Rechtliche Informationen

Das Systemreferenzdokument 5.1 wird gemäß den Bedingungen der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International(„CC-BY-4.0“) kostenlos zur Verfügung gestellt. Dieser Inhalt darf auf jede durch diese Lizenz erlaubte Weise genutzt werden, solange das betreffende Werk die folgende Zuschreibung enthält:

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.1 („SRD 5.1”) von Wizards of the Coast LLC, das unter https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document verfügbar ist. Das SRD 5.1 ist lizenziert gemäß der Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International, die unter https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de verfügbar ist.

Außer der oben genannten darf das Werk keine andere Zuschreibung bezüglich Wizards enthalten. Das Werk darf jedoch eine Angabe enthalten, dass es „mit der Fünften Edition kompatibel“ oder „5E-kompatibel“ ist.

Abschnitt 5 der Lizenz CC-BY-4.0 enthält einen Gewährleistungsausschluss und eine Beschränkung unserer Haftung gegenüber dem Ersteller des Werks.

Systemreferenzdokument 5.1

Wenn dir in diesem Dokument Fehler auffallen, teile uns dies bitte per E-Mail an askdnd@wizards.com mit.

Völker

Volksmerkmale

Die Beschreibung jedes Volkes enthält bestimmte Merkmale, die unter dessen Angehörigen weit verbreitet sind. Folgende Einträge finden sich in den meisten Volksmerkmalen.

Alter

Dieser Eintrag gibt an, ab welchem Zeitpunkt ein Angehöriger dieses Volkes als erwachsen angesehen wird, sowie die übliche Lebensspanne. Diese Informationen können dir bei der Entscheidung helfen, wie alt dein Charakter zu Beginn des Spiels sein soll. Du kannst dich für ein beliebiges Alter entscheiden und hast dadurch gleichzeitig eine Erklärung für einige deiner Attributswerte. Spielst du beispielsweise einen jungen oder sehr alten Charakter, könnte das erklären, warum deine Stärke oder Konstitution besonders niedrig ist. Andererseits ist ein fortgeschrittenes Alter vielleicht der Grund dafür, dass der Intelligenz- oder Weisheitswert überdurchschnittlich hoch ist.

Attributswerterhöhung

Bei jedem Volk werden ein oder mehrere Attributswerte des Charakters erhöht.

Bewegungsrate

Deine Bewegungsrate bestimmt, welche Strecke du auf Reisen (siehe „Abenteuer“) und im Kampf (siehe „Kampf“) zurücklegen kannst.

Gesinnung

Die meisten Völker neigen zu bestimmten Gesinnungen, die in diesem Eintrag beschrieben sind. Diese sind für den Spielercharakter zwar nicht bindend, doch wenn du dir beispielsweise überlegst, warum dein Zwerg trotz der zum Großteil rechtschaffenen Zwergengesellschaft chaotisch ist, kannst du deinen Charakter besser ausarbeiten.

Größe

Die Charaktere der meisten Völker sind mittelgroß, eine Größenkategorie, die Kreaturen zwischen 1,2 und 2,4 Meter Größe umfasst. Nur die Angehörigen weniger Völker sind klein (zwischen 60 Zentimeter und 1,2 Meter groß), weshalb sich einige Regeln des Spiels anders auf sie auswirken. Die entscheidendste Regel ist, dass kleine Charaktere schwere Waffen nur schlecht handhaben können, wie unter „Ausrüstung“ beschrieben ist.

Sprachen

Aufgrund seiner Volkszugehörigkeit kann dein Charakter bestimmte Sprachen sprechen, lesen und schreiben.

Volksunterarten

Einige Völker weisen Unterarten auf. Deren Angehörigen besitzen zusätzlich zu den Merkmalen des Ursprungsvolks auch Merkmale ihrer Unterart. Die Beziehungen zwischen den Unterarten unterscheiden sich stark von Volk zu Volk und von Welt zu Welt.

Elf

Merkmale der Elfen

Dein Elfencharakter verfügt über eine Vielzahl natürlicher Fähigkeiten, die auf Tausenden von Jahren elfischer Kultur beruhen.

Attributswerterhöhung: Dein Geschicklichkeitswert steigt um 2.

Alter: Obwohl Elfen die körperliche Reife etwa im gleichen Alter wie Menschen erlangen, übersteigt das elfische Verständnis von Erwachsensein rein physische Aspekte und schließt Lebenserfahrung mit ein. Ein Elf erklärt sich typischerweise mit etwa 100 Jahren als erwachsen, wählt einen Erwachsenennamen und kann bis zu 750 Jahre alt werden.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt neun Meter.

Gesinnung: Da Elfen freiheitsliebend sind und großen Wert auf Vielfalt und Selbstverwirklichung legen, tendieren sie zu den sanfteren Aspekten des Chaos. Sie wertschätzen und verteidigen die Freiheit anderer wie ihre eigene und sind in den meisten Fällen von guter Gesinnung.

Größe: Elfen sind zwischen 1,5 und 1,8 Meter groß und eher schlank gebaut. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

Dunkelsicht: Da du an zwielichtige Wälder und den Nachthimmel gewöhnt bist, besitzt du sowohl in Dunkelheit als auch in dämmrigem Licht überlegene Sicht. Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben, sondern nur Graustufen erkennen.

Scharfe Sinne: Du bist in der Fertigkeit Wahrnehmung geübt.

Feenblut: Du bist bei Rettungswürfen gegen Bezaubert im Vorteil und gegen Schlafzauber immun.

Trance: Elfen müssen nicht schlafen. Stattdessen verweilen sie täglich für vier Stunden in tiefer Meditation in einem halbwachen Zustand. (Das Wort der Gemeinsprache für eine derartige Meditation ist „Trance".) Während du meditierst, kannst du nach Belieben träumen, was einer mentalen Übung gleichkommt, die über Jahre zum Reflex wurde. Nachdem du dich auf diese Weise ausgeruht hast, erhältst du die gleichen Vorzüge wie ein Mensch, der acht Stunden geschlafen hat.

Sprachen: Du kannst sowohl Elfisch als auch die Gemeinsprache sprechen, lesen und schreiben. Elfisch ist eine fließende Sprache mit feinen Betonungen und einer komplizierten Grammatik. Die Literatur der Elfen ist reichhaltig und vielschichtig, ihre Lieder und Gedichte sind auch bei anderen Völkern bekannt. Viele Barden lernen diese Sprache, damit sie ihrem Repertoire um elfische Balladen ergänzen können.

Hochelfen

Als Hochelf verfügst du über einen scharfen Verstand und hast zumindest die Grundlagen der Magie bereits gemeistert. In vielen Fantasy-Spielwelten gibt es zwei Arten von Hochelfen. Die eine Art ist hochnäsig und einsiedlerisch und sieht sich Nichtelfen und sogar anderen Elfen gegenüber als überlegen. Die zweite Art ist verbreiteter und freundlicher, man trifft sie oft unter Menschen und anderen Völkern an.

Attributswerterhöhung: Dein Intelligenzwert steigt um 1.

Elfische Waffenvertrautheit: Du bist im Umgang mit dem Kurzschwert, Langschwert, Kurzbogen und Langbogen geübt.

Zaubertrick: Du beherrschst einen Zaubertrick deiner Wahl aus der Zauberliste des Magiers. Dein Attribut zum Zauberwirken ist dabei deine Intelligenz.

Zusätzliche Sprache: Du kannst eine zusätzliche Sprache deiner Wahl sprechen, lesen und schreiben.

Halbling

Merkmale der Halblinge

Dein Halblingcharakter hat eine Reihe von Merkmalen mit allen anderen Halblingen gemein.

Attributswerterhöhung: Dein Geschicklichkeitswert steigt um 2.

Alter: Ein Halbling erreicht mit 20 Jahren das Erwachsenenalter und lebt bis etwa zur Hälfte seines oder ihres zweiten Lebensjahrhunderts.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 7,5 Meter.

Gesinnung: Die meisten Halblinge sind rechtschaffen gut. Generell sind sie mitfühlend, warmherzig und freundlich und tolerieren keine Form der Unterdrückung. Sie mögen geordnete Verhältnisse und sind traditionell veranlagt. Dabei vertrauen sie auf den Halt ihrer Gemeinschaft und den Komfort des Althergebrachten.

Größe: Halblinge sind im Schnitt etwa 90 Zentimeter groß und wiegen dabei um die 20 Kilogramm. Deine Größenkategorie ist klein.

Halblingsglück: Würfelst du mit einem W20 bei einem Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf eine 1, darfst du den Wurf wiederholen, musst das zweite Ergebnis aber verwenden.

Tapferkeit: Du bist bei Rettungswürfen gegen Verängstigt im Vorteil.

Halblingsgewandheit: Du kannst dich durch den Bereich aller anderen Kreaturen bewegen, die einer höheren Größenkategorie angehören.

Sprachen: Du kannst sowohl die Gemeinsprache als auch Halblingisch sprechen, lesen und schreiben. Die Sprache der Halblinge ist zwar nicht geheim, doch wird sie ungern mit anderen geteilt. Sie schreiben sehr wenig, daher gibt keine umfangreiche Literatur. Die mündliche Überlieferung ist bei ihnen hingegen weit verbreitet. Fast alle Halblinge bedienen sich der Gemeinsprache, um sich mit den Völkern zu unterhalten, in deren Ländern sie wohnen oder durch deren Länder sie reisen.

Leichtfuß-Halblinge

Als Leichtfuß-Halbling kannst du dich mühelos verstecken und sogar andere Personen als Deckung verwenden. Du neigst dazu, umgänglich zu sein und gut mit anderen auszukommen.

Leichtfüße sind anfälliger für Fernweh als andere Halblinge und leben oft zusammen mit anderen Völkern oder pflegen einen nomadischen Lebensstil.

Attributswerterhöhung: Dein Charismawert steigt um 1.

Angeborene Verstohlenheit: Du kannst sogar versuchen, dich zu verstecken, wenn du von einer Kreatur verdeckt wirst, die mindestens eine Kategorie größer ist als du.

Mensch

Merkmale der Menschen

Es ist schwer, allgemeine Aussagen über Menschen zu treffen, aber dein Menschencharakter besitzt folgende Merkmale.

Attributswerterhöhung: Jeder deiner Attributswerte steigt um 1.

Alter: Menschen erreichen das Erwachsenenalter mit 16 bis 20 Jahren und leben weniger als ein Jahrhundert.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt neun Meter.

Gesinnung: Menschen neigen nicht zu einer bestimmten Gesinnung. Unter ihnen finden sich die Besten und die Schlimmsten.

Größe: Körperbau und Wuchs der Menschen schwanken stark, sie werden von kaum 1,5 bis weit über 1,8 Meter groß. Unabhängig davon, wo du in dieser Spanne angesiedelt bist, ist deine Größenkategorie mittelgroß.

Sprachen: Du kannst sowohl die Gemeinsprache als auch eine zusätzliche Sprache deiner Wahl sprechen, lesen und schreiben. Typischerweise lernen Menschen die Sprachen der Völker, mit denen sie am meisten zu tun haben – sogar obskure Dialekte. Sie streuen beim Reden gern Wörter aus anderen Sprachen ein: orkische Flüche, elfische musikalische Ausdrücke, zwergische Militärbegriffe und dergleichen.

Zwerg

Merkmale der Zwerge

Dein Zwergencharakter besitzt eine Vielzahl angeborener Fähigkeiten, die Teil seiner zwergischen Abstammung sind.

Attributswerterhöhung: Dein Konstitutionswert steigt um 2.

Alter: Zwerge werden im gleichen Tempo wie Menschen erwachsen, gelten jedoch als jung, bis sie 50 Jahre alt sind. Sie erreichen im Durchschnitt ein Alter von 350 Jahren.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 7,5 Meter. Schwere Rüstung beeinträchtigt deine Bewegungsrate nicht.

Gesinnung: Die meisten Zwerge sind rechtschaffen, da sie fest an die Vorteile einer gut durchstrukturierten Gesellschaft glauben. Sie neigen ferner zu einer guten Gesinnung mit starkem Sinn für Gerechtigkeit und der Überzeugung, dass eine gerechte Ordnung jedem zugutekommen sollte.

Größe: Zwerge sind 1,2 bis 1,5 Meter groß und wiegen durchschnittlich 75 Kilogramm. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

Dunkelsicht: Das Leben unter der Erde hat dazu geführt, dass du sowohl in Dunkelheit als auch in dämmrigem Licht eine überlegene Sicht hast. Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben, sondern nur Graustufen erkennen.

Zwergische Unverwüstlichkeit: Du bist bei Rettungswürfen gegen Vergiftet im Vorteil und gegen Giftschaden resistent.

Zwergisches Kampftraining: Du bist im Umgang mit Beilen, Kriegshämmern, leichten Hämmern und Streitäxten geübt.

Handwerkliches Geschick: Du bist mit dem Handwerkszeug eines der folgenden Berufe nach deiner Wahl geübt: Braumeister, Schmied oder Steinmetz.

Steingespür: Wenn du einen Intelligenzwurf (Geschichte) ausführst, der mit der Herkunft von Steinarbeiten zu tun hat, giltst du als in der Fertigkeit geübt und darfst deinen doppelten Übungsbonus auf den Wurf addieren anstatt nur den einfachen.

Sprachen: Du kannst sowohl die Gemeinsprache als auch Zwergisch sprechen, lesen und schreiben. Zwergisch ist voller harter Konsonanten und Kehllaute. Diese Merkmale finden sich auch im Akzent der Zwerge in anderen Sprachen wieder.

Hügelzwerg

Als Hügelzwerg besitzt du scharfe Sinne, eine gute Intuition und bist sehr widerstandsfähig.

Attributswerterhöhung: Dein Weisheitswert steigt um 1.

Zwergische Zähigkeit: Dein Trefferpunktemaximum steigt um 1 und bei jedem Stufenaufstieg um 1 weiteren Punkt.

Drachenblütige

Merkmale der Drachenblütigen

Deine drakonische Herkunft manifestiert sich in einer Vielzahl von Merkmalen, die du mit anderen Drachenblütigen teilst.

Attributswerterhöhung: Dein Stärkewert steigt um 2 und dein Charismawert um 1.

Alter: Junge Drachenblütige wachsen schnell. Wenige Stunden nach dem Schlüpfen können sie bereits laufen, mit drei Jahren sehen sie aus wie ein zehnjähriges menschliches Kind, und sie gelten mit etwa 15 als erwachsen. Sie werden um die 80 Jahre alt.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt neun Meter.

Gesinnung: Drachenblütige neigen zu Extremen und treffen im kosmischen Krieg zwischen Gut und Böse eine bewusste Wahl für die eine oder andere Seite. Die meisten Drachenblütigen sind gut, aber jene, die sich auf die Seite des Bösen stellen, können schreckliche Übeltäter sein.

Größe: Drachenblütige sind mit ihren über 1,8 Metern und etwa 125 Kilogramm weit größer und schwerer als Menschen. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

Drakonische Abstammung

Drache	Schadensart	Odemwaffe
Blau	Blitz	1,5 m x 9 m, Linie (Ges.-RW)
Bronze	Blitz	1,5 m x 9 m, Linie (Ges.-RW)
Gold	Feuer	4,5 m, Kegel (Ges.-RW)
Grün	Gift	4,5 m, Kegel (Kon.-RW)
Kupfer	Säure	1,5 m x 9 m, Linie (Ges.-RW)
Messing	Feuer	1,5 m x 9 m, Linie (Ges.-RW)
Rot	Feuer	4,5 m, Kegel (Ges.-RW)
Schwarz	Säure	1,5 m x 9 m, Linie (Ges.-RW)
Silber	Kälte	4,5 m, Kegel (Kon.-RW)
Weiß	Kälte	4,5 m, Kegel (Kon.-RW)

Drakonische Abstammung: Deine Vorfahren waren Drachen. Wähle eine Drachenart aus der Tabelle „Drakonische Abstammung“ aus. Deine Odemwaffe und deine Schadensresistenz werden von der ausgewählten Drachenart bestimmt.

Odemwaffe: Du kannst eine Aktion verwenden, um zerstörerische Energie auszuatmen. Deine drakonische Abstammung bestimmt die Größe, Form und Schadensart der Odemwaffe.

Wenn du deine Odemwaffe verwendest, muss jede Kreatur im Wirkungsbereich einen Rettungswurf ausführen, dessen Art von deiner drakonischen Abstammung bestimmt wird. Der Rettungswurf-SG für diesen Wurf ist 8 + dein Konstitutionsmodifikator + dein Übungsbonus. Scheitert der Wurf, erleidet eine Kreatur 2W6 Schaden, anderenfalls die Hälfte. Der Schaden steigt auf der 6. Stufe auf 3W6, auf der 11. Stufe auf 4W6 und auf der 16. Stufe auf 5W6.

Nach dem Einsatz deiner Odemwaffe kannst du sie erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut verwenden.

Schadensresistenz: Du bist gegen die Schadensart resistent, die mit deiner drakonischen Abstammung assoziiert ist.

Sprachen: Du kannst sowohl Drakonisch als auch die Gemeinsprache sprechen, lesen und schreiben. Drakonisch gilt als eine der ältesten Sprachen und wird oft beim Studium der Magie verwendet. Die Sprache klingt für die meisten anderen Kreaturen harsch, da sie zahlreiche harte Konsonanten und Zischlaute enthält.

Gnom

Merkmale der Gnome

Dein Gnomencharakter hat bestimmte Merkmale mit allen anderen Gnomen gemein.

Attributswerterhöhung: Dein Intelligenzwert steigt um 2.

Alter: Gnome entwickeln sich ebenso schnell wie Menschen und erreichen mit etwa 40 Jahren das Erwachsenenalter. Sie können 350 bis fast 500 Jahre alt werden.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 7,5 Meter.

Gesinnung: Gnome sind meist guter Gesinnung. Jene, die eher zu rechtschaffen tendieren, werden Weise, Ingenieure, Forscher, Gelehrte, Ermittler oder Erfinder. Diejenigen, die zum Chaos neigen, leben oft als Minnesänger, Gauner, Wanderer oder fantasievolle Juweliere. Gnome sind gutherzig, und selbst die Gauner unter ihnen verhalten sich eher verspielt als bösartig.

Größe: Gnome sind zwischen 90 Zentimeter und 1,2 Meter groß und wiegen um die 20 Kilogramm. Deine Größenkategorie ist klein.

Dunkelsicht: Das Leben unter der Erde hat dazu geführt, dass du sowohl in Dunkelheit als auch in dämmrigem Licht eine überlegene Sicht hast. Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben, sondern nur Graustufen erkennen.

Gnomische Gerissenheit: Du bist bei Intelligenz-, Weisheits- und Charismarettungswürfen im Vorteil.

Sprachen: Du kannst sowohl die Gemeinsprache als auch Gnomisch sprechen, lesen und schreiben. Die gnomische Sprache bedient sich der zwergischen Schrift und ist bekannt für ihre technischen Abhandlungen und Wissenskataloge über die Natur.

Felsengnom

Als Felsengnom besitzt du einen natürlichen Einfallsreichtum und eine Zähigkeit, die die anderer Gnome übertrifft.

Attributswerterhöhung: Dein Konstitutionswert steigt um 1.

Artefaktkunde: Wann immer du einen Intelligenzwurf (Geschichte) im Zusammenhang mit magischen Gegenständen, alchemistischen Objekten oder technischen Gerätschaften ausführst, darfst du den doppelten statt den einfachen Übungsbonus hinzuaddieren.

Tüftler: Du bist im Umgang mit Handwerkszeug (Tüftlerwerkzeug) geübt. Mit diesem Werkzeug kannst du eine Stunde und Material im Wert von 10 GM nutzen, um ein winziges Uhrwerkgerät (RK 5, 1 TP) zu bauen. Dieses Gerät funktioniert nach 24 Stunden nicht mehr – es sei denn, du verbringst eine Stunde damit, es funktionsfähig zu halten. Du kannst auch eine Aktion verwenden, um es zu zerlegen und die bei der Herstellung verwendeten Materialien zurückzubekommen. Du kannst bist zu drei derartige aktive Geräte besitzen.

Wenn du ein Gerät herstellst, wähle eine der folgenden Optionen:

Anzünder: Das Gerät erzeugt eine winzige Flamme, mit der eine Kerze, eine Fackel oder ein Lagerfeuer angezündet werden kann. Das Verwenden des Geräts erfordert eine Aktion.

Spieluhr: Beim Öffnen spielt diese Spieluhr ein Lied in moderater Lautstärke. Die Spieluhr verstummt, wenn das Lied zu Ende ist oder wenn sie geschlossen wird.

Uhrwerk-Spielzeug: Dieses Spielzeug kann ein Tier, ein Monster oder eine Person darstellen, beispielsweise einen Frosch, eine Maus, einen Drachen oder einen Soldaten. Wird es auf den Boden gesetzt, bewegt sich das Spielzeug in jedem deiner Züge 1,5 Meter in eine zufällige Richtung. Es macht Geräusche, die der Kreatur entsprechen, die es darstellt.

Halbelf

Merkmale der Halbelfen

Dein Halbelfencharakter hat einige Merkmale mit Elfen gemein, während andere für dieses Volk einzigartig sind.

Attributswerterhöhung: Dein Charismawert steigt um 2, zwei andere Attributswerte deiner Wahl steigen um 1.

Alter: Halbelfen entwickeln sich etwa ebenso schnell wie Menschen und erreichen das Erwachsenenalter mit rund 20 Jahren. Allerdings leben sie viel länger als Menschen und werden oft älter als 180 Jahre.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt neun Meter.

Gesinnung: Halbelfen besitzen die chaotische Neigung ihrer elfischen Vorfahren. Sie schätzen sowohl die persönliche Freiheit als auch den kreativen Ausdruck, hegen keine Sympathie für Anführer und legen keinen Wert auf Gefolgsleute. Oft scheren sie sich nicht um Regeln, missachten die Ansprüche anderer und erweisen sich zuweilen als unzuverlässig oder zumindest unberechenbar.

Größe: Halbelfen sind mit ihren 1,5 bis 1,8 Metern ungefähr so groß wie Menschen. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

Dunkelsicht: Dank deines elfischen Blutes besitzt du sowohl in Dunkelheit als auch in dämmrigem Licht überlegene Sicht. Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben, sondern nur Graustufen erkennen.

Feenblut: Du bist bei Rettungswürfen gegen Bezaubert im Vorteil und gegen Schlafzauber immun.

Vielseitigkeit: Du bist in zwei Fertigkeiten deiner Wahl geübt.

Sprachen: Du kannst sowohl Elfisch und die Gemeinsprache als auch eine zusätzliche Sprache deiner Wahl sprechen, lesen und schreiben.

Halbork

Merkmale der Halborks

Dein Halborkcharakter besitzt bestimmte Merkmale, die er seiner orkischen Herkunft verdankt.

Attributswerterhöhung: Dein Stärkewert steigt um 2 und deine Konstitution um 1.

Alter: Halborks entwickeln sich etwas schneller als Menschen und erreichen das Erwachsenenalter mit etwa 14 Jahren. Sie altern merklich schneller und werden selten älter als 75 Jahre.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt neun Meter.

Gesinnung: Halborks neigen wie ihre orkischen Vorfahren zum Chaos und fühlen sich nicht besonders zum Guten hingezogen. Jene, die unter Orks aufgewachsen und gewillt sind, unter ihnen zu leben, sind meist böse.

Größe: Halborks sind etwas größer und stämmiger als Menschen und werden 1,5 bis weit über 1,8 Meter groß. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

Dunkelsicht: Dank deines orkischen Blutes besitzt du sowohl in Dunkelheit als auch in dämmrigem Licht überlegene Sicht. Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben, sondern nur Graustufen erkennen.

Bedrohlich: Du bist in der Fertigkeit Einschüchtern geübt.

Unermüdliches Durchhaltevermögen: Wenn deine Trefferpunkte auf 0 sinken, du aber nicht direkt stirbst, behältst du stattdessen noch 1 Trefferpunkt. Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

Wilde Angriffe: Wenn du mit einem Nahkampfwaffenangriff einen kritischen Treffer erzielst, kannst du einen der Schadenswürfel der Waffe ein weiteres Mal würfeln und das Ergebnis zum Zusatzschaden des kritischen Treffers addieren.

Sprachen: Du kannst sowohl die Gemeinsprache als auch Orkisch sprechen, lesen und schreiben. Orkisch ist eine harsche, kratzig klingende Sprache mit harten Konsonanten. Sie besitzt keine eigene Schrift, sondern verwendet zwergische Zeichen.

Tiefling

Merkmale der Tieflinge

Tieflinge teilen sich aufgrund ihrer infernalischen Abstammung bestimmte Volksmerkmale.

Attributswerterhöhung: Dein Intelligenzwert steigt um 1 und dein Charismawert um 2.

Alter: Tieflinge werden etwa ebenso schnell wie Menschen erwachsen, leben jedoch einige Jahre länger.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt neun Meter.

Gesinnung: Tieflinge mögen keine angeborene Neigung zum Bösen besitzen, werden allerdings oftmals böse. Ob böse oder nicht, haben sie dank ihrer unabhängigen Natur häufig eine chaotische Gesinnung.

Größe: Tieflinge haben in etwa dieselbe Größe und einen ähnlichen Körperbau wie Menschen. Deine Größenkategorie ist mittelgroß.

Dunkelsicht: Deine infernalische Herkunft verschafft dir eine überlegene Sicht sowohl in Dunkelheit als auch in dämmrigem Licht. Im Radius von 18 Metern kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Allerdings kannst du im Dunkeln keine Farben, sondern nur Graustufen erkennen.

Höllische Resistenz: Du bist gegen Feuerschaden resistent.

Infernalisches Erbe: Du kennst den Zaubertrick *Thaumaturgie*. Ab der 3. Stufe kannst du dank dieses Merkmals einmal am Tag *Höllischer Tadel* wirken, einen Zauber des 2. Grades. Er steht dir erst nach einer langen Rast wieder zur Verfügung. Ab der 5. Stufe kannst du dank dieses Merkmals einmal am Tag den Zauber *Dunkelheit* wirken. Er steht dir erst nach einer langen Rast wieder zur Verfügung. Dein Attribut zum Zauberwirken ist dabei dein Charisma.

Sprachen: Du kannst sowohl die Gemeinsprache als auch Infernalisch sprechen, lesen und schreiben.

Barbar

Klassenmerkmale

Als Barbar erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

Trefferpunkte

Trefferwürfel: 1W12 pro Barbarenstufe
Trefferpunkte auf der 1. Stufe: 12 + Konstitutionsmodifikator
Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W12 (oder 7) + Konstitutionsmodifikator pro Barbarenstufe nach der 1. Stufe

Übung

Rüstungen: Leichte und mittelschwere Rüstung, Schilde
Waffen: Einfache Waffen, Kriegswaffen
Werkzeuge: Keine
Rettungswürfe: Stärke, Konstitution
Fertigkeiten: Wähle zwei aus Athletik, Einschüchtern, Mit Tieren umgehen, Naturkunde, Überlebenskunst und Wahrnehmung

Ausrüstung

Du beginnst mit folgender Ausrüstung, zuzüglich zur Ausrüstung, die du über deinen Hintergrund erhältst:

- (*a*) eine Zweihandaxt oder (*b*) eine beliebige Nahkampf-Kriegswaffe
- (*a*) zwei Beile oder (*b*) eine beliebige einfache Waffe
- Eine Entdeckerausrüstung und vier Wurfspeere

Barbar

Stufe	Übungs-bonus	Merkmale	Kamp-frausch-Anzahl	Kamp-frausch-Schaden
1.	+2	Kampfrausch, Ungerüstete Verteidigung	2	+2
2.	+2	Rücksichtsloser Angriff, Gefahrengespür	2	+2
3.	+2	Urtümlicher Pfad	3	+2
4.	+2	Attributswert-erhöhung	3	+2
5.	+3	Zusätzlicher Angriff, Schnelle Bewegung	3	+2
6.	+3	Merkmal: Pfad	4	+2
7.	+3	Wilder Instinkt	4	+2
8.	+3	Attributswert-erhöhung	4	+2
9.	+4	Brutaler kritischer Treffer (1 Würfel)	4	+3
10.	+4	Merkmal: Pfad	4	+3
11.	+4	Unerbittlicher Kampfrausch	4	+3
12.	+4	Attributswert-erhöhung	5	+3
13.	+5	Brutaler kritischer Treffer (2 Würfel)	5	+3
14.	+5	Merkmal: Pfad	5	+3
15.	+5	Anhaltender Kampfrausch	5	+3
16.	+5	Attributswert-erhöhung	5	+4
17.	+6	Brutaler kritischer Treffer (3 Würfel)	6	+4
18.	+6	Unbändige Stärke	6	+4
19.	+6	Attributswert-erhöhung	6	+4
20.	+6	Meister der Wildnis	Unbe-grenzt	+4

Kampfrausch

Du kämpfst mit urtümlicher Wildheit. Als Bonusaktion kannst du dich in deinem Zug in einen Kampfrausch versetzen.

Im Kampfrausch erhältst du die folgenden Vorteile, solange du keine schwere Rüstung trägst:

- Du bist bei Stärkewürfen und -rettungswürfen im Vorteil.
- Bei einem Nahkampfwaffenangriff, der Stärke verwendet, erhältst du einen Bonus auf den Schadenswurf, der in der Spalte „Kampfrausch-Schaden“ der Barbarentabelle angezeigt wird.
- Du bist gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden resistent.

Falls du Zauber wirken kannst, ist dies während des Kampfrauschs ebenso unmöglich wie die Konzentration auf einen Zauber.

Dein Kampfrausch dauert eine Minute. Er endet vorzeitig, wenn du bewusstlos geschlagen wirst oder wenn dein Zug endet und du seit deinem letzten Zug keine feindliche Kreatur angegriffen oder Schaden erlitten hast. Zudem kannst du den Kampfrausch als Bonusaktion in deinem Zug selbst beenden.

Bist du so viele Male in den Kampfrausch verfallen, wie es für deine Barbarenstufe in der Tabelle

angegeben ist, kannst du diese Fähigkeit erst nach einer langen Rast erneut einsetzen.

Ungerüstete Verteidigung

Solange du keine Rüstung trägst, entspricht deine Rüstungsklasse 10 + dein Geschicklichkeitsmodifikator + dein Konstitutionsmodifikator. Von diesem Vorzug profitierst du auch, wenn du einen Schild verwendest.

Rücksichtsloser Angriff

Ab der 2. Stufe kannst du deine Verteidigung völlig außer Acht lassen und mit wilder Entschlossenheit angreifen. Beim ersten Angriff in deinem Zug kannst du dich dazu entscheiden, einen Rücksichtslosen Angriff auszuführen. Dadurch bist du in diesem Zug bei Angriffswürfen mit Nahkampfwaffen, die Stärke verwenden, im Vorteil. Allerdings sind Angriffswürfe gegen dich bis zu deinem nächsten Zug ebenfalls im Vorteil.

Gefahrengespür

Ab der 2. Stufe bekommst du einen untrüglichen Sinn dafür, ob die Dinge in deiner Nähe so sind, wie sie sein sollten, sodass du Gefahren besser ausweichen kannst.

Du bist bei Geschicklichkeitsrettungswürfen gegen Effekte wie Fallen oder Zauber, die du sehen kannst, im Vorteil. Um diesen Vorteil zu erhalten, darfst du nicht blind, taub oder kampfunfähig sein.

Urtümlicher Pfad

Auf der 3. Stufe entscheidest du dich für einen Pfad, der die Natur deines Kampfrauschs bestimmt. Wähle den Pfad des Berserkers, der am Ende der Klassenbeschreibung näher erläutert werden. Deine Wahl gewährt dir ab der 3. sowie ab der 6., 10. und 14. Stufe weitere Merkmale.

Attributswerterhöhung

Auf der 4., 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 oder zwei Attributswerte um je 1 steigern. Wie üblich darf auf diese Weise kein Attribut über einen Wert von 20 steigen.

Zusätzlicher Angriff

Ab der 5. Stufe kannst du zweimal statt nur einmal angreifen, wenn du in deinem Zug eine Angriffsaktion ausführst.

Schnelle Bewegung

Ab der 5. Stufe erhöht sich deine Geschwindigkeit um drei Meter, wenn du keine schwere Rüstung trägst.

Wilder Instinkt

Ab der 7. Stufe sind deine Instinkte derart geschärft, dass du bei Initiativewürfen im Vorteil bist.

Solltest du bei Kampfbeginn überrascht und nicht kampfunfähig sein, kannst du in deinem Zug normal agieren, jedoch nur, wenn du in den Kampfrausch fällst, bevor du irgendetwas anderes tust.

Brutaler kritischer Treffer

Ab der 9. Stufe kannst du einen zusätzlichen Schadenswürfel der Waffe verwenden, um den zusätzlichen Schaden für einen kritischen Treffer bei einem Nahkampfangriff zu bestimmen.

Auf der 13. und 17. Stufe erhöht sich die Anzahl auf zwei beziehungsweise drei Schadenswürfel der Waffe.

Unerbittlicher Kampfrausch

Ab der 11. Stufe bist du in der 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 fällst du stattdessen auf 1 Trefferpunkt.

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

Anhaltender Kampfrausch

Ab der 15. Stufe ist dein Kampfrausch so wild, dass er nur vorzeitig endet, wenn du bewusstlos wirst oder ihn selbst beendest.

Unbändige Stärke

Sollte ab der 18. Stufe das Gesamtergebnis deines Stärkewurfs unter deinem Stärkewert liegen, kannst du stattdessen deinen Attributswert als Gesamtergebnis nehmen.

Meister der Wildnis

Ab der 20. Stufe verkörperst du die Macht der Wildnis. Dein Stärke- und dein Konstitutionswert steigen um 4. Das Maximum für diese Attribute beträgt jetzt 24.

Pfad des Berserkers

Für einige Barbaren ist der Kampfrausch ein Mittel zum Zweck – und der Zweck heißt rohe Gewalt. Der Pfad des Berserkers ist ein Pfad der ungezügelten Wut, der mit Blut getränkt ist. Sobald du in den Kampfrausch verfällst, genießt du das Chaos der Schlacht derart, dass du deine Gesundheit und dein Wohlergehen völlig außer Acht lässt.

Raserei

Wenn du auf der 3. Stufe diesen Pfad wählst, kannst du in Raserei verfallen, sobald du deinen Kampfrausch entfesselst. In diesem Fall kannst du für die Dauer deines Kampfrauschs am Ende jedes Zugs außer dem ersten einen Nahkampfwaffenangriff als Bonusaktion ausführen. Endet der Kampfrausch, erhältst du eine Stufe Erschöpfung (wie in Anhang PH-A beschrieben).

Geistloser Kampfrausch

Ab der 6. Stufe kannst du im Kampfrausch nicht länger bezaubert oder verängstigt werden. Bist du bei Eintritt in den Kampfrausch bezaubert oder verängstigt, wird die Wirkung für die Dauer des Kampfrauschs ausgesetzt.

Einschüchternde Präsenz

Ab der 10. Stufe kannst du eine Aktion verwenden, um jemanden mit deiner bedrohlichen Präsenz zu verängstigen. Bestimme dazu eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir, die du sehen kannst. Kann dich die Kreatur sehen oder hören, muss sie einen Weisheitsrettungswurf (SG 8 + dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator) bestehen, ansonsten ist sie bis zum Beginn deines nächsten Zugs verängstigt. In den darauffolgenden Zügen kannst du deine Aktion verwenden, um die Dauer der Wirkung auf die verängstigte Kreatur bis zum Ende deines nächsten Zugs zu verlängern. Die Wirkung endet, wenn die Kreatur ihren Zug außerhalb deiner Sicht oder mehr als 18 Meter von dir entfernt beendet.

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf der Kreatur kannst du dieses Merkmal innerhalb der nächsten 24 Stunden nicht erneut gegen sie einsetzen.

Vergeltung

Wenn du ab der 14. Stufe Schaden durch eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir erleidest, kannst du deine Reaktion verwenden, um einen Nahkampfwaffenangriff gegen diese Kreatur auszuführen.

Barde

Klassenmerkmale

Als Barde erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

Trefferpunkte

Trefferwürfel: 1W8 pro Bardenstufe
Trefferpunkte auf der 1. Stufe: 8 + Konstitutionsmodifikator
Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W8 (oder 5) + Konstitutionsmodifikator pro Bardenstufe nach der 1. Stufe

Übung

Rüstungen: Leichte Rüstung
Waffen: Einfache Waffen, Handarmbrüste, Langschwerter, Rapiere, Kurzschwerter
Werkzeuge: Drei Musikinstrumente deiner Wahl
Rettungswürfe: Geschicklichkeit, Charisma
Fertigkeiten: Drei beliebige deiner Wahl

Ausrüstung

Du beginnst mit folgender Ausrüstung, zuzüglich zur Ausrüstung, die du über deinen Hintergrund erhältst:

- (*a*) ein Rapier, (*b*) ein Langschwert oder (*c*) eine beliebige einfache Waffe
- (*a*) eine Diplomatenausrüstung oder (*b*) eine Unterhaltungskünstler-Ausrüstung
- (*a*) eine Laute oder (*b*) ein beliebiges anderes Musikinstrument
- Lederrüstung und ein Dolch

Barde

Stufe	Übungs-bonus	Merkmale	Bekannte Zaubertricks	Bekannte Zauber	Zauberplätze pro Zaubergrad 1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1.	+2	Zauberwirken, Bardische Inspiration (W6)	2	4	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2.	+2	Alleskönner, Lied der Erholung (W6)	2	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3.	+2	Bardenschule, Expertise	2	6	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4.	+2	Attributswerterhöhung	3	7	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5.	+3	Bardische Inspiration (W8), Quelle der Inspiration	3	8	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6.	+3	Bannlied, Merkmal: Bardenschule	3	9	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7.	+3	–	3	10	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8.	+3	Attributswerterhöhung	3	11	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9.	+4	Lied der Erholung (W8)	3	12	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10.	+4	Bardische Inspiration (W10), Expertise, Magische Geheimnisse	4	14	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11.	+4	–	4	15	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12.	+4	Attributswerterhöhung	4	15	4	3	3	3	2	1	–	–	–
13.	+5	Lied der Erholung (W10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14.	+5	Magische Geheimnisse, Merkmal: Bardenschule	4	18	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15.	+5	Bardische Inspiration (W12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16.	+5	Attributswerterhöhung	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17.	+6	Lied der Erholung (W12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18.	+6	Magische Geheimnisse	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19.	+6	Attributswerterhöhung	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20.	+6	Überlegene Inspiration	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Zauberwirken

Du hast gelernt, das Gewebe der Realität im Einklang mit deinen Wünschen und deiner Musik zu entwirren und zu formen. Deine Zauber sind Teil eines gewaltigen Repertoires und du kannst deine Magie auf unterschiedliche Situationen abstimmen.

Zaubertricks

Du beherrschst zwei Zaubertricks deiner Wahl aus der Zauberliste des Barden. Weitere Barden-Zaubertricks deiner Wahl erlernst du auf höheren Stufen (siehe Spalte „Bekannte Zaubertricks“ in der Bardentabelle).

Zauberplätze

In der Bardentabelle siehst du, wie viele Zauberplätze dir für Zauber des 1. Grades und höherer Grade zur Verfügung stehen. Um einen dieser Zauber zu wirken, musst du einen Platz des gleichen oder höheren Grades verbrauchen. Verbrauchte Zauberplätze werden nach einer langen Rast wiederhergestellt.

Wenn du beispielsweise den Zauber *Wunden heilen* (1. Grad) kennst und einen Zauberplatz des 1. und 2. Grades zur Verfügung hast, kannst du *Wunden heilen* in einem der beiden Grade wirken.

Bekannte Zauber des 1. Grades und höher

Du beherrschst vier Zauber des 1. Grades deiner Wahl aus der Zauberliste des Barden.

Die Spalte „Bekannte Zauber" in der Bardentabelle gibt an, wann du weitere Bardenzauber lernen kannst. Der Grad dieser Zauber muss dem der verfügbaren Zauberplätze entsprechen (siehe Tabelle). Erreichst du in dieser Klasse beispielsweise die 3. Stufe, kannst du einen neuen Zauber des 1. oder 2. Grades erlernen.

Wenn du mit dieser Klasse eine Stufe aufsteigst, kannst du zudem einen der bekannten Bardenzauber durch einen anderen aus der Liste ersetzen, dessen Grad einem deiner verfügbaren Zauberplätze entsprechen muss.

Attribut zum Zauberwirken

Dein Attribut zum Wirken der Bardenzauber ist Charisma. Deine Magie kommt direkt aus deinem Herzen und aus deiner Seele, die du in deine Musik oder Worte einfließen lässt. Wenn sich ein Bardenzauber auf das zum Wirken nötige Attribut bezieht, verwendest du deinen Charismawert. Außerdem verwendest du deinen Charismamodifikator beim Festlegen des Rettungswurf-SG für gewirkte Bardenzauber und bei Angriffswürfen damit.

Zauberrettungswurf-SG = 8 + dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator

Angriffszauber-Modifikator = dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator

Rituale wirken

Du kannst bekannte Bardenzauber auch als Ritual wirken, falls sie als solche gekennzeichnet sind.

Zauberfokus

Du kannst ein Musikinstrument (siehe „Ausrüstung") als Zauberfokus für deine Bardenzauber verwenden.

Bardische Inspiration

Du kannst andere durch bewegende Worte oder Musik inspirieren. Als Bonusaktion kannst du in deinem Zug im Abstand von bis zu 18 Metern von dir eine Kreatur außer dir selbst bestimmen, die dich hören kann. Diese Kreatur erhält einen bardischen Inspirationswürfel, einen W6.

Einmal innerhalb der nächsten zehn Minuten kann die Kreatur diesen Würfel nutzen und das Ergebnis zu einem Attributs-, Angriffs- oder Rettungswurf addieren. Sie kann auch nach diesem Wurf entscheiden, ob sie den bardischen Inspirationswürfel einsetzen möchte, muss das jedoch tun, bevor der SL angibt, ob der Wurf erfolgreich war. Der bardische Inspirationswürfel geht danach verloren. Eine Kreatur darf immer nur über einen Inspirationswürfel verfügen.

Du kannst dieses Merkmal so oft einsetzen, wie es der Höhe deines Charismamodifikators entspricht (mindestens einmal). Nach einer langen Rast erhältst du alle verbrauchten Anwendungen zurück.

Der bardische Inspirationswürfel verändert sich, sobald du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst. Der Würfel wird auf der 5. Stufe zu einem W8, auf der 10. Stufe zu einem W10 und auf der 15. Stufe zu einem W12.

Alleskönner

Ab der 2. Stufe kannst du deinen halben Übungsbonus (abgerundet) auf jeden Attributswurf addieren, der nicht bereits durch deinen Übungsbonus verbessert wird.

Lied der Erholung

Ab der 2. Stufe kannst du während einer kurzen Rast mit sanfter Musik oder Erzählungen den Heilungsprozess deiner verwundeten Verbündeten beschleunigen. Wenn du oder eine verbündete Kreatur, die dich hören kann, durch das Verwenden von Trefferwürfeln zum Ende einer kurzen Rast Trefferpunkte zurückerhält, erhält jede Kreatur 1W6 zusätzliche Trefferpunkte zurück.

Die zusätzlichen Trefferpunkte erhöhen sich, wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst: auf der 9. Stufe auf 1W8, auf der 13. Stufe auf 1W10 und auf der 17. Stufe auf 1W12.

Bardenschule

Auf der 3. Stufe wirst du in die fortgeschrittenen Techniken einer Bardenschule deiner Wahl wie der Schule des Wissens eingeweiht. Deine Wahl gewährt dir ab der 3. sowie ab der 6. und 14. Stufe weitere Merkmale.

Expertise

Auf der 3. Stufe wählst du zwei deiner Fertigkeiten aus, in denen du geübt bist. Dein Übungsbonus wird bei allen Attributswürfen verdoppelt, bei denen diese Fertigkeiten zur Anwendung kommen.

Auf der 10. Stufe wählst du zwei weitere Fertigkeiten, in denen du geübt bist, die ebenfalls von diesem Vorzug profitieren.

Attributswerterhöhung

Auf der 4., 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 oder zwei Attributswerte um je 1 steigern. Wie üblich darf auf diese Weise kein Attribut über einen Wert von 20 steigen.

Quelle der Inspiration

Ab der 5. Stufe erhältst du all deine Anwendungen der Bardischen Inspiration zurück, sobald du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

Bannlied

Auf der 6. Stufe erlangst du die Fähigkeit, mit Zaubern gewobene Musik und Worte der Macht zu nutzen, um geistesbeeinflussende Effekte abzuwenden. Als Aktion kannst du eine Darbietung geben, die bis zum Ende deines nächsten Zuges andauert. Während dieser Zeit sind deine Verbündeten und du im Abstand von bis zu neun Metern von dir bei Rettungswürfen gegen Bezaubert oder Verängstigt im Vorteil. Eine Kreatur muss dich hören können, damit sie diesen Vorzug nutzen kann. Dies endet vorzeitig, falls du zum Schweigen gebracht oder kampfunfähig wirst. Du kannst sie auch freiwillig beenden, wozu keine Aktion notwendig ist.

Magische Geheimnisse

Mit dem Erreichen der 10. Stufe hast du dir ein breites Spektrum an magischem Wissen angeeignet. Wähle zwei Zaubersprüche einer beliebigen Klasse, auch deiner eigenen. Dies kann ein Zauber eines verfügbaren Grades (siehe Aufstiegstabelle des Barden) oder ein Zaubertrick sein.

Die ausgewählten Zaubersprüche gelten als Bardenzauber und werden auf die Anzahl der in der Aufstiegstabelle des Barden angezeigten „Bekannten Zauber“ angerechnet.

Auf der 14. Stufe und der 18. Stufe lernst du zwei zusätzliche Zauber aus einer beliebigen Klasse.

Überlegene Inspiration

Würfelst du auf der 20. Stufe die Initiative und hast keine Anwendung der Bardischen Inspiration mehr übrig, erhältst du eine Anwendung zurück.

Schule des Wissens

Barden der Schule des Wissens verfügen über mannigfaltige Kenntnisse, die sie zusammentragen – von den Werken Gelehrter bis hin zu Volkssagen. Ob sie in Tavernen Volkslieder singen oder an königlichen Höfen aufwändige Kompositionen aufführen: Diese Barden nutzen ihre Gaben, um das Publikum in ihren Bann zu ziehen. Wenn der Applaus verstummt, stellt das Publikum möglicherweise alles infrage, was es für wahr hielt, vom Glauben an den Priester im hiesigen Tempel bis hin zur Treue zum König.

Die Treue dieser Barden gilt weder einem Monarchen noch den Lehren einer Gottheit, sondern allein der Beschäftigung mit dem Schönen und Wahren. Ein Adeliger, der einen solchen Barden als Herold oder Berater anstellt, weiß, dass dieser sich eher aufrichtig als diplomatisch verhält.

Die Anhänger dieser Schule versammeln sich in Bibliotheken und zuweilen sogar in richtigen Universitäten mit Hör- und Schlafsälen, um ihr Wissen miteinander zu teilen. Außerdem treffen sie sich bei Festen und Staatsakten, wo sie Korruption offenlegen, Lügen aufdecken und sich über wichtigtuerische Autoritätspersonen lustig machen.

Zusätzliches Wissen

Mit dem Beitritt zur Schule des Wissens auf der 3. Stufe erhältst du Übung in drei Fertigkeiten deiner Wahl.

Schneidende Worte

Auf der 3. Stufe lernst du außerdem, mit Verstand und Schlagfertigkeit für Ablenkung und Verwirrung zu sorgen oder auf anderen Wegen Einfluss und Selbstsicherheit anderer zu schwächen. Führt eine Kreatur, die du sehen kannst, im Abstand von bis zu 18 Metern von dir einen Angriffs-, Attributs- oder Schadenswurf aus, kannst du als Reaktion eine Anwendung deiner bardischen Inspiration verbrauchen. Würfle mit deinem Inspirationswürfel und ziehe das Ergebnis vom Wurf der Kreatur ab. Dies kannst du tun, nachdem die Kreatur gewürfelt hat, jedoch bevor der SL das Ergebnis des Angriffs-, Attributs- oder Schadenswurf bekannt gibt oder bevor der Schaden angewendet wird. Die Kreatur

ist immun, wenn sie dich nicht hören kann oder gegen Bezauberung immun ist.

Zusätzliche magische Geheimnisse

Auf der 6. Stufe lernst du zwei Zauber deiner Wahl aus einer beliebigen Klasse. Dies kann ein Zauber eines verfügbaren Grades (siehe Aufstiegstabelle des Barden) oder ein Zaubertrick sein. Die ausgewählten Zaubersprüche gelten als Bardenzauber, werden aber nicht auf die maximale Anzahl deiner bekannten Zauber angerechnet.

Grenzenlose Begabung

Ab der 14. Stufe kannst du bei einem Attributswurf eine Anwendung deiner bardischen Inspiration verwenden. Wirf einen bardischen Inspirationswürfel und erhöhe deinen Attributswurf um das Ergebnis. Du kannst dich nach deinem Attributswurf dafür entscheiden, musst dies allerdings tun, bevor der SL das Ergebnis bekannt gibt.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Druide

Klassenmerkmale

Als Druide erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

Trefferpunkte

Trefferwürfel: 1W8 pro Druidenstufe
Trefferpunkte auf der 1. Stufe: 8 + Konstitutionsmodifikator
Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W8 (oder 5) + Konstitutionsmodifikator pro Druidenstufe nach der 1. Stufe.

Übung

Rüstungen: Leichte und mittelschwere Rüstung, Schilde (Druiden tragen keine Rüstungen oder Schilde aus Metall)
Waffen: Dolche, Kampfstäbe, Knüppel, Krummsäbel, Schleudern, Sicheln, Speere, Streitkolben, Wurfpfeile und Wurfspeere
Werkzeuge: Kräuterkundeausrüstung
Rettungswürfe: Intelligenz, Weisheit
Fertigkeiten: Wähle zwei aus Arkane Kunde, Heilkunde, Mit Tieren umgehen, Motiv erkennen, Naturkunde, Religion, Überlebenskunst und Wahrnehmung

Ausrüstung

Du beginnst mit folgender Ausrüstung, zuzüglich zur Ausrüstung, die du über deinen Hintergrund erhältst:

- (*a*) ein Holzschild oder (*b*) eine beliebige einfache Waffe
- (*a*) ein Krummsäbel oder (*b*) eine beliebige Nahkampfwaffe
- Lederrüstung, eine Entdeckerausrüstung und ein druidischer Fokus

Druide

Stufe	Übungs-bonus	Merkmale	Bekannte Zaubertricks	Zauberplätze pro Zaubergrad 1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1.	+2	Druidisch, Zauberwirken	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2.	+2	Tiergestalt, Druidenzirkel	2	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3.	+2	–	2	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4.	+2	Verbesserung: Tiergestalt, Attributswerterhöhung	3	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5.	+3	–	3	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6.	+3	Merkmal: Druidenzirkel	3	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7.	+3	–	3	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8.	+3	Verbesserung: Tiergestalt, Attributswerterhöhung	3	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9.	+4	–	3	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10.	+4	Merkmal: Druidenzirkel	4	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11.	+4	–	4	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12.	+4	Attributswerterhöhung	4	4	3	3	3	2	1	–	–	–
13.	+5	–	4	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14.	+5	Merkmal: Druidenzirkel	4	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15.	+5	–	4	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16.	+5	Attributswerterhöhung	4	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17.	+6	–	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18.	+6	Zeitloser Körper, In Tiergestalt zaubern	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19.	+6	Attributswerterhöhung	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20.	+6	Erzdruide	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Druidisch

Du beherrscht Druidisch, die Geheimsprache der Druiden. Du kannst die Sprache sprechen und darin versteckte Botschaften hinterlassen. Jeder, der dieser Sprache mächtig ist, findet eine solche Botschaft automatisch. Andere erkennen sie nur, wenn sie einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, können den Inhalt ohne magische Hilfe jedoch nicht entschlüsseln.

Zauberwirken

Indem du dich der göttlichen Essenz der Natur bedienst, kannst du Zauber wirken und diese Essenz nach deinem Willen formen.

Zaubertricks

Auf der 1. Stufe beherrschst du zwei Zaubertricks deiner Wahl aus der Druidenzauberliste. Weitere Druidenzaubertricks deiner Wahl erlernst du auf höheren Stufen (siehe Spalte „Bekannte Zaubertricks“ in der Druidentabelle).

Zauber vorbereiten und wirken

In der Druidentabelle siehst du, wie viele Zauberplätze dir für Zauber des 1. Grades und höherer Grade zur Verfügung stehen. Um einen dieser Zauber zu wirken, musst du einen Platz des gleichen oder höheren Grades verbrauchen. Verbrauchte Zauberplätze werden nach einer langen Rast wiederhergestellt.

Du bereitest die Liste der Druidenzauber, die dir zum Wirken zur Verfügung stehen, mithilfe der Druidenzauberliste vor. Wähle dazu eine Anzahl von Druidenzaubern aus, die deinem Weisheitsmodifikator + deiner Druidenstufe entsprechen (mindestens ein Zauber). Der Grad dieser Zauber muss dem der verfügbaren Zauberplätze entsprechen.

Als Druide der 3. Stufe hast du beispielsweise vier Zauberplätze des 1. und zwei des 2. Grades. Bei einem Weisheitswert von 16 kann deine Liste vorbereiteter Zauber sechs Zauber des 1. oder des 2. Grades in beliebiger Kombination enthalten. Wenn du als Zauber des 1. Grades *Wunden heilen* vorbereitest, kannst du ihn von einem Zauberplatz des 1. oder 2. Grades wirken. Er wird durch das Wirken nicht von deiner Liste vorbereiteter Zauber entfernt.

Du kannst deine Liste der vorbereiteten Zauber nach einer langen Rast ändern. Das Vorbereiten einer neuen Druidenzauberliste erfordert eine gewisse Zeit für Gebet oder Meditation: mindestens eine Minute pro Zaubergrad für jeden Zauber auf der Liste.

Attribut zum Zauberwirken

Dein Attribut zum Wirken der Druidenzauber ist Weisheit, da du deine Magie aus der Hingabe zur Natur und der Einheit mit ihr schöpfst. Wenn sich ein Druidenzauber auf das zum Wirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Weisheit. Außerdem verwendest du deinen Weisheitsmodifikator beim Festlegen des Rettungswurf-SG für Druidenzauber, die du wirkst, und für Angriffswürfe damit.

Zauberrettungswurf-SG = 8 + dein Übungsbonus + dein Weisheitsmodifikator

Angriffszauber-Modifikator = dein Übungsbonus + dein Weisheitsmodifikator

Rituale wirken

Du kannst einen Druidenzauber als Ritual wirken, wenn der Zauber den Zusatz „Ritual“ aufweist und du ihn vorbereitet hast.

Zauberfokus

Du kannst einen druidischen Fokus (siehe „Ausrüstung“) als Zauberfokus für deine Druidenzauber verwenden.

Tiergestalt

Ab der 2. Stufe kannst du deine Aktion verwenden, um auf magische Weise die Gestalt jedes Tiers anzunehmen, das du schon einmal gesehen hast. Du kannst dieses Merkmal zweimal einsetzen. Verbrauchte Anwendungen werden nach einer kurzen oder langen Rast wiederhergestellt.

Deine Druidenstufe bestimmt die Art der Tiere, in die du dich verwandeln kannst, wie in der Tabelle „Tiergestalt“ angegeben. Ab der 2. Stufe kannst du dich beispielsweise in jedes Tier mit einem Herausforderungsgrad von 1/4 oder niedriger verwandeln, das weder eine Flug- noch Schwimmbewegungsrate aufweist.

Tiergestalt

Stufe	Max. HG	Einschränkungen	Beispiel
2.	1/4	Keine Flug- oder Schwimmbewegungsrate	Wolf
4.	1/2	Keine Flugbewegungsrate	Krokodil
8.	1	–	Riesenadler

Du kannst für eine Anzahl von Stunden in Tiergestalt bleiben, die deiner halben Druidenstufe (abgerundet) entspricht. Danach verwandelst du dich in deine normale Gestalt zurück, es sei denn, du verbrauchst

eine weitere Anwendung dieses Merkmals. Als Bonusaktion in deinem Zug kannst du dich auch schon früher wieder zurückverwandeln. Du verwandelst dich automatisch zurück, wenn du bewusstlos wirst, auf 0 Trefferpunkte sinkst oder stirbst.

Solange du verwandelt bist, gelten folgende Regeln:

- Deine Spielwerte werden durch die Werte des gewählten Tiers ersetzt, du behältst jedoch deine Gesinnung, Persönlichkeit und deine Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte. Du bist weiterhin in deinen Fertigkeiten und Rettungswürfen geübt und darüber hinaus in denen der Kreatur. Sollte es zu Überschneidungen kommen und die Kreatur einen höheren Übungsbonus aufweisen, benutzt du diesen statt deinen. Besitzt die Kreatur legendäre Aktionen oder Hortaktionen, kannst du diese nicht verwenden.
- Wenn du dich verwandelst, übernimmst du die Trefferpunkte und Trefferwürfel der Kreatur. Nimmst du wieder deine normale Gestalt an., hast du so viele Trefferpunkte wie vor der Verwandlung. Solltest du dich jedoch zurückverwandeln, weil du in Tiergestalt auf 0 Trefferpunkte gesunken bist, wird der überschüssige Schaden auf deine normale Gestalt übertragen. Erleidest du in Tiergestalt beispielsweise 10 Schaden und hast nur noch 1 Trefferpunkt übrig, kehrst du in deine normale Gestalt zurück und erleidest 9 Schaden. Solange der überschüssige Schaden dich in deiner normalen Gestalt nicht auf 0 Trefferpunkte sinken lässt, wirst du nicht bewusstlos.
- Du kannst keine Zauber wirken, und deine Fähigkeit, zu sprechen oder Aktionen auszuführen, bei denen die Hände benötigst, ist auf die Fähigkeiten deiner Tiergestalt beschränkt. Die Verwandlung unterbricht nicht deine Konzentration auf einen bereits gewirkten Zauber, und verhindert auch nicht, dass du Aktionen ausführen kannst, die Teil dieses Zaubers sind, wie beispielsweise bei *Blitze herbeirufen*, wenn du den Zauber bereits gewirkt hast.
- Du behältst alle Vorzüge deiner Klasse, deines Volkes oder anderer Quellen und kannst sie anwenden, falls deine neue Gestalt körperlich dazu in der Lage ist. Allerdings kannst du Spezialsinne wie Dunkelsicht nur nutzen, wenn deine neue Gestalt ebenfalls darüber verfügt.
- Du entscheidest, ob deine Ausrüstung an Ort und Stelle zu Boden fällt, mit deiner neuen Gestalt verschmilzt oder von ihr getragen wird. Getragene Ausrüstung kann normal verwendet werden, aber der SL entscheidet abhängig von der Größe und Gestalt der Kreatur, ob sie dieser etwas nutzt. Deine Ausrüstung verändert weder Größe noch Form, um sich an die neue Gestalt anzupassen, und jede Ausrüstung, die in der neuen Gestalt nicht getragen werden kann, muss entweder zu Boden fallen oder damit verschmelzen. Ausrüstung, die mit der Gestalt verschmilzt, kann erst nach Verlassen der Gestalt wieder genutzt werden.

Druidenzirkel

Auf der 2. Stufe suchst du dir einen Druidenzirkel wie den Zirkel des Landes aus, dem du von nun an angehörst. Deine Wahl gewährt dir auf der 2. sowie auf der 6., 10. und 14. Stufe weitere Merkmale.

Attributswerterhöhung

Auf der 4., 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 oder zwei Attributswerte um je 1 steigern. Wie üblich darf auf diese Weise kein Attribut über einen Wert von 20 steigen.

Zeitloser Körper

Ab der 18. Stufe lässt dich die urtümliche Magie, die du wirkst, langsamer altern. Für je zehn Jahre, die vergehen, wird dein Körper ein Jahr älter.

In Tiergestalt zaubern

Ab der 18. Stufe kannst du viele deiner Druidenzauber in jeder Tiergestalt wirken, die du annimmst. Gesten- und verbale Komponenten eines Druidenzaubers kannst du in Tiergestalt ausführen, jedoch stehen dir keine Materialkomponenten zur Verfügung.

Erzdruide

Ab der 20. Stufe kannst du unbegrenzt oft Tiergestalt annehmen.

Darüber hinaus ignorierst du die Gesten- und verbalen Komponenten deiner Druidenzaubers sowie Materialkomponenten, für die keine Kosten angegeben sind und die nicht durch den Zauber verbraucht werden. Du genießt diesen Vorzug sowohl in deiner normalen Gestalt als auch in Tiergestalt.

Zirkel des Landes

Der Zirkel des Landes besteht aus Mystikern und Weisen, die uraltes Wissen und Riten durch ihre mündlich überlieferte Tradition erhalten. Diese Druiden treffen sich in heiligen Hainen oder Steinkreisen und teilen auf Druidisch urtümliche Geheimnisse miteinander. Die weisesten Mitglieder des Kreises stehen als Hohepriester Gemeinschaften vor, die den Alten Glauben bewahren, und beraten deren Anführer. Als Mitglied dieses Zirkels wird deine Magie von dem Land beeinflusst, in dem du in die mystischen Rituale deines Zirkels eingeführt wurdest.

Zusätzlicher Zaubertrick

Wenn du diesen Zirkel auf der 2. Stufe wählst, lernst du einen zusätzlichen Druidenzaubertrick deiner Wahl.

Natürliche Erholung

Ab der 2. Stufe kannst du einen Teil deiner magischen Energie zurückerhalten, indem du meditierst und Zwiesprache mit der Natur hältst. Nach einer kurzen Rast kannst du dir verbrauchte Zauberplätze aussuchen, die du zurückerhältst. Die Zauberplätze dürfen zusammen nur eine Gradzahl besitzen, die höchstens gleich der Hälfte deiner Druidenstufe ist (aufgerundet), und keiner der Zauberplätze darf den 6. Grad oder höher aufweisen. Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

Als Druide der 4. Stufe kannst du beispielsweise bis zu zwei Grade an Zauberplätzen zurückerhalten. Du kannst also entweder zwei Zauberplätze des 1. Grades oder einen Zauberplatz des 2. Grades zurückerhalten.

Zauber des Zirkels

Deine mystische Verbindung mit dem Land verleiht dir die Fähigkeit, bestimmte Zaubersprüche zu wirken. Auf der 3., 5., 7. und 9. Stufe erhältst du Zugang zu Zaubern des Zirkels, die mit dem Land verbunden sind, in dem du zum Druiden wurdest. Wähle eine Landschaftsart – Arktis, Berge, Grasland, Küste, Sumpf, Wald oder Wüste – und sieh dir die entsprechende Zauberliste an.

Sobald du Zugang zu einem Zauber des Zirkels hast, ist dieser immer vorbereitet und zählt nicht zur maximalen Zahl der Zauber, die du jeden Tag vorbereiten kannst. Falls der Zauber nicht in der Druidenzauberliste aufgeführt ist, so zählt er für dich dennoch als Druidenzauber.

Arktis

Druidenstufe	Zauber des Zirkels
3.	*Dornenwuchs, Person festhalten*
5.	*Schneesturm, Verlangsamen*
7.	*Bewegungsfreiheit, Eissturm*
9.	*Einswerden mit der Natur, Kältekegel*

Gebirge

Druidenstufe	Zauber des Zirkels
3.	*Dornenwuchs, Spinnenklettern*
5.	*Blitz, Mit Stein verschmelzen*
7.	*Stein formen, Steinhaut*
9.	*Steinwand, Wände passieren*

Grasland

Druidenstufe	Zauber des Zirkels
3.	*Spurloses Gehen, Unsichtbarkeit*
5.	*Hast. Tageslicht*
7.	*Bewegungsfreiheit, Weissagung*
9.	*Insektenplage, Traum*

Küste

Druidenstufe	Zauber des Zirkels
3.	*Nebelschritt, Spiegelbilder*
5.	*Auf Wasser gehen, Wasser atmen*
7.	*Bewegungsfreiheit, Wasser kontrollieren*
9.	*Ausspähung, Elementar beschwören*

Sumpf

Druidenstufe	Zauber des Zirkels
3.	*Dunkelheit, Säurepfeil*
5.	*Auf Wasser gehen, Stinkende Wolke*
7.	*Bewegungsfreiheit, Kreatur aufspüren*
9.	*Ausspähung, Insektenplage*

Wald

Druidenstufe	Zauber des Zirkels
3.	*Rindenhaut, Spinnenklettern*
5.	*Blitze herbeirufen, Pflanzenwachstum*
7.	*Bewegungsfreiheit, Weissagung*
9.	*Einswerden mit der Natur, Hölzerner Weg*

Wüste

Druidenstufe	Zauber des Zirkels
3.	*Stille, Verschwimmen*
5.	*Nahrung und Wasser erschaffen, Schutz vor Energie*
7.	*Plage, Scheingelände*
9.	*Insektenplage, Steinwand*

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Sicherer Schritt

Ab der 6. Stufe kostet dich das Durchqueren von nichtmagischem schwierigem Gelände keine zusätzliche Bewegungsrate mehr. Du kannst dich außerdem durch nichtmagische Pflanzen bewegen, ohne von ihnen verlangsamt zu werden oder Schaden zu nehmen, falls sie Dornen, Stacheln oder ähnliche Gefahren aufweisen.

Darüber hinaus bist du bei Rettungswürfen gegen Pflanzen, die magisch erschaffen oder manipuliert wurden, um die Bewegung einzuschränken – wie beispielsweise durch den Zauber *Verstricken* – im Vorteil.

Schutz der Natur

Ab der 10. Stufe kannst du nicht mehr von Feenwesen bezaubert oder verängstigt werden und bist gegen Gift und Krankheiten immun.

Heiligtum der Natur

Ab der 14. Stufe spüren natürliche Kreaturen deine Verbindung zur Natur und zögern, dich anzugreifen. Um dich anzugreifen, muss ein Tier oder eine Pflanze einen Weisheitsrettungswurf gegen deinen Druiden-Zauberrettungswurf-SG bestehen. Scheitert der Wurf, muss sich die Kreatur ein anderes Ziel aussuchen oder verfehlt dich automatisch. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen diesen Effekt immun.

Die Kreatur ist sich schon vor dem Angriff auf dich dieses Effekts bewusst.

Heilige Pflanzen und Holz

Ein Druide sieht bestimmte Pflanzen als heilig an, insbesondere Birke, Eibe, Eiche, Erle, Esche, Haselnuss, Holunder, Mistel, Stechpalme, Vogelbeere, Wacholder und Weide. Druiden nutzen diese Pflanzen häufig als Zauberfokus, indem sie einen Eiben- oder Eichenast oder Mistelzweige bei sich tragen.

Ebenso nutzt ein Druide derartige Hölzer zum Herstellen anderer Gegenstände wie Waffen und Schilde. Eibenholz wird mit Tod und Wiedergeburt in Verbindung gebracht, daher fertigt man oft Waffengriffe für Krummsäbel und Sicheln daraus. Eschen werden mit dem Leben assoziiert und Eichen mit Stärke. Diese Hölzer geben hervorragende Hefte oder ganze Waffen wie Knüppel und Kampfstäbe oder Schilde ab. Erle steht für die Luft und eignet sich gut für Wurfwaffen wie Wurfpfeile oder -speere.

Druiden aus Regionen, in denen die hier beschriebenen Pflanzen nicht wachsen, können entsprechende Alternativen verwenden. Beispielsweise schätzt ein Druide aus einer Wüstenregion vermutlich Yuccas und Kakteen.

Druiden und die Götter

Einige Druiden verehren die Naturkräfte, aber die meisten beten einen der vielen Naturgötter des Multiversums an (mehr darüber in der Götterliste in Anhang PH-B). Das Anbeten dieser Götter wird oft als weitaus ältere Tradition angesehen als der Glaube der Kleriker und städtisch geprägten Bevölkerung.

Hexenmeister

Klassenmerkmale

Als Hexenmeister erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

Trefferpunkte

Trefferwürfel: 1W8 pro Hexenmeisterstufe
Trefferpunkte auf der 1. Stufe: 8 + Konstitutionsmodifikator
Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W8 (oder 5) + Konstitutionsmodifikator pro Hexenmeisterstufe nach der 1. Stufe

Übung

Rüstungen: Leichte Rüstung
Waffen: Einfache Waffen
Werkzeuge: Keine
Rettungswürfe: Weisheit, Charisma
Fertigkeiten: Wähle zwei aus Arkane Kunde, Einschüchtern, Geschichte, Nachforschungen, Naturkunde, Religion und Täuschen

Ausrüstung

Du beginnst mit folgender Ausrüstung, zuzüglich zur Ausrüstung, die du über deinen Hintergrund erhältst:

- (*a*) eine leichte Armbrust und 20 Bolzen oder (*b*) eine beliebige einfache Waffe
- (*a*) ein Materialkomponentenbeutel oder (*b*) ein arkaner Fokus
- (*a*) eine Gelehrtenausrüstung oder (*b*) eine Gewölbeforscherausrüstung
- Eine Lederrüstung, eine beliebige einfache Waffe und zwei Dolche

Hexenmeister

Stufe	Übungs-bonus	Merkmale	Bekannte Zaubertricks	Bekannte Zauber	Zauberplätze	Grad der Plätze	Bekannte Anrufungen
1.	+2	Außerweltlicher Schutzherr, Paktmagie	2	2	1	1.	–
2.	+2	Schauerliche Anrufungen	2	3	2	1.	2
3.	+2	Segen des Pakts	2	4	2	2.	2
4.	+2	Attributswerterhöhung	3	5	2	2.	2
5.	+3	–	3	6	2	3.	3
6.	+3	Merkmal: Außerweltlicher Schutzherr	3	7	2	3.	3
7.	+3	–	3	8	2	4.	4
8.	+3	Attributswerterhöhung	3	9	2	4.	4
9.	+4	–	3	10	2	5.	5
10.	+4	Merkmal: Außerweltlicher Schutzherr	4	10	2	5.	5
11.	+4	Mystisches Arkanum (6. Grad)	4	11	3	5.	5
12.	+4	Attributswerterhöhung	4	11	3	5.	6
13.	+5	Mystisches Arkanum (7. Grad)	4	12	3	5.	6
14.	+5	Merkmal: Außerweltlicher Schutzherr	4	12	3	5.	6
15.	+5	Mystisches Arkanum (8. Grad)	4	13	3	5.	7
16.	+5	Attributswerterhöhung	4	13	3	5.	7
17.	+6	Mystisches Arkanum (9. Grad)	4	14	4	5.	7
18.	+6	–	4	14	4	5.	8
19.	+6	Attributswerterhöhung	4	15	4	5.	8
20.	+6	Mystischer Meister	4	15	4	5.	8

Außerweltlicher Schutzherr

Auf der 1. Stufe hast du einen Pakt mit einem außerweltlichen Wesen deiner Wahl geschlossen: einer Erzfee, einem Unhold (am Ende dieser Klassenbeschreibung näher erläutert) oder einem Großen Alten. Deine Wahl gewährt dir auf der 1. sowie auf der 6., 10. und 14. Stufe weitere Merkmale.

Paktmagie

Deine arkane Forschung und die dir von deinem Schutzherrn verliehene Magie gewähren dir die Fähigkeit, Zauber zu wirken.

Zaubertricks

Du beherrschst zwei Zaubertricks deiner Wahl aus der Hexenmeisterzauberliste. Weitere Hexenmeisterzaubertricks deiner Wahl erlernst du auf höheren Stufen (siehe Spalte „Bekannte Zaubertricks“ in der Hexenmeistertabelle).

Zauberplätze

In der Hexenmeistertabelle siehst du, wie viele Zauberplätze dir zur Verfügung stehen. Dort siehst du auch den Grad dieser Zauberplätze, wobei alle deine Zauberplätze denselben Grad haben. Um einen der Hexenmeisterzauber des 1. Grades oder höher zu wirken, musst du einen Zauberplatz verbrauchen. Verbrauchte Zauberplätze werden nach einer kurzen oder langen Rast wiederhergestellt.

Als Hexenmeister der 5. Stufe hast du beispielsweise zwei Zauberplätze des 3. Grades. Um als Zauber des 1. Grades *Donnerwoge* zu wirken, musst du einen dieser Zauberplätze verbrauchen, und du wirkst ihn im 3. Grad.

Bekannte Zauber des 1. Grades und höher

Auf der 1. Stufe beherrschst du zwei Zauber des 1. Grades deiner Wahl aus der Hexenmeisterzauberliste.

Die Spalte „Bekannte Zauber“ in der Hexenmeistertabelle gibt an, wann du weitere Zauber des 1. Grades oder höherer Grade lernen kannst. Der Grad des ausgewählten Zaubers darf dabei den in der Tabelle angegebenen Grad für deine Stufe nicht übersteigen. Erreichst du beispielsweise die 6. Stufe, lernst du einen neuen Hexenmeisterzauber des 1., 2. oder 3. Grades.

Wenn du mit dieser Klasse eine Stufe aufsteigst, kannst du zudem einen der bekannten Hexenmeisterzauber durch einen anderen aus der Liste ersetzen, dessen Grad einem deiner verfügbaren Zauberplätze entsprechen muss.

Attribut zum Zauberwirken

Dein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma, und wann immer die Beschreibung eines Zaubers den Begriff „Attribut zum Zauberwirken“ enthält, verwendest du deinen Charismawert. Außerdem verwendest du deinen Charismamodifikator beim Festlegen des Rettungswurf-SG für gewirkte Hexenmeisterzauber und bei Angriffswürfen damit.

Zauberrettungswurf-SG = 8 + dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator

Angriffszauber-Modifikator = dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator

Zauberfokus

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

Schauerliche Anrufungen

Bei deinem Studium des okkulten Wissens bist du auf schauerliche Anrufungen gestoßen, Fragmente verbotener Kenntnisse, die dir dauerhafte magische Fähigkeiten verleihen.

Auf der 2. Stufe erhältst du zwei schauerliche Anrufungen deiner Wahl. Weitere Informationen zu den Anrufungen findest du am Ende der Klassenbeschreibung. Weitere Anrufungen deiner Wahl erlernst du auf höheren Stufen (siehe Spalte „Bekannte Anrufungen“ in der Hexenmeistertabelle).

Wenn du mit dieser Klasse eine Stufe aufsteigst, kannst du zudem eine der bekannten Anrufungen durch eine anderen aus der Liste ersetzen, die du auf dieser Stufe lernen kannst.

Segen des Pakts

Auf der 3. Stufe erhältst du von deinem außerweltlichen Schutzherrn ein Geschenk für deine treuen Dienste. Er gewährt dir eines der folgenden Merkmale deiner Wahl:

Pakt der Kette

Du lernst den Zauber *Vertrauten finden* und kannst ihn als Ritual wirken. Er zählt nicht zur Anzahl der dir bekannten Zauber.

Wenn du den Zauber wirkst, kannst du für deinen Vertrauten eine der normalen oder eine der folgenden besonderen Formen wählen: Feengeist, Pseudodrache, Teufelchen oder Quasit.

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

Pakt der Klinge

Du kannst eine Aktion verwenden, um eine Paktwaffe in deiner leeren Hand erscheinen zu lassen. Die Form dieser Nahkampfwaffe kannst du jedes Mal frei bestimmen. Du bist im Umgang mit der Waffe geübt, solange du sie führst. Diese Waffe zählt als magisch, wenn es um das Überwinden von Resistenzen und Immunitäten gegen nichtmagische Angriffe und nichtmagischen Schaden geht.

Deine Paktwaffe verschwindet, wenn sie mindestens eine Minute lang mehr als 1,5 Meter von dir entfernt ist. Sie verschwindet ebenso, wenn du dieses Merkmal erneut verwendest, wenn du die Waffe auflöst (keine Aktion erforderlich) oder wenn du stirbst.

Du kannst eine gehaltene magische Waffe in deine Paktwaffe verwandeln, indem du ein spezielles Ritual durchführst. Dieses Ritual dauert eine Stunde und kann während einer kurzen Rast durchgeführt werden. Danach kannst du die Waffe in einem extradimensionalen Raum verschwinden und bei jedem Erschaffen deiner Paktwaffe wieder erscheinen lassen. Ein Artefakt oder eine intelligente Waffe kann nicht auf diese Weise beeinflusst werden. Die Waffe ist nicht länger deine Paktwaffe, wenn du stirbst, wenn du das einstündige Ritual mit einer anderen Waffe durchführst oder wenn du ein einstündiges Ritual durchführst, um die Bindung aufzuheben. Die Waffe erscheint vor deinen Füßen, wenn sie sich bei Unterbrechung der Bindung im extradimensionalen Raum befindet.

Pakt des Buches

Dein Schutzherr überlässt dir ein Grimoire: das Buch der Schatten. Wenn du dieses Merkmal erhältst, wählst du drei Zaubertricks aus beliebigen Zauberlisten aus (sie müssen nicht aus derselben Liste stammen). Solange du das Buch bei dir trägst, kannst du diese Zaubertricks beliebig oft wirken. Sie zählen nicht zur Anzahl der dir bekannten Zaubertricks. Auch wenn sie nicht auf deiner Hexenmeisterzauberliste stehen, gelten sie für dich doch als Hexenmeisterzauber.

Falls du das Buch der Schatten verlierst, kannst du eine einstündige Zeremonie abhalten, um deinen Schutzherrn um Ersatz zu bitten. Diese Zeremonie kann während einer kurzen oder langen Rast durchgeführt werden und zerstört das vorherige Buch. Das Buch zerfällt zu Asche, wenn du stirbst.

Attributswerterhöhung

Auf der 4., 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 oder zwei Attributswerte um je 1 steigern. Wie üblich darf auf diese Weise kein Attribut über einen Wert von 20 steigen.

Mystisches Arkanum

Auf der 11. Stufe vertraut dir dein Schutzherr ein magisches Geheimnis an, das Arkanum genannt wird. Wähle einen Zauber des 6. Grades aus der Hexenmeisterzauberliste als dieses Arkanum.

Du kannst diesen Zauber wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Du kannst dies erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut tun.

Auf höheren Stufen erhältst du weitere Hexenmeisterzauber deiner Wahl, die auf diese Weise gewirkt werden können: einen Zauber des 7. Grades auf der 13. Stufe, einen Zauber des 8. Grades auf der 15. Stufe und einen Zauber des 9. Grades auf der 17. Stufe. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Mystischer Meister

Ab der 20. Stufe bist du dank deines Schutzherrn in der Lage, von deinen inneren Reserven an mystischer Energie zu zehren und so verbrauchte Zauberplätze zurückzuerhalten. Du kannst deinen Schutzherrn eine Minute lang anflehen, um alle verbrauchten Zauberplätze des Merkmals Paktmagie zurückzuerhalten. Hast du mit diesem Merkmal Zauberplätze zurückerhalten, steht es dir erst nach einer langen Rast erneut zur Verfügung.

Schauerliche Anrufungen

Sind bei einer schauerlichen Anrufung Voraussetzungen aufgeführt, musst du diese erfüllen, um sie zu lernen. Du kannst die Anrufung zu dem Zeitpunkt lernen, an dem du die Voraussetzungen erfüllst. Eine Stufenvoraussetzung bezieht sich auf deine Stufe als Hexenmeister.

Außerweltlicher Sprung

Voraussetzung: 9. Stufe

Du kannst *Springen* beliebig oft wirken, ohne dafür einen Zauberplatz oder Materialkomponenten verbrauchen zu müssen.

Aufsteigender Schritt
Voraussetzung: 9. Stufe

Du kannst *Schweben* beliebig oft auf dich selbst wirken, ohne dafür einen Zauberplatz oder Materialkomponenten verbrauchen zu müssen.

Auge des Runenwächters
Du kannst jede Schrift lesen.

Buch der uralten Geheimnisse
Voraussetzung: Merkmal: Pakt des Buches

Du kannst jetzt magische Rituale in deinem Buch der Schatten festhalten. Wähle zwei Zauber des 1. Grades mit dem Zusatz „Ritual" aus beliebigen Zauberlisten (sie müssen nicht aus derselben Liste stammen). Diese Zauber erscheinen in deinem Buch und zählen nicht zur Anzahl der dir bekannten Zauber. Mit deinem Buch der Schatten in der Hand kannst du die ausgewählten Zauber als Rituale wirken. Solange du die Zauber nicht auf andere Weise gelernt hast, stehen sie dir ausschließlich als Rituale zur Verfügung. Zudem kannst du bekannte Hexenmeisterzauber als Ritual wirken, falls sie als solche gekennzeichnet sind.

Während deiner Abenteuer kannst du deinem Buch der Schatten weitere Ritualzauber hinzufügen. Findest du einen solchen Zauber, kannst du ihn in dein Buch schreiben, falls sein Grad höchstens deiner halben Hexenmeisterstufe entspricht (aufgerundet) und du die entsprechende Zeit dafür verwendest. Pro Zaubergrad dauert die Übertragung zwei Stunden und kostet 50 GM für die dafür benötigten seltenen Tinten.

Dieb der fünf Schicksale
Du kannst einmal *Verderben* wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberplatz verbrauchst. Du kannst dies erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut tun.

Dürstende Klinge
Voraussetzung: 5. Stufe, Merkmal: Pakt der Klinge

Du kannst mit deiner Paktwaffe zweimal anstatt einmal angreifen, wenn du in deinem Zug die Angriffsaktion ausführst.

Fleischbildhauer
Voraussetzung: 7. Stufe

Du kannst einmal *Verwandlung* wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberplatz verbrauchst. Du kannst dies erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut tun.

Fürchterliches Wort
Voraussetzung: 7. Stufe

Du kannst einmal *Verwirrung* wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberplatz verbrauchst. Du kannst dies erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut tun.

Gedankenblick
Du kannst deine Aktion verwenden, um eine bereitwillige humanoide Kreatur zu berühren und bist zum Ende deines nächsten Zugs ihre Sinne zu nutzen. Solange sich diese Kreatur auf derselben Existenzebene wie du befindet, kannst du in darauffolgenden Zügen deine Aktion verwenden, um die Verbindung aufrechtzuhalten und die Wirkungsdauer bis zum Ende deines nächsten Zugs zu verlängern. Während du die Sinne der anderen Kreatur nutzt, erhältst du alle Vorzüge ihrer Spezialsinne, bist jedoch blind und taub für deine eigene Umgebung.

Grabesflüstern
Voraussetzung: 9. Stufe

Du kannst *Mit Toten sprechen* beliebig oft wirken, ohne dafür einen Zauberplatz verbrauchen zu müssen.

Hexensicht
Voraussetzung: 15. Stufe

Du kannst die wahre Gestalt jedes Gestaltwandlers oder jeder Kreatur erkennen, die durch Illusions- oder Verwandlungsmagie verborgen wird, solange sich die Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir und in deiner Sichtlinie aufhält.

Ketten von Carceri
Voraussetzung: 15. Stufe, Merkmal: Pakt der Kette

Du kannst beliebig oft *Monster festhalten* auf einen Celestischen, Elementar oder Unhold wirken, ohne dafür einen Zauberplatz oder Materialkomponenten verbrauchen zu müssen. Du kannst diese Anrufung bei derselben Kreatur erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

Lebenstrinker
Voraussetzung: 12. Stufe, Merkmal: Pakt der Klinge

Wenn du eine Kreatur mit deiner Paktwaffe triffst, erleidet die Kreatur zusätzlichen nekrotischen Schaden in Höhe deines Charismamodifikators (mindestens 1).

Maske der vielen Gesichter
Du kannst *Selbstverkleidung* beliebig oft wirken, ohne dafür einen Zauberplatz verbrauchen zu müssen.

Meister der myriaden Formen
Voraussetzung: 15. Stufe

Du kannst *Gestalt verändern* beliebig oft wirken, ohne dafür einen Zauberplatz verbrauchen zu müssen.

Mit den Schatten verschmelzen
Voraussetzung: 5. Stufe

Wenn du dich in einem Gebiet mit dämmrigem Licht oder Dunkelheit aufhältst, kannst du deine Aktion verwenden, um unsichtbar zu werden, bis du dich bewegst oder eine Aktion oder Reaktion verwendest.

Neblige Visionen
Du kannst *Lautloses Trugbild* beliebig oft wirken, ohne dafür einen Zauberplatz oder Materialkomponenten verbrauchen zu müssen.

Qualvoller Strahl
Voraussetzung: Zaubertrick Schauriger Strahl

Addiere bei einem Treffer mit *Schauriger Strahl* deinen Charismamodifikator zum Schaden.

Schattenrüstung
Du kannst *Magierrüstung* beliebig oft auf dich selbst wirken, ohne dafür einen Zauberplatz oder Materialkomponenten verbrauchen zu müssen.

Stimme des Kettenmeisters
Voraussetzung: Merkmal: Pakt der Kette

Du kannst telepathisch mit deinem Vertrauten kommunizieren und seine Sinne nutzen, solange ihr euch auf derselben Existenzebene befindet. Während du die Sinne deines Vertrauten nutzt, kannst du zudem mit deiner Stimme durch ihn sprechen, selbst wenn dein Vertrauter des Sprechens normalerweise nicht mächtig ist.

Teufelssicht
Du kannst sowohl in magischer als auch nichtmagischer Dunkelheit 36 Meter weit normal sehen.

Tiersprache
Du kannst *Mit Tieren sprechen* beliebig oft wirken, ohne dafür einen Zauberplatz verbrauchen zu müssen.

Unheimliche Sicht
Du kannst beliebig oft *Magie entdecken* wirken, ohne dafür einen Zauberplatz verbrauchen zu müssen.

Unheimlicher Speer
Voraussetzung: Zaubertrick Schauriger Strahl

Die Reichweite von *Schauriger Strahl* erhöht sich auf 90 Meter.

Unholde Vitalität
Du kannst beliebig oft *Falsches Leben* als Zauber des 1. Grades wirken, ohne dafür einen Zauberplatz oder Materialkomponenten verbrauchen zu müssen.

Untergebene des Chaos
Voraussetzung: 9. Stufe

Du kannst einmal *Elementar beschwören* wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberplatz verbrauchst. Du kannst dies erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut tun.

Verführerischer Einfluss
Du bist in den Fertigkeiten Täuschen und Überzeugen geübt.

Verhexendes Flüstern
Voraussetzung: 7. Stufe

Du kannst einmal *Zwang* wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberplatz verbrauchst. Du kannst dies erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut tun.

Versumpfen lassen
Voraussetzung: 5. Stufe

Du kannst einmal *Verlangsamen* wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberplatz verbrauchst. Du kannst dies erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut tun.

Visionen von fernen Reichen
Voraussetzung: 15. Stufe

Du kannst *Arkanes Auge* beliebig oft wirken, ohne dafür einen Zauberplatz verbrauchen zu müssen.

Zeichen des schlechten Omens

Voraussetzung: 5. Stufe

Du kannst einmal *Fluch* wirken, indem du einen Hexenmeisterzauberplatz verbrauchst. Du kannst dies erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut tun.

Zurückdrängender Strahl

Voraussetzung: Zaubertrick Schauriger Strahl

Wenn du eine Kreatur mit *Schauriger Strahl* triffst, kannst du sie bis zu drei Meter in gerader Linie von dir wegstoßen.

Außerweltliche Schutzherren

Die Wesen, die als Schutzherren der Hexenmeister in Erscheinung treten, sind mächtige Bewohner anderer Existenzebenen – keine Götter, aber fast gottgleich in ihrer Macht. Verschiedene Schutzherren gewähren ihren Hexenmeistern Zugriff auf unterschiedliche Kräfte und Anrufungen und erwarten dafür bedeutende Gefallen.

Einige Schutzherren schließen einen Pakt mit mehreren Hexenmeistern und verteilen ihr mystisches Wissen relativ freizügig oder prahlen mit ihrer Fähigkeit, Sterbliche ihrem Willen zu unterwerfen. Andere Schutzherren geben ihre Macht nur widerwillig weiter und schließen meist nur mit einem Hexenmeister einen Pakt. Hexenmeister, die demselben Schutzherrn dienen, betrachten sich zuweilen als Verbündete, Geschwister oder Rivalen.

Der Unhold

Du hast einen Pakt mit einem Unhold aus den unteren Ebenen der Existenz geschlossen, einem Wesen, dessen Ziele böse sind, selbst wenn das nicht für dich gilt. Diese Wesen sehnen sich danach, alles zu verderben oder zu zerstören, dich eingeschlossen. Zu den Unholden, die mächtig genug sind, um einen Pakt zu schließen, gehören Dämonenherrscher wie Demogorgon, Orkus, Fraz'Urb-luu und Baphomet, Erzteufel wie Asmodeus, Dispater, Mephistopheles und Belial, Höllenschlundteufel und Balor, die über große Macht verfügen, und Ultrolothe und andere Herren der Yugolothen.

Erweiterte Zauberliste

Der Unhold gewährt dir die Wahl aus einer erweiterten Zauberliste, wenn du einen neuen Hexenmeisterzauber lernst. Die Zauberliste des Hexenmeisters wurde um folgende Zauber erweitert:

Erweiterte Zauberliste des Unholds

Zaubergrad	Zauber
1.	*Befehl, Brennende Hände*
2.	*Blindheit/Taubheit, Sengender Strahl*
3.	*Feuerball, Stinkende Wolke*
4.	*Feuerschild, Feuerwand*
5.	*Flammenschlag, Weihen*

Segen des Dunklen Meisters

Wenn du ab der 1. Stufe eine feindlich gesinnte Kreatur auf 0 Trefferpunkte reduzierst, erhältst du temporäre Trefferpunkte in Höhe deines Charismamodifikators + deine Hexenmeisterstufe (mindestens 1).

Schicksal des Dunklen Meisters

Ab der 6. Stufe kannst du deinen Schutzherrn bitten, das Schicksal zu deinen Gunsten zu ändern. Wenn du einen Attributs- oder Rettungswurf ausführst, kannst du dieses Merkmal verwenden, um dem Wurf einen W10 hinzuzufügen. Du kannst dies tun, nachdem der Wurf ausgeführt wurde, aber bevor die Effekte des Wurfs angewendet werden.

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

Widerstandskraft des Unholds

Ab der 10. Stufe kannst du nach einer kurzen oder langen Rast eine Schadensart festlegen. Du bist gegen diese Schadensart resistent, bis du mit diesem Merkmal eine andere auswählst. Schaden durch magische oder Silberwaffen ignoriert diese Resistenz.

Schlund des Wahnsinns

Ab der 14. Stufe kannst du dieses Merkmal nutzen, wenn du eine Kreatur mit einem Angriff triffst, um das Ziel sofort auf die Unteren Ebenen zu befördern. Die Kreatur verschwindet und wird durch eine albtraumhafte Landschaft geschleudert.

Am Ende deines nächsten Zugs erscheint sie wieder an der Stelle, an der sie sich zuvor befand, oder an der nächstgelegenen freien Stelle. Ist das Ziel kein Unhold, erleidet es durch die verstörende Erfahrung 10W10 psychischen Schaden.

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

Dein Segen des Pakts

Jeder Segen des Pakts gewährt dir eine besondere Kreatur oder einen Gegenstand entsprechend der Natur deines Schutzherrn.

Pakt der Kette: Dein Vertrauter ist gerissener als üblich. Die Standardform kann deinen Schutzherrn widerspiegeln, wobei Quasite und Teufelchen an den Unhold gebunden sind.

Pakt der Klinge: Wenn du dem Unhold dienst, ist deine Waffe vielleicht eine Axt aus schwarzem Metall und mit einem Flammenmuster verziert.

Pakt des Buches: Dein Buch der Schatten könnte ein dicker Foliant sein, den dir der Unhold geschenkt hat – in Dämonenhaut gebunden, mit Eisen beschlagen und mit Beschwörungszaubern sowie verbotenem Wissen über die unheimlichen Regionen des Kosmos.

Kämpfer

Klassenmerkmale

Als Kämpfer erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

Trefferpunkte

Trefferwürfel: 1W10 pro Stufe als Kämpfer
Trefferpunkte auf der 1. Stufe: 10 + Konstitutionsmodifikator
Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W10 (oder 6) + Konstitutionsmodifikator pro Kämpferstufe nach der 1. Stufe

Übung

Rüstungen: Alle Rüstungen, Schilde
Waffen: Einfache Waffen, Kriegswaffen
Werkzeuge: Keine
Rettungswürfe: Stärke, Konstitution
Fertigkeiten: Wähle zwei aus Akrobatik, Athletik, Einschüchtern, Geschichte, Mit Tieren umgehen, Motiv erkennen, Überlebenskunst und Wahrnehmung

Ausrüstung

Du beginnst mit folgender Ausrüstung, zuzüglich zur Ausrüstung, die du über deinen Hintergrund erhältst:

- (*a*) Kettenpanzer oder (*b*) Lederrüstung und Langbogen mit 20 Pfeilen
- (*a*) eine Kriegswaffe und ein Schild oder (*b*) zwei Kriegswaffen
- (*a*) eine leichte Armbrust mit 20 Bolzen oder (*b*) zwei Beile
- (*a*) eine Gewölbeforscherausrüstung oder (*b*) eine Entdeckerausrüstung

Kämpfer

Stufe	Übungsbonus	Merkmale
1.	+2	Kampfstil, Durchschnaufen
2.	+2	Tatendrang (einmalig)
3.	+2	Kampfarchetypen
4.	+2	Attributswerterhöhung
5.	+3	Zusätzlicher Angriff
6.	+3	Attributswerterhöhung
7.	+3	Merkmal: Kampfarchetyp
8.	+3	Attributswerterhöhung
9.	+4	Unbeugsamkeit (eine Anwendung)
10.	+4	Merkmal: Kampfarchetyp
11.	+4	Zusätzlicher Angriff (2)
12.	+4	Attributswerterhöhung
13.	+5	Unbeugsamkeit (zwei Anwendungen)
14.	+5	Attributswerterhöhung
15.	+5	Merkmal: Kampfarchetyp
16.	+5	Attributswerterhöhung
17.	+6	Tatendrang (zwei Anwendungen), Unbeugsamkeit (drei Anwendungen)
18.	+6	Merkmal: Kampfarchetyp
19.	+6	Attributswerterhöhung
20.	+6	Zusätzlicher Angriff (3)

Kampfstil

Du wählst einen bestimmten Kampfstil als Spezialisierung. Entscheide dich für eine der folgenden Optionen. Du kannst keinen der Kampfstile mehr als einmal wählen, selbst wenn du dir später erneut einen aussuchen darfst.

Bogenschießen

Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen.

Duellieren

Kämpfst du mit einer einhändig geführten Nahkampfwaffe und keiner weiteren Waffe in deiner Zweithand, erhältst du einen Bonus von +2 auf die Schadenswürfe mit dieser Waffe.

Kampf mit großen Waffen

Wenn du beim Angriff mit einer zweihändigen Nahkampfwaffe beim Schadenswurf eine 1 oder 2 würfelst, darfst du mit dem entsprechenden Würfel erneut würfeln. Das neue Ergebnis gilt, auch wenn es wieder eine 1 oder 2 ist. Die Waffe muss die Waffeneigenschaft zweihändig oder vielseitig besitzen, um dir diesen Vorzug zu gewähren.

Leibwache

Führt eine Kreatur einen Angriff auf ein Ziel im Umkreis von bis zu 1,5 Metern von dir aus, das nicht du selbst bist, kannst du deine Reaktion dazu verwenden, dem Angreifer bei seinem Angriffswurf einen Nachteil zu verleihen. Du musst dafür einen Schild tragen.

Verteidigung

Solange du eine Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine RK.

Zwei-Waffen-Kampf

Wenn du mit zwei Waffen angreifst, kannst du deinen Attributsmodifikator zum Schaden des zweiten Angriffs addieren.

Durchschnaufen

Du hast einen gewissen Vorrat an Ausdauer, den du im Kampf zu deinem Schutz nutzen kannst. Du kannst in deinem Zug eine Bonusaktion verwenden, um Trefferpunkte in Höhe von 1W10 + deine Kämpferstufe zurückzuerhalten. Hast du dieses Merkmal einmal eingesetzt, steht es dir erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung.

Tatendrang

Ab der 2. Stufe vermagst du es, dich für einen kurzen Augenblick über deine körperlichen Grenzen hinwegzusetzen. In deinem Zug kannst du neben deiner normalen Aktion und einer möglichen Bonusaktion eine zusätzliche Aktion ausführen.

Hast du dieses Merkmal einmal eingesetzt, steht es dir erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung. Ab der 17. Stufe kannst du dieses Merkmal vor einer Rast zweimal einsetzen, jedoch nur einmal pro Zug.

Kampfarchetypen

Auf der 3. Stufe entscheidest du dich für einen Archetypen wie den Champion, der deinen Weg als Kämpfer bestimmt und deine Techniken und Kampfstile beeinflusst. Der gewählte Archetyp verleiht dir auf der 3., 7., 10., 15. und 18. Stufe weitere Merkmale.

Attributswerterhöhung

Auf der 4., 6., 8., 12., 14., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 oder zwei Attributswerte um je 1 steigern. Wie üblich darf auf diese Weise kein Attribut über einen Wert von 20 steigen.

Zusätzlicher Angriff

Ab der 5. Stufe kannst du zweimal statt nur einmal angreifen, wenn du in deinem Zug eine Angriffsaktion ausführst.

Die Anzahl deiner Angriffe steigt auf der 11. Kämpferstufe auf drei und auf der 20. Kämpferstufe auf vier.

Unbeugsamkeit

Ab der 9. Stufe kannst du einen misslungenen Rettungswurf wiederholen. Wenn du das tust, musst du das neue Ergebnis verwenden und kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

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

Kampfarchetypen

Unterschiedliche Kämpfer wählen verschiedene Herangehensweisen, um ihre Kampfkunst zu perfektionieren. Der Kampfarchetyp, für den du dich entscheidest, spiegelt deine Herangehensweise wider.

Champion

Der archetypische Champion konzentriert sich auf die Entwicklung seiner rohen körperlichen Kraft bis hin zur tödlichen Perfektion. Jene, die diesem Archetyp nacheifern, kombinieren rigoroses Training mit körperlicher Überlegenheit, um vernichtende Schläge auszuführen.

Verbesserter kritischer Treffer

Wählst du diesen Archetyp, verursacht deine Waffe ab der 3. Stufe bei einem Würfelergebnis von 19 oder 20 kritische Treffer.

Bemerkenswerter Athlet

Ab der 7. Stufe kannst du deinen halben Übungsbonus (abgerundet) auf jeden Stärke-, Geschicklichkeit- oder Konstitutionswurf addieren, der nicht bereits durch deinen Übungsbonus verbessert wird.

Außerdem kannst du aus dem Lauf pro Punkt deines Stärkemodifikators 30 Zentimeter weiter springen als gewöhnlich.

Weiterer Kampfstil

Auf der 10. Stufe kannst du eine zweite Option aus der Liste „Kampfstil-Klassenmerkmal“ auswählen.

Überlegener kritischer Treffer

Ab der 15. Stufe erzielt dein Waffenangriff bei einem Würfelergebnis von 18 bis 20 kritische Treffer.

Überlebender

Auf der 18. Stufe erklimmst du den Gipfel körperlicher Zähigkeit im Kampf. Zu Beginn jedes deiner Züge erhältst du Trefferpunkte in Höhe von 5 + dein Konstitutionsmodifikator zurück, falls du nicht mehr als die Hälfte deiner Trefferpunkte besitzt. Solltest du 0 Trefferpunkte haben, erhältst du diesen Vorzug nicht.

Kleriker

Klassenmerkmale

Als Kleriker hast du die folgenden Klassenmerkmale:

Trefferpunkte

Trefferwürfel: 1W8 je Klerikerstufe
Trefferpunkte auf der 1. Stufe: 8 + Konstitutionsmodifikator
Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W8 (oder 5) + Konstitutionsmodifikator pro Klerikerstufe nach der 1. Stufe

Übung

Rüstungen: Leichte und mittelschwere Rüstung, Schilde
Waffen: Einfache Waffen
Werkzeuge: Keine
Rettungswürfe: Weisheit, Charisma
Fertigkeiten: Wähle zwei aus Geschichte, Heilkunde, Motiv erkennen, Religion und Überzeugen

Ausrüstung

Du beginnst mit folgender Ausrüstung, zuzüglich zur Ausrüstung, die du über deinen Hintergrund erhältst:

- (*a*) ein Streitkolben oder (*b*) ein Kriegshammer (falls im Umgang geübt)
- (*a*) Schuppenpanzer, (*b*) Lederrüstung oder (*c*) Kettenpanzer (falls im Umgang geübt)
- (*a*) eine leichte Armbrust und 20 Bolzen oder (*b*) eine beliebige einfache Waffe
- (*a*) eine Priesterausrüstung oder (*b*) eine Entdeckerausrüstung
- Ein Schild und ein heiliges Symbol

Kleriker

Stufe	Übungs-bonus	Merkmale	Bekannte Zaubertricks	Zauberplätze pro Zaubergrad 1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1.	+2	Zauberwirken, Göttliche Domäne	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2.	+2	Göttliche Macht fokussieren (1/Rast), Merkmal: Göttliche Domäne	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3.	+2	–	3	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4.	+2	Attributswerterhöhung	4	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5.	+3	Untote zerstören (HG 1/2)	4	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6.	+3	Göttliche Macht fokussieren (2/Rast), Merkmal: Göttliche Domäne	4	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7.	+3	–	4	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8.	+3	Attributswerterhöhung, Untote zerstören (HG 1), Merkmal: Göttliche Domäne	4	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9.	+4	–	4	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10.	+4	Göttliche Intervention	5	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11.	+4	Untote zerstören (HG 2)	5	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12.	+4	Attributswerterhöhung	5	4	3	3	3	2	1	–	–	–
13.	+5	–	5	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14.	+5	Untote zerstören (HG 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15.	+5	–	5	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16.	+5	Attributswerterhöhung	5	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17.	+6	Untote zerstören (HG 4), Merkmal: Göttliche Domäne	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18.	+6	Göttliche Macht fokussieren (3/Rast)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19.	+6	Attributswerterhöhung	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20.	+6	Verbesserte Göttliche Intervention	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Zauberwirken

Als Instrument göttlicher Kräfte kannst du Klerikerzauber wirken.

Zaubertricks

Auf der 1. Stufe beherrschst du drei Zaubertricks deiner Wahl aus der Zauberliste des Klerikers. Weitere Klerikerzaubertricks deiner Wahl erlernst du auf höheren Stufen (siehe Spalte „Bekannte Zaubertricks“ in der Klerikertabelle).

Zauber vorbereiten und wirken

In der Klerikertabelle siehst du, wie viele Zauberplätze dir für Zauber des 1. Grades und höherer Grade zur Verfügung stehen. Um einen dieser Zauber zu wirken, musst du einen Platz des gleichen oder höheren Grades verbrauchen. Verbrauchte Zauberplätze werden nach einer langen Rast wiederhergestellt.

Du bereitest die Liste der Klerikerzauber, die dir zum Wirken zur Verfügung stehen, mithilfe der Klerikerzauberliste vor. Wähle dazu eine Anzahl von Klerikerzaubern aus, die deinem Weisheitsmodifikator + deiner Klerikerstufe entsprechen (mindestens ein Zauber). Der Grad dieser Zauber muss dem der verfügbaren Zauberplätze entsprechen.

Als Kleriker der 3. Stufe hast du beispielsweise vier Zauberplätze des 1. und zwei des 2. Grades. Bei einem Weisheitswert von 16 kann deine Liste vorbereiteter Zauber sechs Zauber des 1. oder des 2. Grades in beliebiger Kombination enthalten. Wenn du als Zauber des 1. Grades *Wunden heilen* vorbereitest, kannst du ihn von einem Zauberplatz des 1. oder 2. Grades wirken. Er wird durch das Wirken nicht von deiner Liste vorbereiteter Zauber entfernt.

Du kannst deine Liste der vorbereiteten Zauber nach einer langen Rast ändern. Das Vorbereiten einer neuen Klerikerzauberliste erfordert eine gewisse Zeit für Gebet oder Meditation: mindestens eine Minute pro Zaubergrad für jeden Zauber auf der Liste.

Attribut zum Zauberwirken

Dein Attribut zum Wirken der Klerikerzauber ist Weisheit. Die Macht deiner Zauber speist sich aus deiner Ergebenheit deiner Gottheit gegenüber. Wenn sich ein Klerikerzauber auf das zum Wirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Weisheit. Außerdem verwendest du deinen Weisheitsmodifikator beim Festlegen des Rettungswurf-SG für Klerikerzauber, die du wirkst, und für Angriffswürfe damit.

Zauberrettungswurf-SG = 8 + dein Übungsbonus + dein Weisheitsmodifikator

Angriffszauber-Modifikator = dein Übungsbonus + dein Weisheitsmodifikator

Rituale wirken

Du kannst einen Klerikerzauber als Ritual wirken, wenn der Zauber den Zusatz „Ritual“ aufweist und du ihn vorbereitet hast.

Zauberfokus

Du kannst ein heiliges Symbol (siehe „Ausrüstung“) als Zauberfokus für deine Klerikerzauber verwenden.

Göttliche Domäne

Such dir eine Domäne aus, die in Verbindung mit deiner Gottheit steht, beispielsweise Leben. Diese Domäne wird am Ende der Klassenbeschreibung detailliert beschrieben, inklusive Beispiele für Götter, die mit ihr verbunden sind. Deine Wahl gewährt dir bereits ab der 1. Stufe Domänenzauber und andere Merkmale. Außerdem erhältst du zusätzliche Möglichkeiten, göttliche Macht zu fokussieren, wenn du dieses Merkmal auf der 2. Stufe erhältst, sowie weitere Vorzüge auf der 6., 8. und 17. Stufe.

Domänenzauber

Jede Domäne hat eine Liste von Zaubern: die Domänenzauber, die du auf den Klerikerstufen erhältst, die in der Domänenbeschreibung aufgeführt sind. Erhältst du einen Domänenzauber, so ist dieser stets vorbereitet und wird bei der Anzahl von Zaubern, die du täglich vorbereiten kannst, nicht berücksichtigt.

Hast du einen Domänenzauber, der nicht in deiner Kleriker-Zauberliste auftaucht, gilt er für dich dennoch als Klerikerzauber.

Göttliche Macht fokussieren

Ab der 2. Stufe kannst du göttliche Macht direkt von deiner Gottheit fokussieren und die Energie für magische Effekte nutzen. Du beginnst mit zwei solchen Effekten: Untote vertreiben sowie einem durch deine Domäne bestimmten Effekt. Manche Domänen gewähren dir bei Stufenaufstiegen zusätzliche Effekte, die du in der Domänenbeschreibung findest.

Wenn du deine göttliche Macht fokussierst, wählst du aus, welchen Effekt du erzeugst. Danach kannst du deine göttliche Macht erst nach einer kurzen oder langen Rast wieder fokussieren.

Manche Effekte dieses Merkmals erfordern Rettungswürfe. Wenn du einen solchen Effekt dieser

Klasse einsetzt, entspricht der SG deinem Kleriker-Zauberrettungswurf-SG.

Ab der 6. Stufe kannst du zweimal göttliche Macht fokussieren, bevor eine Rast erforderlich wird. Nach einer kurzen oder langen Rast erhältst du verbrauchte Anwendungen zurück.

Göttliche Macht fokussieren: Untote vertreiben

Als Aktion zeigst du dein heiliges Symbol und sprichst ein Gebet, um die Untoten zu vertreiben. Jeder Untote im Abstand von bis zu neun Metern von dir, der dich hören oder sehen kann, muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, gilt die Kreatur eine Minute lang – oder bis sie Schaden erleidet – als vertrieben.

Eine vertriebene Kreatur muss ihren Zug dafür verwenden, sich so weit wie möglich von dir zu entfernen, und darf dir nicht absichtlich näher als neun Meter kommen. Außerdem kann sie nicht reagieren. Als Aktion kann sie nur spurten oder versuchen, sich von einem Effekt zu befreien, der sie daran hindert, sich zu bewegen. Gibt es keinen Ort, an den sie sich bewegen kann, darf sie die Ausweichaktion einsetzen.

Attributswerterhöhung

Auf der 4., 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 oder zwei Attributswerte um je 1 steigern. Wie üblich darf auf diese Weise kein Attribut über einen Wert von 20 steigen.

Untote zerstören

Hast du die 5. Stufe erreicht und misslingt einem Untoten der Rettungswurf gegen dein Merkmal Untote vertreiben, wird er sofort zerstört, sofern sein Herausforderungsgrad einen bestimmten in der Tabelle „Untote zerstören“ angegebenen Wert nicht übersteigt.

Untote zerstören

Klerikerstufe	Untote zerstören mit HG …
5.	1/2 oder niedriger
8.	1 oder niedriger
11.	2 oder niedriger
14.	3 oder niedriger
17.	4 oder niedriger

Göttliche Intervention

Ab der 10. Stufe kannst du deine Gottheit in großer Not bitten, dir beizustehen.

Um deine Gottheit anzurufen, musst du deine Aktion verwenden. Beschreibe die Hilfe, die du erbittest, und wirf einen Prozentwürfel. Ist dein Ergebnis maximal so hoch wie deine Klerikerstufe, greift deine Gottheit ein. Der SL entscheidet über die Art der Intervention, wobei der Effekt jedes Klerikerzaubers angemessen wäre.

Sollte deine Gottheit eingreifen, kannst du dieses Merkmal die nächsten sieben Tage nicht verwenden. Anderenfalls steht es dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Ab der 20. Stufe gelingt dir die Anrufung der Gottheit automatisch und es ist kein Wurf erforderlich.

Domäne des Lebens

Die Domäne des Lebens konzentriert sich auf die pulsierende positive Energie, die alles Lebendige erhält – eine der grundlegendsten Kräfte des Universums. Die Götter des Lebens fördern Vitalität und Gesundheit, indem sie Kranke und Verwundete heilen, für Bedürftige sorgen und die Mächte des Todes und des Untoten zerstören. Nahezu jede Gottheit, die nicht böse ist, kann Einfluss auf diese Domäne beanspruchen, besonders Götter der Landwirtschaft wie Chauntea, Arawai und Demeter, Sonnengötter wie Lathander, Pelor und Re-Horachti, Götter der Heilung oder der Ausdauer wie Ilmater, Mishakal, Apollo und Dian Cecht sowie Götter des Heimes und der Gemeinschaft wie Hestia, Hathor und Boldrei.

Domänenzauber des Lebens

Klerikerstufe	Zauber
1.	*Segnen, Wunden heilen*
3.	*Schwache Genesung, Waffe des Glaubens*
5.	*Leuchtfeuer der Hoffnung, Wiederbeleben*
7.	*Hüter des Glaubens, Todesschutz*
9.	*Massen-Wunden heilen, Tote erwecken*

Zusätzliche Übung

Wählst du diese Domäne auf der 1. Stufe, bist du im Umgang mit schwerer Rüstung geübt.

Jünger des Lebens

Ab der 1. Stufe werden auch deine Heilzauber effektiver. Wenn du einen Zauber des 1. Grades oder höher wirkst, der bei einer Kreatur Trefferpunkte wiederherstellt, erhält die Kreatur zusätzlich Trefferpunkte in Höhe von 2 + Zaubergrad zurück.

Göttliche Macht fokussieren: Leben erhalten

Ab der 2. Stufe kannst du durch Göttliche Macht fokussieren auch schwere Verletzungen heilen.

Als Aktion zeigst du dein heiliges Symbol und beschwörst heilende Energie, mit der sich Trefferpunkte in Höhe des Fünffachen deiner Klerikerstufe wiederherstellen lassen. Wähle beliebige Kreaturen im Abstand von bis zu neun Metern von dir aus und teile diese Trefferpunkte unter ihnen auf. Dieses Merkmal kann keine Trefferpunkte über die Hälfte des Trefferpunktemaximums hinaus wiederherstellen. Es wirkt nicht bei Konstrukten und Untoten.

Gesegneter Heiler

Ab der 6. Stufe wirken Heilzauber, die du auf andere wirkst, auch auf dich. Wirkst du einen Heilzauber des 1. Grades oder höher auf eine andere Kreatur, erhältst du selbst Trefferpunkte in Höhe von 2 + Zaubergrad zurück.

Göttlicher Schlag

Auf der 8. Stufe erhältst du die Fähigkeit, die Hiebe deiner Waffe mit göttlicher Energie aufzuladen. Einmal pro Zug kannst du bei einem erfolgreichen Waffenangriff 1W8 zusätzlichen gleißender Schaden beim Ziel verursachen. Ab der 14. Stufe erhöht sich der zusätzliche Schaden auf 2W8.

Höchste Heilung

Hast du die 17. Stufe erreicht und würdest normalerweise mindestens einen Würfel werfen, um mit einem Zauber Trefferpunkte wiederherzustellen, verwendest du stattdessen für jeden Würfel das höchstmögliche Ergebnis. Beispielsweise stellst du bei einer Kreatur 12 statt 2W6 Trefferpunkte wieder her.

Magier

Klassenmerkmale

Als Magier erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

Trefferpunkte

Trefferwürfel: 1W6 pro Magierstufe
Trefferpunkte auf der 1. Stufe: 6 + Konstitutionsmodifikator
Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W6 (oder 4) + Konstitutionsmodifikator pro Magierstufe nach der 1. Stufe

Übung

Rüstungen: Keine
Waffen: Dolche, Kampfstäbe, leichte Armbrüste, Schleudern, Wurfpfeile
Werkzeuge: Keine
Rettungswürfe: Intelligenz, Weisheit
Fertigkeiten: Wähle zwei aus Arkane Kunde, Geschichte, Medizin, Motiv erkennen, Nachforschungen und Religion

Ausrüstung

Du beginnst mit folgender Ausrüstung, zuzüglich zur Ausrüstung, die du über deinen Hintergrund erhältst:

- (*a*) ein Kampfstab oder (*b*) ein Dolch
- (*a*) ein Materialkomponentenbeutel oder (*b*) ein arkaner Fokus
- (*a*) eine Gelehrtenausrüstung oder (*b*) eine Entdeckerausrüstung
- Ein Zauberbuch

Magier

Stufe	Übungs-bonus	Merkmale	Bekannte Zaubertricks	Zauberplätze pro Zaubergrad 1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1.	+2	Zauberwirken, Arkane Erholung	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2.	+2	Arkane Tradition	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3.	+2	–	3	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4.	+2	Attributswerterhöhung	4	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5.	+3	–	4	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6.	+3	Merkmal: Arkane Tradition	4	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7.	+3	–	4	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8.	+3	Attributswerterhöhung	4	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9.	+4	–	4	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10.	+4	Merkmal: Arkane Tradition	5	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11.	+4	–	5	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12.	+4	Attributswerterhöhung	5	4	3	3	3	2	1	–	–	–
13.	+5	–	5	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14.	+5	Merkmal: Arkane Tradition	5	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15.	+5	–	5	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16.	+5	Attributswerterhöhung	5	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17.	+6	–	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18.	+6	Zaubermeisterschaft	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19.	+6	Attributswerterhöhung	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20.	+6	Lieblingszauber	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Zauberwirken

Als Schüler der arkanen Magie besitzt du ein Zauberbuch mit Sprüchen, die deine arkanen Forschungen widerspiegeln.

Zaubertricks

Auf der 1. Stufe beherrschst du drei Zaubertricks deiner Wahl aus der Magierzauberliste. Weitere Magierzaubertricks deiner Wahl erlernst du auf höheren Stufen (siehe Spalte „Bekannte Zaubertricks“ in der Magiertabelle).

Zauberbuch

Auf der 1. Stufe hast du ein Zauberbuch mit sechs Zaubern des 1. Grades. In diesem hältst du alle dir bekannten Magierzauber fest – außer deinen Zaubertricks, die du nicht vergessen kannst.

Zauber vorbereiten und wirken

In der Magiertabelle siehst du, wie viele Zauberplätze dir für Zauber des 1. Grades und höherer Grade zur Verfügung stehen. Um einen dieser Zauber zu wirken, musst du einen Platz des gleichen oder höheren Grades verbrauchen. Verbrauchte Zauberplätze werden nach einer langen Rast wiederhergestellt.

Du bereitest die Liste der Magierzauber vor, die dir zur Verfügung stehen. Dazu wählst du eine Anzahl von Magierzaubern aus deinem Zauberbuch, die deinem Intelligenzmodifikator + deiner Magierstufe entspricht (mindestens ein Zauber). Der Grad dieser Zauber muss dem der verfügbaren Zauberplätze entsprechen.

Als Magier der 3. Stufe hast du beispielsweise vier Zauberplätze des 1. und zwei des 2. Grades. Bei einem Intelligenzwert von 16 kann deine Liste vorbereiteter Zauber sechs Zauber des 1. oder des 2. Grades aus deinem Zauberbuch in beliebiger Kombination enthalten. Wenn du als Zauber des 1. Grades *Magisches Geschoss* vorbereitest, kannst du ihn mit einem Zauberplatz des 1. oder 2. Grades wirken. Er wird durch das Wirken nicht von deiner Liste vorbereiteter Zauber entfernt.

Du kannst deine Liste der vorbereiteten Zauber nach einer langen Rast ändern. Das Vorbereiten einer neuen Magierzauberliste erfordert eine gewisse Zeit für das Studium deines Zauberbuchs und das Einprägen der Zauberformeln und -gesten: mindestens eine Minute pro Zaubergrad für jeden Zauber.

Attribut zum Zauberwirken

Dein Attribut, mit dem du deine Magierzauber wirkst, ist deine Intelligenz, da du deine Zauber durch intensives Studium und Auswendiglernen verinnerlichst. Wenn sich ein Magierzauber auf das zum Wirken nötige Attribut bezieht, verwendest du deine Intelligenz. Außerdem verwendest du deinen Intelligenzmodifikator beim Festlegen des Rettungswurf-SG für gewirkte Magierzauber und bei Angriffswürfen damit.

Zauberrettungswurf-SG = 8 + dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator

Angriffszauber-Modifikator = dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator

Rituale wirken

Du kannst einen Magierzauber als Ritual wirken, wenn der Zauber den Zusatz „Ritual“ aufweist und du ihn im Zauberbuch hast. Ein Vorbereiten des Zaubers ist nicht erforderlich.

Zauberfokus

Du kannst einen arkanen Fokus als Zauberfokus für deine Magierzauber verwenden.

Zauber des 1. Grades und höher erlernen

Wenn du als Magier eine Stufe aufsteigst, darfst du zwei neue Magierzauber in dein Zauberbuch eintragen, ohne Ziet und Geld dafür aufzuwenden. Die Zauber müssen einen Grad aufweisen, für den du Zauberplätze entsprechend der Magiertabelle verfügbar hast. Auf deinen Abenteuern findest du vielleicht neue Sprüche, die du deinem Zauberbuch hinzufügen kannst (siehe dazu den Kasten „Dein Zauberbuch“).

Arkane Erholung

Durch Studium deines Zauberbuchs hast du gelernt, deine magische Energie teilweise zurückzuerhalten. Einmal täglich kannst du dir nach einer kurzen Rast verbrauchte Zauberplätze aussuchen, die du zurückerhältst. Die Zauberplätze dürfen zusammen nur eine Gradzahl besitzen, die höchstens gleich der Hälfte deiner Magierstufe ist (aufgerundet), und keiner der Zauberplätze darf den 6. Grad oder höher aufweisen.

Als Magier der 4. Stufe kannst du beispielsweise bis zu zwei Grade an Zauberplätzen zurückerhalten. Du kannst also entweder zwei Zauberplätze des 1. Grades oder einen Zauberplatz des 2. Grades zurückerhalten.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Arkane Tradition

Auf der 2. Stufe wählst du eine arkane Tradition und orientierst dich dabei an einer der acht Schulen wie beispielsweise der Hervorrufungsmagie.

Deine Wahl gewährt dir auf der 2. sowie auf der 6., 10. und 14. Stufe weitere Merkmale.

Attributswerterhöhung

Auf der 4., 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 oder zwei Attributswerte um je 1 steigern. Wie üblich darf auf diese Weise kein Attribut über einen Wert von 20 steigen.

Zaubermeisterschaft

Ab der 18. Stufe beherrschst du bestimmte Zauber derart meisterhaft, dass du sie beliebig oft wirken kannst. Wähle einen Magierzauber des 1. Grades und einen 2. Grades aus deinem Zauberbuch. Du kannst diese Zauber im niedrigsten Grad wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen, solange du sie vorbereitet hast. Willst du einen der Zauber in einem höheren Grad wirken, musst du wie üblich einen Zauberplatz verbrauchen.

Durch achtstündiges Studium kannst du einen oder beide dieser Zauber gegen andere Zauber desselben Grades austauschen.

Lieblingszauber

Ab der 20. Stufe meisterst du zwei mächtige Zauber und kannst sie mit wenig Aufwand wirken. Wähle zwei Magierzauber des 3. Grades aus deinem Zauberbuch als Lieblingszauber aus. Diese Zauber gelten stets als vorbereitet, zählen jedoch nicht zu deinen vorbereiteten Zaubern, und du kannst jeden davon einmal auf dem 3. Grad wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Du kannst dies erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut tun.

Willst du einen der Zauber in einem höheren Grad wirken, musst du wie üblich einen Zauberplatz verbrauchen.

Arkane Traditionen

Das Studium der Zauberkunst ist uralt und reicht bis zu den frühesten Entdeckungen der Magie zurück. Es ist in Fantasy-Spielwelten fest etabliert und gliedert sich in verschiedene Traditionen.

Die meisten arkanen Traditionen im Multiversum sind den acht Schulen der Magie zugeordnet. Im Laufe der Zeitalter haben Magier Tausende von Zaubern katalogisiert und in acht als Schulen bezeichnete Kategorien unterteilt. Mancherorts sind diese Traditionen buchstäblich Schulen. Anderswo sind sie eher akademische Abteilungen mit rivalisierenden Fakultäten, die im Wettstreit um Studenten und Gelder stehen. Selbst Magier, die in ihren abgelegenen Türmen Lehrlinge ausbilden, nutzen die Aufteilung der Magie in Schulen als Lehrmittel, da die Zauber jeder Schule eine Beherrschung unterschiedlicher Techniken erfordert.

Schule der Hervorrufungsmagie

Deine Studien konzentrieren sich auf Zauber, die mächtige Elementareffekte hervorrufen – wie bittere Kälte, sengende Flammen, grollenden Donner, zuckende Blitze und ätzende Säure. Manche Magier dieser Schule werden in der Armee eingesetzt, um feindliche Truppen schon von Weitem unter Beschuss zu nehmen. Andere nutzen ihre spektakuläre Macht, um die Schwachen zu beschützen, während wiederum andere ihr Glück als Banditen, Abenteurer oder angehende Tyrannen suchen.

Gelehrter der Hervorrufungsmagie

Ab der Wahl dieser Schule auf der 2. Stufe sind Geld- und Zeitaufwand für das Übertragen von Hervorrufungszaubern in dein Zauberbuch halbiert.

Zauber formen

Ab der 2. Stufe kannst du innerhalb der Effekte deiner Hervorrufungszauber Bereiche relativer Sicherheit erzeugen. Wenn du einen Hervorrufungszauber wirkst, der andere Kreaturen in Sichtweite betrifft, darfst du eine Anzahl dieser Kreaturen bestimmen, die 1 + Zaubergrad entspricht. Die ausgewählten Kreaturen bestehen ihren Rettungswurf gegen deinen Zauber automatisch und erleiden keinen Schaden, wenn sie üblicherweise die Hälfte des Schadens durch ihn erleiden würden.

Kraftvolle Zaubertricks

Ab der 6. Stufe wirken deine schadenverursachenden Zaubertricks auch auf die Kreaturen, die der vollen Wucht deines magischen Angriffs ausweichen. Wenn eine Kreatur den Rettungswurf gegen deinen Zaubertrick besteht, erleidet sie trotzdem die Hälfte des Schadens – sofern der Zaubertrick einen solchen verursacht.

Mächtige Hervorrufungsmagie

Ab der 10. Stufe kannst du deinen Intelligenz-modifikator zu einem Schadenswurf eines beliebigen von dir gewirkten Hervorrufungszaubers addieren.

Überladen

Ab der 14. Stufe kannst du die Kraft deiner einfacheren Zauber steigern. Wirkst du einen Magierzauber des 1. bis 5. Grades, der Schaden verursacht, kannst du mit diesem Zauber den maximalen Schaden verursachen.

Setzt du dies zum ersten Mal ein, hat dies keine nachteiligen Effekte. Nutzt du dieses Merkmal vor Ende einer langen Rast erneut, erleidest du 2W12 nekrotischen Schaden für jeden Grad des Zaubers, unmittelbar nachdem du ihn gewirkt hast. Jedes Mal, wenn du dieses Merkmal vor Ende einer langen Rast erneut verwendest, steigt der nekrotische Schaden um weitere 1W12 pro Zaubergrad. Dieser Schaden ignoriert Resistenzen und Immunitäten.

Dein Zauberbuch

Die Zaubersprüche, die du bei jedem Stufenaufstieg in dein Zauberbuch einträgst, spiegeln dein Studium des Arkanen und deine neu erlangten Erkenntnisse über die Beschaffenheit des Multiversums wider. Im Lauf deiner Abenteuer kannst du neue Zauber entdecken. Du könntest beispielsweise eine Schriftrolle mit einem Zauber in der Truhe eines bösen Magiers oder in einem staubigen Folianten in einer alten Bibliothek finden.

Einen Zauber ins Buch kopieren: Findest du einen Magierzauber des 1. Grades oder höher, kannst du ihn deinem Zauberbuch hinzufügen, sofern du Zauber dieses Grades vorbereiten kannst. Außerdem musst du die zum Entziffern und Kopieren erforderliche Zeit haben.

Beim Kopieren eines Zaubers musst du die Grundform des Zaubers reproduzieren und dann das Notationssystem des Magiers entschlüsseln, der ihn geschrieben hat. Du musst die für den Zauber erforderlichen Laute oder Gesten üben und ihn dann mit deiner eigenen Notation in dein Zauberbuch übernehmen.

Pro Zaubergrad dauert dieser Vorgang zwei Stunden und kostet 50 GM. Die Kosten ergeben sich aus den Materialkomponenten, die du beim Experimentieren mit dem Zauber benötigst, sowie den zum Aufschreiben des Zaubers erforderlichen edlen Tinten. Nachdem du den Zauber erlernt und kopiert hast, kannst du ihn wie üblich vorbereiten.

Das Buch ersetzen: Du kannst Zauber aus deinem eigenen Zauberbuch in ein anderes kopieren, wenn du beispielsweise eine Kopie anlegen willst. Dies funktioniert wie das Kopieren eines neuen Zaubers, ist jedoch schneller und einfacher, da du die Zauber und deren Notation bereits kennst. Pro Zaubergrad dauert dieser Vorgang nur eine Stunde und kostet 10 GM.

Wenn dein Zauberbuch verloren geht, kannst du die vorbereiteten Zauber auf dieselbe Weise in ein neues Zauberbuch übertragen. Zum Ausfüllen des restlichen Zauberbuchs musst du wie gewöhnlich neue Zauber finden. Daher bewahren viele Magier eine Kopie ihres Zauberbuchs an einem sicheren Ort auf.

Das Erscheinungsbild des Buches: Dein Zauberbuch ist eine einzigartige Zusammenstellung von Zaubern, mit seinen ganz eigenen Verzierungen und Anmerkungen. Es kann ein einfaches Buch mit Ledereinband sein, das dir dein Meister geschenkt hat, ein kunstvoll gebundener Band, den du in einer alten Bibliothek gefunden hast, oder sogar eine lose Sammlung von Notizen, weil du dein vorheriges Zauberbuch verloren hast.

Mönch

Klassenmerkmale

Als Mönch erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

Trefferpunkte

Trefferwürfel: 1W8 pro Mönchstufe
Trefferpunkte auf der 1. Stufe: 8 + Konstitutionsmodifikator
Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W8 (oder 5) + Konstitutionsmodifikator pro Mönchstufe nach der 1. Stufe

Übung

Rüstungen: Keine
Waffen: Einfache Waffen, Kurzschwerter
Werkzeuge: Wähle ein Handwerkszeug oder ein Musikinstrument
Rettungswürfe: Stärke, Geschicklichkeit
Fertigkeiten: Wähle zwei aus Akrobatik, Athletik, Geschichte, Motiv erkennen, Religion und Heimlichkeit

Ausrüstung

Du beginnst mit folgender Ausrüstung, zuzüglich zur Ausrüstung, die du über deinen Hintergrund erhältst:

- (*a*) ein Kurzschwert oder (*b*) eine beliebige einfache Waffe
- (*a*) eine Gewölbeforscherausrüstung oder (*b*) eine Entdeckerausrüstung
- 10 Wurfpfeile

Mönch

Stufe	Übungsbonus	Kampfkünste	Ki-Punkte	Ungerüstete Bewegung	Merkmale
1.	+2	1W4	–	–	Ungerüstete Verteidigung, Kampfkünste
2.	+2	1W4	2	+3 Meter	Ki, Ungerüstete Bewegung
3.	+2	1W4	3	+3 Meter	Klostertradition, Geschosse abwehren
4.	+2	1W4	4	+3 Meter	Attributswerterhöhung, Sturz abfedern
5.	+3	1W6	5	+3 Meter	Zusätzlicher Angriff, Betäubender Schlag
6.	+3	1W6	6	+4,5 m	Ki-Schläge, Merkmal: Klostertradition
7.	+3	1W6	7	+4,5 m	Entrinnen, Ruhiger Geist
8.	+3	1W6	8	+4,5 m	Attributswerterhöhung
9.	+4	1W6	9	+4,5 m	Verbesserte ungerüstete Bewegung
10.	+4	1W6	10	+6 Meter	Reinheit des Körpers
11.	+4	1W8	11	+6 Meter	Merkmal: Klostertradition
12.	+4	1W8	12	+6 Meter	Attributswerterhöhung
13.	+5	1W8	13	+6 Meter	Sprache von Sonne und Mond
14.	+5	1W8	14	+7,5 Meter	Diamantseele
15.	+5	1W8	15	+7,5 Meter	Zeitloser Körper
16.	+5	1W8	16	+7,5 Meter	Attributswerterhöhung
17.	+6	1W10	17	+7,5 Meter	Merkmal: Klostertradition
18.	+6	1W10	18	+9 m	Geist über Körper
19.	+6	1W10	19	+9 m	Attributswerterhöhung
20.	+6	1W10	20	+9 m	Perfektes Selbst

Ungerüstete Verteidigung

Ab der 1. Stufe entspricht deine Rüstungsklasse 10 + dein Geschicklichkeitsmodifikator + dein Weisheitsmodifikator, solange du weder eine Rüstung noch einen Schild trägst.

Kampfkünste

Auf der 1. Stufe erlangst du dank deiner Übung in den Kampfkünsten Meisterschaft im waffenlosen Kampf und Umgang mit Mönchwaffen wie Kurzschwertern und allen einfachen Nahkampfwaffen, die nicht als zweihändig oder schwer gekennzeichnet sind.

Du erhältst die folgenden Vorteile, wenn du unbewaffnet bist oder nur Mönchwaffen benutzt und keine Rüstung und keinen Schild trägst:

- Du kannst für deine Angriffs- und Schadenswürfe mit waffenlosen Angriffen oder Mönchwaffen Geschicklichkeit anstelle von Stärke verwenden.
- Wirf bei waffenlosen Angriffen oder dem Kampf mit einer Mönchwaffe einen W4 anstelle des normalen Schadenswürfels. Dieser Würfel verbessert sich auf höheren Mönchstufen, wie in der „Kampfkünste"-Spalte der Mönchtabelle angegeben.
- Setzt du in deinem Zug deine Angriffsaktion mit einem waffenlosen Angriff oder einer Mönchwaffe ein, so kannst du einen waffenlosen Angriff als Bonusaktion ausführen. Bei einer Angriffsaktion mit einem Kampfstab kannst du beispielsweise zusätzlich einen waffenlosen Angriff als Bonusaktion ausführen, vorausgesetzt, du hast in diesem Zug noch keine andere Bonusaktion eingesetzt.

Bestimmte Klöster verwenden spezialisierte Formen von Mönchwaffen. Du kannst zum Beispiel einen Knüppel benutzen, der aus zwei durch eine Kette verbundenen Holzstücken besteht – Nunchaku genannt – oder eine Sichel mit kürzerer, gerader Klinge, auch Kama genannt. Welchen Namen deine Mönchwaffe auch trägt, so verwendest du die entsprechenden Spielwerte der Waffe.

Ki

Ab der 2. Stufe erlaubt es dir dein Training, die geheimnisvolle Energie des Ki zu nutzen. Dein Zugriff auf diese Energie wird durch eine bestimmte Anzahl an Ki-Punkten repräsentiert. Deine Mönchstufe bestimmt die Anzahl deiner Punkte, die in der „Ki-Punkte"-Spalte der Mönchtabelle aufgeführt sind.

Du kannst diese Punkte für verschiedene Ki-Merkmale einsetzen. Am Anfang kennst du drei solcher Merkmale: Geduldige Verteidigung, Schlaghagel und Windschritt. Auf höheren Stufen dieser Klasse erlangst du weitere Ki-Merkmale hinzu.

Wenn du einen Ki-Punkt verbrauchst, ist er erst nach einer kurzen oder langen Rast wieder verfügbar. Du musst während dieser Rast mindestens 30 Minuten meditieren, um deine Ki-Punkte zurückzuerhalten.

Einige deiner Ki-Merkmale erfordern, dass das Ziel einen Rettungswurf ausführt, um den Effekten zu widerstehen. Der Rettungswurf-SG wird wie folgt berechnet:

Ki-Rettungswurf-SG = 8 + dein Übungsbonus + dein Weisheitsmodifikator

Geduldige Verteidigung

Du kannst in deinem Zug einen Ki-Punkt verbrauchen, um in deinem Zug die Ausweichaktion als Bonusaktion auszuführen.

Schlaghagel

Du kannst unmittelbar nach deiner Angriffsaktion in deinem Zug einen Ki-Punkt verbrauchen, um als Bonusaktion zwei waffenlose Angriffe auszuführen.

Windschritt

Du kannst einen Ki-Punkt verbrauchen, um in deinem Zug die Rückzug- oder Spurt-Aktion als Bonusaktion auszuführen, und deine Sprungdistanz ist in diesem Zug verdoppelt.

Ungerüstete Bewegung

Ab der 2. Stufe steigt deine Bewegungsrate um drei Meter, wenn du weder Rüstung noch Schild trägst. Dieser Bonus erhöht sich, wenn du bestimmten Mönchstufen erreichst, wie in der Mönchtabelle angegeben.

Auf der 9. Stufe erhältst du die Fähigkeit, dich in deinem Zug auf vertikalen Oberflächen oder Flüssigkeiten zu bewegen, ohne zu stürzen.

Klostertradition

Ab der 3. Stufe verschreibst du dich einer Klostertradition wie dem Weg der Offenen Hand. Deine Tradition verleiht dir auf der 3., 6., 11. und 17. Stufe weitere Merkmale.

Geschosse abwehren

Ab der 3. Stufe kannst du deine Reaktion verwenden, um ein Geschoss abzuwehren oder zu fangen, wenn du mit einem Fernkampfwaffenangriff getroffen wirst. Tust du dies, verringert sich der durch diesen

Angriff erlittene Schaden um 1W10 + dein Geschicklichkeitsmodifikator + deine Mönchstufe.

Wenn du den Schaden auf 0 verringerst, fängst du das Geschoss, solange es klein genug ist, dass du es in einer Hand halten kannst, und du eine Hand frei hast. Fängst du das Geschoss auf diese Weise, kannst du einen Ki-Punkt verbrauchen, um als Teil derselben Reaktion einen Fernkampfangriff mit der Waffe oder dem soeben gefangenen Geschoss ausführen. Du bist bei diesem Angriff ungeachtet deiner Übung mit Waffen geübt und das Geschoss zählt bei diesem Angriff als Mönchwaffe, hat eine Grundreichweite von sechs Metern und eine Maximalreichweite von 18 Metern.

Attributswerterhöhung

Auf der 4., 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 oder zwei Attributswerte um je 1 steigern. Wie üblich darf auf diese Weise kein Attribut über einen Wert von 20 steigen.

Sturz abfedern

Ab der 4. Stufe kannst du deine Reaktion beim Fallen verwenden, um den Sturzschaden um das Fünffache deiner Mönchstufe zu reduzieren.

Zusätzlicher Angriff

Ab der 5. Stufe kannst du zweimal statt nur einmal angreifen, wenn du in deinem Zug eine Angriffsaktion ausführst.

Betäubender Schlag

Ab der 5. Stufe kannst du den Fluss des Ki im Körper eines Gegners stören. Wenn du eine andere Kreatur mit einem Nahkampfwaffenangriff triffst, kannst du einen Ki-Punkt verbrauchen und einen betäubenden Schlag ausführen. Das Ziel musst einen Konstitutionsrettungswurf bestehen oder ist bis zum Ende deines nächsten Zugs betäubt.

Ki-Schläge

Ab der 6. Stufe zählen deine waffenlosen Angriffe als magisch, wenn es um das Überwinden von Resistenzen und Immunitäten gegen nichtmagische Angriffe und nichtmagischen Schaden geht.

Entrinnen

Ab der 7. Stufe kannst du dich dank deiner instinktiven Gewandtheit aus dem Wirkungsbereich bestimmter Effekte wie dem Blitzodem eines blauen Drachen oder dem Zauber *Feuerball* entfernen. Bist du einem Effekt ausgesetzt, der dir einen Geschicklichkeitsrettungswurf erlaubt, um den Schaden zu halbieren, erleidest du stattdessen bei einem Erfolg gar keinen und bei einem Misserfolg den halben Schaden.

Ruhiger Geist

Ab der 7. Stufe kannst du deine Aktion verwenden, um einen auf dich wirkenden Effekt zu beenden, durch den du bezaubert oder verängstigt bist.

Reinheit des Körpers

Ab der 10. Stufe beherrschst du das durch deinen Körper fließende Ki derart meisterhaft, dass du gegen Krankheit und Gift immun bist.

Sprache von Sonne und Mond

Auf der 13. Stufe lernst du, das Ki in den Gedanken anderer zu berühren und so jede gesprochene Sprache zu verstehen. Überdies versteht auch jede Kreatur, die eine Sprache beherrscht, deine Worte.

Diamantseele

Ab der 14. Stufe bist du dank deiner Beherrschung des Ki in allen Rettungswürfen geübt.

Zudem kannst du bei einem misslungenen Rettungswurf einen Ki-Punkt verbrauchen und erneut würfeln, musst das zweite Ergebnis dann jedoch anwenden.

Zeitloser Körper

Ab der 15. Stufe schützt dich dein Ki vor den negativen Auswirkungen des Alterns, zusätzlich kannst du nicht mehr magisch gealtert werden. Du kannst allerdings noch immer an Altersschwäche sterben. Außerdem musst du nicht mehr essen und trinken.

Geist über Körper

Ab der 18. Stufe kannst du deine Aktion verwenden, um vier Ki-Punkte zu verbrauchen und eine Minute lang unsichtbar zu werden. In dieser Zeit bist du gegen alle Schadensarten außer Energieschaden resistent.

Ferner kannst du acht Ki-Punkte verbrauchen und den Zauber *Astrale Projektion* wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen. Wenn du dies tust, kannst du keine anderen Kreaturen mitnehmen.

Perfektes Selbst

Würfelst du auf der 20. Stufe die Initiative und hast keine Ki-Punkte mehr, erhältst du vier Ki-Punkte zurück.

Klostertraditionen

In den über das ganze Multiversum verteilten Klöstern werden im Allgemeinen drei unterschiedliche Klostertraditionen gelehrt. Die meisten Klöster praktizieren ausschließlich eine Tradition, aber einige ehren auch alle drei und unterweisen jeden Mönch entsprechend seiner Neigungen und Interessen. Alle drei Traditionen stützen sich auf die gleichen grundlegenden Techniken, die sich mit zunehmender Geschicklichkeit des Schülers unterscheiden. Daher entscheidet sich ein Mönch erst auf der 3. Stufe für eine Tradition.

Weg der Offenen Hand

Mönche des Weges der Offenen Hand sind die unangefochtenen Meister der Kampfkünste, seien sie bewaffnet oder unbewaffnet. Sie lernen Techniken, um ihre Gegner zu Fall zu bringen, manipulieren ihr Ki, um Verletzungen zu heilen, und üben sich in fortgeschrittenen Arten der Meditation, die sie vor Schaden bewahren können.

Technik der Offenen Hand

Wenn du auf der 3. Stufe diese Tradition wählst, kannst du das Ki deines Gegners manipulieren, indem du dir dein eigenes zunutze machst. Jedes Mal, wenn du eine Kreatur mit einem der durch dein Merkmal Schlaghagel gewährten Angriffe triffst, kannst du einen der folgenden Effekte wählen:

- Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen oder wird umgestoßen.
- Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, wird es 4,5 Meter von dir weggestoßen.
- Es kann bis zum Ende deines nächsten Zugs keine Reaktionen verwenden.

Unversehrtheit des Körpers

Auf der 6. Stufe erhältst du die Fähigkeit, dich selbst zu heilen. Du kannst als Aktion Trefferpunkte in der Höhe des Dreifachen deiner Mönchstufe zurückerhalten. Dieses Merkmal steht dir erst nach einer langen Rast erneut zur Verfügung.

Innere Ruhe

Ab der 11. Stufe kannst du dich in eine besondere Meditation vertiefen, die dich mit einer Aura des Friedens umgibt. Am Ende einer langen Rast erhältst du den Effekt des Zaubers *Heiligtum*, der bis zum Beginn deiner nächsten langen Rast anhält (der Zauber kann wie gewöhnlich vorzeitig beendet werden). Der Rettungswurf-SG für diesen Zauber ist 8 + dein Weisheitsmodifikator + dein Übungsbonus.

Vibrierende Handfläche

Auf der 17. Stufe erhältst du die Fähigkeit, tödliche Vibrationen im Körper eines Gegners auszulösen. Wenn du eine Kreatur mit einem waffenlosen Angriff triffst, kannst du drei Ki-Punkte verbrauchen, um diese nicht spürbaren Vibrationen zu erzeugen, die eine deiner Mönchstufe entsprechende Anzahl von Tagen andauern. Die Vibrationen sind harmlos, solange du keine Aktion verwendest, um sie zu beenden. Dazu müssen sich das Ziel und du auf derselben Existenzebene befinden. Wenn du dies tust, muss das Ziel einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, wird es auf 0 Trefferpunkt reduziert. Anderenfalls erleidet es 10W10 nekrotischen Schaden.

Du kannst immer nur eine Kreatur gleichzeitig mit dieser Fähigkeit beeinflussen. Es steht dir frei, die Vibrationen harmlos enden zu lassen, indem du keine Aktion dafür verwendest.

Paladin

Klassenmerkmale

Als Paladin erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

Trefferpunkte

Trefferwürfel: 1W10 pro Paladinstufe
Trefferpunkte auf der 1. Stufe: 10 + Konstitutionsmodifikator
Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W10 (oder 6) + Konstitutionsmodifikator pro Paladinstufe nach der 1. Stufe

Übung

Rüstungen: Alle Rüstungen, Schilde
Waffen: Einfache Waffen, Kriegswaffen
Werkzeuge: Keine
Rettungswürfe: Weisheit, Charisma
Fertigkeiten: Wähle zwei aus Athletik, Einschüchtern, Heilkunde, Motiv erkennen, Religion und Überzeugen

Ausrüstung

Du beginnst mit folgender Ausrüstung, zuzüglich zur Ausrüstung, die du über deinen Hintergrund erhältst:

- (*a*) eine Kriegswaffe und ein Schild oder (*b*) zwei Kriegswaffen
- (*a*) fünf Wurfspeere oder (*b*) eine beliebige einfache Nahkampfwaffe
- (*a*) eine Priesterausrüstung oder (*b*) eine Entdeckerausrüstung
- Ein Kettenpanzer und ein heiliges Symbol

Paladin

			Zauberplätze pro Zaubergrad				
Stufe	**Übungs-bonus**	**Merkmale**	**1.**	**2.**	**3.**	**4.**	**5.**
1.	+2	Göttliches Gespür, Handauflegen	–	–	–	–	–
2.	+2	Kampfstil, Zauberwirken, Göttliches Niederstrecken	2	–	–	–	–
3.	+2	Göttliche Gesundheit, Heiliger Schwur	3	–	–	–	–
4.	+2	Attributswerterhöhung	3	–	–	–	–
5.	+3	Zusätzlicher Angriff	4	2	–	–	–
6.	+3	Aura des Schutzes	4	2	–	–	–
7.	+3	Merkmal: Heiliger Schwur	4	3	–	–	–
8.	+3	Attributswerterhöhung	4	3	–	–	–
9.	+4	–	4	3	2	–	–
10.	+4	Aura der Tapferkeit	4	3	2	–	–
11.	+4	Verbessertes Göttliches Niederstrecken	4	3	3	–	–
12.	+4	Attributswerterhöhung	4	3	3	–	–
13.	+5	–	4	3	3	1	–
14.	+5	Reinigende Berührung	4	3	3	1	–
15.	+5	Merkmal: Heiliger Schwur	4	3	3	2	–
16.	+5	Attributswerterhöhung	4	3	3	2	–
17.	+6	–	4	3	3	3	1
18.	+6	Auraverbesserungen	4	3	3	3	1
19.	+6	Attributswerterhöhung	4	3	3	3	2
20.	+6	Merkmal: Heiliger Schwur	4	3	3	3	2

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Göttliches Gespür

Deine Sinne nehmen die Gegenwart von starkem Bösen wie einen Geruch der Verderbnis wahr, wohingegen das machtvolle Gute in deinen Ohren wie himmlische Musik klingt. Du kannst als Aktion deine Wahrnehmung für derartige Kräfte öffnen. Bis zum Ende deines nächsten Zuges ist dir der Aufenthaltsort aller Celestischen, Unholde und Untoten im Abstand von bis zu 18 Metern von dir bekannt, sofern sie sich nicht in vollständiger Deckung befinden. Du kennst die Art aller Wesen, deren Anwesenheit du spürst (Celestisch, Unhold oder Untoter), aber nicht ihre Identität – beispielsweise, dass es sich um den Vampir Graf Strahd von Zarowitsch handelt. Innerhalb desselben Radius erkennst du auch Orte oder Gegenstände, die geweiht oder entweiht wurden, als würdest du den Zauber *Weihen* wirken.

Du kannst dieses Merkmal so oft einsetzen, wie es deinem Charismamodifikator + 1 entspricht (mindestens einmal). Verbrauchte Anwendungen werden nach einer langen Rast wiederhergestellt.

Handauflegen

Deine gesegnete Berührung kann Wunden heilen. Du hast einen Vorrat an Heilkraft, der sich auffüllt, wenn du eine lange Rast einlegst. Mit diesem Vorrat kannst du das Fünffache deiner Paladinstufe an Trefferpunkten wiederherstellen.

Als Aktion kannst du eine Kreatur berühren und Kraft aus diesem Vorrat ziehen, um bei ihr maximal so viele Trefferpunkte wiederherstellen, wie noch in deinem Vorrat vorhanden sind.

Alternativ kannst du auch 5 Trefferpunkte aus deinem Heilungsvorrat verbrauchen, um das Ziel von einer Krankheit zu heilen oder ein auf sie wirkendes Gift zu neutralisieren. Du kannst mit einer einzigen Anwendung von Handauflegen mehrere Krankheiten heilen und mehrere Gifte neutralisieren, musst die entsprechenden Trefferpunkte jedoch einzeln verwenden.

Dieses Merkmal wirkt nicht bei Untoten und Konstrukten.

Kampfstil

Auf der 2. Stufe wählst du einen bestimmten Kampfstil als Spezialisierung. Entscheide dich für eine der folgenden Optionen. Du kannst keinen der Kampfstile mehr als einmal wählen, selbst wenn du dir später erneut einen aussuchen darfst.

Duellieren

Kämpfst du mit einer einhändig geführten Nahkampfwaffe und keiner weiteren Waffe in deiner Zweithand, erhältst du einen Bonus von +2 auf die Schadenswürfe mit dieser Waffe.

Kampf mit großen Waffen

Würfelst du beim Angriff mit einer zweihändigen Nahkampfwaffe beim Schadenswurf eine 1 oder 2, darfst du den Wurf dieses Würfels wiederholen, musst das neue Ergebnis jedoch verwenden. Die Waffe muss die Waffeneigenschaft zweihändig oder vielseitig besitzen, um dir diesen Vorzug zu gewähren.

Leibwache

Führt eine Kreatur einen Angriff auf ein Ziel im Umkreis von bis zu 1,5 Metern von dir aus, das nicht du selbst bist, kannst du deine Reaktion dazu verwenden, dem Angreifer bei seinem Angriffswurf einen Nachteil zu verleihen. Du musst dafür einen Schild tragen.

Verteidigung

Solange du eine Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine RK.

Zauberwirken

Auf der 2. Stufe hast du gelernt, durch Meditation und Gebete wie ein Kleriker göttliche Magie zum Wirken von Zaubern zu nutzen.

Zauber vorbereiten und wirken

In der Paladintabelle siehst du, wie viele Zauberplätze dir zum Wirken deiner Zauber zur Verfügung stehen. Um einen der Paladinzauber des 1. oder eines höheren Grades zu wirken, musst du einen Platz des gleichen oder eines höheren Grades verbrauchen. Verbrauchte Zauberplätze werden nach einer langen Rast wiederhergestellt.

Du bereitest die Liste der Paladinzauber, die dir zum Wirken zur Verfügung stehen, mithilfe der Paladinzauberliste vor. Wähle dazu eine Anzahl von Paladinzaubern aus, die deinem Charismamodifikator + der Hälfte deiner Paladinstufe entsprechen (mindestens ein Zauber). Der Grad dieser Zauber muss dem der verfügbaren Zauberplätze entsprechen.

Als Paladin der 5. Stufe hast du beispielsweise vier Zauberplätze des 1. und zwei des 2. Grades. Bei einem Charismawert von 14 kann deine Liste vorbereiteter Zauber vier Zauber des 1. oder 2. Grades in beliebiger Kombination enthalten. Wenn du als Zauber des 1. Grades *Wunden heilen*

vorbereitest, kannst du ihn von einem Zauberplatz des 1. oder 2. Grades wirken. Er wird durch das Wirken nicht von deiner Liste vorbereiteter Zauber entfernt.

Du kannst deine Liste der vorbereiteten Zauber nach einer langen Rast ändern. Das Vorbereiten einer neuen Paladinzauberliste erfordert eine gewisse Zeit für Gebet oder Meditation: mindestens eine Minute pro Zaubergrad für jeden Zauber auf der Liste.

Attribut zum Zauberwirken

Dein Attribut zum Wirken von Paladinzaubern ist Charisma, da deine Macht auf der Kraft deiner Überzeugungen basiert. Wenn sich ein Paladinzauber auf das zum Wirken nötige Attribut bezieht, verwendest du deinen Charismawert. Außerdem verwendest du deinen Charismamodifikator beim Festlegen des Rettungswurf-SG für gewirkte Paladinzauber und bei Angriffswürfen damit.

Zauberrettungswurf-SG = 8 + dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator

Angriffszauber-Modifikator = dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator

Zauberfokus

Du kannst ein heiliges Symbol als Zauberfokus für deine Paladinzauber verwenden.

Göttliches Niederstrecken

Triffst du ab der 2. Stufe eine Kreatur mit einem Nahkampfwaffenangriff, kannst du einen Zauberplatz verbrauchen, um dem Ziel zusätzlich zum Waffenschaden gleißenden Schaden zuzufügen. Der zusätzliche Schaden beträgt 2W8 für einen Zauberplatz des 1. Grades plus 1W8 für jeden Zaubergrad über dem 1. bis zu einem Maximum von 5W8. Der Zusatzschaden erhöht sich um 1W8, wenn das Ziel ein Untoter oder ein Unhold ist.

Göttliche Gesundheit

Die göttliche Magie, die dich durchströmt, macht dich gegen Krankheiten immun.

Heiliger Schwur

Auf der 3. Stufe legst du den Eid ab, der dich als Paladin auf ewig bindet. Bislang warst du in einer Vorbereitungsphase und hattest dich zwar dem Pfad verpflichtet, warst jedoch nicht darauf eingeschworen. Nun entscheidest du dich für einen Schwur, etwa den Schwur der Hingabe.

Deine Wahl verleiht dir auf der 3., 7., 15. und 20. Stufe weitere Merkmale. Dazu gehören die Schwurzauber sowie das Merkmal Göttliche Macht fokussieren.

Schwurzauber

Zu jedem Schwur gehört eine Zauberliste. Du erhältst auf den in der Schwurbeschreibung angegebenen Stufen Zugriff auf diese Zauber. Sobald du Zugang zu einem Schwurzauber hast, ist dieser immer vorbereitet und zählt nicht zur maximalen Zahl der Zauber, die du jeden Tag vorbereiten kannst.

Falls der Schwurzauber nicht in der Paladinzauberliste aufgeführt ist, so zählt er für dich dennoch als Paladinzauber.

Göttliche Macht fokussieren

Dein Schwur erlaubt es dir, göttliche Macht direkt in magische Effekte zu kanalisieren. Bei jeder von deinem Schwur ermöglichten Option von Göttliche Macht fokussieren ist ihre Anwendungsweise aufgeführt.

Wenn du deine göttliche Macht fokussierst, wählst du die genutzte Option aus. Danach kannst du deine göttliche Macht erst nach einer kurzen oder langen Rast wieder fokussieren.

Manche Effekte dieses Merkmals erfordern Rettungswürfe. Wenn du einen solchen Effekt dieser Klasse einsetzt, entspricht der SG deinem Paladin-Zauberrettungswurf-SG.

Attributswerterhöhung

Auf der 4., 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 oder zwei Attributswerte um je 1 steigern. Wie üblich darf auf diese Weise kein Attribut über einen Wert von 20 steigen.

Zusätzlicher Angriff

Ab der 5. Stufe kannst du zweimal statt nur einmal angreifen, wenn du in deinem Zug eine Angriffsaktion ausführst.

Aura des Schutzes

Ab der 6. Stufe und wenn du oder eine verbündete Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern von dir einen Rettungswurf ausführen muss, erhält die Kreatur einen Bonus in Höhe deines Charismamodifikators (mindestens +1) auf den Rettungswurf. Du musst bei Bewusstsein sein, um diesen Bonus zu gewähren.

Ab der 18. Stufe erhöht sich die Reichweite dieser Aura auf neun Meter.

Aura der Tapferkeit

Ab der 10. Stufe könnt du und verbündete Kreaturen im Abstand von bis zu drei Metern von dir nicht länger verängstigt werden, solange du bei Bewusstsein bist.

Ab der 18. Stufe erhöht sich die Reichweite dieser Aura auf neun Meter.

Verbessertes Göttliches Niederstrecken

Ab der 11. Stufe bist du derart von rechtschaffener Macht durchdrungen, dass deine Nahkampfwaffenangriffe göttliche Kraft in sich bergen. Wenn du eine Kreatur mit einer Nahkampfwaffe triffst, erleidet sie zusätzliche 1W8 gleißenden Schaden. Hast du bei diesem Angriff Göttliches Niederstrecken eingesetzt, fügst du diesen Schaden dem Zusatzschaden deines Göttliches Niederstreckens hinzu.

Reinigende Berührung

Ab der 14. Stufe kannst du deine Aktion verwenden, um bei dir oder einer bereitwilligen Kreatur, die du berührst, einen Zauber zu beenden.

Du kannst dieses Merkmal so oft einsetzen, wie es der Höhe deines Charismamodifikators entspricht (mindestens einmal). Verbrauchte Anwendungen werden nach einer langen Rast wiederhergestellt.

Heilige Schwüre

Ein Paladin hat eine Reihe von Schwüren abgelegt, die ihn der Rechtschaffenheit verpflichten, einem aktiven Pfad der Bekämpfung des Bösen. Der letzte Schwur, der auf der 3. Stufe abgelegt wird, ist der krönende Abschluss der Paladinausbildung. Einige Angehörige dieser Klasse betrachten sich erst als wahre Paladine, wenn sie die 3. Stufe erreicht und diesen Schwur geleistet haben. Für andere ist das Ablegen des Eids eine reine Formalität, die offiziell bestätigt, was sie tief in ihrem Herzen schon immer geglaubt haben.

Schwur der Hingabe

Der Schwur der Hingabe bindet einen Paladin an die höchsten Ideale der Gerechtigkeit, der Tugend und der Ordnung. Diese Paladine, die manchmal Kavaliere, weiße Ritter oder heilige Krieger genannt werden, erfüllen die Vorstellung eines Ritters in strahlender Rüstung, der ehrenhaft und selbstlos für Gerechtigkeit und das höhere Wohl eintritt. Sie unterwerfen sich den höchsten Verhaltensregeln, und erwarten dies auch vom Rest der Welt. Viele, die diesen Schwur ausführen, glauben an die Götter von Recht und Ordnung und betrachten deren Lehren als Maßstab für ihre Hingabe. Sie sehen Engel – die perfekten Diener des Guten – als ihr Vorbild und verzieren ihre Helme oder Wappen mit Engelsflügeln.

Lehren der Hingabe

Der genaue Wortlaut und Ablauf des Schwurs der Hingabe variiert, doch folgende Lehren gelten für die eingeschworenen Paladine.

Ehrlichkeit: Nicht lügen oder betrügen. Lass deine Worte ein Versprechen sein.

Mut: Fürchte dich nie zu handeln, aber lass auch Vorsicht walten.

Mitgefühl: Hilf anderen, beschütze die Schwachen und bestrafe jene, die sie bedrohen. Zeige deinen Feinden Gnade, doch gehe dabei weise vor.

Ehre: Behandle andere gerecht und lass ihnen deine ehrenhaften Taten ein Beispiel sein. Tu so viel Gutes wie möglich, und verursache so wenig Schaden wie nötig.

Pflichtbewusstsein: Übernimm Verantwortung für deine Taten und ihre Konsequenzen, beschütze jene, die dir anvertraut wurden, und gehorche denen, die eine berechtigte Autorität über dich haben.

Schwurzauber

Du erhältst Schwurzauber auf den aufgeführten Paladinstufen.

Schwurzauber der Hingabe

Paladinstufe	Zauber
3.	*Heiligtum, Schutz vor Gut und Böse*
5.	*Schwache Genesung, Zone der Wahrheit*
9.	*Leuchtfeuer der Hoffnung, Magie bannen*
13.	*Bewegungsfreiheit, Hüter des Glaubens*
17.	*Flammenschlag, Heiliges Gespräch*

Göttliche Macht fokussieren

Wenn du diesen Eid auf der 3. Stufe abgelegt hast, erhältst du die folgenden zwei Arten, göttliche Macht zu fokussieren.

Heilige Waffe: Als Aktion kannst du mithilfe von Göttliche Macht fokussieren eine Waffe in deiner Hand mit positiver Energie durchdringen. Eine Minute lang addierst du deinen Charismamodifikator zu Angriffswürfen mit dieser Waffe (mindestens +1). Die Waffe strahlt in einem Radius von sechs Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht aus. Ist die Waffe nicht bereits magisch, wird sie dies für die Wirkungsdauer.

Du kannst diesen Effekt in deinem Zug als Teil einer beliebigen anderen Aktion beenden. Trägst oder hältst du die Waffe nicht länger oder wirst du bewusstlos, endet der Effekt.

Vertreibe die Unheiligen: Als Aktion zeigst du dein heiliges Symbol und sprichst ein Gebet, um Unholde und Untoten zu vertreiben, indem du göttliche Macht fokussierst. Jeder Unhold oder Untote im Abstand von bis zu neun Metern von dir, der dich hören oder sehen kann, muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, gilt die Kreatur eine Minute lang – oder bis sie Schaden erleidet – als vertrieben.

Eine vertriebene Kreatur muss ihren Zug dafür verwenden, sich so weit wie möglich von dir zu entfernen, und darf dir nicht absichtlich näher als neun Meter kommen. Außerdem kann sie nicht reagieren. Als Aktion kann sie nur die Spurt-Aktion ausführen oder versuchen, sich von einem Effekt zu befreien, der sie in ihrer Bewegung einschränkt. Gibt es keinen Ort, an den sie sich bewegen kann, darf sie die Ausweichaktion einsetzen.

Aura der Hingabe

Ab der 7. Stufe könnt du und verbündete Kreaturen im Abstand von bis zu drei Metern von dir nicht länger bezaubert werden, solange du bei Bewusstsein bist.

Ab der 18. Stufe erhöht sich die Reichweite dieser Aura auf neun Meter.

Reinheit des Geistes

Ab der 15. Stufe stehst du dauerhaft unter den Effekten des Zaubers *Schutz vor Gut und Böse.*

Heiliger Nimbus

Ab der 20. Stufe kannst du als Aktion eine Aura des Sonnenlichts ausstrahlen. Du strahlst eine Minute lang in einem Radius von neun Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht aus.

Wann immer eine feindliche Kreatur ihren Zug im hellen Licht beginnt, erleidet sie 10 Punkte gleißenden Schaden.

Außerdem bist du für die Wirkungsdauer bei Rettungswürfen gegen von Unholden oder Untoten gewirkten Zaubern im Vorteil.

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

Deinen Schwur brechen

Ein Paladin versucht, sich den höchsten Verhaltensregeln zu unterwerfen, doch selbst der Tugendhafteste kann scheitern. Manchmal erweist sich der rechte Weg als zu fordernd oder eine Situation erzwingt, sich für das kleinere von zwei Übeln zu entscheiden. Zuweilen führen auch Gefühlswallungen dazu, dass ein Paladin seinen Schwur bricht.

Ein Paladin, der ein Gelübde gebrochen hat, ersucht normalerweise einen Kleriker seines Glaubens oder einen anderen Paladin desselben Ordens um Absolution. Als Zeichen der Reue könnte er eine ganze Nacht im Gebet verbringen, fasten oder sich auf andere Weise läutern. Nach einem Glaubensbekenntnis wird dem Paladin vergeben.

Hat ein Paladin seinen Schwur vorsätzlich gebrochen und zeigt keinerlei Reue, erwarten ihn schwerwiegendere Konsequenzen. Nach Ermessen des SL kann ein uneinsichtiger Paladin gezwungen werden, seine Klasse aufzugeben und eine andere anzunehmen.

Schurke

Klassenmerkmale

Als Schurke erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

Trefferpunkte

Trefferwürfel: 1W8 pro Schurkenstufe
Trefferpunkte auf der 1. Stufe: 8 + Konstitutionsmodifikator
Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W8 (oder 5) + Konstitutionsmodifikator pro Schurkenstufe nach der 1. Stufe

Übung

Rüstungen: Leichte Rüstung
Waffen: Einfache Waffen, Handarmbrüste, Langschwerter, Rapiere, Kurzschwerter
Werkzeuge: Diebeswerkzeug
Rettungswürfe: Geschicklichkeit, Intelligenz
Fertigkeiten: Wähle vier aus Akrobatik, Athletik, Auftreten, Einschüchtern, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, Motiv erkennen, Nachforschungen, Täuschen, Überzeugen, Wahrnehmung

Ausrüstung

Du beginnst mit folgender Ausrüstung, zuzüglich zur Ausrüstung, die du über deinen Hintergrund erhältst:

- (*a*) ein Rapier oder (*b*) ein Kurzschwert
- (*a*) ein Kurzbogen mit Köcher und 20 Pfeilen oder (*b*) ein Kurzschwert
- (*a*) eine Einbrecherausrüstung, (*b*) Gewölbeforscherausrüstung oder (*c*) eine Entdeckerausrüstung
- (*a*) Lederrüstung, zwei Dolche und Diebeswerkzeug

Schurke

Stufe	Übungsbonus	Hinterhältiger Angriff	Merkmale
1.	+2	1W6	Diebessprache, Expertise, Hinterhältiger Angriff
2.	+2	1W6	Raffinierte Aktion
3.	+2	2W6	Schurkenarchetyp
4.	+2	2W6	Attributswert-erhöhung
5.	+3	3W6	Unglaubliches Ausweichen
6.	+3	3W6	Expertise
7.	+3	4W6	Entrinnen
8.	+3	4W6	Attributswer-terhöhung
9.	+4	5W6	Merkmal: Schurkenarchetyp
10.	+4	5W6	Attributswert-erhöhung
11.	+4	6W6	Verlässliches Talent
12.	+4	6W6	Attributswert-erhöhung
13.	+5	7W6	Merkmal: Schurkenarchetyp
14.	+5	7W6	Blindgespür
15.	+5	8W6	Entschlüpfender Geist
16.	+5	8W6	Attributswert-erhöhung
17.	+6	9W6	Merkmal: Schurkenarchetyp
18.	+6	9W6	Schwer zu fassen
19.	+6	10W6	Attributswert-erhöhung
20.	+6	10W6	Glückstreffer

Expertise

Auf der 1. Stufe wählst du zwei deiner Fertigkeiten aus, in denen du geübt bist, oder eine Fertigkeit, in der du geübt bist, und den Umgang mit Diebeswerkzeug. Dein Übungsbonus wird bei allen Attributswürfen verdoppelt, bei denen diese Fertigkeiten zur Anwendung kommen.

Auf der 6. Stufe kannst du zwei weitere geübte Fertigkeiten aussuchen, auf die du den gleichen Vorzug erhältst – auch den Umgang mit Diebeswerkzeug.

Hinterhältiger Angriff

Schon ab der 1. Stufe weißt du, wie man einen abgelenkten Gegners ausnutzt, um gezielt zuzuschlagen. Einmal pro Zug kannst du einer Kreatur, die du mit einem Angriff triffst, 1W6 zusätzlichen Schaden zufügen, falls du beim Angriffswurf im Vorteil bist. Der Angriff muss dabei mit einer Waffe mit der Eigenschaft Finesse oder einer Fernkampfwaffe ausgeführt werden.

Du musst beim Angriffswurf nicht im Vorteil sein, wenn sich ein anderer Gegner des Ziels im Abstand von bis zu 1,5 Metern davon befindet, dieser Gegner nicht kampfunfähig ist und du bei dem Angriffswurf nicht im Nachteil bist.

Die Höhe des zusätzlichen Schadens steigt auf bestimmten Stufen (siehe Spalte „Hinterhältiger Angriff“ der Schurkentabelle).

Diebessprache

In deiner Ausbildung zum Schurken hast du die Diebessprache erlernt, eine geheime Mischung aus Dialekt, Kauderwelsch und Codewörtern, mit der du in scheinbar gewöhnlichen Unterhaltungen Botschaften versteckst. Diese Botschaften können nur Kreaturen verstehen, die ebenfalls die Diebessprache beherrschen. Die Übermittlung einer solchen Botschaft dauert viermal länger als in einer normalen Unterhaltung.

Außerdem kennst du geheime Zeichen und Symbole, mit denen kurze, einfache Nachrichten übermittelt werden können – etwa ob ein Stadtteil gefährlich oder das Gebiet einer Diebesgilde ist, ob Beute in der Nähe ist, ob die Einwohner in der Gegend sich leicht übers Ohr hauen lassen oder Dieben auf der Flucht Unterschlupf bieten.

Raffinierte Aktion

Ab der 2. Stufe kannst du dich besonders schnell bewegen und rasch handeln. So kannst du in jedem Zug im Kampf eine Bonusaktion ausführen. Diese ist auf die Aktionen Rückzug, Spurt und Verstecken beschränkt.

Schurkenarchetyp

Auf der 3. Stufe entscheidest du dich für einen Archetypen wie den Dieb, dem du bei der Ausübung deiner Schurkenfähigkeiten nacheiferst. Dein Archetyp gewährt dir ab der 3. sowie ab der 9., 13. und 17. Stufe weitere Merkmale.

Attributswerterhöhung

Ab der 4., 8., 10., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 oder zwei Attributswerte um je 1 steigern. Wie üblich darf auf diese Weise kein Attribut über einen Wert von 20 steigen.

Unglaubliches Ausweichen

Trifft dich ab der 5. Stufe der Angriff einer Kreatur, die du sehen kannst, darfst du mit deiner Reaktion den verursachten Schaden halbieren.

Entrinnen

Ab der 7. Stufe kannst du dich dank deiner instinktiven Gewandtheit aus dem Wirkungsbereich bestimmter Effekte wie dem Feuerodem eines roten Drachen oder dem Zauber *Eissturm* entfernen. Bist du einem Effekt ausgesetzt, der dir einen Geschicklichkeitsrettungswurf erlaubt, um den Schaden zu halbieren, erleidest du stattdessen bei einem Erfolg gar keinen und bei einem Misserfolg den halben Schaden.

Verlässliches Talent

Ab der 11. Stufe beherrschst du deine ausgewählten Fertigkeiten schon nahezu perfekt. Wenn du einen Attributswurf ausführst, zu dem du deinen Übungsbonus addieren darfst, behandelst du ein Ergebnis eines W20-Wurfs von 9 oder niedriger als 10.

Blindgespür

Ab der 14. Stufe kennst du den Standort jeder versteckten oder unsichtbaren Kreatur im Umkreis von drei Metern um dich, solange du nicht taub bist.

Entschlüpfender Geist

Ab der 15. Stufe hast du eine große mentale Stärke entwickelt. Du bist in Weisheitsrettungswürfen geübt.

Schwer zu fassen

Ab der 18. Stufe kannst du derart gut ausweichen, dass Angreifer kaum noch die Oberhand gegen dich gewinnen. Solange du nicht kampfunfähig bist, sind Angriffswürfe gegen dich nie im Vorteil.

Glückstreffer

Ab der 20. Stufe hast du ein unglaubliches Talent dafür, immer den nötigen Erfolg zu haben. Verfehlt dein Angriff ein Ziel innerhalb der Reichweite, kannst du den misslungenen Wurf in einen Treffer verwandeln. Alternativ kannst du bei einem gescheiterten Attributswurf den W20-Wurf als 20 behandeln.

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

Schurkenarchetypen

Schurken haben viele Merkmale gemein, darunter ihrer Neigung, Fertigkeiten bis zur Perfektion zu trainieren, ihre präzise und tödliche Kampfkunst und ihre unglaublich schnellen Reflexe. Doch verschiedene Schurken nutzen diese Talente auf unterschiedliche Art und Weise, was sich in den Schurkenarchetypen widerspiegelt. Deine Wahl des Archetyps steht für deinen Fokus und nicht unbedingt für einen erwählten Beruf, sondern beschreibt deine bevorzugten Techniken.

Dieb

Du verfeinerst deine Fertigkeiten in den Diebeskünsten. Einbrecher, Banditen, Beutelschneider und andere Kriminelle folgen in der Regel diesem Archetyp, doch auch Schurken, die sich als professionelle Schatzsucher, Entdecker, Schnüffler und Grabräuber betätigen, schlagen diese Richtung ein. Außerdem verbesserst du nicht nur deine Beweglichkeit und Heimlichkeit, sondern lernst auch Fertigkeiten, um uralte Ruinen zu erkunden, fremde Sprachen zu lesen und magische Gegenstände zu benutzen, die du normalerweise nicht einsetzen würdest.

Flinke Finger

Ab der 3. Stufe kannst du mit deiner Raffinierten Aktion einen Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) ausführen, mit deinen Diebeswerkzeugen Falle entschärfen oder Schlösser knacken oder die Aktion Gegenstand benutzen verwenden.

Kletteraffe

Wenn du diesen Archetyp auf der 3. Stufe wählst, kannst du schneller als normal klettern. Klettern kostet dich dann keine zusätzliche Bewegungsrate mehr.

Außerdem kannst du aus dem Lauf pro Punkt deines Geschicklichkeitsmodifikators 30 Zentimeter weiter springen als gewöhnlich.

Außerordentliches Schleichen

Ab der 9. Stufe bist du bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil, wenn du dich in diesem Zug nicht weiter als die halbe Bewegungsrate bewegst.

Magischen Gegenstand benutzen

Ab der 13. Stufe hast du genug über das Wesen der Magie gelernt, um beim Gebrauch magischer Gegenstände zu improvisieren, selbst wenn sie gar nicht für dich gedacht sind. Du kannst bei der Verwendung eines magischen Gegenstands alle Voraussetzungen hinsichtlich Klasse, Volk und Stufe ignorieren.

Die Reflexe des Diebes

Ab der 17. Stufe bist du geschickt im Legen von Hinterhalten und dem Entrinnen von Gefahren. In der ersten Runde jedes Kampfes darfst du zwei Züge ausführen. Du machst deinen ersten Zug bei deiner normalen Initiative und den zweiten Zug bei deiner Initiative minus 10. Du kannst dieses Merkmal nur verwenden, wenn du nicht überrascht bist.

Waldläufer

Klassenmerkmale

Als Waldläufer erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

Trefferpunkte

Trefferwürfel: 1W10 pro Waldläuferstufe
Trefferpunkte auf der 1. Stufe: 10 + Konstitutionsmodifikator
Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W10 (oder 6) + Konstitutionsmodifikator pro Waldläuferstufe nach der 1. Stufe

Übung

Rüstungen: Leichte und mittelschwere Rüstung, Schilde
Waffen: Einfache Waffen, Kriegswaffen
Werkzeuge: Keine
Rettungswürfe: Stärke, Geschicklichkeit
Fertigkeiten: Wähle drei aus Athletik, Heimlichkeit, Mit Tieren umgehen, Motiv erkennen, Nachforschungen, Naturkunde, Überlebenskunst und Wahrnehmung

Ausrüstung

Du beginnst mit folgender Ausrüstung, zuzüglich zur Ausrüstung, die du über deinen Hintergrund erhältst:

- (*a*) Schuppenpanzer oder (*b*) Lederrüstung
- (*a*) zwei Kurzschwerter oder (*b*) zwei einfache Nahkampfwaffen
- (*a*) eine Gewölbeforscherausrüstung oder (*b*) eine Entdeckerausrüstung
- Ein Langbogen und ein Köcher mit 20 Pfeilen

Waldläufer

Stufe	Übungs-bonus	Merkmale	Bekannte Zauber	Zauberplätze pro Zaubergrad 1.	2.	3.	4.	5.
1.	+2	Erzfeind, Bevorzugtes Gelände	–	–	–	–	–	–
2.	+2	Kampfstil, Zauberwirken	2	2	–	–	–	–
3.	+2	Waldläuferarchetyp, Urtümliche Wahrnehmung	3	3	–	–	–	–
4.	+2	Attributswerterhöhung	3	3	–	–	–	–
5.	+3	Zusätzlicher Angriff	4	4	2	–	–	–
6.	+3	Verbesserungen: Erzfeind und Bevorzugtes Gelände	4	4	2	–	–	–
7.	+3	Merkmal: Waldläuferarchetyp	5	4	3	–	–	–
8.	+3	Attributswerterhöhung, Sicherer Schritt	5	4	3	–	–	–
9.	+4	–	6	4	3	2	–	–
10.	+4	Verbesserung: Bevorzugtes Gelände, Tarnung	6	4	3	2	–	–
11.	+4	Merkmal: Waldläuferarchetyp	7	4	3	3	–	–
12.	+4	Attributswerterhöhung	7	4	3	3	–	–
13.	+5	–	8	4	3	3	1	–
14.	+5	Verbesserung: Erzfeind, Verschwinden	8	4	3	3	1	–
15.	+5	Merkmal: Waldläuferarchetyp	9	4	3	3	2	–
16.	+5	Attributswerterhöhung	9	4	3	3	2	–
17.	+6	–	10	4	3	3	3	1
18.	+6	Wildes Gespür	10	4	3	3	3	1
19.	+6	Attributswerterhöhung	11	4	3	3	3	2
20.	+6	Feindestöter	11	4	3	3	3	2

Erzfeind

Ab der 1. Stufe hast du beträchtliche Erfahrung im Beobachten, Aufspüren und Jagen eines bestimmten Gegners und sogar bei der Verständigung mit diesem.

Wähle einen Erzfeind: Aberrationen, Celestische, Drachen, Elementare, Feenwesen, Konstrukte, Monstrositäten, Pflanzen, Riesen, Schlicke, Tiere, Unholde oder Untote. Alternativ kannst du auch zwei humanoide Völker wie etwa Gnolle und Orks als Erzfeinde auswählen.

Du bist bei Weisheitswürfen (Überlebenskunst), um deine Erzfeinde aufzuspüren, sowie bei Intelligenzwürfen, um dich an Informationen über sie zu erinnern, im Vorteil.

Wenn du dieses Merkmal erhältst, lernst du zudem eine Sprache deiner Wahl, die von deinen Erzfeinden gesprochen wird, falls es eine solche gibt.

Auf der 6. und 14. Stufe suchst du dir einen weiteren Erzfeind und eine dazugehörige Sprache aus. Dabei sollte deine Wahl die Art der Monster widerspiegeln, denen du bei deinen Abenteuern begegnet bist.

Bevorzugtes Gelände

Du bist mit einer bestimmten Art von natürlichem Gelände vertraut und beim Reisen und Überleben in diesen Regionen sehr geschickt. Wähle ein bevorzugtes Gelände: Arktis, Berge, Grasland, Küste, Sumpf, Wald oder Wüste. Führst du einen Intelligenz- oder Weisheitswurf in Verbindung mit deinem bevorzugten Gelände aus, wird dein Übungsbonus verdoppelt, falls du eine Fertigkeit anwendest, in der du geübt bist.

Reist du mindestens eine Stunde durch dein bevorzugtes Gelände, erhältst du die folgenden Vorteile:

- Schwieriges Gelände verringert das Reisetempo deiner Gruppe nicht.
- Deine Gruppe kann sich nur auf magische Weise verirren.
- Selbst wenn du dich während der Reise mit anderen Dingen wie der Navigation, dem Spurenlesen oder der Nahrungssuche beschäftigst, achtest du auf Gefahren.
- Wenn du allein reist, kannst du dich in normaler Geschwindigkeit heimlich fortgewegen.
- Bei der Nahrungssuche findest du doppelt so viel Nahrung wie sonst.
- Beim Spurenlesen findest du auch heraus, wie viele Kreaturen es waren, wie groß sie sind und wann sie dieses Gebiet passiert haben.

Auf der 6. und 10. Stufe kannst du dir ein weiteres bevorzugtes Gelände aussuchen.

Kampfstil

Auf der 2. Stufe wählst du einen bestimmten Kampfstil als Spezialisierung. Entscheide dich für eine der folgenden Optionen. Du kannst keinen der Kampfstile mehr als einmal wählen, selbst wenn du dir später erneut einen aussuchen darfst.

Bogenschießen

Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen.

Duellieren

Kämpfst du mit einer einhändig geführten Nahkampfwaffe und keiner weiteren Waffe in deiner Zweithand, erhältst du einen Bonus von +2 auf die Schadenswürfe mit dieser Waffe.

Verteidigung

Solange du eine Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine RK.

Zwei-Waffen-Kampf

Wenn du mit zwei Waffen angreifst, kannst du deinen Attributsmodifikator zum Schaden des zweiten Angriffs addieren.

Zauberwirken

Ab der 2. Stufe hast du gelernt, so wie ein Druide die magische Essenz der Natur zum Wirken von Zaubern zu verwenden.

Zauberplätze

In der Waldläufertabelle siehst du, wie viele Zauberplätze dir für Zauber des 1. Grades und höherer Grade zur Verfügung stehen. Um einen dieser Zauber zu wirken, musst du einen Platz des gleichen oder höheren Grades verbrauchen. Verbrauchte Zauberplätze werden nach einer langen Rast wiederhergestellt.

Wenn du beispielsweise den Zauber *Tierfreundschaft* (1. Grad) kennst und einen Zauberplatz des 1. und 2. Grades zur Verfügung hast, kannst du *Tierfreundschaft* in einem der beiden Grade wirken.

Bekannte Zauber des 1. Grades und höher

Du beherrschst zwei Zauber des 1. Grades deiner Wahl aus der Zauberliste des Waldläufers.

Die Spalte „Bekannte Zauber“ in der Waldläufertabelle gibt an, wann du weitere Waldläuferzauber lernen

kannst. Der Grad dieser Zauber muss dem der verfügbaren Zauberplätze entsprechen. Erreichst du in dieser Klasse beispielsweise die 5. Stufe, kannst du einen neuen Zauber des 1. oder 2. Grades erlernen.

Wenn du mit dieser Klasse eine Stufe aufsteigst, kannst du zudem einen der bekannten Waldläuferzauber durch einen anderen aus der Liste ersetzen, dessen Grad einem deiner verfügbaren Zauberplätze entsprechen muss.

Attribut zum Zauberwirken

Dein Attribut zum Wirken der Waldläuferzauber ist Weisheit, da du deine Magie aus der Einheit mit der Natur schöpfst. Wenn sich ein Druidenzauber auf das zum Wirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Weisheit. Außerdem verwendest du deinen Weisheitsmodifikator beim Festlegen des Rettungswurf-SG für Waldläuferzauber, die du wirkst, und für Angriffswürfe damit.

Zauberrettungswurf-SG = 8 + dein Übungsbonus + dein Weisheitsmodifikator

Angriffszauber-Modifikator = dein Übungsbonus + dein Weisheitsmodifikator

Waldläuferarchetyp

Auf der 3. Stufe entscheidest du dich für einen Archetypen wie den Jäger, der deinen Weg als Waldläufer bestimmt. Deine Wahl verleiht dir auf der 3., 7., 11. und 15. Stufe weitere Merkmale.

Urtümliche Wahrnehmung

Ab der 3. Stufe kannst du deine Aktion verwenden und einen Waldläuferzauberplatz verbrauchen, um deine Wahrnehmung auf die unmittelbare Umgebung zu konzentrieren. Pro Grad des verbrauchten Zauberplatzes spürst du eine Minute lang, ob sich eine der folgenden Kreaturen im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern von dir befindet (oder im Abstand von bis zu 9,5 Kilometern, falls du dich in deinem bevorzugten Gelände aufhältst): Aberrationen, Celestische, Drachen, Elementare, Feenwesen, Unholde und Untote. Durch dieses Merkmal findest du weder den Ort noch die Anzahl der Kreaturen heraus.

Attributswerterhöhung

Auf der 4., 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 oder zwei Attributswerte um je 1 steigern. Wie üblich darf auf diese Weise kein Attribut über einen Wert von 20 steigen.

Zusätzlicher Angriff

Ab der 5. Stufe kannst du zweimal statt nur einmal angreifen, wenn du in deinem Zug eine Angriffsaktion ausführst.

Sicherer Schritt

Ab der 8. Stufe kostet dich das Durchqueren von nichtmagischem schwierigem Gelände keine zusätzliche Bewegungsrate mehr. Du kannst dich außerdem durch nichtmagische Pflanzen bewegen, ohne von ihnen verlangsamt zu werden oder Schaden zu nehmen, falls sie Dornen, Stacheln oder ähnliche Gefahren aufweisen.

Darüber hinaus bist du bei Rettungswürfen gegen Pflanzen, die magisch erschaffen oder manipuliert wurden, um die Bewegung einzuschränken – etwa durch den Zauber *Verstricken* – im Vorteil.

Tarnung

Ab der 10. Stufe kannst du dir innerhalb von einer Minute Tarnung verschaffen. Du musst frischen Schlamm, Schmutz, Pflanzen, Ruß oder andere natürlich vorkommende Materialien zur Verfügung haben, die zu Tarnungszwecken geeignet sind.

Bist du auf diese Weise getarnt, kannst du dich verstecken, indem du dich gegen eine feste Oberfläche drückst (etwa einen Baum oder eine Mauer), die mindestens so hoch und breit ist wie du selbst. Du erhältst einen Bonus von +10 auf Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit), solange du dort reglos stehen bleibst. Sobald du dich bewegst oder eine Aktion oder Reaktion verwendest, musst du dich erneut tarnen, um diesen Vorzug zu erhalten.

Verschwinden

Ab der 14. Stufe kannst du die Verstecken-Aktion als Bonusaktion in deinem Zug ausführen. Außerdem kannst du nicht länger durch nichtmagische Mittel aufgespürt werden, wenn du nicht absichtlich eine Fährte hinterlässt.

Wildes Gespür

Ab der 18. Stufe erhältst du übernatürliche Sinne, die dir im Kampf gegen Kreaturen helfen, die du nicht sehen kannst. Greifst du eine solche Kreatur an, bist du bei deinen Angriffswürfen gegen sie trotz deiner Unfähigkeit, sie zu sehen, nicht im Nachteil.

Du kennst zudem den Standort jeder unsichtbaren Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir, solange sie nicht vor dir versteckt ist und du nicht blind oder taub bist.

Feindestöter

Ab der 20. Stufe wirst du zu einem beispiellosen Jäger deiner Feinde. Einmal in jedem deiner Züge kannst du deinen Weisheitsmodifikator zu einem Angriffs- oder Schadenswurf gegen einen deiner Erzfeinde addieren. Du kannst vor oder nach dem Wurf entscheiden, ob du dieses Merkmal einsetzt, musst dies jedoch tun, bevor das Ergebnis des Wurfs angewendet wird.

Waldläuferarchetypen

Der Jäger entspricht der klassischen Vorstellung eines Waldläufers.

Jäger

Wer dem Archetyp des Jägers nacheifert, akzeptiert seinen Platz als Bollwerk zwischen der Zivilisation und den Schrecken der Wildnis. Auf dem Weg des Jägers lernst du besondere Techniken für den Kampf gegen Gefahren, die sich dir in den Weg stellen – von wütenden Ogern und Orkhorden bis hin zu hoch aufragenden Riesen und furchterregenden Drachen.

Des Jägers Beute

Mit Erreichen der 3. Stufe erhältst du eines der folgenden Merkmale deiner Wahl.

Hordenbrecher: Wenn du einen Waffenangriff ausführst, kannst du einmal in jedem deiner Züge einen weiteren Angriff mit derselben Waffe auf eine andere Kreatur ausführen, die sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom ersten Ziel und in deiner Waffenreichweite befindet.

Kolossschlächter: Deine Hartnäckigkeit kann die mächtigsten Feinde zermürben. Wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, die weniger als ihr Trefferpunktemaximum besitzt, erleidet sie zusätzliche 1W8 Schaden. Du kannst diesen zusätzlichen Schaden nur einmal pro Zug verursachen.

Riesentöter: Wenn dich eine mindestens große Kreatur, die sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir befindet, mit einem Angriffswurf trifft oder verfehlt, kannst du deine Reaktion verwenden, um die Kreatur unmittelbar nach ihrem Angriff anzugreifen, falls du sie sehen kannst.

Defensive Taktiken

Mit Erreichen der 7. Stufe erhältst du eines der folgenden Merkmale deiner Wahl.

Der Horde entkommen: Gelegenheitsangriffe gegen dich sind im Nachteil.

Eiserner Wille: Du bist bei Rettungswürfen gegen Verängstigt im Vorteil.

Verteidigung gegen Mehrfachangriffe: Wenn dich eine Kreatur mit einem Angriff trifft, erhältst du für den Rest des Zuges einen Bonus von +4 auf deine RK gegen alle nachfolgenden Angriffe dieser Kreatur.

Mehrfachangriff

Mit Erreichen der 11. Stufe erhältst du eines der folgenden Merkmale deiner Wahl.

Geschosshagel: Du kannst deine Aktion verwenden, um einen Fernkampfangriff gegen eine beliebige Anzahl von Kreaturen im Abstand von bis zu drei Metern um einen Punkt herum auszuführen, den du sehen kannst und der sich in Waffenreichweite befindet. Du musst wie üblich für jeden Angriff Geschosse verwenden und die Angriffswürfe für jedes Ziel einzeln ausführen.

Wirbelwindangriff: Du kannst deine Aktion verwenden, um einen Nahkampfangriff gegen eine beliebige Anzahl von Kreaturen im Abstand von bis zu 1,5 Metern um dich herum auszuführen, und musst für jedes Ziel einen separaten Angriffswurf ausführen.

Außerordentliche Verteidigung des Jägers

Mit Erreichen der 15. Stufe erhältst du eines der folgenden Merkmale deiner Wahl.

Entrinnen: Bist du einem Effekt wie dem Feuerodem eines roten Drachen oder dem Zauber *Blitz* ausgesetzt, der dir einen Geschicklichkeitsrettungswurf erlaubt, um den Schaden zu halbieren, erleidest du stattdessen bei einem Erfolg gar keinen und bei einem Misserfolg den halben Schaden.

Gegen den Strom: Verfehlt dich eine feindlich gesinnte Kreatur mit einem Nahkampfangriff, kannst du deine Reaktion verwenden, um die Kreatur zu zwingen, denselben Angriff gegen eine andere Kreatur deiner Wahl (außer sich selbst) zu wiederholen.

Unglaubliches Ausweichen: Trifft dich ein Angreifer, den du sehen kannst, mit einem Angriff, kannst du deine Reaktion verwenden, um den verursachten Schaden zu halbieren.

Zauberer

Klassenmerkmale

Als Zauberer erhältst du die folgenden Klassenmerkmale.

Trefferpunkte

Trefferwürfel: 1W6 pro Zaubererstufe
Trefferpunkte auf der 1. Stufe: 6 + Konstitutionsmodifikator
Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W6 (oder 4) + Konstitutionsmodifikator pro Zaubererstufe nach der 1. Stufe

Übung

Rüstungen: Keine
Waffen: Dolche, Kampfstab, leichte Armbrüste, Pfeile, Schlingen
Werkzeuge: Keine
Rettungswürfe: Konstitution, Charisma
Fertigkeiten: Wähle zwei aus Arkane Kunde, Einschüchtern, Motiv erkennen, Religion, Täuschen und Überzeugen

Ausrüstung

Du beginnst mit folgender Ausrüstung, zuzüglich zur Ausrüstung, die du über deinen Hintergrund erhältst:

- (*a*) eine leichte Armbrust und 20 Bolzen oder (*b*) eine beliebige einfache Waffe
- (*a*) ein Materialkomponentenbeutel oder (*b*) ein arkaner Fokus
- (*a*) eine Gewölbeforscherausrüstung oder (*b*) eine Entdeckerausrüstung
- Zwei Dolche

Zauberer

Stufe	Übungs-bonus	Zauberei-punkte	Merkmale	Bekannte Zaubertricks	Bekannte Zauber	Zauberplätze pro Zaubergrad 1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1.	+2	–	Zauberwirken, Ursprung der Zauberei	4	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2.	+2	2	Quelle der Magie	4	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3.	+2	3	Metamagie	4	4	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4.	+2	4	Attributswerterhöhung	5	5	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5.	+3	5	–	5	6	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6.	+3	6	Merkmal: Ursprung der Zauberei	5	7	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7.	+3	7	–	5	8	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8.	+3	8	Attributswerterhöhung	5	9	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9.	+4	9	–	5	10	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10.	+4	10	Metamagie	6	11	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11.	+4	11	–	6	12	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12.	+4	12	Attributswerterhöhung	6	12	4	3	3	3	2	1	–	–	–
13.	+5	13	–	6	13	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14.	+5	14	Merkmal: Ursprung der Zauberei	6	13	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15.	+5	15	–	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16.	+5	16	Attributswerterhöhung	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17.	+6	17	Metamagie	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18.	+6	18	Merkmal: Ursprung der Zauberei	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19.	+6	19	Attributswerterhöhung	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20.	+6	20	Zaubereiauffrischung	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Zauberwirken

Ein Ereignis in deiner Vergangenheit oder im Leben deiner Vorfahren hat dich gezeichnet und mit arkaner Zauberkraft erfüllt. Diese Quelle der Magie, welchen Ursprungs sie auch sein mag, speist deine Zauber.

Zaubertricks

Auf der 1. Stufe beherrschst du vier Zaubertricks deiner Wahl aus der Zaubererzauberliste. Weitere Zaubererzaubertricks deiner Wahl erlernst du auf höheren Stufen (siehe Spalte „Bekannte Zaubertricks“ in der Zauberertabelle).

Zauberplätze

In der Zauberertabelle siehst du, wie viele Zauberplätze dir für Zauber des 1. Grades und höherer Grade zur Verfügung stehen. Um einen dieser Zauber zu wirken, musst du einen Platz des gleichen oder höheren Grades verbrauchen. Verbrauchte Zauberplätze werden nach einer langen Rast wiederhergestellt.

Wenn du zum Beispiel als Zauber des 1. Grades *Brennende Hände* kennst und über einen Zauberplatz des 1. Grades und einen des 2. Grades verfügst, kannst du jeden der beiden Plätze nutzen, um den Zauber *Brennende Hände* zu wirken.

Bekannte Zauber des 1. Grades und höher

Du beherrschst zwei Zauber des 1. Grades deiner Wahl aus der Zaubererzauberliste.

Die Spalte „Bekannte Zauber" in der Zauberertabelle gibt an, wann du weitere Zauber lernen kannst. Der Grad dieser Zauber muss dem der verfügbaren Zauberplätze entsprechen. Erreichst du in dieser Klasse beispielsweise die 3. Stufe, kannst du einen neuen Zauber des 1. oder 2. Grades erlernen.

Wenn du mit dieser Klasse eine Stufe aufsteigst, kannst du zudem einen der bekannten Zaubererzauber durch einen anderen aus der Liste ersetzen, dessen Grad einem deiner verfügbaren Zauberplätze entsprechen muss.

Attribut zum Zauberwirken

Dein Attribut zum Wirken deiner Zauber ist Charisma, da die Macht deiner Magie auf deiner Fähigkeit beruht, deinen Willen in die Welt zu projizieren. Wenn sich ein Zaubererzauber auf das zum Wirken nötige Attribut bezieht, verwendest du deinen Charismawert. Außerdem verwendest du deinen Charismamodifikator beim Festlegen des Rettungswurf-SG für gewirkte Zaubererzauber und bei Angriffswürfen damit.

Zauberrettungswurf-SG = 8 + dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator

Angriffszauber-Modifikator = dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator

Zauberfokus

Du kannst einen arkanen Fokus als Zauberfokus für deine Zaubererzauber verwenden.

Ursprung der Zauberei

Wähle einen Ursprung deiner angeborenen magischen Kraft, etwa die drakonische Blutlinie.

Deine Wahl gewährt dir ab der 1. sowie ab der 6., 14. und 18. Stufe weitere Merkmale.

Quelle der Magie

Ab der 2. Stufe kannst du die Quelle der Magie in deinem Inneren anzapfen. Diese Quelle wird durch Zaubereipunkte repräsentiert, die eine Vielzahl magischer Effekte ermöglichen.

Zaubereipunkte

Du besitzt zwei Zaubereipunkte und erhältst weitere auf höheren Stufen, wie in der „Zaubereipunkte"-Spalte der Zauberertabelle angegeben. Du kannst nie mehr Zaubereipunkte besitzen, als für deine Stufe in der Tabelle angegeben ist. Verbrauchte Zaubereipunkte stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Flexibles Zauberwirken

Du kannst deine Zaubereipunkte verwenden, um zusätzliche Zauberplätze zu erhalten, oder Zauberplätze für zusätzliche Zaubereipunkte aufgeben. Auf höheren Stufen lernst du weitere Methoden, deine Zaubereipunkte einzusetzen.

Zauberplätze erschaffen: Du kannst in deinem Zug als Bonusaktion unverbrauchte Zaubereipunkte in einen Zauberplatz umwandeln. In der Tabelle „Zauberplätze erschaffen" sind die Punktekosten auf den jeweiligen Stufen angegeben. Du kannst maximal einen Zauberplatz des 5. Grades erschaffen.

Alle mit diesem Merkmal erschaffenen Zauberplätze verschwinden nach einer langen Rast.

Zauberplätze erschaffen

Zauberplatz-stufe	Zauberei-punktkosten
1.	2
2.	3
3.	5
4.	6
5.	7

Einen Zauberplatz in Zaubereipunkte umwandeln: Du kannst in deinem Zug als Bonusaktion einen Zauberplatz verbrauchen, um Zaubereipunkte in Höhe des Grades zu erhalten.

Metamagie

Mit Erreichen der 3. Stufe erlangst du die Fähigkeit, deine Zauber an deine Bedürfnisse anzupassen. Du erhältst zwei der folgenden Metamagie-Optionen deiner Wahl. Jeweils eine weitere erhältst du auf der 10. und 17. Stufe.

Du kannst nur eine Metamagie-Option auf einen gewirkten Zauber anwenden, sofern in der Beschreibung nichts anderes angegeben ist.

Bedachter Zauber

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 einen Zaubereipunkt und wähle maximal so viele betroffene Kreaturen, wie es deinem Charismamodifikator entspricht (mindestens eine Kreatur). Eine ausgewählte Kreatur besteht den Rettungswurf gegen diesen Zauber automatisch.

Beschleunigter Zauber

Wirkst du einen Zauber mit einem Zeitaufwand von einer Aktion, kannst du zwei Zaubereipunkte verbrauchen, um den Zeitaufwand auf eine Bonusaktion zu verändern.

Gespiegelter Zauber

Wenn du einen Zauber wirkst, der nur eine Kreatur und nicht die Reichweite „Selbst“ zum Ziel hat, kannst du eine Anzahl von Zaubereipunkten in Höhe des Zaubergrades verbrauchen, um eine zweite Kreatur in Reichweite mit demselben Zauber anzugreifen (einen Zaubereipunkt, wenn es sich um einen Zaubertrick handelt).

Um den Zauber mit dieser Option wirken zu können, darf er auf dem aktuellen Grad nicht mehr als eine Kreatur zum Ziel haben. *Magisches Geschoss* und *Sengender Strahl* sind zum Beispiel nicht geeignet, *Kältestrahl* jedoch schon.

Konzentrierter Zauber

Wenn du einen Zauber wirkst, der eine Kreatur zu einem Rettungswurf zwingt, um seinen Effekten zu widerstehen, kannst du drei Zaubereipunkte verbrauchen, damit ein Ziel beim ersten Rettungswurf gegen den Zauber im Nachteil ist.

Mächtiger Zauber

Wenn du den Schaden eines Zaubers auswürfelst, kannst du einen Zaubereipunkt verbrauchen, um maximal so viele Schadenswürfel neu zu würfeln, wie es deinem Charismamodifikator entspricht (mindestens einen). Du musst das neue Ergebnis verwenden.

Du kannst den mächtigen Zauber sogar dann einsetzen, wenn du beim Wirken des Zaubers eine andere Metamagie-Option verwendet hast.

Subtiler Zauber

Beim Wirken eines Zaubers kannst du einen Zaubereipunkt verbrauchen, um ihn ohne Gesten- oder verbale Komponenten zu wirken.

Verlängerter Zauber

Wenn du einen Zauber mit einer Wirkungsdauer von mindestens einer Minute wirkst, kannst du einen Zaubereipunkt verbrauchen, um die Dauer des Zaubers bis zu einem Maximum von 24 Stunden zu verdoppeln.

Weitreichender Zauber

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, kannst du einen Zaubereipunkt verbrauchen, um die Reichweite auf neun Meter zu erhöhen.

Attributswerterhöhung

Auf der 4., 8., 12., 16. und 19. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um 2 oder zwei Attributswerte um je 1 steigern. Wie üblich darf auf diese Weise kein Attribut über einen Wert von 20 steigen.

Zaubereiauffrischung

Auf der 20. Stufe erhältst du nach jeder kurzen Rast 4 verbrauchte Zaubereipunkte zurück.

Ursprung der Zauberei

Verschiedene Zauberer begründen ihre Magie auf unterschiedliche Ursprünge, etwa die drakonische Blutlinie.

Drakonische Blutlinie

Die dir innewohnende Magie beruht auf drakonischen Ursprüngen, die in dein Blut oder das deiner Vorfahren eingeflossen sind. Häufig führen Zauberer ihre Abstammung auf einen mächtigen Zauberer aus alter Zeit zurück, der einen Handel mit einem Drachen geschlossen hat oder gar behauptete,

von einem Drachen abzustammen. Einige dieser Zauberer konnten sich in der Welt gut etablieren, während andere im Verborgenen leben. Jeder könnte auch der Erste einer neuen Blutlinie sein, ob als Resultat eines Pakts oder aus anderen außergewöhnlichen Gründen.

Drachenvorfahren

Auf der 1. Stufe wählst du die Art deines drakonischen Vorfahren aus. Der mit jedem Drachen verbundene Schadensart kommt bei Merkmalen zum Tragen, die du später erlernst.

Drakonische Abstammung

Drache	Schadensart
Blau	Blitz
Bronze	Blitz
Gold	Feuer
Grün	Gift
Kupfer	Säure
Messing	Feuer
Rot	Feuer
Schwarz	Säure
Silber	Kälte
Weiß	Kälte

Du kannst Drakonisch sprechen, lesen und schreiben. Außerdem wird dein Übungsbonus verdoppelt, wenn du bei der Interaktion mit Drachen einen Charismawurf machen musst und dieser auf den Wurf angewendet werden kann.

Drakonische Widerstandskraft

Die durch deinen Körper fließende Magie lässt körperliche Merkmale deiner drakonischen Vorfahren hervortreten. Dein Trefferpunktemaximum steigt auf der 1. Stufe um 1 und bei jedem Stufenaufstieg in dieser Klasse um 1 weiteren Punkt.

Darüber hinaus sind Teile deiner Haut mit einer dünnen Schicht drachenartiger Schuppen bedeckt. Wenn du keine Rüstung trägst, beträgt deine RK 13 + dein Geschicklichkeitsmodifikator.

Elementare Affinität

Ab der 6. Stufe kannst du deinen Charismamodifikator zu einem Schadenswurf dieses Zaubers hinzuaddieren, wenn du einen Zauber wirkst, der Schaden der mit deiner drakonischen Abstammung verbundenen Art verursacht. Zudem kannst du 1 Zaubereipunkt verbrauchen, um eine Stunde lang gegen diese Schadensart resistent zu sein.

Drachenflügel

Auf der 14. Stufe erlangst du die Fähigkeit, dir als Bonusaktion in deinem Zug Drachenflügel wachsen zu lassen, die dir eine Flugbewegungsrate entsprechend deiner aktuellen Bewegungsrate ermöglichen. Die Flügel bleiben bestehen, bis du sie als Bonusaktion in deinem Zug wieder verschwinden lässt.

Du kannst dir keine Flügel wachsen lassen, wenn du eine Rüstung trägst, die nicht speziell dafür angefertigt wurde. Kleidung, die nicht auf die Flügel angepasst wurde, wird zerstört.

Drakonische Präsenz

Ab der 18. Stufe kannst du die grässliche Präsenz deines Drachenvorfahren kanalisieren, um alle um dich herum zu beeindrucken oder zu verängstigen. Als Aktion kannst du fünf Zaubereipunkte verbrauchen, um diese Kraft zu nutzen und in einem Umkreis von 18 Metern um dich eine Aura der Ehrfurcht oder Furcht (deine Wahl) zu erschaffen. Eine Minute lang oder bis du deine Konzentration verlierst (als würdest du dich auf einen Zauber konzentrieren) muss jede feindlich gesinnte Kreatur, die ihren Zug in dieser Aura beginnt, einen Weisheitsrettungswurf bestehen oder sie ist bezaubert (falls du Ehrfurcht gewählt hast) oder verängstigt (bei Furcht), bis die Aura endet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen deine Aura immun.

Nach der 1. Stufe

Durch das Erleben von Abenteuern und das Meistern von Herausforderungen gewinnt dein Charakter an Erfahrung in Form von Erfahrungspunkten. Erreicht ein Charakter eine bestimmte Gesamtzahl an Erfahrungspunkten, verbessern sich seine Fähigkeiten. Dieser Fortschritt wird als **Stufenaufstieg** bezeichnet.

Wenn dein Charakter eine Stufe aufsteigt, verleiht ihm seine Klasse oft zusätzliche Merkmale, wie in der Klassenbeschreibung angegeben. Einige dieser Merkmale erlauben dir, deine Attributswerte zu steigern, indem du entweder zwei Werte um 1 Punkt oder einen Wert um 2 Punkte erhöhst. Kein Attribut darf einen Wert von 20 übersteigen. Außerdem erhöht sich der Übungsbonus jedes Charakters mit bestimmten Stufen.

Bei jedem Stufenaufstieg erhältst du einen zusätzlichen Trefferwürfel. Würfle mit dem Trefferwürfel, füge dem Ergebnis deinen Konstitutionsmodifikator hinzu und addiere die Summe zu deinem Trefferpunktemaximum. Alternativ kannst du den festen Klassenwert in deinem Klasseneintrag verwenden, der das durchschnittliche Würfelergebnis (aufgerundet) ist.

Wenn sich dein Konstitutionsmodifikator um 1 erhöht, so steigt dein Trefferpunktemaximum für jede erreichte Stufe um 1. Beispiel: Dein Kämpfer der 7. Stufe hat einen Konstitutionswert von 17. Wenn er die 8. Stufe erreicht, steigt sein Konstitutionswert von 17 auf 18, wodurch sein Konstitutionsmodifikator von +3 auf +4 steigt. Sein Trefferpunktemaximum steigt dadurch um 8 Punkte.

In der Charakteraufstiegstabelle ist aufgeführt, wie viele EP für Stufenaufstiege für die Stufen 1 bis 20 erforderlich sind und welcher Übungsbonus auf einer bestimmten Stufe für den Charakter gilt. In der Klassenbeschreibung deines Charakters erfährst du, welche anderen Verbesserungen du mit den jeweiligen Stufen erhältst.

Charakterentwicklung

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

Klassenkombinationen

Klassenkombinationen erlauben dir, Stufen in mehreren Klassen zu erlangen. Auf diese Weise kannst du die Fähigkeiten dieser Klassen verbinden, um ein Charakterkonzept zu verwirklichen, das sich möglicherweise nicht in einer der Standardklassen widerspiegelt.

Mit dieser Regel hast du die Möglichkeit, bei jedem Stufenaufstieg eine Stufe in einer neuen Klasse anstatt in deiner aktuellen Klasse aufzusteigen. Die Stufen all deiner Klassen werden addiert, um deine Charakterstufe zu bestimmen. Wenn du beispielsweise drei Stufen als Magier und zwei Stufen als Kämpfer besitzt, ist deine Charakterstufe 5.

Während du Stufen aufsteigst, bleibst du vielleicht vorrangig ein Mitglied deiner ursprünglichen Klasse, mit nur wenigen Stufen in einer anderen. Vielleicht möchtest du deinen Kurs aber auch vollständig ändern, ohne auf deine einst gewählte Klasse zurückzublicken. Du kannst sogar in einer dritten oder vierten Klasse aufsteigen. Verglichen mit einem Charakter derselben Stufe mit nur einer Klasse gibst du dabei Spezialisierung zugunsten von Vielseitigkeit auf.

Voraussetzungen

Um dich für eine neue Klasse zu qualifizieren, musst du die Voraussetzungen bei den Attributswerten für deine aktuelle und deine neue Klasse erfüllen, wie in der Tabelle „Klassenkombinationen: Voraussetzungen“ angegeben. Beispielsweise muss ein Barbar, der eine Stufe als Druide aufsteigen möchte, sowohl einen Stärke- als auch einen Weisheitswert von mindestens 13 besitzen. Ohne die Ausbildung der Anfangsklasse musst du in deiner neuen Klasse schnell lernen und über eine natürliche Begabung verfügen, die sich in überdurchschnittlichen Attributswerten widerspiegelt.

Klassenkombinationen: Voraussetzungen

Klasse	Minimaler Attributswert
Barbar	Stärke: 13
Barde	Charisma: 13
Druide	Weisheit: 13
Hexenmeister	Charisma: 13
Kämpfer	Geschicklichkeit: 13 oder Stärke: 13
Kleriker	Weisheit: 13
Magier	Intelligenz: 13
Mönch	Geschicklichkeit: 13 und Weisheit: 13
Paladin	Charisma: 13 und Stärke: 13
Schurke	Geschicklichkeit: 13
Waldläufer	Geschicklichkeit: 13 und Weisheit: 13
Zauberer	Charisma: 13

Erfahrungspunkte

Die benötigten Erfahrungspunkte für einen Stufenaufstieg basieren immer auf deiner gesamten Charakterstufe, wie in der Charakteraufstiegstabelle angegeben, nicht auf der Stufe einer einzelnen Klasse. Wenn du also ein Kleriker 6/Kämpfer 1 bist, musst du genügend EP erhalten, um zur 8. Stufe aufsteigen zu können, bevor du eine 2. Stufe als Kämpfer oder eine 7. Stufe als Kleriker erhältst.

Trefferpunkte und Trefferwürfel

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

Addiere die Trefferwürfel, die du von all deinen Klassen erhältst, um deine gesamten Trefferwürfel zu ermitteln. Handelt es sich um dieselbe Art von Trefferwürfeln, kannst du sie einfach zusammenlegen. Zum Beispiel besitzen sowohl der Kämpfer als auch der Paladin einen W10 als Trefferwürfel. Wenn du also ein Paladin 5/Kämpfer 5 bist, stehen dir 10W10 zur Verfügung. Verleihen dir deine Klassen unterschiedliche Arten von Trefferwürfeln, solltest du sie separat notieren. Als Paladin 5/Kleriker 5 hast du beispielsweise 5W10 Trefferwürfel und 5W8 Trefferwürfel.

Übungsbonus

Dein Übungsbonus basiert immer auf deiner gesamten Charakterstufe, wie in der Charakteraufstiegstabelle angegeben, nicht auf der Stufe einer einzelnen Klasse. Wenn du beispielsweise ein Kämpfer 3/Schurke 2 bist, erhältst du den Übungsbonus eines Charakters der 5. Stufe, der +3 beträgt.

Übung

Erreichst du die 1. Stufe in einer Klasse, die nicht deine Anfangsklasse ist, bist du nur in einigen Bereichen der neuen Klasse geübt, wie in der Tabelle „Übung für Klassenkombinationen“ angegeben.

Übung für Klassenkombinationen

Klasse	Erhaltene Übung
Barbar	Einfache Waffen, Kriegswaffen, Schilde
Barde	Leichte Rüstung, eine Fertigkeit deiner Wahl, ein Musikinstrument deiner Wahl
Druide	Leichte und mittelschwere Rüstung, Schilde (Druiden tragen keine Rüstung oder Schilde aus Metall)
Hexenmeister	Leichte Rüstung, einfache Waffen
Kämpfer	Leichte und mittelschwere Rüstung, Schilde, einfache Waffen, Kriegswaffen
Kleriker	Leichte und mittelschwere Rüstung, Schilde
Magier	–
Mönch	Einfache Waffen, Kurzschwerter
Paladin	Leichte und mittelschwere Rüstung, Schilde, einfache Waffen, Kriegswaffen
Schurke	Leichte Rüstung, eine Fertigkeit aus der Liste dieser Klasse, Diebeswerkzeug
Waldläufer	Leichte und mittelschwere Rüstung, Schilde, einfache Waffen, Kriegswaffen, eine Fertigkeit aus der Liste dieser Klasse
Zauberer	–

Klassenmerkmale

Steigst du in einer Klasse eine neue Stufe auf, erhältst du deren Merkmale für die jeweilige Stufe. Die Anfangsausrüstung der Klasse bekommst du allerdings nicht und folgende Merkmale haben bei Klassenkombinationen zusätzliche Regeln: Göttliche Macht fokussieren, Zusätzlicher Angriff, Ungerüstete Verteidigung und Zauberwirken.

Göttliche Macht fokussieren

Verfügst du bereits über das Merkmal Göttliche Macht fokussieren, wenn du eine Stufe in einer anderen Klasse aufsteigst, die dir ebenfalls dieses Merkmal verleiht, erhältst du zwar die Effekte von Göttliche Macht fokussieren dieser Klasse, aber keine zusätzlichen Anwendungen. Zusätzliche Anwendungen erhältst du nur, wenn du eine Klassenstufe erreichst, die dies ausdrücklich besagt. Bist du beispielsweise ein Kleriker 6/Paladin 4, kannst du aufgrund deiner Stufe als Kleriker Göttliche Macht fokussieren zwischen den Rasten zweimal einsetzen. Wenn du dieses Merkmal nutzt, kannst du einen beliebigen Effekt von Göttliche Macht fokussieren wählen, den dir deine beiden Klassen gewähren.

Ungerüstete Verteidigung

Wenn du bereits über das Merkmal Ungerüstete Verteidigung verfügst, kannst du es nicht erneut von einer anderen Klasse erhalten.

Zusätzlicher Angriff

Erhältst du das Klassenmerkmal Zusätzlicher Angriff von mehr als einer Klasse, addieren sich die Merkmale nicht. Du kannst mit diesem Merkmal nicht mehr als zwei Angriffe ausführen, außer dies wird ausdrücklich angegeben (wie es beim Zusätzlichen Angriff des Kämpfers der Fall ist). Gleichermaßen bekommst du als Hexenmeister durch die schauerliche Anrufung Dürstende Klinge keinen weiteren Angriff, wenn du außerdem Zusätzlichen Angriff besitzt.

Zauberwirken

Deine Fähigkeit, Zauber zu wirken, hängt teilweise von den kombinierten Stufen all deiner zauberwirkenden Klassen ab und teilweise von deren einzelnen Stufen. 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 einzigen Klasse erhältst, verwende die Regeln dieser Klasse.

Bekannte und vorbereitete Zauber: Du bestimmst, welche Zaubersprüche dir bekannt sind, und kannst sie für jede Klasse individuell vorbereiten, als ob du nur ein Mitglied dieser einen Klasse wärst. Bist du beispielweise ein Waldläufer 4/Magier 3, sind dir drei Waldläuferzauber des 1. Grades bekannt. Dies basiert auf deinen Stufen der Waldläuferklasse. Als Magier der 3. Stufe sind dir drei Magier-Zaubertricks bekannt und dein Zauberbuch enthält zehn Magierzauber, von denen zwei Zauber des 2. Grades sein können (die beiden, die du als Magier der 3. Stufe erhalten hast). Wenn deine Intelligenz 16 beträgt, kannst du sechs Magierzauber aus deinem Zauberbuch vorbereiten.

Jeder dir bekannte und vorbereitete Zauber ist mit einer deiner Klassen assoziiert und du verwendest jeweils das Attribut zum Zauberwirken dieser Klasse. Gleichermaßen kann ein Zauberfokus wie beispielsweise ein heiliges Symbol nur für die Zauber der Klasse verwendet werden, die mit diesem Fokus assoziiert ist.

Zauberplätze: Du bestimmst deine verfügbaren Zauberplätze, indem du alle Stufen in den Klassen Barde, Druide, Kleriker, Magier und Zauberer, sowie die Hälfte deiner Stufen (abgerundet) in den Klassen Paladin und Waldläufer addierst. Mit dieser Summe bestimmst du deine Zauberplätze anhand der Tabelle „Klassenkombinationen für Zauberwirker“.

Wenn du über mehr als eine zauberwirkende Klasse verfügst, gewährt dir diese Tabelle möglicherweise Zauberplätze eines höheren Grades als die Zauber, die dir bekannt sind oder die du vorbereiten kannst. Du kannst diese Zauberplätze zwar verwenden, aber nur für Zauber eines niedrigeren Grades. Zauber eines niedrigeren Grades – wie *Brennende Hände* –, die einen verstärkten Effekt haben, wenn sie mit einem Zauberplatz eines höheren Grades gewirkt werden, erhalten den verstärkten Effekt, obwohl du keine Zauber dieses höheren Grades besitzt.

Beispiel: Als zuvor erwähnter Waldläufer 4/Magier 3 zählst du bei der Bestimmung deiner Zauberplätze als Charakter der 5. Stufe. Du hast vier Zauberplätze des 1., drei Zauberplätze des 2. und zwei Zauberplätze des 3. Grades. Dir sind jedoch keine Zauber des 3. Grades bekannt und auch keine Waldläuferzauber des 2. Grades. Du kannst die Zauberplätze dieser Grade nutzen, um die dir bekannten Zauber zu wirken – und möglicherweise ihre Effekte zu verstärken.

Paktmagie: Wenn du gleichzeitig zum Klassenmerkmal Zauberwirken auch das Merkmal Paktmagie des Hexenmeisters hast, kannst du die Zauberplätze, die du durch Paktmagie erhältst, auch zum Wirken von Zaubern verwenden, die du durch andere zauberwirkende Klassen erhältst. Zudem kannst du diese Zauberplätze von zauberwirkenden Klassen nutzen, um dir bekannte 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	–	–	–	–
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

Gesinnung

Eine typische Kreatur in der Spielwelt besitzt eine Gesinnung, die grob ihre moralische und persönliche Einstellung beschreibt. Die Gesinnung ist eine Kombination aus zwei Faktoren: Einer legt die moralische Haltung fest (gut, böse oder neutral) und einer die Einstellung zur Gesellschaft und dem Gesetz (rechtschaffen, chaotisch oder neutral). Daraus ergeben sich neun mögliche Kombinationen für die Gesinnung.

Die folgenden Zusammenfassungen umschreiben das typische Verhalten einer Kreatur mit der jeweiligen Gesinnung. Individuen können jedoch erheblich von diesem typischen Verhalten abweichen und nur wenige sind den Grundsätzen ihrer Gesinnung konsequent treu.

Rechtschaffen gute (RG) Kreaturen handeln stets nach dem, was in der Gesellschaft als das Richtige angesehen wird. Golddrachen, Paladine und die meisten Zwerge sind rechtschaffen gut.

Neutral gute (NG) Individuen geben ihr Bestes, anderen entsprechend ihrer Bedürfnisse zu helfen. Viele Celestische, einige Wolkenriesen und die meisten Gnome sind neutral gut.

Chaotisch gute (CG) Kreaturen handeln nur nach den Vorgaben ihres Gewissens und scheren sich kaum um die Erwartungen anderer. Kupferdrachen, viele Elfen und Einhörner sind chaotisch gut.

Rechtschaffen neutrale (RN) Individuen halten sich an das Gesetz, an Traditionen und persönliche Werte. Viele Mönche und einige Magier sind rechtschaffen neutral.

Neutral (N) ist die Gesinnung derer, die frei von moralischen Fragen durch das Leben gehen und keine Partei ergreifen. Sie tun stets das, was sie gerade für das Beste halten. Echsenmenschen, die meisten Druiden und viele Menschen sind neutral.

Chaotisch neutrale (CN) Kreaturen folgen ihren Launen und stellen ihre persönliche Freiheit über alles andere. Viele Barbaren und Schurken sowie einige Barden sind chaotisch neutral.

Rechtschaffen böse (RB) Individuen nehmen sich methodisch alles, was sie wollen, bleiben dabei jedoch im Rahmen von Traditionen, Loyalität und dem Gesetz. Teufel, blaue Drachen und Hobgoblins sind rechtschaffen böse.

Neutral böse (NB) ist die Gesinnung derer, die tun, womit auch immer sie durchkommen – ohne Mitleid oder Gewissensbisse. Viele Drow, einige Wolkenriesen und Goblins sind neutral böse.

Chaotisch böse (CB) Kreaturen handeln mit brutaler Gewalt, die von ihrer Gier, ihrem Hass und ihrem Blutdurst befeuert wird. Dämonen, rote Drachen und Orks sind chaotisch böse.

Gesinnung im Multiversum

Für viele denkende Kreaturen stellt die Gesinnung eine moralische Entscheidung dar. Menschen, Zwerge, Elfen und andere humanoide Völker können wählen, dem Weg des Guten oder des Bösen zu folgen, rechtschaffen oder chaotisch zu sein. Legenden zufolge gaben die gut gesinnten Götter, die diese Völker erschaffen haben, ihnen den freien Willen, ihre Moral selbst zu wählen. Sie wussten, dass das Gute ohne freien Willen Sklaverei ist.

Die bösen Gottheiten erschufen die anderen Völker jedoch, um ihnen zu dienen. Diese Völker haben von Natur aus starke Tendenzen, die der Natur ihrer Götter entsprechen. Die meisten Orks teilen das gewalttätige, wilde Wesen der Orkgötter und neigen daher zum Bösen. Selbst wenn ein Ork eine gute Gesinnung wählt, kämpft er sein Leben lang gegen seine Veranlagung an. (Selbst Halborks spüren den verweilenden Einfluss des Orkgottes.)

Die Gesinnung ist ein wichtiger Teil der Natur von Celestischen und Unholden. Ein Teufel entscheidet sich nicht dafür, rechtschaffen böse zu sein, noch neigt er dazu. Vielmehr ist seine Essenz rechtschaffen böse. Würde er aufhören, rechtschaffen böse zu sein, wäre er kein Teufel mehr.

Die meisten Kreaturen, denen es an rationalem Vorstellungsvermögen fehlt, besitzen keine Gesinnung. Sie werden als **gesinnungslos** bezeichnet. Solchen Kreaturen ist es nicht möglich, moralische oder ethische Entscheidungen zu treffen. Sie handeln nach ihren tierischen Trieben. Haie sind beispielsweise wilde Raubtiere, deshalb sind sie jedoch nicht böse. Sie besitzen keine Gesinnung.

Sprachen

Die Volkszugehörigkeit legt fest, welche Sprachen dein Charakter standardmäßig beherrscht. Dein Hintergrund verschafft dir möglicherweise Zugang zu einer oder mehreren zusätzlichen Sprachen deiner Wahl. Trage diese Sprachen auf deinem Charakterbogen ein.

Wähle deine Sprachen aus der Tabelle „Standardsprachen“ aus oder wähle eine, die in deiner Kampagne üblich ist. Mit der Erlaubnis deines SL kannst du stattdessen eine Sprache aus der Tabelle „Exotische Sprachen“ oder eine Geheimsprache wie Druidisch oder Diebessprache wählen.

Bei einigen dieser Sprachen handelt es sich um Sprachfamilien mit vielen Dialekten. Die Sprache Urtümlich umfasst beispielsweise Aural-, Aqual-, Ignal- und Terral-Varianten, eine für jede Elementarebene. Kreaturen, die verschiedene Dialekte derselben Sprache sprechen, können sich miteinander unterhalten.

Standardsprachen

Sprache	Übliche Sprecher	Schrift
Elfisch	Elfen	Elfisch
Gemeinsprache	Menschen	Gemeinsprache
Gnomisch	Gnome	Zwergisch
Goblinisch	Goblinoide	Zwergisch
Halblingisch	Halblinge	Gemeinsprache
Orkisch	Orks	Zwergisch
Riesisch	Oger, Riesen	Zwergisch
Zwergisch	Zwerge	Zwergisch

Exotische Sprachen

Sprache	Übliche Sprecher	Schrift
Abyssisch	Dämonen	Infernalisch
Celestisch	Celestische	Celestisch
Drakonisch	Drachen, Drachenblütige	Drakonisch
Gemeinsprache der Unterreiche	Unterwelthändler	Elfisch
Infernalisch	Teufel	Infernalisch
Sylvanisch	Feenwesen	Elfisch
Tiefensprache	Abolethen, Mantler	–
Urtümlich	Elementare	Zwergisch

Inspiration

Inspiration ist eine Regel, mit der dich dein SL dafür belohnen kann, dass du deinen Charakter so spielst, wie es seinen Persönlichkeitsmerkmalen, seinen Idealen, seiner Bindung und seinem Makel entspricht. Mit Inspiration kannst du beispielsweise dein Persönlichkeitsmerkmal Mitgefühl für die Unterdrückten nutzen, um dir einen Vorteil bei den Verhandlungen mit dem Bettlerprinzen verschaffen. Oder du kannst deine Bindung zur Verteidigung deiner Heimatstadt nutzen, um die Auswirkungen eines auf dich gewirkten Zaubers zu ignorieren.

Inspiration erhalten

Dein SL kann dir aus verschiedenen Gründen Inspiration gewähren. Normalerweise geschieht das, wenn du entsprechend deiner Persönlichkeitsmerkmale spielst, den Nachteilen eines Makels oder einer Bindung erliegst, und deinen Charakter überzeugend darstellst. Dein SL wird dir erklären, wie du im Spiel Inspiration erhalten kannst.

Du verfügst entweder über Inspiration oder nicht. Du kannst sie nicht horten, um sie später mehrmals einzusetzen.

Inspiration einsetzen

Wenn du über Inspiration verfügst, kannst du sie bei einem Angriffs-, Rettungs- oder Attributswurf verbrauchen. Wenn du deine Inspiration ausgibst, bist du bei diesem Wurf im Vorteil.

Zudem kannst du mit Inspiration andere Spieler für gutes Rollenspiel, eine kluge Idee oder einfach für eine spannende Aktion belohnen. Wenn ein anderer Spielercharakter auf wirklich unterhaltsame und interessante Weise zur Geschichte beiträgt, kannst du deine Inspiration verwenden, um diesem Charakter Inspiration zu verleihen.

Hintergründe

Jede Geschichte hat einen Anfang. Der Hintergrund deines Charakters gibt Aufschluss über seine Herkunft, seinen Platz in der Welt und wie er ein Abenteurer wurde. Dein Kämpfer war vielleicht ein mutiger Ritter oder ein verbitterterer Soldat. Dein Magier könnte ein Weiser oder ein Künstler gewesen sein. Und dein Schurke hat sich vielleicht als Gildendieb durchgeschlagen oder als Hofnarr ein Publikum bezaubert.

Der Hintergrund gibt dir wichtige Anhaltspunkte zur Geschichte deines Charakters und sagt viel über dessen Identität aus. Die wichtigste Frage, die du dir

zum Hintergrund stellen solltest, ist: *Was hat sich verändert?* Warum hast du dein bisheriges Leben aufgegeben und bist auf Abenteuersuche gegangen? Woher hast du das Geld, um deine Anfangsausrüstung zu kaufen? Oder, wenn du aus wohlhabenden Verhältnissen stammst: Warum hast du nicht *mehr* Geld? Wie hast du die Fertigkeiten deiner Klasse erlernt? Was unterscheidet dich von anderen Personen mit deinem Hintergrund?

Der hier dargestellte Beispielhintergrund bietet sowohl konkrete Vorzüge – Merkmale, Übung und Sprachen – als auch Vorschläge für das Rollenspiel.

Übung

Jeder Hintergrund verleiht deinem Charakter Übung in zwei Fertigkeiten (siehe „Attributswerte verwenden“).

Außerdem ist er durch die meisten Hintergründe im Umgang mit mindestens einem Werkzeug geübt (siehe „Ausrüstung“).

Wenn ein Charakter dieselbe Übung aus zwei verschiedenen Quellen erlangen würde, darfst du eine andere Übung der gleichen Art (Fertigkeit oder Werkzeug) auswählen.

Sprachen

Einige Hintergründe ermöglichen es Charakteren zudem, zusätzliche Sprachen zu erlernen. Siehe dazu „Sprachen“.

Ausrüstung

Jeder Hintergrund stellt eine Anfangsausrüstung zur Verfügung. Wenn du die optionale Regel verwendest, deine Ausrüstung mit Geld zu erwerben, erhältst du die Anfangsausrüstung deines Hintergrunds nicht.

Empfohlene Merkmale

Jeder Hintergrund enthält auf ihm basierende persönliche Merkmale. Du kannst sie frei aussuchen, zufällig per Würfel bestimmen oder die Vorschläge als Inspiration für selbsterdachte Merkmale nutzen.

Einen Hintergrund anpassen

Du möchtest vielleicht einige Merkmale eines Hintergrunds verändern, damit er besser zu deinem Charakter oder der Kampagnenwelt passt. Um einen Hintergrund anzupassen, kannst du ein Merkmal mit einem beliebigen anderen ersetzen, dir zwei beliebige Fertigkeiten und insgesamt zwei Werkzeuge oder Sprachen der Beispielhintergründe aussuchen.
Du kannst entweder die Anfangsausrüstung deines Hintergrunds verwenden oder Ausrüstung mit Geld kaufen, wie im Abschnitt „Ausrüstung“ beschrieben. (Wenn du Geld ausgibst, erhältst du nicht noch zusätzlich die empfohlene Ausrüstung für deine Klasse.) Zum Schluss wählst du noch zwei Persönlichkeitsmerkmale, ein Ideal, eine Bindung und einen Makel. Wenn du kein Merkmal findest, dass zu deinem bevorzugten Hintergrund passt, erschaffe es gemeinsam mit deinem SL.

Tempeldiener

Du hast dein Leben im Dienste des Tempels einer bestimmten Gottheit oder eines Pantheons verbracht. Du fungierst als Vermittler zwischen dem Heiligen und der Welt der Sterblichen, führst heilige Rituale aus und bringst Opfergaben dar, um Gläubige mit der Präsenz des Göttlichen zu verbinden. Dabei bist du nicht unbedingt ein Kleriker – heilige Rituale sind nicht das Gleiche wie das Fokussieren göttlicher Macht.

Wähle eine Gottheit, einen Pantheon oder eine andere göttliche Wesenheit aus der Liste „Fantastisch-historische Pantheons“ oder aus einer von deinem Spielleiter angegebenen Liste und arbeite die Details deiner religiösen Dienste mit deinem Spielleiter aus. Warst du ein unbedeutender Tempeldiener, dazu erzogen, die Priester bei ihren heiligen Ritualen zu unterstützen? Oder ein Hohepriester, der plötzlich den Ruf erhielt, seinem Gott auf andere Art zu dienen? Vielleicht warst du der Anführer einer kleinen Sekte außerhalb etablierter Tempelstrukturen oder sogar eines Kults, der einem teuflischen Meister diente, den du jetzt leugnest.

Fertigkeiten, in denen du geübt bist: Motiv erkennen, Religion
Sprachen: Zwei deiner Wahl
Ausrüstung: Heiliges Symbol (dein Geschenk, als du Priester wurdest), Gebetsbuch oder Gebetsmühle, fünf Räucherstäbchen, Priesterrobe, ein Satz gewöhnlicher Kleidung, Beutel mit 15 GM

Merkmal: Zufluchtsort der Gläubigen

Als Tempeldiener kannst du die Zeremonien deiner Gottheit ausführen und wirst von denen respektiert, die deinen Glauben teilen. Deine Abenteurergefährten und du könnt an jedem Tempel, Schrein und jeder anderen Stätte deiner Gottheit kostenlose Heilung und Fürsorge erhalten, wobei ihr die Komponenten für Zauber selbst bereitstellen müsst. Wer deine Religion teilt, wird dir und nur dir einen bescheidenen Lebensstil ermöglichen.

Du könntest außerdem mit einem bestimmten Tempel deiner Gottheit oder einem Pantheon verbunden sein und dort auch deinen Wohnsitz haben. Vielleicht ist das der Tempel, in dem du einst gedient

oder den du als neues Zuhause gefunden hast. In der Nähe deines Tempels kannst du die Priester zur Hilfe rufen, sofern sie dadurch nicht in Gefahr geraten und du dem Tempel weiterhin im Guten verbunden bist.

Empfohlene Merkmale

Tempeldiener werden durch ihre Erfahrungen in Tempeln oder anderen religiösen Gemeinschaften geprägt. Ihr Studium der Geschichte und der Grundsätze ihres Glaubens sowie ihre Verbindung zu Tempeln, Schreinen oder Hierarchien beeinflussen ihre Persönlichkeit und Ideale. Bei ihren Makeln könnte es sich um versteckte Heuchelei oder ketzerische Ideen handeln, oder um ein Ideal oder eine Bindung, die auf die Spitze getrieben wird.

W8	Persönlichkeitsmerkmal
1	Ein bestimmter Held meines Glaubens ist mein Vorbild. Auf seine Taten und sein Beispiel beziehe ich mich fortwährend.
2	Ich finde auch zwischen erbitterten Feinden eine gemeinsame Basis und arbeite stetig auf Frieden hin.
3	Ich sehe in jedem Ereignis und jeder Handlung ein Vorzeichen. Die Götter sprechen zu uns, wir müssen nur zuhören.
4	Nichts kann meinen Optimismus erschüttern.
5	In fast jeder Lebenslage zitiere oder verdrehe ich heilige Texte und Sprichwörter.
6	Ich bin tolerant oder intolerant gegenüber anderen Religionen und respektiere oder verdamme die Anbetung anderer Götter.
7	Ich war feine Speisen und Getränke in den gehobenen Kreisen der Priesterschaft gewöhnt. Das harte Leben setzt mir zu.
8	Ich habe so viel Zeit im Tempel verbracht, dass ich nur wenig praktische Erfahrung im Umgang mit Leuten aus der Außenwelt habe.

W6	Ideal
1	Tradition: Die alten Traditionen von Verehrung und Opfergaben müssen bewahrt und gepflegt werden. (Rechtschaffen)
2	Wohltätigkeit: Ich versuche stets, den Bedürftigen zu helfen, was es mich auch kosten mag. (Gut)
3	Wandel: Wir müssen helfen, die Veränderungen zu bewirken, die von den Göttern gewünscht sind. (Chaotisch)
4	Macht: Ich hoffe, eines Tages an der Spitze der Hierarchie meiner Glaubensgemeinschaft zu stehen. (Rechtschaffen)
5	Glaube: Ich vertraue darauf, dass meine Gottheit meine Taten lenkt. Ich glaube, dass alles gut werden wird, wenn ich hart arbeite. (Rechtschaffen)
6	Streben: Ich strebe danach, mich der Gunst meiner Gottheit als würdig zu erweisen, indem ich mich in meinem Handeln nach ihren Lehren richte. (Alle)

W6	Bindung
1	Ich würde mein Leben geben, um ein lang verschollenes Relikt meines Glaubens wiederzubeschaffen.
2	Eines Tages räche ich mich an der korrupten Tempelhierarchie, die mich als Ketzer gebrandmarkt haben.
3	Ich verdanke mein Leben einem Priester, der mich aufgenommen hat, nachdem meine Eltern gestorben waren.
4	Was immer ich tue, es soll dem gemeinen Volk nutzen.
5	Ich würde alles tun, um den Tempel zu beschützen, in dem ich gedient habe.
6	Ich trachte danach, einen heiligen Text zu bewahren, den meine Feinde als ketzerisch vernichten wollen.

W6	Makel
1	Ich urteile streng über andere und noch strenger über mich selbst.
2	Ich habe zu großes Vertrauen in die Machthaber meiner Tempelhierarchie.
3	Meine Frömmigkeit lässt mich denen, die sich zu meinem Gott bekennen, manchmal blind vertrauen.
4	Ich bin engstirnig und verschlossen.
5	Ich misstraue Fremden und erwarte das Schlimmste von ihnen.
6	Wenn ich mir ein Ziel setze, bin ich wie besessen davon und vergesse alles andere in meinem Leben.

Ausrüstung

Gängige Münzen gibt es in verschiedenen Nennwerten, basierend auf dem relativen Wert des Metalls, aus dem sie gefertigt wurden. Die drei häufigsten Münzen sind die Goldmünze (GM), die Silbermünze (SM), und die Kupfermünze (KM).

Mit einer Goldmünze kann ein Charakter einen Schlafsack, 15 Meter hochwertiges Seil oder eine Ziege kaufen. Ein begabter – aber nicht außergewöhnlicher – Handwerker kann eine Goldmünze pro Tag verdienen. Die Goldmünze zählt als Standardeinheit für den Wert von Reichtümern, obwohl die Münze selbst nicht in großen Mengen im Umlauf ist. Wenn Händler Geschäfte verhandeln, bei denen die Waren oder Dienstleistungen Hunderte oder Tausende Goldmünzen wert sind, werden üblicherweise nicht tatsächlich einzelne Münzen ausgetauscht. Stattdessen ist die Goldmünze ein Standardmaß für den Wert, während die eigentliche Zahlung mit Goldbarren, Bürgschaften oder wertvollen Waren erfolgt.

Eine Goldmünze ist zehn Silbermünzen wert. Silbermünzen sind die unter Gemeinen am meisten genutzte Münzart. Eine Silbermünze entspricht dem Wert der Arbeitskraft eines Arbeiters für einen halben Tag, einer Flasche Lampenöl oder einer Nacht Rast in einem schlechten Gasthaus.

Eine Silbermünze ist zehn Kupfermünzen wert. Kupfermünzen sind unter Arbeitern und Bettlern üblich. Eine Kupfermünze entspricht dem Wert einer Kerze, einer Fackel oder einem Stück Kreide.

Außerdem gibt es noch unüblichere Münzen, die aus anderen wertvollen Metallen gefertigt sind und manchmal in Schatzhorten vorkommen. Die Elektrummünze (EM) und die Platinmünze (PM) stammen aus untergegangenen Königreichen und gefallenen Imperien. Sie erregen oft Verdacht oder Misstrauen, wenn sie im Handel eingesetzt werden. Eine Elektrummünze ist fünf Silbermünzen wert, eine Platinmünze ist zehn Goldmünzen wert.

Eine gewöhnliche Münze wiegt etwa zehn Gramm, 50 Münzen wiegen also ein halbes Kilogramm.

Standardwechselkurse

Münze	KM	SM	EM	GM	PM
Kupfer (KM)	1	1/10	1/50	1/100	1/1.000
Silber (SM)	10	1	1/5	1/10	1/100
Elektrum (EM)	50	5	1	1/2	1/20
Gold (GM)	100	10	2	1	1/10
Platin (PM)	1.000	100	20	10	1

Schätze verkaufen

In den Gewölben, die du erkundest, sind jede Menge Schätze, Ausrüstungsgegenstände, Waffen, Rüstungen und so weiter zu finden. Normalerweise kannst du Schätze und Requisiten verkaufen, wenn du in eine Stadt oder eine Siedlung zurückkehrst. Du musst dort nur Käufer und Händler finden, die an deiner Beute interessiert sind.

Waffen, Rüstungen und andere Ausrüstung: Als allgemeine Regel erzielen unbeschädigte Waffen, Rüstungen und andere Ausrüstungsgegenstände die Hälfte ihres Listenpreises, wenn sie auf dem Markt verkauft werden. Waffen und Rüstungen, die von Monstern benutzt wurden, sind selten in einem ausreichend guten Zustand, um sie zu verkaufen.

Magische Gegenstände: Der Verkauf von magischen Gegenständen ist problematisch. Es ist nicht allzu kompliziert, jemanden zu finden, der einen Trank oder eine Schriftrolle kaufen möchte. Andere Gegenstände sind allerdings nur für die reichsten Adeligen erschwinglich. Dementsprechend werden normalerweise keine magischen Gegenstände oder Zauber zum Kauf angeboten – von einigen gewöhnlichen magischen Gegenständen abgesehen. Der Wert von Magie übersteigt den von einfachem Gold um ein Vielfaches und sollte dementsprechend behandelt werden.

Edelsteine, Schmuck und Kunstgegenstände: Diese Gegenstände behalten ihren Wert, wenn sie gehandelt werden. Du kannst sie gegen Münzen verkaufen oder bei anderen Geschäften als Währung einsetzen. Bei besonders wertvollen Schätzen kann der SL verlangen, dass du erst einen Käufer in einer größeren Stadt oder größeren Ortschaft ausfindig machst.

Waren handeln: In den Grenzgebieten dominiert der Tauschhandel. Handelswaren – Eisenbarren, Säcke voller Salz, Vieh und dergleichen – behalten ebenso wie Edelsteine und Kunstgegenstände ihren vollen Marktwert und können als Währung verwendet werden.

Rüstung

Fantasy-Spielwelten sind ein riesiger Flickenteppich aus vielen verschiedenen Kulturen mit unterschiedlichen technologischen Entwicklungsstufen. Dadurch haben Abenteurer Zugang zu allen möglichen Rüstungsarten. Von Lederrüstungen über Kettenpanzer und teure Ritterrüstungen bis hin zu allen möglichen Mischvarianten ist alles zu finden. Die Tabelle „Rüstungen“ fasst die gängigsten Rüstungsarten im Spiel zusammen und unterteilt sie in drei

Kategorien: leichte Rüstung, mittelschwere Rüstung und schwere Rüstung. Viele Krieger ergänzen ihre Rüstung mit einem Schild.

Die Tabelle „Rüstungen“ fasst Kosten, Gewicht und andere Eigenschaften der in Fantasy-Spielwelten üblichen Rüstungsarten zusammen.

Übung mit Rüstungen: Jeder kann eine Rüstung anlegen oder sich einen Schild an den Arm schnallen. Nur wer im Tragen von Rüstungen geübt ist, weiß jedoch, wie man sie effektiv einsetzt. Deine Klasse vermittelt dir Übung mit bestimmten Arten von Rüstungen. Falls du eine Rüstung trägst, in deren Gebrauch du nicht geübt bist, bist du bei jedem Attributswurf, Rettungswurf oder Angriffswurf, der mit Stärke oder Geschicklichkeit zu tun hat, im Nachteil und du kannst keine Zauber wirken.

Rüstungsklasse (RK): Eine Rüstung schützt ihren Träger vor Angriffen. Deine Basis-Rüstungsklasse wird von der getragenen Rüstung (und dem Schild) bestimmt.

Schwere Rüstung: Schwerere Rüstung beeinträchtigt den Träger bei schnellen und leisen Bewegungen und schränkt die Bewegungsfreiheit ein. Ist in der Spalte „Stärke“ der Tabelle „Rüstungen“ „STR 13“ oder „STR 15“ angegeben, reduziert die Rüstung die Bewegungsrate des Trägers um drei Meter, es sei denn, er besitzt einen mindestens entsprechenden Stärkewert.

Heimlichkeit: Wenn in der Tabelle „Rüstungen“ in der Spalte „Heimlichkeit“ das Wort „Nachteil“ steht, ist der Träger bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Nachteil.

Schilde: Schilde werden aus Holz oder Metall gefertigt und in einer Hand getragen. Wenn du einen Schild trägst, steigt deine Rüstungsklasse um 2. Du kannst nur von jeweils einem Schild profitieren.

Leichte Rüstung

Leichte Rüstungen sind aus geschmeidigen und dünnen Materialien gefertigt. Sie sind besonders für wendige Abenteurer geeignet, weil sie etwas Schutz bieten, ohne die Bewegungsfreiheit einzuschränken. Wenn du leichte Rüstung trägst, addiere deinen Geschicklichkeitsmodifikator zur in der Tabelle angegebenen Zahl, um deine Rüstungsklasse zu bestimmen.

Gepolstert: Gepolsterte Rüstungen bestehen aus gesteppten Stoff- und Wattelagen.

Leder: Die Brustplatte und Schulterstücke dieser Rüstung sind aus Leder gefertigt, das in Öl gekocht wurde, um es zu härten. Der Rest der Rüstung besteht aus weicheren und flexibleren Materialien.

Beschlagenes Leder: Beschlagenes Leder besteht aus widerstandsfähigem, aber flexiblem Leder, das mit dicht gesetzten Nieten oder Stiften verstärkt wurde.

Mittelschwere Rüstung

Eine mittelschwere Rüstung bietet mehr Schutz als leichte Rüstung, behindert aber die Bewegungsfreiheit mehr. Wenn du mittelschwere Rüstung trägst, addiere deinen Geschicklichkeitsmodifikator (allerdings nur bis zu einem Maximum von +2) zur in der Tabelle angegebenen Zahl, um deine Rüstungsklasse zu bestimmen.

Fell: Diese grobe Rüstung besteht aus dicken Fellen und Pelzen. Sie wird häufig von Barbarenstämmen, bösen Humanoiden und anderen Individuen getragen, denen die Werkzeuge und Materialien zur Herstellung besserer Rüstungen fehlen.

Kettenhemd: Ein Kettenhemd besteht aus ineinandergreifenden Metallringen und wird zwischen Kleidungs- oder Lederschichten getragen. Diese Rüstung bietet dem Träger einen gewissen Schutz für den Oberkörper, während die äußeren Kleidungsschichten den Klang der aneinanderreibenden Ringe dämpfen.

Schuppenpanzer: Diese Rüstung besteht aus einem Mantel und Beinlingen (sowie eventuell aus einem zusätzlichen Rock) aus Leder, die mit überlappenden Metallplatten im Schuppenmuster bedeckt sind. Zum Panzer gehören auch Handschuhe.

Brustplatte: Diese Rüstung besteht aus einem maßgefertigten Brustpanzer aus Metall, der mit weichem Leder getragen wird. Arme und Beine des Trägers bleiben zwar relativ ungeschützt, doch diese Rüstung schützt die lebenswichtigen Organe des Trägers, ohne dessen Bewegungsfreiheit allzu sehr einzuschränken.

Plattenpanzer: Ein Plattenpanzer besteht aus geformten Metallplatten, die den Großteil des Körpers bedecken. Die Beine werden allerdings nur durch einfache Beinschienen geschützt, die mit Lederriemen befestigt sind.

Schwere Rüstung

Von allen Rüstungskategorien bietet schwere Rüstung den besten Schutz. Diese Rüstungen bedecken den gesamten Körper und wurden entwickelt, um eine Vielzahl von Angriffen abzuwehren. Nur geübte Krieger können diese schweren und sperrigen Rüstungen effektiv nutzen.

Trägst du schwere Rüstung, darfst du deinen Geschicklichkeitsmodifikator nicht auf deine Rüstungsklasse anrechnen. Allerdings kannst du auch keine Abzüge bekommen, falls dein Geschicklichkeitsmodifikator negativ ist.

Ringpanzer: Diese Rüstung ist eine Lederrüstung, in die schwere Ringe eingenäht wurden. Die Ringe helfen, die Rüstung gegen Schwert- und Axthiebe zu verstärken. Ringpanzer sind weniger effektiv als Kettenpanzer und werden üblicherweise von jenen

getragen, die sich keine bessere Rüstung leisten können.

Kettenpanzer: Ein Kettenpanzer besteht aus ineinandergreifenden Metallringen und einer Schicht gesteppten Stoffes, die unter der Kettenschicht getragen wird, um Scheuerstellen zu verhindern und Schläge und Hiebe abzufedern. Zum Panzer gehören auch Handschuhe.

Schienenpanzer: Diese Rüstung besteht aus schmalen, länglichen Metallstreifen, die auf eine Lederschicht genietet sind und über einer wattierten Kleidungsschicht getragen werden. Ein flexibler Kettenpanzer schützt die Gelenke.

Ritterrüstung: Eine Ritterrüstung besteht aus geformten, ineinandergreifenden Metallplatten, die den ganzen Körper bedecken. Zur Ritterrüstung gehören Handschuhe, schwere Lederstiefel, ein Helm mit Visier und eine dicke Wattierung unter der Rüstung. Schnallen und Riemen verteilen das Gewicht über den Körper.

Rüstungen an- und ablegen

Wie lange es dauert, eine Rüstung an- und abzulegen, hängt von der Rüstungskategorie ab.

Anlegen: Dies ist die Zeit, die zum Anlegen der Rüstung benötigt wird. Du profitierst erst von der RK der Rüstung, nachdem du die notwendige Zeit mit dem vollständigen Anlegen der Rüstung verbracht hast.

Ablegen: Dies ist die Zeit, die zum Ablegen der Rüstung benötigt wird. Wenn dir jemand hilft, brauchst du nur halb so lange.

Rüstung an- und ablegen

Kategorie	Anlegen	Ablegen
Leichte Rüstung	1 Minute	1 Minute
Mittelschwere Rüstung	5 Minuten	1 Minute
Schwere Rüstung	10 Minuten	5 Minuten
Schild	1 Aktion	1 Aktion

Rüstung

Rüstung	Kosten	Rüstungsklasse (RK)	Stärke	Heimlichkeit	Gewicht
Leichte Rüstung					
Gepolstert	5 GM	11 + GES-Modifikator	–	Nachteil	4 kg
Leder	10 GM	11 + GES-Modifikator	–	–	5 kg
Beschlagenes Leder	45 GM	12 + GES-Modifikator	–	–	6,5 kg
Mittelschwere Rüstung					
Fell	10 GM	12 + GES-Modifikator (max. 2)	–	–	6 kg
Kettenhemd	50 GM	13 + GES-Modifikator (max. 2)	–	–	10 kg
Schuppenpanzer	50 GM	14 + GES-Modifikator (max. 2)	–	Nachteil	22,5 kg
Brustplatte	400 GM	14 + GES-Modifikator (max. 2)	–	–	10 kg
Plattenpanzer	750 GM	15 + GES-Modifikator (max. 2)	–	Nachteil	20 kg
Schwere Rüstung					
Ringpanzer	30 GM	14	–	Nachteil	20 kg
Kettenpanzer	75 GM	16	STR 13	Nachteil	27,5 kg
Schienenpanzer	200 GM	17	STR 15	Nachteil	30 kg
Ritterrüstung	1.500 GM	18	STR 15	Nachteil	32,5 kg
Schild					
Schild	10 GM	+2	–	–	3 kg

Waffen

Deine Klasse verleiht dir Übung im Umgang mit bestimmten Waffen, was sowohl den Fokus deiner Klasse widerspiegelt als auch ein Hinweis darauf ist, welche Werkzeuge du wahrscheinlich benutzen wirst. Egal, ob du lieber zum Langschwert oder zum Langbogen greifst: Deine Waffe und dein Geschick im Umgang damit können im Laufe deiner Abenteuer den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen.

Die Tabelle „Waffen“ enthält die gängigsten in Fantasy-Spielwelten verwendeten Waffen, deren Preis und Gewicht, den Schaden, den sie bei einem Treffer zufügen, sowie spezielle Eigenschaften. Jede Waffe wird entweder als Nahkampf- oder Fernkampfwaffe eingestuft. **Nahkampfwaffen** werden beim Angreifen von Gegnern verwendet, die höchstens 1,5 Meter entfernt sind, mit **Fernkampfwaffen** kannst du weiter entfernte Ziele angreifen.

Übung mit Waffen

Dein Volk, deine Klasse und deine Talente verleihen dir Übung im Umgang mit bestimmten Waffen oder Waffenkategorien. Die beiden Kategorien sind **einfache** und **Kriegswaffen**. Die meisten Individuen sind im Umgang mit einfachen Waffen geübt. Zu diesen Waffen gehören Knüppel, Streitkolben und andere Waffen, die häufig von Gemeinen verwendet werden. Kriegswaffen wie Schwerter, Äxte und Stangenwaffen können erst nach einer entsprechenden Ausbildung effektiv eingesetzt werden. Die meisten Krieger verwenden Kriegswaffen, da diese Waffen am besten zu ihrem Kampfstil und ihrer Ausbildung passen.

Wenn du im Umgang mit einer Waffe geübt bist, kannst du deinen Übungsbonus zu jedem Angriffswurf mit dieser Waffe addieren. Wenn du einen Angriffswurf mit einer Waffe ausführst, in deren Umgang du nicht geübt bist, kannst du deinen Übungsbonus nicht zum Angriffswurf addieren.

Waffeneigenschaften

Die speziellen Eigenschaften aller Waffen bei deren Einsatz sind in der Tabelle „Waffen" aufgeführt.

Besonders: Für eine Waffe mit der Eigenschaft Besonders gelten besondere Regeln zur Nutzung, die in der Waffenbeschreibung erklärt werden (siehe „Besondere Waffen" weiter unten in diesem Abschnitt).

Finesse: Wenn du mit einer Waffe mit Finesse angreifst, hast du bei Angriffs- und Schadenswürfen die Wahl zwischen deinem Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikator. Du musst allerdings bei beiden Würfen denselben Modifikator verwenden.

Geschosse: Du kannst eine Waffe mit der Geschosse-Eigenschaft nur für einen Fernkampfangriff verwenden, wenn du über entsprechende Geschosse verfügst, um mit der Waffe zu schießen. Jedes Mal, wenn du mit der Waffe angreifst, verbrauchst du Geschosse. Diese aus dem Köcher, Beutel oder anderem Behälter zu ziehen, ist Teil des Angriffs. Zum Laden einer Einhandwaffe muss die andere Hand frei sein. Am Ende des Kampfes kannst du das Schlachtfeld nach der Hälfte der verbrauchten Geschosse absuchen.

Wenn du eine Waffe mit dieser Eigenschaft im Nahkampf verwendest, wird sie wie eine improvisierte Waffe behandelt (siehe „Improvisierte Waffen" weiter unten in diesem Abschnitt). Eine Schleuder muss geladen sein, damit du im Nahkampf Schaden damit verursachen kannst.

Laden: Da das Laden einer solchen Waffe lange dauert, kannst du mit einer Aktion, Bonusaktion oder Reaktion immer nur ein Geschoss abfeuern, unabhängig davon, wie viele Angriffe dir zur Verfügung stehen.

Leicht: Leichte Waffen sind klein und einfach zu handhaben, wodurch sie ideal für den Kampf mit zwei Waffen geeignet sind.

Reichweite: Bei einer Waffe, die für einen Fernkampfangriff genutzt werden kann, steht hinter der Eigenschaft Geschosse oder Wurfwaffe eine Reichweite in Klammern. Reichweite 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 der Waffe angreifen.

Schwer: Kleine Kreaturen sind bei Angriffswürfen mit schweren Waffen im Nachteil. Der Grund ist, dass die Größe und Masse der Waffen ihren effektiven Einsatz erschweren.

Vielseitig: Diese Waffen können mit einer oder zwei Händen geführt werden. Der zweite Schadenswert in Klammern in der Beschreibung gilt, wenn die Waffe mit zwei Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.

Weitreichend: Mit dieser Waffe steigt die normale Angriffsreichweite um zusätzliche 1,5 Meter. Dies gilt auch für Gelegenheitsangriffe.

Wurfwaffe: Du kannst Waffen mit dieser Eigenschaft werfen, um einen Fernkampfangriff auszuführen. Wenn die Waffe eine Nahkampfwaffe ist, verwendest du denselben Attributsmodifikator für diesen Angriffs- und Schadenswurf wie für einen Nahkampfangriff mit der Waffe. Wirfst du zum Beispiel ein Beil, verwendest du deine Stärke, und wenn du einen Dolch wirfst, kannst du entweder deine Stärke oder deine Geschicklichkeit verwenden, da der Dolch die Finesse-Eigenschaft hat.

Zweihändig: Diese Waffen müssen mit zwei Händen geführt werden.

Besondere Waffen

Hier werden Waffen mit besonderen Regeln beschrieben.

Lanze: Wenn du ein Ziel im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir mit einer Lanze angreifst, bist du im Nachteil. Außerdem muss eine Lanze mit zwei Händen geführt werden, wenn du nicht reitest.

Netz: Eine höchstens große Kreatur, die mit einem Netz getroffen wird, ist festgesetzt, bis sie sich befreien kann oder befreit wird. Ein Netz hat keinen Einfluss auf formlose Kreaturen oder riesige beziehungsweise größere Kreaturen. Kreaturen können ihre Aktion verwenden, um einen SG-10-

Stärkewurf auszuführen und sich oder eine andere Kreatur in Reichweite bei einem Erfolg zu befreien. Werden dem Netz 5 Punkte Hiebschaden (RK 10) zugefügt, wird die Kreatur ebenfalls befreit, ohne sie zu verletzen. Der Effekt endet und das Netz wird zerstört.

Wenn du eine Aktion, Bonusaktion oder Reaktion verwendest, um mit einem Netz anzugreifen, kannst du nur einen Angriff ausführen, egal, wie viele Angriffe du normalerweise ausführen könntest.

Improvisierte Waffen

Manchmal haben die Charaktere ihre Waffen nicht zur Hand, sodass sie improvisieren müssen. Eine improvisierte Waffe ist ein Gegenstand, der mit einer oder zwei Händen geführt werden kann: eine zerbrochene Flasche, ein Tischbein, eine Pfanne, ein Wagenrad oder ein toter Goblin.

Eine improvisierte Waffe ist einer richtigen Waffe häufig sehr ähnlich und kann als solche behandelt werden. Ein Tischbein ähnelt zum Beispiel einem Knüppel. Der SL kann entscheiden, dass ein Charakter, der im Umgang mit einer Waffe geübt ist, einen ähnlichen Gegenstand verwenden und seinen Übungsbonus addieren darf.

Andere Gegenstände verursachen 1W4 Schaden (der SL bestimmt die zum Gegenstand passende Schadensart). Wenn ein Charakter einen Nahkampfangriff mit einer Fernkampfwaffe ausführt oder eine Nahkampfwaffe wirft, die nicht die Eigenschaft „Wurfwaffe“ besitzt, verursacht die Waffe ebenfalls 1W4 Schaden. Eine improvisierte Wurfwaffe hat eine Grundreichweite von sechs Metern und eine Maximalreichweite von 18 Metern.

Versilberte Waffen

Manche Monster, die gegen nichtmagische Waffen immun oder resistent sind, sind anfällig für versilberte Waffen. Vorsichtige Abenteurer investieren daher einige Münzen, um ihre Waffen versilbern zu lassen. Es kostet 100 GM, eine einzelne Waffe oder zehn Geschosse versilbern zu lassen. Diese Kosten enthalten nicht nur den Preis für das notwendige Silber, sondern auch für die Zeit und Expertise, die erforderlich sind, um eine Waffe zu versilbern, ohne ihre Wirksamkeit zu beeinträchtigen.

Waffen

Name	Kosten	Schaden	Gewicht	Eigenschaften
Einfache Nahkampfwaffen				
Beil	5 GM	1W6 Hieb	1 kg	Leicht, Wurfwaffe (Reichweite 6/18)
Dolch	2 GM	1W4 Stich	0,5 kg	Finesse, leicht, Wurfwaffe (Reichweite 6/18)
Kampfstab	2 SM	1W6 Wucht	2 kg	Vielseitig (1W8)
Knüppel	1 SM	1W4 Wucht	1 kg	Leicht
Leichter Hammer	2 GM	1W4 Wucht	1 kg	Leicht, Wurfwaffe (Reichweite 6/18)
Sichel	1 GM	1W4 Hieb	1 kg	Leicht
Speer	1 GM	1W6 Stich	1,5 kg	Vielseitig (1W8), Wurfwaffe (Reichweite 6/18)
Streitkolben	5 GM	1W6 Wucht	2 kg	–
Wurfspeer	5 SM	1W6 Stich	1 kg	Wurfwaffe (Reichweite 9/36)
Zweihandknüppel	2 SM	1W8 Wucht	5 kg	Zweihändig
Einfache Fernkampfwaffen				
Armbrust (leicht)	25 GM	1W8 Stich	2,5 kg	Geschosse (Reichweite 24/96), laden, zweihändig
Kurzbogen	25 GM	1W6 Stich	1 kg	Geschosse (Reichweite 24/96), zweihändig
Schleuder	1 SM	1W4 Wucht	–	Geschosse (Reichweite 9/36)
Wurfpfeil	5 KM	1W4 Stich	125 g	Finesse, Wurfwaffe (Reichweite 6/18)
Nahkampf-Kriegswaffen				
Dreizack	5 GM	1W6 Stich	2 kg	Vielseitig (1W8), Wurfwaffe (Reichweite 6/18)
Flegel	10 GM	1W8 Wucht	1 kg	–
Glefe	20 GM	1W10 Hieb	3 kg	Schwer, weitreichend, zweihändig
Hellebarde	20 GM	1W10 Hieb	3 kg	Schwer, weitreichend, zweihändig
Kriegshammer	15 GM	1W8 Wucht	1 kg	Vielseitig (1W10)
Kriegspicke	5 GM	1W8 Stich	1 kg	–
Krummsäbel	25 GM	1W6 Hieb	1,5 kg	Finesse, leicht
Kurzschwert	10 GM	1W6 Stich	1 kg	Finesse, leicht
Langschwert	15 GM	1W8 Hieb	1,5 kg	Vielseitig (1W10)
Lanze	10 GM	1W12 Stich	3 kg	Besonders, weitreichend
Morgenstern	15 GM	1W8 Stich	2 kg	–

Name	Kosten	Schaden	Gewicht	Eigenschaften
Peitsche	2 GM	1W4 Hieb	1,5 kg	Finesse, weitreichend
Pike	5 GM	1W10 Stich	9 kg	Schwer, weitreichend, zweihändig
Rapier	25 GM	1W8 Stich	1 kg	Finesse
Streitaxt	10 GM	1W8 Hieb	2 kg	Vielseitig (1W10)
Zweihandaxt	30 GM	1W12 Hieb	3,5 kg	Schwer, zweihändig
Zweihandhammer	10 GM	2W6 Wucht	5 kg	Schwer, zweihändig
Zweihandschwert	50 GM	2W6 Hieb	3 kg	Schwer, zweihändig
Fernkampf-Kriegswaffen				
Armbrust (Handarmbrust)	75 GM	1W6 Stich	1,5 kg	Geschosse (Reichweite 9/36), laden, leicht
Armbrust (schwer)	50 GM	1W10 Stich	9 kg	Geschosse (Reichweite 30/120), laden, schwer, zweihändig
Blasrohr	10 GM	1 Stich	0,5 kg	Geschosse (Reichweite 7,5/30), laden
Langbogen	50 GM	1W8 Stich	1 kg	Geschosse (Reichweite 45/180), schwer, zweihändig
Netz	1 GM	–	1,5 kg	Besonders, Wurfwaffe (Reichweite 1,5/4,5)

Abenteurerausrüstung

In diesem Abschnitt werden Gegenstände beschrieben, für die Sonderregeln gelten oder besondere Erklärungen erforderlich sind.

Alchemistenfeuer: Diese klebrige Flüssigkeit entzündet sich, wenn sie mit Luft in Kontakt kommt. Du kannst als Aktion diese Flasche bis zu sechs Meter weit werfen, wobei sie beim Aufprall zerbricht. Führe einen Fernkampfangriff gegen eine Kreatur oder einen Gegenstand deiner Wahl aus, wobei du das Alchemistenfeuer als improvisierte Waffe einsetzt. Bei einem Treffer erleidet das Ziel zu Beginn jedes seiner Züge 1W4 Feuerschaden. Eine Kreatur kann diesen Schaden beenden, indem sie mit einer Aktion einen SG-10-Geschicklichkeitswurf besteht und die Flammen löscht.

Angelausrüstung: Diese Ausrüstung besteht aus einer hölzernen Rute, seidener Angelsehne, Schwimmern aus Kork, Stahlhaken, Senkblei, Samtködern und einem engmaschigen Netz.

Arkaner Fokus: Ein arkaner Fokus ist ein spezieller Gegenstand – eine Kristallkugel, ein Edelstein, eine Rute, ein besonders gearbeiteter Stab, ein zauberstabartiges Stück Holz oder dergleichen –, der dazu entworfen wurde, die Kraft von arkanen Zaubern zu bündeln. Ein Hexenmeister, Magier oder Zauberer kann einen solchen Gegenstand als Zauberfokus verwenden.

Behälter (Armbrustbolzen): In diese hölzerne Kassette passen bis zu 20 Armbrustbolzen.

Behälter (Karte oder Schriftrolle): In diesen zylindrischen Lederbehälter passen bis zu zehn zusammengerollte Blätter Papier oder fünf zusammengerollte Pergamentblätter.

Beutel: In einen Beutel aus Stoff oder Leder passen beispielsweise bis zu 20 Schleuderkugeln oder 50 Blasrohrpfeile. Ein unterteilter Beutel für Zauberkomponenten ist ein Materialkomponentenbeutel (wird weiter unten in diesem Abschnitt beschrieben).

Brechstange: Wenn du eine Brechstange hast, bist du bei Stärkewürfen, bei denen du Hebelwirkung brauchst, im Vorteil.

Buch: Ein Buch kann Gedichte, historische Aufzeichnungen, Informationen zu einem bestimmten Themengebiet, Diagramme und Notizen zu gnomischen Erfindungen oder auch jegliche anderen Inhalte enthalten, die in Text- oder Bildform darstellbar sind. Ein Buch, das Zauber enthält, ist ein Zauberbuch (und wird weiter unten in diesem Abschnitt erläutert).

Druidischer Fokus: Ein druidischer Fokus kann ein Mistel- oder Stechpalmenzweig, ein Zauberstab oder Zepter aus Eibenholz oder einem anderen speziellen Holz, ein ganz aus einem lebenden Baum gezogener Stab oder auch ein Totemobjekt sein, in das Federn, Fell, Knochen und Zähne von heiligen Tieren eingearbeitet sind. Ein Druide kann einen solchen Gegenstand als Zauberfokus verwenden.

Fackel: Eine Fackel brennt eine Stunde lang. Sie spendet im Radius von sechs Metern helles Licht sowie im Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht. Führst du einen Nahkampfangriff mit einer brennenden Fackel aus und triffst, verursacht sie 1 Feuerschaden.

Fernglas: Durch ein Fernglas betrachtete Objekte erscheinen doppelt so groß.

Flaschenzug: Ein Flaschenzug besteht aus mehreren Rollen, die mit einem Seil miteinander verbunden sind. An einem Ende des Seils befindet sich ein Haken. Ein Flaschenzug ermöglicht es dir, viermal schwerere Lasten zu heben, als du es ohne Flaschenzug könntest.

Gegengift: Wenn eine Kreatur die Flüssigkeit aus dieser Phiole trinkt, ist sie eine Stunde lang bei Rettungswürfen gegen Gift im Vorteil. Untote und Konstrukte können diesen Vorteil nicht erhalten.

Gift (einfach): Du kannst das Gift in dieser Phiole verwenden, um eine Hieb- oder Stichwaffe oder bis zu drei einzelne Geschosse zu bestreichen. Das Auftragen des Gifts erfordert eine Aktion. Eine Kreatur, die von der vergifteten Waffe oder dem vergifteten Geschoss getroffen wird, muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 1W4 Giftschaden. Nach dem Auftragen ist das Gift eine Minute lang wirksam, dann trocknet es ein.

Handschellen: Diese metallenen Handschellen können eine kleine oder mittelgroße Kreatur fesseln. Ein erfolgreicher SG-20-Geschicklichkeitswurf ist nötig, um sich von den Handschellen zu befreien. Zum gewaltsamen Aufbrechen ist ein erfolgreicher SG-20-Stärkewurf erforderlich. Zu jedem Paar Handschellen wird ein Schlüssel zur Verfügung gestellt. Eine Kreatur ohne Schlüssel, die im Umgang mit Diebeswerkzeug geübt ist, kann dieses Schloss mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf knacken. Handschellen haben 15 Trefferpunkte.

Heilerausrüstung: Diese Ledertasche enthält Bandagen, Salben und Schienen. Die Ausrüstung kann zehnmal verwendet werden. Du kannst als Aktion die Heilerausrüstung einmal verwenden, um eine Kreatur mit 0 Trefferpunkten zu stabilisieren, ohne einen Weisheitswurf (Heilkunde) auszuführen.

Heiliges Symbol: Ein heiliges Symbol repräsentiert eine Gottheit oder ein Pantheon. Es kann ein Amulett mit dem Symbol einer Gottheit, ein Schild mit einer kunstvollen Gravur oder einer Intarsie dieses Symbols oder eine Schatulle mit dem Fragment einer heiligen Reliquie sein. Anhang PH-B „Fantasy-historische Pantheons“ enthält eine Liste der Symbole, die häufig mit den vielen Göttern des Multiversums in Verbindung gebracht werden. Kleriker und Paladine können ein heiliges Symbol als Zauberfokus verwenden. Dazu müssen sie es in der Hand halten, sichtbar tragen oder an einem Schild anbringen.

Heiltrank: Wenn ein Charakter diese magische rote Flüssigkeit in dieser Phiole trinkt, erhält er 2W4+2 Trefferpunkte zurück. Das Trinken oder Verabreichen des Trankes erfordert eine Aktion.

Jagdfalle: Wenn du deine Aktion verwendest, um sie aufzustellen, bildet diese Falle einen zahnbewehrten Stahlring, der zuschnappt, wenn eine Kreatur auf eine 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 kann sich nicht weiter bewegen. Anschließend ist die Bewegung der Kreatur durch die Länge der Kette (üblicherweise einen Meter) begrenzt, bis sie sich aus der Falle befreien kann. Kreaturen können ihre Aktion verwenden, um einen SG-13-Stärkewurf auszuführen und sich oder eine andere Kreatur in Reichweite bei einem Erfolg zu befreien. Jeder gescheiterte Wurf fügt der Kreatur in der Falle 1 Stichschaden zu.

Kerze: Eine Kerze spendet eine Stunde lang im Radius von 1,5 Metern helles Licht und im Radius von weiteren 1,5 Metern dämmriges Licht.

Kette: Eine Kette hat 10 Trefferpunkte. Eine Kreatur kann sie mit einem erfolgreichen SG-20-Stärkewurf sprengen.

Kletterausrüstung: Die Kletterausrüstung besteht aus Kletterhaken, Steigeisen, Kletterhandschuhen und einem Klettergurt. Du kannst als Aktion die Kletterausrüstung verwenden, um dich zu verankern. Wenn du das tust, kannst du vom Verankerungspunkt aus nicht mehr als 7,5 Meter fallen und nicht weiter als 7,5 Meter von diesem Punkt weg klettern, ohne den Anker zu lösen.

Köcher: In einen Köcher passen bis zu 20 Pfeile.

Krähenfüße: Du kannst als Aktion einen Beutel Krähenfüße auf einer quadratischen Fläche verstreuen, die eine Kantenlänge von bis zu 1,5 Metern hat. Eine Kreatur, die in diesen Bereich gelangt, muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen oder kann sich in diesem Zug nicht mehr bewegen und erleidet 1 Stichschaden. Das Erleiden dieses Schadens verringert die Schrittbewegungsrate der Kreatur um drei Meter, bis die Kreatur mindestens 1 Trefferpunkt wiedererlangt. Wenn sich die Kreatur nur mit halber Bewegungsrate durch den Bereich bewegt, muss sie keinen Rettungswurf ausführen.

Lampe: Eine Lampe spendet in einem Radius von 4,5 Metern helles Licht und im Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht. Sie brennt mit einer Flasche Öl (0,5 Liter) sechs Stunden lang.

Laterne (abdeckbar): Eine abdeckbare Laterne spendet im Radius von neun Metern helles Licht sowie im Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht. Sie brennt mit einer Flasche Öl (0,5 Liter) sechs Stunden lang. Du kannst als Aktion die Haube absenken und so das Licht auf dämmriges Licht in einem Radius von 1,5 Metern reduzieren.

Laterne (Blendlaterne): Eine Blendlaterne strahlt in einem Kegel von 18 Metern helles Licht und über weitere 18 Meter dämmriges Licht aus. Sie brennt mit einer Flasche Öl (0,5 Liter) sechs Stunden lang.

Lupe: Dieses Vergrößerungsglas ermöglicht es dir, kleine Objekte näher in Augenschein zu nehmen. Es ist außerdem ein guter Ersatz für Feuerstein und Feuerstahl. Zum Entzünden eines Feuers mit einer

Lupe benötigst du eine Lichtquelle, die so hell wie die Sonne ist und sich bündeln lässt, Zunder zum Anzünden und etwa fünf Minuten Zeit. Eine Lupe verleiht bei allen Attributswürfen einen Vorteil, die zum Einschätzen oder Untersuchen eines kleinen oder sehr detailreichen Gegenstandes ausgeführt werden.

Materialkomponentenbeutel: Ein Materialkomponentenbeutel ist ein kleiner, wasserdichter Ledergürtelbeutel, der alle Materialkomponenten und andere besonderen Gegenstände enthält, die du zum Wirken deiner Zauber benötigst – mit Ausnahme von Komponenten mit spezifischen Kosten (siehe Zauberbeschreibung).

Metallkügelchen: Du kannst als Aktion diese Metallkügelchen auf einer quadratischen Fläche verschütten, die eine maximale Kantenlänge von drei Metern hat. Wenn sich eine Kreatur durch diesen Bereich bewegt, muss sie einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, um nicht hinzufallen. Wenn sich die Kreatur nur mit halber Bewegungsrate durch den Bereich bewegt, muss sie keinen Rettungswurf ausführen.

Öl: Öl gibt es meist in Lehmflaschen zu je 0,5 Liter. Du kannst als Aktion das Öl aus dieser Flasche auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir spritzen oder die Flasche bis zu sechs Meter weit werfen, wobei sie beim Aufprall zerbricht. Führe einen Fernkampfangriff gegen eine Kreatur oder ein Ziel deiner Wahl aus, wobei du das Öl als improvisierte Waffe einsetzt. Bei einem Treffer ist das Ziel mit Öl bedeckt. Wenn das Ziel Feuerschaden erleidet, bevor das Öl (nach einer Minute) trocknet, bewirkt das brennende Öl zusätzlich fünf Punkte Feuerschaden. Du kannst auch eine Flasche Öl auf den Boden gießen, um eine Fläche von 1,5 Metern mal 1,5 Metern zu bedecken, sofern die Oberfläche eben ist. Wird es angezündet, brennt das Öl zwei Runden lang und fügt jeder Kreatur, die diesen Bereich betritt oder die ihren Zug in diesem Bereich beendet, 5 Punkte Feuerschaden zu. Eine Kreatur kann diesen Schaden nur einmal pro Zug erleiden.

Rammbock (tragbar): Mit einem tragbaren Rammbock kannst du Türen aufbrechen. Dabei erhältst du einen Bonus von +4 auf den Stärkewurf. Ein anderer Charakter kann dir helfen, den Rammbock zu verwenden. Dadurch bist du bei diesem Wurf im Vorteil.

Rationen: Rationen bestehen aus getrocknetem Essen, das sich gut für längere Reisen eignet. Sie enthalten beispielsweise getrocknetes Fleisch, Hartzwieback, Nüsse und Trockenobst.

Reisegeschirr: Diese Blechdose enthält eine Tasse und einfaches Besteck. Sie besteht aus zwei Hälften, von denen eine als Kochpfanne und die andere als Teller oder flache Schüssel verwendet werden kann.

Säure: Du kannst als Aktion den Inhalt dieser Phiole auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir spritzen oder die Phiole bis zu sechs Meter weit werfen, wobei sie beim Aufprall zerbricht. Führe in beiden Fällen einen Fernkampfangriff gegen eine Kreatur oder einen Gegenstand deiner Wahl aus, wobei du die Säure als improvisierte Waffe einsetzt. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 2W6 Säureschaden.

Schloss: Du erhältst zu diesem Schloss auch einen Schlüssel. Eine Kreatur, die im Umgang mit Diebeswerkzeug geübt ist, kann dieses Schloss mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf knacken. Dein SL kann entscheiden, dass bessere Schlösser zu höheren Preisen verfügbar sind.

Seil: Seile aus Hanf oder Seide haben 2 Trefferpunkte und können mit einem erfolgreichen SG-17-Stärkewurf zerrissen werden.

Waage (Kaufmannswaage): Zu einer Waage gehören ein kleiner Waagebalken, Waagschalen und ein Satz Gewichte bis zu einem Kilogramm. Damit kannst du das genaue Gewicht kleiner Gegenstände – etwa von Edelmetall-Rohlingen oder Handelsgütern – bestimmen und ihren Wert besser einschätzen.

Weihwasser: Du kannst als Aktion den Inhalt dieser Flasche auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir spritzen oder diese Flasche bis zu sechs Meter weit werfen, wobei sie beim Aufprall zerbricht. Führe dazu einen Fernkampfangriff gegen die Zielkreatur aus, wobei das Weihwasser als improvisierte Waffe gilt. Wenn das Ziel ein Unhold oder Untoter ist, erleidet es 2W6 gleißenden Schaden.

Kleriker und Paladine können Weihwasser herstellen, indem sie ein spezielles Ritual vollziehen. Das dauert eine Stunde, erfordert den Einsatz von Silberpulver im Wert von 25 GM und verbraucht einen Zauberplatz des 1. Grades.

Zauberbuch: Ein Zauberbuch ist ein ledergebundener Foliant mit 100 leeren Pergamentseiten für Zauber. Ein unerlässlicher Ausrüstungsgegenstand für Magier.

Zelt: Diese einfache Unterkunft aus Leinentuch kann zwei Abenteurer beherbergen.

Zunderkästchen: Dieses Kästchen enthält Feuerstein, Feuerstahl und Zunder (üblicherweise ein ölgetränktes Stoffstück), um ein Feuer zu entzünden. Um damit eine Fackel oder etwas anderes mit ausreichend Brennstoff anzuzünden, ist eine Aktion nötig. Das Entzünden jedes anderen Feuers dauert eine Minute.

Abenteurerausrüstung

Gegenstand	Kosten	Gewicht
Abakus	2 GM	1 kg
Alchemistenfeuer (Flasche)	50 GM	0,5 kg
Angelausrüstung	1 GM	2 kg
Arkaner Fokus		
Kristall	10 GM	0,5 kg
Kugel	20 GM	1,5 kg
Rute	10 GM	1 kg
Stab	5 GM	2 kg
Zauberstab	10 GM	0,5 kg
Behälter (Armbrustbolzen)	1 GM	0,5 kg
Behälter (Karte oder Schriftrolle)	1 GM	0,5 kg
Beutel	5 SM	0,5 kg
Brechstange	2 GM	2,5 kg
Buch	25 GM	2,5 kg
Decke	5 SM	1,5 kg
Druidischer Fokus		
Holzstab	5 GM	2 kg
Mistelzweig	1 GM	–
Totem	1 GM	–
Zauberstab aus Eibe	10 GM	0,5 kg
Eimer	5 KM	1 kg
Eisenstachel (10)	1 GM	2,5 kg
Enterhaken	2 GM	2 kg
Fackel	1 KM	0,5 kg
Fass	2 GM	35 kg
Fernglas	1.000 GM	0,5 kg
Flasche (Glas)	2 GM	1 kg
Flasche oder Krug	2 KM	0,5 kg
Flaschenzug	1 GM	2,5 kg
Gegengift (Phiole)	50 GM	–
Gift (einfach, Phiole)	100 GM	–
Glocke	1 GM	–
Hammer	1 GM	1,5 kg
Hammer (Vorschlaghammer)	2 GM	5 kg
Handschellen	2 GM	3 kg
Heilerausrüstung	5 GM	1,5 kg
Heiliges Symbol		
Amulett	5 GM	0,5 kg
Emblem	5 GM	–
Reliquie	5 GM	1 kg
Heiltrank	50 GM	0,25 kg
Jagdfalle	5 GM	12,5 kg
Kerze	1 KM	–
Kette (3 Meter)	5 GM	5 kg
Kleidung, fein	15 GM	3 kg
Kleidung, für Reise	2 GM	2 kg
Kleidung, gewöhnlich	5 SM	1,5 kg
Kleidung, Kostüm	5 GM	2 kg
Kletterausrüstung	25 GM	6 kg
Kletterhaken	5 KM	125 g
Köcher	1 GM	0,5 kg
Korb	4 SM	1 kg
Krähenfüße (Beutel mit 20 Stück)	1 GM	1 kg

Gegenstand	Kosten	Gewicht
Kreide (1 Stück)	1 KM	–
Krug oder Karaffe	2 KM	2 kg
Lampe	5 SM	0,5 kg
Laterne (abdeckbar)	5 GM	1 kg
Laterne (Blendlaterne)	10 GM	1 kg
Leiter (3 Meter)	1 SM	12,5 kg
Lupe	100 GM	–
Materialkomponentenbeutel	25 GM	1 kg
Metallkügelchen (Beutel mit 1.000 Stück)	1 GM	1 kg
Munition		
Armbrustbolzen (20)	1 GM	0,75 kg
Blasrohrpfeile (50)	1 GM	0,5 kg
Pfeile (20)	1 GM	0,5 kg
Schleuderkugeln (20)	4 KM	0,75 kg
Öl (Flasche)	1 SM	0,5 kg
Papier (ein Blatt)	2 SM	–
Parfüm (Phiole)	5 GM	–
Pergament (ein Blatt)	1 SM	–
Phiole	1 GM	–
Rammbock (tragbar)	4 GM	17,5 kg
Rationen (1 Tag)	5 SM	1 kg
Reisegeschirr	2 SM	0,5 kg
Robe	1 GM	2 kg
Rucksack	2 GM	2,5 kg
Sack	1 KM	0,25 kg
Sanduhr	25 GM	0,5 kg
Säure (Phiole)	25 GM	0,5 kg
Schaufel	2 GM	2,5 kg
Schlafsack	1 GM	3,5 kg
Schloss	10 GM	0,5 kg
Schreibfeder	2 KM	–
Seife	2 KM	–
Seil (Hanf, 15 Meter)	1 GM	5 kg
Seil, Seide (15 Meter)	10 GM	2,5 kg
Siegelring	5 GM	–
Siegelwachs	5 SM	–
Signalpfeife	5 KM	–
Spiegel (Stahl)	5 GM	0,25 kg
Spitzhacke	2 GM	5 kg
Stange (3 Meter)	5 KM	3,5 kg
Tinte (Flasche, 30 ml)	10 GM	–
Topf (Eisen)	2 GM	5 kg
Truhe	5 GM	12,5 kg
Waage (Kaufmannswaage)	5 GM	1,5 kg
Wasserschlauch	2 SM	2,5 kg (voll)
Weihwasser (Flasche)	25 GM	0,5 kg
Wetzstein	1 KM	0,5 kg
Zauberbuch	50 GM	1,5 kg
Zelt (2 Personen)	2 GM	10 kg
Zunderkästchen	5 SM	0,5 kg

Behälterkapazität

Behälter	Kapazität
Beutel	5,6 Liter/3 Kilogramm Ausrüstung
Eimer	12 Liter Flüssigkeit, 14 Liter Feststoffe
Fass	160 Liter Flüssigkeit, 132 Liter Feststoffe
Flasche	1,5 Liter Flüssigkeit
Flasche oder Krug	0,5 Liter Flüssigkeit
Korb	56 Liter/20 Kilogramm Ausrüstung
Krug oder Karaffe	4 Liter Flüssigkeit
Phiole	120 Milliliter Flüssigkeit
Rucksack*	28 Liter/15 Kilogramm Ausrüstung
Sack	28 Liter/15 Kilogramm Ausrüstung
Topf (Eisen)	4 Liter Flüssigkeit
Truhe	336 Liter/150 Kilogramm Ausrüstung
Wasserschlauch	2 Liter Flüssigkeit

*Du kannst außerdem Gegenstände wie einen Schlafsack oder ein aufgewickeltes Seil außen am Rucksack anbringen.

Ausrüstungspakete

Deine klassenabhängige Anfangsausrüstung stellt dir ein Paket voller nützlicher Ausrüstungsgegenstände für deine Abenteuer zur Verfügung. Der Inhalt dieser Pakete ist hier aufgeführt. Wenn du deine Anfangsausrüstung kaufst, kannst du ein Paket für den entsprechenden Paketpreis kaufen. Das ist gegebenenfalls billiger, als die Gegenstände einzeln zu kaufen.

Diplomatenausrüstung (39 GM): Eine Truhe, zwei Behälter für Karten und Schriftrollen, ein Satz feiner Kleidung, eine Flasche mit Tinte, Tintenstift, eine Lampe, zwei Flaschen Öl, fünf Blatt Papier, eine Phiole mit Parfüm, Siegelwachs und Seife.

Einbrecherausrüstung (16 GM): Ein Rucksack, ein Beutel mit 1.000 Metallkügelchen, drei Meter Schnur, eine Glocke, fünf Kerzen, eine Brechstange, ein Hammer, zehn Kletterhaken, eine Blendlaterne, zwei Flaschen Öl, fünf Tagesrationen, ein Zunderkästchen und ein Wasserschlauch. Am Rucksack hängt ein 15 Meter langes Hanfseil.

Entdeckerausrüstung (10 GM): Ein Rucksack, ein Schlafsack, Reisegeschirr, ein Zunderkästchen, zehn Fackeln, zehn Tagesrationen und einen Wasserschlauch. Am Rucksack hängt ein 15 Meter langes Hanfseil.

Gelehrtenausrüstung (40 GM): Ein Rucksack, ein Buch mit Überlieferungen, eine Flasche mit Tinte, ein Tintenstift, zehn Blätter Pergament, ein kleiner Beutel mit Sand und ein kleines Messer.

Gewölbeforscherausrüstung (12 GM): Ein Rucksack, eine Brechstange, ein Hammer, zehn Kletterhaken, zehn Fackeln, ein Zunderkästchen, zehn Tagesrationen und ein Wasserschlauch. Am Rucksack hängt ein 15 Meter langes Hanfseil.

Priesterausrüstung (19 GM): Ein Rucksack, eine Decke, zehn Kerzen, ein Zunderkästchen, ein Klingelbeutel, zwei Blöcke Weihrauch, ein Räuchergefäß, ein Gewand, zwei Tagesrationen und ein Wasserschlauch.

Unterhaltungskünstler-Ausrüstung (40 GM): Ein Rucksack, ein Schlafsack, zwei Verkleidungsausrüstungen, fünf Kerzen, fünf Tagesrationen, ein Wasserschlauch und eine Verkleidungsausrüstung.

Werkzeuge

Werkzeuge ermöglichen es dir, ansonsten unmögliche Aufgaben zu erledigen. Beispielsweise kannst du mit ihnen Gegenstände reparieren, ein Dokument fälschen oder ein Schloss knacken.
Je nach Volk, Klasse, Hintergrund und Talenten bist du im Umgang mit bestimmten Werkzeugen geübt. Wenn du im Umgang mit einem Werkzeug geübt bist, kannst du deinen Übungsbonus zu Attributswürfen mit diesem Werkzeug hinzufügen. Übung mit einem Werkzeug bedeutet, dass ein Charakter allgemeine Kenntnisse im Umgang mit dem Werkzeug hat. Daher ist die Verwendung von Werkzeugen nicht an bestimmte Attribute gebunden. Der SL kann beispielsweise einen Geschicklichkeitswurf verlangen, wenn du mit deinen Holzschnitzwerkzeugen feine Details gestalten möchtest, und einen Stärkewurf, wenn du etwas aus besonders hartem Holz schnitzen möchtest.

Werkzeuge

Gegenstand	Kosten	Gewicht
Diebeswerkzeug	25 GM	0,5 kg
Fahrzeuge (Land oder Wasser)	*	*
Giftpaket	50 GM	1 kg
Handwerkszeug		
Alchemistenausrüstung	50 GM	4 kg
Brauereizubehör	20 GM	4,5 kg
Fälscherausrüstung	15 GM	2,5 kg
Glasbläserwerkzeuge	30 GM	2,5 kg
Holzschnitzwerkzeuge	1 GM	2,5 kg
Juwelierwerkzeuge	25 GM	1 kg
Kalligrafiewerkzeuge	10 GM	2,5 kg
Kartografenwerkzeuge	15 GM	3 kg
Kochutensilien	1 GM	4 kg
Ledererwerkzeuge	5 GM	2,5 kg
Malereizubehör	10 GM	2,5 kg
Maurerwerkzeuge	10 GM	4 kg
Schmiedewerkzeuge	20 GM	4 kg
Schreinerwerkzeuge	8 GM	3 kg
Schusterwerkzeuge	5 GM	2,5 kg
Töpferwerkzeuge	10 GM	1,5 kg
Tüftlerwerkzeuge	50 GM	5 kg
Verkleidungsausrüstung	25 GM	1,5 kg
Weberwerkzeuge	1 GM	2,5 kg
Kräuterkundeausrüstung	5 GM	1,5 kg
Musikinstrument		
Dudelsack	30 GM	3 kg
Flöte	2 GM	0,5 kg

Gegenstand	Kosten	Gewicht
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
Schalmei	2 GM	0,5 kg
Trommel	6 GM	1,5 kg
Navigationswerkzeuge	25 GM	1 kg
Spiel		
Satz Spielkarten	5 SM	–
Satz Würfel	1 SM	–

*Siehe Abschnitt „Reittiere und Fahrzeuge“

Diebeswerkzeug: Dieser Werkzeugsatz enthält eine kleine Feile, einen Satz Dietriche, einen kleinen Spiegel mit Metallgriff, eine schmale Schere und eine Zange. Wenn du im Umgang mit diesem Werkzeug geübt bist, kannst du deinen Übungsbonus zu allen Attributswürfen hinzuaddieren, die du ausführst, um Fallen zu entschärfen oder Schlösser zu öffnen.

Fälscherausrüstung: Dieser kleine Kasten enthält verschiedene Papier- und Pergamentsorten, Stifte und Tinten, Siegel und Siegelwachs, Blattgold und -silber und andere Materialien, die zum überzeugenden Fälschen von Dokumenten notwendig sind. Wenn du im Umgang mit dieser Ausrüstung geübt bist, kannst du deinen Übungsbonus zu allen Attributswürfen addieren, die du zum Fälschen eines Dokuments ausführst.

Giftpaket: Das Giftpaket besteht aus Phiolen, Chemikalien und anderen Ausrüstungsgegenständen, die zur Herstellung von Giften benötigt werden. Wenn du im Umgang mit dieser Ausrüstung geübt bist, kannst du deinen Übungsbonus zu allen Attributswürfen addieren, die du zum Herstellen oder Verwenden von Giften ausführst.

Handwerkszeug: Zu diesen Spezialwerkzeugen gehören Gegenstände, die zum Ausüben eines Handwerks benötigt werden. Die Tabelle zeigt beispielhaft die häufigsten Werkzeuge für bestimmte Handwerke. Wenn du im Umgang mit Handwerkszeug geübt bist, kannst du bei einem entsprechenden Attributswurf deinen Übungsbonus zum Ergebnis addieren. Jede Art von Handwerkszeug erfordert eigene Übung.

Kräuterkundeausrüstung: Diese Ausrüstung enthält eine Pflanzenschere, Mörser und Stößel, Beutel und Phiolen, mit denen Kräuterkundler Arzneien und Tränke herstellen können. Wenn du im Umgang mit dieser Ausrüstung geübt bist, kannst du deinen Übungsbonus zu allen Attributswürfen addieren, die du zum Identifizieren oder Anwenden von Kräutern ausführst. Außerdem musst du Übung mit dieser Ausrüstung haben, um Gegengift und *Heiltränke* zu mischen.

Musikinstrument: Die häufigsten Musikinstrument-Arten sind beispielhaft in der Tabelle angegeben. Wenn du im Umgang mit Musikinstrumenten geübt bist, kannst du deinen Übungsbonus zu Attributswürfen addieren, die du ausführst, um mit dem Instrument Musik zu machen. Ein Barde kann ein Musikinstrument als Zauberfokus verwenden. Jede Art von Musikinstrument erfordert eigene Übung.

Navigationswerkzeuge: Diese Instrumente werden zur Navigation auf See verwendet. Wenn du im Umgang mit Navigationswerkzeugen geübt bist, kannst du Schiffskurse berechnen und Seekarten nutzen. Außerdem kannst deinen Übungsbonus zu Attributswürfen hinzufügen, wenn du diese Werkzeuge verwendest, um dich auf See nicht zu verirren.

Spiel: Zu einem Spiel gehören verschiede Spielekomponenten wie Würfel und Spielkarten, etwa für Drei-Drachen-Ante. Gängige Beispiele zeigt die Tabelle „Werkzeuge“, es gibt aber noch viele weitere Spiele. Wenn du in einem Spiel geübt bist, kannst du deinen Übungsbonus zum Ergebnis von entsprechenden Attributswürfen addieren. Jedes Spiel erfordert eigene Übung.

Verkleidungsausrüstung: Dieser Beutel enthält Schminke, Haarfärbemittel und kleine Requisiten, mit denen du dein Aussehen verändern kannst. Wenn du im Umgang mit dieser Ausrüstung geübt bist, kannst du deinen Übungsbonus zu allen Attributswürfen addieren, die du zum Verkleiden ausführst.

Reittiere und Fahrzeuge

Ein gutes Reittier ermöglicht es dir, dich schneller durch die Wildnis fortzubewegen. Hauptsächlich trägt es allerdings die Ausrüstung, die dich sonst verlangsamen würde. Die Tabelle „Reittiere und andere Tiere“ zeigt die Bewegungsrate und den Traglast-Grundwert jedes Tieres.

Wenn ein Tier eine Kutsche, einen Karren, einen Streitwagen, einen Schlitten oder einen Wagen zieht, kann es einschließlich des Fahrzeugs maximal den fünffachen Grundwert seiner Traglast ziehen. Wenn mehrere Tiere dasselbe Fahrzeug ziehen, wird ihre Traglast addiert.

Reittiere, die hier nicht aufgeführt sind, existieren in Fantasy-Spielwelten, sind aber selten und werden üblicherweise nicht zum Verkauf angeboten. Dazu gehören fliegende Reittiere (Pegasi, Greifen, Pferdegreife und ähnliche Tiere) und auch Wasser-Reittiere

(etwa Riesen-Seepferdchen). Solche Reittiere sind häufig nur erhältlich, indem man ein Ei beschafft und die Kreatur selbst aufzieht, ein Geschäft mit einem mächtigen Wesen abschließt oder mit dem Reittier selbst verhandelt.

Rossharnisch: Ein Rossharnisch schützt den Kopf, Hals, Brustbereich und Körper eines Tieres. Jede in der Tabelle „Rüstungen“ aufgeführte Art von Rüstung ist als Rossharnisch verfügbar. Die Kosten entsprechen dem vierfachen Preis für Humanoide und das Gewicht ist doppelt so hoch.

Sättel: Ein Militärsattel stützt den Reiter und hilft, dich auch im Kampf im Sattel zu halten. Dadurch bist du bei Würfen, die du ausführst, um im Sattel zu bleiben, im Vorteil. Um Wasserreittiere oder fliegende Reittier zu reiten, sind exotische Sättel notwendig.

Übung mit Fahrzeugen: Wenn du im Umgang mit einer bestimmten Art Fahrzeug (Land- oder Wasserfahrzeug) geübt bist, kannst du deinen Übungsbonus zu Würfen hinzufügen, die du ausführst, um diese Art von Fahrzeug unter schwierigen Umständen zu steuern.

Ruderfahrzeuge: Kiel- und Ruderboote werden auf Seen und Flüssen verwendet. Wenn du stromabwärts fährst, füge die Strömungsgeschwindigkeit (üblicherweise fünf Kilometer pro Stunde) zur Bewegungsrate des Fahrzeugs hinzu. Mit diesen Fahrzeugen kannst du nicht gegen starke Strömungen anrudern, aber sie können von Zugtieren vom Ufer aus stromaufwärts gezogen werden. Falls Abenteurer es über Land tragen wollen, wiegt ein Ruderboot 50 Kilogramm.

Reittiere und andere Tiere

Gegenstand	Kosten	Bewegungsrate	Traglast
Dogge	25 GM	12 Meter	97,5 kg
Elefant	200 GM	12 Meter	2.000 kg
Esel oder Maultier	8 GM	12 Meter	210 kg
Kamel	50 GM	15 m	240 kg
Pony	30 GM	12 Meter	112,5 kg
Reitpferd	75 GM	18 Meter	240 kg
Streitross	400 GM	18 Meter	270 kg
Zugpferd	50 GM	12 Meter	270 kg

Sattel und Zaumzeug, Geschirr und Fuhrwerke

Gegenstand	Kosten	Gewicht
Futter (pro Tag)	5 KM	5 kg
Gebiss und Zaumzeug	2 GM	0,5 kg
Karren	15 GM	100 kg
Kutsche	100 GM	300 kg
Rossharnisch	×4	×2
Sattel		
Exotischer Sattel	60 GM	20 kg
Militärsattel	20 GM	15 kg
Packsattel	5 GM	7,5 kg
Reitsattel	10 GM	12,5 kg
Satteltaschen	4 GM	4 kg
Schlitten	20 GM	150 kg
Stallmiete (pro Tag)	5 SM	–
Streitwagen	250 GM	50 kg
Wagen	35 GM	200 kg

Wasserfahrzeuge

Gegenstand	Kosten	Bewegungsrate
Galeere	30.000 GM	6,4 km/h
Kielboot	3.000 GM	1,6 km/h
Kriegsschiff	25.000 GM	4 km/h
Langschiff	10.000 GM	4,8 km/h
Ruderboot	50 GM	2,4 km/h
Segelschiff	10.000 GM	3,2 km/h

Handelswaren

Münzen sind nicht das vorrangige Maß für Reichtum. Vieh, Getreide, Rechte zum Eintreiben von Steuern oder Rechte an Ressourcen wie Bergwerken oder Wäldern sind wichtigere Anhaltspunkte.

Gilden, Adelige und Angehörige des Königshauses regulieren den Handel. Handelskompanien haben das Recht, entlang bestimmter Routen Handel zu treiben, Handelsschiffe zu verschiedenen Häfen zu senden oder bestimmte Güter zu kaufen oder zu verkaufen. Gilden legen die Preise für die Güter und Dienstleistungen unter ihrer Kontrolle fest. Sie bestimmen auch, wer diese Güter und Dienstleistungen anbieten darf. Händler tauschen Handelswaren meist aus, ohne Währungen zu verwenden. Die Tabelle „Handelswaren“ zeigt den Wert von häufig getauschten Waren.

Handelswaren

Kosten	Güter
1 KM	0,5 kg Weizen
2 KM	0,5 kg Mehl oder ein Huhn
5 KM	0,5 kg Salz
1 SM	0,5 kg Eisen oder 1 m^2 Leinentuch
5 SM	0,5 kg Kupfer oder 1 m^2 Baumwollstoff
1 GM	0,5 kg Ingwer oder eine Ziege
2 GM	0,5 kg Zimt oder Pfeffer oder ein Schaf
3 GM	0,5 kg Nelken oder ein Schwein
5 GM	0,5 kg Silber oder 1 m^2 Leinentuch
10 GM	1 m^2 Seide oder eine Kuh
15 GM	0,5 kg Safran oder ein Ochse
50 GM	0,5 kg Gold
500 GM	0,5 kg Platin

Ausgaben

Wenn Abenteurer nicht in die Tiefen der Erde herabsteigen, Ruinen nach vergessenen Schätzen durchstöbern oder Krieg gegen die herannahende Dunkelheit führen, stehen sie alltäglicheren Herausforderungen gegenüber. Auch in einer fantastischen Welt haben die Einwohner bestimmte Grundbedürfnisse wie eine Unterkunft, Nahrung und Kleidung. All das kostet Geld, doch manche Lebensstile sind teurer als andere.

Lebensstil-Ausgaben

Lebensstil-Ausgaben sind eine einfache Methode, die Lebenshaltungskosten in einer Fantasy-Welt abzuschätzen. Die Ausgaben umfassen deine Unterkunft, Essen und Trinken sowie alle weiteren Grundbedürfnisse. Diese Ausgaben enthalten auch die Kosten für die Instandhaltung deiner Ausrüstung. Schließlich musst du bereit sein, wenn das nächste Abenteuer ruft.

Wähle zu Beginn jeder Woche oder jedes Monats (du entscheidest) einen Lebensstil aus der Tabelle „Ausgaben“ aus und bezahle den entsprechenden Preis dafür. Die angegebenen Preise sind Tagespreise. Wenn du also die Kosten des ausgewählten Lebensstils für 30 Tage berechnen möchtest, musst du den Listenpreis mit 30 multiplizieren. Je nachdem, wie viel Geld dir zur Verfügung steht, kann sich dein Lebensstil von Zeit zu Zeit ändern. Du kannst aber auch über die gesamte Karriere deines Charakters denselben Lebensstil beibehalten.

Die Wahl deines Lebensstils kann Konsequenzen haben. Ein wohlhabender Lebensstil kann helfen, Kontakte zu den Reichen und Mächtigen aufzubauen, lockt aber unter Umständen auch Diebe an. Umgekehrt ist es zwar unwahrscheinlich, dass ein bescheidener Lebenswandel Kriminelle anlockt, aber du wirst kaum einflussreiche Bekanntschaften machen.

Lebensstil-Ausgaben

Lebensstil	Preis/Tag
Erbärmlich	–
Ärmlich	1 SM
Schlecht	2 SM
Einfach	1 GM
Komfortabel	2 GM
Wohlhabend	4 GM
Edel	Mindestens 10 GM

Erbärmlich: Du lebst unter unwürdigen Bedingungen. Du hast kein Zuhause und schleichst dich nachts in Scheunen, verkriechst dich in alte Kisten und verlässt dich auf die Barmherzigkeit derer, die besser dran sind als du. Ein erbärmlicher Lebensstil birgt reichlich Gefahren. Gewalt, Krankheit und Hunger folgen dir auf Schritt und Tritt. Andere erbärmliche Einwohner beneiden dich um deine Rüstung, Waffen und Abenteuerausrüstung – in ihren Augen ein Vermögen. Du wirst von anderen kaum beachtet.

Ärmlich: Du wohnst in einem undichten Stall, einer Hütte mit Lehmboden am Dorfrand oder in einer ungezieferverseuchten Herberge im schäbigsten Viertel. Du hast ein Dach über dem Kopf, aber dein Leben ist geprägt von Not, Gewalt, grassierenden Krankheiten, Hunger und Unglück. Du wirst von anderen kaum beachtet und genießt nur wenig rechtlichen Schutz. In den meisten Fällen ist dieser Lebensstil die Folge eines furchtbaren Rückschlags. Die Angehörigen dieser Bevölkerungsschicht können an körperlichen oder geistigen Gebrechen leiden oder verbannt worden sein.

Schlecht: Ein schlechter Lebensstil bedeutet, dass du auf die Annehmlichkeiten einer stabilen Gemeinschaft verzichten musst. Die einfache Nahrung und Unterkunft, zerschlissene Kleidung und unvorhersehbaren Umstände führen zu einem hinlänglichen aber wahrscheinlich nicht allzu angenehmen Dasein. Deine Unterkunft könnte ein Zimmer in einer schäbigen Absteige oder der Aufenthaltsraum über einer Taverne sein. Du genießt einen gewissen Schutz durch geltendes Recht, musst dich allerdings dennoch mit Gewalt, Kriminalität und Krankheiten herumschlagen. Die Angehörigen dieser Bevölkerungsschicht sind meist ungelernte Arbeiter, Straßenhändler, Hausierer, Diebe, Söldner und andere ehrlose Typen.

Einfach: Ein einfacher Lebensstil hält dich von den Elendsvierteln fern und bedeutet, dass du deine Ausrüstung instand halten kannst. Du wohnst in einem der älteren Ortsteile und mietest ein Zimmer in einer Herberge, einem Gasthaus oder einem Tempel. Du leidest weder Hunger noch Durst und dein Leben ist einfach, aber reinlich. Einfache Leute mit bescheidenen Lebensstilen sind beispielsweise Soldaten mit ihren Familien, Arbeiter, Schüler, Priester, Heckenmagier und so weiter.

Komfortabel: Wenn du dich für einen komfortablen Lebensstil entscheidest, kannst du dir bessere Kleidung leisten und deine Ausrüstung ohne Probleme in Stand halten. Du wohnst in einem kleinen Landhaus in einem bürgerlichen Viertel oder ein einem privaten Zimmer in einem feinen Gasthaus. Zu deinen Bekanntschaften gehören Händler, gelernte Handwerker und Offiziere.

Wohlhabend: Wenn du dich für einen wohlhabenden Lebensstil entscheidest, genießt du ein luxuriöses Leben. Du hast allerdings nicht unbedingt den sozialen Status des alten Adels. Dein Lebensstandard ist mit dem eines sehr erfolgreichen Händlers, eines begünstigten Dieners der Herrscherfamilie oder eines Eigentümers einiger kleiner Geschäfte vergleichbar. Du wohnst in einer ansehnlichen Unterkunft – in der Regel in einem geräumigen Haus in einem wohlhabenden Ortsteil oder in einer gemütlichen Suite in einem gehobenen Gasthaus. Wahrscheinlich hast du ein paar Bedienstete.

Edel: Du lebst in Überfluss und Luxus. Du verkehrst in denselben Kreisen wie die mächtigsten Akteure der Gemeinschaft. Du wohnst in einer exzellenten Unterkunft, etwa in einem Stadthaus im besten Viertel oder im feinsten Gasthaus des Ortes. Du speist in den besten Restaurants, kaufst deine Kleidung beim besten und modischsten Schneider und hast Bedienstete, die jeden deiner Wünsche erfüllen. Du wirst zu den Gesellschaften der Reichen und Mächtigen eingeladen und verbringst deine Abende mit Politikern, Gildenführern, Hohepriestern und Adeligen. Allerdings musst du auch mit Täuschungen und Verrat aller Art fertig werden. Je reicher du bist, desto wahrscheinlicher ist es, dass du aktiv oder als Schachfigur eines anderen in eine politische Intrige verwickelt wirst.

Selbstversorgung

Die hier beschriebenen Ausgaben und Lebensstile setzen voraus, dass du deine Zeit zwischen den Abenteuern in einer Ortschaft verbringst und die Dienstleistungen nutzt, die du dir leisten kannst – du zahlst für Nahrung und Unterkunft und lässt andere gegen Geld dein Schwert schärfen, deine Rüstung reparieren und so weiter. Manche Charaktere verbringen ihre Zeit allerdings lieber fernab von jeder Zivilisation. Sie versorgen sich selbst, indem sie Nahrung sammeln und jagen und ihre Ausrüstung selbst reparieren.

Dieser Lebensstil kostet dich keine Münzen, ist jedoch zeitaufwändig. Wenn du die Zeit zwischen deinen Abenteuern damit verbringst, einen Beruf auszuüben, kannst du dich mit einem schlechten Lebensstil durchschlagen. Wenn du in der Überlebenskunst geübt bist, erlaubt dir das einen komfortablen Lebensstil.

Unterkunft und Verpflegung

Die Tabelle „Unterkunft und Verpflegung“ zeigt Preise für einzelne Nahrungsmittel und eine Unterkunft für eine Nacht. Diese Preise sind in deinen Lebensstil-Ausgaben bereits enthalten.

Unterkunft und Verpflegung

Gegenstand	Kosten
Bier	
4 Liter	2 SM
Humpen	4 KM
Bankett (pro Person)	10 GM
Brotlaib	2 KM
Fleisch, Stück	3 SM
Gasthof (je Übernachtung)	
Ärmlich	7 KM
Schlecht	1 SM
Einfach	5 SM
Komfortabel	8 SM
Wohlhabend	2 GM
Edel	4 GM
Käse, Stück	1 SM
Mahlzeiten (pro Tag)	
Ärmlich	3 KM
Schlecht	6 KM
Einfach	3 SM
Komfortabel	5 SM
Wohlhabend	8 SM
Edel	2 GM
Wein	
Fein (Flasche)	10 GM
Gewöhnlich (Karaffe)	2 SM

Dienstleistungen

Abenteurer können Nichtspielercharaktere bezahlen, um in allen möglichen Situationen Hilfe zu erhalten oder sich vertreten zu lassen. In den meisten Fällen haben solche Mietlinge nur grundlegende Fertigkeiten. Manche sind Meister ihres Handwerks oder ihrer Kunst, und ganz wenige sind Experten mit besonderen Abenteurer-Fertigkeiten.

Einige der üblichsten Mietlinge werden in der Tabelle „Dienstleistungen“ angegeben. Außerdem lässt sich jeder der Einwohner einer typischen Ortschaft oder Stadt als Mietling anheuern, wenn die Abenteurer für eine bestimmte Aufgabe genug bezahlen. Beispielsweise könnte ein Magier einen Zimmermann beauftragen, eine kunstvolle Truhe (und eine Miniatur dieser) für den Zauber *Geheime Truhe* anzufertigen. Ein Kämpfer könnte einen Schmied bitten, ein besonderes Schwert zu schmieden. Oder ein Barde könnte einen Schneider für erlesene Kleidung bezahlen, um bei einem anstehenden Auftritt vor dem Herzog oder der Herzogin eine gute Figur zu machen.

Andere Mietlinge bieten speziellere oder gefährlichere Dienstleistungen an. Söldner, die bezahlt werden, um mit den Abenteurern gegen eine Armee Hobgoblins in den Kampf zu ziehen,

sind ebenso Mietlinge wie Weise, die angeheuert werden, um uraltes oder esoterisches Wissen zu erforschen. Wenn ein Abenteurer irgendwann so hohe Stufen erreicht hat, dass er oder sie eine Festung errichten kann, wird ein ganzer Stab Bediensteter notwendig sein, um diese zu unterhalten: vom Kastellan oder Vogt, der die Verwaltung übernimmt, bis hin zu einfachen Arbeitern, die die Ställe ausmisten. Diese Mietlinge genießen häufig die Vorzüge eines langfristigen Vertrags, zu dessen Lohnpaket auch eine Unterkunft in der Festung gehört.

Dienstleistungen

Dienstleistung	Preis
Kutsche	
In einer Stadt	1 KM
Zwischen Städten	3 KM pro 1,6 km
Bote	2 KM pro 1,6 km
Mietling	
Ausgebildet	2 GM pro Tag
Ungelernt	2 SM pro Tag
Schiffspassage	1 SM pro 1,6 km
Straßen- oder Wegzoll	1 KM

Jeder, der angeheuert wird, um eine Aufgabe auszuführen, die Übung mit Waffen, Werkzeugen oder Fertigkeiten verlangt, ist ein ausgebildeter Mietling. Dazu gehören beispielsweise Söldner, Handwerker, Schreiber und so weiter. Die aufgelisteten Preise sind Mindestpreise – manche Spezialisten verlangen mehr Geld. Ungelernte Mietlinge werden für einfache Arbeiten angeheuert, die keine speziellen Fertigkeiten verlangen. Zu diesen Mietlingen gehören unter anderem Arbeiter, Gepäckträger, Mägde und ähnliche Arbeitskräfte.

Zauberwirken-Dienstleistungen

Wer Zauber wirken kann, ist kein gemeiner Mietling. Es ist nicht unmöglich, jemanden zu finden, der für Geld oder einen Gefallen einen Zauber wirken würde. Solche Dienstleister sind allerdings meist schwer zu finden und es gibt keine gängigen Preise für diese Dienste. Je höher die Stufe des gewünschten Zaubers, desto schwerer ist es, jemanden zu finden – und umso teurer wird die Dienstleistung.

In einer Stadt oder Ortschaft ist es relativ einfach, jemanden aufzuspüren, der einen gewöhnlichen Zauber wie *Wunden heilen* oder *Identifizieren* zu wirken. Der Preis dafür bewegt sich wahrscheinlich zwischen zehn und 50 Goldmünzen (gegebenenfalls zuzüglich Materialkomponenten). Um jemanden zu finden, der in der Lage und willens ist, Zauber höherer Stufen zu wirken, ist wahrscheinlich eine Reise in eine große Stadt notwendig, in der es zum Beispiel eine Universität oder einen großen Tempel gibt. Ein entsprechend qualifizierter Zauberwirker verlangt dann unter Umständen eine Gegenleistung für seine Mühen – die Art von Leistung, die nur Abenteurer vollbringen können. Vielleicht braucht der Magier jemanden, der einen seltenen Gegenstand von einem gefährlichen Ort beschafft oder etwas Wichtiges durch die monsterverseuchte Wildnis zu einer weit entfernten Siedlung bringt.

Talente

Ein Talent repräsentiert eine Expertise, die einem Charakter besondere Fähigkeiten verleiht. Es verkörpert Ausbildung, Erfahrung und Können, die über die jeweilige Klasse hinausgehen.

Auf bestimmten Stufen gewährt dir deine Klasse das Merkmal Attributswerterhöhung. Mit der Regel für optionale Talente kannst du statt diesem Merkmal ein Talent deiner Wahl erhalten. Du kannst jedes Talent nur einmal erhalten, es sei denn, die Beschreibung des Talents besagt etwas anderes.

Dazu musst du alle Voraussetzungen erfüllen, die für dieses Talent angegeben sind. Wenn du eine Voraussetzung für ein Talent verlierst, kannst du dieses Talent erst wieder nutzen, wenn du die Voraussetzung zurückerhältst. Beispiel: Für das Talent Ringer wird ein Stärkewert von mindestens 13 benötigt. Wenn deine Stärke auf irgendeine Weise unter 13 sinkt – beispielsweise durch einen vernichtenden Fluch – kannst du nicht vom Talent Ringer profitieren, bis deine Stärke wiederhergestellt wurde.

Ringer

Voraussetzung: Mindestens Stärke 13

Du hast die nötigen Fertigkeiten entwickelt, um dich im Nahkampf zu behaupten. Du erhältst folgende Vorteile:

- Du bist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, die du gepackt hast, im Vorteil.
- Du kannst eine Aktion verwenden, um zu versuchen, eine von dir gepackte Kreatur niederzudrücken. Dazu musst du einen weiteren Ringenwurf ausführen. Bei einem Erfolg sind die Kreatur und du festgesetzt, bis sich das Ziel befreit hat.

Attributswerte verwenden

Sechs Attribute liefern eine kurze Beschreibung der physischen und mentalen Eigenschaften jeder Kreatur:

- **Stärke** misst die körperliche Kraft
- **Geschicklichkeit** misst die Beweglichkeit
- **Konstitution** misst die Ausdauer
- **Intelligenz** misst das logische Denken und das Erinnerungsvermögen
- **Weisheit** misst die Wahrnehmung und die Einsicht
- **Charisma** misst die Kraft der Persönlichkeit

Ist ein Charakter muskelbepackt und verständnisvoll? Genial und charmant? Agil und zäh? Attributswerte definieren diese Merkmale, also die Stärken und Schwächen einer Kreatur.

Die drei Hauptwürfe des Spiels – Attributswürfe, Rettungswürfe und Angriffswürfe – beruhen auf den sechs Attributswerten. Die Grundregel dieser Würfe lautet wie folgt: Würfle mit einem W20, addiere einen Attributsmodifikator anhand eines der sechs Attributswerte und vergleiche die Summe mit dem Zielwert.

Attributswerte und Modifikatoren

Jedes Attribut einer Kreatur besitzt einen Wert, der die Ausprägung dieses Attributs widerspiegelt. Ein Attributswert ist nicht nur ein Maß für die natürliche Begabung, sondern umfasst auch deren Ausbildung und Kompetenz in Aktivitäten, die mit diesem Attribut zusammenhängen.

Ein Wert von 10 oder 11 ist der normale menschliche Durchschnitt, aber Abenteurer und viele Monster haben in den meisten Attributen überdurchschnittliche Werte. Der erreichbare Höchstwert ist in der Regel 18. Abenteurer können einen Wert von bis zu 20 haben, Monster und göttliche Wesen einen Wert von 30.

Jedes Attribut hat zudem einen Modifikator, der von dem jeweiligen Wert abgeleitet wird. Dieser reicht von −5 (bei einem Attributswert von 1) bis zu +10 (bei einem Wert von 30). Die Tabelle „Attributswerte und Modifikatoren“ zeigt die Attributsmodifikatoren für die Attributswerte von 1 bis 30.

Attributswerte und Modifikatoren

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

Um einen Attributsmodifikator ohne die Tabelle zu bestimmen, ziehe vom Attributswert 10 ab und teile das Ergebnis dann durch 2 (abgerundet).

Da Attributsmodifikatoren fast jeden Angriffs-, Attributs- und Rettungswurf beeinflussen, tauchen Attributsmodifikatoren viel öfter im Spiel auf als ihre jeweiligen Werte.

Vorteil und Nachteil

Manchmal führt eine Spezialfähigkeit oder ein Zauber dazu, dass du bei einem Attributs-, Rettungs- oder Angriffswurf im Vorteil oder im Nachteil bist. In diesem Fall würfelst du mit einem zweiten W20. Es gilt die höhere Augenzahl beider Würfel, wenn du im Vorteil bist, und die niedrigere, wenn du im Nachteil bist. Beispiel: Wenn du im Nachteil bist und eine 17 und eine 5 würfelst, gilt die 5. Bist du hingegen im Vorteil, gilt die 17.

Wirken sich mehrere Umstände auf einen Wurf aus und verleiht jeder davon einen Vorteil oder einen Nachteil, würfelst du trotzdem immer nur mit einem zusätzlichen W20. Beispiel: Verleihen dir zwei günstige Umstände einen Vorteil, würfelst du dennoch nur mit einem zusätzlichen W20.

Falls die Umstände dazu führen, dass für einen Wurf sowohl ein Vorteil als auch ein Nachteil gegeben ist, gilt keiner davon und du würfelst nur mit einem W20. Dies gilt auch dann, wenn mehrere Umstände einen Nachteil verleihen und nur einer einen Vorteil oder umgekehrt. In einer solchen Situation bist du weder im Vorteil noch im Nachteil.

Bist du im Vorteil oder im Nachteil und irgendetwas im Spiel – etwa das Merkmal Halblingsglück – lässt ein Wiederholen des W20-Wurfs zu, darfst du nur

einen der Würfe erneut durchführen. Du entscheidest, welchen. Beispiel: Ist ein Halbling bei einem Attributswurf im Vorteil oder im Nachteil und würfelt eine 1 und eine 13, könnte er Halblingsglück einsetzen, um die 1 erneut zu würfeln.

Vor- oder Nachteile entstehen gewöhnlich durch Spezialfähigkeiten, Aktionen oder Zauber. Inspiration kann einem Charakter ebenfalls einen Vorteil verleihen. Der SL kann auch entscheiden, dass die Umstände einen Wurf in die eine oder andere Richtung beeinflussen und so einen Vorteil oder einen Nachteil verleihen.

Übungsbonus

Charaktere verfügen über einen Übungsbonus, der durch ihre Stufe bestimmt wird. Monster haben diesen Bonus ebenfalls – er ist in ihre Spielwerte integriert. Der Bonus wird in den Regeln für Attributswürfe, Rettungswürfe und Attributswürfe angewendet.

Dein Übungsbonus kann auf keinen einzelnen Würfelwurf oder anderen Wert mehr als einmal addiert werden. Beispiel: Besagen zwei verschiedene Regeln, dass der Übungsbonus für einen Weisheitsrettungswurf gilt, addierst du ihn trotzdem nur einmal hinzu.

Gelegentlich wird der Übungsbonus auch modifiziert, etwa verdoppelt oder halbiert, bevor du ihn anwendest. Zum Beispiel verdoppelt das Merkmal Expertise des Schurken den Übungsbonus für bestimmte Attributswürfe. Selbst wenn die Umstände nahelegen, dass dein Übungsbonus mehr als einmal auf denselben Wurf angewendet oder mehr als einmal multipliziert werden sollte, addierst, multiplizierst oder halbierst du ihn trotzdem nur ein einziges Mal.

Wenn ein Merkmal oder ein Effekt dir erlaubt, deinen Übungsbonus bei einem Attributswurf zu multiplizieren, der normalerweise nicht von deinem Übungsbonus profitieren würde, addierst du den Bonus dennoch nicht zum Wurf. Für diesen Wurf beträgt dein Übungsbonus 0, da die Multiplikation von 0 mit einer beliebigen Zahl immer noch 0 ergibt. Falls du beispielsweise nicht in der Fertigkeit Geschichte geübt bist, ziehst du keinen Nutzen aus einem Merkmal, das deinen Übungsbonus bei Intelligenzwürfen (Geschichte) verdoppelt.

Generell multiplizierst du deinen Übungsbonus nicht für Angriffs- oder Rettungswürfe. Wenn ein Merkmal oder ein Effekt dies zulässt, gelten dieselben Regeln wie oben beschrieben.

Attributswürfe

Ein Attributswurf stellt die Begabung oder das Training eines Charakters oder Monsters beim Bewältigen einer Aufgabe auf die Probe. Der SL verlangt einen Attributswurf, wenn ein Charakter oder ein Monster eine Aktion – jedoch keinen Angriff – versucht, bei der die Möglichkeit eines Scheiterns besteht. Ist der Ausgang ungewiss, bestimmen die Würfel das Ergebnis.

Der SL entscheidet, welches der sechs Attribute für die jeweilige Aufgabe relevant ist, und legt den Schwierigkeitsgrad (SG) fest. Je schwieriger eine Aufgabe ist, desto höher der SG. Die Tabelle „Typische Schwierigkeitsgrade“ zeigt gängige SGs.

Typische Schwierigkeitsgrade

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

Zum Ausführen eines Attributswurfs würfle mit einem W20 und addiere den relevanten Modifikator zum Ergebnis. Wende wie bei anderen W20-Würfen etwaige Boni und Mali an und vergleiche die Summe mit dem SG. Ist die Summe größer oder gleich dem SG, ist der Attributswurf erfolgreich und die Kreatur meistert die Herausforderung. Anderenfalls ist der Wurf ein Misserfolg: Der Charakter oder das Monster macht keine Fortschritte oder erleidet sogar einen Rückschlag, über den der SL entscheidet.

Wettstreit

Manchmal sind die Anstrengungen von Charakteren oder Monstern direkt gegeneinander gerichtet. Dies kann vorkommen, wenn beide versuchen, dasselbe zu tun, und nur einer erfolgreich sein kann – etwa beim Versuch, einen magischen Ring aufzuheben, der heruntergefallen ist. Diese Situation trifft auch zu, wenn einer von ihnen versucht, den anderen am Erreichen eines Ziels zu hindern – zum Beispiel, wenn ein Monster versucht, eine Tür zu öffnen, die ein Abenteurer zuhält. In solchen Situationen wird das Ergebnis durch einen speziellen Attributswurf bestimmt, einen sogenannten Wettstreit.

Beide Teilnehmer führen entsprechend ihrer Anstrengungen Attributswürfe durch. Sie addieren alle Boni und Mali, vergleichen dann jedoch nicht die Gesamtsumme mit einem SG, sondern mit der

Gesamtsumme des Gegners. Der Teilnehmer mit dem höheren Wurfergebnis gewinnt den Wettstreit. Diese Kreatur hat entweder Erfolg bei der Aktion oder verhindert, dass die andere Erfolg hat.

Falls der Wettstreit unentschieden ist, bleibt die Situation unverändert. Auch in diesem Fall kann also einer der Teilnehmer den Wettstreit gewinnen. Wenn zwei Charaktere bei dem Versuch, einen Ring vom Boden aufzuheben, das gleiche Wurfergebnis erzielen, ist keiner von beiden erfolgreich. Bei einem Wettstreit zwischen einem Monster, das versucht, eine Tür zu öffnen, und einem Abenteurer, der versucht, die Tür zuzuhalten, bedeutet ein Unentschieden, dass die Tür geschlossen bleibt.

Fertigkeiten

Jedes Attribut deckt ein breites Spektrum an Fähigkeiten ab, einschließlich Fertigkeiten, in denen ein Charakter oder ein Monster geübt sein kann. Eine Fertigkeit steht für einen bestimmten Aspekt eines Attributswertes. Die Übung, die ein Charakter in einer Fertigkeit besitzt, zeigt, dass einer seiner Schwerpunkte auf diesem Aspekt liegt. (Die ersten Fertigkeiten eines Charakters werden bei der Charaktererstellung festgelegt, die Fertigkeiten von Monstern stehen in den entsprechenden Spielwerten.)

Beispiel: Ein Geschicklichkeitswurf ist erforderlich, wenn der Charakter ein akrobatisches Kunststück ausführen, unbemerkt einen Gegenstand einstecken oder sich verstecken will. Jeder dieser Aspekte der Geschicklichkeit ist mit einer Fertigkeit verbunden: Akrobatik, Fingerfertigkeit oder Heimlichkeit. Ein Charakter, der in der Fertigkeit Heimlichkeit geübt ist, ist also bei Geschicklichkeitswürfen zum Schleichen und Verstecken besonders gut.

Die folgende Liste enthält die mit den einzelnen Attributen verbundenen Fertigkeiten. (Mit der Konstitution sind keine Fertigkeiten verbunden.) In der Beschreibung der Attribute in den folgenden Abschnitten findest du Beispiele für den Einsatz von Fertigkeiten, die mit einem Attribut verbunden sind.

Stärke

- Athletik

Geschicklichkeit

- Akrobatik
- Fingerfertigkeit
- Heimlichkeit

Intelligenz

- Arkane Kunde
- Geschichte
- Nachforschungen
- Naturkunde
- Religion

Weisheit

- Heilkunde
- Mit Tieren umgehen
- Motiv erkennen
- Überlebenskunst
- Wahrnehmung

Charisma

- Auftreten
- Einschüchtern
- Täuschen
- Überzeugen

Manchmal fragt der SL nach einem Attributswurf, der eine bestimmte Fertigkeit verwendet – zum Beispiel: „Mach einen Weisheitswurf (Wahrnehmung).“ Ein Spieler könnte auch den SL fragen, ob die Übung in einer bestimmten Fertigkeit auf einen Wurf angewandt werden kann. In beiden Fällen bedeutet Übung in einer Fertigkeit, dass ein Individuum seinen Übungsbonus zu Attributswürfen addieren kann, die diese Fertigkeit einbeziehen. Ohne Übung in der Fertigkeit führt das Individuum einen normalen Attributswurf aus.

Versucht ein Charakter beispielsweise, eine gefährliche Klippe hinaufzuklettern, fordert der SL möglicherweise einen Stärkewurf (Athletik). Ist der Charakter in Athletik geübt, wird sein Übungsbonus zum Stärkewurf addiert. Besitzt der Charakter diese Übung nicht, macht er nur einen Stärkewurf.

Variante: Fertigkeiten mit anderen Attributen

Normalerweise gilt deine Übung in einer Fertigkeit nur für einen bestimmten Attributswurf. Übung in Athletik gilt beispielsweise in der Regel für Stärkewürfe. In manchen Situationen kann deine Übung jedoch für einen anderen Attributswurf gelten. In solchen Fällen bittet der SL möglicherweise um einen Wurf mit einer ungewöhnlichen Kombination aus Attribut und Fertigkeit. Alternativ könntest du deinen SL fragen, ob du deine Übung bei einem anderen Attributswurf anwenden kannst. Wenn du beispielsweise von einer Insel zum Festland schwimmen musst, bittet dein SL möglicherweise um einen Konstitutionswurf, um festzustellen, ob du die dafür nötige Ausdauer besitzt. In diesem Fall könnte dein SL erlauben, deine Übung in Athletik

anzuwenden und um einen Konstitutionswurf (Athletik) bitten. Wenn du also in Athletik geübt bist, kannst du deinen Übungsbonus zum Konstitutionswurf addieren, genau wie du es normalerweise bei einem Stärkewurf (Athletik) tun würdest. Ein weiteres Beispiel: Wenn dein Halbork-Barbar einen Feind mit roher Stärke einschüchtert, bittet dein SL möglicherweise um einen Stärkewurf (Einschüchtern), obwohl Einschüchtern normalerweise mit Charisma verbunden ist.

Passive Attributswürfe

Ein passiver Attributswurf ist ein besonderer Attributswurf, bei dem nicht gewürfelt wird. Er kann das durchschnittliche Ergebnis einer häufig ausgeführten Aufgabe darstellen, wie beispielsweise die wiederholte Suche nach Geheimtüren. Er kann auch verwendet werden, wenn der SL heimlich und ohne zu würfeln feststellen möchte, ob den Charakteren etwas gelingt – ob sie beispielsweise ein verstecktes Monster bemerken.

So ermittelst du das Ergebnis eines Charakters für einen passiven Attributswurf:

10 + alle Modifikatoren,
die normalerweise für den Wurf gelten

Ist der Charakter bei dem Wurf im Vorteil, addiere 5. Bei einem Nachteil subtrahiere 5. Im Spiel wird das Ergebnis passiver Attributswürfe als **Wert** bezeichnet.

Hat zum Beispiel ein Charakter der 1. Stufe einen Weisheitswert von 15 und ist in Wahrnehmung geübt, ergibt das einen passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 14.

Sowohl die Regeln zum Verstecken im Abschnitt „Geschicklichkeit“ als auch die Erkundungsregeln beruhen auf passiven Attributswürfen.

Zusammenarbeiten

Manchmal schließen sich zwei oder mehr Charaktere zusammen, um eine Aufgabe zu bewältigen. Die Hilfe von Gefährten wird im Spiel dadurch dargestellt, dass der Charakter, der das Vorhaben anführt oder über den höchsten Attributsmodifikator verfügt, bei seinem entsprechenden Attributswurf im Vorteil ist. Im Kampf erfordert dies den Einsatz der Helfen-Aktion.

Ein Charakter darf nur bei Tätigkeiten helfen, die er auch allein ausführen könnte. Beispiel: Ein Schloss zu knacken erfordert Übung im Umgang mit Diebeswerkzeug, daher kann ein Charakter, der nicht darin geübt ist, niemandem beim Öffnen eines Schlosses helfen. Darüber hinaus darf ein Charakter nur helfen, wenn die Zusammenarbeit tatsächlich produktiv wäre. Manche Aufgaben, etwa einen Faden einzufädeln, werden durch Hilfe nicht einfacher.

Gruppenwürfe

Wenn mehrere Charaktere versuchen, etwas als Gruppe zu erreichen, kann der SL um einen Gruppenattributswurf bitten. In einer solchen Situation gleichen fähigere Charaktere diejenigen Gruppenmitglieder aus, die bei dieser Aufgabe weniger begabt sind.

Bei einem Gruppenattributswurf führt jeder in der Gruppe einen Attributswurf aus. Hat mindestens die Hälfte der Gruppe Erfolg, ist die ganze Gruppe erfolgreich. Anderenfalls scheitert die Gruppe.

Gruppenwürfe kommen nicht besonders oft vor und sind am sinnvollsten, wenn alle Charaktere als Gruppe erfolgreich sind oder scheitern. Beispiel: Wenn Abenteurer einen Sumpf durchqueren, bittet der SL möglicherweise um einen Gruppenwurf auf Weisheit (Überlebenskunst), um zu sehen, ob die Charaktere Treibsand, Senklöcher und andere natürliche Gefahren vermeiden können. Wenn mindestens die Hälfte der Gruppe den Wurf besteht, können die erfolgreichen Charaktere ihre Gefährten aus der Gefahr heraushalten. Anderenfalls stolpert die Gruppe in eine dieser Gefahren.

Einzelne Attribute verwenden

Jede Aufgabe, an der sich ein Charakter oder ein Monster im Spiel versucht, wird von einem der sechs Attribute abgedeckt. Dieser Abschnitt erklärt genauer, was diese Attribute bedeuten und wie sie im Spiel verwendet werden.

Stärke

Stärke misst körperliche Kraft, athletische Ausbildung und das Ausmaß, in dem du rohe Gewalt ausüben kannst.

Stärkewürfe

Ein Stärkewurf kann der Versuch sein, etwas zu heben, zu drücken, zu ziehen oder zu brechen, deinen Körper durch einen Bereich zu zwängen oder auf andere Weise rohe Gewalt anzuwenden. Die Fertigkeit Athletik spiegelt dieses Geschick bei bestimmten Arten von Stärkewürfen wider.

Athletik: Dein Stärkewurf (Athletik) deckt schwierige Situationen ab, in denen du klettern, springen oder schwimmen musst. Beispiele:

- Du versuchst, eine steile oder rutschige Klippe zu erklettern. Du versuchst, beim Erklimmen einer Mauer Gefahren auszuweichen. Du versuchst, dich irgendwo festzuklammern, während dich jemand wegstoßen will.
- Du versuchst, ungewöhnlich weit zu springen oder im Sprung ein Kunststück auszuführen.
- Du versuchst, dich in tückischen Strömungen, sturmgepeitschten Wellen oder in Gebieten mit dichtem Seegras über Wasser zu halten. Eine andere Kreatur versucht, dich unter Wasser zu drücken oder zu ziehen oder auf andere Weise am Schwimmen zu hindern.

Andere Stärkewürfe: Der SL bittet möglicherweise auch bei folgenden Aktionen um einen Stärkewurf:

- Eine klemmende, verschlossene oder verriegelte Tür mit Gewalt öffnen.
- Fesseln aufbrechen.
- Durch einen zu engen Tunnel kriechen.
- Dich an einem Wagen festhalten, während du hinter ihm hergezogen wirst.
- Eine Statue umstoßen.
- Einen Felsbrocken am Wegrollen hindern.

Angriffswürfe und Schaden

Du addierst beim Angriff mit Nahkampfwaffen wie dem Streitkolben, der Streitaxt oder dem Wurfspeer deinen Stärkemodifikator zu Angriffs- und Schadenswürfen. Mit Nahkampfwaffen führst du Nahkampfangriffe aus. Manche können für einen Fernkampfangriff geworfen werden.

Heben und Tragen

Dein Stärkewert bestimmt, wie viel Gewicht du tragen kannst. Die folgenden Formeln definieren, was du heben und tragen kannst.

Traglast: Deine Traglast entspricht deinem Stärkewert mit 7,5 multipliziert. Das Ergebnis ist das Gewicht in Kilogramm, das du mit dir herumtragen kannst. Der Wert ist für gewöhnlich hoch genug, dass die meisten Charaktere sich keine Gedanken darüber machen müssen.

Schieben, Ziehen, Heben: Du kannst das Doppelte deiner Traglast, also das Fünfzehnfache deines Stärkewertes schieben, ziehen und anheben. Wenn du ein Gewicht schiebst oder ziehst, das höher als deine Traglast ist, sinkt deine Bewegungsrate auf 1,5 Meter.

Größe und Stärke: Große Kreaturen können mehr Gewicht tragen, winzige weniger. Bei jeder Größenkategorie über Mittelgroß werden die Traglast einer Kreatur sowie das Gewicht, das sie ziehen, schieben oder anheben kann, verdoppelt. Bei winzigen Kreaturen werden diese Werte halbiert.

Variante: Belastung

Die Regeln für das Heben und die Traglast sind absichtlich einfach gehalten. Die folgende Variante geht genauer darauf ein, wie das Gewicht seiner Ausrüstung einen Charakter beeinträchtigt. Wenn du diese Variante nutzt, ignoriere die Spalte „Stärke“ in der Tabelle „Rüstungen“.

Trägst du ein Gewicht, welches das 2,5-fache deines Stärkewertes übersteigt, bist du **belastet** und deine Bewegungsrate wird um drei Meter verringert.

Trägst du ein Gewicht, welches das Fünffache deines Stärkewertes übersteigt (bis zu deiner maximalen Traglast), bist du **stark belastet** und deine Bewegungsrate wird um sechs Meter verringert. Du bist zudem bei Attributs-, Angriffs- und Rettungswürfen, die Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution verwenden, im Nachteil.

Geschicklichkeit

Geschicklichkeit misst Beweglichkeit, Reflexe und Gleichgewichtssinn.

Geschicklichkeitswürfe

Ein Geschicklichkeitswurf kann der Versuch sein, sich gewandt, schnell oder leise zu bewegen oder auf tückischem Untergrund nicht zu fallen. Die Fertigkeiten Akrobatik, Fingerfertigkeit und Heimlichkeit spiegeln dieses Geschick bei bestimmten Arten von Geschicklichkeitswürfen wider.

Akrobatik: Du führst einen Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) aus, um in einer schwierigen Situation auf den Beinen zu bleiben, etwa um über dünnes Eis zu gehen, auf einem Seil zu balancieren oder bei Sturm auf dem Schiffsdeck zu bleiben. Der SL kann auch einen Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) fordern, um festzustellen, ob du akrobatische Kunststücke wie Hechtsprünge, Rollen, Purzelbäume und Saltos ausführen kannst.

Fingerfertigkeit: Du führst einen Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) aus, um einen Taschenspielertrick oder etwas mit den Händen auszuführen, etwa einer anderen Person unbemerkt etwas zuzustecken oder einen Gegenstand an dir zu verbergen. Der SL kann auch einen Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) fordern, um festzustellen,

ob es dir gelingt, jemandem die Geldbörse zu stehlen oder etwas aus der Tasche zu entwenden.

Heimlichkeit: Du führst einen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) aus, um dich zu verstecken, an Wachen vorbeizuschleichen, dich davonzustehlen oder dich anzuschleichen, ohne gesehen oder gehört zu werden.

Andere Geschicklichkeitswürfe: Der SL bittet möglicherweise auch bei folgenden Aktionen um einen Geschicklichkeitswurf:

- Einen vollbeladenen Karren auf einem steilen Abhang unter Kontrolle halten.
- Einen Streitwagen um eine enge Kurve lenken.
- Ein Schloss knacken.
- Eine Falle entschärfen.
- Einen Gefangenen sicher fesseln.
- Sich von Fesseln befreien.
- Ein Saiteninstrument spielen.
- Ein kleines oder detailliertes Objekt anfertigen.

Angriffswürfe und Schaden

Du addierst beim Angriff mit einer Fernkampfwaffe wie einer Schleuder oder einem Langbogen deinen Geschicklichkeitsmodifikator zu deinen Angriffs- und Schadenswürfen. Bei Waffen mit der Eigenschaft Finesse wie einem Dolch oder Rapier kannst du ebenfalls bei deinen Angriffs- und Schadenswürfen deinen Geschicklichkeitsmodifikator addieren.

Rüstungsklasse

Je nach der von dir getragenen Rüstung kannst du deiner Rüstungsklasse einen Teil oder deinen gesamten Geschicklichkeitsmodifikator hinzufügen.

Initiative

Zu Beginn jedes Kampfes würfelst du Initiative aus, indem du einen Geschicklichkeitswurf ausführst. Die Initiative bestimmt die Reihenfolge der Züge von Kreaturen während eines Kampfes.

Sich verstecken

Der SL entscheidet, wann die Umstände zum Verstecken geeignet sind. Wenn du dich zu verstecken versuchst, führst du einen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) aus. Bis du entdeckt wirst oder aufhörst, dich zu verstecken, muss jede Kreatur, die aktiv nach Anzeichen deiner Anwesenheit sucht, mit ihrem Weisheitswurf (Wahrnehmung) das Ergebnis deines Wurfes übertreffen, um dich zu entdecken.

Vor Kreaturen, die dich deutlich sehen können, kannst du dich nicht verstecken. Wenn du Geräusche von dir gibst, du zum Beispiel einen Warnruf ausstößt oder eine Vase umwirfst, verrätst du deinen Standort.

Eine unsichtbare Kreatur kann immer versuchen, sich zu verstecken. Es kann jedoch sein, dass jemand Anzeichen ihrer Anwesenheit bemerkt, weshalb sie sich trotzdem leise verhalten muss.

Im Kampf halten die meisten Kreaturen nach Zeichen von Gefahr Ausschau. Wenn du also dein Versteck verlässt und dich auf sie zubewegst, sehen sie dich normalerweise. Unter bestimmten Umständen kann der SL jedoch entscheiden, dass du versteckt bleibst, etwa wenn eine Kreatur abgelenkt ist, wodurch du bei deinem Angriffswurf gegen sie im Vorteil bist.

Passive Wahrnehmung: Wenn du dich versteckst, besteht immer die Möglichkeit, dass dich jemand auch ohne nach dir zu suchen bemerkt. Um festzustellen, ob dich eine Kreatur bemerkt, vergleicht der SL deinen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) mit dem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) dieser Kreatur. Dieser entspricht 10 + dem Weisheitsmodifikator der Kreatur mit allen anderen Boni und Mali. Ist die Kreatur im Vorteil, addiere 5. Bei einem Nachteil subtrahiere 5. Hat zum Beispiel ein Charakter der 1. Stufe (mit einem Übungsbonus von +2) einen Weisheitswert von 15 (ein +2-Modifikator) und ist in Wahrnehmung geübt, ergibt das eine passive Weisheit (Wahrnehmung) von 14.

Was kannst du sehen? Einer der Hauptfaktoren, die bestimmen, ob du eine versteckte Kreatur oder einen versteckten Gegenstand sehen kannst oder nicht, ist der Umstand, wie gut du in einen Bereich hineinsehen kannst. Ein Bereich kann **leicht** oder **komplett verschleiert** sein, wie im Abschnitt „Die Umgebung“ beschrieben.

Konstitution

Die Konstitution misst Gesundheit, Ausdauer und Lebenskraft.

Konstitutionswürfe

Konstitutionswürfe sind selten und werden bei keinen Fertigkeiten verwendet, da die Ausdauer, die dieses Attribut darstellt, weitgehend passiv ist und keine besondere Anstrengung seitens eines Charakters oder Monsters erfordert. Ein Konstitutionswurf kann aber deinen Versuch darstellen, über die normalen Grenzen hinauszugehen.

Der SL bittet möglicherweise auch bei folgenden Aktionen um einen Konstitutionswurf:

- Die Luft anhalten.
- Stundenlang ohne Pause marschieren oder arbeiten.
- Ohne Schlaf auskommen.
- Ohne Nahrung oder Wasser überleben.
- Einen ganzen Humpen Bier auf einmal austrinken.

Trefferpunkte

Dein Konstitutionsmodifikator trägt zu deinen Trefferpunkten bei. Normalerweise addierst du deinen Konstitutionsmodifikator zu jedem

Trefferwürfel, mit dem du für deine Trefferpunkte würfelst.

Wenn sich dein Konstitutionsmodifikator ändert, verändert sich auch dein Trefferpunktemaximum, als hättest du deinen neuen Modifikator bereits seit der 1. Stufe. Beispiel: Wenn du deinen Konstitutionswert beim Erreichen der 4. Stufe erhöhst und dein Konstitutionsmodifikator von +1 auf +2 steigt, passt du dein Trefferpunktemaximum an, als ob der Modifikator schon immer +2 gewesen wäre. Du addierst also 3 Trefferpunkte für deine ersten drei Stufen und würfelst dann deine Trefferpunkte für die 4. Stufe mit dem neuen Modifikator. Noch ein Beispiel: Falls auf der 7. Stufe ein Effekt deinen Konstitutionswert verringert, so dass dein Konstitutionsmodifikator um 1 reduziert wird, verringert sich dein Trefferpunktemaximum um 7 Punkte.

Intelligenz

Intelligenz misst deine geistige Schärfe, die Präzision deiner Erinnerungen und dein logisches Denkvermögen.

Intelligenzwürfe

Du führst einen Intelligenzwurf aus, wenn du auf Logik, Bildung, Gedächtnis oder deduktives Denken angewiesen bist. Die Fertigkeiten Arkane Kunde, Geschichte, Nachforschungen, Naturkunde und Religion spiegeln dieses Geschick bei bestimmten Arten von Intelligenzwürfen wider.

Arkane Kunde: Der Intelligenzwurf (Arkane Kunde) misst deine Fähigkeit, Wissen über Zauber, magische Gegenstände und Traditionen, mystische Symbole sowie über die Ebenen der Existenz und deren Bewohner abzurufen.

Geschichte: Der Intelligenzwurf (Geschichte) misst deine Fähigkeit, dich an historische Ereignisse, legendäre Personen, alte Königreiche, vergangene Konflikte, Kriege und Zivilisationen zu erinnern.

Nachforschungen: Wenn du dich nach Hinweisen umsiehst und auf deren Grundlage Schlussfolgerungen ziehst, führst du einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) aus. Du könntest die Position eines versteckten Objekts ermitteln, aus Wunden ableiten, welche Art von Waffe sie verursacht hat, oder den schwächsten Punkt eines Tunnels bestimmen, der zum Einsturz führen könnte. Auch beim Durchstöbern alter Schriftrollen auf der Suche nach verborgenem Wissen ist möglicherweise ein Intelligenzwurf (Nachforschungen) erforderlich.

Naturkunde: Der Intelligenzwurf (Naturkunde) misst deine Fähigkeit, Wissen über Gelände, Pflanzen, Tiere, das Wetter und natürliche Zyklen abzurufen.

Religion: Der Intelligenzwurf (Religion) misst deine Fähigkeit, Wissen über Gottheiten, Riten und Gebete, religiöse Hierarchien, heilige Symbole und Praktiken geheimer Kulte abzurufen.

Andere Intelligenzwürfe: Der SL bittet möglicherweise auch bei folgenden Aktionen um einen Intelligenzwurf:

- Wortlos mit einer Kreatur kommunizieren.
- Den Wert eines kostbaren Gegenstandes schätzen.
- Eine Verkleidung als Stadtwache improvisieren.
- Ein Dokument fälschen.
- Dich an das Wissen über ein Handwerk oder ein Geschäft erinnern.
- Ein Geschicklichkeitsspiel gewinnen.

Attribut zum Zauberwirken

Magier nutzen Intelligenz als ihr Attribut zum Zauberwirken, und bestimmen damit den Rettungswurf-SG der von ihnen gewirkten Zauber.

Weisheit

Weisheit spiegelt wider, wie gut du auf die Welt um dich herum eingestimmt bist, und repräsentiert Wahrnehmung und Intuition.

Weisheitswürfe

Du führst einen Weisheitswurf aus, um Körpersprache oder die Gefühle einer Person zu verstehen, um Dinge in der Umgebung zu bemerken oder dich um einen Verletzten zu kümmern. Die Fertigkeiten Heilkunde, Mit Tieren umgehen, Motiv erkennen, Überlebenskunst und Wahrnehmung spiegeln dieses Geschick bei bestimmten Arten von Weisheitswürfen wider.

Heilkunde: Du führst einen Weisheitswurf (Heilkunde) aus, um einen sterbenden Gefährten zu stabilisieren oder eine Krankheit zu diagnostizieren.

Mit Tieren umgehen: Du führst einen Weisheitswurf (Mit Tieren umgehen) aus, um ein domestiziertes Tier oder ein Reittier zu beruhigen oder die Absichten eines Tieres zu erfahren. Auch wenn du riskante Manöver mit deinem Reittier vorhast, ist ein solcher Weisheitswurf nötig.

Motiv erkennen: Du führst einen Weisheitswurf (Motiv erkennen) aus, um die wahren Absichten einer Kreatur zu erkunden, Lügen zu erkennen oder den nächsten Schritt einer Person vorauszusehen. Dazu müssen Hinweise aus Körpersprache, Sprechgewohnheiten und Verhaltensänderungen herangezogen werden.

Überlebenskunst: Du führst einen Weisheitswurf (Überlebenskunst) aus, um Fährten zu folgen, Wild zu jagen, deine Gruppe durch eisige Einöden zu führen, Anzeichen für Eulenbären in der Nähe zu

erkennen, das Wetter vorherzusagen oder Treibsand und andere natürliche Gefahren zu meiden.

Wahrnehmung: Du führst einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus, um die Anwesenheit von etwas zu sehen, zu hören oder auf andere Weise zu erkennen. Die Wahrnehmung misst deine allgemeine Aufmerksamkeit für deine Umgebung und die Schärfe deiner Sinne. Du könntest beispielsweise versuchen, ein Gespräch durch eine geschlossene Tür oder unter einem offenen Fenster zu belauschen oder Monster zu hören, die sich heimlich im Wald bewegen. Oder du könntest versuchen, Dinge zu entdecken, die verschleiert oder leicht zu übersehen sind – seien es Orks an einer Straße im Hinterhalt, Schurken in einer finsteren Gasse oder den Lichtschein unter einer geschlossenen Geheimtür.

Andere Weisheitswürfe: Der SL bittet möglicherweise auch bei folgenden Aktionen um einen Weisheitswurf:

- Ein Bauchgefühl für das weitere Vorgehen bekommen.
- Herausfinden, ob eine scheinbar tote oder lebendige Kreatur untot ist.

Attribut zum Zauberwirken

Druiden, Kleriker und Waldläufer nutzen Weisheit als ihr Attribut zum Zauberwirken, und bestimmen damit den Rettungswurf-SG der von ihnen gewirkten Zauber.

Charisma

Charisma misst deine Fähigkeit, effektiv mit anderen zu interagieren. Dazu gehören Faktoren wie Selbstvertrauen und Wortgewandtheit, sowie eine charmante oder gebieterische Persönlichkeit.

Charismawürfe

Du führst einen Charismawurf aus, um andere zu beeinflussen oder zu unterhalten, um Eindruck zu schinden, mit einer Lüge zu überzeugen oder eine schwierige soziale Situation zu meistern. Die Fertigkeiten Auftreten, Einschüchtern, Täuschen und Überzeugen spiegeln dieses Geschick bei bestimmten Arten von Charismawürfen wider.

Auftreten: Dein Charismawurf (Auftreten) zeigt, wie sehr du ein Publikum mit Musik, Tanz, Schauspiel, Geschichten oder anderen Unterhaltungsformen begeistern kannst.

Einschüchtern: Wenn du versuchst, jemanden durch offene Drohungen, feindliche Aktionen und körperliche Gewalt zu beeinflussen, bittet der SL möglicherweise um einen Charismawurf (Einschüchtern). Beispiele: Du versuchst, einem Gefangenen Informationen zu entlocken, Straßenschläger einzuschüchtern oder einen höhnischen Wesir mit einer zerbrochenen Flasche davon zu überzeugen, eine Entscheidung zu überdenken.

Täuschen: Dein Charismawurf (Täuschen) zeigt, ob du überzeugend die Wahrheit verbergen kannst, sei es verbal oder durch deine Handlungen. Diese Täuschung kann alles von Irreführung durch Mehrdeutigkeit bis hin zu faustdicken Lügen umfassen. Zu typischen Situationen gehören: Du versuchst, an einer Wache vorbeizukommen, einen Händler übers Ohr zu hauen, Geld mit Glücksspielen zu machen, dich zu verkleiden, Misstrauen mit falschen Zusicherungen abzuschwächen oder mit unbewegter Miene zu lügen.

Überzeugen: Wenn du Leute mit Fingerspitzengefühl, sozialem Geschick oder deinem freundlichen Wesen beeinflussen willst, verlangt der SL möglicherweise einen Charismawurf (Überzeugen). In der Regel setzt du diese Fertigkeit ein, wenn du in gutem Glauben handelst, Freundschaften stärken willst, um einen Gefallen bittest oder die Etikette wahren willst. Beispiele: Du versuchst, an einem Kammerdiener vorbei zum König zu gelangen, Frieden zwischen kriegführenden Stämmen auszuhandeln oder eine Menschenmenge zu inspirieren.

Andere Charismawürfe: Der SL bittet möglicherweise auch bei folgenden Aktionen um einen Charismawurf:

- Den besten Ansprechpartner für Gerüchte, Tratsch oder Neuigkeiten finden.
- Dich in eine Menschenmenge mischen, um gängige Gesprächsthemen herauszufinden.

Attribut zum Zauberwirken

Barden, Hexenmeister, Paladine und Zauberer nutzen Charisma als ihr Attribut zum Zauberwirken, und bestimmen damit den Rettungswurf-SG der von ihnen gewirkten Zauber.

Rettungswürfe

Ein Rettungswurf stellt ein Versuch dar, einem Zauber, einer Falle, einem Gift, einer Krankheit oder einer ähnlichen Bedrohung zu widerstehen oder sie zu vermeiden. Normalerweise entscheidest du dich nicht für einen Rettungswurf, sondern wirst dazu gezwungen, weil dein Charakter oder Monster in Gefahr ist, Schaden zu nehmen.

Für einen Rettungswurf würfelst du mit einem W20 und addierst den entsprechenden Attributsmodifikator. Ein Geschicklichkeitsrettungswurf verwendet beispielsweise den Geschicklichkeitsmodifikator.

Ein Rettungswurf kann situationsbedingt durch einen Bonus oder Malus modifiziert und durch einen Vorteil und Nachteil beeinflusst werden. Diese werden vom SL festgelegt.

Jede Klasse ist in mindestens zwei Rettungswürfen geübt. Beispiel: Der Magier ist in Intelligenzrettungswürfen geübt. Genau wie bei Fertigkeiten, in denen ein Charakter geübt ist, kann er seinen Übungsbonus zu Rettungswürfen für einen bestimmten Attributswert addieren. Auch bestimmte Monster können in Rettungswürfen geübt sein.

Der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf wird durch den Effekt bestimmt, der ihn verursacht. Lässt beispielsweise ein Zauber einen Rettungswurf zu, wird der SG für diesen Rettungswurf durch das Attribut zum Zauberwirken und den Übungsbonus des Wirkers bestimmt.

Das Ergebnis eines erfolgreichen oder gescheiterten Rettungswurfs wird ebenfalls in der Beschreibung des Effekts angegeben. In der Regel bedeutet ein erfolgreicher Rettungswurf, dass eine Kreatur keinen oder nur geringeren Schaden durch einen Effekt erleidet.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Zeit

In Situationen, in denen der Zeitverlauf im Auge behalten werden muss, bestimmt der SL die benötigte Zeit für eine Aufgabe. Der SL kann je nach dem Kontext der jeweiligen Situation eine andere Zeitskala verwenden. In einem Gewölbe bewegen sich die Abenteurer im **Minutenbereich**. Sie brauchen etwa eine Minute, um einen langen Korridor entlangzuschleichen, eine weitere Minute, um die Tür am Ende auf Fallen zu untersuchen, und gute zehn Minuten, um die Kammer dahinter nach Schätzen zu durchsuchen.

In einer Stadt oder in der Wildnis sind **Stunden** oft angemessener. Abenteurer, die unbedingt den einsamen Turm tief im Wald erreichen wollen, legen diese 24 Kilometer in knapp vier Stunden zurück.

Bei langen Reisen bieten sich **Tage** an. Die Abenteurer folgen der Straße von Baldurs Tor nach Tiefwasser vier Tage lang ohne Unterbrechung, bevor sie in einen Goblin-Hinterhalt geraten.

Im Kampf und in anderen hektischen Situationen verlässt sich das Spiel auf **Runden**, die jeweils sechs Sekunden umfassen.

Bewegung

Durch einen reißenden Fluss zu schwimmen, einen Gewölbekorridor entlangzuschleichen oder einen tückischen Berghang zu erklimmen – in Fantasy-Abenteuern spielen alle Arten von Bewegungen eine wichtige Rolle.

Der SL kann die Bewegung von Abenteurern zusammenfassen, ohne genaue Distanzen oder Reisezeiten anzugeben: „Ihr reist durch den Wald und findet den Eingang zum Gewölbe am Abend des dritten Tages.“ Auch andernorts, besonders in einem großen Gewölbe oder in einem Höhlensystem kann der SL die Bewegung zwischen Begegnungen zusammenfassen: „Nachdem ihr den Wächter am Eingang der uralten Zwegenfestung besiegt habt, werft ihr einen Blick auf eure Karte. Sie führt euch mehrere Kilometer lang durch hallende Korridore zu einem Abgrund mit einer schmalen Steinbrücke.“

Manchmal ist es jedoch wichtig zu wissen, wie lange es dauert, von einem Ort zum anderen zu gelangen, egal ob die Zeit in Tagen, Stunden oder Minuten angegeben wird. Das Bestimmen der Reisedauer hängt von zwei Faktoren ab: der Bewegungsrate und der Reisegeschwindigkeit der Kreaturen, und dem Gelände, über das sie sich bewegen.

Bewegungsrate

Jeder Charakter und jedes Monster verfügt über eine Bewegungsrate. Sie gibt die Distanz in Metern an, die sie in einer Runde zurücklegen können. Dieser Wert geht von kurzen, energiegeladenen Bewegungen in lebensbedrohlichen Situationen aus.

Die folgenden Regeln bestimmen, wie weit sich ein Charakter oder ein Monster in einer Minute, einer Stunde oder einem Tag fortbewegen kann.

Reisegeschwindigkeit

Während der Reise kann sich eine Abenteurergruppe in normaler, schneller oder langsamer Geschwindigkeit fortbewegen, wie in der Tabelle „Reisegeschwindigkeit“ angegeben. Die Tabelle zeigt, wie weit sich die Abenteurergruppe während einer bestimmten Zeitspanne bewegen kann und ob die Geschwindigkeit einen Einfluss darauf hat. Bei einer schnellen Geschwindigkeit sind die Charaktere unaufmerksamer. Bei einer langsamen Geschwindigkeit können sie schleichen und die Gegend genauer untersuchen.

Gewaltmarsch: Die Tabelle „Reisegeschwindigkeit“ geht davon aus, dass Charaktere acht Stunden am Tag unterwegs sind. Sie können diesen Wert auch überschreiten, riskieren dabei jedoch Erschöpfung.

Für jede zusätzliche Reisestunde nach der achten legen die Charaktere die in der Spalte „Stunden“ für ihre Geschwindigkeit angegebene Distanz zurück. Am Ende einer Stunde muss jeder Charakter einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Der SG beträgt 10 + 1 für jede Stunde über die achte hinaus. Scheitert der Rettungswurf, erhält ein Charakter eine Erschöpfungsstufe (siehe Anhang PH-A).

Reittiere und Fahrzeuge: Für kurze Zeitspannen (bis zu einer Stunde) sind viele Tiere schneller als Humanoide. Ein berittener Charakter kann etwa eine Stunde lang im Galopp reiten und dabei die doppelte Distanz einer schnellen Geschwindigkeit zurücklegen. Wenn alle 13 bis 16 Kilometer frische Reittiere zur Verfügung stehen, können Charaktere so auch längere Strecken zurücklegen. Dies ist jedoch selten der Fall, außer in dicht besiedelten Gebieten.

Charaktere in Wagen, Kutschen oder anderen Landfahrzeugen wählen wie gewohnt eine Reisegeschwindigkeit. Charaktere in einem Wasserfahrzeug sind auf dessen Reisegeschwindigkeit beschränkt und erhalten keine Nachteile einer schnellen Geschwindigkeit oder Vorteile einer langsamen Geschwindigkeit. Abhängig von ihrer

Art und der Besatzung können Schiffe bis zu 24 Stunden am Tag zurücklegen.

Bestimmte besondere Reittiere wie Pegasi oder Greifen, oder besondere Fahrzeuge wie ein *fliegender Teppich* ermöglichen es dir, noch schneller zu reisen.

Reisegeschwindigkeit

Geschwindigkeit	Zurückgelegte Strecke pro … Minute	Stunde	Tag	Effekt
Schnell	120 m	6,5 km	48 km	−5 Abzug auf passive Weisheit (Wahrnehmung)
Normal	90 m	4,8 km	39 km	–
Langsam	60 m	3,2 km	29 km	Kann Heimlichkeit verwenden

Schwieriges Gelände

Die in der Tabelle angegebene Reisegeschwindigkeit geht von relativ einfachem Gelände aus: Straßen, weite Ebenen oder freie Gewölbekorridore. Abenteurer werden jedoch oft mit dichten Wäldern, tiefen Sümpfen, verschütteten Ruinen, steilen Bergen und eisbedeckten Böden konfrontiert – alle gelten als schwieriges Gelände.

Durch schwieriges Gelände bewegst du dich mit halber Bewegungsrate. Um einen Meter in schwierigem Gelände zurückzulegen, musst du zwei Meter deiner Bewegungsrate verwenden. Du legst also nur die Hälfte der normalen Distanz pro Minute, Stunde oder Tag zurück.

Besondere Bewegungsarten

In gefährlichen Gewölben oder der Wildnis kann man oft nicht einfach einen Fuß vor den anderen setzen. Die Abenteurer müssen vielleicht klettern, kriechen, schwimmen und springen, um ihr Ziel zu erreichen.

Klettern, Schwimmen und Kriechen

Beim Klettern und Schwimmen kostet jeder zurückgelegte Meter einen zusätzlichen Meter (zwei Meter in schwierigem Gelände), es sei denn, eine Kreatur hat eine Schwimmbewegungsrate. Der SL entscheidet, ob das Klettern auf rutschiger Oberfläche oder an einer Wand ohne Griffmöglichkeiten einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) erfordert. Auch das Vorankommen in rauen Gewässern kann einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) erfordern.

Springen

Deine Stärke bestimmt, wie weit du springen kannst.

Weitsprung: Machst du einen Weitsprung, legst du eine Anzahl von Metern in Höhe deines Stärkewertes geteilt durch 3 zurück, 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.

Diese Regel geht davon aus, dass die Höhe des Sprungs keine Rolle spielt (wie beispielsweise 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. Scheitert der Wurf, prallst du dagegen.

Kommst du in schwierigem Gelände auf, musst du einen SG-10-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) bestehen, um auf den Füßen zu landen. Anderenfalls wirst du umgestoßen.

Hochsprung: Bei einem Hochsprung springst du um eine Anzahl von Metern hoch, die deinem (Stärkemodifikator + 3) geteilt durch 3 entspricht, 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. Unter Umständen kann dir der SL einen Stärkewurf (Athletik) erlauben, damit du höher als sonst springen kannst.

Du kannst deine Arme während eines Sprungs um die Hälfte deiner Größe nach oben strecken. So kannst du mit deinen Händen eine Höhe erreichen, die deiner Sprunghöhe + deiner 1,5-fachen Körpergröße entspricht.

Die Umgebung

Abenteuer bringen es mit sich, an Orte zu reisen, die dunkel, gefährlich und mysteriös sind. Die Regeln in diesem Abschnitt behandeln einige der wichtigsten Arten, wie Charaktere an solchen Orten mit der Umgebung interagieren können.

Stürzen

Ein Sturz aus großer Höhe ist eine der häufigsten Gefahren für Abenteurer. Am Ende eines Sturzes erleidet eine Kreatur 1W6 Wuchtschaden pro drei Meter gefallener Höhe, bis zu einem Maximum von 20W6. Die Kreatur wird umgestoßen, außer sie kann es vermeiden, Schaden durch den Sturz zu nehmen.

Ersticken

Eine Kreatur kann für eine Zeitspanne die Luft anhalten, die ihrem Konstitutionsmodifikator + 1 in Minuten entspricht (mindestens 30 Sekunden).

Geht einer Kreatur die Luft aus oder wird sie gewürgt, kann sie für eine Anzahl von Runden in Höhe ihres Konstitutionsmodifikators überleben (mindestens eine Runde). Zu Beginn ihres nächsten Zuges sinken ihre Trefferpunkte auf 0 und sie ist dem Tode nahe. Solange sie keine Luft mehr bekommt, kann sie nicht stabilisiert werden oder Trefferpunkte zurückerhalten.

Beispiel: Eine Kreatur mit einer Konstitution von 14 kann drei Minuten lang die Luft anhalten. Wenn sie zu ersticken beginnt, hat sie zwei Runden Zeit, Luft zu schnappen, bevor ihre Trefferpunkte auf 0 fallen.

Lichtverhältnisse und Sicht

Die meisten Handlungen – beispielsweise das Erkennen von Gefahren, das Finden versteckter Gegenstände oder das Angreifen eines Gegners mit einer Waffe oder einem Zauber – verlassen sich stark auf das Sehvermögen des Charakters. Dunkelheit und andere Auswirkungen auf die Sicht können ernsthafte Hindernisse darstellen.

Ein Bereich kann leicht oder komplett verschleiert sein. In einem **leicht verschleierten** Bereich, etwa bei dämmrigem Licht, leichtem Nebel oder mäßigem Blattwerk, sind Kreaturen bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die klare Sicht erfordern, im Nachteil.

In einem **komplett verschleierten** Bereich, etwa bei Dunkelheit, undurchsichtigem Nebel oder dichtem Blattwerk, ist die Sicht blockiert. Eine Kreatur, die sich in einem solchen Bereich befindet, leidet praktisch unter dem Blind-Zustand (siehe Anhang PH-A).

Die möglichen Lichtverhältnisse einer Umgebung werden in drei Beleuchtungsstufen unterschieden: helles Licht, dämmriges Licht und Dunkelheit.

In **hellem Licht** können die meisten Kreaturen normal sehen. Auch an düsteren Tagen sind die Lichtverhältnisse gut genug für helles Licht, ebenso in einem bestimmten Umkreis von Fackeln, Laternen, Feuern und ähnlichen Lichtquellen.

Dämmriges Licht, das auch als Schatten bezeichnet wird, führt zu einem leicht verschleierten Bereich. Ein Bereich mit dämmrigem Licht entsteht meist am Übergang zwischen einer Quelle von hellem Licht wie einer Fackel und der sie umgebenden Dunkelheit. Auch das sanfte Licht bei der Morgen- oder Abenddämmerung zählt zu dämmrigem Licht. Eine besonders helle Vollmondnacht kann die Welt ebenfalls in dämmriges Licht tauchen.

Dunkelheit erzeugt einen komplett verschleierten Bereich. Sie herrscht nachts unter freiem Himmel – selbst in den meisten mondhellen Nächten –, in den Gemäuern von unbeleuchteten oder unterirdischen Gewölben oder in Bereichen, die von magischer Dunkelheit erfüllt sind.

Blindsicht

Kreaturen mit Blindsicht können in einem bestimmten Radius die Umgebung wahrnehmen, ohne sich auf ihr Augenlicht verlassen zu müssen. Kreaturen ohne Augen (wie Schlicke) und Kreaturen mit Echolot oder geschärften Sinnen (wie Fledermäuse und wahre Drachen) haben Blindsicht.

Dunkelsicht

Viele Kreaturen in Fantasy-Spielwelten – besonders solche, die unter der Erde leben – haben Dunkelsicht. Innerhalb einer bestimmten Reichweite können Kreaturen mit Dunkelsicht in der Dunkelheit wie in dämmrigem Licht sehen. Dunkle Bereiche sind für diese Kreaturen nur leicht verschleiert. Allerdings können sie im Dunkeln keine Farben, sondern nur Graustufen erkennen.

Wahrer Blick

Kreaturen mit wahrem Blick können bis zu einer bestimmten Reichweite in normaler und magischer Dunkelheit sehen, unsichtbare Kreaturen und Objekte erkennen, automatisch optische Illusionen durchschauen und Rettungswürfe gegen sie erfolgreich ausführen. Zudem erkennen sie die ursprüngliche Form von Gestaltwandlern oder einer Kreatur, die mit Magie verwandelt wurde. Darüber hinaus können diese Kreaturen in die Ätherebene sehen.

Nahrung und Wasser

Charaktere, die nicht essen oder trinken, leiden unter Erschöpfung (siehe Anhang PH-A). Wurde dieser Zustand durch Mangel an Nahrung oder Wasser verursacht, wird er erst aufgehoben, wenn der Charakter die benötigte Menge Nahrung zu sich nimmt.

Nahrung

Ein Charakter benötigt 500 Gramm Nahrung pro Tag und kann länger damit auskommen, wenn er halbe Rationen isst. Isst er nur die Hälfte, zählt das als ein halber Tag ohne Nahrung.

Die Anzahl an Tagen, die ein Charakter ohne Nahrung auskommen kann, entspricht seinem Konstitutionsmodifikator + 3 (mindestens 1). Am Ende jedes Tages über diesen Wert hinaus erleidet der Charakter automatisch eine Erschöpfungsstufe.

Ein Tag mit normaler Nahrungsaufnahme setzt die Anzahl dieser Tage wieder auf ihr Maximum zurück.

Wasser

Ein Charakter benötigt vier Liter Wasser pro Tag, acht Liter bei heißem Klima. Ein Charakter, der nur halb so viel trinkt, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Ansonsten erhält er am Ende des Tages eine Erschöpfungsstufe. Steht einem Charakter noch weniger Wasser zur Verfügung, erhält er am Ende des Tages automatisch eine Erschöpfungsstufe.

Verfügt der Charakter bereits über eine Erschöpfungsstufe, erhält er in jedem der genannten Fälle zwei Stufen.

Mit Gegenständen interagieren

Die Interaktion mit Gegenständen in der Umgebung lässt sich im Spiel oft einfach umsetzen. Der Spieler erklärt dem SL, was sein Charakter tut: Er legt beispielsweise einen Hebel um und der SL beschreibt die Auswirkungen dieser Handlung, falls es eine gibt.

Beispiel: Ein Charakter legt einen Hebel um, wodurch ein Fallgitter angehoben, ein Raum unter Wasser gesetzt oder eine Geheimtür in einer nahegelegenen Wand geöffnet wird. Ist der Hebel festgerostet, muss der Charakter möglicherweise Gewalt einsetzen. In einer solchen Situation kann der SL um einen Stärkewurf bitten, um festzustellen, ob der Charakter den Hebel umlegen kann. Der vom SL festgelegte SG für diesen Wurf richtet sich danach, wie herausfordernd die Aufgabe ist.

Charaktere können Gegenstände auch mit ihren Waffen oder ihren Zaubern beschädigen. Gegenstände sind gegen Gift und psychischen Schaden immun. Doch physischer Schaden und magische Angriffe können Gegenstände ganz ähnlich wie Kreaturen in Mitleidenschaft ziehen. Der SL bestimmt die Rüstungsklasse eines Gegenstandes und dessen Trefferpunkte. Darüber hinaus kann er festlegen, ob dieser eine Resistenz oder Immunität gegen bestimmte Schadensarten oder Angriffe besitzt. Beispielsweise ist es schwierig, ein Seil mit einem Knüppel zu durchtrennen. Gegenstände scheitern automatisch bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen, sind jedoch gegen Effekte immun, die andere Rettungswürfe erfordern. Wird ein Gegenstand auf 0 Trefferpunkte reduziert, geht er kaputt.

Ein Charakter kann auch einen Stärkewurf ausführen, um einen Gegenstand zu zerstören. Der SL legt den SG für einen solchen Wurf fest.

Rasten

So heldenhaft sie auch sind, Abenteurer können nicht den ganzen Tag mit Erkundung, sozialen Interaktionen und Kämpfen verbringen. Sie müssen rasten: schlafen, ihre Wunden versorgen, ihren Geist für das Zauberwirken erfrischen und sich für weitere Abenteuer wappnen.

Abenteurer können mitten am Tag eine kurze Rast einlegen und am Ende mit einer langen Rast den Tag beenden.

Kurze Rast

Eine kurze Rast ist eine Pause von mindestens einer Stunde, während der Charaktere nichts Anstrengenderes tun als zu essen, zu trinken, zu lesen und Wunden zu versorgen.

Ein Charakter kann am Ende einer kurzen Rast einen oder mehrere Trefferwürfel verwenden – bis zur Höchstzahl der Trefferwürfel, die der Stufe des Charakters entspricht. Für jeden auf diese Art verbrauchten Trefferwürfel würfelt der Spieler und addiert den Konstitutionsmodifikator des Charakters zum Ergebnis. Der Charakter erhält Trefferpunkte in der Höhe des Endergebnisses zurück. Ein Spieler kann nach jedem Wurf entscheiden, ob er einen weiteren Trefferwürfel einsetzen will. Ein Charakter gewinnt wie weiter unten beschrieben nach einer langen Rast einige verbrauchte Trefferwürfel zurück.

Lange Rast

Eine lange Rast ist eine ausgedehnte Pause von mindestens acht Stunden, während derer ein Charakter schläft oder für höchstens zwei Stunden leichte Aktivitäten ausführt: Lesen, Reden, Essen oder Wache halten. Wird die Rast von längeren anstrengenden Aktivitäten wie Kämpfen, Zauberwirken oder mehr als einer Stunde Laufen unterbrochen, muss der Charakter eine neue lange Rast beginnen, um einen Nutzen daraus ziehen zu können.

Am Ende einer langen Rast gewinnt ein Charakter alle eingesetzten Trefferpunkte zurück. Der Charakter gewinnt zudem verbrauchte Trefferwürfel bis zur Hälfte seiner gesamten Trefferwürfel zurück (mindestens einen Würfel). Wenn ein Charakter beispielsweise acht Trefferwürfel hat, erhält er nach einer langen Rast bis zu vier verbrauchte Trefferwürfel zurück.

Ein Charakter kann innerhalb von 24 Stunden nicht von mehr als einer langen Rast profitieren. Zudem muss ein Charakter zu Beginn der Rast über mindestens einen Trefferpunkt verfügen, um ihre Vorzüge zu erhalten.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Zwischen den Abenteuern

Zwischen Reisen zu Gewölben und Kämpfen gegen uralte Übel brauchen Abenteuer Zeit, um sich auszuruhen und sich auf ihr nächstes Abenteuer vorzubereiten. Viele nutzen diese Zeit auch für andere Tätigkeiten – sie fertigen beispielsweise Waffen und Rüstung an, führen Forschung durch oder geben ihr hart verdientes Gold aus.

In vielen Fällen vergeht diese Zeit ohne viel Aufhebens oder große Beschreibungen. Zu Beginn eines neuen Abenteuers kann der SL einfach festlegen, wie viel Zeit verstrichen ist. Du kannst dann allgemein beschreiben, was dein Charakter in dieser Zeit gemacht hat. In anderen Fällen möchte der SL vielleicht den genauen Zeitverlauf im Auge behalten, während Dinge außerhalb deiner Wahrnehmung geschehen.

Lebensstil-Ausgaben

Zwischen Abenteuern wählst du einen bestimmten Lebensstil aus und zahlst die entsprechenden Kosten.

Ein bestimmter Lebensstil hat keine großen Auswirkungen auf deinen Charakter, kann jedoch beeinflussen, wie andere Individuen und Gruppen auf dich reagieren. Fürst du beispielsweise einen edlen Lebensstil, könnte es dir leichter fallen, die Adeligen der Stadt zu beeinflussen, als wenn du in Armut lebst.

Aktivitäten zwischen den Abenteuern

Der SL fragt dich möglicherweise, was dein Charakter zwischen den Abenteuern unternimmt. Die Zeitspanne ohne Abenteuer kann variieren. Zum Abschluss jeder Aktivität zwischen den Abenteuern wird jedoch eine bestimmte Anzahl an Tagen benötigt, bevor du einen Nutzen daraus ziehen kannst. Dazu müssen mindestens acht Stunden pro Tag für diese Aktivität aufgewendet werden. Die Tage müssen nicht aufeinander folgen. Stehen dir mehr als die Mindestanzahl der Tage zur Verfügung, kannst du dieselbe Aktivität weiter ausführen oder zu einer anderen wechseln.

Neben den unten beschriebenen Aktivitäten zwischen den Abenteuern sind noch weitere möglich. Wenn dein Charakter einer Tätigkeit nachgehen möchte, die hier nicht beschrieben ist, sprich mit deinem SL darüber.

Einen Beruf ausüben

Du kannst zwischen den Abenteuern arbeiten, wodurch du einen bescheidenen Lebensstil führen kannst, ohne 1 GM pro Tag ausgeben zu müssen. Dies gilt, solange du deinen Beruf ausübst.

Bist du Mitglied einer Organisation, die eine bezahlte Tätigkeit anbietet, wie beispielsweise ein Tempel oder eine Diebesgilde, verdienst du stattdessen genug für einen komfortablen Lebensstil.

Wenn du in der Fertigkeit Auftreten geübt bist und diese zwischen den Abenteuern nutzt, kannst du stattdessen genug für einen wohlhabenden Lebensstil verdienen.

Erholen

Du kannst dich zwischen den Abenteuern von einer starken Verletzung, einer Krankheit oder einer Vergiftung erholen.

Nach drei Erholungstagen kannst du einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kannst du eines der folgenden Ergebnisse auswählen:

- Beende einen Effekt, der dich daran hindert, Trefferpunkte wiederzuerlangen.
- Du bist für die nächsten 24 Stunden bei Rettungswürfen gegen eine Krankheit oder ein Gift, das derzeit auf dich wirkt, im Vorteil.

Forschen

Die Zeit zwischen den Abenteuern eignet sich perfekt für Nachforschungen, um Einblicke in die Geheimnisse der bisherigen Kampagne zu gewinnen. Dazu gehört, in einer Bibliothek staubige Folianten und marode Schriftrollen zu wälzen oder den Dorfbewohnern eine Runde auszugeben, um ihnen Klatsch und Gerüchte zu entlocken.

Wenn du mit deinen Nachforschungen beginnst, bestimmt der SL, ob die Informationen verfügbar sind, wie viele Tage du benötigst, um sie zu finden, und ob es etwaige Einschränkungen gibt (beispielsweise, dass du besondere Personen, Folianten oder Orte finden musst). Der SL kann zudem um einen oder mehrere Attributswürfe bitten. Ein Intelligenzwurf (Nachforschungen) könnte nötig sein, um Hinweise zu bestimmten Informationen zu finden. Ein Charismawurf (Überzeugen) könnte dir stattdessen die Hilfe einer Person sichern. Sobald diese Bedingungen erfüllt sind, erfährst du die verfügbaren Informationen.

Für jeden Tag, den du mit Nachforschungen verbringst, musst du 1 GM für deinen Lebensunterhalt nutzen – zusätzlich zu deinen normalen Lebensstil-Ausgaben.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Handwerk

Du kannst nichtmagische Objekte wie Abenteuerausrüstung und Kunstwerke herstellen. Dazu musst du im Umgang mit den entsprechenden Werkzeugen geübt sein (meist Handwerkszeug). Möglicherweise benötigst du auch besondere Materialien oder bestimmte Orte zur Herstellung. Wer im Umgang mit Schmiedewerkzeugen geübt ist, braucht beispielweise eine Schmiede, um ein Schwert oder eine Rüstung zu fertigen.

Für jeden Tag zwischen den Abenteuern, den du mit dem Handwerk verbringst, kannst du einen oder mehrere Gegenstände mit einem Marktwert von maximal 5 GM herstellen. Dabei musst du Rohmaterial in Höhe der Hälfte des Markwerts nutzen. Wenn der Marktwert des Gegenstands, den du herstellen möchtest, 5 GM übersteigt, kannst du jeden Tag Fortschritte in Höhe von 5 GM machen, bis du den Marktwert des Gegenstands erreichst. Beispiel: Du benötigst 300 Tage, um eine Ritterrüstung mit einem Marktwert von 1.500 GM selbst herzustellen.

Mehrere Charaktere können einen Gegenstand gemeinsam herstellen. Dafür müssen alle Charaktere im Umgang mit den erforderlichen Werkzeugen geübt sein und gemeinsam am selben Ort arbeiten. Jeder Charakter trägt pro Arbeitstag 5 GM zum Gesamtwert des Gegenstands bei. Beispiel: Drei Charaktere, die im Umgang mit den entsprechenden Werkzeugen geübt sind und über die notwendigen Einrichtungen verfügen, können eine Ritterrüstung in 100 Tagen zu einem Gesamtpreis von 750 GM herstellen.

Während du etwas herstellst, kannst du einen bescheidenen Lebensstil beibehalten, ohne 1 GM pro Tag ausgeben zu müssen. Ein komfortabler Lebensstil kostet die Hälfte der normalen Kosten.

Training

Du kannst die Zeit zwischen den Abenteuern damit verbringen, eine neue Sprache zu lernen oder dich mit Werkzeugen vertraut zu machen. Dein SL kann dir auch andere Trainingsmöglichkeiten erlauben.

Zuerst musst du einen Lehrer finden, der dich unterrichtet. Der SL bestimmt, wie lange die Suche dauert und ob dafür ein oder mehrere Attributswürfe nötig sind.

Das Training dauert 250 Tage und kostet 1 GM pro Tag. Nachdem du die benötigte Zeit und das Geld investiert hast, erlernst du die neue Sprache oder wirst im Umgang mit dem neuen Werkzeug geübt.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Der Kampfablauf

Eine typische Kampfbegegnung ist ein Aufeinandertreffen von zwei Seiten, ein Wirbel aus Waffenhieben, Finten, Paraden, Beinarbeit und Zauberwirken. 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 hat jeder Teilnehmer eines Kampfes einen **Zug**. Die Reihenfolge der Züge wird am Anfang des Kampfes 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

1. **Überraschung festlegen:** Der SL bestimmt, ob Kampfteilnehmer überrascht sind.
2. **Standorte festlegen:** Der SL bestimmt, wo sich die Charaktere und Monster 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.
3. **Initiative auswürfeln:** Alle Beteiligten führen einen Initiativewurf aus, um die Zugreihenfolge der Kämpfer festzulegen.
4. **Züge ausführen:** Jeder Kampfteilnehmer führt in der Initiativreihenfolge einen Zug aus.
5. **Die nächste Runde beginnen:** Sobald alle am Kampf Beteiligten ihren Zug abgeschlossen haben, endet die Runde. Wiederhole die Schritte 4 und 5, bis der Kampf zu Ende ist.

Überraschung

Ein Gruppe von Abenteurern schleicht sich an ein Banditenlager an und springt zwischen den Bäumen hervor, um die Banditen anzugreifen. Ein Gallertwürfel gleitet einen Gewölbegang entlang – so lange von den Abenteurern unbemerkt, bis er einen von ihnen umschlingt. In diesen Kampfsituationen greift eine der Parteien die andere unerwartet an und hat somit das Überraschungsmoment auf ihrer Seite.

Der SL legt fest, wer überrascht sein könnte. Wenn sich keine der Seiten um Heimlichkeit bemüht, bemerken sich beide automatisch gegenseitig. Anderenfalls vergleicht der SL die Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit) von allen, die sich verstecken, mit der passiven Weisheit (Wahrnehmung) jeder Kreatur der Gegenseite. Charaktere oder Monster, die die Bedrohung nicht bemerken, gelten zu Beginn des Kampfes als überrascht.

Wenn du überrascht bist, kannst du dich im ersten Zug des Kampfes nicht bewegen oder angreifen, und du kannst bis zum Ende dieses Zuges keine Reaktion ausführen. Ein Mitglied einer Gruppe kann überrascht sein, auch wenn es der Rest seiner Gefährten nicht ist.

Initiative

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge der Züge während eines Kampfes. Zu Beginn des Kampfes führt jeder Teilnehmer einen Geschicklichkeitswurf aus, um seine Position in der Initiativreihenfolge festzulegen. Der SL würfelt einmal für eine gesamte Gruppe gleichartiger Kreaturen, sodass alle Mitglieder dieser Gruppe gleichzeitig handeln.

Der SL ordnet die Kampfteilnehmer: von dem mit dem höchsten Ergebnis des Geschicklichkeitswurfs absteigend zu dem mit dem niedrigsten. Dies ist die Initiativreihenfolge, in der sie während jeder Runde handeln. Die Initiativreihenfolge bleibt von Runde zu Runde gleich.

Bei einem gleichen Ergebnis entscheidet der SL über die Reihenfolge der von ihm kontrollierten Monster, und die Spieler entscheiden über die Reihenfolge bei ihren Charakteren mit gleichem Ergebnis. Bei einem Unentschieden zwischen einem Monster und einem Spielercharakter entscheidet der SL. Alternativ kann der SL beide mit einem W20 würfeln lassen, wobei derjenige mit dem höheren Ergebnis vor dem anderen an der Reihe ist.

Dein Zug

In deinem Zug kannst du dich eine Distanz bis zu deiner Bewegungsrate **bewegen** und **eine Aktion ausführen**. Du entscheidest, ob du dich zuerst bewegst oder zuerst deine Aktion ausführst. Deine Bewegungsrate – manchmal als Schrittbewegungsrate bezeichnet – ist auf deinem Charakterbogen vermerkt.

Die gängigsten Aktionen, die du ausführen kannst, werden im Abschnitt „Aktionen im Kampf“ beschrieben. Viele Klassenmerkmale und andere Fähigkeiten bieten zusätzliche Aktionsmöglichkeiten.

Der Abschnitt „Bewegung und Positionierung“ enthält die Regeln, nach denen du dich in deinem Zug bewegst.

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 in deinem Zug machen willst, kannst du die Aktion Ausweichen oder Vorbereiten (siehe „Aktionen im Kampf“) ausführen.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Bonusaktionen

Verschiedene Klassenmerkmale, Zauber und andere Fähigkeiten lassen eine zusätzliche Aktion im Zug zu, die Bonusaktion genannt wird. Beispiel: Das Merkmal Bardische Inspiration gewährt dem Barden eine Bonusaktion. Du kannst nur dann eine Bonusaktion ausführen, wenn eine Spezialfähigkeit, ein Zauber oder ein sonstiges Merkmal dies ausdrücklich zulässt. Anderenfalls ist sie nicht verfügbar.

Du kannst in deinem Zug nur eine Bonusaktion ausführen. Du musst also entscheiden, welche, falls mehrere zur Verfügung stehen.

Du entscheidest, wann du in deinem Zug die Bonusaktion ausführst, es sei denn, der Zeitpunkt der Bonusaktion ist festgelegt. Hindert dich etwas daran, Aktionen auszuführen, gilt dies auch für die Bonusaktion.

Andere Aktivitäten in deinem Zug

Es sind auch Aktivitäten möglich, die weder eine Aktion noch eine Bewegung erfordern.

Du kannst dich in deinem Zug durch kurze Äußerungen oder Gesten mit anderen verständigen.

Du kannst während deiner Bewegung oder deiner Aktion auch frei mit einem Gegenstand oder deiner Umgebung interagieren. Beispiel: Du könntest während deiner Bewegung eine Tür öffnen oder eine Waffe ziehen, bevor du einen Gegner angreifst.

Wenn du mit einem zweiten Gegenstand interagieren möchtest, musst du dafür deine Aktion verwenden. 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. Eine Aktion kann etwa erforderlich sein, um eine klemmende Tür zu öffnen oder eine Zugbrücke mithilfe einer Kurbel herunterzulassen.

Reaktionen

Bestimmte Spezialfähigkeiten, Zauber und Situationen ermöglichen das Durchführen einer besonderen Aktion, die Reaktion genannt wird. Dies Reaktion kann ausgeführt werden, wenn sich ein bestimmter Auslöser in deinem Zug oder dem eines anderen ereignet. Der Gelegenheitsangriff ist die häufigste Reaktion.

Nachdem du eine Reaktion ausgeführt hast, kannst du erst wieder ab Beginn deines nächsten Zuges eine neue Reaktion ausführen. Unterbricht die Reaktion den Zug einer anderen Kreatur, kann diese ihren Zug direkt nach der Reaktion fortsetzen.

Bewegung und Positionierung

Im Kampf sind Charaktere und Monster immer in Bewegung und nutzen diese zusammen mit ihrer Position, um die Oberhand zu gewinnen.

In deinem Zug kannst du dich eine Distanz bis zu deiner Bewegungsrate bewegen. Wie weit du dich bewegst, steht dir frei, solange du den hier angegebenen Regeln folgst.

Gehen, Springen, Klettern und Schwimmen sind mögliche Bewegungsarten. Diese verschiedenen Bewegungsarten lassen sich beliebig mit Gehen 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.

Deine Bewegung aufteilen

Du kannst deine Bewegung aufteilen, indem du einen Teil deiner Bewegungsrate vor der Aktion und einen Teil danach verwendest. Wenn deine Bewegungsrate beispielsweise neun Meter beträgt, kannst du dich drei Meter weit bewegen, nach einer Falltür suchen, und dich dann weitere sechs Meter bewegen.

Bewegung zwischen Angriffen

Wenn du eine Aktion ausführst, die mehr als einen Waffenangriff umfasst, kannst du deine Bewegung sogar noch weiter aufteilen, indem du dich zwischen diesen Angriffen bewegst. Beispiel: Ein Kämpfer verfügt über eine Bewegungsrate von 7,5 Metern und kann mit dem Merkmal Zusätzlicher Angriff zwei Angriffe ausführen. Er könnte sich drei Meter weit bewegen, angreifen, sich 4,5 Meter bewegen, und dann erneut angreifen.

Unterschiedliche Bewegungsraten verwenden

Falls du mehr als eine Bewegungsrate besitzt, etwa die gewöhnliche und die Flugbewegungsrate, kannst du während deines Zuges beliebig zwischen deinen Bewegungsraten wechseln. Subtrahiere bei jedem Wechsel die Entfernung, die du bereits zurückgelegt hast, von der neuen Bewegungsrate. Das Ergebnis bestimmt, wie weit du dich noch bewegen kannst. Ist das Ergebnis 0 oder weniger, kannst du dich im aktuellen Zug nicht weiter bewegen.

Beispiel: Falls du über eine Bewegungsrate von neun Metern und eine Flugbewegungsrate von

18 Metern verfügst, weil ein Magier *Fliegen* auf dich gewirkt hat, könntest du sechs Meter weit fliegen, dann drei Meter weit gehen und dich dann in die Luft erheben, um erneut neun Meter zu fliegen.

Schwieriges Gelände

Kämpfe finden selten in kahlen Räumen oder auf flachen Ebenen statt. Eine typische Kampfumgebung enthält schwieriges Gelände: von Geröll übersäte Höhlen, dornige Wälder, oder gefährliche Treppen.

In schwierigem Gelände kostet jeder Meter an Bewegung einen zusätzlichen Meter an Bewegungsrate. Diese Regel gilt auch dann, wenn mehrere Dinge in einem Bereich als schwieriges Gelände zählen.

Niedrige Möbel, Geröll, Unterholz, steile Treppen, Schnee und seichter Sumpf sind Beispiele für schwieriges Gelände. Der Bereich einer anderen Kreatur, egal ob feindlich oder nicht, zählt ebenfalls als schwieriges Gelände.

Liegend

Kämpfer finden sich oft auf dem Boden wieder – entweder weil sie niedergeschlagen wurden oder weil sie sich zu Boden geworfen haben. Im Spiel gelten sie als umgestoßen oder liegend: ein Zustand, der in Anhang PH-A beschrieben wird.

Zu Boden fallen verbraucht keine Bewegungsrate. **Aufstehen** ist jedoch mühsamer: Dafür musst du die Hälfte deiner Bewegungsrate verwenden. Beträgt deine Bewegungsrate beispielsweise neun Meter, musst du 4,5 Meter deiner Bewegungsrate verwenden, um aufzustehen. Du kannst nicht aufstehen, wenn du nicht genügend Bewegungsrate übrig hast oder wenn deine Bewegungsrate 0 beträgt.

Wenn du dich liegend bewegen willst, musst du **kriechen** oder Magie wie Teleportation verwenden. Beim Kriechen kostet jeder Meter zusätzlich einen Meter an Bewegungsrate. Einen Meter in schwierigem Gelände zu kriechen kostet somit drei Meter deiner Bewegungsrate.

Mit Gegenständen in deiner Nähe interagieren

Hier sind einige Beispiele für Dinge, die du gleichzeitig mit deiner Bewegung und deiner Aktion tun kannst:

- Ein Schwert ziehen oder wegstecken.
- Eine Tür öffnen oder schließen.
- Einen Trank aus deinem Rucksack holen.
- Eine fallengelassene Axt aufheben.
- Tand von einem Tisch aufheben.
- Einen Ring von deinem Finger ziehen.
- Dir Essen in den Mund stopfen.
- Ein Banner in den Boden rammen.
- Münzen aus deiner Gürteltasche holen.
- Ein Bier in einem Zug austrinken.
- Einen Schalter oder Hebel umlegen.
- Eine Fackel aus einem Wandleuchter nehmen.
- Ein Buch aus einem Regal nehmen.
- Eine kleine Flamme löschen.
- Eine Maske aufsetzen.
- Die Kapuze deines Umhangs über deinen Kopf ziehen.
- Dein Ohr an eine Tür legen.
- Einen kleinen Stein treten.
- Einen Schlüssel im Schloss drehen.
- Den Boden mit einer Stange abtasten.
- Einem anderen Charakter einen Gegenstand geben.

Sich um andere Kreaturen herumbewegen

Du kannst dich durch den Bereich einer nicht feindlichen Kreatur bewegen. Im Gegensatz dazu kannst du dich nur durch den Bereich einer feindlichen Kreatur bewegen, wenn sie mindestens zwei Größenkategorien größer oder kleiner ist als du. Denke daran, dass der Bereich einer anderen Kreatur als schwieriges Gelände gilt.

Ganz egal, ob eine Kreatur freundlich oder feindlich gesinnt ist: Du kannst deine Bewegung nicht absichtlich in ihrem Bereich beenden.

Verlässt du in deinem Zug die Angriffsreichweite einer feindlichen Kreatur, provozierst du einen Gelegenheitsangriff.

Fliegen

Fliegende Kreaturen haben zwar viele Vorteile bei der Bewegung, riskieren aber auch die Gefahr eines Absturzes. Wenn eine fliegende Kreatur zu Boden gestoßen wird, ihre Bewegungsrate auf 0 reduziert oder sie auf andere Weise bewegungsfähig wird, stürzt sie ab. Dies wird nur dann verhindert, wenn sie schweben kann oder durch Magie in der Luft gehalten wird (etwa durch den Zauber *Fliegen*).

Kreaturengröße

Jede Kreatur nimmt unterschiedlich viel Platz ein. Die Tabelle „Größenkategorien“ zeigt, wie groß der Bereich ist, den eine Kreatur einer bestimmten Größe im Kampf kontrolliert. Objekte verwenden manchmal dieselben Größenkategorien.

Größenkategorien

Größe	Bereich
Winzig	0,75 m x 0,75 m

Klein	1,5 m x 1,5 m
Mittelgroß	1,5 m x 1,5 m
Groß	3 m x 3 m
Riesig	4,5 m x 4,5 m
Gigantisch	6 m x 6 m (oder mehr)

Bereich

Der Bereich einer Kreatur ist die Fläche, die sie im Kampf kontrolliert. Sie stellt nicht die physischen Abmessungen der Kreatur dar. Beispiel: Eine typische mittelgroße Kreatur ist nicht 1,5 Meter breit, sondern kontrolliert einen Bereich dieser Breite. Wenn ein mittelgroßer Hobgoblin in einem 1,5 Meter breiten Durchgang steht, können andere Kreaturen nur passieren, wenn der Hobgoblin sie durchlässt.

Der Bereich einer Kreatur spiegelt auch den Platz wider, die sie benötigt, um effektiv zu kämpfen. Aus diesem Grund ist die Anzahl der Kreaturen, die eine andere Kreatur im Kampf umzingeln können, begrenzt. Geht man von mittelgroßen Kämpfern aus, passen acht Kreaturen in einen Radius von 1,5 Metern um eine andere Kreatur.

Da große Kreaturen mehr Platz einnehmen, können weniger von ihnen eine Kreatur umzingeln. Wenn sich fünf große Kreaturen um eine höchstens mittelgroße Kreatur drängen, bleibt kaum noch Platz für andere. Im Gegensatz dazu können bis zu 20 mittelgroße Kreaturen eine gigantische Kreatur umzingeln.

In enge Bereiche zwängen

Kreaturen können sich in Bereiche zwängen, die eine Größenkategorie kleiner sind als sie selbst. Somit kann sich eine große Kreatur durch einen Durchgang zwängen, der nur 1,5 Meter breit ist. Während sich eine Kreatur durch einen Bereich zwängt, muss sie einen zusätzlichen Meter an Bewegungsrate verwenden und ist bei Angriffswürfen und Geschicklichkeitsrettungswürfen im Nachteil. Während sich die Kreatur in dem kleineren Bereich befindet, sind Angriffswürfe gegen sie im Vorteil.

Aktionen im Kampf

In deinem Zug kannst du eine der hier beschriebenen Aktionen ausführen oder eine Aktion, die du durch deine Klasse oder ein besonderes Merkmal erhalten hast. Du kannst auch eine Aktion improvisieren. Viele Monster haben eigene Aktionsmöglichkeiten in ihren Spielwerten.

Wenn du eine Aktion beschreibst, die nirgends in den Regeln vorkommt, entscheidet der SL, ob die Aktion möglich ist und ob ein Wurf erforderlich ist.

Angriff

Die häufigste Aktion im Kampf ist der Angriff: ein Schwert schwingen, einen Bogen abfeuern oder mit bloßen Fäusten zuschlagen.

Dies kann ein Nahkampf- oder Fernkampfangriff sein. Im Abschnitt „Einen Angriff ausführen“ findest du die Regeln für Angriffe.

Mit bestimmten Merkmalen kannst du mit dieser Aktion mehr als einen Angriff ausführen, beispielsweise mit dem Merkmal Zusätzlicher Angriff des Kämpfers.

Ausweichen

Wenn du ausweichst, konzentrierst du dich ausschließlich darauf, Angriffe zu vermeiden. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges ist jeder Angriffswurf gegen dich im Nachteil, sofern du den Angreifer sehen kannst. Du bist bei Geschicklichkeitsrettungswürfen im Vorteil. Du verlierst diesen Vorzug, wenn du kampfunfähig wirst (siehe Anhang PH-A) oder deine Bewegungsrate auf 0 sinkt.

Gegenstand verwenden

Normalerweise interagierst du im Rahmen einer anderen Aktion mit Gegenständen – etwa dem Ziehen eines Schwertes vor einem Angriff. Ist zum Einsatz eines Gegenstands eine Aktion erforderlich, musst du die Aktion „Gegenstand verwenden“ ausfü hren. Diese Aktion ist auch dann erforderlich, wenn du während deines Zuges mit mehr als einem Objekt interagieren möchtest.

Helfen

Du kannst einer anderen Kreatur beim Erledigen einer Aufgabe helfen. Hilfst du einer Kreatur, ist diese beim nächsten Attributswurf zum Ausführen der Aufgabe im Vorteil. Sie muss den Wurf vor dem Beginn deines nächsten Zuges ausführen.

Du kannst auch einem Verbündeten dabei helfen, eine Kreatur innerhalb eines Radius von 1,5 Metern von dir anzugreifen. Du führst eine Finte aus, lenkst das Ziel ab oder tust dich auf eine andere Weise mit dem Verbündeten zusammen, um seine Angriffschancen zu verbessern. Wenn dein Verbündeter das Ziel vor deinem nächsten Zug angreift, ist er bei seinem ersten Angriffswurf im Vorteil.

Rückzug

Wählst du die Aktion „Rückzug“, löst deine Bewegung in diesem Zug keine Gelegenheitsangriffe aus.

Spurt

Bei einem Spurt erhältst du für diesen Zug eine zusätzliche Bewegungsrate. Dies ist deine Bewegungsrate, auf die etwaige Modifikatoren angewendet wurden. Beispiel: Bei einer Bewegungsrate von neun Metern kannst du dich mit einem Spurt insgesamt bis zu 18 Meter weit bewegen.

Jede Erhöhung oder Verringerung deiner Bewegungsrate beeinflusst diese zusätzliche Bewegung auf die gleiche Weise. Beispiel: Wird deine Bewegungsrate von neun Metern auf 4,5 Meter reduziert, kannst du dich mit einem Spurt bis zu neun Meter weit bewegen.

Suchen

Beim Ausführen dieser Aktion konzentrierst du dich darauf, etwas zu finden. Je nach Art deiner Suche bittet der SL eventuell um einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) oder einen Intelligenzwurf (Nachforschungen).

Verstecken

Wenn du dich verstecken willst, musst du einen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) ausführen, wobei die fürs Verstecken angegebenen Regeln gelten. Bei einem Erfolg erhältst du bestimmte Vorzüge, wie im Abschnitt „Ungesehene Angreifer und Ziele“ beschrieben.

Vorbereiten

Manchmal willst du einem Feind zuvorkommen oder auf einen bestimmten Umstand warten, bevor du handelst. Du kannst dich in deinem Zug vorbereiten und dann vor Beginn deines nächsten Zuges deine Reaktion verwenden.

Zuerst musst du entscheiden, welcher wahrnehmbare Umstand deine Reaktion auslösen wird. Danach legst du die gewünschte Reaktion fest. Dies kann eine Aktion oder eine Bewegung bis zum vollen Umfang deiner Bewegungsrate sein. Zum Beispiel: „Wenn der Kultist auf die Falltür tritt, lege ich den Hebel um, der sie öffnet.“ Oder: „Wenn sich der Goblin neben mich stellt, bewege ich mich weg.“

Tritt der Auslöser ein, kannst du deine Reaktion entweder sofort danach ausführen oder ihn ignorieren. Bedenke, dass dir pro Runde nur eine Reaktion zur Verfügung steht.

Bereitest du einen Zauberspruch vor, wirkst du ihn wie gewohnt, setzt seinen Effekt aber erst dann mit deiner Reaktion frei, sobald der Auslöser eintritt. Nur Zauber mit einem Zeitaufwand von einer Aktion können vorbereitet werden. Das Zurückhalten des Effekts erfordern jedoch Konzentration. Wenn deine Konzentration unterbrochen wird, schlägt der Zauber fehl. Beispiele: Wenn du dich auf den Zauber *Spinnennetz* konzentrierst und dann *Magisches Geschoss* vorbereitest, wird *Spinnennetz* beendet. Außerdem könnte deine Konzentration unterbrochen werden, falls du Schaden erleidest, bevor du *Magisches Geschoss* als Reaktion auslöst.

Zauber wirken

Zauberwirker wie Magier und Kleriker sowie viele Monster haben Zugriff auf Zaubersprüche und können diese im Kampf einsetzen. Jeder Zauber besitzt einen Zeitaufwand, der festlegt, ob der Zauberwirker eine Aktion, eine Reaktion, Minuten oder sogar Stunden benötigt, um den Zauber zu wirken. Das Wirken eines Zaubers ist daher nicht unbedingt eine Aktion. Die meisten Zauber besitzen einen Zeitaufwand von einer Aktion, sodass Zauberwirker im Kampf oft ihre Aktion verwenden, um einen Zauber zu wirken.

Einen Angriff ausführen

Egal, ob du mit einer Nahkampfwaffe zuschlägst, mit einer Fernkampfwaffe schießt oder einen Angriffswurf als Teil eines Zaubers ausführst, folgt ein Angriff immer demselben einfachen Ablauf:

1. **Wähle ein Ziel.** Suche dir ein Ziel innerhalb der Reichweite deines Angriffs aus: eine Kreatur, einen Gegenstand oder einen Ort beziehungsweise Bereich.
2. **Lege die Modifikatoren fest.** Der SL entscheidet, ob das Ziel von Deckung profitiert und ob du gegenüber dem Ziel im Vorteil oder Nachteil bist. Außerdem können sich durch Zauber, Spezialfähigkeiten und andere Effekte Mali oder Boni sowie ein Vorteil oder Nachteil auf deinen Angriffswurf ergeben.
3. **Führe den Angriff aus.** Du führst den Angriffswurf durch. Bei einem Treffer würfelst du den Schaden, es sei denn, die Art des Angriffs gibt etwas anderes an. Bestimmte Angriffe verursachen zusätzlich zum oder anstelle des Schadens spezielle Effekte.

Wenn nicht eindeutig ist, ob eine Handlung als Angriff zählt, gilt folgende einfache Regel: Wenn du einen Angriffswurf ausführst, ist es ein Angriff.

Angriffswürfe

Wenn du angreifst, bestimmt ein Angriffswurf, ob der Angriff trifft. Würfle dazu mit einem W20 und addiere die entsprechenden Modifikatoren zum Ergebnis. Wenn das Ergebnis des Wurfs plus Modifikatoren größer oder gleich der Rüstungsklasse (RK) des Ziels ist, trifft der Angriff. Die RK eines Charakters wird bei der Charaktererstellung festgelegt, die RK eines Monsters steht in seinen Spielwerten.

Modifikatoren für den Wurf

Wenn ein Charakter einen Angriffswurf ausführt, sind die zwei häufigsten Modifikatoren ein Attributsmodifikator und der Übungsbonus des Charakters. Ein Monster verwendet bei Angriffswürfen den in seinem Wertekasten angegebenen Modifikator.

Attributsmodifikator: Der Attributsmodifikator bei Nahkampfangriffen basiert auf dem Attribut Stärke, der bei Fernkampfangriffen auf Geschicklichkeit. Waffen mit der Eigenschaft Finesse oder Wurfwaffen bilden die Ausnahmen dieser Regel.

Auch manche Zauber erfordern einen Angriffswurf. Der Attributsmodifikator bei Zauberangriffen hängt vom Attribut zum Zauberwirken des Zauberwirkers ab.

Übungsbonus: Du addierst deinen Übungsbonus zum Angriffswurf, wenn du im Umgang mit der entsprechenden Waffe geübt bist oder mit einem Zauber angreifst.

Eine 1 oder eine 20 würfeln

Manchmal segnet oder verflucht das Schicksal einen Kämpfer und lässt blutige Anfänger treffen und Veteranen verfehlen.

Wenn der W20-Angriffswurf eine 20 ergibt, trifft der Angriff unabhängig von Modifikatoren und der RK des Ziels. Dies wird kritischer Treffer genannt.

Wenn der W20-Angriffswurf eine 1 ergibt, geht der Angriff unabhängig von etwaigen Modifikatoren und der RK des Ziels daneben.

Ungesehene Angreifer und Ziele

Kämpfer versuchen oft, der Aufmerksamkeit ihrer Gegner zu entgehen, indem sie sich verstecken, den Zauber Unsichtbarkeit wirken oder sich in Schatten verbergen.

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 erahnst oder eine Kreatur auswählst, die du zwar hören, aber nicht sehen kannst. Befindet sich das Ziel nicht im von dir angepeilten Bereich, verfehlst du es automatisch. Der SL teilt dir in der Regel nur mit, dass der Angriff das Ziel verfehlt hat, und nicht, ob du die Position des Ziels korrekt erraten hast.

Wenn eine Kreatur dich nicht sehen kann, bist du bei Angriffswürfen gegen sie im Vorteil. Falls du versteckt bist – du also nicht zu sehen oder hören bist –, gibst du beim Angreifen unabhängig vom Erfolg deine Position preis.

Fernkampfangriffe

Bei einem Fernkampfangriff schießt du mit einem Bogen oder einer Armbrust, wirfst ein Beil oder schickst auf anderem Wege Geschosse in Richtung eines Feindes in einiger Entfernung. Ein Monster verschießt vielleicht Stacheln aus seinem Schwanz. Auch viele Zauber enthalten Fernkampfangriffe.

Reichweite

Du kannst Fernkampfangriffe nur gegen Ziele innerhalb einer bestimmten Reichweite ausführen.

Wenn ein Fernkampfangriff, etwa mit einem Zauber, nur eine einzige Reichweite hat, kannst du keine Ziele außerhalb dieser Reichweite angreifen.

Manche Fernkampfangriffe, etwa 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, und du kannst kein Ziel 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 Objekten bist du beim Angriffswurf im Nachteil, wenn du dich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von einer feindlich gesinnten Kreatur befindest, die dich sehen kann und kampffähig ist.

Nahkampfangriffe

Bei einem Nahkampfangriff im Handgemenge attackierst du einen Gegner in Reichweite. Nahkampfangriffe werden üblicherweise mit Handwaffen wie Schwerter, Kriegshämmern oder Äxten ausgeführt. Ein typisches Monster führt Nahkampfangriffe mit seinen Klauen, Hörnern, Zähnen oder anderen Körperteilen aus. Auch einige Zauber umfassen Nahkampfangriffe.

Die meisten Kreaturen verfügen über eine **Reichweite** von 1,5 Metern und können daher Ziele innerhalb dieser Reichweite im Nahkampf angreifen. Bestimmte Kreaturen (meist solche, die größer als

mittelgroß sind) haben Nahkampfangriffe mit einer höheren Reichweite. Dies ist in ihrer Beschreibung vermerkt.

Anstatt eine Waffe zu verwenden, kannst du als Nahkampfangriff auch einen **waffenlosen Angriff** ausführen: einen Fausthieb, Tritt, Kopfstoß oder ähnlich kräftigen Schlag (diese zählen nicht als Waffe). Bei einem Treffer verursachst du Wuchtschaden in Höhe deines Stärkemodifikators + 1. Du bist grundsätzlich in waffenlosen Angriffen geübt.

Gelegenheitsangriffe

Im Kampf wartet jeder nur darauf, einen fliehenden oder vorbeihuschenden Gegner zu verletzten Ein derartiger Angriff nennt sich Gelegenheitsangriff.

Du kannst einen Gelegenheitsangriff ausführen, wenn eine feindliche Kreatur, die du sehen kannst, deine Angriffsreichweite verlässt. Dazu verwendest du deine Reaktion, um einen Nahkampfangriff gegen die provozierende Kreatur auszuführen. Der Angriff erfolgt unmittelbar, bevor die Kreatur deine Reichweite verlässt.

Du kannst gegnerische Gelegenheitsangriffe vermeiden, indem du die Rückzug-Aktion ausführst. Auch wenn du teleportierst oder bewegt wirst, ohne dass du deine Bewegung, Aktion oder Reaktion nutzt, bleiben Gelegenheitsangriffe aus. Du provozierst beispielsweise keinen Gelegenheitsangriff, wenn dich eine Explosion aus der Reichweite des Gegners hinausschleudert oder du an einem Feind vorbeifällst.

Zwei-Waffen-Kampf

Wenn du die Angriffsaktion ausführst und mit einer leichten Nahkampfwaffe in der einen Hand angreifst, kannst du eine Bonusaktion ausführen und mit einer zweiten leichten Waffe in der anderen Hand angreifen. Auf den Schaden dieser Bonusaktion wird dein Attributsmodifikator nicht angerechnet, es sei denn, der Modifikator ist negativ.

Ist eine der Waffen eine Wurfwaffe, kannst du die Waffe werfen, anstatt einen Nahkampfangriff mit ihr auszuführen.

Ringen

Wenn du eine Kreatur packen oder sie niederringen möchtest, kannst du mit deiner Angriffsaktion einen speziellen Nahkampfangriff ausführen: einen Haltegriff. Kannst du mit einer Aktion mehrere Nahkampfangriffe ausführen, ersetzt dieser Angriff einen davon.

Das Ziel, das du packen willst, darf maximal um eine Kategorie größer sein als du und muss sich in Reichweite befinden. Mit mindestens einer freien Hand versuchst du die Kreatur mit einem Ringenwurf anstatt deines Angriffswurfs zu packen: einem Stärkewurf (Athletik), der mit dem Stärke- (Athletik) oder Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) des Ziels (nach Wahl des Ziels) verglichen wird. Schaffst du es, versetzt du dein Ziel in den Gepackt-Zustand (siehe Anhang PH-A). In der Beschreibung des Zustands ist aufgeführt, durch welche Umstände er beendet wird. Du kannst das Ziel jederzeit loslassen, wofür keine Aktion erforderlich ist.

Einem Haltegriff entkommen: Eine gepackte Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um dem Haltegriff zu entkommen. Dazu muss ihr ein Stärkewurf (Athletik) oder ein Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) gelingen, der mit dem Stärkewurf (Athletik) der festhaltenden Kreatur verglichen wird.

Eine gepackte Kreatur bewegen: Wenn du dich bewegst, kannst du die gepackte Kreatur im Haltegriff mitziehen oder tragen. Deine Bewegungsrate wird dabei jedoch halbiert, sofern die Kreatur nicht mindestens zwei Größenkategorien kleiner als du ist.

Wettstreit im Kampf

Im Kampf musst du dich oft mit deinem Gegner messen. Diese Herausforderung wird durch einen Wettstreit dargestellt. Dieser Abschnitt enthält die häufigsten Wettstreite im Kampf, die eine Aktion benötigen: eine Kreatur packen und stoßen. Der SL kann diese Wettstreite zur Improvisation weiterer verwenden.

Stoßen

Mit einer Angriffsaktion kannst du einen besonderen Nahkampfangriff ausführen: Du versetzt der Kreatur einen Stoß, um sie zu Fall zu bringen oder auf Distanz zu halten. Kannst du mit einer Aktion mehrere Nahkampfangriffe ausführen, ersetzt dieser Angriff einen davon.

Das Ziel darf maximal um eine Kategorie größer sein als du und muss sich in Reichweite befinden. Statt eines Angriffswurfs führst du einen Stärkewurf (Athletik) aus, der mit dem Stärkewurf (Athletik) oder dem Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) des Ziels (nach Wahl des Ziels) verglichen wird. Gewinnst du den Wettstreit, bringst du dein Ziel zu Fall oder stößt es 1,5 Meter weit von dir weg.

Deckung

Wände, Bäume, Kreaturen und andere Hindernisse können im Kampf Deckung bieten und es damit schwieriger machen, ein Ziel zu treffen. Eine Deckung ist nur wirksam, wenn der Angriff oder Effekt von der gegenüberliegenden Seite der Deckung kommt.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Es gibt drei Abstufungen von Deckungen. 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 halbe Deckung gibt, sowie gleichzeitig hinter einem Baum, der Dreivierteldeckung gibt, verfügt das Ziel über Dreivierteldeckung.

Ein Ziel mit **halber Deckung** erhält einen Bonus von +2 auf RK und Geschicklichkeitsrettungswürfe. Das Ziel verfügt über halbe Deckung, wenn ein Hindernis mindestens die Hälfte seines Körpers verdeckt. Bei dem Hindernis kann es sich um eine niedrige Mauer, ein großes Möbelstück, einen schmalen Baumstamm oder eine Kreatur (Freund oder Feind) handeln.

Ein Ziel mit **Dreivierteldeckung** erhält einen Bonus von +5 auf RK und Geschicklichkeitsrettungswürfe. Das Ziel verfügt über Dreivierteldeckung, wenn ein Hindernis mindestens drei Viertel seines Körpers verdeckt. Bei dem Hindernis kann es sich um ein Fallgitter, eine Schießscharte oder einen dicken Baumstamm handeln.

Ein Ziel mit **vollständiger Deckung** kann nicht von Angriffen oder Zaubern getroffen werden, wobei einige Zauber das Ziel in ihren Wirkungsbereich miteinbeziehen können. Ein Ziel verfügt über vollständige Deckung, wenn ein Hindernis seinen Körper komplett verdeckt.

Schaden und Heilung

Verletzungen und Todesgefahr sind ständige Begleiter der Abenteurer, die Fantasy-Spielwelten erkunden. Ein Schwerthieb, ein wohlplatzierter Pfeil oder die flammende Explosion eines *Feuerballs* können selbst den kühnsten Kreaturen Schaden zufügen oder sie sogar töten.

Trefferpunkte

Trefferpunkte stellen eine Kombination aus körperlicher und geistiger Widerstandskraft, Lebenswillen und Glück dar. Kreaturen mit mehr Trefferpunkten sind schwieriger zu töten. Kreaturen mit weniger Trefferpunkten sind verletzlicher.

Die aktuellen Trefferpunkte einer Kreatur (meist einfach Trefferpunkte genannt) können vom Trefferpunktemaximum der Kreatur bis 0 reichen. Diese Zahl ändert sich fortlaufend, wenn die Kreatur Schaden erleidet oder geheilt wird.

Wenn eine Kreatur Schaden erleidet, wird dieser Wert von ihren Trefferpunkten abgezogen. Der Verlust von Trefferpunkten hat keinen Einfluss auf die Fähigkeiten der Kreatur, bis die Trefferpunkte auf 0 gesunken sind.

Schadenswürfe

Bei allen Waffen, Zaubern und entsprechenden Fähigkeiten ist der Schaden angegeben, der durch sie verursacht wird. Würfle den Schaden aus, addiere alle relevanten Modifikatoren und wende ihn auf das Ziel an. Magische Waffen, Spezialfähigkeiten und andere Faktoren können einen Bonus auf den Schaden gewähren. Mit einem Malus ist es möglich, 0 Schaden zuzufügen, aber niemals negativen Schaden.

Greifst du mit einer **Waffe** an, wird der Attributsmodifikator, den du auf den Angriffswurf addiert hast, auch auf den Schaden angerechnet. Bei einem **Zauber** ist angegeben, mit welchen Würfeln der Schaden ausgewürfelt wird und ob Modifikatoren hinzuaddiert werden.

Fügt ein Zauber oder Effekt **mehr als einem Ziel** gleichzeitig Schaden zu, wird der Schaden einmal für alle Ziele statt einzeln ausgewürfelt. Beispiel: Wirkt ein Magier den Zauber *Feuerball* oder ein Kleriker *Flammenschlag*, so wird der Schaden nur einmal für alle Kreaturen ermittelt, die vom Zauber erfasst werden.

Kritische Treffer

Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, kannst du zusätzliche Würfel für den Angriffsschaden gegen das Ziel verwenden. Würfle zweimal mit allen Angriffs-Schadenswürfeln und addiere die Ergebnisse. Wende dann wie gewohnt Modifikatoren an. Um das Spiel zu beschleunigen, kannst du mit allen Schadenswürfeln gleichzeitig würfeln.

Erzielst du beispielsweise einen kritischen Treffer mit einem Dolch, würfelst du 2W4 statt 1W4, um den Schaden zu ermitteln, und addierst dann deinen relevanten Attributsmodifikator. Wenn der Angriff andere Schadenswürfel enthält, beispielsweise bei der Fähigkeit Hinterhältiger Angriff des Schurken, würfelst du auch mit diesen Würfeln zweimal.

Schadensarten

Verschiedene Angriffe, Schadenszauber und andere schädliche Effekte verursachen unterschiedliche Schadensarten. Schadensarten weisen zwar keine eigenen Regeln auf, doch es gibt andere Regeln wie etwa die für Schadensresistenzen, die auf ihnen aufbauen.

Den Schadensarten sind im Folgenden Beispiele angefügt, um es dem SL zu erleichtern, einem neuen Effekt eine Schadensart zuzufügen.

Blitz: Der Zauber *Blitz* und der Odem eines blauen Drachen verursachen Blitzschaden.

Energie: Reine magische Energie wird in eine schädliche Form gebündelt. Die meisten Effekte, die Energieschaden verursachen, sind Zauber wie *Magisches Geschoss* und *Waffe des Glaubens*.

Feuer: Rote Drachen speien Feuer und viele Zauber beschwören Flammen, um Feuerschaden zu verursachen.

Gift: Giftige Stiche und der Odem eines grünen Drachen verursachen Giftschaden.

Gleißend: Gleißender Schaden wird vom Zauber *Flammenschlag* eines Klerikers oder der Waffe eines Engels verursacht und versengt das Fleisch wie Feuer, während der Geist mit Energie überladen wird.

Hieb: Schwerter, Äxte und Monsterklauen verursachen Hiebschaden.

Kälte: Die höllische Kälte, die vom Speer eines Eisteufels ausgeht, und der eisige Atem eines weißen Drachen verursachen Kälteschaden.

Nekrotisch: Nekrotischer Schaden, der von bestimmten Untoten und Zaubern wie *Kalte Hand* verursacht wird, lässt Materie und sogar die Seele verwelken.

Psychisch: Mentale Fähigkeiten wie der Gedankenstrahl eines Gedankenschinders verursachen psychischen Schaden.

Säure: Der ätzende Atem eines schwarzen Drachen und die auflösenden Enzyme, die von einem schwarzen Blob abgesondert werden, verursachen Säureschaden.

Schall: Erschütternde Schallexplosionen wie der Effekt des Zaubers *Donnerwoge* verursachen Schallschaden.

Stich: Aufspießende und durchstechende Angriffe, wie von Speeren und Monsterbissen, verursachen Stichschaden.

Wucht: Angriffe mit stumpfer Gewalt – Hämmer, Fallschaden, Quetschungen und dergleichen – verursachen Wuchtschaden.

Schadensresistenz und -anfälligkeit

Manche Kreaturen und Gegenstände sind mit bestimmten Schadensarten besonders schwer oder leicht zu verletzen.

Ist eine Kreatur gegen eine Schadensart **resistent**, wird erlittener Schaden dieser Art halbiert. Ist eine Kreatur **anfällig** für eine Schadensart, wird erlittener Schaden dieser Art verdoppelt.

Resistenz und danach Anfälligkeit werden nach allen anderen Schadensmodifikatoren angewendet. Beispiel: Eine Kreatur ist gegen Wuchtschaden resistent und wird von einem Angriff getroffen, der 25 Wuchtschaden bewirkt. Die Kreatur befindet sich dabei in einer magischen Aura, die jeglichen Schaden um 5 verringert. Der Schaden von 25 wird zuerst um 5 verringert und danach halbiert. Die Kreatur erleidet also 10 Schaden.

Mehrere Resistenzen oder Anfälligkeiten für dieselbe Schadensart werden als eine einzelne gezählt. Beispiel: Wenn eine Kreatur gegen Feuerschaden sowie gegen jeglichen nichtmagischen Schaden resistent ist, so wird der Schaden von nichtmagischem Feuer bei dieser Kreatur um die Hälfte reduziert, nicht um drei Viertel.

Heilung

Schaden ist nicht dauerhaft, sofern er nicht tödlich ist. Selbst der Tod kann durch mächtige Magie rückgängig gemacht werden. Rasten stellt die Trefferpunkte einer Kreatur wieder her. Magische Methoden wie der Zauber *Wunden heilen* oder ein *Heiltrank* können Schaden sofort beseitigen.

Erfährt eine Kreatur Heilung irgendeiner Art, werden zurückerhaltene Trefferpunkte zu den aktuellen Trefferpunkten hinzugezählt. Die Trefferpunkte einer Kreatur können ihr Trefferpunktemaximum nicht übersteigen. Werden mehr Trefferpunkte als dieses Maximum zurückerhalten, gehen diese also verloren. Beispielsweise heilt ein Druide einen Waldläufer um 8 Trefferpunkte. Wenn der Waldläufer über 14 aktuelle Trefferpunkte verfügt und sein Trefferpunktemaximum bei 20 liegt, kann er nur 6 Trefferpunkte zurückerhalten, nicht 8.

Eine Kreatur, die gestorben ist, kann keine Trefferpunkte zurückerhalten, bis sie durch Magie wie den Zauber *Wiederbeleben* wieder zum Leben erweckt wurde.

Auf 0 Trefferpunkte sinken

Sinken deine Trefferpunkte auf 0, stirbst du entweder sofort oder verlierst das Bewusstsein. Dies wird in den folgenden Abschnitten erklärt.

Sofortiger Tod

Massiver Schaden kann dich sofort töten. Wenn Schaden deine Trefferpunkte auf 0 reduziert und noch Schaden übrig ist, stirbst du sofort, falls der verbleibende Schaden deinem Trefferpunktemaximum entspricht oder es übersteigt.

Beispiel: Eine Klerikerin mit maximal 12 Trefferpunkten hat aktuell 6 Trefferpunkte. Wenn ihr ein Angriff 18 Punkte Schaden zufügt, fällt sie auf 0 Trefferpunkte, aber es bleiben 12 Schaden übrig.

Da der verbleibende Schaden ihrem Trefferpunktemaximum entspricht, stirbt die Klerikerin.

Das Bewusstsein verlieren

Wenn Schaden deine Trefferpunkte auf 0 reduziert, dich aber nicht tötet, verlierst du das Bewusstsein (siehe Anhang PH-A). Diese Bewusstlosigkeit endet, sobald du Trefferpunkte zurückerhältst.

Todesrettungswürfe

Wann immer du deinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnst, musst du einen besonderen Rettungswurf ausführen, der sich Todesrettungswurf nennt. Dadurch wird bestimmt, ob du der Schwelle des Todes näher kommst oder am Leben bleibst. Im Gegensatz zu anderen Rettungswürfen steht dieser mit keinem Attributswert in Verbindung. Du bist dem Schicksal ausgeliefert, und nur Zauber oder besondere Fähigkeiten können dir jetzt noch helfen.

Würfle mit einem W20. Wenn das Ergebnis 10 oder höher beträgt, bist du erfolgreich. Anderenfalls scheiterst du. Ein Erfolg oder Scheitern selbst hat keinen Effekt. Bei deinem dritten Erfolg wirst du stabilisiert (siehe unten). Bei deinem dritten Scheitern stirbst du. Die erfolgreichen und gescheiterten Würfe müssen nicht aufeinanderfolgen. Notiere dir 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: Würfelst du bei einem Todesrettungswurf mit dem W20 eine 1, zählt das als zwei gescheiterte Rettungswürfe. Würfelst du mit dem W20 eine 20, erhältst du 1 Trefferpunkt zurück.

Schaden bei 0 Trefferpunkten: Erleidest du Schaden, während du 0 Trefferpunkte hast, zählt das als gescheiterter Todesrettungswurf. Falls der Schaden von einem kritischen Treffer stammt, zählt das als zwei gescheiterte Rettungswürfe. Falls der Schaden deinem Trefferpunktemaximum entspricht oder es übersteigt, bedeutet das deinen sofortigen Tod.

Eine Kreatur stabilisieren

Die beste Möglichkeit, eine Kreatur mit 0 Trefferpunkten zu retten, ist, sie zu heilen. Ist keine Heilung möglich, kann die Kreatur zumindest stabilisiert werden, sodass sie bei einem gescheiterten Todesrettungswurf nicht stirbt.

Du kannst im Zuge einer Aktion einer bewusstlosen Kreatur Erste Hilfe leisten, und dadurch versuchen, sie zu stabilisieren. Das erfordert einen erfolgreichen SG-10-Weisheitswurf (Heilkunde).

Eine **stabile** Kreatur führt keine Todesrettungswürfe aus, obwohl sie über 0 Trefferpunkte verfügt. Sie bleibt jedoch bewusstlos. Sobald sie Schaden erleidet, ist die Kreatur nicht mehr stabil und muss erneut Todesrettungswürfe ausführen. Eine stabile Kreatur, die nicht geheilt wird, gewinnt nach 1W4 Stunden 1 Trefferpunkt zurück.

Monster und der Tod

Die meisten SL lassen Monster sterben, sobald ihre Trefferpunkte auf 0 fallen, anstatt sie das Bewusstsein verlieren und Todesrettungswürfe ausführen zu lassen.

Mächtige Bösewichte und besondere Nichtspielercharaktere stellen gängige Ausnahmen dar: Der SL kann sie das Bewusstsein verlieren und den gleichen Regeln folgen lassen, die für Spielercharaktere gelten.

Eine Kreatur k. o. schlagen

Manchmal möchte ein Angreifer einen Feind außer Gefecht setzen, anstatt ihm einen tödlichen Schlag zu versetzen. Wenn ein Angreifer eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf 0 Trefferpunkte reduziert, kann der Angreifer die Kreatur k. o. schlagen. Der Angreifer kann diese Entscheidung in dem Moment treffen, in dem er den Schaden zufügt. Die Kreatur verliert das Bewusstsein und ist stabil.

Temporäre Trefferpunkte

Einige Zauber und Spezialfähigkeiten gewähren einer Kreatur temporäre Trefferpunkte. Temporäre Trefferpunkte sind keine echten Trefferpunkte, sondern ein Puffer gegen Schaden, der dich vor Verletzungen schützt.

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

Da sich temporäre Trefferpunkte von deinen tatsächlichen Trefferpunkten unterscheiden, können sie dein Trefferpunktemaximum übersteigen. Ein Charakter kann daher auch mit vollen Trefferpunkten temporäre Trefferpunkte erhalten.

Temporäre Trefferpunkte können nicht durch Heilung wiederhergestellt und auch 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.

Wenn du über 0 Trefferpunkte verfügst und temporäre Trefferpunkte erhältst, wirst du dadurch nicht stabilisiert und erlangst das Bewusstsein nicht wieder. Sie können zwar auf dich gerichteten Schaden absorbieren, aber nur wahre Heilung kann dich retten.

Sofern das Merkmal, das dir temporäre Trefferpunkte gewährt, keine Wirkungsdauer angibt, halten sie an, bis sie verbraucht sind oder du eine lange Rast beendest.

Berittener Kampf

Ein Ritter, der auf einem Schlachtross in den Kampf prescht, ein Magier, der Zauber vom Rücken eines Greifen wirkt oder ein Kleriker, der auf einem Pegasus durch die Lüfte schwebt – sie alle genießen die Vorzüge der Geschwindigkeit und der Beweglichkeit eines Reittiers.

Eine Kreatur, die willens ist, mindestens eine Größenkategorie größer ist als du und eine passende Anatomie besitzt, kann als Reittier dienen, wobei folgende Regeln gelten:

Aufsitzen und Absitzen

Einmal pro Bewegung kannst du auf ein Reittier, das sich im Abstand von 1,5 Metern von dir befindet, aufsitzen oder davon absteigen. Dies kostet dich die Hälfte deiner Bewegungsrate. Besitzt du zum Beispiel eine Bewegungsrate von neun Metern, musst du 4,5 Meter davon verwenden, um auf ein Pferd aufzusitzen. Du kannst also nicht aufsitzen, wenn du weniger als 4,5 Meter deiner Bewegungsrate übrig hast oder diese auf 0 gesunken ist.

Wird das Reittier, auf dem du sitzt, gegen seinen Willen durch einen Effekt bewegt, musst du einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, damit du nicht herunterfällst. Scheitert der Wurf, wirst du in einem Bereich von 1,5 Metern um das Reittier umgestoßen. Wirst du umgestoßen, während du reitest, musst du den gleichen Rettungswurf ausführen.

Wird dein Reittier umgestoßen, kannst du deine Reaktion verwenden, um abzuspringen und auf deinen Füßen zu landen. Anderenfalls wirst du abgeworfen und landest umgestoßen im Abstand von bis zu 1,5 Metern um das Reittier.

Ein Reittier kontrollieren

Wenn du reitest, hast du zwei Optionen. Du kannst dein Reittier entweder kontrollieren oder es eigenständig handeln lassen. Intelligente Kreaturen wie Drachen handeln eigenständig.

Du kannst dein Reittier nur dann kontrollieren, wenn es entsprechend abgerichtet wurde. Bei Reitpferden, Eseln und ähnlichen Kreaturen wird davon ausgegangen, dass sie darauf abgerichtet sind, einen Reiter zu tragen. Kontrollierst du dein Reittier, entspricht seine Initiative deiner eigenen, sobald du aufsitzt. Es bewegt sich so, wie du es ihm vorgibst, und hat 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 selbstständiges Reittier behält seinen Rang in der Initiativreihenfolge bei. Einen Reiter zu tragen schränkt seine Aktionsmöglichkeiten nicht ein und es handelt und bewegt sich, wie es will. Es kann aus dem Kampf fliehen, einen Sturmangriff ausführen, einen schwer verwundeten Gegner verschlingen und auch auf andere Arten entgegen deiner Wünsche handeln.

Löst dein Reittier einen Gelegenheitsangriff aus, während du auf ihm sitzt, kann der Angreifer sich aussuchen, ob er dich oder das Reittier als Ziel wählt.

Unterwasserkampf

Abenteurer, die Sahuagin in ihre aquatische Heimat verfolgen, in einem Schiffswrack mit Haien kämpfen oder sich in einem überfluteten Gewölbe wiederfinden, müssen in einer schwierigen Umgebung bestehen. Unter Wasser gelten die folgenden Regeln:

Führt eine Kreatur ohne Schwimmbewegungsrate (egal ob natürlich oder magisch verliehen) einen **Nahkampfwaffenangriff** aus, ist sie bei diesem im Nachteil, es sei denn, sie benutzt dabei einen Dolch, einen Dreizack, ein Kurzschwert, einen Speer oder einen Wurfspeer.

Ein **Fernkampfwaffenangriff** verfehlt sein Ziel automatisch, wenn über die Grundreichweite der Waffe hinaus angegriffen wird. Auch innerhalb der normalen Reichweite ist der Angreifer im Nachteil, es sei denn, er verwendet eine Armbrust, ein Netz oder eine Waffe, die wie ein Wurfspeer geworfen wird (einschließlich Dreizack, Speer und Wurfpfeil).

Solange sie sich vollständig im Wasser befinden, sind Kreaturen und Gegenstände gegen Feuerschaden resistent.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Zauberwirken

Magie durchdringt Fantasy-Spielwelten. Meistens tritt sie in Form von Zaubern auf.

Dieser Abschnitt enthält die Regeln zum Zauberwirken. Verschiedene Charakterklassen haben unterschiedliche Arten, ihre Zauber zu lernen und vorzubereiten. Monster nutzen Magie auf einzigartige Weise. Unabhängig von ihrer Quelle folgen Zauber den hier aufgeführten Regeln.

Was ist ein Zauber?

Ein Zauber ist ein diskreter magischer Effekt, eine einzelne Verformung der magischen Energien, die das Multiversum in einer spezifische Ausprägung durchdringen. Beim Wirken eines Zaubers manipuliert der Charakter kunstvoll die unsichtbaren Fasern urtümlicher Magie, die die Welt durchdringen, formt sie zu einem ganz bestimmten Muster, sieht, wie sie auf ganz bestimmte Weise vibrieren, und lässt sie dann wieder los, um den gewünschten Effekt zu erzielen – in den meisten Fällen geschieht all das innerhalb von Sekunden.

Zauber können vielseitige Werkzeuge, Waffen oder Schutzschilde sein. Sie können Schaden verursachen oder rückgängig machen, Zustände verursachen oder entfernen (siehe Anhang PH-A), Lebensenergie absaugen und Toten wieder Leben einhauchen.

Im Verlauf der Geschichte des Multiversums wurden unzählige Zauber erschaffen und viele von ihnen sind längst in Vergessenheit geraten. Einige sind möglicherweise in staubigen Zauberbüchern in uralten Ruinen niedergeschrieben oder im Geist einer toten Gottheit gefangen. Vielleicht werden sie eines Tages von einem Charakter wiederentdeckt, der über die nötige Macht und das Wissen verfügt.

Zaubergrad

Jeder Zauber hat einen Grad von 0 bis 9. Der Grad eines Zaubers ist ein allgemeiner Hinweis darauf, wie mächtig er ist. So gibt es das bescheidene (aber immer noch beeindruckende) *Magische Geschoss* des 1. Grades und den welterschütternden *Wunsch* des 9. Grades. Zaubertricks – einfache, aber mächtige Zauber, die Charaktere quasi im Schlaf beherrschen – haben den 0. Grad. Je höher der Grad eines Zaubers ist, desto höher muss die Stufe des Zauberwirkers sein, damit dieser den Zauberspruch verwenden kann.

Zaubergrad und Charakterstufe stimmen nicht direkt überein. Für gewöhnlich kann ein Charakter einen Zauber des 9. Grades erst wirken, wenn er die 17. Stufe erreicht hat, nicht die 9. Stufe.

Bekannte und vorbereitete Zauber

Ehe ein Zauberwirker einen Spruch entfesseln kann, muss er diesen fest in seinem Geist verankern oder durch einen magischen Gegenstand Zugriff auf ihn haben. Mitglieder einiger Klassen, darunter Barden und Zauberer, besitzen eine begrenzte Anzahl von Zaubern, die ihnen immer zur Verfügung stehen. Dies gilt auch für viele magische Monster. Andere Zauberwirker wie Kleriker und Magier müssen ihre Zauber vorbereiten. Dieser Vorgang unterscheidet sich je nach Klasse und ist in deren Beschreibungen angegeben.

In jedem Fall hängt die Anzahl der Zauber, die ein Zauberwirker in seinem Verstand verankert haben kann, von der Charakterstufe ab.

Zauberplätze

Egal wie viele Zauber ein Zauberwirker kennt oder vorbereitet: Er kann nur eine bestimmte Anzahl an Zaubern wirken, bevor er rasten muss. Die Manipulation des magischen Grundgefüges und die Kanalisierung seiner Energie selbst in den einfachsten Zauber ist körperlich und mental sehr anstrengend, und auf höheren Graden steigen die Anforderungen noch weiter. Aus diesem Grund ist in der Aufstiegstabelle jeder zauberwirkenden Klasse angegeben, wie viele Zauberplätze eines jeden Grades dem Charakter auf seiner aktuellen Stufe zur Verfügung stehen. Beispielsweise besitzt Umara, eine Magierin der 3. Stufe, vier Zauberplätze des 1. Grades und zwei des 2. Grades.

Wenn ein Charakter einen Zauber wirkt, verbraucht er einen Platz für den Grad des Zaubers oder höher. Er „füllt“ quasi zuvor einen Platz mit dem entsprechenden Zauber. Du kannst dir einen Zauberplatz wie eine Aussparung einer bestimmten Größe vorstellen: kleine Plätze für Zauber des 1. Grades, etwas größere für Zauber höheren Grades. Ein Zauber des 1. Grades passt in einen Zauberplatz einer beliebiger Größe, ein Zauber des 9. Grades dagegen nur in einen Platz des 9. Grades. Wenn Umara also *Magisches Geschoss* – einen Zauber 1. Grades – wirkt, verbraucht sie einen Zauberplatz des 1. Grades und hat noch drei Plätze übrig.

Nach einer langen Rast werden verbrauchte Zauberplätze wiederhergestellt.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Manche Charaktere und Monster haben Spezialfähigkeiten, mit denen sie Zauber wirken können, ohne Zauberplätze verbrauchen zu müssen. Dies gilt beispielsweise für einen Mönch, der dem Weg der vier Elemente folgt, einen Hexenmeister, der bestimmte schauerliche Anrufungen wählt, und einen Höllenschlundteufel aus den Neun Höllen.

Einen Zauber auf einem höheren Grad wirken

Wenn ein Zauberwirker einen Zauber mit einem Zauberplatz eines höheren Grades wirkt, gilt der höhere Grad. Wenn Umara zum Beispiel beim Wirken von *Magisches Geschoss* einen Zauberplatz des 2. Grades nutzt, hat *Magische Geschoss* in diesem Zug den 2. Grad. Der Zauber dehnt sich gewissermaßen aus, um den zugewiesenen Zauberplatz auszufüllen.

Bestimmte Zauber wie etwa *Magisches Geschoss* und *Wunden heilen* haben mächtigere Effekte, wenn sie auf einem höheren Grad gewirkt werden. Diese sind in der Beschreibung des Zaubers aufgeführt.

In Rüstung zaubern

Da das Zauberwirken mentalen Fokus und präzise Gesten erfordert, musst du im Umgang mit der getragenen Rüstung geübt sein, damit du Zauber wirken kannst. Sonst bist du zu sehr abgelenkt und in deinen Bewegungen eingeschränkt.

Zaubertricks

Ein Zaubertrick ist ein Zauber, der jederzeit und ohne Zauberplatz gewirkt werden kann. Außerdem muss er nicht vorbereitet werden. Durch wiederholten Gebrauch hat sich der Zauber so fest ins Gedächtnis des Zauberwirkers eingebrannt und ihn mit der notwendigen Magie durchdrungen, dass er den Effekt jederzeit aufrufen kann. Der Zaubergrad eines Zaubertricks ist 0.

Rituale

Bestimmte Zauber haben den besonderen Zusatz „Ritual“. Solche Zauber können nach den üblichen Regeln für das Zauberwirken oder als Ritual gewirkt werden. Das Wirken der Ritualversion eines Zaubers dauert zehn Minuten länger als sonst üblich und verbraucht keinen Zauberplatz. Dies bedeutet auch, dass die Ritualversion nicht auf einem höheren Grad gewirkt werden kann.

Damit ein Zauberwirker einen Zauber als Ritual wirken kann, muss er über das entsprechende Merkmal verfügen. Druiden und Kleriker besitzen beispielsweise ein solches Merkmal. Der Zauberwirker muss den Spruch außerdem vorbereitet oder in seiner Liste bekannter Zauber haben, es sei denn, das Ritual-Merkmal des Charakters gibt das anders an, etwa beim Magier.

Einen Zauber wirken

Wenn ein Charakter einen Zauber wirkt, gelten unabhängig von der Charakterklasse und den Effekten des Zaubers die gleichen Grundregeln.

Jede Zauberbeschreibung beginnt mit einer Reihe von Informationen wie Name, Grad, Schule der Magie, Zeitaufwand, Reichweite, Komponenten und Wirkungsdauer. Der restliche Eintrag beschreibt den Effekt des Zaubers.

Zeitaufwand

Für die meisten Zauber ist nur eine Aktion erforderlich, aber bestimmte Zauber erfordern eine Bonusaktion, eine Reaktion oder einen viel größeren Zeitaufwand.

Bonusaktion

Ein Zauber, der als Bonusaktion gewirkt wird, ist besonders schnell. Du musst in deinem Zug eine Bonusaktion verwenden, um den Zauber zu wirken. Das geht allerdings nur, wenn du in dem Zug noch keine Bonusaktion verwendet hast. Außer einem Zaubertrick mit einem Zeitaufwand von einer Aktion kannst du in dem Zug keinen weiteren Zauber wirken.

Reaktionen

Manche Zauber können als Reaktion gewirkt werden. Das Wirken dieser Zauber dauert nur den Bruchteil einer Sekunde. Sie werden als Reaktion auf ein Ereignis gewirkt. Wenn ein Zauber als Reaktion gewirkt werden kann, steht in der Zauberbeschreibung, wann genau das möglich ist.

Längerer Zeitaufwand

Bestimmte Zauber (beispielsweise solche, die als Ritual gewirkt werden) sind zeitaufwändiger: Das Wirken dauert mehrere Minuten oder sogar Stunden. Wenn du einen Zauber mit einem größeren Zeitaufwand als eine Aktion oder Reaktion wirkst, musst du in jedem Zug deine Aktion zum Wirken verwenden und während dieser Zeit deine Konzentration aufrechterhalten (siehe Konzentration unten). Wenn deine Konzentration unterbrochen wird, schlägt der Zauber fehl, aber der Zauberplatz wird nicht verbraucht. Wenn du den Zauber erneut wirken willst, musst du von vorne beginnen.

Reichweite

Das Ziel eines Zaubers muss sich innerhalb dessen Reichweite befinden. Bei einem Zauber wie *Magisches Geschoss* ist das Ziel eine Kreatur. Bei einem Zauber wie *Feuerball* ist das Ziel der Punkt im Raum, an dem der Feuerball explodiert.

Die meisten Zauber besitzen eine in Metern angegebene Reichweite. Bei manchen Zaubern muss die Zielkreatur (einschließlich des Wirkers) berührt werden. Andere Zauber, etwa *Schild*, betreffen nur den Wirker. Diese Zauber haben die Reichweite „Selbst".

Zauber, deren Effekte kegel- oder linienförmig von dir ausgehen, haben ebenfalls die Reichweite „Selbst", da der Ursprung des Zaubereffekts bei dir liegen muss (siehe „Wirkungsbereiche").

Sobald ein Zauber gewirkt wurde, sind seine Effekte nicht mehr durch seine Reichweite beschränkt, sofern die Zauberbeschreibung nichts anderes angibt.

Komponenten

Die Komponenten eines Zaubers sind die physischen Voraussetzungen, die du erfüllen musst, um ihn wirken zu. Die Beschreibung jedes Zaubers gibt an, ob verbale Komponenten (V), Gesten (G) oder Materialkomponenten (M) erforderlich sind. Wenn eine oder mehrere Komponenten eines Zaubers fehlen, kannst du ihn nicht wirken.

Verbal (V)

Die meisten Zauber erfordern das Intonieren mystischer Worte. Die Worte selbst sind nicht die Quelle der Macht eines Zaubers. Vielmehr bringt die Kombination aus Lauten, Betonung und Resonanz die Fäden der Magie zum Schwingen. Ein Charakter, der geknebelt ist oder sich in einem Bereich der Stille befindet, wo etwa der Zauber Stille aktiv ist, kann keine Zauber mit verbalen Komponenten wirken.

Geste (G)

Das Wirken von Zaubern umfasst oft ausladende Gesten oder subtile Fingerbewegungen. Wenn ein Zauber eine Geste als Komponente erfordert, muss der Zauberwirker mindestens eine Hand frei bewegen können, um die entsprechenden Gesten auszuführen.

Material (M)

Zum Wirken mancher Zauber werden bestimmte Objekte benötigt, die in Klammern im Komponenteneintrag aufgeführt sind. Ein Charakter kann einen **Materialkomponentenbeutel** oder einen **Zauberfokus** (siehe „Ausrüstung") anstelle der für einen Zauber angegebenen Komponenten verwenden. Sind Kosten für eine Komponente angegeben, muss der Charakter diesen spezifischen Gegenstand besitzen.

Wenn in der Beschreibung eines Zaubers angegeben ist, dass die Materialkomponente durch den Zauber verbraucht wird, muss der Zauberwirker eine separate Komponente für jedes Wirken des Zaubers zur Hand haben.

Ein Zauberwirker benötigt mindestens eine freie Hand, um die Materialkomponenten eines Zaubers oder einen Zauberfokus zu verwenden. Dies kann jedoch dieselbe Hand sein, mit der er die Gesten ausführt.

Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer eines Zaubers gibt an, wie lange dessen Effekt andauert. Sie kann Runden, Minuten, Stunden oder sogar Jahre betragen. Manche Zauber sind aktiv, bis sie gebannt oder zerstört werden.

Unmittelbar

Der Effekt vieler Zauber tritt unmittelbar ein. Ein solcher Zauber verletzt, heilt, erzeugt oder verändert eine Kreatur oder ein Objekt auf eine Weise, die nicht gebannt werden kann, da die Magie nur einen Augenblick lang existiert.

Konzentration

Einige Zauber erfordern, dass du deine Konzentration aufrechterhältst, damit die Magie aktiv bleibt. Wenn du deine Konzentration verlierst, endet ein solcher Zauber.

Ist für die Aufrechterhaltung eines Zaubers Konzentration erforderlich, ist dies bei der Wirkungsdauer vermerkt. Zudem wird angegeben, wie lange du dich auf den Zauber konzentrieren kannst. Du kannst deine Konzentration jederzeit beenden – dazu ist keine Aktion notwendig.

Normale Aktivitäten wie Bewegungen und Angriffe stören die Konzentration nicht. Die folgenden Faktoren können die Konzentration stören:

- **Du wirkst einen anderen Zauber, der Konzentration erfordert.** Du verlierst die Konzentration auf einen Zauber, wenn du einen anderen wirkst, der Konzentration erfordert. Du kannst dich nicht auf zwei Zauber gleichzeitig konzentrieren.
- **Du nimmst Schaden.** Nimmst du Schaden, während du dich auf einen Zauber konzentrierst, musst du einen Konstitutionsrettungswurf ausführen, um deine Konzentration aufrechtzuerhalten. Der SG ist 10 oder die Hälfte des erlittenen Schadens, sofern

dieser Wert höher ist. Wenn du aus mehreren Quellen Schaden nimmst, etwa durch einen Peil und den Feueratem eines Drachen, musst du für jede Schadensquelle einen eigenen Rettungswurf ausführen.

- **Du bist kampfunfähig oder tot.** Du verlierst deine Konzentration, wenn du kampfunfähig wirst oder stirbst.

Der SL kann auch festlegen, dass unter bestimmten Umständen – etwa, wenn auf einem sturmgepeitschten Schiff eine Welle über dich hereinbricht – ein SG-10-Konstitutionsrettungswurf erforderlich ist, um die Konzentration aufrechtzuerhalten.

Ziele

Bei vielen Zaubern musst du mindestens ein Ziel auswählen. Die Beschreibung eines Zaubers gibt an, ob es sich dabei um Kreaturen, Objekte oder einen Wirkungsbereich (siehe unten) handelt.

Hat ein Zauber keine wahrnehmbare Wirkung, weiß eine Kreatur möglicherweise nicht, dass sie von einem Zauber betroffen wurde. Effekte wie Blitze sind offensichtlich, doch subtilerer Effekte, wie der Versuch, die Gedanken einer Kreatur zu lesen, bleiben normalerweise unbemerkt, sofern in der Beschreibung nichts anderes steht.

Freie Sicht auf das Ziel

Damit du etwas als Ziel wählen kannst, musst du es sehen können – es darf sich also nicht in vollständiger Deckung befinden.

Platzierst du einen Wirkungsbereich an einem Punkt, den du nicht sehen kannst, und liegt ein Hindernis wie eine Mauer zwischen dir und dem Punkt, wird der Ursprung auf der dir zugewandten Seite des Hindernisses platziert.

Der Zauberwirker als Ziel

Wenn das Ziel eines Zaubers eine Kreatur deiner Wahl ist, kannst du dich selbst als Ziel bestimmen, es sei denn, die Kreatur muss feindlich oder spezifisch eine andere Kreatur als du selbst sein. Wenn du dich im Wirkungsbereich eines Zaubers befindest, den du gewirkt hast, dann kannst du dich selbst als Ziel wählen.

Wirkungsbereiche

Zauber wie *Brennende Hände* und *Kältekegel* decken eine Fläche ab. Dadurch können sie mehrere Kreaturen auf einmal treffen.

Die Beschreibung eines Zaubers enthält den Wirkungsbereich, der üblicherweise eine von fünf Formen hat: Kegel, Kugel, Linie, Würfel oder Zylinder. Jeder Wirkungsbereich hat einen Ursprung, den Punkt, von dem die Energie des Zaubers ausgeht. Die Regeln für jede Form legen fest, wo sich der Ursprung befindet. Üblicherweise ist der Ursprung ein Punkt im Raum. Manche Zauber haben jedoch einen Bereich, dessen Ursprung eine Kreatur oder ein Gegenstand ist.

Der Effekt eines Zaubers breitet sich in geraden Linien vom Ursprung aus. Lässt sich keine gerade Linie vom Ursprung zu einem Punkt innerhalb des Wirkungsbereichs ziehen, betrifft der Zauber diesen Punkt nicht. Eine solche Linie kann nur von einem Hindernis blockiert werden, das vollständige Deckung bietet.

Kegel

Ein Kegel breitet sich von seinem Ursprung in eine von dir gewählte Richtung aus. Die Breite eines Kegels an einem bestimmten Punkt entlang seiner Länge entspricht dem Abstand dieses Punkts vom Ursprung. Die maximale Länge des Kegels entspricht seinem Wirkungsbereich.

Der Ursprung eines Kegels ist nicht im Wirkungsbereich des Zaubers enthalten, es sei denn, du gibst dies ausdrücklich an.

Linie

Eine Linie verläuft vom Ursprung gerade bis zu ihrer maximalen Länge und deckt einen Bereich entsprechend ihrer Breite ab.

Der Ursprung einer Linie ist nicht im Wirkungsbereich des Zaubers enthalten, es sei denn, du gibst dies ausdrücklich an.

Sphäre

Du entscheidest, wo der Ursprung einer Sphäre liegt. Die Sphäre breitet sich dann von diesem Punkt aus. Die Größe der Sphäre wird durch ihren Radius in Metern beschrieben.

Der Ursprung der Sphäre ist im Wirkungsbereich des Zaubers enthalten.

Würfel

Du legst den Ursprung eines Würfels fest. Er liegt dabei an einem beliebigen Punkt auf einer der Seiten des Würfels. Die Größe des Würfels wird durch dessen Kantenlänge beschrieben.

Der Ursprung eines Würfels ist nicht im Wirkungsbereich des Zaubers enthalten, es sei denn, du gibst dies ausdrücklich an.

Zylinder

Der Ursprung eines Zylinders ist der Mittelpunkt eines Kreises mit einem bestimmten Radius, der in der Beschreibung des Zaubers angegeben ist. Der Kreis muss sich entweder auf dem Boden oder auf der Höhe des Zaubereffekts befinden. Der Effekt eines Zaubers breitet sich in einem Zylinder in geraden Linien vom Ursprung zum Umfang des Kreises aus, der die Basis des Zylinders bildet. Danach schießt die Energie von der Basis nach oben oder von der Oberseite nach unten, und zwar in einer Entfernung, die der Höhe des Zylinders entspricht.

Der Ursprung des Zylinders ist im Wirkungsbereich des Zaubers enthalten.

Rettungswürfe

Die Beschreibung vieler Zauber gibt an, dass das Ziel einen Rettungswurf ausführen kann, um den Effekt ganz oder teilweise zu verhindern. Der Zauber gibt das Attribut an, das das Ziel für den Rettungswurf nutzt, und er legt fest, was bei einem Erfolg oder Misserfolg geschieht.

Der SG, um einem deiner Zauber zu widerstehen, beträgt 8 + dein Zauberwirken-Attributsmodifikator + dein Übungsbonus + etwaige besondere Modifikatoren.

Angriffswürfe

Bei manchen Zaubersprüchen muss der Zauberwirker einen Angriffswurf ausführen, um festzustellen, ob der Zauber das Ziel trifft. Dein Angriffsbonus mit Zauberangriffen entspricht deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator + deinem Übungsbonus.

Bei den meisten Zaubern, die Angriffswürfe benötigen, handelt es sich um Fernkampfangriffe. Bedenke, dass du bei Fernkampfangriffen im Nachteil bist, wenn du dich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von einer feindlich gesinnten Kreatur befindest, dich sehen kann und kampffähig ist.

Die Schulen der Magie

Magische Akademien ordnen Zauber in acht Kategorien, welche sie Schulen der Magie nennen. Gelehrte, besonders Magier, wenden diese Kategorien auf alle Zauber an. Sie glauben, dass jegliche Magie letztendlich auf die gleiche Art und Weise funktioniert, ob sie nun aus striktem Studium stammt oder von einer Gottheit verliehen wurde.

Die Schulen der Magie helfen dabei, Zauber zu beschreiben. Für sie gelten keine eigenen Spielregeln, auch wenn sich einige Regeln auf sie beziehen.

Bannzauber sind von Natur aus schützend, obwohl sie auch offensiv eingesetzt werden können. Sie erschaffen magische Barrieren, negieren schädliche Effekte, verletzen Eindringlinge oder verbannen Kreaturen auf andere Ebenen der Existenz.

Beschwörungszauber transportieren Gegenstände oder Kreaturen von einem Ort zum anderen. Einige Zauber beschwören Kreaturen oder Gegenstände an die Seite des Zauberwirkers, während er sich mit anderen an einen entfernten Ort teleportieren kann. Einige Beschwörungszauber erschaffen Gegenstände oder Effekte aus dem Nichts.

Erkenntniszauber offenbaren Informationen: lange vergessene Geheimnisse, Blicke in die Zukunft, die Position versteckter Gegenstände, die Wahrheit hinter Illusionen, oder Visionen weit entfernter Personen und Orte.

Hervorrufungszauber manipulieren magische Energie, um den gewünschten Effekt zu erzeugen. Einige erschaffen Feuer oder Blitze. Andere kanalisieren positive Energie, um Wunden zu heilen.

Illusionszauber täuschen die Sinne und verwirren die Gedanken anderer. Sie lassen Kreaturen Dinge sehen, die gar nicht da sind, oder Dinge übersehen, die es wirklich gibt. Sie rufen Phantomlaute oder Erinnerungen hervor, die nie geschehen sind. Einige Illusionszauber erschaffen Trugbilder, die jede Kreatur sehen kann, aber die tückischsten Illusionszauber pflanzen ein Bild direkt in den Verstand einer Kreatur.

Nekromantiezauber lenken die Energien von Leben und Tod. Diese Zauber können zusätzliche Reserven an Lebenskraft gewähren, einer anderen Kreatur die Lebensenergie entziehen, Untote erschaffen oder sogar Tote wieder zum Leben erwecken.

Untote mit Nekromantiezaubern wie *Tote beleben* zu erschaffen ist keine gute Tat und nur böse Zauberwirker wenden diese Zauber regelmäßig an.

Verwandlungszauber verändern die Eigenschaften von Kreaturen, Gegenständen oder der Umgebung. Sie können einen Gegner in eine harmlose Kreatur verwandeln, einen Verbündeten stärken, einen Gegenstand auf Befehl des Zauberwirkers bewegen oder die Heilungsfähigkeiten einer Kreatur beschleunigen, damit sie sich von ihren Wunden erholt.

Verzauberungszauber beeinflussen den Verstand einer anderen Person und manipulieren oder kontrollieren ihr Verhalten. Diese Zauber können Feinde dazu bringen, den Zauberwirker als Freund zu sehen, Kreaturen zu einer bestimmten Aktion zwingen oder sogar eine andere Kreatur wie eine Marionette zu kontrollieren.

Magische Effekte kombinieren

Die Effekte verschiedener Zauber addieren sich, wenn sich ihre Wirkungsdauer überschneidet. Im Gegensatz dazu werden die Effekte des gleichen Zaubers, der mehrmals gewirkt wird, nicht kombiniert. Stattdessen wird der stärkste Effekt – zum Beispiel der höchste Bonus – dieser Zauber angewendet, solange sich ihre Wirkungsdauer überschneidet.

Wirken zum Beispiel zwei Kleriker *Segnen* auf dasselbe Ziel, erhält der Charakter nur einmal den Vorteil des Zaubers. Er erhält keine zwei Bonuswürfel.

Zauberlisten

Zauber des Barden

Zaubertricks (0. Grad)

Ausbessern
Botschaft
Einfache Illusion
Gehässiger Spott
Licht
Magierhand
Tanzende Lichter
Taschenspielerei
Zielsicherer Schlag

1. Grad

Donnerwoge
Federfall
Feenfeuer
Fürchterlicher Lachanfall
Heilendes Wort
Heldenmut
Identifizieren
Illusionsschrift
Lange Schritte
Lautloses Trugbild
Magie entdecken
Mit Tieren sprechen
Person bezaubern
Schlaf
Selbstverkleidung
Sprachen verstehen
Tierfreundschaft
Unsichtbarer Diener
Verderben
Wunden heilen

2. Grad

Attribut verbessern
Blindheit/Taubheit
Einflüsterung
Fesseln
Gedanken wahrnehmen
Gefühle besänftigen
Gegenstand aufspüren
Klopfen
Magischer Mund
Metall erhitzen
Person festhalten
Schwache Genesung
Stille
Tierbote
Tiere oder Pflanzen aufspüren
Unsichtbares sehen
Unsichtbarkeit
Zerbersten
Zone der Wahrheit

3. Grad

Fluch
Furcht
Glyphe des Schutzes
Hellsehen
Hypnotisches Muster
Mächtiges Trugbild
Magie bannen
Mit Pflanzen sprechen
Mit Toten sprechen
Pflanzenwachstum
Stinkende Wolke
Unauffindbarkeit
Verständigung
Winzige Hütte
Zungen

4. Grad

Bewegungsfreiheit
Dimensionstür
Kreatur aufspüren
Mächtige Unsichtbarkeit
Scheingelände
Verwandlung
Verwirrung
Zwang

5. Grad

Ablenkung
Äußerlichkeiten
Ausspähung
Bindung der Ebenen
Erinnerung verändern
Erwecken
Geas
Gegenstände beleben
Kreis der Teleportation
Massen-Wunden heilen
Monster festhalten
Person beherrschen
Sagenkunde
Tote erwecken
Traum
Vollständige Genesung

6. Grad
Böser Blick
Massen-Einflüsterung
Unwiderstehlicher Tanz
Vorbestimmtes Trugbild
Wächter und Hüter
Wahrer Blick
Weg finden

7. Grad
Arkanes Schwert
Arkane Spiegelung
Ätherische Gestalten
Auferstehung
Energiekäfig
Herrliches Herrenhaus
Regeneration
Symbol
Teleportieren
Trugbild projizieren

8. Grad
Gedankenleere
Monster beherrschen
Redegewandtheit
Schwachsinn
Wort der Macht: Betäubung

9. Grad
Voraussicht
Wahre Verwandlung
Wort der Macht: Tod

Zauber des Druiden

Zaubertricks (0. Grad)
Ausbessern
Druidenkunst
Flammen erzeugen
Gift versprühen
Göttliche Führung
Shillelagh
Widerstand

1. Grad
Donnerwoge
Feenfeuer
Gift und Krankheit entdecken
Gute Beeren
Heilendes Wort
Lange Schritte
Magie entdecken
Mit Tieren sprechen
Nahrung und Wasser reinigen
Nebelwolke
Person bezaubern
Springen
Tierfreundschaft
Verstricken
Wasser erschaffen oder zerstören
Wunden heilen

2. Grad
Attribut verbessern
Dornenwuchs
Dunkelsicht
Fallen finden
Flammenklinge
Flammenkugel
Gegenstand aufspüren
Metall erhitzen
Mondstrahl
Person festhalten
Rindenhaut
Schutz vor Gift
Schwache Genesung
Spurloses Gehen
Tierbote
Tiere oder Pflanzen aufspüren
Windstoß

3. Grad
Auf Wasser gehen
Blitze herbeirufen
Magie bannen
Mit Pflanzen sprechen
Mit Stein verschmelzen
Pflanzenwachstum
Schneesturm
Schutz vor Energie
Tageslicht
Tiere beschwören
Wasser atmen
Windwall

4. Grad
Bewegungsfreiheit
Eissturm
Feuerwand
Kreatur aufspüren
Plage
Rieseninsekt
Scheingelände
Schwache Elementare beschwören
Stein formen

Steinhaut
Tier beherrschen
Verwandlung
Verwirrung
Wasser kontrollieren
Wesen des Waldes beschwören

5. Grad

Ansteckung
Ausspähung
Bindung der Ebenen
Einswerden mit der Natur
Elementar beschwören
Erwecken
Geas
Hölzerner Weg
Insektenplage
Massen-Wunden heilen
Schutzhülle gegen Lebendes
Steinwand
Vollständige Genesung
Wiedergeburt

6. Grad

Dornenwand
Erde bewegen
Feenwesen beschwören
Heilung
Heldenmahl
Pflanzentor
Sonnenstrahl
Weg finden
Windwandeln

7. Grad

Arkane Spiegelung
Ebenenwechsel
Feuersturm
Regeneration
Schwerkraft umkehren

8. Grad

Antipathie/Sympathie
Erdbeben
Schwachsinn
Sonnenfeuer
Tierform
Wetterkontrolle

9. Grad

Gestaltwandel
Sturm der Vergeltung
Voraussicht
Wahre Auferstehung

Zauber des Hexenmeisters

Zaubertricks (0. Grad)

Einfache Illusion
Gift versprühen
Kalte Hand
Magierhand
Taschenspielerei
Unheimlicher Strahl
Zielsicherer Schlag

1. Grad

Höllischer Tadel
Illusionsschrift
Person bezaubern
Rascher Rückzug
Schutz vor Gut und Böse
Sprachen verstehen
Unsichtbarer Diener

2. Grad

Dunkelheit
Einflüsterung
Fesseln
Nebelschritt
Person festhalten
Schwächestrahl
Spiegelbilder
Spinnenklettern
Unsichtbarkeit
Zerbersten

3. Grad

Fliegen
Fluch brechen
Furcht
Gasförmige Gestalt
Gegenzauber
Hypnotisches Muster
Mächtiges Trugbild
Magie bannen
Schutzkreis
Vampirgriff
Zungen

4. Grad

Dimensionstür
Plage
Scheingelände
Verbannung

5. Grad
Ausspähung
Kontakt zu anderen Ebenen
Monster festhalten
Traum

6. Grad
Böser Blick
Feenwesen beschwören
Fleisch zu Stein
Massen-Einflüsterung
Todeskreis
Untote erschaffen
Wahrer Blick

7. Grad
Ätherische Gestalten
Ebenenwechsel
Energiekäfig
Finger des Todes

8. Grad
Halbebene
Monster beherrschen
Redegewandtheit
Schwachsinn
Wort der Macht: Betäubung

9. Grad
Astrale Projektion
Einkerkerung
Voraussicht
Wahre Verwandlung
Wort der Macht: Tod

Zauber des Klerikers

Zaubertricks (0. Grad)
Ausbessern
Göttliche Führung
Heilige Flamme
Licht
Thaumaturgie
Verschonung der Sterbenden
Widerstand

1. Grad
Befehl
Gift und Krankheit entdecken
Gutes und Böses entdecken
Heilendes Wort
Heiligtum
Lenkendes Geschoss
Magie entdecken
Nahrung und Wasser reinigen
Schild des Glaubens
Schutz vor Gut und Böse
Segnen
Verderben
Wasser erschaffen oder zerstören
Wunden heilen
Wunden verursachen

2. Grad
Attribut verbessern
Beistand
Blindheit/Taubheit
Dauerhafte Flamme
Fallen finden
Gebet der Heilung
Gefühle besänftigen
Gegenstand aufspüren
Person festhalten
Sanfte Ruhe
Schutz vor Gift
Schützendes Band
Schwache Genesung
Stille
Vorahnung
Waffe des Glaubens
Zone der Wahrheit

3. Grad
Auf Wasser gehen
Fluch
Fluch brechen
Glyphe des Schutzes
Hellsehen
Leuchtfeuer der Hoffnung
Magie bannen
Massen-Heilendes Wort
Mit Stein verschmelzen
Mit Toten sprechen
Nahrung und Wasser erschaffen
Schutz vor Energie
Schutzkreis
Tageslicht
Tote beleben
Verständigung
Wächtergeister
Wiederbeleben
Zungen

4. Grad
Bewegungsfreiheit
Hüter des Glaubens
Kreatur aufspüren
Stein formen
Todesschutz
Verbannung
Wasser kontrollieren
Weissagung

5. Grad
Ansteckung
Ausspähung
Bindung der Ebenen
Flammenschlag
Geas
Gutes und Böses bannen
Heiliges Gespräch
Insektenplage
Massen-Wunden heilen
Sagenkunde
Tote erwecken
Vollständige Genesung
Weihen

6. Grad
Heilung
Heldenmahl
Klingenbarriere
Leid
Rückruf
Untote erschaffen
Verbündeter aus den Ebenen
Wahrer Blick
Weg finden
Zutritt verwehren

7. Grad
Ätherische Gestalten
Auferstehung
Celestisches Wesen beschwören
Ebenenwechsel
Feuersturm
Göttliches Wort
Regeneration
Symbol

8. Grad
Antimagisches Feld
Erdbeben
Heilige Aura
Wetterkontrolle

9. Grad
Astrale Projektion
Massen-Heilung
Tor
Wahre Auferstehung

Zauber des Magiers

Zaubertricks (0. Grad)
Ausbessern
Botschaft
Einfache Illusion
Feuerpfeil
Gift versprühen
Kalte Hand
Kältestrahl
Licht
Magierhand
Säurespritzer
Schockgriff
Tanzende Lichter
Taschenspielerei
Zielsicherer Schlag

1. Grad
Alarm
Brennende Hände
Donnerwoge
Falsches Leben
Federfall
Fürchterlicher Lachanfall
Identifizieren
Illusionsschrift
Lange Schritte
Lautloses Trugbild
Magie entdecken
Magierrüstung
Magisches Geschoss
Nebelwolke
Person bezaubern
Rascher Rückzug
Schild
Schlaf
Schmieren
Schutz vor Gut und Böse
Schwebende Scheibe
Selbstverkleidung
Sprachen verstehen
Springen
Sprühende Farben
Unsichtbarer Diener
Vertrauten finden

2. Grad

Arkanes Schloss
Blindheit/Taubheit
Dauerhafte Flamme
Dunkelheit
Dunkelsicht
Einflüsterung
Flammenkugel
Gedanken wahrnehmen
Gegenstand aufspüren
Gestalt verändern
Klopfen
Magische Aura des Arkanisten
Magische Waffe
Magischer Mund
Nebelschritt
Netz
Person festhalten
Sanfte Ruhe
Säurepfeil
Schwächestrahl
Schweben
Seiltrick
Sengender Strahl
Spiegelbilder
Spinnenklettern
Unsichtbares sehen
Unsichtbarkeit
Vergrößern/Verkleinern
Verschwimmen
Windstoß
Zerbersten

3. Grad

Blitz
Feuerball
Fliegen
Flimmern
Fluch
Fluch brechen
Furcht
Gasförmige Gestalt
Gegenzauber
Geisterross
Glyphe des Schutzes
Hast
Hellsehen
Hypnotisches Muster
Mächtiges Trugbild
Magie bannen
Schneesturm
Schutz vor Energie
Schutzkreis
Stinkende Wolke
Tote beleben
Unauffindbarkeit
Vampirgriff
Verlangsamen
Verständigung
Wasser atmen
Winzige Hütte
Zungen

4. Grad

Arkanes Auge
Dimensionstür
Eissturm
Feuerschild
Feuerwand
Geheime Truhe
Kreatur aufspüren
Mächtige Unsichtbarkeit
Plage
Privates Heiligtum
Scheingelände
Schwache Elementare beschwören
Schwarze Tentakel
Stein formen
Steinhaut
Tödliches Phantom
Treuer Hund
Unverwüstliche Sphäre
Verarbeitung
Verbannung
Verwandlung
Verwirrung
Wasser kontrollieren

5. Grad

Ablenkung
Arkane Hand
Äußerlichkeiten
Ausspähung
Bindung der Ebenen
Elementar beschwören
Energiewand
Erinnerung verändern
Erschaffung
Geas
Gegenstände beleben
Kältekegel
Kontakt zu anderen Ebenen
Kreis der Teleportation
Monster festhalten
Person beherrschen
Sagenkunde

Steinwand
Telekinese
Telepathische Bindung
Todeswolke
Traum
Wände passieren

6. Grad

Auflösung
Böser Blick
Eiswand
Erde bewegen
Fleisch zu Stein
Frostsphäre
Kettenblitz
Kugel der Unverwundbarkeit
Magisches Gefäß
Massen-Einflüsterung
Notfall
Sofortige Beschwörung
Sonnenstrahl
Todeskreis
Untote erschaffen
Unwiderstehlicher Tanz
Vorbestimmtes Trugbild
Wächter und Hüter
Wahrer Blick

7. Grad

Arkane Spiegelung
Arkanes Schwert
Ätherische Gestalten
Ebenenwechsel
Energiekäfig
Finger des Todes
Herrliches Herrenhaus
Regenbogenspiel
Schwerkraft umkehren
Simulakrum
Spätzündender Feuerball
Symbol
Teleportieren
Trugbild projizieren
Verbergen

8. Grad

Antimagisches Feld
Antipathie/Sympathie
Flammende Wolke
Gedankenleere
Halbebene
Irrgarten
Klon
Monster beherrschen
Schwachsinn
Sonnenfeuer
Wetterkontrolle
Wort der Macht: Betäubung

9. Grad

Astrale Projektion
Einkerkerung
Gestaltwandel
Meteoritenschwarm
Regenbogenwand
Tor
Unheimliches Schicksal
Voraussicht
Wahre Verwandlung
Wort der Macht: Tod
Wunsch
Zeitstopp

Zauber des Paladins

1. Grad

Befehl
Gift und Krankheit entdecken
Göttliche Gunst
Gutes und Böses entdecken
Heldenmut
Magie entdecken
Nahrung und Wasser reinigen
Schild des Glaubens
Schutz vor Gut und Böse
Segnen
Wunden heilen

2. Grad

Beistand
Brandmarkendes Niederstrecken
Gegenstand aufspüren
Magische Waffe
Reittier finden
Schutz vor Gift
Schwache Genesung
Zone der Wahrheit

3. Grad

Fluch brechen
Magie bannen
Nahrung und Wasser erschaffen
Schutzkreis
Tageslicht
Wiederbeleben

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

4. Grad
Kreatur aufspüren
Todesschutz
Verbannung

5. Grad
Geas
Gutes und Böses bannen
Tote erwecken

Zauber des Waldläufers

1. Grad
Alarm
Tierfreundschaft
Wunden heilen
Magie entdecken
Gift und Krankheit entdecken
Nebelwolke
Gute Beeren
Zeichen des Jägers
Springen
Lange Schritte
Mit Tieren sprechen

2. Grad
Dornenwuchs
Dunkelsicht
Fallen finden
Gegenstand aufspüren
Rindenhaut
Schutz vor Gift
Schwache Genesung
Spurloses Gehen
Stille
Tierbote
Tiere oder Pflanzen aufspüren

3. Grad
Auf Wasser gehen
Mit Pflanzen sprechen
Pflanzenwachstum
Schutz vor Energie
Tageslicht
Tiere beschwören
Unauffindbarkeit
Wasser atmen
Windwall

4. Grad
Bewegungsfreiheit
Kreatur aufspüren
Steinhaut
Wesen des Waldes beschwören

5. Grad
Einswerden mit der Natur
Hölzerner Weg

Zauber des Zauberers

Zaubertricks (0. Grad)
Ausbessern
Botschaft
Einfache Illusion
Feuerpfeil
Gift versprühen
Kalte Hand
Kältestrahl
Licht
Magierhand
Säurespritzer
Schockgriff
Tanzende Lichter
Taschenspielerei
Zielsicherer Schlag

1. Grad
Brennende Hände
Donnerwoge
Falsches Leben
Federfall
Lautloses Trugbild
Magie entdecken
Magierrüstung
Magisches Geschoss
Nebelwolke
Person bezaubern
Rascher Rückzug
Schild
Schlaf
Selbstverkleidung
Sprachen verstehen
Springen
Sprühende Farben

2. Grad
Attribut verbessern
Blindheit/Taubheit
Dunkelheit

Dunkelsicht
Einflüsterung
Gedanken wahrnehmen
Gestalt verändern
Klopfen
Nebelschritt
Netz
Person festhalten
Schweben
Sengender Strahl
Spiegelbilder
Spinnenklettern
Unsichtbares sehen
Unsichtbarkeit
Vergrößern/Verkleinern
Verschwimmen
Windstoß
Zerbersten

3. Grad

Auf Wasser gehen
Blitz
Feuerball
Fliegen
Flimmern
Furcht
Gasförmige Gestalt
Gegenzauber
Hast
Hellsehen
Hypnotisches Muster
Mächtiges Trugbild
Magie bannen
Schneesturm
Schutz vor Energie
Stinkende Wolke
Tageslicht
Verlangsamen
Wasser atmen
Zungen

4. Grad

Dimensionstür
Eissturm
Feuerwand
Mächtige Unsichtbarkeit
Plage
Steinhaut
Tier beherrschen
Verbannung
Verwandlung
Verwirrung

5. Grad

Äußerlichkeiten
Erschaffung
Gegenstände beleben
Insektenplage
Kältekegel
Kreis der Teleportation
Monster festhalten
Person beherrschen
Steinwand
Telekinese
Todeswolke

6. Grad

Auflösung
Böser Blick
Erde bewegen
Kettenblitz
Kugel der Unverwundbarkeit
Massen-Einflüsterung
Sonnenstrahl
Todeskreis
Wahrer Blick

7. Grad

Ätherische Gestalten
Ebenenwechsel
Feuersturm
Finger des Todes
Regenbogenspiel
Schwerkraft umkehren
Spätzündender Feuerball
Teleportieren

8. Grad

Erdbeben
Flammende Wolke
Monster beherrschen
Sonnenfeuer
Wort der Macht: Betäubung

9. Grad

Meteoritenschwarm
Tor
Wort der Macht: Tod
Wunsch
Zeitstopp

Beschreibungen der Zauber

Ablenkung

Illusionszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du wirst unsichtbar und gleichzeitig erscheint ein illusionärer Doppelgänger von dir an deinem Standort. Der Doppelgänger bleibt für die Wirkungsdauer bestehen, die Unsichtbarkeit endet jedoch, wenn du angreifst oder einen Zauber wirkst.

Du kannst deine Aktion verwenden, um deinen illusionären Doppelgänger bis zu deiner doppelten Bewegungsrate zu bewegen und ihn gestikulieren, sprechen und auf eine beliebige Art handeln zu lassen.

Du kannst durch seine Augen sehen und durch seine Ohren hören, als befändest du dich am selben Ort. In jedem deiner Züge kannst du als Bonusaktion von den Sinnen des Doppelgängers zu deinen eigenen wechseln, oder wieder zurück. Während du seine Sinne benutzt, bist du in deiner eigenen Umgebung blind und taub.

Alarm

Bannzauber 1. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (eine kleine Glocke und ein Stück feiner Silberdraht)
Wirkungsdauer: 8 Stunden

Du erschaffst einen Alarm gegen unerwünschtes Eindringen. Wähle eine Tür, ein Fenster oder einen Bereich in Reichweite, der nicht größer als ein Würfel von sechs Metern Kantenlänge sein darf. Bis der Zauber endet, warnt dich ein Alarm, wenn eine mindestens winzige Kreatur den geschützten Bereich berührt oder in ihn eindringt. Wenn du den Zauber wirkst, kannst du Kreaturen bestimmen, die den Alarm nicht auslösen. Du legst zudem fest, ob der Alarm mental oder hörbar ist.

Ein mentaler Alarm macht sich als Klingeln in deinem Kopf bemerkbar, wenn du dich im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern vom geschützten Bereich befindest. Er weckt dich auch aus dem Schlaf.

Ein hörbarer Alarm erzeugt im Abstand von bis zu 18 Metern zehn Sekunden lang das Geräusch einer Handglocke.

Ansteckung

Nekromantiezauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 7 Tage

Deine Berührung verursacht Krankheiten. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur innerhalb deiner Reichweite aus. Bei einem Treffer verursachst du bei der Kreatur eine der unten beschriebenen Krankheiten deiner Wahl.

Am Ende jedes seiner Züge muss das Ziel einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Nach drei gescheiterten Rettungswürfen hält die Krankheit für die Wirkungsdauer an und die Kreatur führt keine Rettungswürfe mehr aus. Nach drei erfolgreichen Rettungswürfen erholt sich die Kreatur von der Krankheit und der Zauber endet.

Da dieser Zauber beim Ziel eine natürliche Krankheit verursacht, sind alle Effekte wirksam, die Krankheiten heilen oder anderweitig lindern.

Blendende Krankheit: Schmerz packt den Verstand der Kreatur und ihre Augen werden milchig weiß. Sie ist bei Attributs- und Rettungswürfen auf Weisheit im Nachteil und ist blind.

Fleischfäule: Das Fleisch der Kreatur verwest. Sie ist bei Charismawürfen im Nachteil und anfällig für sämtlichen Schaden.

Gedankenfeuer: Der Verstand der Kreatur wird fieberhaft. Sie ist bei Attributs- und Rettungswürfen auf Intelligenz im Nachteil und verhält sich im Kampf, als ob sie unter dem Einfluss des Zaubers *Verwirrung* stünde.

Krampfanfall: Die Kreatur wird von Krampfanfällen überwältigt. Sie ist bei Attributs-, Rettungs- und Angriffswürfen auf Geschicklichkeit im Nachteil.

Schleimiges Verderben: Die Kreatur beginnt unkontrolliert zu bluten. Sie ist bei Attributs- und Rettungswürfen auf Konstitution im Nachteil. Außerdem wird die Kreatur, wenn sie Schaden erleidet, bis zum Ende ihres nächsten Zugs betäubt.

Schmutzfieber: Ein rasendes Fieber erfasst den Körper der Kreatur. Sie ist bei Attributs-, Rettungs- und Angriffswürfen auf Stärke im Nachteil.

Antimagisches Feld

Bannzauber 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst (Sphäre mit 3 m Radius)
Komponenten: V, G, M (eine Prise Eisenpulver oder Eisenspäne)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Eine unsichtbare Sphäre aus Antimagie mit einem Radius von 3 Metern umgibt dich. Dieser Bereich ist von der magischen Energie abgeschnitten, die das Multiversum erfüllt. Innerhalb der Sphäre können keine Zauber gewirkt werden, beschworene Kreaturen verschwinden und magische Gegenstände werden zu gewöhnlichen. Bis der Zauber endet, bewegt sich die Sphäre mit dir im Zentrum fort.

Zauber und andere magische Effekte (außer solche durch Artefakte oder Gottheiten) werden von der Sphäre unterdrückt, die für sie undurchdringlich ist. Ein Zauberplatz, der zum Wirken eines unterdrückten Zaubers verwendet wird, gilt als verbraucht. Solange ein Effekt unterdrückt wird, wirkt er nicht, doch die Zeit, in der er unterdrückt wird, wird von seiner Dauer abgezogen.

Gezielte Effekte: Zauber und andere magische Effekte wie *magisches Geschoss* und *Person bezaubern*, die auf eine Kreatur oder einen Gegenstand in der Sphäre abzielen, haben keinen Effekt.

Magische Flächeneffekte: Der Flächeneffekt eines anderen Zaubers oder magischen Effekts wie eines *Feuerballs* kann nicht in die Sphäre eindringen. Wenn die Sphäre einen magischen Flächeneffekt überschneidet, wird der Bereich in der Sphäre unterdrückt. Beispiel: Die Flammen einer *Feuerwand* werden innerhalb der Sphäre unterdrückt, sodass bei ausreichender Überschneidung eine Lücke in der Wand entsteht.

Zauber: Alle aktiven Zauber oder anderen magischen Effekte, die eine Kreatur oder einen Gegenstand in der Sphäre beeinflussen, werden unterdrückt, solange sich die Kreatur oder der Gegenstand darin befinden.

Magische Gegenstände: Die Eigenschaften und Kräfte magischer Gegenstände werden in der Sphäre unterdrückt. Beispiel: Ein Langschwert +1 ist in der Sphäre ein nichtmagisches Langschwert.

Die Eigenschaften und Kräfte magischer Waffen werden unterdrückt, wenn sie gegen ein Ziel in der Sphäre gerichtet oder von einem Angreifer in der Sphäre geführt werden. Verlässt eine magische Waffe oder ein magisches Geschoss die Sphäre vollständig (beispielsweise, wenn du mit einem magischen Pfeil oder einem magischen Speer ein Ziel außerhalb der Sphäre anvisierst), wird die Magie des Gegenstands nicht mehr unterdrückt, sobald er die Sphäre verlässt.

Magisches Reisen: Teleportation und Ebenenreisen funktionieren in der Sphäre nicht. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Sphäre der Zielort oder der Startpunkt der magischen Reise darstellt. Ein Portal zu einem anderen Ort, einer anderen Welt oder einer anderen Existenzebene, sowie Öffnungen in den extradimensionalen Raum, wie beispielsweise durch den Zauber *Seiltrick*, schließen sich vorübergehend in der Sphäre.

Kreaturen und Objekte: Kreaturen oder Gegenstände, die mit Magie beschworen oder erschaffen wurden, existieren in der Sphäre vorübergehend nicht mehr. Kreaturen erscheinen sofort wieder, sobald der Bereich, in dem sie sich zuletzt befanden, nicht mehr innerhalb der Sphäre liegt.

Magie bannen: Zauber und magische Effekte wie *Magie bannen* haben keine Auswirkungen auf die Sphäre. Ebenso heben sich Sphären nicht gegenseitig auf, die von verschiedenen *Antimagischen Feldern* erschaffen wurden.

Antipathie/Sympathie

Verzauberungszauber 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Stunde
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G, M (entweder ein mit Essig getränkter Brocken Alaun für den Effekt *Antipathie* oder ein Tropfen Honig für den Effekt *Sympathie*)
Wirkungsdauer: 10 Tage

Dieser Zauber zieht Kreaturen deiner Wahl an oder wehrt sie ab. Wähle als Ziel einen Gegenstand oder eine Kreatur in Reichweite, der oder die höchstens riesig sein darf, oder einen Bereich, der nicht größer als ein Würfel mit 60 Metern Kantenlänge ist. Bestimme dann eine Art von intelligenter Kreatur, wie rote Drachen, Goblins oder Vampire. Du erfüllst das Ziel mit einer Aura, die die gewählten Kreaturen für die Wirkungsdauer entweder anzieht oder abwehrt. Wähle Antipathie oder Sympathie für den Effekt der Aura.

Antipathie: Die Verzauberung bewirkt, dass Kreaturen der von dir bestimmten Art den starken Drang verspüren, den Bereich zu verlassen und das Ziel zu meiden. Wenn eine derartige Kreatur das Ziel sehen kann oder sich ihm auf 18 Meter nähert, muss die Kreatur einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie wird verängstigt. Die Kreatur bleibt verängstigt, während sie das Ziel sehen kann oder sich im Abstand von bis zu 18 Metern von ihm befindet. Solange sie verängstigt ist, muss die Kreatur ihre Bewegungsrate verwenden, um sich zum nächsten sicheren Ort zu begeben, an dem sie das Ziel nicht sehen kann. Wenn die Kreatur mehr als 18 Meter vom Ziel entfernt ist und es nicht sehen kann, ist sie nicht mehr verängstigt. Sie erhält den Zustand jedoch erneut, wenn sie das Ziel wieder sehen kann oder sich ihm auf 18 Meter nähert.

Sympathie: Die Verzauberung bewirkt, dass Kreaturen der von dir bestimmten Art den starken Drang verspüren, sich dem Ziel zu nähern, während sie sich 18 Meter davon entfernt befinden oder es sehen können. Wenn eine derartige Kreatur das Ziel sehen kann oder sich ihm auf 18 Meter nähert, muss die Kreatur einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder ihre Bewegungsrate in jedem ihrer Züge verwenden, um den Bereich zu betreten oder sich in Reichweite des Ziels zu begeben. Wenn die Kreatur dies getan hat, kann sie sich nicht willentlich vom Ziel entfernen.

Wenn das Ziel eine beeinflusste Kreatur verletzt oder ihr anderweitig schadet, kann diese einen Weisheitsrettungswurf ausführen, um den Effekt wie unten beschrieben zu beenden.

Den Effekt beenden: Beendet eine betroffene Kreatur ihren Zug mehr als 18 Meter vom Ziel entfernt oder kann es nicht sehen, führt die Kreatur einen Weisheitsrettungswurf aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur nicht länger vom Effekt des Ziels betroffen und erkennt, dass das Gefühl der Anziehung oder Abneigung magischer Natur ist. Außerdem darf eine Kreatur, während sie von dem Zauber betroffen ist, alle 24 Stunden einen weiteren Weisheitsrettungswurf ausführen.

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur eine Minute lang gegen diesen Effekt immun. Danach kann er wieder in Kraft treten.

Arkane Hand

Hervorrufungszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G, M (eine Eierschale und ein Handschuh aus Schlangenleder)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst eine große Hand aus schimmernder, durchsichtiger Energie in einem freien Bereich in Reichweite, den du sehen kannst. Die Hand bleibt für die Wirkungsdauer des Zaubers bestehen. Sie bewegt sich auf deinen Befehl und ahmt die Bewegungen deiner eigenen Hand nach.

Die Hand ist ein Gegenstand mit einer RK von 20. Ihre Trefferpunkte entsprechen deinem Trefferpunktemaximum. Wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken, endet der Zauber. Sie besitzt eine Stärke von 26 (+8) und eine Geschicklichkeit von 10 (+0). Der Bereich der Hand gilt nicht als besetzt.

Nach dem Wirken des Zaubers und als Bonusaktion in deinen darauffolgenden Zügen kannst du die Hand bis zu 18 Meter weit bewegen und einen der folgenden Effekte auslösen.

Blockierende Hand: Die Hand platziert sich zwischen dir und einer Kreatur deiner Wahl, bis du der Hand einen anderen Befehl erteilst. Die Hand bewegt sich, um diese Position beizubehalten, und gewährt dir Teildeckung gegen das Ziel. Das Ziel kann sich nicht durch den Bereich der Hand bewegen, wenn sein Stärkewert kleiner oder gleich dem Stärkewert der Hand ist. Ist sein Stärkewert größer als der Stärkewert der Hand, kann sich das Ziel durch den Bereich der Hand auf dich zubewegen. Der Bereich gilt jedoch für das Ziel als schwieriges Gelände.

Geballte Faust: Die Hand schlägt eine Kreatur oder einen Gegenstand im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihr. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff für die Hand mit deinen Spielwerten aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 4W8 Energieschaden.

Greifende Hand: Die Hand versucht, eine höchstens riesige Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihr zu packen. Verwende den Stärkewert der Hand für den Ringenwurf. Ist das Ziel höchstens mittelgroß, bist du beim Wurf im Vorteil. Während die Hand das Ziel gepackt hat, kannst du eine Bonusaktion verwenden, damit die Hand es zerquetscht. Dabei erleidet das Ziel Wuchtschaden in Höhe von 2W6 + deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator.

Kraftvolle Hand: Die Hand versucht, eine Kreatur in 1,5 Metern Entfernung in eine Richtung deiner Wahl zu schieben. Führe einen Stärkewurf für die Hand aus, der mit dem Stärkewurf (Athletik) des Ziels verglichen wird. Ist das Ziel höchstens mittelgroß, bist du beim Wurf im Vorteil. Bei einem Erfolg schiebt die Hand das Ziel bis zu 1,5 Meter + (1,5 Meter mal deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator). Die Hand bewegt sich mit dem Ziel, um im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm zu bleiben.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 6. Grades oder höher nutzt, erhöht sich für jeden Grad über dem 5. der Schaden der geballten Faust um 2W8 und der Schaden der greifenden Hand um 2W6.

Arkane Spiegelung

Illusionszauber 7. Grades

Zeitaufwand: 10 Minuten
Reichweite: Sicht
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 10 Tage

Du lässt Gelände in einem Bereich von 1,6 Quadratkilometern wie eine andere Art von Gelände aussehen, riechen und sich sogar anfühlen. Die allgemeine Form des Geländes bleibt jedoch gleich. Weite Felder oder eine Straße können somit wie ein Sumpf, ein Hügel, eine Erdspalte oder anderes schwieriges oder unpassierbares Gelände erscheinen. Ein Tümpel kann wie eine grüne Wiese wirken, ein Abhang wie ein sanftes Gefälle oder ein mit Felsen übersäter Graben wie eine breite, flache Straße.

Gleichermaßen kannst du das Aussehen 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, so dass sie sicheres Gelände in schwieriges verwandeln kann (und andersherum) oder anderweitig die Bewegung durch das Gebiet beeinflusst. Jedes Stück illusionäres Gelände (wie ein Fels oder ein Zweig), das aus dem Bereich des Zaubers entfernt wird, verschwindet sofort.

Kreaturen mit wahrem Blick können die Illusion durchschauen und sehen das wahre Gelände. Alle anderen Elemente der Illusion bleiben jedoch bestehen. Selbst wenn sich die Kreatur also der Illusion bewusst ist, kann sie dennoch physisch mit ihr interagieren.

Arkanes Auge

Erkenntniszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (etwas Fledermausfell)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du erschaffst ein unsichtbares, magisches Auge in Reichweite, das für die Wirkungsdauer in der Luft schwebt.

Du erhältst mental visuelle Informationen von dem Auge, das über normale Sicht und Dunkelsicht bis zu neun Metern verfügt. Das Auge kann in alle Richtungen blicken.

Du kannst als Aktion das Auge bis zu neun Meter in jede Richtung bewegen. Es kann sich beliebig weit von dir entfernen, aber keine andere Existenzebene betreten. Eine solide Barriere blockiert die Bewegung des Auges. Es kann jedoch Öffnungen mit 2,5 Zentimetern Durchmesser passieren.

Arkanes Schloss

Bannzauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (Goldstaub im Wert von mindestens 25 GM, den der Zauber verbraucht)
Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt wird

Wenn du eine Tür, ein Fenster oder Tor, eine Truhe oder einen anderen Eingang berührst, der geschlossen ist, wird er für die Wirkungsdauer verschlossen. Du und alle Kreaturen, die du beim Wirken des Zaubers bestimmst, könnt das Objekt normal öffnen. Du kannst auch ein Kennwort festlegen, das diesen Zauber eine Minute lang innerhalb eines Radius von 1,5 Metern unterdrückt. Der Durchgang ist nicht passierbar, bis der Zauber gebannt oder unterdrückt wird. Wird *Klopfen* auf das Objekt gewirkt, so wird *Arkanes Schloss* zehn Minuten lang unterdrückt.

Unter diesem Zauber ist das Objekt schwieriger aufzubrechen oder aufzuzwingen. Der SG ist entsprechend um 10 erhöht.

Arkanes Schwert

Hervorrufungszauber 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G, M (eine Miniatur eines Platinschwerts mit einem Griff und Knauf aus Kupfer und Zink im Wert von 250 GM)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst eine schwertförmige Ebene aus Energie, die in Reichweite schwebt. Sie bleibt für die Wirkungsdauer bestehen.

Wenn das Schwert erscheint, kannst du einen Nahkampf-Zauberangriff gegen ein Ziel deiner Wahl im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Schwert ausführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 3W10 Energieschaden. Bis der Zauber endet, kannst du in jedem deiner Züge eine Bonusaktion verwenden, um das Schwert bis zu sechs Meter zu einem Bereich zu bewegen, den du sehen kannst. Du kannst dann diesen Angriff gegen dasselbe oder ein anderes Ziel wiederholen.

Astrale Projektion

Nekromantiezauber 9. Grades

Zeitaufwand: 1 Stunde
Reichweite: 3 m
Komponenten: V, G, M (für jede mit diesem Zauber beeinflusste Kreatur benötigst du einen Hyazinth im Wert von mindestens 1.000 GM und einen kunstvoll gravierten Silberbarren im Wert von mindestens 100 GM, die der Zauber verbraucht)
Wirkungsdauer: Besonders

Durch diesen Zauber projiziert du und bis zu acht bereitwillige Kreaturen in Reichweite den jeweiligen Astralkörper auf die Astralebene. Der Zauber schlägt fehl und das Wirken ist vergeudet, wenn du dich bereits auf dieser Ebene befindest. Dabei lässt du deinen physischen Körper bewusstlos und in einem scheintoten Zustand zurück. Er benötigt weder Nahrung noch Luft und altert nicht.

Dein Astralkörper ähnelt deiner sterblichen Form in fast jeder Hinsicht und hat auch deren Spielwerte und deine Habseligkeiten. Der Hauptunterschied ist eine Silberschnur, die zwischen deinen Schulterblättern entspringt und nach 30 Zentimetern unsichtbar wird. Diese Schnur ist deine Verbindung zu deinem materiellen Körper. Solange die Schnur intakt bleibt, findest du den Weg nach Hause. Wird die Schnur durchtrennt – was nur geschieht, wenn ein Effekt dies explizit erwähnt – werden deine Seele und dein Körper getrennt, was dich sofort tötet.

Deine Astralform kann sich frei durch die Astralebene bewegen und dort durch Portale gehen, die zu einer beliebigen anderen Ebene führen. Wenn du eine neue Ebene betrittst oder zu der Ebene zurückkehrst, auf der du dich beim Wirken des Zaubers befunden hast, werden dein Körper und deine Habseligkeiten an der Silberschnur entlang transportiert, so dass du dich beim Betreten der neuen Ebene wieder in deinem Körper befindest. Eine Astralform stellt eine eigenständige Inkarnation dar. Jeglicher Schaden und andere Effekte auf deine Astralform haben keinen Effekt auf deinen physischen Körper und bleiben auch nicht bestehen, wenn du in ihn zurückkehrst.

Der Zauber endet für dich und deine Gefährten, wenn du ihn als Aktion aufhebst. Wenn der Zauber endet, kehrt die betroffene Kreatur in ihren Körper zurück und wacht auf.

Der Zauber kann auch für dich oder einen deiner Gefährten frühzeitig enden. Ein erfolgreiches *Magie bannen* gegen einen Astralkörper oder physischen Körper beendet den Zauber für diese Kreatur. Wenn die Trefferpunkte des Körpers oder der Astralform einer Kreatur auf 0 fallen, endet der Zauber für diese Kreatur. Wenn der Zauber endet und die Silberschnur intakt ist, zieht sie die Astralform der Kreatur zurück in ihren Körper und beendet den scheintoten Zustand.

Wenn du vorzeitig zu deinem Körper zurückkehrst, bleiben deine Gefährten in ihrer Astralform und müssen ihren eigenen Weg zurück zu ihren Körpern finden. Normalerweise geschieht das, indem ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

Ätherische Gestalten

Verwandlungszauber 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Bis zu 8 Stunden

Du betrittst die Grenzregionen der Ätherebene – dort, wo sie sich mit deiner derzeitigen Ebene überschneidet. Du verbleibst während der Wirkungsdauer in der Äthergrenze, oder bis du den Zauber mit einer Aktion beendest. Währenddessen kannst du dich in jede Richtung bewegen. Wenn du dich nach oben oder unten bewegst, kostet jeder Meter einen zusätzlichen Meter an Bewegungsrate. Du kannst deine ursprüngliche Ebene sehen und hören. Sie ist jedoch monochrom und deine Sichtweite dort beträgt maximal 18 Meter.

Während du dich auf der Ätherebene befindest, kannst du nur Kreaturen beeinflussen oder von ihnen beeinflusst werden, die sich ebenfalls dort aufhalten. Kreaturen, die sich nicht auf der Ätherebene befinden, können dich nicht wahrnehmen oder mit dir interagieren, es sei denn, eine besondere Fähigkeit oder Magie erlaubt es ihnen.

Du ignorierst alle Gegenstände und Effekte, die sich nicht auf der Ätherebene befinden, und kannst dich somit durch Gegenstände bewegen, die du auf deiner ursprünglichen Ebene wahrnimmst.

Wenn der Zauber endet, kehrst du sofort an der Stelle auf deine Ausgangsebene zurück, an der du dich gerade befindest. Befindest du dich am selben Ort wie ein solider Gegenstand oder eine Kreatur, wirst du augenblicklich zur nächsten freien Stelle bewegt und erleidest Energieschaden in Höhe der doppelten Anzahl an Metern, die du bewegt wurdest.

Dieser Zauber hat keinen Effekt, wenn du dich beim Wirken bereits auf der Ätherebene oder einer Ebene befindest, die nicht an sie angrenzt (beispielsweise auf den Äußeren Ebenen).

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 8. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über

dem 7. bis zu drei bereitwillige Kreaturen (inklusive dir selbst) auswählen. Die Kreaturen müssen sich im Abstand von bis zu drei Metern von dir befinden, wenn du diesen Zauber wirkst.

Attribut verbessern

Verwandlungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (Fell oder Feder eines Tiers)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du berührst eine Kreatur und verleihst ihr eine magische Verbesserung. Wähle einen der folgenden Effekte aus. Das Ziel erhält diesen Effekt, bis der Zauber endet.

Anmut der Katze: Das Ziel ist bei Geschicklichkeitswürfen im Vorteil. Es erleidet zudem keinen Schaden bei Stürzen aus maximal sechs Metern, solange es nicht kampfunfähig ist.

Ausdauer des Bären: Das Ziel ist bei Konstitutionswürfen im Vorteil. Es erhält zudem 2W6 temporäre Trefferpunkte, die verschwinden, wenn der Zauber endet.

Gerissenheit des Fuchses: Das Ziel ist bei Intelligenzwürfen im Vorteil.

Pracht des Adlers: Das Ziel ist bei Charismawürfen im Vorteil.

Stärke des Stiers: Das Ziel ist bei Stärkewürfen im Vorteil und seine Traglast verdoppelt sich.

Weisheit der Eule: Das Ziel ist bei Weisheitswürfen im Vorteil.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 2. eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

Auf Wasser gehen

Verwandlungszauber 3. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
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 in Reichweite, die du sehen kannst, erhalten für die Wirkungsdauer diese Fähigkeit.

Wählst du eine Kreatur als Ziel, die in einer Flüssigkeit untergetaucht ist, bringt der Zauber sie mit einer Geschwindigkeit von 18 Metern pro Runde an die Oberfläche.

Auferstehung

Nekromantiezauber 7. Grades

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 berührst eine tote Kreatur. Ihr Tod darf maximal ein Jahrhundert zurückliegen und sie darf weder an Altersschwäche gestorben noch untot sein. Ist die Seele des Ziels frei und bereitwillig, wird es mit all seinen Trefferpunkten wieder zum Leben erweckt.

Dieser Zauber neutralisiert sämtliche Gifte und heilt gewöhnliche Krankheiten, unter denen das Ziel zum Zeitpunkt seines Todes litt. Er hebt jedoch keine magischen Krankheiten, Flüche oder ähnlichen Effekte auf. Werden diese nicht vor dem Wirken des Zaubers gebannt, wirken sie wieder, wenn das Ziel zum Leben erweckt wird.

Dieser Zauber schließt alle tödlichen Wunden und stellt sämtliche abgetrennten Gliedmaßen wieder her.

Von den Toten aufzuerstehen ist eine Tortur. Das Ziel erhält einen Malus von −4 auf alle Angriffs-, Attributs- und Rettungswürfe. Nach jeder langen Rast wird der Malus um 1 reduziert, bis er verschwindet.

Wirkst du diesen Zauber, um eine Kreatur zum Leben zu erwecken, die seit mindestens einem Jahr tot ist, belastet dich das stark. Du kannst erst nach einer langen Rast wieder Zauber wirken und bist bis dahin bei sämtlichen Angriffs-, Attributs- und Rettungswürfen im Nachteil.

Auflösung

Verwandlungszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G, M (ein Magnetstein und eine Prise Staub)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein dünner grüner Strahl schießt von deinem ausgestreckten Finger auf ein Ziel in Reichweite, das du sehen kannst. Dabei kann es sich um eine Kreatur, einen Gegenstand oder ein Gebilde aus magischer Energie handeln, wie die Wand durch den Zauber *Energiewand*.

Eine Kreatur, die zum Ziel dieses Zaubers wird, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet das Ziel 10W6+40 Energieschaden. Werden durch diesen Schaden die Trefferpunkte des Ziels auf 0 verringert, wird es aufgelöst.

Eine aufgelöste Kreatur und ihre gesamte Ausrüstung (mit Ausnahme von magischen Gegenständen) zerfällt zu feinem, grauen Staub. Sie kann nur durch die Zauber *Wahre Auferstehung* oder *Wunsch* wiedererweckt werden.

Ein maximal großer nichtmagischer Gegenstand oder ein Gebilde aus magischer Energie wird von diesem Zauber automatisch aufgelöst. Handelt es sich bei dem Ziel um einen mindestens riesigen Gegenstand oder ein Gebilde aus magischer Energie, löst dieser Zauber einen Würfel mit drei Metern Kantenlänge davon auf. Ein magischer Gegenstand ist von diesem Zauber nicht betroffen.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 7. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 6. um 3W6.

Ausbessern

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (zwei Magnetsteine)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Dieser Zauber repariert eine Bruchstelle oder einen Riss in einem Gegenstand, den du berührst, beispielsweise ein zerbrochenes Kettenglied, einen in zwei Hälften zerbrochenen Schlüssel, einen zerrissenen Umhang oder einen leckenden Weinschlauch. Solange der Riss oder die Bruchstelle in keiner Abmessung größer als 30 Zentimeter ist, ist nicht mehr zu erkennen, dass der Gegenstand beschädigt war.

Dieser Zauber kann die physische Form eines magischen Gegenstands oder Konstrukts reparieren, jedoch nicht dessen Magie wiederherstellen.

Äußerlichkeiten

Illusionszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 8 Stunden

Mit diesem Zauber kannst du das Aussehen einer beliebigen Anzahl an Kreaturen in Reichweite verändern, die du sehen kannst. Jedes gewählte Ziel erhält ein neues, illusionäres Erscheinungsbild. Ein unwilliges Ziel kann einen Charismarettungswurf ablegen. Bei einem Erfolg wird es nicht von diesem Effekt betroffen.

Der Zauber verschleiert die physische Erscheinung sowie Kleidung, Rüstung, Waffen und Ausrüstung. Du kannst jede Kreatur 30 Zentimeter größer oder kleiner sowie dicker oder dünner erscheinen lassen. Den Körpertyp des Ziels kannst du nicht verändern. Du musst also eine Form mit der gleichen Grundanordnung von Gliedmaßen auswählen. Abgesehen davon sind Form und Ausmaß der Illusion dir überlassen. Der Zauber bleibt für die Wirkungsdauer bestehen oder bis du ihn als Aktion beendest.

Einer genauen körperlichen Untersuchung halten die Veränderungen dieser Illusion nicht stand. Nutzt du diesen Zauber beispielsweise, um einer Kreatur einen Hut aufzusetzen, durchdringen Gegenstände diesen einfach. Will jemand den Hut berühren, fühlt er dort nichts außer den Haaren und den Kopf der Kreatur. Lässt der Zauber die Kreatur dünner erscheinen, würde eine nach ihr greifende Hand schon mit ihr kollidieren, wenn sie noch in der Luft zu sein scheint.

Eine Kreatur kann als Aktion ein Ziel untersuchen und einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Bei einem Erfolg weiß es, dass das Ziel verkleidet wurde.

Ausspähung

Erkenntniszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 10 Minuten
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (ein Fokus im Wert von mindestens 1.000 GM, etwa eine Kristallkugel, ein Silberspiegel oder ein Brunnen mit Weihwasser)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du kannst eine bestimmte Kreatur deiner Wahl sehen und hören, die sich auf derselben Existenzebene wie du befindet. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen, der dadurch modifiziert wird, wie gut du das Ziel kennst und ob du einen Gegenstand hast, der dich mit ihm verbindet. Weiß das Ziel, dass du diesen Zauber wirkst, und will es beobachtet werden, kann es den Rettungswurf freiwillig scheitern lassen.

Wissen	Rettungswurf-Modifikator
Aus zweiter Hand (du hast von dem Ziel gehört)	+5
Aus erster Hand (du hast das Ziel getroffen)	+0
Vertraut (du kennst das Ziel gut)	−5
Verbindung	**Rettungswurf-Modifikator**
Abbild oder Porträt	−2
Eigentum oder Kleidungsstück	−4
Körperteil, Haarsträhne, Fingernagel oder dergleichen	−10

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist das Ziel nicht betroffen und du kannst diesen Zauber erst nach 24 Stunden erneut auf das Ziel wirken.

Scheitert der Wurf, erschafft der Zauber einen unsichtbaren Sensor im Abstand von bis zu drei Metern vom Ziel. Du kannst durch den Sensor sehen und hören, als ob du dich dort befindest. Der Sensor bewegt sich mit dem Ziel und bleibt für die Wirkungsdauer im Abstand von bis zu drei Metern von ihm. Eine Kreatur, die unsichtbare Gegenstände sehen kann, sieht den Sensor als leuchtende, etwa faustgroße Kugel.

Anstelle einer Kreatur kannst du einen Ort, den du schon einmal gesehen hast, als Ziel des Zaubers wählen. In diesem Fall erscheint der Sensor an diesem Ort und bewegt sich nicht.

Befehl

Verzauberungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V
Wirkungsdauer: 1 Runde

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. Der Zauber hat keine Wirkung, wenn das Ziel untot ist, deine Sprache nicht versteht oder dein Befehl ihm direkt Schaden zufügen würde.

Im Folgenden sind einige typische Befehle und deren Effekte aufgelistet. Du kannst auch andere als die hier aufgelisteten Befehle aussprechen. In dem Fall bestimmt der SL, wie sich das Ziel verhält. Kann das Ziel deinen Befehl nicht ausführen, endet der Zauber.

Flieh: Das Ziel nutzt seinen Zug, um sich so schnell wie möglich von dir wegzubewegen.

Hinlegen: Das Ziel legt sich hin und beendet seinen Zug.

Komm: Das Ziel bewegt sich auf dem kürzesten Weg in deine Richtung und beendet seinen Zug, sobald es sich auf 1,5 Meter genähert hat.

Loslassen: Das Ziel lässt fallen, was es gerade hält, und beendet seinen Zug.

Stopp: Das Ziel bewegt sich nicht und führt keinerlei Aktionen aus. Eine fliegende Kreatur bleibt in der Luft, sofern sie dies kann. Falls sie sich bewegen muss, um in der Luft zu bleiben, fliegt sie die dazu minimal notwendige Strecke.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, kann für jeden Grad über dem 1. eine zusätzliche Kreatur betroffen sein. Die Kreaturen müssen sich im Abstand von bis zu neun Metern voneinander befinden, wenn du sie als Ziel wählst.

Beistand

Bannzauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (ein winziger weißer Stoffstreifen)
Wirkungsdauer: 8 Stunden

Dein Zauber verleiht deinen Mitstreitern mehr Widerstandsfähigkeit und Entschlossenheit. Wähle bis zu drei Kreaturen in Reichweite. Das Trefferpunktemaximum und die aktuellen Trefferpunkte jedes Ziels werden für die Wirkungsdauer um 5 erhöht.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, erhöhen sich die Trefferpunkte des Ziels für jeden Grad über dem 2. um 5 Punkte.

Bewegungsfreiheit

Bannzauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (ein Lederriemen, der um den Arm oder eine ähnliche Gliedmaße gebunden wird)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Für die Wirkungsdauer wird die Bewegungsrate des Ziels nicht von schwierigem Gelände eingeschränkt. Zudem können Zauber oder andere magische Effekte weder seine Bewegungsrate verringern noch das Ziel lähmen oder festsetzen.

Das Ziel kann außerdem 1,5 Meter seiner Bewegungsrate verwenden, um nichtmagischen Fesseln automatisch zu entkommen (beispielsweise Handschellen oder einer Kreatur, die es gepackt hat). Die Bewegungsrate oder Angriffe des Ziels unterliegen keinem Nachteilen, wenn es sich unter Wasser befindet.

Bindung der Ebenen

Bannzauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Stunde
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G, M (ein Juwel im Wert von mindestens 1.000 GM, das der Zauber verbraucht)
Wirkungsdauer: 24 Stunden

Mit diesem Zauber versuchst du, 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 ausführen. Scheitert der Wurf, muss es dir für die Wirkungsdauer dienen. Wurde die Kreatur durch einen anderen Zauber beschworen oder erschaffen, verlängert sich dessen Wirkungsdauer auf die Wirkungsdauer von *Bindung der Ebenen*.

Eine verpflichtete Kreatur muss deine Befehle nach Kräften befolgen. Du kannst der Kreatur befehlen, dich auf ein Abenteuer zu begleiten, einen Ort zu bewachen oder eine Botschaft zu übermitteln. Die Kreatur befolgt deine Anweisungen wortwörtlich. Ist sie dir jedoch feindlich gesinnt, versucht sie, deine Worte zu verdrehen, um ihre eigenen Ziele zu verfolgen. Führt die Kreatur deine Anweisungen vollständig aus, bevor der Zauber endet, kehrt sie zu dir zurück und erstattet dir Bericht, sofern du dich auf derselben Existenzebene befindest. Anderenfalls kehrt sie an den Ort zurück, an dem du sie verpflichtet hast, und verbleibt dort, bis der Zauber endet.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz eines höheren Grades verwendest, verlängert sich die Wirkungsdauer: zehn Tage bei einem Zauberplatz des 6. Grades, 30 Tage bei einem des 7. Grades, 180 Tage bei einem des 8. Grades und ein Jahr und einen Tag bei einem des 9. Grades.

Blindheit/Taubheit

Nekromantiezauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V
Wirkungsdauer: 1 Minute

Du kannst einen Feind blind oder taub werden lassen. Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Sie muss einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, ist das Ziel für die Wirkungsdauer entweder blind oder taub (du entscheidest). Am Ende jedes seiner Züge kann das Ziel einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 2. eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

Blitz

Hervorrufungszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst (Linie von 30 m)
Komponenten: V, G, M (ein Stück Fell und ein Stab aus Bernstein, Kristall oder Glas)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du schleuderst einen Blitz von dir ausgehend in einer 30 Meter langen und 1,5 Meter breiten Linie in eine Richtung deiner Wahl. Alle Kreaturen innerhalb der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet eine Kreatur 8W6 Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Der Blitz entzündet brennbare Gegenstände im Wirkungsbereich, die nicht getragen werden.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 3. um 1W6.

Blitze herbeirufen

Beschwörungszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Eine Sturmwolke in Form eines drei Meter hohen Zylinders mit einem Radius von 18 Metern erscheint zentriert auf einem Punkt 30 Meter direkt über dir, den du sehen kannst. Der Zauber schlägt fehlt, wenn du keinen Punkt in der Luft sehen kannst, an dem

die Sturmwolke erscheinen kann (beispielsweise, wenn du dich in einem Raum befindest, der zu klein für die Wolke ist).

Wenn du diesen Zauber wirkst, wähle einen Punkt in Reichweite, den du sehen kannst. Ein Blitz schlägt von der Wolke in diesen Punkt ein. Jede Kreatur im Umkreis von 1,5 Metern um diesen Punkt muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 3W10 Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte. Bis der Zauber endet, kannst du deine Aktion in jedem deiner Züge verwenden, um erneut einen Blitz einschlagen zu lassen. Dabei kannst du denselben Punkt oder einen anderen als Ziel auswählen.

Wenn du dich draußen aufhältst und ein Sturm herrscht, wenn du diesen Zauber wirkst, verleiht er dir Kontrolle über den bestehenden Sturm und erschafft keinen neuen. Unter diesen Umständen erhöht sich der Schaden des Zaubers um 1W10.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 3. um 1W10.

Böser Blick

Nekromantiezauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Für die Wirkungsdauer werden deine Augen zu einer tiefschwarzen Leere, die von schauerlicher Macht erfüllt ist. Eine Kreatur deiner Wahl, die du sehen kannst und die sich im Abstand von bis zu 18 Metern von dir befindet, muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, anderenfalls leidet sie für die Wirkungsdauer unter einem der folgenden Effekte deiner Wahl. Bis der Zauber endet, kannst du deine Aktion in jedem deiner Züge verwenden, um eine andere Kreatur als Ziel auszuwählen. Du kannst jedoch keine Kreatur erneut als Ziel auswählen, die bei ihrem Rettungswurf gegen *Böser Blick* Erfolg hatte.

Krank: Das Ziel ist bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil. Am Ende jedes seiner Züge kann es einen weiteren Weisheitsrettungswurf ausführen. Ist der Rettungswurf erfolgreich, endet der Effekt.

Panik: Das Ziel ist von dir verängstigt. Verängstigte Kreaturen müssen in jedem Zug die Spurt-Aktion ausführen und sich auf dem sichersten und kürzesten Weg von dir entfernen, sofern das technisch möglich ist. Wenn sich das Ziel mindestens 18 Meter von dir wegbewegt und dich nicht länger sehen kann, endet dieser Effekt.

Schlaf: Das Zielt wird bewusstlos. Es wacht auf, wenn es Schaden erleidet oder wenn eine andere Kreatur eine Aktion verwendet, um es wachzurütteln.

Botschaft

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G, M (ein kurzes Stück Kupferdraht)
Wirkungsdauer: 1 Runde

Du deutest mit deinem Finger 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 solide Gegenstände wirken, wenn du mit dem Ziel vertraut bist und weißt, dass es sich hinter der Barriere befindet. Magische Stille, 30 Zentimeter dicker Stein, 2,5 Zentimeter dickes gewöhnliches Metall, ein dünnes Bleiblech oder 90 Zentimeter dickes Holz blockieren den Zauber. Der Zauber muss keiner geraden Linie folgen und kann sich frei um Ecken oder durch Öffnungen bewegen.

Brandmarkendes Niederstrecken

Hervorrufungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Das nächste Mal, wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, bevor der Zauber endet, umgibt die Waffe ein astrales Leuchten. Der Angriff fügt dem Ziel zusätzlich 2W6 gleißenden Schaden zu. Es wird sichtbar, falls es unsichtbar war, wirft dämmriges Licht in einem Umkreis von 1,5 Metern und kann nicht unsichtbar werden, bis der Zauber endet.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, steigt der zusätzliche Schaden für jeden Grad über dem 2. um 1W6.

Brennende Hände

Hervorrufungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst (Kegel von 4,5 m)
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du streckst deine Hände mit sich berührenden Daumen und gespreizten Fingern aus und eine dünne Flammenwand schießt aus deinen Fingerspitzen hervor. Kreaturen innerhalb eines Kegels von 4,5 Metern müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleiden sie 3W6 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Das Feuer entzündet brennbare Gegenstände in der Umgebung, die nicht getragen werden.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 1. um 1W6.

Celestisches Wesen beschwören

Beschwörungszauber 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: 27 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du beschwörst ein celestisches Wesen mit Herausforderungsgrad 4 oder niedriger, das in einem freien Bereich in Reichweite erscheint, den du sehen kannst. Das celestische Wesen verschwindet, wenn der Zauber endet oder seine Trefferpunkte auf 0 sinken.

Das celestische Wesen ist dir und deinen Gefährten für die Wirkungsdauer freundlich gesinnt. Würfle die Initiative für das celestische Wesen aus, das über seinen eigenen Zug verfügt. Es gehorcht deinen mündlichen Befehlen (erfordert keine Aktion), solange sie nicht gegen seine Gesinnung verstoßen. Wenn du dem celestischen Wesen keine Befehle erteilst, verteidigt es sich gegen feindlich gesinnte Kreaturen, führt aber anderenfalls keine Aktionen aus.

Der SL hat die Werte des celestischen Wesens.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 9. Grades nutzt, beschwörst du ein celestisches Wesen mit Herausforderungsgrad 5 oder niedriger.

Dauerhafte Flamme

Hervorrufungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 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, etwa so hell wie eine Fackel, entspringt einem Gegenstand, den du berührst. Der Effekt sieht aus wie eine gewöhnliche Flamme, erzeugt jedoch keine Hitze und verbraucht keinen Sauerstoff. Eine *dauerhafte Flamme* kann verdeckt oder verborgen, aber nicht erstickt oder gelöscht werden.

Dimensionstür

Beschwörungszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 150 m
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du teleportierst dich von deiner aktuellen Position zu einem beliebigen anderen Ort in Reichweite. Dabei triffst du genau an dem gewünschten Punkt ein. Es kann sich um einen Ort handeln, den du sehen oder dir vorstellen kannst, oder den du beschreibst, indem du die Entfernung und Richtung angibst (beispielsweise „60 Meter direkt nach unten“ oder „90 Meter nordöstlich in einem 45-Grad-Winkel nach oben“).

Du kannst Gegenstände mitnehmen, sofern ihr Gewicht deine Traglast nicht übersteigt. Du kannst auch eine bereitwillige Kreatur deiner Größe oder kleiner mit Ausrüstung bis zu ihrer Traglast mitnehmen. Die Kreatur muss sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir befinden, wenn du diesen Zauber wirkst.

Würdest du an einem Ort ankommen, an dem sich bereits ein Gegenstand oder eine Kreatur befindet, erleidet du und dein Mitreisender jeweils 4W6 Energieschaden und werdet nicht teleportiert.

Donnerwoge

Hervorrufungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst (Würfel von 4,5 m)
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Woge donnernder Energie bricht aus dir heraus. Alle Kreaturen in einem Würfel mit einer Kantenlänge von 4,5 Metern, der von dir ausgeht, müssen einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet eine Kreatur 2W8 Schallschaden und wird drei Meter von dir weggestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht weggestoßen.

Außerdem werden ungesicherte Objekte, die sich vollständig im Wirkungsbereich befinden, durch den Effekt des Zaubers automatisch drei Meter von dir weggestoßen. Der Zauber bewirkt einen donnernden Knall, der 90 Meter weit zu hören ist.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, erhöht sich der Schaden für jeden Grad über dem 1. um 1W8.

Dornenwand

Beschwörungszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G, M (eine Handvoll Dornen)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst eine Wand aus zähem, biegsamem und verworrenem Gestrüpp mit nadelscharfen 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 Durchmesser von sechs Metern erschaffen, die bis zu sechs Meter hoch und 1,5 Meter dick ist. Die Wand blockiert die Sichtlinie.

Wenn die Wand erscheint, muss jede Kreatur in ihrem Bereich einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, 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 verwenden. Zudem muss eine Kreatur, die die Wand in einem Zug erstmals betritt oder ihren Zug darin beendet, einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 7W8 Hiebschaden, anderenfalls die Hälfte.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 7. Grades oder höher nutzt, steigen beide Schadensarten für jeden Grad über dem 6. um 1W8.

Dornenwuchs

Verwandlungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 45 m
Komponenten: V, G, M (sieben scharfe Dornen oder sieben angespitzte kleine Zweige)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Der Boden in einem Radius von sechs Metern, der auf einen Punkt in Reichweite zentriert ist, wird von harten Stacheln und Dornen überwuchert. Der Bereich wird für die Wirkungsdauer zu schwierigem Gelände. Bewegt sich eine Kreatur in den Bereich oder innerhalb davon, erleidet sie pro zurückgelegten 1,5 Metern 2W4 Stichschaden.

Die Verwandlung des Bodens ist getarnt und sieht natürlich aus. Jede Kreatur, die den Bereich nicht sehen kann, wenn der Zauber gewirkt wird, muss einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Bei einem Erfolg erkennt sie das Gelände vor dem Betreten als gefährlich.

Druidenkunst

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du flüsterst den Geistern der Natur zu und erzeugst einen der folgenden magischen Effekte in Reichweite:

- Du erschaffst einen winzigen, harmlosen sensorischen Effekt, der für die nächsten 24 Stunden das Wetter für deinen Aufenthaltsort 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.
- Du bewirkst, dass sofort eine Blume erblüht, sich eine Samenkapsel öffnet oder eine Blattknospe aufblüht.
- Du erzeugst einen unmittelbaren, harmlosen sensorischen Effekt, etwa fallende Blätter, einen Windhauch, die Geräusche eines kleinen Tiers oder den leichten Geruch eines Stinktiers. Der Effekt muss in einen Würfel mit 1,5 Metern Kantenlänge passen.
- Du entzündest oder löschst unmittelbar eine Kerze, eine Fackel oder ein kleines Lagerfeuer.

Dunkelheit

Hervorrufungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, M (Fledermausfell und Pechtropfen oder Kohlenstück)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Beginnend an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite breitet sich Dunkelheit zu einer Kugel mit einem Radius von 4,5 Metern aus. Die Dunkelheit breitet sich auch um Ecken aus. Kreaturen mit Dunkelsicht können

in dieser Dunkelheit nicht sehen, und nichtmagische Lichtquellen können sie nicht erhellen.

Wenn der gewählte Punkt ein Objekt ist, das du hältst oder das nicht getragen wird, geht die Dunkelheit von diesem Objekt aus und bewegt sich mit ihm mit. Die Dunkelheit wird blockiert, wenn ihre Quelle mit einem undurchsichtigen Objekt wie einer Schüssel oder einem Helm bedeckt wird.

Wenn sich der Wirkbereich dieses Zaubers mit dem eines Lichts überschneidet, das durch einen Zauber des 2. Grades oder geringer erzeugt wurde, so wird der lichterzeugende Zauber gebannt.

Dunkelsicht

Verwandlungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (eine Prise getrocknete Karotte oder ein Achat)
Wirkungsdauer: 8 Stunden

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und verleihst ihr die Fähigkeit, im Dunkeln zu sehen. Für die Wirkungsdauer hat diese Kreatur Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern.

Ebenenwechsel

Beschwörungszauber 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (eine gegabelte Metallrute im Wert von mindestens 250 GM, die auf eine bestimmte 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 bestimmten, etwa die Messingstadt auf der Elementarebene des Feuers oder den Palast von Dispater auf der zweiten Ebene der Neun Höllen, und ihr erscheint dort oder in der Nähe des Ziels. Versuchst du beispielsweise, die Messingstadt zu erreichen, könntest du in ihrer Stahlstraße, vor dem Tor der Achse oder an einem Ort erscheinen, von dem aus du über das Feuermeer auf die Stadt blickst. Die Entscheidung liegt beim SL.

Kennst du die Siegelsequenz eines Kreises der Teleportation auf einer anderen Existenzebene, kann dich der Zauber zu diesem Kreis bringen. Ist der Kreis der Teleportation zu klein für alle transportieren Kreaturen, erscheinen sie an der nächsten freien Stelle neben dem Kreis.

Du kannst mit diesem Zauber eine unwillige Kreatur auf eine andere Existenzebene verbannen. Wähle eine Kreatur in Reichweite und führe einen Nahkampf-Zauberangriff aus. Bei einem Treffer muss das Ziel einen Charismarettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, wird es an einen zufälligen Ort auf der vor dir angegebenen Existenzebene transportiert. Eine auf diese Weise transportiere Kreatur muss ihren eigenen Weg zurück auf deine derzeitige Existenzebene finden.

Einfache Illusion

Zaubertrick des Banns

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: G, M (ein Stück Vlies)
Wirkungsdauer: 1 Minute

Du erschaffst ein Geräusch oder das Abbild eines Gegenstands in Reichweite, das während der Wirkungsdauer bestehen bleibt. Der Zauber endet vorzeitig, wenn du ihn erneut wirkst oder ihn als Aktion aufhebst.

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. Du kannst einen durchgehenden Laut erzeugen oder während der Wirkungsdauer unterschiedliche kurze Laute.

Das erschaffene Bild eines Gegenstands – etwa ein Stuhl, schlammige Fußabdrücke oder eine Truhe – darf nicht größer als ein Würfel mit 1,5 Metern Kantenlänge sein. Dieses Abbild kann weder Geräusche, Gerüche, Licht noch andere sensorische Effekte erzeugen. Physische Interaktionen mit dem Abbild enttarnen es als Illusion, da Dinge es einfach durchdringen können.

Eine Kreatur, die ihre Aktion verwendet, um das Geräusch oder Abbild zu untersuchen, kann einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Erkennt eine Kreatur die Illusion als solche, wird das Abbild oder das Geräusch weniger deutlich wahrnehmbar.

Einflüsterung

Verzauberungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, M (eine Schlangenzunge und entweder eine kleine Honigwabe oder ein Tropfen süßes Öl)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 8 Stunden

Du schlägst eine Vorgehensweise vor (auf einen oder zwei Sätze beschränkt) und beeinflusst auf magische Weise eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst und die dich hören und verstehen kann. Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind gegen diesen Effekt immun. Die Einflüsterung muss so formuliert sein, dass die vorgeschlagene Vorgehensweise angemessen erscheint. Aufforderungen, sich selbst zu erstechen, sich in einen Speer zu stürzen, sich anzuzünden oder auf andere Weise zu verletzen, beenden den Zauber.

Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, führt es die von dir beschriebene Vorgehensweise nach Kräften aus. Die vorgeschlagene Vorgehensweise kann während der gesamten Wirkungsdauer fortgesetzt werden. Wenn die vorgeschlagene Aktivität in kürzerer Zeit abgeschlossen werden kann, endet der Zauber, sobald das Ziel die Aktivität beendet hat.

Du kannst auch Bedingungen festlegen, die während der Wirkungsdauer eine besondere Handlung auslösen. Du könntest zum Beispiel vorschlagen, dass ein Ritter dem ersten Bettler, den er trifft, sein Pferd schenkt. Wenn eine Bedingung vor Ablauf der Wirkungsdauer nicht erfüllt wird, so wird die Handlung nicht ausgeführt.

Wenn du oder einer deiner Begleiter das Ziel verletzt, endet der Zauber.

Einkerkerung

Bannzauber 9. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (ein Bild auf Pergament oder eine geschnitzte Statue in der Gestalt des Ziels, sowie eine besondere Komponente je nach der von dir gewählten Version des Zaubers im Wert von mindestens 500 GM pro Trefferwürfel des Ziels)
Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt wird

Du erschaffst magische Fesseln, um eine Kreatur in Reichweite festzuhalten, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen oder es wird von dem Zauber gebunden. Ist der Rettungswurf erfolgreich, ist es gegen den Zauber immun, wenn du ihn erneut wirkst. Während sie von diesem Zauber betroffen ist, muss die Kreatur nicht atmen, essen oder trinken und altert nicht. Erkenntniszauber können das Ziel weder orten noch wahrnehmen.

Wenn du diesen Zauber wirkst, wähle eine der folgenden Arten der Einkerkerung:

Abgesichertes Gefängnis: Der Zauber transportiert das Ziel zu einer winzigen Halbebene, die gegen Teleportation und Ebenenreisen geschützt ist. Bei der Halbebene kann es sich um ein Labyrinth, einen Käfig, einen Turm oder eine ähnliche geschlossene Struktur oder einen Bereich deiner Wahl handeln.

Die besondere Komponente für diese Version des Zaubers ist eine kleine Abbildung des Gefängnisses aus Jade.

Anketten: Schwere Ketten, die fest im Boden verankert sind, halten das Ziel fest. Das Ziel ist bis zum Ende des Zaubers festgesetzt und kann sich bis dahin weder bewegen noch auf irgendeine Art bewegt werden.

Die besondere Komponente für diese Version des Zaubers ist eine dünne Kette aus Edelmetall.

Begräbnis: Das Ziel wird tief unter der Erde in einer Sphäre aus magischer Energie begraben, die gerade groß genug für das Ziel ist. Nichts kann die Sphäre durchdringen und keine Kreatur kann durch Teleportation oder Ebenenreisen in die Sphäre hinein- oder herausreisen.

Die besondere Komponente für diese Version des Zaubers ist eine kleine Mithralkugel.

Schlummer: Das Ziel schläft ein und kann nicht aufgeweckt werden. Die besondere Komponente für diese Version des Zaubers besteht aus seltenen, einschläfernden Kräutern.

Winziges Gefängnis: Das Ziel schrumpft auf eine Größe von 2,5 Zentimetern und wird in einem Edelstein oder einem ähnlichen Gegenstand eingesperrt. Licht kann den Edelstein normal durchdringen und ermöglicht es dem Ziel somit, nach draußen und anderen Kreaturen ins Innere zu sehen. Ansonsten kann ihn jedoch nichts durchdringen, nicht einmal Teleportation oder Ebenenreisen. Der Edelstein kann nicht geschliffen oder zerbrochen werden, solange der Zauber anhält.

Die besondere Komponente für diese Version des Zaubers ist ein großer, transparenter Edelstein wie ein Diamant, Korund oder Rubin.

Den Zauber beenden: Während du eine beliebige Version des Zaubers wirkst, kannst du eine Bedingung festlegen, die den Zauber beendet und das Ziel befreit. Die Bedingung kann so spezifisch oder komplex sein, wie du möchtest. Der SL muss jedoch zustimmen, dass sie vernünftig und ihr Eintreten möglich ist. Die Bedingung kann vom Namen, der Identität oder der Gottheit einer Kreatur abhängen, muss aber auf beobachtbaren Handlungen oder Eigenschaften basieren und nicht auf immateriellen Konzepten wie Stufen, Klassen oder Trefferpunkten.

Der Zauber *Magie bannen* kann den Zauber nur beenden, wenn er als Zauber des 9. Grades gewirkt wird und entweder das Gefängnis oder die besondere Komponente als Ziel hat.

Du kannst eine besondere Komponente nur verwenden, um ein Gefängnis pro Komponente zu erschaffen. Wirkst du den Zauber erneut mit derselben Komponente, wird das Ziel des ersten Zaubers sofort aus der Einkerkerung befreit.

Einswerden mit der Natur

Erkenntniszauber 5. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du wirst kurzzeitig eins mit der Natur und erlangst Wissen über deine Umgebung. Im Freien gewährt dir der Zauber Wissen über das Land im Abstand von bis zu 4,8 Kilometern um dich herum. 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 Gewölben und Städten.

Du erhältst sofort Wissen über bis zu drei Fakten deiner Wahl zu einem der folgenden Themen der Umgebung:

- Gelände und Gewässer
- einheimische Pflanzen, Mineralien, Tiere oder Völker
- mächtige celestische Wesen, Feenwesen, Unholde, Elementare oder Untote
- Einflüsse von anderen Ebenen der Existenz
- Gebäude

Beispielsweise könntest du herausfinden, wo sich in dieser Gegend ein mächtiger Untoter aufhält, sich Trinkwasserquellen befinden und nahe Städte liegen.

Eissturm

Hervorrufungszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 90 m
Komponenten: V, G, M (eine Prise Staub und ein paar Tropfen Wasser)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein Hagel aus steinhartem Eis hämmert in einem zwölf Meter hohen Zylinder mit einem Radius von sechs Metern auf den Boden. Der Zylinder ist auf einen Punkt in Reichweite zentriert. Jede Kreatur im Zylinder muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 2W8 Wuchtschaden und 4W6 Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Hagelkörner verwandeln den Wirkungsbereich des Sturms bis zum Ende deines nächsten Zugs in schwieriges Gelände.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 5. Grades oder höher nutzt, steigt der Wuchtschaden für jeden Grad über dem 4. um 1W8.

Eiswand

Hervorrufungszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G, M (eine kleines Stück Quarz)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst eine Eiswand auf einer festen Oberfläche in Reichweite. Du kannst sie zu einer halbrunden Kuppel oder einer Sphäre mit einem Radius von bis zu drei Metern formen, oder du kannst eine flache Oberfläche aus zehn Platten erschaffen, die jeweils drei Quadratmeter groß sind. Jede Platte muss an eine andere angrenzen. In jeder Form ist die Wand 30 Zentimeter dick und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen.

Erschaffst du die Wand so, dass sie den Bereich einer Kreatur durchdringt, wird die Kreatur auf eine Seite der Wand gestoßen und muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 10W6 Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Die Wand ist ein Objekt, das beschädigt und somit durchbrochen werden kann. Sie besitzt eine RK von 12, 30 Trefferpunkte pro Abschnitt von drei Metern und ist anfällig für Feuerschaden. Sinken die Trefferpunkte eines Abschnitts von drei Metern der Wand auf 0, wird dieser Abschnitt zerstört und hinterlässt in seinem Bereich eine eisige Luftschicht. Wenn eine Kreatur die eisige Luftschicht in einem Zug erstmals durchquert, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 5W6 Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 7. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden, den die Wand beim Erscheinen verursacht, für jeden Grad über dem 6. um 2W6, und der Schaden für das Durchqueren der eisigen Luftschicht um 1W6.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Elementar beschwören

Beschwörungszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: 27 m
Komponenten: V, G, M (weicher Lehm für Erde, Schwefel und Phosphor für Feuer, brennender Weihrauch für Luft, oder Wasser und Sand für Wasser)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du rufst einen Elementardiener herbei. Wähle einen Bereich mit Erde, Feuer, Luft oder Wasser in Reichweite, der einen Würfel mit drei Metern Kantenlänge füllt. Ein Elementar mit Herausforderungsgrad 5 oder niedriger, der dem gewählten Bereich entspricht, erscheint an einer freien Stelle im Umkreis von drei Metern um diesen Bereich. Ein Feuerelementar tritt beispielsweise aus einem Lagerfeuer hervor und ein Erdelementar erhebt sich aus dem Boden. Der Elementar verschwindet, wenn der Zauber endet oder seine Trefferpunkte auf 0 sinken.

Der Elementar ist dir und deinen Gefährten für die Wirkungsdauer freundlich gesinnt. Würfle die Initiative für den Elementar aus, der über seinen eigenen Zug verfügt. Er gehorcht deinen mündlichen Befehlen (erfordert keine Aktion). Wenn du dem Elementar keine Befehle erteilst, verteidigt er sich gegen feindlich gesinnte Kreaturen, führt aber anderenfalls keine Aktionen aus.

Wenn deine Konzentration unterbrochen wird, verschwindet der Elementar nicht. Stattdessen verlierst du die Kontrolle über den Elementar und er wird dir und deinen Gefährten gegenüber feindlich gesinnt und greift möglicherweise an. Ein unkontrollierter Elementar kann nicht von dir fortgeschickt werden und verschwindet eine Stunde nach seiner Beschwörung.

Der SL hat die Werte des Elementars.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 6. Grades oder höher nutzt, erhöht sich der Herausforderungsgrad für jeden Grad über dem 5. um 1.

Energiekäfig

Hervorrufungszauber 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 30 m
Komponenten: V, G, M (Rubinstaub im Wert mindestens 1.500 GM)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Ein unbewegliches, unsichtbares würfelförmiges Gefängnis aus magischer Energie bildet sich um einen Bereich deiner Wahl in Reichweite. Bei dem Gefängnis kann es sich um einen Käfig oder um eine solide Kiste handeln (deine Wahl).

Ein Gefängnis in Form eines Käfigs kann eine Seitenlänge von bis zu sechs Metern haben und besteht aus Stangen mit einem Durchmesser von einem Zentimeter mit jeweils einem Zentimeter Abstand.

Ein Gefängnis in Form einer Kiste kann eine Seitenlänge von bis zu drei Metern haben. Es handelt sich um eine solide Barriere, durch die keinerlei Materie dringen kann und die Zauber blockiert, die in den Bereich hinein oder hinaus gewirkt werden.

Wenn du den Zauber wirkst, wird jede Kreatur gefangen, die sich vollständig im Bereich des Käfigs befindet. Kreaturen, die sich nur zum Teil im Bereich befinden oder die zu groß sind, werden von der Mitte des Bereichs weggestoßen, bis sie sich vollständig außerhalb befinden.

Eine Kreatur im Energiekäfig kann diesen nur auf magische Art verlassen. Versucht eine Kreatur, den Käfig mit Teleportation oder Ebenenreisen zu verlassen, muss sie einen Charismarettungswurf ausführen. Bei einem Erfolg kann die Kreatur diese Magie nutzen, um den Käfig zu verlassen. Scheitert der Wurf, kann die Kreatur den Käfig nicht verlassen und verschwendet den Zauber oder den Effekt. Der Käfig erstreckt sich auch in die Ätherebene und blockiert damit Reisen über diese Ebene.

Dieser Zauber kann nicht durch *Magie bannen* aufgehoben werden.

Energiewand

Hervorrufungszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G, M (eine Prise Pulver eines zermahlenen klaren Edelsteins)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Eine unsichtbare Energiewand erscheint an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Sie erscheint in einer Ausrichtung deiner Wahl, als senkrechte, waagerechte oder abgewinkelte Barriere. Sie kann frei schweben oder auf einer festen Oberfläche stehen. Du kannst sie auch zu einer halbrunden Kuppel oder einer Sphäre mit einem Radius von bis zu drei Metern formen, oder du kannst eine flache Oberfläche aus zehn Platten erschaffen, die jeweils neun Quadratmeter groß sind. Jede Platte muss an eine andere angrenzen. In jeder Form ist die Wand 6,25 Millimeter dick. Sie bleibt für die

Wirkungsdauer bestehen. Erschaffst du die Wand so, dass sie den Bereich einer Kreatur durchdringt, wird die Kreatur auf eine Seite der Wand gestoßen (deine Wahl).

Nichts kann die Wand physisch durchdringen. Sie ist gegen alle Schadensarten immun und kann nicht durch *Magie bannen* 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

Hervorrufungszauber 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 150 m
Komponenten: V, G, M (eine Prise Erde, ein Felsbrocken und ein Lehmklumpen)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst eine seismische Störung an einem Punkt auf dem Boden in Reichweite, den du sehen kannst. Für die Wirkungsdauer reißt ein gewaltiges Beben die Erde in einem Radius von 30 Metern um diesen Punkt auf und erschüttert Kreaturen und Strukturen auf dem Boden in diesem Bereich.

Der Bereich wird zu schwierigem Gelände. Jede Kreatur auf dem Boden, die Konzentration aufrechterhält, muss einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, wird die Konzentration der Kreatur unterbrochen.

Wenn du diesen Zauber wirkst, sowie am Ende jedes Zugs, in dem du dich darauf konzentrierst, muss jede Kreatur auf dem Boden in dem Bereich einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, wird die Kreatur umgestoßen.

Dieser Zauber kann nach Wahl des SL zusätzliche Auswirkungen abhängig vom Gelände haben.

Erdspalten: Erdspalten öffnen sich zu Beginn deines nächsten Zugs im Bereich des Zaubers. Insgesamt öffnen sich 1W6 Erdspalten an Orten, die der SL bestimmt. Jede ist 1W10 mal drei Meter tief, drei Meter breit und verläuft von einer Seite des Wirkungsbereichs zum anderen. Eine Kreatur, die dort steht, wo sich eine Erdspalte öffnet, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie fällt hinein. Ist der Rettungswurf erfolgreich, bewegt sich die Kreatur mit dem Rand der Erdspalte, während sich diese öffnet.

Öffnet sich eine Erdspalte unter einem Gebäude, stürzt dieses automatisch ein (siehe unten).

Gebäude: Wenn du den Zauber wirkst, sowie zu Beginn jedes deiner Züge, bis der Zauber endet, fügt das Beben allen Gebäuden, die den Boden im Wirkungsbereich berühren, 50 Wuchtschaden zu. Wird ein Gebäude auf 0 Trefferpunkte reduziert, stürzt es ein und fügt möglicherweise Kreaturen in der Nähe Schaden zu. Eine Kreatur innerhalb der halben Entfernung der Höhe des Gebäudes muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 5W6 Wuchtschaden, wird umgestoßen und ist in den Trümmern gefangen. Als Aktion muss sie einen SG-20-Stärkewurf (Athletik) bestehen, um sich zu befreien. Der SL kann den SG je nach Art der Trümmer erhöhen oder verringern. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht umgestoßen oder begraben.

Erde bewegen

Verwandlungszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G, M (eine Eisenklinge und ein kleiner Beutel mit einem Erdgemisch – Lehm, Sand und Ton)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 2 Stunden

Wähle einen viereckigen Bereich des Geländes in Reichweite mit einer Seitenlänge von maximal zwölf Metern. Für die Wirkungsdauer kannst du Erde, Lehn oder Sand in dem Bereich beliebig umformen. Du kannst den Bereich erheben, einen Graben erschaffen oder aufschütten, eine Mauer errichten oder niederreißen, oder eine Säule errichten. Das Ausmaß dieser Änderungen darf die Hälfte der größten Abmessung des Bereichs nicht übersteigen. Beeinflusst du also einen Bereich mit einer Seitenlänge von zwölf Metern, kannst du eine bis zu sechs Meter hohe Säule erschaffen, den Bereich um bis zu sechs Meter anheben oder senken, einen Graben mit bis zu sechs Metern Tiefe ausheben und so weiter. Diese Änderungen dauern zehn Minuten.

Am Ende der jeweils zehn Minuten, die du dich auf den Zauber konzentrierst, kannst du einen neuen Bereich auswählen, den du beeinflusst.

Da die Veränderung des Geländes langsam erfolgt, können Kreaturen in dem Bereich normalerweise nicht durch die Bodenbewegung gefangen oder verletzt werden.

Dieser Zauber kann weder Naturgestein noch Steinstrukturen beeinflussen. Felsen und Gebäude verschieben sich, um sich dem neuen Gelände anzupassen. Würde deine Veränderung des Geländes ein Bauwerk instabil machen, könnte es einstürzen.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Gleichermaßen hat dieser Zauber keinen direkten Einfluss auf Pflanzenwachstum. Die bewegte Erde nimmt Pflanzen mit sich.

Erinnerung verändern

Verzauberungszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du versuchst, die Erinnerungen einer anderen Kreatur umzuformen. Eine Kreatur, die du sehen kannst, muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Kämpfst du gegen die Kreatur, ist sie bei ihrem Rettungswurf im Vorteil. Scheitert der Wurf, ist das Ziel für die Wirkungsdauer von dir bezaubert. Das bezaubert Ziel ist kampfunfähig und sich seiner Umgebung nicht bewusst, es kann dich jedoch hören. Erleidet es Schaden oder wird es von einem anderen Zauber betroffen, endet dieser Zauber und die Erinnerungen des Ziels werden nicht verändert.

Während diese Bezauberung anhält, kannst du die Erinnerungen des Ziels an ein Ereignis der letzten 24 Stunden verändern, das maximal zehn Minuten andauerte. Du kannst dauerhaft sämtliche Erinnerungen an das Ereignis löschen, dem Ziel ermöglichen, sich mit absoluter Klarheit und Detailtreue 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. Es 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, werden die Erinnerungen der Kreatur nicht modifiziert. Anderenfalls setzen sich die neuen Erinnerungen mit dem Ende des Zaubers fest.

Veränderte Erinnerungen beeinflussen nicht unbedingt, wie sich eine Kreatur verhält – insbesondere, wenn die Erinnerungen den natürlichen Neigungen, der Gesinnung oder dem Glauben der Kreatur widersprechen. Eine unlogische veränderte Erinnerung, etwa daran, wie gerne die Kreatur in Säure gebadet hat, wird als Alptraum 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.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 6. Grades oder höher nutzt, kannst du die Erinnerungen des Ziels an ein Ereignis verändern, das bis zu sieben Tage (6. Grad), 30 Tage (7. Grad) oder ein Jahr (8. Grad) zurückliegt oder an einem beliebigen Zeitpunkt in der Vergangenheit stattgefunden hat (9. Grad).

Erschaffung

Illusionszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (ein winziges Stück Materie der gleichen Art des Gegenstands, den du erschaffen möchtest)
Wirkungsdauer: Besonders

Du ziehst Fäden aus Schattenmaterial aus dem Schattenfell und erschaffst ein unbelebtes Objekt aus pflanzlichem Material in Reichweite: Textilien, Seil, Holz oder dergleichen. Du kannst mit dem Zauber auch Mineralien erschaffen, etwa Stein, Kristall oder Metall. Der erschaffene 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 hängt vom Material des Gegenstands ab. Besteht der Gegenstand aus mehreren Materialien, verwende die kürzeste Wirkungsdauer.

Material	Wirkungsdauer
Pflanzliches Material	1 Tag
Stein oder Kristall	12 Stunden
Edelmetalle	1 Stunde
Edelsteine	10 Minuten
Adamant oder Mithral	1 Minute

Wird mit diesem Zauber erschaffenes Material als Materialkomponente für einen anderen Zauber verwendet, schlägt dieser Zauber fehl.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 6. Grades oder höher nutzt, erhöht sich die Kantenlänge des Würfels für jeden Grad über dem 5. um 1,5 Meter.

Erwecken

Verwandlungszauber 5. Grades

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 die Wirkungszeit damit, magische Pfade in einen kostbaren Edelstein zu zeichnen, und berührst anschließend ein höchstens riesiges Tier oder eine Pflanze. Das Ziel muss entweder über keinen Intelligenzwert oder über eine Intelligenz von maximal 3 verfügen. Das Ziel erhält eine Intelligenz von 10. Das Ziel erhält zudem die Fähigkeit, eine dir bekannte Sprache zu sprechen. Wenn es sich beim Ziel um eine Pflanze handelt, kann sie ihre Wurzeln, Ranken, Schlingpflanzen und ähnliches bewegen und erhält Sinne, die denen eines Menschen ähneln. Dein SL wählt Spielwerte aus, die für die erweckte Pflanze geeignet sind, etwa die Spielwerte für den erwachten Busch oder den erwachten Baum.

Das erweckte Tier oder die Pflanze ist 30 Tage lang von dir bezaubert. Der Zauber endet, wenn du oder deine Gefährten ihm oder ihr Schaden zufügen. Wenn die Bezauberung endet, entscheidet die erweckte Kreatur anhand dessen, wie du sie während der Bezauberung behandelt hast, ob sie dir gegenüber freundlich gesinnt bleibt.

Fallen finden

Erkenntniszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du spürst die Gegenwart von Fallen, die sich in Reichweite und in deiner Sichtlinie befinden. Für diesen Zauber zählt alles als Falle, was einen plötzlichen oder unerwarteten Effekt auslösen könnte, den du als schädlich oder unerwünscht erachtest und der von seinem Erschaffer derart beabsichtigt war. Somit spürt der Zauber einen Bereich mit dem Zauber *Alarm* oder *Glyphe des Schutzes* oder eine mechanische Fallgrube auf. Er offenbart jedoch keine natürliche Schwachstelle im Boden, eine instabile Decke oder ein verstecktes Senkloch.

Dieser Zauber zeigt nur an, dass eine Falle vorhanden ist. Du erfährst nicht, wo sich jede Falle befindet, kennst jedoch die allgemeine Art der Gefahr der gespürten Falle.

Falsches Leben

Nekromantiezauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (eine kleine Menge Alkohol oder Spirituosen)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du stärkst dich selbst mit einer nekromantischen Nachahmung des Lebens und erhältst für die Wirkungsdauer 1W4+4 temporäre Trefferpunkte.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, erhältst du für jeden Grad über dem 1. zusätzliche 5 temporäre Trefferpunkte.

Federfall

Verwandlungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Reaktion, die du ausführst, wenn eine Kreatur im Umkreis von 18 Meter um dich fällt
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, M (eine kleine Feder oder Daune)
Wirkungsdauer: 1 Minute

Wähle bis zu fünf fallende Kreaturen in Reichweite. Ihre Fallgeschwindigkeit verlangsamt sich für die Wirkungsdauer auf 18 Meter pro Runde. Landet eine Kreatur, bevor der Zauber endet, kann sie auf ihren Füßen landen und erleidet keinen Sturzschaden. Dann endet der Zauber für diese Kreatur.

Feenfeuer

Hervorrufungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Jeder Gegenstand innerhalb eines würfelförmigen Bereichs mit sechs Metern Kantenlänge in Reichweite wird von blauem, grünen oder violetten Licht umrahmt – deine Wahl. Auch Kreaturen im Wirkungsbereich des Zaubers werden von diesem Licht umspielt, es sei denn, sie bestehen einen Geschicklichkeitsrettungswurf. Während der Wirkungsdauer verströmen betroffene Gegenstände und Kreaturen ein dämmriges Licht in einem Radius von drei Metern.

Angreifer sind bei Angriffswürfen gegen betroffene Kreaturen oder Gegenstände im Vorteil, wenn sie ihr Ziel sehen können. Die Ziele profitieren nicht von Unsichtbarkeit.

Feenwesen beschwören

Beschwörungszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: 27 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Du beschwörst ein Feenwesen mit Herausforderungsgrad 6 oder niedriger, oder einen Feengeist, der die Form eines Tiers mit Herausforderungsgrad 6 oder niedriger annimmt. Es erscheint in einem freien Bereich in Reichweite, den du sehen kannst. Das Feenwesen verschwindet, wenn der Zauber endet oder seine Trefferpunkte auf 0 sinken.

Das Feenwesen ist dir und deinen Gefährten für die Wirkungsdauer freundlich gesinnt. Würfle die Initiative für das Wesen aus, das über seinen eigenen Zug verfügt. Es gehorcht deinen mündlichen Befehlen (erfordert keine Aktion), solange sie nicht gegen seine Gesinnung verstoßen. Wenn du dem Feenwesen keine Befehle erteilst, verteidigt es sich gegen feindlich gesinnte Kreaturen, führt aber anderenfalls keine Aktionen aus.

Wenn deine Konzentration unterbrochen wird, verschwindet das Feenwesen nicht. Stattdessen verlierst du die Kontrolle über das Feenwesen und es wird dir und deinen Gefährten gegenüber feindlich gesinnt und greift möglicherweise an. Ein unkontrolliertes Feenwesen kann nicht von dir fortgeschickt werden und verschwindet eine Stunde nach seiner Beschwörung.

Der SL hat die Werte des Feenwesens.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 7. Grades oder höher nutzt, erhöht sich der Herausforderungsgrad für jeden Grad über dem 6. um 1.

Fesseln

Verzauberungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Minute

Du intonierst eine ablenkende Folge von Worten. Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst und die dich hören können, müssen Weisheitsrettungswürfe ausführen. Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, bestehen diesen Rettungswurf automatisch. Kämpfen du oder deine Gefährten gegen eine Kreatur, ist sie beim Rettungswurf im Vorteil. Scheitert der Wurf, ist das Ziel bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Nachteil, um andere Kreaturen als dich wahrzunehmen. Dieser Effekt hält an, bis der Zauber endet oder bis das Ziel dich nicht mehr hören kann. Der Zauber endet, wenn du kampfunfähig wirst oder nicht mehr sprechen kannst.

Feuerball

Hervorrufungszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 45 m
Komponenten: V, G, M (eine winzige Kugel aus Fledermausguano und Schwefel)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein heller Lichtstrahl schießt aus deinem deutenden Finger auf einen Punkt deiner Wahl in Reichweite und explodiert dort mit einem dumpfen Grollen in lodernden Flammen. Jede Kreatur in einer Sphäre mit einem Radius von sechs Metern um diesen Punkt muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet das Ziel 8W6 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Das Feuer breitet sich um Ecken aus. Es entzündet brennbare Gegenstände in der Umgebung, die nicht getragen oder gehalten werden.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 3. um 1W6.

Feuerpfeil

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du schleuderst einen Funkenwirbel 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 entzündet bei einem Treffer brennbare Gegenstände, die nicht getragen werden.

Der Schaden dieses Zaubers wird jeweils um 1W10 erhöht, wenn du die 5. Stufe (2W10), die 11. Stufe (3W10) und die 17. Stufe (4W10) erreichst.

Feuerschild

Hervorrufungszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (etwas Phosphor oder ein Glühwürmchen)
Wirkungsdauer: 10 Minuten

Feine Flammen umgeben deinen Körper für die Wirkungsdauer und spenden in einem Radius von drei Metern helles Licht und in einem Radius von

zusätzlichen drei Metern dämmriges Licht. Du kannst den Zauber als Aktion vorzeitig beenden.

Die Flammen verleihen dir einen Wärmeschild oder einen Kälteschild (deine Wahl). Der Wärmeschild gewährt dir Resistenz gegen Kälteschaden, der Kälteschild Resistenz gegen Feuerschaden.

Immer, wenn dich eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir mit einem Nahkampfangriff trifft, geht der Schild in Flammen auf. Der Angreifer erleidet 2W8 Feuerschaden von einem Wärmeschild und 2W8 Kälteschaden von einem Kälteschild.

Feuersturm

Hervorrufungszauber 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 45 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein Sturm aus lodernden Flammen erscheint an einem Ort deiner Wahl in Reichweite. Der Bereich des Sturms besteht aus bis zu zehn Würfeln mit drei Metern Kantenlänge, die du beliebig anordnen kannst. Jeder Würfel muss mit mindestens einer Seite an die Seite eines anderen Würfelns angrenzen. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 7W10 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Das Feuer verursacht Schaden bei Objekten in der Umgebung und entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen oder gehalten werden. Du kannst festlegen, dass Pflanzen in der Umgebung nicht von diesem Zauber betroffen sind.

Feuerwand

Hervorrufungszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G, M (ein kleines Stück Phosphor)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst eine Feuerwand auf einer festen Oberfläche in Reichweite. Du kannst eine gerade Wand erschaffen, die bis zu 18 Meter lang ist, oder eine ringförmige Wand mit bis zu sechs Metern Durchmesser. In beiden Fällen ist die Wand sechs Meter hoch und 0,3 Meter dick. Die Wand ist undurchsichtig und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen.

Wenn die Wand erscheint, muss jede Kreatur in ihrem Bereich einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 5W8 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Eine Seite der Wand, die du beim Wirken des Zaubers bestimmst, fügt jeder Kreatur 5W8 Feuerschaden zu, die ihren Zug im Abstand von bis zu drei Metern von dieser Seite oder in der Wand beendet. Eine Kreatur erleidet den Schaden ebenfalls, wenn sie die Wand in einem Zug erstmals betritt. Die andere Seite der Wand verursacht keinen Schaden.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 5. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 4. um 1W8.

Finger des Todes

Nekromantiezauber 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du lässt negative Energie durch eine Kreatur in Reichweite pulsieren, die du sehen kannst, und fügst ihr extreme Schmerzen zu. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet das Ziel 7W8+30 nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Wird eine humanoide Kreatur durch diesen Zauber getötet, steht sie zu Beginn deines nächsten Zugs als Zombie wieder auf, der sich dauerhaft unter deiner Kontrolle befindet und deinen verbalen Befehlen nach Kräften folgt.

Flammen erzeugen

Zaubertrick der Beschwörung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 10 Minuten

Eine flackernde Flamme erscheint in deiner Hand. Sie bleibt für die Wirkungsdauer bestehen und schadet weder dir noch deiner Ausrüstung. Die Flamme spendet in einem Radius von drei Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht. Der Zauber endet, wenn du ihn als Aktion beendest oder ihn erneut wirkst.

Du kannst auch mit der Flamme angreifen. Dies beendet jedoch den Zauber. Wenn du diesen Zauber wirkst oder ihn als Aktion in einem späteren Zug wirkst, kannst du die Flamme auf eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir schleudern. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 Feuerschaden.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Der Schaden dieses Zaubers erhöht sich um je 1W8, wenn du die 5. Stufe (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

Flammende Wolke

Beschwörungszauber 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 45 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine wirbelnde Rauchwolke, die von weißer Glut durchzogen ist, erscheint in einer Sphäre mit einem Radius von sechs Metern, die auf einem Punkt in Reichweite zentriert ist. Die Wolke breitet sich um Ecken aus und ist komplett verschleiert. Sie bleibt für die Wirkungsdauer bestehen oder bis ein mäßiger oder stärkerer Wind (mindestens 16 Kilometer pro Stunde) den Nebel auflöst.

Wenn die Wolke erscheint, muss jede Kreatur in diesem Bereich einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 10W8 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Wenn eine Kreatur den Bereich des Zaubers in einem Zug erstmals betritt oder ihren Zug darin beendet, muss sie diesen Rettungswurf ebenfalls ausführen.

Zu Beginn jedes deiner Züge bewegt sich die Wolke drei Meter in eine Richtung deiner Wahl direkt von dir weg.

Flammenklinge

Hervorrufungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (ein Blatt Sumach)
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. Lässt du die Klinge los, verschwindet sie. Du kannst sie jedoch als Bonusaktion wieder beschwören.

Du kannst eine Aktion verwenden, um einen Nahkampf-Zauberangriff mit der Flammenklinge auszuführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 3W6 Feuerschaden.

Die Flammenklinge erhellt einen Radius von drei Metern mit hellem Licht und weitere drei Meter mit dämmrigem Licht.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden alle zwei Grade über dem 2. um 1W6.

Flammenkugel

Beschwörungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G, M (ein bisschen Talg, eine Prise Schwefel und ein Hauch Eisenpulver)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine flammende Sphäre mit 1,5 Metern Durchmesser erscheint an einer freien Stelle deiner Wahl in Reichweite und bleibt dort für die Wirkungsdauer bestehen. Jede Kreatur, die ihren Zug in einem Umkreis von 1,5 Metern um die Sphäre beendet, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 2W6 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Als Bonusaktion kannst du die Sphäre um bis zu neun Meter bewegen. Wenn du die Sphäre in eine Kreatur rammst, muss die Kreatur einen Rettungswurf gegen den Schaden der Sphäre ausführen und die Sphäre beendet ihre Bewegung für diesen Zug.

Bewegst du die Sphäre, kannst du sie über bis zu 1,5 Meter hohe Hürden dirigieren und über bis zu drei Meter breite Gruben springen lassen. Die Sphäre entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen oder gehalten werden. Sie strahlt im Radius von sechs Metern helles Licht sowie im Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht aus.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 2. um 1W6.

Flammenschlag

Hervorrufungszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G, M (eine Prise Schwefel)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine vertikale Säule aus göttlichem Feuer fährt an einem Ort deiner Wahl vom Himmel herab. Jede Kreatur in einem zwölf Meter hohen Zylinder mit einem Radius von drei Metern, der um einen Punkt in Reichweite zentriert ist, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet eine Kreatur 4W6 Feuerschaden und 4W6 gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 6. Grades oder höher nutzt, steigt der Feuerschaden oder der gleißende Schaden (deine Wahl) für jeden Grad über dem 5. um 1W6.

Fleisch zu Stein

Verwandlungszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G, M (eine Prise Kalk, Wasser und Erde)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du versuchst, eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, in Stein zu verwandeln. Besteht der Körper des Ziels aus Fleisch, muss die Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, ist sie festgesetzt und ihr Fleisch verhärtet sich. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur nicht betroffen.

Eine von diesem Zauber festgesetzte Kreatur muss am Ende jedes ihrer Züge einen weiteren Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei drei erfolgreichen Rettungswürfen endet dieser Zauber. Scheitert der Wurf dreimal, wird sie zu Stein und leidet für die Wirkungsdauer unter dem Versteinert-Zustand. Die erfolgreichen und gescheiterten Würfe müssen nicht unmittelbar aufeinanderfolgen. Notiere dir einfach beide, bis das Ziel drei der gleichen hat.

Wird die Kreatur physisch zerbrochen, während sie versteinert ist, leidet sie unter ähnlichen Deformationen, wenn sie sich zurückverwandelt.

Konzentrierst du dich für die gesamte Wirkungsdauer auf diesen Zauber, wird die Kreatur in Stein verwandelt, bis der Effekt aufgehoben wird.

Fliegen

Verwandlungszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (eine Flügelfeder eines beliebigen Vogels)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Für die Wirkungsdauer erhält das Ziel eine Flugbewegungsrate von 18 Metern. Wenn der Zauber endet und das Ziel noch fliegt, fällt es herunter, sofern es den Sturz nicht verhindern kann.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 3. eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

Flimmern

Verwandlungszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Minute

Würfle, solange der Zauber anhält, am Ende jedes deiner Züge mit einem W20. Bei einer 11 oder höher verschwindest du von deiner derzeitigen Existenzebene und erscheinst auf der Ätherebene (der Zauber schlägt fehl und das Wirken ist vergeudet, wenn du dich bereits auf dieser Ebene befindest). Wenn du dich zu Beginn deines nächsten Zugs oder wenn der Zauber endet auf der Ätherebene befindest, kehrst du an eine freien Stelle deiner Wahl zurück, die du im Umkreis von drei Metern um den Ort deines Verschwindens herum sehen kannst. Ist innerhalb dieser Reichweite keine freie Stelle vorhanden, erscheinst du an der nächstgelegenen freien Stelle (gibt es mehr als eine Stelle in Reichweite, wird sie zufällig ausgewählt). Du kannst als Aktion den Zauber aufheben.

Während du dich auf der Ätherebene befindest, kannst du deine ursprüngliche Ebene sehen und hören. Sie ist jedoch monochrom und deine Sichtweite beträgt maximal 18 Meter. Du kannst nur Kreaturen beeinflussen oder von ihnen beeinflusst werden, die sich ebenfalls auf der Ätherebene aufhalten. Kreaturen, die nicht hier sind, können dich nicht wahrnehmen oder mit dir interagieren, es sei denn, eine Fähigkeit erlaubt es ihnen.

Fluch

Nekromantiezauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du berührst eine Kreatur, die einen Weisheitsrettungswurf ausführen muss oder für die Wirkungsdauer verflucht wird. Wähle beim Wirken des Zaubers die Art des Fluchs aus den folgenden Optionen aus:

- Wähle einen Attributswert aus. Solange das Ziel verflucht ist, ist es bei allen Attributs- und Rettungswürfen mit diesem Attributswert im Nachteil.

- Solange das Ziel verflucht ist, ist es bei Angriffswürfen gegen dich im Nachteil.
- Solange das Ziel verflucht ist, muss es zu Beginn jedes seiner Züge einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, kann es in diesem Zug keine Aktion ausführen.
- Solange das Ziel verflucht ist, fügen deine Angriffe und Zauber dem Ziel zusätzlich 1W8 nekrotischen Schaden zu.

Der Zauber *Fluch brechen* beendet diesen Effekt. Der SL kann einen alternativen Effekt für den Fluch zulassen, der jedoch nicht mächtiger sein sollte als die beschriebenen Effekte. Der SL hat das letzte Wort, was den Effekt angeht.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, ändert sich die Wirkungsdauer zu: Konzentration, bis zu 10 Minuten. Bei einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher beträgt die Wirkungsdauer 8 Stunden. Bei einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher beträgt die Wirkungsdauer 24 Stunden. Bei einem Zauberplatz des 9. Grades hält der Zauber an, bis er gebannt wird. Bei einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wird keine Konzentration mehr benötigt.

Fluch brechen

Bannzauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Auf deine Berührung hin enden alle Flüche, die eine Kreatur oder einen Gegenstand betreffen. Ist der verfluchte Gegenstand magisch, bleibt der Fluch zwar bestehen, aber der Zauber bricht die Einstimmung des Besitzers, so dass der Gegenstand entfernt oder weggeworfen werden kann.

Frostsphäre

Hervorrufungszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 90 m
Komponenten: V, G, M (eine kleine Kristallkugel)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Kugel aus klirrender Kälte schießt aus deinen Fingerspitzen an einen Punkt deiner Wahl in Reichweite, wo sie als Sphäre mit einem Radius von 18 Metern explodiert. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet die Kreatur 10W6 Kälteschaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie halb so viel Schaden.

Trifft die Kugel ein Gewässer oder eine Flüssigkeit, die größtenteils aus Wasser besteht (dazu gehören keine Wasserkreaturen), lässt sie die Flüssigkeit in einem würfelförmigen Bereich von neun Metern mal neun Metern mit 15 Zentimetern Tiefe gefrieren. Das Eis hält eine Minute lang an. Kreaturen, die auf der Oberfläche des gefrorenen Wassers schwimmen, werden im Eis gefangen. Eine gefangene Kreatur kann als Aktion einen Stärkewurf gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen, um sich zu befreien.

Du musst die Kugel nach dem Wirken des Zaubers nicht sofort abfeuern. 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 – kannst sie jederzeit bis zu zwölf Meter weit werfen oder sie mit einer Schleuder in deren Reichweite verschießen. Die Kugel zerbricht beim Aufprall und bewirkt denselben Effekt wie das normale Wirken des Zaubers. Du kannst die Kugel auch ablegen, ohne sie zu zerbrechen. Ist sie nach einer Minute nicht zerbrochen, explodiert sie.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 7. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 6. um 1W6.

Furcht

Illusionszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst (Kegel von 9 m)
Komponenten: V, G, M (eine weiße Feder oder das Herz einer Henne)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du projizierst ein Trugbild der schlimmsten Ängste einer Kreatur. 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.

Wenn eine Kreatur aufgrund dieses Zaubers verängstigt ist, muss sie in jedem ihrer Züge die Spurt-Aktion ausführen und sich auf dem sichersten Weg von dir fortbewegen, sofern dies technisch möglich ist. Wenn eine Kreatur ihren Zug an einem Ort beendet, an dem sie dich nicht sehen kann, kann sie einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei einem Erfolg endet der Zauber für diese Kreatur.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Fürchterlicher Lachanfall

Verzauberungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (winzige Törtchen und eine Feder, die durch die Luft geschwenkt wird)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, findet alles unglaublich lustig und bricht in einen Lachanfall aus, wenn dieser Zauber einen Effekt auf sie hat. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen oder es fällt für die Wirkungsdauer hin, wird kampfunfähig und kann nicht mehr aufstehen. Kreaturen mit einem Intelligenzwert von 4 oder niedriger sind nicht betroffen.

Am Ende jedes seiner Züge und jedes Mal, wenn es Schaden erleidet, kann das Ziel einen weiteren Weisheitsrettungswurf ausführen. Wird er durch Schaden ausgelöst, ist das Ziel beim Rettungswurf im Vorteil. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

Gasförmige Gestalt

Verwandlungszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (ein Stück Verbandsmull und eine Rauchschwade)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer verwandelst du eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, mitsamt ihrer Ausrüstung in eine Nebelwolke. Wenn die Trefferpunkte der Kreatur auf 0 sinken, endet der Zauber. Eine körperlose Kreatur ist nicht betroffen.

Während sie sich in dieser Gestalt befindet, verfügt das Ziel als einzige Bewegungsrate über eine Flugbewegungsrate von drei Metern. Das Ziel kann den Bereich einer anderen Kreatur betreten und besetzen. Das Ziel ist bei Rettungswürfen auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution im Vorteil und gegen nichtmagischen Schaden resistent. Das Ziel passt durch kleine Löcher, schmale Öffnungen und sogar Spalten. Flüssigkeiten stellen für es jedoch solide Oberflächen dar. Das Ziel kann nicht fallen und schwebt selbst dann in der Luft, wenn es betäubt oder kampfunfähig ist.

In der Gestalt einer Nebelwolke kann das Ziel weder sprechen noch mit Gegenständen interagieren. Es kann keine von ihm getragenen Objekte fallenlassen, verwenden oder anderweitig mit ihnen interagieren. Das Ziel kann nicht angreifen und keine Zauber wirken.

Geas

Verzauberungszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: 18 m
Komponenten: V
Wirkungsdauer: 30 Tage

Du platzierst einen magischen Befehl auf einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Damit zwingst du sie, eine Aufgabe zu erfüllen oder eine bestimmte Handlung deiner Wahl zu vermeiden. Wenn die Kreatur dich verstehen kann, muss sie einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie wird für die Wirkungsdauer von dir bezaubert. Während die Kreatur von dir bezaubert ist, erleidet sie jedes Mal 5W10 psychischen Schaden, wenn sie direkt gegen deine Anweisungen handelt. Dies kann nur einmal pro Tag auftreten. Eine Kreatur, die dich nicht verstehen kann, ist von dem Zauber nicht betroffen.

Du kannst einen beliebigen Befehl erteilen, außer Handlungen, die zum sicheren Tod führen würden. Erteilst du einen selbstmörderischen Befehl, endet der Zauber.

Du kannst den Zauber als Aktion vorzeitig beenden. Die Zauber *Fluch brechen*, *Vollständige Genesung* oder *Wunsch* beenden den Zauber ebenfalls.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 7. oder 8. Grades nutzt, beträgt die Wirkungsdauer ein Jahr. Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 9. Grades nutzt, hält er an, bis einer der zuvor genannten Zauber ihn bannt.

Gebet der Heilung

Hervorrufungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 10 Minuten
Reichweite: 9 m
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Bis zu sechs Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, erhalten jeweils Trefferpunkte in Höhe von 2W8 + deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator zurück. Dieser Zauber wirkt nicht auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, steigt die Heilung für jeden Grad über dem 2. um 1W8.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Gedanken wahrnehmen

Erkenntniszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (eine Kupfermünze)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Während der Wirkungsdauer kannst du die Gedanken bestimmter Kreaturen lesen. Wenn du den Zauber wirkst und als Aktion in jedem deiner Züge bis zum Ende der Wirkungsdauer, kannst du deinen Verstand auf eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir richten, die du sehen kannst. Besitzt die Kreatur eine Intelligenz von höchstens 3 oder spricht keine Sprache, ist sie von dem Zauber nicht betroffen.

Du erfährst zunächst die oberflächlichen Gedanken der Kreatur – ein Thema, das sie in diesem Augenblick am meisten beschäftigt. Als Aktion kannst du deine Aufmerksamkeit entweder auf die Gedanken einer anderen Kreatur richten oder versuchen, tiefer in den Verstand derselben Kreatur einzudringen. Wenn du tiefer in die Gedanken des Ziels eindringst, muss es einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erhältst du Einsicht in seine Beweggründe (sofern es welche gibt), seinen emotionalen Zustand, sowie über etwas, das seine Gedanken beherrscht (beispielsweise etwas, das es beschäftigt, das es liebt oder hasst). Ist der Rettungswurf erfolgreich, endet der Zauber. In jedem Fall ist sich das Ziel bewusst, dass du in seinen Verstand eindringst. Wenn du deine Aufmerksamkeit nicht den Gedanken einer anderen Kreatur zuwendest, kann dein aktuelles Ziel eine Aktion verwenden, um seinen Intelligenzwurf mit deinem Intelligenzwurf zu vergleichen. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

Fragen, die verbal an die Zielkreatur gerichtet werden, formen auf natürliche Weise ihre Gedanken, sodass dieser Zauber als Verhör besonders effektiv ist.

Du kannst diesen Zauber auch nutzen, um die Gegenwart denkender Kreaturen aufzuspüren, die du nicht sehen kannst. Wenn du den Zauber wirkst, oder als Aktion während der Wirkungsdauer, kannst du nach Gedanken im Umkreis von neun Metern von dir suchen. Der Zauber kann Barrieren durchdringen, wird aber von 60 Zentimetern Stein, fünf Zentimetern Metall oder von einer dünnen Bleischicht blockiert. Du kannst keine Kreatur wahrnehmen, deren Intelligenz höchstens 3 ist oder die keine Sprache spricht.

Sobald du die Gegenwart einer Kreatur auf diese Weise aufgespürt hast, kannst du bis zum Ende der Wirkungsdauer wie oben beschrieben ihre Gedanken lesen, selbst wenn du sie nicht sehen kannst. Die Kreatur muss sich allerdings in Reichweite befinden.

Gedankenleere

Bannzauber 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 24 Stunden

Bis der Zauber endet, ist eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, gegen psychischen Schaden, Effekte, die ihre Gefühle oder Gedanken lesen würden, Erkenntniszauber und den Bezaubert-Zustand immun. Dieser Zauber verhindert sogar den Zauber *Wunsch* sowie ähnliche Zauber oder Effekte, die den Verstand des Ziels beeinflussen oder die Informationen über das Ziel offenbaren.

Gefühle besänftigen

Verzauberungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du versuchst, starke Gefühle in einer Gruppe zu unterdrücken. Alle Humanoide innerhalb einer Sphäre mit einem Radius von sechs Metern, die auf einen Punkt deiner Wahl in Reichweite des Zaubers zentriert ist, müssen einen Charismarettungswurf ausführen. Eine Kreatur kann bei diesem Rettungswurf freiwillig scheitern. Scheitert der Wurf, wähle einen der folgenden Effekte aus:

Du kannst jeden Effekt unterdrücken, der ein Ziel bezaubert oder verängstigt. Wenn der Zauber endet, wird jeder unterdrückte Effekt fortgesetzt, sofern seine Wirkungsdauer in der Zwischenzeit nicht abgelaufen ist.

Alternativ kannst du ein Ziel Kreaturen gegenüber gleichgültig machen, denen es feindlich gesinnt ist. Diese Gleichgültigkeit endet, wenn das Ziel angegriffen oder durch einen Zauber verletzt wird oder sieht, wie einem seiner Verbündeten Schaden zugefügt wird. Wenn der Zauber endet, wird die Kreatur wieder feindlich gesinnt, sofern der SL nichts anderes festlegt.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Gegenstand aufspüren

Erkenntniszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 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. Solange sich der Gegenstand im Abstand von bis zu 300 Metern von dir befindet, spürst du, in welcher Richtung sein Aufenthaltsort liegt. Bewegt sich der Gegenstand, weißt du, in welche Richtung er sich bewegt.

Der Zauber kann einen bestimmtem dir bekannten Gegenstand aufspüren, sofern du ihn mindestens einmal aus der Nähe – aus maximal neun Metern Entfernung – gesehen hast. Alternativ kann der Zauber das nächstgelegene Objekt 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, wie dünn es ist.

Gegenstände beleben

Verwandlungszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Objekte erwachen auf deinen Befehl hin zum Leben. Wähle bis zu zehn nichtmagische Gegenstände in Reichweite, die nicht getragen oder gehalten werden. Mittelgroße Ziele zählen als zwei Gegenstände, große Ziele als vier und riesige Ziele als acht. Du kannst keine Gegenstände beleben, die größer als riesig sind. Jedes Ziel wird belebt und zu einer Kreatur unter deiner Kontrolle. Dies hält an, bis der Zauber endet oder die Treffpunkte des Ziels auf 0 sinken.

Als Bonusaktion kannst du jede Kreatur, die du mit diesem Zauber belebt hast und die sich im Abstand von bis zu 150 Metern von dir befindet, mental befehligen. Wenn du mehrere Kreaturen kontrollierst, kannst du gleichzeitig eine oder alle befehligen, wobei jeder derselbe Befehl erteilt wird. Du entscheidest über die Aktion der Kreatur und ihre Bewegung in ihrem nächsten Zug. Alternativ kannst du einen allgemeinen Befehl erteilen, etwa das Bewachen einer bestimmten Kammer oder eines Korridors. Erteilst du keine Befehle, verteidigt sich die Kreatur lediglich gegen feindlich gesinnte Kreaturen. Sobald die Kreatur einen Befehl erhalten hat, führt sie ihn aus, bis die Aufgabe abgeschlossen ist.

Spielwerte für belebte Gegenstände

Größe	TP	RK	Angriff	Str	Ges
Winzig	20	18	+8 auf Treffer, 1W4+4 Schaden	4	18
Klein	25	16	+6 auf Treffer, 1W8+2 Schaden	6	14
Mittelgroß	40	13	+5 auf Treffer, 2W6+1 Schaden	10	12
Groß	50	10	+6 auf Treffer, 2W10+2 Schaden	14	10
Riesig	80	10	+8 auf Treffer, 2W12+4 Schaden	18	6

Ein animierter Gegenstand ist ein Konstrukt, dessen RK, Trefferpunkte, Angriffe, Stärke und Geschicklichkeit von seiner Größe festgelegt werden. Seine Konstitution beträgt 10, seine Intelligenz und Weisheit 3 und sein Charisma 1. Es verfügt über eine Bewegungsrate von neun Metern. Wenn der Gegenstand keine Beine oder ähnliches zur Fortbewegung besitzt, verfügt er stattdessen über eine Flugbewegungsrate von neun Metern und kann schweben. Ist der Gegenstand an einer Oberfläche oder einem größeren Gegenstand befestigt, etwa mit einer Kette an einer Wand, beträgt seine Bewegungsrate 0. Der belebte Gegenstand besitzt Blindsicht mit einem Radius von neun Metern. Über diese Entfernung hinaus ist er blind. Sinken die Trefferpunkte des animierten Gegenstands auf 0, nimmt er wieder seine unbelebte Form an. Verbleibender Schaden wird auf diese Form übertragen.

Wenn du einem Gegenstand befiehlst anzugreifen, führt er einen einzelnen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm aus. Dabei handelt es sich um einen Hiebangriff, dessen Angriffsbonus und Wuchtschaden von der Größe des Gegenstands abhängen. Der SL kann bestimmen, dass ein bestimmter Gegenstand aufgrund seiner Form Hieb- oder Stichschaden verursacht.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 6. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 5. zwei zusätzliche Gegenstände beleben.

Gegenzauber

Bannzauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Reaktion, die du ausführst, wenn du siehst, dass eine Kreatur im Umkreis von 18 Meter um dich einen Zauber wirkt
Reichweite: 18 m

Komponenten: G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du versuchst, eine Kreatur beim Wirken eines Zaubers zu unterbrechen. Wirkt die Kreatur einen Zauber des 3. Grades oder niedriger, scheitert ihr Zauber und hat keinen Effekt. Wirkt sie einen Zauber des 4. Grades oder höher, führe einen Attributswurf mit deinem Attribut zum Zauberwirken aus. Der SG ist 10 + der Grad des Zaubers. Bei einem Erfolg schlägt der Zauber der Kreatur fehl und hat keinen Effekt.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, hat der unterbrochene Zauber keinen Effekt, wenn sein Grad niedriger als er Zauberplatz ist, den du zum Wirken verwendet hast, oder ihm entspricht.

Gehässiger Spott

Zaubertrick der Verzauberung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du entfesselst eine Reihe von Beleidigungen, die mit subtilen Verzauberungen durchsetzt und an eine Kreatur in Reichweite gerichtet sind, die du sehen kannst. Falls dich das Ziel hören kann – obwohl es dich nicht verstehen muss –, muss es einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 1W4 psychischen Schaden und ist beim nächsten Angriffswurf vor dem Ende seines nächsten Zugs im Nachteil.

Der Schaden dieses Zaubers steigt um je 1W4, wenn du die 5. Stufe (2W4), die 11. Stufe (3W4) und die 17. Stufe (4W4) erreichst.

Geheime Truhe

Beschwörungszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (eine exquisite Truhe in den Abmessungen 90 Zentimeter mal 60 Zentimeter mal 60 Zentimeter, die aus seltenen Materialien im Wert von mindestens 5.000 GM gefertigt wurde, und eine winzige Nachbildung der Truhe aus denselben Materialien im Wert von mindestens 50 GM)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du versteckst eine Truhe und ihren gesamten Inhalt auf der Ätherebene. Du musst die Truhe und die winzige Nachbildung berühren, die als Materialkomponenten für den Zauber dienen. Die Truhe kann bis zu 336 Liter anorganischen Materials aufnehmen (90 mal 60 mal 60 Zentimeter).

Solange sich die Truhe auf der Ätherebene befindet, kannst du als 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 sie und die Nachbildung als Aktion gleichzeitig berührst.

Nach 60 Tagen besteht eine kumulative Chance von fünf Prozent pro Tag, dass der Zauber endet. Er endet zudem, wenn du den Zauber erneut wirkst, wenn die kleine Nachbildung zerstört wird oder wenn du den Zauber als Aktion beendest. Endet der Zauber, während sich die große Truhe auf der Ätherebene befindet, ist sie unwiederbringlich verloren.

Geisterross

Illusionszauber 3. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Eine große, quasi reale, pferdeartige Kreatur erscheint in einem freien Bereich deiner Wahl in Reichweite, den du sehen kannst. Du bestimmst das Aussehen der Kreatur. Sie ist jedoch mit einem Sattel und Zaumzeug ausgerüstet. Von diesem Zauber erschaffene Ausrüstung löst sich in Rauch auf, wenn sie mehr als drei Meter vom Ross entfernt wird.

Für die Wirkungsdauer kannst du beziehungsweise kann eine Kreatur deiner Wahl auf dem Ross reiten. Die Kreatur verwendet die Spielwerte eines Reitpferds, verfügt jedoch über eine Bewegungsrate von 30 Metern und kann in einer Stunde 16 Kilometer zurücklegen – oder 21 Kilometer bei einem schnellen Reittempo. Wenn der Zauber endet, verblasst das Ross langsam und der Reiter hat eine Minute Zeit, um abzusteigen. Der Zauber endet, wenn du ihn als Aktion beendest oder wenn das Ross Schaden erleidet.

Gestalt verändern

Verwandlungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du nimmst eine andere Gestalt an. Wenn du den Zauber wirkst, wähle eine der folgenden Optionen

aus. Deren Effekt hält für die Wirkungsdauer des Zaubers an. Solange der Zauber anhält, kannst du als Aktion eine Option beenden, um die Vorzüge einer anderen zu erhalten.

Aquatische Anpassung: Du passt deinen Körper an eine aquatische Umgebung an. Dir wachsen Kiemen und Schwimmhäute zwischen den Fingern. Du kannst unter Wasser atmen und erhältst eine Schwimmbewegungsrate, die deiner Schrittbewegungsrate entspricht.

Aussehen ändern: Du veränderst dein Aussehen. Du bestimmst, wie du aussiehst: Größe, Gewicht, Gesichtszüge, Klang deiner Stimme, Haarlänge, Haarfarbe, sowie etwaige besondere Merkmale. Du kannst dich als Mitglied eines anderen Volks ausgeben, wobei deine Werte unverändert bleiben. Du kannst nicht als Kreatur einer anderen Größenkategorie erscheinen. Deine Grundform bleibt ebenfalls gleich: Als Zweibeiner kannst du dich mit diesem Zauber beispielsweise nicht in einen Vierbeiner verwandeln. Während der Wirkungsdauer kannst du deine Aktion jederzeit verwenden, um dein Aussehen erneut zu verändern.

Natürliche Waffen: Dir wachsen Klauen, Fangzähne, Stacheln, Hörner oder andere natürliche Waffen deiner Wahl. Deine waffenlosen Angriffe verursachen 1W6 Wucht-, Stich- oder Hiebschaden, je nachdem, welche natürliche Waffe du gewählt hast. Du bist zudem in waffenlosen Angriffen geübt. Die natürliche Waffe ist magisch und du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit ihr ausführst.

Gestaltwandel

Verwandlungszauber 9. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (ein Jadediadem im Wert von mindestens 1.500 GM, das du aufsetzen musst, bevor du den Zauber wirkst)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer nimmst du die Gestalt einer anderen Kreatur an. Dabei kann es sich um eine beliebige Kreatur handeln, deren Herausforderungsgrad maximal deiner Stufe entspricht. Es darf sich weder um ein Konstrukt noch um einen Untoten handeln. Zudem musst du diese Art von Kreatur mindestens einmal gesehen haben. Du verwandelst dich ein durchschnittliches Exemplar dieser Kreatur, ohne Klassenstufen oder das Merkmal „Zauberwirken“.

Deine Spielwerte werden durch die Werte der gewählten Kreatur ersetzt, du behältst jedoch deine Gesinnung, sowie deine Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte. Du bist weiterhin in deinen Fertigkeiten und Rettungswürfen geübt und darüber hinaus in denen der Kreatur. Sollte es zu Überschneidungen kommen und die Kreatur einen höheren Übungsbonus aufweisen, benutzt du diesen statt deinem. Du kannst keine legendären Aktionen und Hortaktionen der neuen Gestalt ausführen.

Du übernimmst die Trefferpunkte und Trefferwürfel der neuen Gestalt. Nimmst du wieder deine normale Gestalt an, hast du so viele Trefferpunkte wie vor der Verwandlung. Solltest du dich zurückverwandeln, weil du auf 0 Trefferpunkte sinkst, wird der überschüssige Schaden auf deine normale Gestalt übertragen. Solange der überschüssige Schaden dich in deiner normalen Gestalt nicht auf 0 Trefferpunkte sinken lässt, wirst du nicht bewusstlos.

Du behältst alle Vorzüge deiner Klasse, deines Volkes oder anderer Quellen und kannst sie anwenden, falls deine neue Gestalt körperlich dazu in der Lage ist. Spezialsinne wie Dunkelsicht kannst du aber nur nutzen, wenn deine neue Gestalt ebenfalls darüber verfügt. Du kannst nur sprechen, wenn die Kreatur normalerweise ebenfalls sprechen kann.

Bei der Verwandlung entscheidest du, ob deine Ausrüstung zu Boden fällt, mit deiner neuen Gestalt verschmilzt oder von ihr getragen wird. Getragene Ausrüstung kann normal verwendet werden. Der SL entscheidet abhängig von der Größe und Gestalt der Kreatur, ob sie eine bestimmte Ausrüstung tragen kann. Deine Ausrüstung verändert weder Größe noch Form, um sich an die neue Gestalt anzupassen. Ausrüstung, die in der neuen Gestalt nicht getragen werden kann, muss entweder zu Boden fallen oder damit verschmelzen. Verschmolzene Ausrüstung hat in dieser Form keinen Effekt.

Während der Wirkungsdauer kannst du als Aktion eine neue Gestalt annehmen, wobei dieselben Einschränkungen und Regeln der ursprünglichen Gestalt gelten, mit einer Ausnahme: Wenn die neue Gestalt mehr Trefferpunkte als deine aktuelle Gestalt besitzt, bleiben deine Trefferpunkte bei ihrem aktuellen Wert.

Gift und Krankheit entdecken

Erkenntniszauber 1. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (ein Eibenblatt)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Während der Wirkungsdauer nimmst du die Gegenwart und die Position von Giften, giftigen Kreaturen und Krankheiten im Abstand von bis zu neun Metern von dir wahr. Du kannst auch die Art des Gifts, der giftigen Kreatur oder der Krankheit bestimmen.

Dieser Zauber durchdringt die meisten Barrieren, wird aber von 30 Zentimetern Stein, 2,5 Zentimetern gewöhnlichem Metall, dünnem Bleiblech sowie von einem Meter Holz oder Erde blockiert.

Gift versprühen

Zaubertrick der Beschwörung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 3 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du streckst deine Hand in Richtung einer Kreatur in Reichweite aus, die du sehen kannst, und erzeugst eine Wolke giftigen Gases aus deiner Handfläche. Die Kreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 1W12 Giftschaden.

Der Schaden dieses Zaubers steigt um je 1W12, wenn du die 5. Stufe (2W12), die 11. Stufe (3W12) und die 17. Stufe (4W12) erreichst.

Glyphe des Schutzes

Bannzauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Stunde
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (Weihrauch und Diamantenstaub im Wert von mindestens 200 GM, die der Zauber verbraucht)
Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt oder ausgelöst wird

Wenn du diesen Zauber wirkst, zeichnest du eine Glyphe, die anderen Kreaturen Schaden zufügt. Dies geschieht entweder auf einer Oberfläche (wie einem Tisch, dem Fußboden oder einer Wand) oder in einem Gegenstand, der verschlossen werden kann (wie einem Buch, einer Schriftrolle oder einer Schatztruhe), um die Glyphe zu verbergen. Wählst du eine Oberfläche, kann die Glyphe einen Bereich mit einem Radius von maximal drei Metern abdecken. Wählst du einen Gegenstand, muss dieser an seinem Standort bleiben. Wird er mehr als drei Meter von dem Ort entfernt, an dem du den Zauber gewirkt hast, wird die Glyphe zerstört und der Zauber endet, ohne ausgelöst zu werden.

Die Glyphe ist nahezu unsichtbar. Es ist ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG nötig, um sie zu entdecken.

Wenn du den Zauber wirkst, entscheidest du, was die Glyphe auslöst. Glyphen auf Oberflächen werden meist dadurch ausgelöst, dass jemand sie berührt oder darauf steht, einen Gegenstand bewegt, der die Glyphe verdeckt, sich der Glyphe auf eine bestimmte Entfernung nähert oder mit dem Gegenstand interagiert, auf den die Glyphe geschrieben wurde. Glyphen auf Gegenständen werden meist dadurch ausgelöst, dass jemand den Gegenstand öffnet, sich ihm auf eine bestimmte Entfernung nähert oder die Glyphe sieht oder liest. Sobald die Glyphe ausgelöst wurde, endet der Zauber.

Du kannst die Auslösebedingung des Zaubers weiter verfeinern, so dass der Zauber nur bei bestimmten Umständen oder körperlichen Eigenschaften (wie Größe oder Gewicht) sowie Kreaturentypen (etwa Aberrationen oder Drow) oder bei einer bestimmten Gesinnung ausgelöst wird. Du kannst auch Bedingungen für Kreaturen festlegen, die die Glyphe nicht auslösen, wenn sie beispielsweise ein bestimmtes Passwort aussprechen.

Beim Zeichnen der Glyphe wählst du aus, ob es sich um *explosive Runen* oder eine *Zauberglyphe* handelt.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, erhöht sich der Schaden der *explosiven Runen* für jeden Grad über dem 3. um 1W8. Wenn du eine *Zauberglyphe* erschaffst, kannst du Zauber bis zum selben Grad des Zauberplatzes speichern, den du für die *Glyphe des Schutzes* verwendet hast.

Explosive Runen: Wird die Glyphe ausgelöst, explodiert ihre magische Energie in einer Sphäre mit einem Radius von sechs Metern mit der Glyphe im Zentrum. Die Sphäre breitet sich um Ecken aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 5W8 Blitz-, Feuer-, Kälte-, Säure- oder Schallschaden (deine Wahl beim Wirken der Glyphe), anderenfalls die Hälfte.

Zauberglyphe: Du kannst einen vorbereiteten Zauber des maximal 3. Grades in der Glyphe speichern, den du beim Erschaffen der Glyphe wirkst. Der Zauber muss eine einzelne Kreatur oder einen Bereich zum Ziel haben. Wenn er auf diese Weise gewirkt wird, hat der gespeicherte Zauber keinen unmittelbaren Effekt. Erst wenn die Glyphe ausgelöst wird, wird der gespeicherte Zauber gewirkt. Ein gezielter Zauber hat die Kreatur zum Ziel, die die Glyphe auslöst.

Wirkt der Zauber auf einen Bereich, 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, hält er bis zum Ende seiner Wirkungsdauer an.

Göttliche Führung

Zaubertrick der Erkenntnis

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Einmal vor dem Ende des Zaubers kann das Ziel mit einem W4 würfeln und das Ergebnis zu einem Attributswurf seiner Wahl addieren. Es kann mit dem W4 vor oder nach dem Attributswurf würfeln. Dann endet der Zauber.

Göttliche Gunst

Hervorrufungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Dein Gebet erfüllt dich mit göttlicher Macht.
Bis der Zauber endet, verursachst du mit deinen Waffenangriffen bei jedem Treffer zusätzlich 1W4 gleißenden Schaden.

Göttliches Wort

Hervorrufungszauber 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du sprichst ein göttliches Wort, das von der Macht erfüllt ist, die die Welt zu Beginn der Schöpfung geformt hat. Wähle eine beliebige Anzahl Kreaturen in Reichweite, die du sehen kannst. Jede Kreatur, die dich hören kann, muss einen Charismarettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur einen Effekt anhand ihrer aktuellen Trefferpunkte.

- Höchstens 50 Trefferpunkte: eine Minute lang taub
- Höchstens 40 Trefferpunkte: zehn Minuten lang blind und taub
- Höchstens 30 Trefferpunkte: eine Stunde lang betäubt, blind und taub
- Höchstens 20 Trefferpunkte: sofortiger Tod

Unabhängig von ihren aktuellen Trefferpunkten werden celestische Wesen, Elementare, Feenwesen oder Unholde, die bei ihrem Rettungswurf scheitern, auf ihre Heimatebene verbannt (sofern sie sich nicht bereits dort befinden). Sie können 24 Stunden lang nur mit dem Zauber *Wunsch* auf deine derzeitige Ebene zurückkehren.

Gute Beeren

Verwandlungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (ein Mistelzweig)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Bis zu zehn Beeren erscheinen in deiner Hand und werden für die Wirkungsdauer mit Magie erfüllt. Kreaturen können als Aktion eine Beere essen. Dadurch wird 1 Trefferpunkt wiederhergestellt und die Beere versorgt die Kreatur einen Tag lang mit Nahrung.

Die Beeren verlieren ihre Wirksamkeit, wenn sie nicht innerhalb von 24 Stunden nach dem Wirken des Zaubers verzehrt werden.

Gutes und Böses bannen

Bannzauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (Weihwasser oder Silber- und Eisenpulver)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Schimmernde Energie umgibt dich und beschützt dich vor Feenwesen, Untoten und Kreaturen, die nicht von der materiellen Ebene stammen. Während der 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 Aktion führst du einen Nahkampf-Zauberangriff gegen ein celestisches Wesen, einen Elementar, ein Feenwesen, einen Unhold oder einen Untoten innerhalb deiner Reichweite aus. Bei einem Treffer versuchst du, die Kreatur wieder auf ihre Heimatebene zu vertreiben. Das Ziel muss einen Charismarettungswurf bestehen, oder es wird auf seine Heimatebene verbannt (falls es sich nicht bereits dort befindet). Wenn sie sich nicht auf ihrer

Heimatebene befinden, werden Untote ins Schattenfell und Feenwesen ins Feywild verbannt.

Verzauberung brechen: Als Aktion berührst du eine Kreatur in Reichweite, die von einem celestischen Wesen, einem Elementar, einem Feenwesen, einem Unhold oder einem Untoten bezaubert, verängstigt oder besessen wurde. Die von dir berührte Kreatur ist nicht länger von derartigen Kreaturen bezaubert, verängstigt oder besessen.

Gutes und Böses entdecken

Erkenntniszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer weißt du, ob sich eine Aberration, ein celestisches Wesen, ein Elementar, ein Feenwesen, ein Unhold oder ein Untoter im Abstand von bis zu neun Metern von dir befindet, sowie wo sich die Kreatur aufhält. Gleichermaßen weißt du, ob sich im Abstand von bis zu neun Metern von dir ein Ort oder Gegenstand befindet, der magisch geweiht oder entweiht wurde.

Dieser Zauber durchdringt die meisten Barrieren, wird aber von 30 Zentimetern Stein, 2,5 Zentimetern gewöhnlichem Metall, dünnem Bleiblech sowie von einem Meter Holz oder Erde blockiert.

Halbebene

Beschwörungszauber 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: G
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du erschaffst eine schattenhafte Tür auf einer soliden Oberfläche in Reichweite, die du sehen kannst. Die Tür ist groß genug, dass mittelgroße Kreaturen problemlos hindurchpassen. Wird sie geöffnet, führt die Tür zu einer Halbebene, die als leerer Raum mit neun Metern Kantenlänge erscheint und aus Holz oder Stein besteht. Wenn der Zauber endet, verschwindet die Tür und Kreaturen oder Gegenstände in der Halbebene bleiben dort gefangen, da die Tür auf der anderen Seite ebenfalls verschwindet.

Jedes Mal, wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du eine neue Halbebene erschaffen oder die schattenhafte Tür mit einer Halbebene verbinden, die du beim vorherigen Wirken des Zaubers erschaffen hast. Ist dir außerdem die Natur und der Inhalt einer Halbebene bekannt, die durch diesen Zauber von einer anderen Kreatur erschaffen wurde, kannst du die schattenhafte Tür stattdessen auch mit dieser Halbebene verbinden.

Hast

Verwandlungszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (ein Span Süßholzwurzel)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle eine bereitwillige Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Bis der Zauber endet, wird die Bewegungsrate des Ziels verdoppelt, es erhält einen Bonus von +2 auf seine RK, ist bei Rettungswürfen auf Geschicklichkeit im Vorteil und kann in jedem seiner Züge eine zusätzliche Aktion ausführen. Diese Aktion darf nur für Folgendes eingesetzt werden: Angriff (nur ein Waffenangriff), Gegenstand benutzen, Rückzug, Spurt, Verstecken.

Wenn der Zauber endet, kann das Ziel bis zum Ende seines nächsten Zugs keine Aktion ausführen und sich nicht bewegen, weil es von einer Welle der Erschöpfung ergriffen wird.

Heilendes Wort

Hervorrufungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, gewinnt Trefferpunkte in Höhe von 1W4 + deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator zurück. Dieser Zauber wirkt nicht auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, steigt die Heilung für jeden Grad über dem 1. um 1W4.

Heilige Aura

Bannzauber 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (eine winzige Reliquie im Wert von mindestens 1.000 GM, die ein heiliges Relikt enthält, etwa einen Fetzen der Robe eines Heiligen oder das Fragment einer religiösen Schriftrolle)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Göttliches Licht breitet sich von dir aus und wird in einem Radius von neun Metern um dich herum zu einem sanften Strahlen. Kreaturen deiner Wahl, die sich im Radius befinden, wenn du den Zauber wirkst, strahlen in einem Radius von 1,5 Metern dämmriges Licht aus und sind bei allen Rettungswürfen im Vorteil. Bis der Zauber endet, sind andere Kreaturen zudem bei Angriffswürfen gegen sie im Nachteil. Trifft ein Unhold oder ein Untoter eine betroffene Kreatur mit einem Nahkampfangriff, blitzt die Aura hell auf. Der Angreifer muss einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er ist blind, bis der Zauber endet.

Heilige Flamme

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein Strahl aus gleißenden Flammen schießt auf eine Kreatur in Reichweite herab, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 1W8 gleißenden Schaden. Deckung bietet dem Ziel bei diesem Rettungswurf keine Vorteile.

Der Schaden des Zaubers steigt um je 1W8, wenn du die 5. Stufe (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

Heiliges Gespräch

Erkenntniszauber 5. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (Weihrauch und eine Phiole heiliges oder unheiliges Wasser)
Wirkungsdauer: 1 Minute

Du nimmst mit deiner Gottheit oder einem göttlichen Gesandten 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 eine korrekte Antwort auf jede Frage.

Göttliche Wesen sind nicht unbedingt allwissend. Bezieht sich die Frage auf Informationen, die das Wissen der Gottheit übersteigen, könntest du „unklar" als Antwort 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 deiner nächsten langen Rast mindestens zweimal wirkst, besteht eine Chance von 25 Prozent für jedes Wirken nach dem ersten, dass du keine Antwort bekommst. Der SL würfelt das Ergebnis geheim aus.

Heiligtum

Bannzauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (ein kleiner silberner Spiegel)
Wirkungsdauer: 1 Minute

Du schützt eine Kreatur in Reichweite vor Angriffen. Während der Wirkungsdauer muss jede Kreatur, die bei einem Angriff oder schädlichen Zauber die geschützte Kreatur als Ziel hat, zuerst einen Weisheitsrettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, muss die Kreatur ein neues Ziel wählen, oder sie verliert den Angriff oder Zauber. Dieser Zauber schützt die entsprechende Kreatur nicht vor Flächeneffekten wie der Explosion eines Feuerballs.

Greift die geschützte Kreatur an oder wirkt sie einen Zauber auf eine feindliche Kreatur, endet *Heiligtum*.

Heilung

Hervorrufungszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Eine Welle positiver Energie durchströmt das Ziel und stellt 70 Trefferpunkte wieder her. Der Zauber beendet zudem die Zustände Blindheit und Taubheit, sowie alle Krankheiten, unter denen das Ziel leidet. Dieser Zauber wirkt nicht auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 7. Grades oder höher nutzt, steigt die Heilung für jeden Grad über dem 6. um 10.

Heldenmahl

Beschwörungszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 10 Minuten
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (eine mit Juwelen verzierte Schale im Wert von mindestens 1.000 GM, die der Zauber verbraucht)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erschaffst ein riesiges Festmahl aus herrlichem Essen und Trinken. Der Verzehr des Festmahls dauert eine Stunde. Nach dieser Zeit verschwindet es und die positiven Effekte treten erst nach Ablauf dieser Stunde in Kraft. Bis zu zwölf weitere Kreaturen können an dem Festmahl teilnehmen.

Eine Kreatur, die an dem Festmahl teilnimmt, erhält verschiedene Vorteile: Sie wird von allen Krankheiten und Giften geheilt, ist gegen Gift immun, kann nicht verängstigt werden und ist bei allen Weisheitsrettungswürfen im Vorteil. Ihr Trefferpunktemaximum steigt zudem um 2W10 und sie erhält dieselbe Anzahl an Trefferpunkten dazu. Diese Vorteile halten 24 Stunden lang an.

Heldenmut

Verzauberungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und erfüllst sie mit Tapferkeit. Bis der Zauber endet, kann die Kreatur nicht verängstigt werden, und sie erhält zu Beginn jedes ihrer Züge temporäre Trefferpunkte in Höhe deines Zauberwirken-Attributsmodifikators. Wenn der Zauber endet, verliert das Ziel alle verbleibenden temporären Trefferpunkte dieses Zaubers.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 1. eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

Hellsehen

Erkenntniszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 10 Minuten
Reichweite: 1,6 km
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 einen unsichtbaren Sensor in Reichweite an einem dir bekannten Ort (den du bereits gesehen oder besucht hast) oder an einem offensichtlichen Ort, der dir unbekannt ist (wie hinter einer Tür, um eine Ecke oder in einem Hain). Der Sensor bleibt für die Wirkungsdauer bestehen und kann weder angegriffen noch anderweitig beeinflusst werden.

Wenn du diesen Zauber wirkst, wählst du Sehen oder Hören aus. Du nimmst den gewählten Sinn durch den Sensor wahr, als ob du dich in seinem Bereich befindest. Als Aktion kannst du zwischen Sehen und Hören wechseln.

Eine Kreatur, die den Sensor sehen kann (beispielsweise mit *Unsichtbares sehen* oder *Wahrer Blick*), sieht eine leuchtende, etwa faustgroße und immaterielle Kugel.

Herrliches Herrenhaus

Beschwörungszauber 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: 90 m
Komponenten: V, G, M (ein Miniaturportal aus Elfenbein, ein kleines Stück polierter Marmor und ein winziger Silberlöffel, jeweils im Wert von mindestens 5 GM)
Wirkungsdauer: 24 Stunden

Du beschwörst ein extradimensionales Anwesen in Reichweite, die für die Wirkungsdauer bestehen bleibt. Du entscheidest, wo sein einziger Eingang liegt. Dieser schimmert leicht und ist 1,5 Meter breit und drei Meter hoch. Du und Kreaturen, die du beim Wirken des Zaubers bestimmst, könnt das extradimensionale Anwesen betreten, solange das Portal geöffnet ist. Du kannst das Portal öffnen oder schließen, wenn du dich im Abstand von bis zu neun Metern davon befindest. Wenn das Portal geschlossen ist, ist es unsichtbar.

Hinter dem Portal befindet sich eine herrliche Eingangshalle mit zahlreichen Zimmern. Die Atmosphäre ist sauber, frisch und warm.

Du kannst einen beliebigen Grundriss erstellen. Der Bereich darf jedoch aus maximal 50 Würfeln mit einer drei Metern Kantenlänge bestehen. Das Anwesen ist nach deinen Wünschen eingerichtet und dekoriert. Es gibt ausreichend Nahrung, um ein Festmahl mit neun Gängen für bis zu 100 Personen zu servieren. 100 fast transparente Diener nehmen sich den Wünschen aller Gäste an. Du bestimmst das Aussehen dieser Diener und ihre Kleidung. Sie folgen ausnahmslos jedem deiner Befehle. Jeder Diener kann dieselben Aufgaben erfüllen wie normale menschliche Diener. Sie können jedoch nicht angreifen oder Aktionen ausführen, die einer anderen Kreatur direkt Schaden zufügen würde. Die Diener können Gegenstände holen und reinigen, Kleidung zusammenlegen, Feuer entzünden, Essen servieren, Wein einschenken und dergleichen. Sie können sich im Anwesen frei bewegen, es jedoch nicht verlassen. Möbel und andere Gegenstände, die durch diesen Zauber erschaffen

wurden, lösen sich in Rauch auf, wenn sie aus dem Anwesen entfernt werden. Wenn der Zauber endet, werden alle Kreaturen im Innern des extradimensionalen Bereichs in einen freien Bereich ausgestoßen, der dem Eingang am nächsten liegt.

Höllischer Tadel

Hervorrufungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Reaktion, die du ausführst, wenn dir eine Kreatur im Umkreis von 18 Metern um dich herum Schaden zufügt, die du sehen kannst
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du deutest mit deinem Finger und die Kreatur, die dich verletzt hat, wird für einen kurzen Moment von höllischen Flammen eingehüllt. Sie muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 2W10 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 1. um 1W10.

Hölzerner Weg

Beschwörungszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 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 deiner Bewegungsrate, 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, 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 an einem Ort deiner Wahl im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Zielbaum, was dich weitere 1,5 Meter deiner Bewegungsrate kostet. Hast du keine Bewegungsrate übrig, erscheinst du im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dem Baum, den du betreten hast.

Während der Wirkungsdauer kannst du diese Transportmöglichkeit einmal pro Runde verwenden. Du musst jeden Zug außerhalb eines Baums beenden.

Hüter des Glaubens

Beschwörungszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V
Wirkungsdauer: 8 Stunden

Ein großer, geisterhafter Wächter erscheint in Reichweite an einer freien Stelle deiner Wahl, die du sehen kannst. Er schwebt dort für die Wirkungsdauer. Der Wächter besetzt diesen Bereich und ist bis auf ein leuchtendes Schwert und einen Schild mit dem Symbol deiner Gottheit nicht zu erkennen.

Alle Kreaturen, die dir feindlich gesinnt sind und sich dem Wächter in einem Zug erstmals auf bis zu drei Meter nähern, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 20 gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte. Der Wächter verschwindet, wenn er insgesamt 60 Schaden verursacht hat.

Hypnotisches Muster

Illusionszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: G, M (ein glühendes Räucherstäbchen oder eine mit phosphoreszierendem Material gefüllte Kristallphiole)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst ein wirbelndes Muster aus Farben, das sich innerhalb eines Würfels mit neun Metern Kantenlänge in Reichweite durch die Luft schlängelt. Das Muster erscheint für einen Moment und verschwindet dann. Jede Kreatur in diesem Bereich, die das Muster sieht, muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, ist die Kreatur für die Wirkungsdauer bezaubert. Auf diese Art bezauberte Kreaturen sind kampfunfähig und haben eine Bewegungsrate von 0.

Der Zauber endet für eine betroffene Kreatur, wenn sie Schaden erleidet, oder wenn jemand anderes eine Aktion verwendet, um die Kreatur aus ihrer Betäubung zu rütteln.

Identifizieren

Erkenntniszauber 1. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (eine Perle im Wert von mindestens 100 GM und eine Eulenfeder)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du wählst einen Gegenstand, den du während der gesamten Wirkungsdauer des Zaubers berühren musst. Falls es ein magischer Gegenstand oder ein anderweitig magisch durchdrungenes Objekt ist, erkennst du seine Eigenschaften und ihre Anwendung, ob die Nutzung eine Einstimmung erfordert und wie viele Ladungen es besitzt, falls zutreffend. Du erfährst, ob Zauber auf das Objekt wirken, und wenn ja, welche Zauber. Falls das Objekt durch einen Zauber erzeugt wurde, erfährst du, durch welchen Zauber.

Wenn du stattdessen eine Kreatur beim Wirken des Zaubers durchgehend berührst, erfährst du, von welchen Zaubern sie derzeit betroffen ist, falls vorhanden.

Illusionsschrift

Illusionszauber 1. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: Berührung
Komponenten: G, M (Tinte auf Bleibasis im Wert von mindestens 10 GM, die der Zauber verbraucht)
Wirkungsdauer: 10 Tage

Du schreibst auf Pergament, Papier oder ein anderes passendes Material und erfüllst die Schrift mit einer mächtigen Illusion, die für die Wirkungsdauer anhält.

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 kannst du die Schrift als vollständig andere Nachricht erscheinen lassen, die in einer anderen Handschrift und Sprache verfasst ist. Die Sprache muss dir jedoch bekannt sein.

Sollte der Zauber gebannt werden, verschwinden sowohl die echte Schrift als auch die Illusion.

Eine Kreatur mit wahrem Blick kann die versteckte Nachricht lesen.

Insektenplage

Beschwörungszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 90 m
Komponenten: V, G, M (ein wenig Zucker, einige Getreidekörner und etwas Fett)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Schwärmende, beißende Heuschrecken erscheinen in einer Sphäre mit einem Radius von sechs Metern, die um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist. Die Sphäre breitet sich um Ecken aus. Die Sphäre bleibt für die Wirkungsdauer bestehen und ihr Bereich ist leicht verschleiert. Der Bereich der Sphäre ist schwieriges Gelände.

Wenn der Bereich erscheint, muss jede Kreatur darin einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 4W10 Stichschaden, anderenfalls die Hälfte. Wenn eine Kreatur den Bereich des Zaubers in einem Zug erstmals betritt oder ihren Zug darin beendet, muss sie diesen Rettungswurf ebenfalls ausführen.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 6. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 5. um 1W10.

Irrgarten

Beschwörungszauber 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du verbannst eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, auf eine labyrinthartige Halbebene. Das Ziel bleibt bis zur Wirkungsdauer dort – oder bis es dem Irrgarten entkommt.

Das Ziel kann seine Aktion verwenden, um eine Flucht zu versuchen. Dazu muss es einen SG-20-Intelligenzwurf ausführen. Bei einem Erfolg entkommt es und der Zauber endet. Ein Minotaurus oder Goristro-Dämon hat automatisch Erfolg.

Wenn der Zauber endet, erscheint das Ziel wieder an der Stelle, von der es wegteleportiert wurde, oder an der nächstgelegenen freien Stelle, falls dieser Ort besetzt ist.

Kalte Hand

Zaubertrick der Nekromantie

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Runde

Du erschaffst eine geisterhafte Skeletthand im Bereich einer Kreatur in Reichweite. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen die Kreatur aus, um sie die Kälte des Grabes spüren zu lassen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 nekrotischen Schaden und kann bis zum Beginn deines nächsten Zugs keine Trefferpunkte zurückerhalten. Bis dahin klammert sich die Hand an das Ziel.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Triffst du ein untotes Ziel, so ist es außerdem bis zum Ende deines nächsten Zugs bei Angriffswürfen gegen dich im Nachteil.

Der Schaden dieses Zaubers erhöht sich um je 1W8, wenn du die 5. Stufe (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

Kältekegel

Hervorrufungszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst (Kegel von 18 m)
Komponenten: V, G, M (ein kleiner Kegel aus Kristall oder Glas)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eiskalte Luft strömt aus deinen Händen. Jede Kreatur in einem Kegel von 18 Metern muss einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 8W8 Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Wird eine Kreatur durch diesen Zauber getötet, wird sie zu einer gefrorenen Statue, bis sie auftaut.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 6. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 5. um 1W8.

Kältestrahl

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein eisiger Strahl blau-weißen Lichts schießt auf eine Kreatur in Reichweite. 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.

Der Schaden des Zaubers steigt um je 1W8, wenn du die 5. Stufe (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

Kettenblitz

Hervorrufungszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 45 m
Komponenten: V, G, M (etwas Fell, ein Stück Bernstein, Glas oder ein Kristallstab, drei Silbernadeln)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erschaffst einen Blitz, der auf ein Ziel deiner Wahl in Reichweite zuschießt, das du sehen kannst. Drei Blitze springen dann von diesem Ziel auf bis zu drei weitere über, die sich im Abstand von bis zu neun Metern vom ersten Ziel befinden. Beim Ziel kann es sich um eine Kreatur oder einen Gegenstand handeln. Es kann nur von einem der Blitze getroffen werden.

Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet das Ziel 10W8 Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 7. Grades oder höher nutzt, springt für jeden Grad über dem 6. ein zusätzlicher Blitz vom ersten Ziel auf ein weiteres Ziel über.

Klingenbarriere

Hervorrufungszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 27 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst eine vertikale Wand wirbelnder, rasiermesserscharfer Klingen aus magischer Energie. Sie erscheint in Reichweite und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Du kannst eine gerade Wand erschaffen, die bis zu 30 Meter lang ist, oder eine ringförmige Wand mit bis zu 18 Meter Durchmesser. In beiden Fällen ist die Wand sechs Meter hoch und 1,5 Meter dick. Die Wand bietet allen Kreaturen dahinter Dreivierteldeckung und stellt schwieriges Gelände dar.

Wenn eine Kreatur den Bereich der Wand in einem Zug erstmals betritt oder den Zug darin beginnt, muss sie einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 6W10 Hiebschaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden.

Klon

Nekromantiezauber 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Stunde
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (ein Diamant im Wert von mindestens 1.000 GM und mindestens 16 Kubikzentimeter Fleisch der Kreatur, die geklont werden soll (der Zauber verbraucht beides), außerdem ein Gefäß im Wert von mindestens 2.000 GM, das über einen verschließbaren Deckel verfügt und groß genug ist, um eine mittelgroße Kreatur aufzunehmen, etwa eine riesige Urne,

ein Sarg, eine schlammgefüllte Blase im Boden oder ein Kristallgefäß voller Salzwasser)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Dieser Zauber erschafft ein bewegungsloses Duplikat einer lebenden Kreatur als Schutz vor ihrem Tod. Der Klon wächst in 120 Tagen in einem versiegelten Gefäß zu voller Größe und Reife heran. Du kannst auch einen Klon als jüngere Version derselben Kreatur erschaffen. Er bleibt bewegungslos und überlebt unendlich lange, solange das Gefäß nicht geöffnet wird.

Stirbt die ursprüngliche Kreatur, nachdem der Klon herangereift ist, wird ihre Seele auf den Klon übertragen, sofern die Seele frei und willig ist, zurückzukehren. Der Klon ist körperlich mit dem Original identisch und besitzt dieselbe Persönlichkeit sowie dieselben Erinnerungen und Fähigkeiten, aber keine Ausrüstung des Originals. Wenn die körperlichen Überreste der ursprünglichen Kreatur noch existieren, werden sie reglos und können danach nicht mehr zum Leben erweckt werden, da sich die Seele der Kreatur an einem anderen Ort befindet.

Klopfen

Verwandlungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Wähle einen Gegenstand in Reichweite, den du sehen kannst. Es kann sich um eine Tür, eine Kiste, Handschellen, ein Vorhängeschloss oder einen anderen Gegenstand handeln, der auf magische oder gewöhnliche Art verschlossen ist.

Ein Ziel, das von einem gewöhnlichen Schloss oder durch einen Riegel verschlossen ist oder klemmt, wird entriegelt, geöffnet oder gelöst. Wenn der Gegenstand mehrere Schlösser besitzt, wird nur eines von ihnen geöffnet.

Wählst du ein Ziel, das mit dem Zauber *Arkanes Schloss* verriegelt ist, wird dieser Zauber zehn Minuten lang unterdrückt. In dieser Zeit kann das Ziel normal geöffnet und geschlossen werden.

Wenn du diesen Zauber wirkst, gibt dein Ziel ein lautes Klopfgeräusch von sich, dass auf eine Entfernung von 90 Metern hörbar ist.

Kontakt zu anderen Ebenen

Erkenntniszauber 5. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: Selbst
Komponenten: V
Wirkungsdauer: 1 Minute

Du trittst mental mit einem Halbgott, dem Geist eines lang verstorbenen Weisen oder einem anderen geheimnisvollen Wesen von einer anderen Ebene in Kontakt. Dieser Kontakt kann deinen Verstand überfordern oder sogar brechen. Führe beim Wirken dieses Zaubers einen SG-15-Intelligenzrettungswurf aus. Scheitert der Wurf, erleidest du 6W6 psychischen Schaden und bist wahnsinnig, bis du eine lange Rast abschließt. Während du wahnsinnig bist, kannst du keine Aktionen ausführen, verstehst nicht, was andere Kreaturen sagen, kannst nicht lesen und dich nicht verständlich ausdrücken. Der Zauber *Vollständige Genesung* beendet diesen Effekt.

Ist der Rettungswurf erfolgreich, 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.

Kreatur aufspüren

Erkenntniszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 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. Solange sich die Kreatur im Abstand von bis zu 300 Metern von dir befindet, spürst du, in welcher Richtung ihr Aufenthaltsort liegt. Bewegt sich die Kreatur, weißt du, in welche Richtung sie sich bewegt.

Der Zauber kann eine bestimmte dir bekannte Kreatur aufspüren oder die nächstgelegene Kreatur einer bestimmten Art (wie ein Mensch oder ein Einhorn), sofern du eine derartige Kreatur mindestens einmal aus der Nähe (aus maximal neun Metern Entfernung) gesehen hast. Hat die von dir beschriebene oder genannte Kreatur eine andere Gestalt angenommen, wie beispielsweise unter dem Effekt des Zaubers *Verwandlung*, spürt dieser Zauber die Kreatur nicht auf.

Dieser Zauber kann die Kreatur nicht aufspüren, wenn fließendes Wasser mit einer Breite von mindestens drei Metern den direkten Weg zwischen dir und der Kreatur blockiert.

Kreis der Teleportation

Beschwörungszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: 3 m
Komponenten: V, M (seltene mit Edelsteinen angereicherte Kreiden und Tinten im Wert von 50 GM, die der Zauber verbraucht)
Wirkungsdauer: 1 Runde

Während du den Zauber wirkst, zeichnest du einen Kreis mit einem Durchmesser von drei Metern auf den Boden. In den Kreis arbeitest du Siegel ein, die deine aktuelle Position mit einem 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 und bleibt bis zum Ende deines nächsten Zugs geöffnet. Jede Kreatur, die durch das Portal tritt, erscheint sofort im Abstand von bis zu 1,5 Metern um den Zielkreis oder im nächsten freien Bereich, falls kein freier Platz vorhanden ist.

Viele wichtige Tempel, Gilden oder andere wichtige Orte verfügen über dauerhafte Kreise der Teleportation. Jeder dieser Kreise besitzt eine einzigartige Siegelsequenz, eine Reihe magischer 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 kannst du weitere Siegelsequenzen lernen. Du prägst dir eine neue Siegelsequenz ein, wenn du sie eine Minute lang studierst.

Wenn du diesen Zauber ein Jahr lang jeden Tag an demselben Ort wirkst, kannst du einen dauerhaften Kreis der Teleportation erschaffen. Du musst den Kreis nicht zur Teleportation nutzen, wenn du den Zauber auf diese Art wirkst.

Kugel der Unverwundbarkeit

Bannzauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst (Radius von 3 m)
Komponenten: V, G, M (eine Perle aus Glas oder Kristall, die zerbricht, wenn der Zauber endet)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine unbewegliche, leicht schimmernde Barriere entsteht in einem Radius von drei Metern um dich herum und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen.

Jeder Zauber des maximal 5. Grades, der außerhalb der Barriere gewirkt wird, hat keinen Effekt auf Kreaturen oder Gegenstände im Innern, selbst wenn der Zauber mit einem Zauberplatz eines höheren Grades gewirkt wird. Ein derartiger Zauber kann Kreaturen und Objekte innerhalb der Barriere zum Ziel haben, hat jedoch keinen Effekt auf sie. Gleichermaßen ist der Bereich innerhalb der Barriere von Flächeneffekten solcher Zauber ausgeschlossen.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 7. Grades oder höher nutzt, blockiert die Barriere einen Grad höhere Zauber für jeden Zauberplatzgrad über dem 6. Grad.

Lange Schritte

Verwandlungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (eine Prise Erde)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du berührst eine Kreatur. Während der Wirkungsdauer steigt die Bewegungsrate des Ziels um drei Meter.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 1. eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

Lautloses Trugbild

Illusionszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G, M (ein Stück Vlies)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst ein 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 während der Wirkungsdauer bestehen. Das Abbild ist ein rein visueller Eindruck ohne Geräusche, Gerüche oder andere Sinneseffekte.

Als Aktion kannst du das Abbild an einen Ort deiner Wahl in Reichweite bewegen. Dabei kannst du das Bild so verändern, dass seine Bewegung natürlich erscheint. Beispiel: Wenn du das Abbild

einer Kreatur erstellst 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 ihre Aktion verwendet, um das Abbild zu untersuchen, kann einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Erkennt eine Kreatur die Illusion als solche, wird das Abbild für sie durchscheinend.

Leid

Nekromantiezauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du entfesselst eine infektiöse Krankheit bei einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet das Ziel 14W6 nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Der Schaden kann die Trefferpunkte des Ziels nicht unter 1 senken. Scheitert der Wurf, ist das Trefferpunktemaximum des Ziels eine Stunde lang um den Betrag des erlittenen nekrotischen Schadens verringert. Effekte, die Krankheiten heilen, stellen das Trefferpunktemaximum der Kreatur vor Ablauf dieser Zeit wieder her.

Lenkendes Geschoss

Hervorrufungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Runde

Ein Lichtblitz schießt auf eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite zu. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Erfolg erleidet das Ziel 4W6 gleißenden Schaden. Dank des mystischen dämmrigen Lichts, das auf dem Ziel glitzert, ist der nächste Angriffswurf gegen das Ziel vor Ende deines nächsten Zugs im Vorteil.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 1. um 1W6.

Leuchtfeuer der Hoffnung

Bannzauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Dieser Zauber verleiht Hoffnung und Lebenskraft. Wähle eine beliebige Anzahl Kreaturen in Reichweite aus. Während der Wirkungsdauer ist jedes Ziel bei Weisheits- und Todesrettungswürfen im Vorteil und gewinnt durch Heilung die maximal mögliche Anzahl an Trefferpunkten zurück.

Licht

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, M (ein Glühwürmchen oder phosphoreszierendes Moos)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du berührst einen Gegenstand, der in keiner Abmessung größer als drei Meter ist. Während der Wirkungsdauer strahlt dieser Gegenstand helles Licht in einem Radius von sechs Metern und dämmriges Licht im Radius von weiteren sechs Metern aus. Du kannst die Farbe des Lichts frei wählen. Wenn der Gegenstand mit etwas Blickdichtem abgedeckt wird, wird das Licht blockiert. Der Zauber endet vorzeitig, wenn du ihn erneut wirkst oder ihn als Aktion aufhebst.

Wählst du ein Ziel, das von einer feindlichen Kreatur gehalten oder getragen wird, muss diese einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen, um den Zauber zu verhindern.

Mächtige Unsichtbarkeit

Illusionszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du – oder eine Kreatur, die du berührst – wirst unsichtbar, bis der Zauber endet. Alles, was das Ziel trägt, ist unsichtbar, solange es an der Person bleibt.

Mächtiges Trugbild

Illusionszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G, M (ein Stück Vlies)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst ein Abbild eines Objekts, 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 während der Wirkungsdauer bestehen. Es ist von der Realität nicht zu unterscheiden und simuliert auch die dazu passenden Geräusche, Gerüche und Temperatur. Da die Hitze oder Kälte eine Illusion ist, verursacht sie keinen Schaden. Du kannst keine Geräusche erzeugen, die laut genug sind, um Schallschaden zu verursachen oder eine Kreatur zu betäuben, und keinen Geruch, der Übelkeit auslösen könnte – wie den Gestank eines Troglodyten.

Solange du dich in der Reichweite der Illusion befindest, kannst du mit deiner Aktion das Abbild an einen anderen Ort deiner Wahl in Reichweite bewegen. Dabei kannst du das Bild so verändern, dass seine Bewegung natürlich erscheint. Beispiel: Wenn du das Abbild einer Kreatur erstellst und bewegst, kannst du es so verändern, dass es zu laufen scheint. Außerdem kann die Illusion verschiedene Geräusche machen oder sogar ein Gespräch führen.

Physische Interaktionen mit dem Abbild enttarnen es als Illusion, da Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die ihre Aktion verwendet, um das Abbild zu untersuchen, kann einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Bei einem Erfolg erkennt eine Kreatur das Abbild als Illusion und es wird für sie durchscheinend. Die anderen sensorischen Eigenschaften werden ebenfalls abgeschwächt.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 6. Grades oder höher nutzt, bleibt der Zauber bestehen, bis er gebannt wird und erfordert keine Konzentration deinerseits.

Magie bannen

Bannzauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Wähle eine Kreatur, ein Objekt oder einen magischen Effekt in Reichweite. Jeder Zauber des 3. Grades oder niedriger, der auf dem Ziel liegt, endet. Führe für jeden Zauber des 4. Grades oder höher, der auf dem Ziel liegt, einen Attributswurf mit deinem Attribut zum Zauberwirken aus. Der SG ist gleich 10 + der Grad des Zaubers. Bei einem erfolgreichen Wurf endet der Zauber.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, beendest du automatisch die Effekte von Zaubern, die auf dem Ziel liegen und deren Grad gleich oder niedriger als der Grad des Zauberplatzes ist, den du gerade nutzt.

Magie entdecken

Erkenntniszauber 1. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Während der Wirkungsdauer nimmst du die Gegenwart von Magie im Abstand von bis zu neun Metern von dir wahr. Wenn du auf diese Weise Magie wahrnimmst, kannst du deine Aktion verwenden, um schwache Auren um sichtbare magische Kreaturen oder Objekte sowie ihre magische Schule zu erkennen, falls vorhanden.

Dieser Zauber durchdringt die meisten Barrieren, wird aber von 30 Zentimetern Stein, 2,5 Zentimetern gewöhnlichem Metall, dünnem Bleiblech sowie von einem Meter Holz oder Erde blockiert.

Magierhand

Zaubertrick der Beschwörung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Minute

Eine spektrale, schwebende Hand erscheint in Reichweite an einem Punkt deiner Wahl. Die Hand bleibt während der Wirkungsdauer bestehen, oder bis du sie als Aktion beendest. Die Hand verschwindet, wenn sie mehr als neun Meter von dir entfernt ist oder falls du den Zauber erneut wirkst.

Du kannst eine Aktion verwenden, um die Hand zu kontrollieren. Damit kannst du mit Gegenständen interagieren, unverschlossene Türen oder Behälter öffnen, Gegenstände in einem Behälter verstauen oder daraus hervorholen oder den Inhalt einer

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Phiole ausgießen. Wann immer du sie kontrollierst, kannst du sie um bis zu neun Meter bewegen.

Die Hand kann nicht angreifen, keine magischen Gegenstände aktivieren und nicht mehr als 5 Kilogramm Gewicht tragen.

Magierrüstung

Bannzauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (ein Stück gehärtetes Leder)
Wirkungsdauer: 8 Stunden

Du berührst eine willige Kreatur, die keine Rüstung trägt. Sie wird von einer schützenden magischen Energie umgeben, bis der Zauber endet. Die Basis-Rüstungsklasse des Ziels beträgt 13 + sein Geschicklichkeitsmodifikator. Der Zauber endet vorzeitig, wenn das Ziel eine Rüstung anlegt oder du den Zauber als Aktion beendest.

Magische Aura des Arkanisten

Illusionszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (ein kleines Quadrat aus Seide)
Wirkungsdauer: 24 Stunden

Du berührst eine Kreatur oder einen Gegenstand und platzierst damit eine Illusion, so dass Erkenntniszauber falsche Informationen darüber vermitteln. Beim Ziel kann es sich um eine bereitwillige Kreatur oder um einen Gegenstand handeln, der nicht von einer anderen Kreatur getragen wird.

Wenn du diesen Zauber wirkst, wähle einen oder beide der folgenden Effekte. Der Effekt bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Wenn du diesen Zauber 30 Tage lang auf dieselbe Kreatur oder denselben Gegenstand wirkst und dabei jedes Mal denselben Effekt auswählst, hält die Illusion an, bis sie gebannt wird.

Falsche Aura: 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 oder einen magischen Gegenstand nichtmagisch erscheinen lassen oder die magische Aura des Gegenstands verändern, so dass er einer Schule der Magie deiner Wahl angehören zu scheint. Wirkst du diesen Effekt auf einen Gegenstand, kannst du entscheiden, dass die Illusion von jeder Kreatur entdeckt wird, die den Gegenstand aufnimmt.

Maskierung: Du veränderst die Art, wie das Ziel für Zauber und magische Effekte erscheint, die Kreaturentypen entdecken (wie das göttliche Gespür des Paladins oder die Auslösebedingung des Zaubers *Symbol*). Du wählst einen Kreaturentyp aus und andere Zauber und magische Effekte behandeln das Ziel, als sei es eine Kreatur dieses Typs oder dieser Gesinnung.

Magische Waffe

Verwandlungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du berührst eine nichtmagische Waffe. Während der Wirkungsdauer gilt diese Waffe als magisch mit einem Bonus von +1 bei Angriffs- und Schadenswürfen.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, steigt der Bonus auf +2. Mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher steigt der Bonus auf +3.

Magischer Mund

Illusionszauber 2. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (eine kleine Honigwabe und 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 Nachricht wird bei einer bestimmten Auslösebedingung ausgesprochen. Wähle einen Gegenstand, den du sehen kannst und der nicht von einer anderen Kreatur getragen oder gehalten wird. Sprich dann eine Nachricht von maximal 25 Wörtern. Sie kann über einen Zeitraum von bis zu zehn Minuten übermittelt werden. Bestimme dann den Umstand, der den Zauber auslöst und deine Nachricht übermittelt.

Tritt dieser Umstand ein, erscheint ein magischer Mund auf dem Gegenstand und spricht die Botschaft in deiner Stimme und in derselben Lautstärke. Verfügt der gewählte Gegenstand über einen Mund oder etwas, das wie ein Mund aussieht, etwa der Mund einer Statue, erscheint der magische Mund dort, so dass die Worte aus dem Mund des Gegenstands zu kommen scheinen. Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du entscheiden, ob er nach dem Übermitteln

der Botschaft endet, oder bestehen bleibt und die Botschaft immer wiederholt, wenn die Auslösebedingung erfüllt ist.

Die Auslösebedingung kann so allgemein oder so detailliert sein, wie du willst. Sie muss jedoch auf sichtbaren und hörbaren Umständen basieren, die im Abstand von bis zu neun Metern um den Gegenstand auftreten. Beispielweise könntest du den Mund anweisen, die Botschaft zu sprechen, wenn sich eine Kreatur dem Gegenstand im Abstand von neun Metern nähert oder wenn eine Silberglocke im Abstand von bis zu neun Metern um ihn läutet.

Magisches Gefäß

Nekromantiezauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (ein Edelstein, ein Kristall, eine Reliquie oder ein anderer verzierter Behälter im Wert von mindestens 500 GM)
Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt wird

Dein Körper verfällt in einen katatonischen Zustand, während deine Seele deinen Körper 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 nicht bewegen oder reagieren. Als einzige mögliche Aktion kannst du deine Seele bis zu 30 Meter außerhalb des Behälters projizieren und entweder in deinen lebenden Körper zurückkehren – und 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 Besitz zu ergreifen, den du sehen kannst. Ausgenommen sind Kreaturen, die unter dem Zauber *Schutz vor Gut und Böse* oder *Schutzkreis* stehen. Das Ziel muss einen Charismarettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, besetzt deine Seele den Körper des Ziels und dessen Seele wird im Behälter gefangen. Bei einem Erfolg 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 Spielwerte werden durch die Werte der Kreatur ersetzt, du behältst jedoch deine Gesinnung sowie deine Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte. Du behältst zudem die Vorzüge deiner eigenen Klassenmerkmale. Verfügt das Ziel über Klassenstufen, kannst du keine seiner Klassenmerkmale verwenden.

Währenddessen kann die Seele der Kreatur die Umgebung um den Behälter mit ihren eigenen Sinnen wahrnehmen, kann sich jedoch nicht bewegen und keine Aktionen ausführen.

Während du von einem Körper Besitz ergriffen hast, kannst du als 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. Stirbt der Wirtskörper, während du dich darin befindest, stirbt die Kreatur und du musst einen Charismarettungswurf gegen deinen eigenen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Bei einem Erfolg kehrst du in den Behälter zurück, wenn er sich im Abstand von bis zu 30 Metern von dir befindet. Anderenfalls stirbst du.

Wird der Behälter zerstört oder endet der Zauber, kehrt deine Seele sofort in deinen Körper zurück. Befindet sich dein Körper mehr als 30 Meter von dir entfernt oder ist dein Körper tot, wenn du in ihn zurückkehren willst, stirbst du. Befindet sich die Seele einer anderen Kreatur im Behälter, wenn er zerstört wird, kehrt ihre Seele in ihren Körper zurück, sofern dieser am Leben ist und sich im Abstand von bis zu 30 Metern von ihr befindet. Ansonsten stirbt die Kreatur.

Wenn der Zauber endet, wird der Behälter zerstört.

Magisches Geschoss

Hervorrufungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erschaffst drei leuchtende Wurfpfeile aus magischer Energie. Jeder Pfeil trifft eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst. Ein Pfeil fügt seinem Ziel 1W4+1 Energieschaden zu. Die Wurfpfeile treffen alle gleichzeitig und du kannst bestimmen, ob sie dieselbe oder verschiedene Kreaturen treffen.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, wird pro Grad über dem 1. ein weiterer Pfeil erschaffen.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Massen-Einflüsterung

Verzauberungszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, M (eine Schlangenzunge und entweder eine kleine Honigwabe oder ein Tropfen süßes Öl)
Wirkungsdauer: 24 Stunden

Du schlägst eine Vorgehensweise vor (auf einen oder zwei Sätze beschränkt) und beeinflusst auf magische Weise bis zu zwölf Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst und die dich hören und verstehen können. Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind gegen diesen Effekt immun. Die Einflüsterung muss so formuliert sein, dass die vorgeschlagene Vorgehensweise angemessen erscheint. Aufforderungen, sich selbst zu erstechen, sich in einen Speer zu stürzen, sich anzuzünden oder auf andere Weise zu verletzen, heben die Wirkung des Zaubers auf.

Jedes Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, führt es die von dir beschriebene Vorgehensweise nach Kräften aus. Die vorgeschlagene Vorgehensweise kann während der gesamten Wirkungsdauer fortgesetzt werden. Wenn die vorgeschlagene Aktivität in kürzerer Zeit abgeschlossen werden kann, endet der Zauber, sobald das Ziel die Aktivität beendet hat.

Du kannst auch Bedingungen festlegen, die während der Wirkungsdauer eine besondere Handlung auslösen. Beispielsweise könntest du vorschlagen, dass eine Gruppe Soldaten dem ersten Bettler, den sie treffen, all ihr Geld geben. Wird die Bedingung vor Ablauf der Wirkungsdauer nicht erfüllt, wird die Handlung nicht ausgeführt.

Fügt einer deiner Begleiter oder du einer Kreatur Schaden zu, die von diesem Zauber betroffen ist, endet der Zauber für diese Kreatur.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 7. Grades nutzt, beträgt die Wirkungsdauer zehn Tage. Bei einem Zauberplatz des 8. Grades beträgt die Wirkungsdauer 30 Tage. Bei einem Zauberplatz des 9. Grades beträgt die Wirkungsdauer ein Jahr und einen Tag.

Massen-Heilendes Wort

Hervorrufungszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du sprichst magische Worte der Heilung und bis zu sechs Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, erhalten Trefferpunkte in Höhe von 1W4 + deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator zurück. Dieser Zauber wirkt nicht auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, steigt die Heilung für jeden Grad über dem 3. um 1W4.

Massen-Heilung

Hervorrufungszauber 9. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Flut aus heilender Energie strömt von dir zu verletzten Kreaturen um dich herum. Du stellst bis zu 700 Trefferpunkte wieder her, die du auf eine beliebige Anzahl an Kreaturen in Reichweite aufteilen kannst, die du sehen kannst. Kreaturen, die von diesem Zauber geheilt werden, werden auch von sämtlichen Krankheiten befreit, sowie von Effekten, die sie blind oder taub machen. Dieser Zauber wirkt nicht auf Untote oder Konstrukte.

Massen-Wunden heilen

Hervorrufungszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Woge aus heilender Energie geht von einem Punkt deiner Wahl in Reichweite aus. Wähle bis zu sechs Kreaturen innerhalb einer Sphäre mit einem Radius von neun Metern aus, die um den Zielort zentriert ist. Jedes Ziel gewinnt Trefferpunkte in Höhe von 3W8 + deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator zurück. Dieser Zauber wirkt nicht auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 6. Grades oder höher nutzt, steigt die Heilung für jeden Grad über dem 5. um 1W8.

Metall erhitzen

Verwandlungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G, M (ein Stück Eisen und eine Flamme)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle einen verarbeiteten Gegenstand aus Metall in Reichweite, den du sehen kannst – etwa eine metallene Waffe oder eine schwere oder mittelschwere Rüstung. Du lässt den Gegenstand glühend heiß werden. Wenn du den Zauber wirkst, erleiden alle Kreaturen in physischem Kontakt mit dem Gegenstand 2W8 Feuerschaden. Bis der Zauber endet, kannst du in jedem deiner darauffolgenden Züge eine Bonusaktion verwenden, um diesen Schaden erneut zu verursachen.

Trägt eine Kreatur den Gegenstand oder hält sie ihn in der Hand, während sie den Schaden erleidet, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, um den Gegenstand falls möglich fallenzulassen. Falls sie den Gegenstand nicht fallenlässt, ist sie bis zum Beginn deines nächsten Zuges bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 2. um 1W8.

Meteoritenschwarm

Hervorrufungszauber 9. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 1,6 km
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Lodernde Feuerkugeln stürzen an vier verschiedenen Punkten in Reichweite zu Boden, die du sehen kannst. Jede Kreatur in einer Sphäre mit einem Radius von zwölf Metern um jeden gewählten Punkt muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Die Sphäre breitet sich um Ecken aus. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 20W6 Feuerschaden und 20W6 Wuchtschaden, anderenfalls die Hälfte. Kreaturen im Wirkungsbereich von mehr als einem feurigen Ausbruch sind nur einmal betroffen.

Der Zauber verursacht Schaden bei Gegenständen in der Umgebung und entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen oder gehalten werden.

Mit Pflanzen sprechen

Verwandlungszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst (Radius von 9 m)
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 10 Minuten

Du erfüllst Pflanzen im Abstand von bis zu neun Metern von dir mit begrenztem Bewusstsein und Leben, so dass sie mit dir kommunizieren und einfache Befehle befolgen können. Du kannst die Pflanzen über Ereignisse des letzten Tags im Bereich des Zaubers befragen und so Information über vorbeiziehende Kreaturen, das Wetter und andere Umstände erhalten.

Du kannst auch schwieriges Gelände wie Dickicht oder Unterholz aufgrund von Pflanzenwachstum für die Wirkungsdauer in normales Gelände verwandeln. Gleichermaßen kannst du normales Gelände mit Pflanzen für die Wirkungsdauer zu schwierigem Gelände machen, indem Ranken und Äste beispielsweise Verfolger behindern.

Nach Ermessen des SL könnten die Pflanzen auch andere Aufgaben für dich erfüllen. Der Zauber ermöglicht es ihnen zwar nicht, sich zu entwurzeln und umherzulaufen, aber sie sind in der Lage, ihre Zweige, Ranken und Stiele frei zu bewegen.

Befindet sich eine Pflanzenkreatur in der Umgebung, kannst du mit ihr kommunizieren, als würdet ihr dieselbe Sprache sprechen. Du kannst sie jedoch nicht magisch beeinflussen.

Dieser Zauber kann bewirken, dass Pflanzen, die mit dem Zauber *Verstricken* erschaffen wurden, eine festgesetzte Kreatur freilassen.

Mit Stein verschmelzen

Verwandlungszauber 3. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 8 Stunden

Du betrittst einen steinernen Gegenstand oder eine Oberfläche, die groß genug ist, um deinen Körper aufzunehmen, und verschmilzt für die Wirkungsdauer mitsamt deiner gesamten Ausrüstung mit dem Stein. Du verwendest deine Bewegungsrate, um an einem Punkt, den du berühren kannst, in den Stein zu treten. Du bist nicht sichtbar und kannst 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 deine Bewegungsrate verwenden, um den Stein dort zu verlassen, wo du ihn betreten hast. Dadurch endet der Zauber. Anderenfalls kannst du dich nicht bewegen.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Geringer physischer Schaden am Stein verletzt dich nicht. Wird er teilweise zerstört oder seine Form verändert, so dass du nicht mehr hineinpasst, wirst du ausgestoßen und erleidest 6W6 Wuchtschaden. Wird der Stein vollständig zerstört oder in eine andere Substanz verwandelt, wirst du ausgestoßen und erleidest 50 Wuchtschaden. Wenn du ausgestoßen wirst, fällst du auf eine freie Stelle, die deinem Eintrittsort am nächsten liegt.

Mit Tieren sprechen

Erkenntniszauber 1. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer kannst du Tiere verstehen und verbal mit ihnen kommunizieren. Das Wissen und die Wahrnehmung vieler Tiere wird durch ihre Intelligenz eingeschränkt. Sie sind jedoch zumindest in der Lage, Informationen über nahe Orte und Monster mitzuteilen – sowie über Ereignisse, die sie wahrnehmen können oder innerhalb des letzten Tages erlebt haben. Nach Ermessen des SL kannst du ein Tier überreden, dir einen kleinen Gefallen zu erweisen.

Mit Toten sprechen

Nekromantiezauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 3 m
Komponenten: V, G, M (brennender Weihrauch)
Wirkungsdauer: 10 Minuten

Du erfüllst einen Leichnam deiner Wahl in Reichweite mit dem Anschein von Leben und Intelligenz, damit er Fragen beantworten kann, die du ihm stellst. Die Leiche muss einen Mund besitzen und darf nicht untot sein. Der Zauber scheitert, wenn die Leiche innerhalb der letzten zehn Tage bereits Ziel dieses Zaubers war.

Bis der Zauber endet, kannst du der Leiche bis zu fünf Fragen stellen. Die Leiche besitzt nur das Wissen, das sie zu Lebzeiten hatte, und spricht nur die zu Lebzeiten bekannten Sprachen. Die Antworten sind normalerweise kurz, kryptisch oder monoton. Der Leichnam muss dir nicht wahrheitsgemäß antworten, wenn du ihm feindlich gesinnt bist oder er dich als Feind ansieht. Dieser Zauber bringt nicht die Seele der Kreatur in ihren Körper zurück, nur ihren belebenden Geist. Daher kann die Leiche keine neuen Informationen erhalten, nichts verstehen, das nach ihrem Tod geschehen ist, und nicht über zukünftige Ereignisse mutmaßen.

Mondstrahl

Hervorrufungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G, M (mehrere Samen einer Mondsamenpflanze und ein Stück schimmernder Feldspat)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Ein silbriger Strahl fahlen Lichts scheint in einem zwölf Meter hohen Zylinder mit einem Radius von bis zu 1,5 Metern herab, der auf einem Punkt in Reichweite zentriert ist. Bis der Zauber endet, erfüllt dämmriges Licht den Zylinder.

Wenn eine Kreatur den Bereich des Zaubers in einem Zug erstmals betritt oder ihren Zug darin beginnt, wird sie von geisterhaften Flammen eingehüllt, die brennende Schmerzen verursachen. Sie muss einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 2W10 gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Ein Gestaltwandler ist bei diesem Rettungswurf im Nachteil. Scheitert der Wurf, nimmt der Gestaltwandler zudem sofort seine ursprüngliche Gestalt an und kann keine andere Gestalt annehmen, bis er das Licht des Zaubers verlässt.

Nachdem du den Zauber gewirkt hast, kannst du den Mondstrahl in jedem deiner Züge als Aktion 18 Meter in eine beliebige Richtung bewegen.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 2. um 1W10.

Monster beherrschen

Verzauberungszauber 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du versuchst, eine Kreatur in Reichweite zu betören, die du sehen kannst. Sie muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen oder sie wird für die Wirkungsdauer von dir bezaubert. Wenn du oder deine Verbündeten gegen die Kreatur kämpfen, ist sie beim Rettungswurf im Vorteil.

Während die Kreatur bezaubert ist und ihr euch auf derselben Existenzebene aufhaltet, verfügst du über eine telepathische Verbindung mit ihr. Diese kannst du verwenden, um der Kreatur Befehle zu erteilen, solange du bei Bewusstsein bist (erfordert keine Aktion). Die Kreatur befolgt diese nach Kräften. Du kannst eine einfache, allgemeine Aktion angeben,

wie „Greife diese Kreatur an“, „Lauf dorthin“ oder „Hole diesen Gegenstand“. Wenn die Kreatur den Befehl erfüllt hat und keine weiteren Anweisungen von dir erhält, verteidigt sie sich und versucht nach Kräften, am Leben zu bleiben.

Du kannst eine Aktion verwenden, um vollständige und präzise Kontrolle über das Ziel zu erlangen. Bis zum Ende deines nächsten Zugs führt die Kreatur nur Aktionen deiner Wahl aus und tut nichts, was du ihr nicht erlaubst. Währenddessen kannst du die Kreatur auch reagieren lassen, allerdings musst du dafür deine eigene Reaktion verwenden.

Jedes Mal, wenn das Ziel Schaden erleidet, führt es einen neuen Weisheitsrettungswurf gegen den Zauber aus. Ist der Rettungswurf erfolgreich, endet der Zauber.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 9. Grades nutzt, ändert sich die Wirkungsdauer zu: Konzentration, bis zu 8 Stunden.

Monster festhalten

Verzauberungszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 27 m
Komponenten: V, G, M (ein kleines, gerades Stück Eisen)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen oder es wird für die Wirkungsdauer gelähmt. Dieser Zauber wirkt nicht auf Untote. Am Ende jedes seiner Züge kann das Ziel einen weiteren Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei einem Erfolg endet die Wirkung des Zaubers auf das Ziel.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 6. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 5. eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen. Die Kreaturen müssen sich im Abstand von bis zu neun Metern voneinander befinden, wenn du sie als Ziel wählst.

Nahrung und Wasser erschaffen

Beschwörungszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erschaffst 22,5 Kilogramm Nahrung und 120 Liter Wasser auf dem Boden oder in Behältern in Reichweite. Diese Vorräte reichen aus, um bis zu fünfzehn Humanoide oder fünf Reittiere 24 Stunden lang zu versorgen. Das Essen ist fade, aber nahrhaft, und verdirbt, wenn es nicht innerhalb von 24 Stunden gegessen wird. Das Wasser ist sauber und verdirbt nicht.

Nahrung und Wasser reinigen

Verwandlungszauber 1. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 3 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Alle nichtmagischen Nahrungsmittel und Getränke in einer Sphäre mit einem Radius von 1,5 Metern, die auf einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist, werden von Giften und Krankheiten gereinigt.

Nebelschritt

Beschwörungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du wirst kurz von einem silbrigen Nebel umgeben und teleportierst dich bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die du sehen kannst.

Nebelwolke

Beschwörungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du erschaffst eine Sphäre aus Nebel mit einem Radius von sechs Metern an einem Ort in Reichweite. Die Sphäre breitet sich um Ecken aus und ihr Bereich ist komplett verschleiert. Sie bleibt für die Wirkungsdauer bestehen oder bis ein mäßiger oder stärkerer Wind (mindestens 16 Kilometer pro Stunde) den Nebel auflöst.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, steigt der Radius des Nebels für jeden Grad über dem 1. um sechs Meter.

Netz

Beschwörungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G, M (einige Spinnweben)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du beschwörst eine Masse aus dichten, klebrigen Netzen an einem Ort deiner Wahl in Reichweite. Während der Wirkungsdauer füllen die Netze einen würfelförmigen Bereich mit sechs Metern Kantenlänge. Die Netze gelten als schwieriges Gelände und verschleiern den Bereich leicht.

Wenn sich die Spinnweben nicht zwischen zwei festen Gegenständen wie Mauern oder Bäumen befinden oder über einen Fußboden, eine Wand oder eine Decke gespannt sind, fällt das beschworene Netz in sich zusammen und der Zauber endet zu Beginn deines nächsten Zugs. Netze, die über eine flache Oberfläche ausgebreitet sind, besitzen eine Dicke von 1,5 Metern.

Jede Kreatur, die ihren Zug in den Netzen beginnt oder diese während ihres Zugs betritt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, ist die Kreatur festgesetzt, solange sie sich in den Netzen befindet oder bis sie sich befreit.

Eine von den Netzen festgesetzte Kreatur kann als Aktion einen Stärkewurf gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Bei einem Erfolg ist sie nicht länger festgesetzt.

Die Netze sind brennbar. Alle Netze innerhalb eines würfelförmigen Bereichs mit 1,5 Metern Kantenlänge verbrennen innerhalb von einer Runde, wenn sie mit Feuer in Kontakt kommen, und verursachen dabei bei allen Kreaturen, die ihren Zug im Feuer beginnen, 2W4 Feuerschaden.

Notfall

Hervorrufungszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 10 Minuten
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (eine kleine Statue deiner selbst aus Elfenbein und mit Edelsteinen verziert im Wert von mindestens 1.500 GM)
Wirkungsdauer: 10 Tage

Wähle einen Zauber des höchstens 5. Grades, den du auf dich selbst wirken kannst und dessen Zeitaufwand eine Aktion beträgt. Du wirkst diesen Zauber (auch Notfallzauber genannt) gemeinsam mit *Notfall* und verbrauchst Zauberplätze für beide. Der Notfallzauber tritt allerdings erst in Kraft, wenn ein bestimmter Umstand eintritt, den du beschreibst, wenn du die beiden Zauber wirkst. Beispiel: Wirkst du *Notfall* gemeinsam mit *Wasser atmen*, 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 Umstand das erste Mal auftritt, egal, ob du es willst oder nicht. Danach endet *Notfall*.

Der Notfallzauber wirkt nur auf dich, selbst wenn er normalerweise auch auf andere Ziele gewirkt werden könnte. Du kannst immer nur einen Notfallzauber gleichzeitig verwenden. Wirkst du diesen Zauber erneut, endet der Effekt eines anderen Notfallzaubers auf dich. *Notfall* endet auch, wenn du die Materialkomponenten nicht mehr bei dir hast.

Person beherrschen

Verzauberungszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du versuchst, eine humanoide Kreatur in Reichweite zu betören, die du sehen kannst. Sie muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen oder sie wird für die Wirkungsdauer von dir bezaubert. Wenn du oder deine Verbündeten gegen die Kreatur kämpfen, ist sie beim Rettungswurf im Vorteil.

Während das Ziel bezaubert ist und ihr euch auf derselben Existenzebene aufhaltet, verfügst du über eine telepathische Verbindung zu ihm. Diese kannst du verwenden, um der Kreatur Befehle zu erteilen, solange du bei Bewusstsein bist (erfordert keine Aktion). Die Kreatur befolgt diese nach Kräften. Du kannst eine einfache, allgemeine Aktion angeben, wie „Greife diese Kreatur an“, „Lauf dorthin“ oder „Hole diesen Gegenstand“. Wenn die Kreatur den Befehl erfüllt hat und keine weiteren Anweisungen von dir erhält, verteidigt sie sich und versucht nach Kräften, am Leben zu bleiben.

Du kannst eine Aktion verwenden, um vollständige und präzise Kontrolle über das Ziel zu erlangen. Bis zum Ende deines nächsten Zugs führt die Kreatur nur Aktionen deiner Wahl aus und tut nichts, was du ihr nicht erlaubst. Währenddessen kannst du die Kreatur auch reagieren lassen, allerdings musst du dafür deine eigene Reaktion verwenden.

Jedes Mal, wenn das Ziel Schaden erleidet, führt es einen neuen Weisheitsrettungswurf gegen den Zauber aus. Ist der Rettungswurf erfolgreich, endet der Zauber.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 6. Grades nutzt, ändert sich die Wirkungsdauer zu: Konzentration, bis zu 10 Minuten. Bei einem Zauberplatz des 7. Grades beträgt die Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde. Bei einem Zauberplatz des 8. Grades beträgt die Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 8 Stunden.

Person bezaubern

Verzauberungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du versuchst, einen Humanoiden in Reichweite zu bezaubern, den du sehen kannst. Er muss einen Rettungswurf auf Weisheit ausführen. Dabei ist er im Vorteil, wenn du oder deine Begleiter gegen ihn kämpft. Scheitert der Wurf, ist der Humanoide von dir bezaubert, bis der Zauber endet oder du und deine Begleiter dem Humanoiden Schaden zufügt. Die bezauberte Kreatur betrachtet dich als freundlichen Bekannten. Nach Ende des Zaubers weiß die Kreatur, dass sie von dir bezaubert wurde.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 1. eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen. Die Kreaturen müssen sich im Abstand von bis zu neun Metern voneinander befinden, wenn du sie als Ziel wählst.

Person festhalten

Verzauberungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G, M (ein kleines, gerades Stück Eisen)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle einen Humanoiden in Reichweite, den du sehen kannst. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen oder es wird für die Wirkungsdauer gelähmt. Am Ende jedes seiner Züge kann das Ziel einen weiteren Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei einem Erfolg endet die Wirkung des Zaubers auf das Ziel.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 2. einen zusätzlichen Humanoiden als Ziel wählen. Deine humanoiden Ziele, die du festhältst, dürfen nicht mehr als neun Meter voneinander entfernt sein.

Pflanzentor

Beschwörungszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 3 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Runde

Dieser Zauber erschafft eine magische Verbindung zwischen einer mindestens großen, unbelebten Pflanze 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 aus der Zielpflanze wieder heraus. Dafür benötigt sie 1,5 Meter ihrer Bewegungsrate.

Pflanzenwachstum

Verwandlungszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion oder 8 Stunden
Reichweite: 45 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Dieser Zauber kanalisiert Vitalität in Pflanzen in einem bestimmten Bereich. Es gibt zwei Anwendungsarten für diesen Zauber, die entweder unmittelbare oder langfristige Effekte haben.

Wirkst du diesen Zauber als Aktion, wähle einen Punkt in Reichweite aus. Alle normalen Pflanzen in einem Radius von 30 Metern um diesen Punkt wachsen und wuchern. Jede Kreatur in dem Bereich muss für jeden Meter, den sie sich bewegt, vier Meter ihrer Bewegungsrate verwenden.

Du kannst einen oder mehrere Bereiche beliebiger Größe im Wirkungsbereich davon ausschließen.

Wirkst du diesen Zauber im Verlauf von acht Stunden, machst du das Land fruchtbar. Alle Pflanzen in einem Radius von 0,8 Kilometern, der auf einem Punkt in Reichweite zentriert ist, werden ein Jahr lang ertragreich. Bei der Ernte erzeugen sie doppelt so viel Nahrung wie gewöhnlich.

Plage

Nekromantiezauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Nekromantische Energie trifft eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, und entzieht ihr Feuchtigkeit und Vitalität. Das Ziel muss einen

Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet das Ziel 8W8 nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Dieser Zauber wirkt nicht auf Untote oder Konstrukte.

Wenn du eine Pflanzenkreatur oder eine magische Pflanze als Ziel des Zaubers wählst, ist sie beim Rettungswurf im Nachteil und der Zauber fügt ihr maximalen Schaden zu.

Wenn du eine nichtmagische Pflanze als Ziel wählst, die keine Kreatur ist, etwa einen Baum oder Strauch, führt sie keinen Rettungswurf aus. Sie verdorrt einfach und stirbt.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 5. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 4. um 1W8.

Privates Heiligtum

Bannzauber 4. Grades

Zeitaufwand: 10 Minuten
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G, M (ein dünnes Bleiblech, eine undurchsichtige Glasscherbe, ein Bausch Baumwolle oder Stoff und Chrysolith-Pulver)
Wirkungsdauer: 24 Stunden

Du sicherst einen Bereich in Reichweite auf magische Weise. Dabei handelt es sich um einen Würfel mit einer Kantenlänge zwischen 1,5 und 30 Metern. Der Zauber bleibt für die Wirkungsdauer bestehen oder bis du ihn als Aktion beendest.

Beim Wirken des Zaubers entscheidest du, welche Sicherheit er bietet. Du kannst beliebig viele 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, die von Erkenntniszaubern erschaffen werden, können nicht im geschützten Bereich erscheinen oder den Rand der Barriere durchdringen.
- Kreaturen in dem Bereich können nicht das Ziel von Erkenntniszaubern sein.
- Nichts kann in den bewachten Bereich hinein- oder aus ihm herausteleportieren.
- Ebenenreisen werden innerhalb des geschützten Bereichs blockiert.

Wirkst du diesen Zauber ein Jahr lang jeden Tag am selben Ort, wird der Effekt dauerhaft.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 5. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 4. die Größe des Würfels um 30 Meter erweitern. Somit könntest du mit einem Zauberplatz des 5. Grades einen Würfel mit 60 Metern Kantenlänge schützen.

Rascher Rückzug

Verwandlungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Mit diesem Zauber kannst du dich mit unglaublicher Geschwindigkeit bewegen. Wenn du diesen Zauber wirkst, sowie als Bonusaktion in jedem deiner Züge während der Wirkungsdauer, kannst du die Spurt-Aktion verwenden.

Redegewandtheit

Verwandlungszauber 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Bis der Zauber endet, kannst du das Würfelergebnis deiner Charismawürfe durch eine 15 ersetzen. Magie, die feststellt, ob du die Wahrheit sagst, zeigt immer an, dass du die Wahrheit sagst – egal, was du in Wirklichkeit von dir gibst.

Regenbogenspiel

Hervorrufungszauber 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst (Kegel von 18 m)
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Acht bunte Lichtstrahlen schießen aus deiner Hand. Jeder Strahl leuchtet in einer anderen Farbe und besitzt eine andere Macht und einen anderen Zweck. Kreaturen innerhalb eines Kegels von 18 Metern müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Würfle für jedes Ziel mit einem W8, um die Farbe zu bestimmen, die es trifft.

1. Rot: Scheitert der Wurf, erleidet das Ziel 10W6 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

2. Orange: Scheitert der Wurf, erleidet das Ziel 10W6 Säureschaden, anderenfalls die Hälfte.

3. Gelb: Scheitert der Wurf, erleidet das Ziel 10W6 Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

4. Grün: Scheitert der Wurf, erleidet das Ziel 10W6 Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

5. Blau: Scheitert der Wurf, erleidet das Ziel 10W6 Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

6. Indigo: Scheitert der Wurf, ist das Ziel festgesetzt. Am Ende jedes seiner Züge muss es einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei drei erfolgreichen Rettungswürfen endet dieser Zauber. Scheitert der Wurf dreimal, wird es dauerhaft zu Stein und leidet unter dem Versteinert-Zustand. Die erfolgreichen und gescheiterten Würfe müssen nicht unmittelbar aufeinanderfolgen. Notiere dir einfach beide, bis das Ziel drei der gleichen hat.

7. Violett: Scheitert der Wurf, ist das Ziel blind. Es muss zu Beginn deines nächsten Zugs einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet die Blindheit. Scheitert der Wurf, wird die Kreatur auf eine andere Existenzebene nach Wahl des SL transportiert und ist nicht länger blind. (Normalerweise wird eine Kreatur, die sich nicht auf ihrer Heimatebene befindet, dorthin transportiert, während andere Kreaturen auf die Astral- oder Ätherebene transportiert werden.)

8. Besonders: Das Ziel wird von zwei Strahlen getroffen. Würfle noch zweimal und wiederhole den Wurf, falls du eine 8 würfelst.

Regenbogenwand

Bannzauber 9. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 10 Minuten

Schimmerndes, buntes Licht bildet eine vertikale, undurchsichtige Wand, die auf einen Punkt in Reichweite zentriert ist, den du sehen kannst. Die Wand ist bis zu 27 Meter lang, neun Meter hoch und 2,5 Zentimeter dick. Alternativ kannst du die Wand in eine Sphäre mit bis zu neun Metern Durchmesser formen, die auf einem Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist. Die Wand bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Platzierst du die Wand so, dass sie durch den von einer Kreatur besetzten Bereich verläuft, schlägt der Zauber fehl und deine Aktion und der Zauberplatz sind vergeudet.

Die Wand verströmt helles Licht bis zu einer Reichweite von 30 Metern und dämmriges Licht für weitere 30 Meter. 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, die die Wand sehen kann, sich ihr auf sechs Meter nähert oder ihren Zug dort beginnt, muss die Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie wird eine Minute lang blind.

Die Wand besteht aus sieben Schichten, jede in einer anderen Farbe. Versucht eine Kreatur, durch die Wand zu greifen oder zu gehen, geschieht dies Schicht für Schicht für alle sieben Schichten der Wand. Für jede Schicht muss die Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen und wird von den unten beschriebenen Eigenschaften dieser Schicht betroffen.

Die Wand kann auch Schicht für Schicht von Rot nach Violett zerstört werden, wobei die Art für jede Schicht anders ist. Sobald eine Schicht zerstört wurde, bleibt sie es für die Wirkungsdauer des Zaubers. Eine *Rute des Abbruchs* zerstört eine *Regenbogenwand*, ein *antimagisches Feld* hat jedoch keinen Effekt.

1. Rot: Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 10W6 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Solange diese Schicht existiert, können nichtmagische Fernkampfangriffe die Wand nicht durchdringen. Die Schicht kann zerstört werden, wenn ihr mindestens 25 Kälteschaden zugefügt wird.

2. Orange: Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 10W6 Säureschaden, anderenfalls die Hälfte. Solange diese Schicht existiert, können magische Fernkampfangriffe die Wand nicht durchdringen. Die Schicht wird durch einen starken Wind zerstört.

3. Gelb: Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 10W6 Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte. Die Schicht kann zerstört werden, wenn ihr mindestens 60 Energieschaden zugefügt wird.

4. Grün: Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 10W6 Giftschaden, anderenfalls die Hälfte. Der Zauber *Wände passieren* oder ein Zauber desselben oder eines höheren Grades, der ein Portal auf einer festen Oberfläche öffnet, zerstört diese Schicht.

5. Blau: Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 10W6 Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte. Die Schicht kann zerstört werden, wenn ihr mindestens 25 Feuerschaden zugefügt wird.

6. Indigo: Scheitert der Wurf, ist die Kreatur festgesetzt. Am Ende jedes seiner Züge muss sie einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei drei erfolgreichen Rettungswürfen endet dieser Zauber. Scheitert der Wurf dreimal, wird sie dauerhaft zu Stein und leidet unter dem Versteinert-Zustand. Die erfolgreichen und gescheiterten Würfe müssen nicht unmittelbar aufeinanderfolgen. Notiere dir einfach beide, bis die Kreatur drei der gleichen hat.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Solange diese Schicht existiert, können keine Zauber durch die Wand gewirkt werden. Die Schicht wird von hellem Licht des Zaubers *Tageslicht* oder eines Zaubers desselben oder eines höheren Grades zerstört.

7. Violett: Scheitert der Wurf, wird die Kreatur blind. Sie muss zu Beginn deines nächsten Zugs einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet die Blindheit. Scheitert der Wurf, wird die Kreatur auf eine andere Existenzebene nach Wahl des SL transportiert und ist nicht länger blind. (Normalerweise wird eine Kreatur, die sich nicht auf ihrer Heimatebene befindet, dorthin transportiert, während andere Kreaturen auf die Astral- oder Ätherebene transportiert werden.) Diese Schicht wird durch den Zauber *Magie bannen* oder einen Zauber desselben oder eines höheren Grades zerstört, der Zauber und magische Effekte bannt.

Regeneration

Verwandlungszauber 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (eine Gebetsmühle und Weihwasser)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du berührst eine Kreatur und regst ihre natürliche Heilung an. Das Ziel gewinnt 4W8+15 Trefferpunkte zurück. Für die Wirkungsdauer erhält das Ziel zudem zu Beginn jedes seiner Züge 1 Trefferpunkt zurück (10 Trefferpunkte pro Minute).

Eventuelle abgetrennte Gliedmaßen des Ziels (Finger, Beine, Schweif und dergleichen) werden nach zwei Minuten wiederhergestellt. Hältst du eine abgetrennte Gliedmaße an den Stumpf, lässt der Zauber sie sofort wieder anwachsen.

Reittier finden

Beschwörungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 10 Minuten
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du beschwörst einen Geist, der die Gestalt eines ungewöhnlich intelligenten, starken und treuen Reittiers annimmt, und gehst eine langanhaltende Bindung mit ihm ein. Das Reittier erscheint an einer freien Stelle in Reichweite und nimmt eine Gestalt deiner Wahl an: Dogge, Elch, Kamel, Pony oder Schlachtross. (Dein SL kann Reittiere anderer Gestalten zulassen.) Das Reittier besitzt die Spielwerte der gewählten Gestalt, ist jedoch stattdessen ein celestisches Wesen, ein Feenwesen oder ein Unhold (deine Wahl). Verfügt dein Reittier über eine Intelligenz von höchstens 5, steigt dieser Wert auf 6. Zudem kann es eine Sprache deiner Wahl verstehen, die du ebenfalls sprichst.

Die instinktive Bindung zwischen deinem Reittier und dir macht euch zu einer perfekten Einheit, sowohl im Kampf als auch außerhalb. Während du reitest, kannst du bestimmen, dass jeder von dir gewirkte Zauber, der dich zum Ziel hat, auch dein Reittier betrifft.

Sinken die Trefferpunkte des Reittiers auf 0, verschwindet es und hinterlässt keine physische Form. Du kannst dein Reittier auch jederzeit als Aktion fortschicken, wodurch es verschwindet. In beiden Fällen beschwörst du dasselbe Reittier, wenn du diesen Zauber erneut wirkst, und es verfügt wieder über sein Trefferpunktemaximum.

Während sich dein Reittier im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern von dir aufhält, kannst du telepathisch mit ihm kommunizieren.

Du kannst mit diesem Zauber nur mit einem Reittier gleichzeitig eine Bindung eingehen. Als Aktion kannst du das Reittier jederzeit aus seiner Bindung entlassen, wodurch es verschwindet.

Rieseninsekt

Verwandlungszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer verwandelst du bis zu zehn Tausendfüßler, drei Spinnen, fünf Wespen oder einen Skorpion in Reichweite in riesige Versionen ihrer normalen Gestalt. Ein Tausendfüßler wird zu einem Riesentausendfüßler, eine Spinne zu einer Riesenspinne, eine Wespe zu einer Riesenwespe und ein Skorpion zu einem Riesenskorpion.

Jede Kreatur gehorcht deinen verbalen Befehlen. Im Kampf handelt sie in jeder Runde in deinem Zug. Der SL hat die Spielwerte für diese Kreaturen und wickelt ihre Aktionen und Bewegung ab.

Kreaturen bleiben in ihrer Riesengestalt, bis die Wirkungsdauer abgelaufen ist, ihre Trefferpunkte auf 0 sinken oder du den Zauber als Aktion beendest.

Der SL erlaubt dir möglicherweise, andere Ziele auszuwählen. Beispielsweise könntest du eine Biene verwandeln, die über dieselben Spielwerte wie eine Riesenwespe verfügt.

Rindenhaut

Verwandlungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (eine Handvoll Eichenrinde)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Bis der Zauber endet, wird die Haut des Ziels rau und rindenartig und seine RK beträgt mindestens 16, egal, welche Rüstung es trägt.

Rückruf

Beschwörungszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 1,5 m
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Dieser Zauber teleportiert dich und bis zu fünf bereitwillige Kreaturen, die sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir befinden, sofort zu einer zuvor festgelegten Zuflucht. Du und alle Kreaturen, die mit dir teleportiert werden, erscheint an einer freien Stelle, die der von dir als Zuflucht bestimmten Ort am nächsten liegt (siehe unten). Wirkst du diesen Zauber, ohne zuvor eine Zuflucht festzulegen, hat er keinen Effekt.

Du bestimmst eine Zuflucht, indem du diesen Zauber an einem Ort wirkst, der deiner Gottheit geweiht oder stark mit ihr verbunden ist – beispielweise in einem Tempel. Versuchst du, diesen Zauber auf diese Weise in einem Bereich zu wirken, der nicht deiner Gottheit gewidmet ist, hat der Zauber keinen Effekt.

Sagenkunde

Erkenntniszauber 5. Grades

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 Person, einen Ort oder einen Gegenstand. Der Zauber zeigt dir mental eine kurze Zusammenfassung der Überlieferungen des Genannten. Dabei kann es sich um aktuelle Geschichten, vergessene Erzählungen oder sogar geheimes Wissen handeln, das nicht allgemein bekannt ist. Ist das Genannte nicht von legendärer Bedeutung, erhältst du keine Informationen. Je mehr Informationen dir bereits zur Verfügung stehen, desto präzisere und detailliertere Informationen erhältst du durch den Zauber.

Die erhaltenen Informationen sind korrekt, können aber in bildlicher Sprache erscheinen. Hast du beispielsweise eine mysteriöse Axt vor dir, übermittelt der Zauber vielleicht die folgenden Informationen: „Wehe dem Übeltäter, der die Axt berührt, denn selbst der Griff schneidet die Hand des Bösen. Nur ein wahres Kind des Steins, Jünger und Schützling von Moradin, vermag die wahre Macht der Axt zu erwecken, und nur mit dem heiligen Wort *Rudnogg* auf den Lippen."

Sanfte Ruhe

Nekromantiezauber 2. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (eine Prise Salz und eine Kupfermünze, die auf den Augen der Leiche platziert werden und für die Wirkungsdauer dort verbleiben müssen)
Wirkungsdauer: 10 Tage

Du berührst einen Leichnam oder andere sterbliche Überreste. Für die Wirkungsdauer wird das Ziel vor Verfall geschützt und kann nicht untot werden.

Der Zauber verlängert dadurch auch die Zeit, in der das Ziel wiederbelebt werden kann, da die Tage unter dem Einfluss dieses Zaubers nicht als verstrichene Zeit für Zauber wie *Tote erwecken* zählen.

Säurepfeil

Hervorrufungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 27 m
Komponenten: V, G, M (ein zerstoßenes Rhabarberblatt und der Magen einer Natter)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein schimmernder grüner Pfeil schießt auf ein Ziel in Reichweite und explodiert in einem Sprühregen aus Säure. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel sofort 4W4 Säureschaden und 2W4 Säureschaden am Ende seines nächsten Zugs. Verfehlst du, spritzt genug Säure auf das Ziel, um die Hälfte des anfänglichen Schadens zu verursachen. Das Ziel erleidet am Ende seines nächsten Zugs keinen Schaden.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden (sowohl der anfängliche als auch der spätere) für jeden Grad über dem 2. um 1W4.

Säurespritzer

Zaubertrick der Beschwörung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du wirfst eine Säureblase. Wähle eine oder zwei Kreaturen in Reichweite, sofern sie nicht weiter als 1,5 Meter voneinander entfernt sind. Ziele müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleiden 1W6 Säureschaden.

Der Schaden des Zaubers steigt um je 1W6, wenn du die 5. Stufe (2W6), die 11. Stufe (3W6) und die 17. Stufe (4W6) erreichst.

Scheingelände

Illusionszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 10 Minuten
Reichweite: 90 m
Komponenten: V, G, M (ein Stein, ein Zweig und ein Stück einer grünen Pflanze)
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 somit wie ein Sumpf, ein Hügel, eine Erdspalte oder anderes schwieriges oder unpassierbares Gelände erscheinen. Ein Tümpel kann wie eine grüne Wiese wirken, ein Abhang wie ein sanftes Gefälle oder ein mit Felsen übersäter Graben wie eine breite, flache Straße. Bauwerke, Ausrüstung und Kreaturen im Bereich verändern ihr Aussehen nicht.

Die ertastbaren Eigenschaften des Geländes bleiben unverändert, so dass Kreaturen, die den Bereich betreten, die Illusion wahrscheinlich durchschauen. Ist der Unterschied bei Berührung nicht offensichtlich, kann eine Kreatur die Illusion sorgfältig untersuchen. Sie kann einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen, um sie zu durchschauen. Eine Kreatur, die die Illusion als solche erkennt, sieht sie als vages Bild über dem darunter befindlichen Gelände.

Schild

Bannzauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Reaktion, die du ausführst, wenn du von einem Angriff getroffen oder als Ziel für den Zauber *Magisches Geschoss* gewählt wirst
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Runde

Eine unsichtbare Barriere aus magischer Energie erscheint und schützt dich. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges hast du einen Bonus von +5 auf RK, auch gegen den auslösenden Angriff, und du erleidest keinen Schaden durch *Magisches Geschoss*.

Schild des Glaubens

Bannzauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G, M (ein kleines Pergament mit ein wenig heiligem Text darauf)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Ein schimmerndes Feld erscheint, umgibt eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite und gewährt ihr für die Wirkungsdauer einen Bonus von +2 auf ihre RK.

Schlaf

Verzauberungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 27 m
Komponenten: V, G, M (eine Prise feiner Sand, Rosenblütenblätter oder eine Grille)
Wirkungsdauer: 1 Minute

Dieser Zauber versetzt Kreaturen in einen magischen Schlaf. Würfle mit fünf W8. Die Summe gibt an, auf wie viele Trefferpunkte an Kreaturen dieser Zauber wirken kann. Kreaturen im Abstand von bis zu sechs Metern um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite sind in aufsteigender Reihenfolge ihrer aktuellen Trefferpunkte betroffen (bewusstlose Kreaturen werden ignoriert).

Beginnend mit der Kreatur mit den niedrigsten aktuellen Trefferpunkten verliert jede Kreatur, auf die der Zauber wirkt, das Bewusstsein. Dieser Zustand hält an, bis die Wirkungsdauer endet, der Schlafende Schaden erleidet oder jemand den Schlafenden mit einer Aktion aufweckt. Subtrahiere die Trefferpunkte jeder Kreatur von der Summe, bevor du zur Kreatur mit den nächstniedrigsten Trefferpunkten übergehst. Die Trefferpunkte einer

Kreatur müssen kleiner oder gleich der verbleibenden Summe sein, damit der Zauber auf die Kreatur wirkt.

Der Zauber wirkt nicht auf Untote und Kreaturen, die nicht bezaubert werden können.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, würfle für jeden Grad über dem 1. zusätzlich mit zwei W8.

Schmieren

Beschwörungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G, M (ein Stück Schweineschwarte oder Butter)
Wirkungsdauer: 1 Minute

Schmieriges Fett bedeckt den Boden in einem würfelförmigen Bereich mit drei Metern Kantenlänge, der um einen Punkt in Reichweite zentriert ist, und macht ihn für die Wirkungsdauer zu schwierigem Gelände.

Wenn das Schmierfett erscheint, muss jede Kreatur, die in diesem Bereich steht, einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, um nicht hinzufallen. Kreaturen, die den Bereich betreten oder ihren Zug darin beginnen, müssen ebenfalls einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie rutschen aus und sind liegend.

Schneesturm

Beschwörungszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 45 m
Komponenten: V, G, M (eine Prise Staub und ein paar Tropfen Wasser)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Bis der Zauber endet, fallen Regen und Schnee in einem sechs Meter hohen Zylinder mit einem Radius von zwölf Metern, der auf einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist. Der Bereich ist komplett verschleiert und offene Flammen erlöschen darin.

Der Boden in dem Bereich ist mit glattem Eis bedeckt und wird zu schwierigem Gelände. Wenn eine Kreatur den Bereich des Zaubers in einem Zug erstmals betritt oder ihren Zug darin beginnt, muss sie einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, fällt sie hin und ist liegend.

Konzentriert sich eine Kreatur im Bereich des Zaubers, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen deinen Zauberrettungswurf-SG bestehen, um nicht die Konzentration zu verlieren.

Schockgriff

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein Blitz springt von deiner Hand auf eine Kreatur über, die du zu berühren versuchst, und versetzt ihr einen elektrischen Schlag. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Du bist beim Angriffswurf im Vorteil, wenn das Ziel eine Rüstung aus Metall trägt. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 Blitzschaden und kann erst zu Beginn seines nächsten Zugs Reaktionen ausführen.

Der Schaden des Zaubers steigt um je 1W8, wenn du die 5. Stufe (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

Schutz vor Energie

Bannzauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer ist eine willige Kreatur, die du berührst, gegen eine Schadensart deiner Wahl resistent: Blitz, Feuer, Kälte, Säure oder Schall.

Schutz vor Gift

Bannzauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du berührst eine Kreatur. Ist sie vergiftet, neutralisierst du das Gift. Ist das Ziel von mehr als einem Gift betroffen, neutralisierst du ein Gift, von dem du weißt, dass es vorhanden ist, oder ein zufälliges.

Für die Wirkungsdauer ist das Ziel bei Rettungswürfen gegen Gift im Vorteil und gegen Giftschaden resistent.

Schutz vor Gut und Böse

Bannzauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (Weihwasser oder Silber- und Eisenpulver, das der Zauber verbraucht)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Bis der Zauber endet, ist eine willige Kreatur, die du berührst, vor bestimmten Kreaturentypen geschützt: vor Aberrationen, celestischen Wesen, Feenwesen, Unholden und Untoten.

Der Schutz gewährt mehrere Vorteile. Angriffswürfe von Kreaturen dieses Typs sind bei Angriffen auf das Ziel im Nachteil. Das Ziel kann auch nicht von ihnen besessen, bezaubert oder verängstigt sein. Ist das Ziel bereits von einer solchen Kreatur besessen, bezaubert oder verängstigt, ist das Ziel bei jedem neuen Rettungswurf gegen den entsprechenden Effekt im Vorteil.

Schützendes Band

Bannzauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 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

Dieser Zauber schützt eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, und erschafft für die Wirkungsdauer eine magische Verbindung zwischen dir und dem Ziel. Solange sich das Ziel im Abstand von bis zu 18 Metern von dir befindet, erhält es einen Bonus von +1 auf seine RK und auf Rettungswürfe und ist gegen alle Schadensarten resistent. Allerdings erleidest du jedes Mal, wenn dem Ziel Schaden zugefügt wird, die gleiche Menge an Schaden.

Der Zauber endet, falls deine Trefferpunkte auf 0 sinken oder du und das Ziel sich mehr als 18 Meter voneinander entfernt. Der Zauber endet auch, wenn er erneut auf einen der beiden Beteiligten gewirkt wird. Du kannst den Zauber als Aktion aufheben.

Schutzhülle gegen Lebendes

Bannzauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst (Radius von 3 m)
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Eine schimmernde Barriere mit einem Radius von drei Metern umgibt dich. Sie bewegt sich mit dir im Mittelpunkt und hält Kreaturen auf Abstand, die keine Untoten oder Konstrukte sind. Die Barriere bleibt für die Wirkungsdauer bestehen.

Die Barriere verhindert, dass betroffene Kreaturen hindurchgehen oder hindurchgreifen. Sie können jedoch Zauber wirken oder mit Fernkampfwaffen oder Waffen mit Reichweite durch die Barriere angreifen.

Bewegst du dich, so dass eine betroffene Kreatur durch die Barriere passieren muss, endet der Zauber.

Schutzkreis

Bannzauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: 3 m
Komponenten: V, G, M (Weihwasser oder Silber- und Eisenpulver im Wert von mindestens 100 GM, die der Zauber verbraucht)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du erschaffst einen sechs Meter hohen Zylinder aus magischer Energie mit einem Radius von drei Metern, der in Reichweite auf einen Punkt auf dem Boden zentriert ist, den du sehen kannst. Leuchtende Runen erscheinen dort, wo der Zylinder den Boden oder eine andere Oberfläche überschneidet.

Wähle einen oder mehrere der folgenden Kreaturentypen: celestische Wesen, Elementare, Feenwesen, Unholde oder Untote. Der Kreis beeinflusst eine Kreatur des gewählten Typs auf die folgende Art:

- Die Kreatur kann den Zylinder nicht freiwillig auf nichtmagische Weise betreten. Versucht die Kreatur, Teleportation oder Ebenenreisen zu verwenden, muss sie zuerst einen Charismarettungswurf bestehen.
- Die Kreatur ist bei Angriffswürfen gegen Ziele innerhalb des Zylinders im Nachteil.
- Ziele im Zylinder können nicht von der Kreatur besessen, bezaubert oder verängstigt werden.

Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du seine Wirkung umkehren, so dass Kreaturen des ausgewählten Typs den Zylinder nicht verlassen können und Ziele außerhalb des Zylinders geschützt sind.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, steigt die Wirkungsdauer für jeden Grad über dem 3. um eine Stunde.

Schwache Elementare beschwören

Beschwörungszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: 27 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du beschwörst Elementare, die in freien Bereichen in Reichweite erscheinen, die du sehen kannst. Wähle eine der folgenden Optionen aus:

- Ein Elementar mit Herausforderungsgrad 2 oder niedriger
- Zwei Elementare mit Herausforderungsgrad 1 oder niedriger
- Vier Elementare mit Herausforderungsgrad 1/2 oder niedriger
- Acht Elementare mit Herausforderungsgrad 1/4 oder niedriger

Ein auf diese Weise beschworener Elementar verschwindet, wenn der Zauber endet oder seine Trefferpunkte auf 0 sinken.

Die beschworenen Kreaturen sind dir und deinen Gefährten freundlich gesinnt. Würfle die Initiative für die beschworenen Kreaturen als Gruppe aus, die über ihren eigenen Zug verfügt. Sie gehorchen deinen mündlichen Befehlen (erfordert keine Aktion). Wenn du ihnen keine Befehle erteilst, verteidigen sie sich gegen feindlich gesinnte Kreaturen, führen aber anderenfalls keine Aktionen aus.

Der SL hat die Werte der Kreaturen.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber mit bestimmten Zauberplätzen höheren Grades, erscheinen mehr Kreaturen, wenn du eine der oben genannten Optionen auswählst: doppelt so viele mit einem Zauberplatz des 6. Grades und dreimal so viele mit einem Zauberplatz des 8. Grades.

Schwache Genesung

Bannzauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du berührst eine Kreatur und beendest entweder eine Krankheit oder einen Zustand, unter dem sie leidet. Mögliche Zustände sind blind, gelähmt, taub oder vergiftet.

Schwächestrahl

Nekromantiezauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Ein schwarzer Strahl aus entkräftender Energie schießt aus deinem Finger auf eine Kreatur in Reichweite. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer verursacht das Ziel mit Waffenangriffen, die Stärke verwenden, bis der Zauber endet nur den halben Schaden.

Am Ende jedes seiner Züge kann das Ziel einen Konstitutionsrettungswurf gegen den Zauber ausführen. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

Schwachsinn

Verzauberungszauber 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 45 m
Komponenten: V, G, M (eine Handvoll Kugeln aus Lehm, Kristall, Glas oder Mineralien)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du attackierst den Verstand einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, und versuchst, ihren Intellekt und ihre Persönlichkeit zu brechen. Das Ziel erleidet 4W6 psychischen Schaden und muss einen Intelligenzrettungswurf ausführen.

Scheitert der Wurf, fallen der Intelligenz- und der Charismawert der Kreatur auf 1. Die Kreatur kann keine Zauber wirken, keine magischen Gegenstände aktivieren, versteht keine Sprache und kann nicht verständlich kommunizieren. Sie kann jedoch ihre Freunde erkennen, ihnen folgen und sie sogar beschützen.

Nach jeweils 30 Tagen kann die Kreatur den Rettungswurf gegen den Zauber wiederholen. Ist der Rettungswurf erfolgreich, endet der Zauber.

Der Zauber kann zudem durch *Heilung*, *Vollständige Genesung* oder *Wunsch* aufgehoben werden.

Schwarze Tentakel

Beschwörungszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 27 m
Komponenten: V, G, M (ein Stück Tentakel von einem Riesenoktopus oder einem Riesenkalmar)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Zuckende tiefschwarze Tentakel füllen einen sechs Meter großen, würfelförmigen Bereich in Reichweite,

den du sehen kannst. Während der Wirkungsdauer verwandeln diese Tentakel den Boden im Bereich in schwieriges Gelände.

Kreaturen, die in ihrem Zug in den betroffenen Bereich gelangen oder den Zug darin beginnen, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen. Anderenfalls erleiden sie 3W6 Wuchtschaden und sind von den Tentakeln festgesetzt, bis der Zauber endet. Jede Kreatur, die ihren Zug im Bereich beginnt und bereits von den Tentakeln festgesetzt wurde, erleidet 3W6 Wuchtschaden.

Eine von den Tentakeln festgesetzte Kreatur kann als Aktion einen Stärke- oder Geschicklichkeitswurf (ihrer Wahl) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Bei einem Erfolg befreit sie sich.

Schweben

Verwandlungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G, M (entweder eine kleine Lederschlaufe oder ein Stück Golddraht, das zu einer Becherform mit einem langen Schaft an einem Ende gebogen ist)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Eine Kreatur oder ein Gegenstand deiner Wahl in Reichweite steigt sechs Meter senkrecht empor und verbleibt für die Wirkungsdauer schwebend in der Luft. Der Zauber kann Ziele mit einem Maximalgewicht von 250 Kilogramm anheben. Hat eine unwillige Kreatur bei einem Konstitutionsrettungswurf Erfolg, 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 an diesen entlanghangelt. Dabei gilt die Klettergeschwindigkeit. Während deines Zugs kannst du das Ziel um bis zu sechs Meter anheben oder absenken. Wenn du das Ziel bist, kannst du dich im Rahmen deiner Bewegung selbst anheben oder absenken. Anderenfalls kannst du das Ziel mit deiner Aktion bewegen und musst dabei die Reichweite des Zaubers einhalten.

Wenn der Zauber endet und das Ziel noch schwebt, sinkt es sanft zu Boden.

Schwebende Scheibe

Beschwörungszauber 1. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Quecksilber)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Dieser Zauber erschafft eine kreisförmige, waagrechte Fläche aus Energie mit 90 Zentimetern Durchmesser und 2,5 Zentimetern Dicke. Sie schwebt an einer freien Stelle deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, 90 Zentimeter über dem Boden. Die Scheibe bleibt für die Wirkungsdauer bestehen und kann bis zu 250 Kilogramm tragen. Lastet mehr Gewicht auf ihr, endet der Zauber, und alles auf der Scheibe fällt zu Boden.

Die Scheibe ist unbeweglich, wenn du dich im Abstand von bis zu sechs Metern von ihr befindest. Entfernst du dich mehr als sechs Meter von ihr, folgt dir die Scheibe, so dass sie im Abstand von bis zu sechs Metern von dir bleibt. Sie kann sich über unebenes Gelände, Treppen, Abhänge und dergleichen bewegen, kann jedoch keinen Höhenunterschied von drei Metern oder mehr überwinden. Beispielsweise kann die Scheibe nicht über eine drei Meter tiefe Grube hinwegschweben oder eine derartige Grube verlassen, falls sie in ihr erschaffen wurde.

Entfernst du dich mehr als 30 Meter von der Scheibe (meist, weil sie sich nicht um ein Hindernis bewegen kann, um dir zu folgen), endet der Zauber.

Schwerkraft umkehren

Verwandlungszauber 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 30 m
Komponenten: V, G, M (ein Magnetstein und Eisenspäne)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Dieser Zauber kehrt die Schwerkraft in einem 30 Meter hohen Zylinder mit einem Radius von 15 Metern um, der auf einen Punkt in Reichweite zentriert ist. Wenn du diesen Zauber wirkst, fallen alle Kreaturen und Gegenstände, die nicht mit dem Boden im Bereich verankert sind, nach oben bis zur Oberseite des Zylinders. Eine Kreatur kann einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen, um sich an einem verankerten Gegenstand in Reichweite festzuhalten und somit den Fall verhindern.

Wenn ein solider Gegenstand (wie eine Decke) bei dem umgekehrten Sturz im Weg ist, treffen fallende Gegenstände und Kreaturen diesen wie bei einem normalen Sturz. Erreicht ein Gegenstand oder eine Kreatur die Oberseite des Zylinders, ohne etwas zu treffen, bleibt das Ziel dort und hängt für die Wirkungsdauer schwingend in der Luft.

Am Ende der Wirkungsdauer fallen betroffene Gegenstände und Kreaturen wieder herunter.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Segnen

Verzauberungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (ein Spritzer Weihwasser)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du segnest bis zu drei Kreaturen deiner Wahl in Reichweite. Wenn ein Ziel während der Wirkungsdauer einen Angriffs- oder Rettungswurf ausführt, darf es mit einem W4 würfeln und das Würfelergebnis zu seinem Angriffs- oder Rettungswurf addieren.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 1. eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

Seiltrick

Verwandlungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (Maisextrakt-Pulver und eine verdrehte Pergamentschlaufe)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du berührst ein bis zu 18 Meter langes Seil. Ein Seilende erhebt sich dann in die Luft, bis das gesamte Seil senkrecht zum Boden in der Luft hängt. Am oberen Ende des Seils öffnet sich ein unsichtbarer Eingang zu einem extradimensionalen Raum, der bis zum Ende der Wirkungsdauer bestehen bleibt.

Kreaturen können diesen Raum erreichen, indem sie das Seil entlang nach oben klettern. Der Raum fasst bis zu acht maximal mittelgroße Kreaturen. Das Seil kann in den Raum gezogen werden, wodurch es von außen nicht mehr zu sehen ist.

Angriffe und Zauber können den extradimensionalen Raum weder von innen noch von außen durchdringen. Kreaturen im Raum können jedoch wie durch ein Fenster mit einer Größe von 0,9 Metern mal 1,5 Metern nach draußen sehen, das um das Seil zentriert ist.

Alles im extradimensionalen Raum fällt heraus, wenn der Zauber endet.

Selbstverkleidung

Illusionszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Verändere dein Aussehen einschließlich Kleidung, Rüstung, Waffen und anderer Habseligkeiten, bis der Zauber endet oder du deine Aktion verwendest, um ihn zu beenden. Du kannst 30 Zentimeter größer oder kleiner sowie dick, dünn oder normal erscheinen. Deinen Körpertyp kannst du nicht verändern, musst also eine Form mit der gleichen Grundanordnung von Gliedmaßen annehmen. Abgesehen davon sind Form und Ausmaß der Illusion dir überlassen.

Einer genauen körperlichen Untersuchung halten die Veränderungen dieser Illusion nicht stand. Nutzt du diesen Zauber beispielsweise, um dir einen Hut aufzusetzen, durchdringen Gegenstände diesen einfach. Will jemand den Hut berühren, fühlt er dort nichts außer deinen Haaren und deinem Kopf. Lässt du dich durch den Zauber dünner erscheinen, würde eine nach dir greifende Hand schon mit dir kollidieren, wenn sie noch in der Luft zu sein scheint.

Eine Kreatur kann deine Verkleidung als solche erkennen, wenn sie mit ihrer Aktion dein Aussehen untersucht und einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG besteht.

Sengender Strahl

Hervorrufungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erschaffst drei Feuerstrahlen und schleuderst sie auf ein oder mehrere Ziele in Reichweite.

Führe für jeden Strahl einen Fernkampf-Zauberangriff aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 2W6 Feuerschaden.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, erschaffst du für jeden Grad über dem 2. einen zusätzlichen Strahl.

Shillelagh

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (Mistelzweig, Glücksklеeblatt und ein Knüppel oder Kampfstab)
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 für Angriffs- und Schadenswürfe von

Nahkampfangriffen mit dieser Waffe dein Attribut zum Zauberwirken anstatt Stärke verwenden. Der Schadenswürfel der Waffe wird zu einem W8. Sie wird zudem magisch, falls sie es nicht bereits ist. Der Zauber endet, wenn du ihn erneut wirkst oder die Waffe loslässt.

Simulakrum

Illusionszauber 7. Grades

Zeitaufwand: 12 Stunden
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (Schnee oder Eis in ausreichender Menge, um ein lebensgroßes Duplikat des Ziels anzufertigen, einige Haare, Fingernägel oder andere Körperteile des Ziels, die im Schnee oder Eis platziert werden, sowie Rubinstaub im Wert von mindestens 1.500 GM, der über das Duplikat gestreut wird und den der Zauber verbraucht)
Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt wird

Du erschaffst ein illusionäres Duplikat eines Tiers oder einer humanoiden Kreatur. Sie muss sich für die gesamte Zeit, während du den Zauber wirkst, in Reichweite befinden. Beim Duplikat handelt sich um eine teilweise reale Kreatur, die aus Eis oder Schnee geformt wurde. Sie kann Aktionen ausführen und wie eine normale Kreatur beeinflusst werden. Es erscheint identisch zum Original, verfügt jedoch nur über die Hälfte des Trefferpunktemaximums der Kreatur und wird ohne Ausrüstung erschaffen. Ansonsten verwendet die Illusion alle Spielwerte der duplizierten Kreatur.

Das Simulakrum ist dir und allen von dir bestimmten Kreaturen freundlich gesinnt. Es befolgt deine verbalen Befehle, bewegt sich und handelt nach deinen Wünschen und agiert im Kampf in deinem Zug. Das Simulakrum kann nicht dazulernen oder mächtiger werden. Es erlangt also niemals eine neue Stufe oder andere Fähigkeiten, noch kann es verbrauchte Zauberplätze zurückerhalten.

Wird das Simulakrum beschädigt, kannst du es in einem Alchemielabor reparieren, indem du seltene Kräuter und Mineralien im Wert von 100 GM pro wiederhergestelltem Trefferpunkt verwendest. Das Simulakrum bleibt bestehen, bis seine Trefferpunkte auf 0 sinken. Dann wird es zu Schnee und schmilzt.

Wirkst du diesen Zauber erneut, werden alle aktiven Duplikate, die du mit diesem Zauber erschaffen hast, sofort zerstört.

Sofortige Beschwörung

Beschwörungszauber 6. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (ein Saphir im Wert von 1.000 GM)
Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt wird

Du berührst einen Gegenstand mit einem Gewicht von maximal 4,5 Kilogramm und einer Länge von maximal 1,8 Metern. Der Zauber hinterlässt ein unsichtbares Mal auf der Oberfläche des Gegenstands und schreibt dessen Namen auf den Saphir, den du als Materialkomponente verwendest. Jedes Mal, wenn du diesen Zauber wirkst, musst du einen anderen Saphir verwenden.

Danach kannst du jederzeit deine Aktion verwenden, um den Namen des Gegenstands auszusprechen und den Saphir zu zerbrechen. Der Gegenstand erscheint sofort in deiner Hand, unabhängig von seiner physischen oder planaren Entfernung, und der Zauber endet.

Hält oder trägt eine andere Kreatur den Gegenstand, wird er beim Zerbrechen des Saphirs nicht zu dir transportiert. Stattdessen erfährst du, welche Kreatur den Gegenstand besitzt und wo sie sich in diesem Augenblick ungefähr aufhält.

Wird der Zauber *Magie bannen* oder ein ähnlicher Effekt erfolgreich auf den Saphir gewirkt, endet dieser Zauber.

Sonnenfeuer

Hervorrufungszauber 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 45 m
Komponenten: V, G, M (Feuer und ein Stück Sonnenstein)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Gleißendes Sonnenlicht erfüllt einen Radius von 18 Metern, der um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist. Jede Kreatur in diesem Licht muss einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 12W6 gleißenden Schaden und ist eine Minute lang blind. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie halb so viel Schaden und wird nicht blind. Untote und Schlicke sind bei diesem Rettungswurf im Nachteil.

Eine von diesem Zauber geblendete Kreatur führt am Ende jedes ihrer Züge einen weiteren Konstitutionsrettungswurf aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist sie nicht mehr blind.

Dieser Zauber bannt jede Dunkelheit in der Umgebung, die von einem Zauber erschaffen wurde.

Sonnenstrahl

Hervorrufungszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst (Linie von 18 m)
Komponenten: V, G, M (eine Lupe)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Ein heller Lichtstrahl schießt in einer 1,5 Meter breiten und 18 Meter langen Linie aus deiner Hand. Jede Kreatur in der Linie muss einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 6W8 gleißenden Schaden und ist bis zu deinem nächsten Zug blind. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie halb so viel Schaden und wird nicht blind. Untote und Schlicke sind bei diesem Rettungswurf im Nachteil.

Als Aktion kannst du in jedem deiner Züge eine neue Linie aus Licht erschaffen, bis der Zauber endet.

Für die Wirkungsdauer erstrahlt ein heller Funke in deiner Hand. Er spendet in einem Radius von neun Metern helles Licht und von weiteren neun Metern dämmriges Licht. Beim Licht handelt es sich um Sonnenlicht.

Spätzündender Feuerball

Hervorrufungszauber 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 45 m
Komponenten: V, G, M (eine winzige Kugel aus Fledermausguano und Schwefel)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Ein gelber Lichtstrahl schießt aus deinem deutenden Finger, verdichtet sich an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite zu einer leuchtenden Perle und verweilt dort für die Wirkungsdauer. Wenn der Zauber endet (entweder, weil deine Konzentration unterbrochen wird oder du ihn willentlich beendest), wird die Perle mit einem dumpfen Grollen zu einer lodernden Flammenexplosion, die sich um Ecken ausbreitet. Jede Kreatur in einer Sphäre mit einem Radius von sechs Metern um diesen Punkt muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur Feuerschaden in Höhe des gesamten angesammelten Schadens, anderenfalls die Hälfte.

Der Grundschaden des Zaubers beträgt 12W6. Wenn die Perle am Ende deines Zugs noch nicht detoniert ist, erhöht sich der Schaden um 1W6.

Berührt eine Kreatur die leuchtende Perle, bevor die Zeitspanne abgelaufen ist, muss die Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, endet der Zauber sofort und die Perle explodiert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann die Kreatur die Perle bis zu zwölf Meter weit werfen. Trifft sie eine Kreatur oder einen soliden Gegenstand, endet der Zauber und die Perle explodiert.

Das Feuer verursacht Schaden bei Objekten in der Umgebung und entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen oder gehalten werden.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 8. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 7. um 1W6.

Spiegelbilder

Illusionszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Minute

Drei illusionäre Duplikate deiner selbst erscheinen in deinem Bereich. Bis der Zauber endet, bewegen sich die Duplikate mit dir, ahmen deine Aktionen nach und verändern ihre Position, so dass es unmöglich ist, zu erkennen, was real ist. Du kannst deine Aktion verwenden, um die illusionären Duplikate fortzuschicken.

Jedes Mal, wenn dich eine Kreatur während der Wirkungsdauer angreift, würfle mit einem W20, um zu bestimmen, ob der Angriff stattdessen eines deiner Duplikate zum Ziel hat.

Wenn du drei Duplikate hast, musst du eine 6 oder höher würfeln, damit ein Duplikat das Ziel des Angriffs wird. Bei zwei Duplikaten musst du eine 8 oder höher würfeln. Bei einem Duplikat musst du eine 11 oder höher würfeln.

Die RK eines Duplikats beträgt 10 + dein Geschicklichkeitsmodifikator. Wenn ein Angriff ein Duplikat trifft, wird dieses zerstört. Ein Duplikat kann nur von einem Angriff zerstört werden, der es trifft. Es ignoriert alle anderen Schadensquellen und Effekte. Der Zauber endet, wenn alle drei Duplikate zerstört wurden.

Eine Kreatur ist von diesem Zauber nicht betroffen, wenn sie nicht sehen kann, wenn sie sich auf andere Sinne als Sicht verlässt (wie Blindsicht) oder wenn sie Illusionen als solche erkennen kann (wie mit Wahrer Blick).

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Spinnenklettern

Verwandlungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 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. Ihre Kletterbewegungsrate entspricht zudem ihrer Schrittbewegungsrate.

Sprachen verstehen

Erkenntniszauber 1. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (eine Prise Ruß und Salz)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer verstehst du die wörtliche Bedeutung jeder gesprochenen Sprache, die du hörst. 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 Geheimbotschaften in Texten noch Glyphen wie arkane Siegel, die nicht Teil der geschriebenen Sprache sind.

Springen

Verwandlungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (das Hinterbein einer Heuschrecke)
Wirkungsdauer: 1 Minute

Du berührst eine Kreatur. Die Sprungdistanz der Kreatur wird bis zum Ende des Zaubers verdreifacht.

Sprühende Farben

Illusionszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst (Kegel von 4,5 m)
Komponenten: V, G, M (eine Prise Pulver oder Sand in den Farben Blau, Gelb und Rot)
Wirkungsdauer: 1 Runde

Schillernde, bunte Lichter entspringen deiner Hand. Würfle 6W10. Die Summe gibt an, auf wie viele Trefferpunkte an Kreaturen dieser Zauber wirken kann. Kreaturen in einem von dir ausgehenden Kegel von 4,5 Metern sind in aufsteigender Reihenfolge ihrer aktuellen Trefferpunkte betroffen (bewusstlose Kreaturen und Kreaturen, die nicht sehen können, werden ignoriert).

Beginnend mit der Kreatur mit den niedrigsten aktuellen Trefferpunkten wird jede Kreatur, auf die der Zauber wirkt, bis zum Ende der Wirkungsdauer blind. Subtrahiere die Trefferpunkte jeder Kreatur von der Summe, bevor du zur Kreatur mit den nächstniedrigsten Trefferpunkten übergehst. Die Trefferpunkte einer Kreatur müssen kleiner oder gleich der verbleibenden Summe sein, damit der Zauber auf die Kreatur wirkt.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, würfle für jeden Grad über dem 1. zusätzlich mit 2W10.

Spurloses Gehen

Bannzauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (Asche eines verbrannten Mistelblatts und ein Fichtenzweig)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Ein Schleier aus Schatten und Stille geht von dir aus und schützt dich und deine Gefährten vor Entdeckung. Für die Wirkungsdauer erhält jede Kreatur deiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern von dir (einschließlich dir selbst) einen Bonus von +10 auf Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit) und kann nur durch Magie aufgespürt werden. Eine Kreatur mit diesem Bonus hinterlässt keine Fährten oder andere Spuren ihrer Anwesenheit.

Stein formen

Verwandlungszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (weicher Lehm, der grob in die gewünschte Form des steinernen Gegenstands geknetet wird)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du berührst einen maximal mittelgroßen, steinernen Gegenstand oder einen Bereich aus Stein, der in keiner Abmessung größer als 1,5 Meter sein darf, und verformst ihn nach deinen Wünschen. Du könntest beispielsweise einen großen Felsen in eine Waffe, einen Götzen oder eine Truhe formen, oder einen kleinen Durchgang durch eine Mauer schaffen,

solange die Mauer nicht dicker als 1,5 Meter ist. Du könntest auch eine Steintür oder ihren Rahmen 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

Bannzauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (Diamantstaub im Wert von 100 GM, den der Zauber verbraucht)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Der Zauber macht das Fleisch einer bereitwilligen Kreatur, die du berührst, so hart wie Stein. Bis der Zauber endet, ist das Ziel gegen nichtmagischen Hieb-, Stich und Wuchtschaden resistent.

Steinwand

Hervorrufungszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G, M (ein kleiner Granitblock)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Eine nichtmagische Steinwand erscheint an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Die Wand ist 15 Zentimeter dick und besteht aus zehn neun Quadratmeter großen Platten. 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, wird die Kreatur auf eine Seite der Wand gestoßen (deine Wahl). Wenn eine Kreatur von allen Seiten von der Wand eingeschlossen wäre (oder zwischen der Wand und einer anderen soliden Oberfläche), kann diese Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei einem Erfolg kann sie ihre Reaktion verwenden, um sich bis zu ihrer Bewegungsrate zu bewegen, so dass sie nicht länger von der Wand eingeschlossen ist.

Die Wand kann jede gewünschte Form annehmen, kann jedoch nicht denselben Bereich wie eine Kreatur oder ein Gegenstand einnehmen. Die Wand 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 Stützpfeiler verbrauchen. Du kannst die Steinwand grob formen, um Zinnen, Wehranlagen oder dergleichen zu erschaffen.

Die Wand ist ein Objekt aus Stein, das beschädigt und somit durchbrochen werden kann. Jede Platte besitzt eine RK von 15 und 30 Trefferpunkte pro 2,5 Zentimetern Dicke. Sinken die Trefferpunkte einer Platte auf 0, wird sie zerstört, was angrenzende Platten nach Ermessen des SL zum Einsturz bringen könnte.

Konzentrierst du dich für die gesamte Wirkungsdauer auf diesen Zauber, wird die Wand dauerhaft und kann nicht gebannt werden. Ansonsten verschwindet sie, wenn der Zauber endet.

Stille

Illusionszauber 2. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer kann kein Ton in einer Sphäre mit einem Radius von sechs Metern erzeugt werden oder die Sphäre durchdringen. Die Sphäre wird an einem Ort deiner Wahl in Reichweite erzeugt. Alle Kreaturen und Objekte, die sich vollständig in der Sphäre befinden, sind taub und gegen Schallschaden immun. In der Sphäre kann kein Zauber gewirkt werden, der eine verbale Komponente enthält.

Stinkende Wolke

Beschwörungszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 27 m
Komponenten: V, G, M (ein verfaultes Ei oder einige Stinkkohlblätter)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst eine Sphäre aus gelbem, übelriechendem Gas mit einem Radius von sechs Metern an einem Ort in Reichweite. Die Wolke breitet sich um Ecken aus und ihr Bereich ist komplett verschleiert. Sie schwebt für die Wirkungsdauer in der Luft.

Jede Kreatur, die sich zu Beginn ihres Zugs vollständig in der Wolke befindet, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen Gift ausführen. Scheitert der Wurf, verbringt die Kreatur ihre Aktion in dieser Runde mit Würgen und Taumeln. Kreaturen, die nicht atmen müssen oder gegen Gift immun sind, bestehen diesen Rettungswurf automatisch.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Ein mäßiger Wind (mindestens 16 Kilometer pro Stunde) löst die Wolke nach vier Runden auf. Ein starker Wind (mindestens 32 Kilometer pro Stunde) löst sie nach einer Runde auf.

Sturm der Vergeltung

Beschwörungszauber 9. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Sicht
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine brodelnde Sturmwolke bildet sich zentriert auf einen Punkt, den du sehen kannst, und breitet sich auf einen Radius von 110 Metern aus. Blitze zucken in dem Bereich herab, Donner grollt und starke Winde heulen. Jede Kreatur, die sich beim Erscheinen der Wolke maximal 1,5 Kilometer darunter befindet, muss einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 2W6 Schallschaden und ist fünf Minuten lang taub.

In jeder Runde, in der du dich auf diesen Zauber konzentrierst, erzeugt der Sturm in deinem Zug einen zusätzlichen Effekt.

Runde 2: Säureregen regnet aus der Wolke. Jede Kreatur und jeder Gegenstand unter der Wolke erleidet 1W6 Säureschaden.

Runde 3: Du rufst sechs Blitze aus der Wolke hervor, die sechs Kreaturen oder Gegenstände deiner Wahl unter der Wolke treffen. Jedes Ziel kann nur von maximal einem Blitz getroffen werden. Eine getroffene Kreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 10W6 Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Runde 4: Hagelkörner regnen aus der Wolke herab. Jede Kreatur unter der Wolke erleidet 2W6 Wuchtschaden.

Runde 5–10: Windstöße und Eisregen fegen durch den Bereich unter der Wolke. Der Bereich wird zu schwierigem Gelände und ist komplett verschleiert. Jede Kreatur im Bereich erleidet 1W6 Kälteschaden. Fernkampfwaffenangriffe sind in diesem Bereich unmöglich. Wind und Regen stellen eine starke Ablenkung dar, wenn sich eine Kreatur auf einen Zauber konzentrieren will. Außerdem zerstreuen starke Winde (die zwischen 32 bis 80 Kilometer pro Stunde erreichen) automatisch Nebel, Dunst und ähnliche Effekte in dem Bereich, egal ob sie magischer Natur sind oder nicht.

Symbol

Bannzauber 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (Quecksilber, Phosphor und Diamant- und Opalpulver im Wert von mindestens 1.000 GM, das der Zauber verbraucht)
Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt oder ausgelöst wird

Wenn du diesen Zauber wirkst, zeichnest du eine schädliche Glyphe auf eine Oberfläche (wie einem Tisch, dem Fußboden oder einer Wand) oder in einen Gegenstand, der verschlossen werden kann, um die Glyphe zu verbergen (wie ein Buch, eine Schriftrolle oder eine Schatztruhe). Wählst du eine Oberfläche, kann die Glyphe einen Bereich mit einem Radius von maximal drei Metern abdecken. Wählst du einen Gegenstand, muss dieser an seinem Standort bleiben. Wird er mehr als drei Meter von dem Ort entfernt, an dem du den Zauber gewirkt hast, wird die Glyphe zerstört und der Zauber endet, ohne ausgelöst zu werden.

Die Glyphe ist nahezu unsichtbar. Es wird ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG benötigt, um sie zu entdecken.

Wenn du den Zauber wirkst, entscheidest du, was die Glyphe auslöst. Glyphen auf Oberflächen werden meist dadurch ausgelöst, dass jemand sie berührt oder darauf steht, einen Gegenstand bewegt, der die Glyphe verdeckt, sich der Glyphe auf eine bestimmte Entfernung nähert oder mit dem Gegenstand interagiert, in den die Glyphe geschrieben wurde. Glyphen auf Gegenständen werden meist dadurch ausgelöst, dass jemand den Gegenstand öffnet, sich ihm auf eine bestimmte Entfernung nähert oder die Glyphe sieht oder liest.

Du kannst die Auslösebedingung des Zaubers weiter verfeinern, so dass der Zauber nur bei bestimmten Umständen oder körperlichen Eigenschaften einer Kreatur (wie Größe oder Gewicht) oder bestimmten Typen ausgelöst wird. Der Zauber könnte beispielsweise nur Vetteln oder Gestaltwandler betreffen. Du kannst auch Kreaturen festlegen, die die Glyphe nicht auslösen, beispielsweise wenn sie ein bestimmtes Passwort aussprechen.

Wähle beim Schreiben der Glyphe eine der folgenden Optionen als Effekt. Sobald sie ausgelöst wurde, leuchtet die Glyphe und erfüllt eine Sphäre mit einem Radius von 18 Metern zehn Minuten lang mit dämmrigem Licht. Danach endet der Zauber. Jede Kreatur, die sich beim Aktivieren der Glyphe

in der Sphäre befindet, diese das erste Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet, wird Ziel des vorher festgelegten Effekts.

Betäubung: Jedes Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, wird es eine Minute lang betäubt.

Furcht: Jedes Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, ist es eine Minute lang verängstigt. Während es verängstigt ist, lässt das Ziel fallen, was es gerade hält, und muss sich in jedem seiner Züge mindestens neun Meter von der Glyphe entfernen, sofern dies möglich ist.

Hoffnungslosigkeit: Jedes Ziel muss einen Charismarettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, wird das Ziel eine Minute lang von Verzweiflung überwältigt. Während dieser Zeit kann es weder angreifen noch Kreaturen als Ziel für schädigende Fähigkeiten, Zauber oder andere magische Effekte wählen.

Schlaf: Jedes Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, wird es zehn Minuten lang bewusstlos. Eine Kreatur erwacht, wenn sie Schaden erleidet oder jemand eine Aktion verwendet, um sie zu schütteln oder zu ohrfeigen.

Schmerz: Jedes Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, wird es eine Minute lang von schrecklichen Schmerzen geplagt und kampfunfähig.

Tod: Jedes Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet das Ziel 10W10 nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Wahnsinn: Jedes Ziel muss einen Intelligenzrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, verfällt das Ziel eine Minute lang dem Wahnsinn. Eine wahnsinnige Kreatur kann keine Aktionen ausführen, versteht nicht, was andere Kreaturen sagen, kann nicht lesen und sich nicht verständlich ausdrücken. Der SL kontrolliert ihre Bewegungen, die unberechenbar sind.

Zwietracht: Jedes Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, streitet sich das Ziel eine Minute lang mit anderen Kreaturen. Während dieser Zeit ist es nicht zu sinnvollen Gesprächen in der Lange und ist bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Tageslicht

Hervorrufungszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Eine Sphäre aus Licht breitet sich von einem Punkt deiner Wahl in Reichweite mit einem Radius von 18 Metern aus. Bei der Sphäre handelt es sich um helles Licht, das weitere 18 Meter dämmriges Licht gewährt.

Wenn der gewählte Punkt ein Objekt ist, das du hältst oder das nicht getragen wird, geht das Licht von diesem Objekt aus und bewegt sich mit ihm mit. Das Licht wird blockiert, wenn seine Quelle mit einem undurchsichtigen Objekt wie einer Schüssel oder einem Helm bedeckt wird.

Wenn sich der Wirkbereich dieses Zaubers mit dem einer Dunkelheit überschneidet, die durch einen Zauber des 3. Grades oder niedriger erzeugt wurde, so wird die Dunkelheit gebannt.

Tanzende Lichter

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G, M (etwas Phosphor oder Bergulme oder ein Glühwürmchen)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du kannst bis zu vier Lichter in Fackelgröße in Reichweite erstellen und sie als Fackeln, Laternen oder Leuchtkugeln erscheinen lassen, die während der Wirkungsdauer in der Luft schweben. Du kannst die vier Lichter auch zu einer humanoiden Gestalt mittlerer Größe kombinieren. Jedes Licht strahlt unabhängig von der Form dämmriges Licht im Radius von drei Metern aus.

Als Bonusaktion kannst du die Lichter bis zu 18 Meter an einen neuen Ort in Reichweite bewegen. Die Lichter müssen sich im Abstand von bis zu sechs Metern zueinander befinden. Wenn sie die Reichweite des Zaubers verlassen, erlöschen sie.

Taschenspielerei

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 3 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Bis zu 1 Stunde

Dies ist ein einfacher Zaubertrick, den Zauberlehrlinge zum Üben verwenden. Du erzeugst einen der folgenden magischen Effekte in Reichweite:

- Du erzeugst einen unmittelbaren, harmlosen sensorischen Effekt, etwa einen Funkenregen, einen Windstoß, eine leise Melodie oder einen merkwürdigen Geruch.

- Du entzündest oder löschst unmittelbar eine Kerze, eine Fackel oder ein kleines Lagerfeuer.
- Du kannst unmittelbar einen Gegenstand, der nicht größer als ein Würfel mit 30 Zentimetern Metern Kantenlänge ist, säubern oder verschmutzen.
- Du kannst nichtlebendes Material, das nicht größer als ein Würfel mit 30 Zentimetern Metern Kantenlänge ist, abkühlen, erhitzen oder würzen. Dies hält eine Stunde lang an.
- Du lässt einen Farbfleck, ein Mal oder ein Symbol eine Stunde lang auf einem Gegenstand oder einer Oberfläche erscheinen.
- Du erzeugst ein nichtmagisches Schmuckstück oder ein illusorisches Bild, das in deine Hand passt und das bis zum Ende deines nächsten Zuges erhalten bleibt.

Wirkst du diesen Zauber mehrmals, können bis zu drei der langfristigen Effekte gleichzeitig aktiv sein. Du kannst einen solchen Effekt als Aktion beenden.

Telekinese

Verwandlungszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
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 deine Aktion in jeder Runde während der Wirkungsdauer, kannst du deinen Willen auf eine Kreatur oder einen Gegenstand in Reichweite konzentrieren, den du sehen kannst, und den entsprechenden Effekt auslösen. Du kannst jede Runde dasselbe Ziel beeinflussen oder ein neues wählen. Wechselst du das Ziel, ist das vorherige nicht mehr von dem Zauber betroffen.

Kreatur: Du kannst versuchen, eine maximal riesige Kreatur zu bewegen. Führe einen vergleichenden Attributswurf mit deinem Attribut zum Zauberwirken gegen den Stärkewurf der Kreatur aus. Ist dein Ergebnis höher, kannst du die Kreatur um bis zu neun Meter in eine beliebige Richtung bewegen, auch nach oben, solange sie in Reichweite des Zaubers bleibt. Bis zum Ende deines nächsten Zugs ist die Kreatur in deinem telekinetischen Griff festgesetzt. Eine Kreatur, die nach oben gehoben wird, schwebt in der Luft.

In darauffolgenden Runden kannst du als Aktion versuchen, deinen telekinetischen Griff um die Kreatur aufrecht zu erhalten, indem du den Vergleich wiederholst.

Gegenstand: Du kannst versuchen, einen Gegenstand mit einem Gewicht von bis zu 500 Kilogramm zu bewegen. Wird der Gegenstand weder getragen noch gehalten, bewegst du ihn automatisch bis zu neun Meter in eine beliebige Richtung, solange er in Reichweite des Zaubers bleibt.

Wird der Gegenstand getragen oder gehalten, führe einen vergleichenden Attributswurf mit deinem Attribut zum Zauberwirken gegen den Stärkewurf der Kreatur aus. Ist dein Ergebnis höher, ziehst du den Gegenstand von der Kreatur weg und kannst ihn bis zu neun Meter in eine beliebige Richtung bewegen, solange er in Reichweite des Zaubers bleibt.

Du kannst mit deinem telekinetischen Griff Gegenstände präzise steuern, beispielsweise ein einfaches Werkzeug benutzen, eine Tür oder einen Behälter öffnen, einen Gegenstand aus einem offenen Behälter holen oder ihn verstauen, oder den Inhalt einer Phiole ausgießen.

Telepathische Bindung

Erkenntniszauber 5. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (Eierschalen von zwei unterschiedlichen Arten von Kreaturen)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du erschaffst eine telepathische Bindung zwischen bis zu acht bereitwilligen Kreaturen deiner Wahl in Reichweite. Dadurch werden alle Kreaturen für die Wirkungsdauer geistig miteinander verbunden. Kreaturen mit einem Intelligenzwert von höchstens 2 sind von diesem Zauber nicht betroffen.

Bis der Zauber endet, können die Ziele telepathisch miteinander kommunizieren, unabhängig davon, ob sie dieselbe Sprache sprechen oder nicht. Die Kommunikation ist auf jede Entfernung möglich, reicht allerdings nicht bis auf andere Ebenen der Existenz.

Teleportieren

Beschwörungszauber 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 3 m
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Dieser Zauber transportiert dich und bis zu acht bereitwillige Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, sofort zu einem von dir

ausgewählten Ort. Du kannst auch einen einzelnen Gegenstand in Reichweite, den du sehen kannst, teleportieren. In diesem Fall muss der Gegenstand in einen Würfel mit drei Metern Kantenlänge passen und kann nicht von einer unwilligen Kreatur gehalten oder getragen werden.

Der von dir ausgewählte Zielort muss dir bekannt sein und sich auf derselben Existenzebene wie du befinden. Deine Vertrautheit mit dem Zielort bestimmt, ob du dort erfolgreich eintriffst. Der SL würfelt anhand der folgenden Tabelle mit einem W100.

Vertrautheit	Unglück	Ähnliches Gebiet	Abseits des Zielorts	Am Zielort
Dauerhafter Kreis	–	–	–	1–100
Zugehöriger Gegenstand	–	–	–	1–100
Sehr vertraut	1–5	6–13	14–24	25-100
Beiläufig gesehen	1–33	34–43	44–53	54–100
Einmal gesehen	1–43	44–53	54–73	74–100
Beschreibung	1–43	44–53	54–73	74–100
Falscher Zielort	1–50	51–100	–	–

Vertrautheit: Mit „dauerhafter Kreis“ ist ein dauerhafter Kreis der Teleportation gemeint, dessen Siegelsequenz dir bekannt ist. „Zugehöriger Gegenstand“ bedeutet, dass du einen Gegenstand besitzt, der innerhalb der letzten sechs Monate vom gewünschten Zielort entfernt wurde, etwa ein Buch aus dem Archiv eines Magiers, Bettlaken aus einer königlichen Kammer oder ein Stück Marmor aus der geheimen Gruft eines Lichs.

„Sehr vertraut“ beschreibt einen Ort, an dem du oft gewesen bist, den du genau studiert hast oder den du beim Wirken des Zaubers sehen kannst. „Beiläufig gesehen“ beschreibt einen Ort, den du mehr als einmal gesehen hast, mit dem du jedoch nicht sehr vertraut bist. „Einmal gesehen“ beschreibt einen Ort, den du einmal gesehen hast, wahrscheinlich durch Magie. „Beschreibung“ bezieht sich auf einen Ort, dessen Position und Aussehen dir durch eine Beschreibung bekannt sind, etwa durch eine Karte.

„Falscher Zielort“ bedeutet, dass ein Ort nicht existiert. Vielleicht hast du versucht, das Heiligtum eines Feindes magisch auszuspähen, konntest jedoch nur eine Illusion sehen. Oder du versuchst, dich an einen vertrauten Ort zu teleportieren, der nicht mehr existiert.

Am Zielort: Du und deine Gruppe (oder der Zielgegenstand) erscheint dort, wo du willst.

Abseits des Zielorts: Du und deine Gruppe (oder der Zielgegenstand) erscheint in einer zufälligen Entfernung und in einer zufälligen Richtung abseits des Zielorts. Die Entfernung vom Ziel beträgt 1W10 x 1W10 Prozent der Entfernung, die teleportiert werden sollte. Beispiel: Du versuchst, 190 Kilometer weit zu reisen und landest abseits des Zielorts. Du würfelst eine 5 und eine 3 mit den beiden W10. Daher befindest du dich 15 Prozent abseits des Ziels, also 28 Kilometer. Der SL bestimmt zufällig die Richtung, in der du vom Zielort entfernt landest, indem er einen W8 würfelt und 1 als Norden, 2 als Nordosten, 3 als Osten und so weiter bestimmt. Teleportierst du dich zu einer Küstenstadt und landest 28 Kilometer weit im Meer, könntest du in Schwierigkeiten sein.

Ähnliches Gebiet: Du und deine Gruppe (oder der Zielgegenstand) erscheint in einem anderen Gebiet, das dem Zielort visuell oder thematisch ähnlich ist. Wolltest du dich beispielsweise in dein heimisches Labor teleportieren, landest du vielleicht im Labor eines anderen Magiers oder in einem Alchemieladen, der über viele ähnliche Geräte wie dein Labor verfügt. Grundsätzlich erscheinst du am nächstgelegenen ähnlichen Ort. Da der Zauber jedoch keine Reichweitenbegrenzung besitzt, kannst du theoretisch überall auf der Ebene landen.

Unglück: Die unvorhersehbare Magie des Zaubers führt zu einer holprigen Reise. Jede teleportierte Kreatur (oder der Zielgegenstand) erleidet 3W10 Energieschaden. Zudem würfelt der SL anhand der Tabelle, um zu bestimmen, wo du landest. Es kann zu mehreren Unglücken kommen, die jedes Mal Schaden verursachen.

Thaumaturgie

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Bis zu 1 Minute

Du manifestierst ein kleines Wunder, ein Zeichen übernatürlicher Kraft in Reichweite. Du erzeugst einen der folgenden magischen Effekte in Reichweite:

- Deine Stimme klingt eine Minute lang bis zu dreimal so laut wie sonst.
- Du lässt eine Minute lang Flammen auflodern, stärker oder schwächer leuchten oder ihre Farbe ändern.
- Du verursachst eine Minute lang ein harmloses Erdbeben.

- Du erzeugst einen unmittelbaren Klang, der von einem Punkt deiner Wahl in Reichweite ausgeht, etwa Donnergrollen, das Krächzen eines Raben oder bedrohliches Flüstern.
- Du lässt unmittelbar eine unverschlossene Tür oder ein unverschlossenes Fenster auffliegen oder zuschlagen.
- Du veränderst eine Minute lang das Aussehen deiner Augen.

Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, können bis zu drei seiner einminütigen Effekte gleichzeitig wirken, und du kannst als Aktion einen der Effekte beenden.

Tier beherrschen

Verzauberungszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du versuchst, ein Tier in Reichweite zu betören, das du sehen kannst. Es muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen oder es wird für die Wirkungsdauer von dir bezaubert. Wenn du oder deine Verbündeten gegen das Tier kämpfen, ist es beim Rettungswurf im Vorteil.

Während das Tier bezaubert ist und ihr euch auf derselben Existenzebene aufhaltet, verfügst du über eine telepathische Verbindung zu ihm. Diese kannst du verwenden, um der Kreatur Befehle zu erteilen, solange du bei Bewusstsein bist (erfordert keine Aktion). Die Kreatur befolgt diese nach Kräften. Du kannst eine einfache, allgemeine Aktion angeben, wie „Greife diese Kreatur an", „Lauf dorthin" oder „Hole diesen Gegenstand". Wenn die Kreatur den Befehl erfüllt hat und keine weiteren Anweisungen von dir erhält, verteidigt sie sich und versucht nach Kräften, am Leben zu bleiben.

Du kannst eine Aktion verwenden, um vollständige und präzise Kontrolle über das Ziel zu erlangen. Bis zum Ende deines nächsten Zugs führt die Kreatur nur Aktionen deiner Wahl aus und tut nichts, was du ihr nicht erlaubst. Währenddessen kannst du die Kreatur auch reagieren lassen, allerdings musst du dafür deine eigene Reaktion verwenden.

Jedes Mal, wenn das Ziel Schaden erleidet, führt es einen neuen Weisheitsrettungswurf gegen den Zauber aus. Ist der Rettungswurf erfolgreich, endet der Zauber.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 5. Grades nutzt, ändert sich die Wirkungsdauer zu: Konzentration, bis zu 10 Minuten. Bei einem Zauberplatz des 6. Grades beträgt die Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde. Bei einem Zauberplatz des 7. Grades beträgt die Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 8 Stunden.

Tierbote

Verzauberungszauber 2. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (ein Happen Nahrung)
Wirkungsdauer: 24 Stunden

Mit diesem Zauber kannst du ein Tier eine Nachricht überbringen lassen. Wähle ein winziges Tier in Reichweite, das du sehen kannst, beispielsweise ein Eichhörnchen, einen Blauhäher oder eine Fledermaus. Bestimme einen Ort, an dem du schon einmal warst, sowie einen Empfänger, der einer allgemeinen Beschreibung entspricht, etwa „ein Mann oder eine Frau in einer Stadtwachenuniform" oder „ein rothaariger Zwerg mit einem spitzen Hut". Dann sprichst du eine Botschaft mit bis zu 25 Wörtern. Das Tier reist für die Wirkungsdauer des Zaubers in Richtung Zielort. Ein fliegender Bote legt in 24 Stunden etwa 80 Kilometer zurück, andere Tiere etwa 40 Kilometer.

Am Zielort übermittelt der Bote deine Botschaft an die von dir beschriebene Kreatur und ahmt dabei den Klang deiner Stimme nach. Der Bote spricht nur mit einer Kreatur, die deiner Beschreibung entspricht. Erreicht das Tier sein Ziel nicht vor dem Ende des Zaubers, geht die Botschaft verloren und das Tier kehrt an den Ort zurück, an dem du den Zauber gewirkt hast.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, erhöht sich die Wirkungsdauer für jeden Grad über dem 2. um 48 Stunden.

Tiere beschwören

Beschwörungszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du beschwörst Feengeister in Form von Tieren, die in freien Bereichen in Reichweite erscheinen, die du sehen kannst. Wähle eine der folgenden Optionen aus:

- Ein Tier mit Herausforderungsgrad 2 oder niedriger
- Zwei Tiere mit Herausforderungsgrad 1 oder niedriger

- Vier Tiere mit Herausforderungsgrad 1/2 oder niedriger
- Acht Tiere mit Herausforderungsgrad 1/4 oder niedriger

Jedes Tier ist gleichzeitig ein Feenwesen und verschwindet, wenn der Zauber endet oder seine Trefferpunkte auf 0 sinken.

Die beschworenen Kreaturen sind dir und deinen Gefährten freundlich gesinnt. Würfle die Initiative für die beschworenen Kreaturen als Gruppe aus, die über ihren eigenen Zug verfügt. Sie gehorchen deinen mündlichen Befehlen (erfordert keine Aktion). Wenn du ihnen keine Befehle erteilst, verteidigen sie sich gegen feindlich gesinnte Kreaturen, führen aber anderenfalls keine Aktionen aus.

Der SL hat die Werte der Kreaturen.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber mit bestimmten Zauberplätzen höheren Grades, erscheinen mehr Kreaturen, wenn du eine der oben genannten Optionen auswählst: doppelt so viele mit einem Zauberplatz des 5. Grades, dreimal so viele mit einem Zauberplatz des 7. Grades und viermal so viele mit einem Zauberplatz des 9. Grades.

Tiere oder Pflanzen aufspüren

Erkenntniszauber 2. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (etwas Fell von einem Bluthund)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Beschreibe oder nenne ein bestimmtes Tier oder eine bestimmte Pflanze. Du konzentrierst dich auf die Stimme der Natur in deiner Umgebung und erfährst, wie weit entfernt und in welcher Richtung im Abstand von bis zu acht Kilometern die nächste Kreatur oder Pflanze dieser Art ist, sofern vorhanden.

Tierform

Verwandlungszauber 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 24 Stunden

Deine Magie verwandelt andere in Tiere. Wähle eine beliebige Anzahl bereitwilliger Kreaturen in Reichweite, die du sehen kannst. Du verwandelst jedes Ziel in die Gestalt eines maximal großen Tieres mit maximal Herausforderungsgrad 4. In darauffolgenden Zügen kannst du mit deiner Aktion betroffene Kreaturen in neue Gestalten verwandeln.

Die Verwandlung hält für jedes Ziel bis zum Ende der Wirkungsdauer an, oder bis seine Trefferpunkte auf 0 fallen oder es stirbt. Du kannst für jedes Ziel eine andere Gestalt wählen. Die Werte eines Ziels werden durch die Werte des gewählten Tiers ersetzt. Das Ziel behält jedoch seine Gesinnung, sowie seine Intelligenz-, Weisheit- und Charismawerte. Das Ziel erhält die Trefferpunkte seiner neuen Gestalt. Nimmt es wieder seine ursprüngliche Gestalt an, besitzt es die gleichen Trefferpunkte wie vor der Verwandlung. Findet die Rückverwandlung statt, weil die Trefferpunkte des Ziels auf 0 sinken, wird überschüssiger Schaden auf seine ursprüngliche Gestalt übertragen. Sofern dieser überschüssige Schaden die ursprüngliche Gestalt der Kreatur nicht auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird sie nicht bewusstlos. Die Kreatur kann nur Aktionen durchführen, die in ihrer neuen Gestalt möglich sind. Sie kann weder sprechen noch Zauber wirken.

Die Ausrüstung des Ziels verschmilzt mit seiner neuen Gestalt. Das Ziel kann seine Ausrüstung nicht aktivieren oder nutzen.

Tierfreundschaft

Verzauberungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (ein Happen Nahrung)
Wirkungsdauer: 24 Stunden

Mit diesem Zauber kannst du ein Tier davon überzeugen, dass du ihm nichts Böses willst. Wähle ein Tier in Reichweite, das du sehen kannst. Es muss dich sehen und hören können. Wenn die Intelligenz des Tiers mindestens 4 beträgt, schlägt der Zauber fehl. Anderenfalls muss das Tier einen Weisheitsrettungswurf ausführen oder es wird für die Wirkungsdauer des Zaubers von dir bezaubert. Wenn du oder einer deiner Begleiter das Ziel verletzt, endet der Zauber.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, kann für jeden Grad über dem 1. ein zusätzliches Tier betroffen sein.

Todeskreis

Nekromantiezauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 45 m
Komponenten: V, G, M (das Pulver einer zerstoßenen schwarzen Perle im Wert von mindestens 500 GM)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Negative Energie breitet sich von einem Punkt in Reichweite in einer Sphäre mit einem Radius von 18 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet das Ziel 8W6 nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 7. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 6. um 2W6.

Todesschutz

Bannzauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 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 durch erlittenen Schaden 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 verursachen, wird die Kreatur nicht von diesem Effekt betroffen und der Zauber endet.

Todeswolke

Beschwörungszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst eine Sphäre aus giftigem, gelb-grünen Nebel mit einem Radius von sechs Metern an einem Ort deiner Wahl in Reichweite. Der Nebel breitet sich um Ecken aus. Die Sphäre bleibt für die Wirkungsdauer bestehen, oder bis starker Wind den Nebel zerstreut und den Zauber beendet. Ihr Bereich ist komplett verschleiert.

Wenn eine Kreatur den Bereich des Zaubers in einem Zug erstmals betritt oder ihren Zug darin beginnt, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 5W8 Giftschaden, anderenfalls die Hälfte. Kreaturen sind auch dann betroffen, wenn sie den Atem anhalten oder nicht atmen müssen.

Zu Beginn jedes deiner Züge bewegt sich der Nebel drei Meter von dir weg und wabert über den Boden. Die Dämpfe sind schwerer als Luft und sinken daher bis in die unterste Ebene des Bodens und strömen sogar durch Öffnungen.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 6. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 5. um 1W8.

Tödliches Phantom

Illusionszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
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 illusionäre Manifestation ihrer tiefsten Ängste, die nur für diese Kreatur sichtbar ist. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, ist das Ziel für die Wirkungsdauer verängstigt. Bis der Zauber endet, muss das Ziel am Ende jedes seiner Züge einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 4W10 psychischen Schaden. Bei einem erfolgreichen Wurf endet der Zauber.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 5. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 4. um 1W10.

Tor

Beschwörungszauber 9. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G, M (ein Diamant im Wert von mindestens 5.000 GM)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du beschwörst ein Portal, das eine freie Stelle in Reichweite, die du sehen kannst, mit einem bestimmten Ort auf einer anderen Existenzebene verbindet. Bei dem Portal handelt es sich um eine kreisrunde Öffnung mit einem Durchmesser von 1,5 bis sechs Metern. Du kannst das Portal in jede beliebige Richtung ausrichten. Es bleibt für die Wirkungsdauer bestehen.

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 an einer freien Stelle, die 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.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du den Namen einer bestimmten Kreatur aussprechen (ein Pseudonym, Titel oder Spitzname funktioniert nicht). Befindet sich die Kreatur auf einer anderen Ebene als du, öffnet sich das Portal in unmittelbarer Nähe der genannten Kreatur und zieht sie durch das Portal an die nächstgelegene freie Stelle 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

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: 3 m
Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Blut, ein Stück Fleisch und eine Prise Knochenstaub)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Dieser Zauber erschafft einen untoten Diener. Wähle einen Knochenhaufen oder die Leiche eines kleinen oder mittelgroßen Humanoiden in Reichweite. Dein Zauber durchdringt das Ziel mit einer verdorbenen Nachahmung des Lebens und erweckt es zu einer untoten Kreatur. Das Ziel wird zu einem Skelett, wenn du Knochen wählst, oder zu einem Zombie, wenn du eine Leiche wählst (der SL hat die Spielwerte der Kreatur).

Du kannst deine Bonusaktion in jedem deiner Züge verwenden, um jede Kreatur, die du mit diesem Zauber belebt hast und die sich im Abstand von bis zu 18 Metern von dir befindet, mental zu befehligen. Wenn du mehrere Kreaturen kontrollierst, kannst du gleichzeitig eine oder alle befehligen, wobei jeder derselbe Befehl erteilt wird. Du entscheidest über die Aktion der Kreatur und ihre Bewegung in ihrem nächsten Zug. Alternativ kannst du einen allgemeinen Befehl erteilen, etwa das Bewachen einer bestimmten Kammer oder eines Korridors. Erteilst du keine Befehle, verteidigt sich die Kreatur lediglich gegen feindlich gesinnte Kreaturen. 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 weitere 24 Stunden die Kontrolle über die Kreatur zu behalten, musst du diesen Zauber vor dem Ablauf der ersten 24 Stunden erneut auf die Kreatur wirken. Setzt du den Zauber auf diese Weise ein, erlangst du die Kontrolle über bis zu vier Kreaturen, die du mit diesem Zauber belebt hast, anstatt einen neuen Diener zu erschaffen.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 3. Grad zwei zusätzliche untote Kreaturen beleben oder wieder unter deine Kontrolle bringen. Für jede Kreatur benötigst du eine separate Leiche oder einen separaten Knochenhaufen.

Tote erwecken

Nekromantiezauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Stunde
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (ein Diamant im Wert von mindestens 500 GM, den der Zauber verbraucht)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du berührst eine tote Kreatur und erweckst sie wieder zum Leben, sofern sie maximal zehn Tage lang tot war. Wenn die Seele des Ziels willig und frei ist, wieder in den Körper zurückzukehren, wird die Kreatur mit 1 Trefferpunkt zum Leben erweckt.

Dieser Zauber neutralisiert zudem sämtliche Gifte und heilt nichtmagische Krankheiten, unter denen das Ziel zum Zeitpunkt seines Todes gelitten hat. Dieser Zauber hebt jedoch keine magischen Krankheiten, Flüche oder ähnlichen Effekte auf. Werden diese nicht vor dem Wirken des Zaubers gebannt, wirken sie wieder, wenn die Kreatur zum Leben erweckt wird. Der Zauber kann keine untote Kreatur zum Leben erwecken.

Dieser Zauber schließt alle tödlichen Wunden, kann jedoch keine abgetrennten Gliedmaßen wiederherstellen. Fehlen der Kreatur lebensnotwendige Körperteile oder Organe, beispielsweise ihr Kopf, schlägt der Zauber automatisch fehl.

Von den Toten aufzuerstehen ist eine Tortur. Das Ziel erhält einen Malus von −4 auf alle Angriffs-, Attributs- und Rettungswürfe. Nach jeder langen Rast wird der Malus um 1 reduziert, bis er verschwindet.

Traum

Illusionszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: Besonders
Komponenten: V, G, M (eine Handvoll Sand, ein Klecks Tinte und ein Federkiel, der einem schlafenden Vogel ausgerupft wurde)
Wirkungsdauer: 8 Stunden

Dieser Zauber formt die Träume einer Kreatur. Wähle als Ziel eine Kreatur, die du kennst. Sie muss sich auf derselben Existenzebene befinden wie du. Kreaturen, die nicht schlafen, wie beispielsweise Elfen, sind von diesem Zauber nicht betroffen.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Der Zauber versetzt dich oder eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, in Trance – als Boten. Während der Trance ist sich der Bote seiner Umgebung bewusst, kann jedoch keine Aktionen ausführen oder sich bewegen.

Wenn das Ziel schläft, erscheint der Bote in den Träumen des Ziels und kann mit ihm für die Wirkungsdauer des Zaubers sprechen, solange es schläft. Der Bote kann zudem die Umgebung des Traums gestalten und Landschaften, Gegenstände oder andere Bilder erschaffen. Der Bote kann die Trance jederzeit verlassen und den Zauber somit vorzeitig beenden. Das Ziel erinnert sich beim Aufwachen perfekt an den Traum. Ist das Ziel wach, wenn du den Zauber wirkst, weiß der Bote dies und kann die Trance (und den Zauber) entweder beenden oder warten, bis das Ziel einschläft und dann in dessen Träumen erscheinen.

Du kannst den Boten für das Ziel monströs und furchteinflößend erscheinen lassen. In diesem Fall kann der Bote eine Nachricht von höchstens zehn Wörtern übermitteln. Dann muss das Ziel einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erschaffen die Echos der trügerischen Monstrosität einen Alptraum, der anhält, solange das Ziel schläft und verhindert, dass es die Effekte der Rast erhält. Außerdem erleidet das Ziel beim Aufwachen 3W6 psychischen Schaden.

Besitzt du eine Haarsträhne, einen Fingernagel oder dergleichen vom Körper des Ziels, ist es beim Rettungswurf im Nachteil.

Treuer Hund

Beschwörungszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (eine winzige Silberpfeife, ein Knochenstück und ein Faden)
Wirkungsdauer: 8 Stunden

Du beschwörst einen geisterhaften Wachhund an einer freien Stelle in Reichweite, die du sehen kannst. Der Wachhund bleibt für die Wirkungsdauer bestehen, bis du ihn als Aktion fortschickst oder du dich mehr als 30 Meter von ihm entfernst.

Der Hund ist für alle Kreaturen außer dir unsichtbar und kann nicht verletzt werden. Wenn sich ihm eine mindestens kleine Kreatur auf neun Meter nähert, ohne zuvor das Passwort zu sprechen, das du beim Wirken des Zaubers festlegst, bellt der Hund laut. Der Hund sieht unsichtbare Kreaturen und kann in die Ätherebene sehen. Er ignoriert Illusionen.

Zu Beginn jedes deiner Züge versucht der Hund, eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm zu beißen, die dir feindlich gesinnt ist. Der Angriffsbonus des Hunds entspricht deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator + deinem Übungsbonus. Bei einem Treffer verursacht er 4W8 Stichschaden.

Trugbild projizieren

Illusionszauber 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 800 km
Komponenten: V, G, M (ein kleines Abbild deiner selbst aus Materialien 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 an einem beliebigen Ort in Reichweite erscheinen, den du schon einmal gesehen hast, unabhängig von dazwischenliegenden Hindernissen. Die Illusion sieht aus und klingt wie du, ist aber immateriell. Erleidet die Illusion Schaden, verschwindet sie und der Zauber endet.

Als Aktion kannst du diese Illusion bis zu deiner doppelten Bewegungsrate bewegen und sie gestikulieren, sprechen und auf eine beliebige Art handeln lassen. Sie ahmt dein Verhalten perfekt nach.

Du kannst durch ihre Augen sehen und durch ihre Ohren hören, als befändest du dich am selben Ort. In jedem deiner Züge kannst du als Bonusaktion von den Sinnen der Illusion zu deinen eigenen wechseln, und wieder zurück. Während du seine Sinne benutzt, bist du in deiner eigenen Umgebung blind und taub.

Physische Interaktionen mit dem Abbild enttarnen es als Illusion, da Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die ihre Aktion verwendet, um das Abbild zu untersuchen, kann einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Erkennt eine Kreatur die Illusion als solche, wird das Abbild für sie durchscheinend, und sämtliche Geräusche klingen für die Kreatur hohl.

Unauffindbarkeit

Bannzauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (eine Prise Diamantstaub im Wert von mindestens 25 GM, die über das Ziel gestreut wird und die der Zauber verbraucht)
Wirkungsdauer: 8 Stunden

Für die Wirkungsdauer verbirgst du ein Ziel, das du berührst, vor Erkenntniszaubern. Beim Ziel kann es sich um eine bereitwillige Kreatur, einen Ort oder einen Gegenstand handeln, die oder der in keiner Abmessung größer als drei Meter sein darf. Das Ziel kann nicht von Erkenntniszaubern beeinflusst oder durch magische Ausspähungssensoren wahrgenommen werden.

Unheimlicher Strahl

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein Strahl aus knisternder Energie schießt auf eine Kreatur in Reichweite zu. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W10 Energieschaden.

Auf höheren Stufen erschafft der Zauber mehr als einen Strahl: zwei Strahlen auf der 5. Stufe, drei Strahlen auf der 11. Stufe und vier Strahlen auf der 17. Stufe. Du kannst die Strahlen auf dasselbe oder auf unterschiedliche Ziele lenken. Führe für jeden Strahl einen eigenen Angriffswurf aus.

Unheimliches Schicksal

Illusionszauber 9. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du schöpfst aus den tiefsten Ängsten einer Gruppe von Kreaturen und erschaffst illusionäre Monster in ihren Köpfen, die nur für sie sichtbar sind. Jede Kreatur in einer Sphäre mit einem Radius von neun Metern, die um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist, muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, ist die Kreatur für die Wirkungsdauer verängstigt. Die Illusion manifestiert die schlimmsten Albträume einer Kreatur als unerbittliche Bedrohung. Am Ende jedes ihrer Züge muss die verängstigte Kreatur einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 4W10 psychischen Schaden. Bei einem Erfolg endet der Zauber für diese Kreatur.

Unsichtbarer Diener

Beschwörungszauber 1. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G, M (ein Stück Schnur und etwas Holz)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Dieser Zauber erschafft eine unsichtbare, geist- und formlose Kraft, die auf deinen Befehl einfache Aufgaben erfüllt, bis der Zauber endet. Der Diener erscheint in einem freien Bereich in Reichweite 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 bis zu 4,5 Meter zu bewegen und mit einem Gegenstand zu interagieren. Der Diener kann einfache Aufgaben übernehmen, die auch ein menschlicher Diener ausführen könnte: Er kann Dinge holen, reinigen und reparieren, Kleidung zusammenlegen, Feuer entfachen, Essen servieren und Wein einschenken. Sobald du einen Befehl erteilst, erfüllt der Diener diesen nach Kräften, bis die Aufgabe erledigt ist. Dann wartet er auf deinen nächsten Befehl.

Befiehlst du dem Diener, sich für eine Aufgabe mehr als 18 Meter von dir zu entfernen, endet der Zauber.

Unsichtbares sehen

Erkenntniszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (ein wenig Talk und eine Prise Silberpulver)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer siehst du unsichtbare Kreaturen und Gegenstände, als wären sie sichtbar. Du kannst zudem in die Ätherebene blicken. Ätherische Kreaturen und Gegenstände erscheinen geisterhaft und durchscheinend.

Unsichtbarkeit

Illusionszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (eine Wimper, mit Gummiarabikum ummantelt)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Eine Kreatur, die du berührst, wird unsichtbar, bis der Zauber endet. Alles, was das Ziel trägt, ist unsichtbar, solange es an der Person bleibt. Der Zauber endet, sobald das Ziel einen Angriff ausführt oder selbst einen Zauber wirkt.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 2. eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

Untote erschaffen

Nekromantiezauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: 3 m
Komponenten: V, G, M (ein Tontopf mit Graberde, ein Tontopf mit abgestandenem Wasser und je ein schwarzer Onyx im Wert von 150 GM für jeden Leichnam)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du kannst diesen Zauber nur nachts wirken. Wähle bis zu drei Leichen kleiner oder mittelgroßer Humanoiden in Reichweite. Jede Leiche wird zu einem Ghul unter deiner Kontrolle. (Der SL hat die Spielwerte für diese Kreaturen.)

Du kannst als Bonusaktion in jedem deiner Züge jede Kreatur, die du mit diesem Zauber belebt hast und die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von dir befindet, mental befehligen. Wenn du mehrere Kreaturen kontrollierst, kannst du gleichzeitig eine oder alle befehligen, wobei jeder derselbe Befehl erteilt wird. Du entscheidest über die Aktion der Kreatur und ihre Bewegung in ihrem nächsten Zug. Alternativ kannst du einen allgemeinen Befehl erteilen, etwa das Bewachen einer bestimmten Kammer oder eines Korridors. Erteilst du keine Befehle, verteidigt sich die Kreatur lediglich gegen feindlich gesinnte Kreaturen. 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 weitere 24 Stunden die Kontrolle über die Kreatur zu behalten, musst du diesen Zauber vor dem Ablauf der ersten 24 Stunden erneut auf die Kreatur wirken. Setzt du den Zauber auf diese Weise ein, erlangst du die Kontrolle über bis zu drei Kreaturen, die du mit diesem Zauber belebt hast, anstatt eine neue zu beleben.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 7. Grades nutzt, kannst du vier Ghule beleben oder wieder unter deine Kontrolle bringen. Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 8. Grades nutzt, kannst du fünf Ghule oder zwei Grule oder zwei Gruftschrecken beleben oder wieder unter deine Kontrolle bringen. Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 9. Grades nutzt, kannst du sechs Ghule oder drei Grule oder drei Gruftschrecken oder zwei Mumien beleben oder wieder unter deine Kontrolle bringen.

Unverwüstliche Sphäre

Hervorrufungszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (ein halbrundes Stück eines klaren Kristalls und ein dazu passendes halbrundes Stück Gummiarabikum)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine Sphäre aus schimmernder Energie umschließt eine maximal große Kreatur oder einen maximal großen Gegenstand in Reichweite. Eine unwillige Kreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, ist die Kreatur für die Wirkungsdauer eingeschlossen.

Physische Objekte, Energie und Zaubereffekte können die Barriere nicht durchdringen, weder von außen noch von innen. Eine Kreatur in der Sphäre kann jedoch atmen. Die Sphäre ist gegen alle Schadensarten immun, und eine Kreatur oder ein Gegenstand im Innern kann nicht von Angriffen oder Effekten von außerhalb verletzt werden. Gleichermaßen kann eine Kreatur in der Sphäre nichts außerhalb davon verletzten.

Die Sphäre ist schwerelos und gerade groß genug für die Kreatur oder den Gegenstand im Innern. Eine gefangene Kreatur kann sich als Aktion gegen die Wand der Sphäre lehnen und die Sphäre so bis zur halben Schrittbewegungsrate der Kreatur bewegen. Ebenso kann die Sphäre von anderen Kreaturen aufgehoben und bewegt werden.

Wird der Zauber *Auflösung* auf die Sphäre gewirkt, zerstört er sie, ohne etwas im Innern zu verletzten.

Unwiderstehlicher Tanz

Verzauberungszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Das Ziel beginnt einen komischen Tanz an Ort und Stelle: Für die Wirkungsdauer wiegt es sich,

wippt mit den Füßen und springt umher. Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind gegen diesen Zauber immun.

Eine tanzende Kreatur muss ihre gesamte Bewegungsrate für den Tanz verwenden, ohne ihren Bereich zu verlassen. Sie ist zudem bei Angriffs- und Rettungswürfen auf Geschicklichkeit im Nachteil. Während die Kreatur von diesem Zauber betroffen ist, sind andere Kreaturen bei Angriffswürfen gegen sie im Vorteil. Als Aktion kann eine tanzende Kreatur einen Weisheitsrettungswurf ausführen, um die Kontrolle wiederzuerlangen. Bei einem erfolgreichen Wurf endet der Zauber.

Vampirgriff

Nekromantiezauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Die Berührung deiner in Schatten gehüllten Hand entzieht anderen Lebenskraft, um dich zu heilen. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur innerhalb deiner Reichweite aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 3W6 nekrotischen Schaden und du erhältst Trefferpunkte in Höhe der Hälfte des nekrotischen Schadens zurück. Bis der Zauber endet, kannst du in jedem deiner Züge den Angriff als Aktion wiederholen.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 3. um 1W6.

Verarbeitung

Verwandlungszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 10 Minuten
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du wandelst Rohmaterial in Erzeugnisse desselben Materials um. Du kannst beispielsweise eine Holzbrücke aus einem Stück Baum erschaffen, ein Seil aus etwas Hanf und Kleider aus Flachs oder Wolle.

Wähle Rohmaterial in Reichweite, das du sehen kannst. Du kannst einen maximal großen Gegenstand herstellen (der in einen Würfel mit drei Metern Kantenlänge oder in acht verbundene Würfel mit jeweils 1,5 Metern Kantenlänge passt), sofern du über genug Rohmaterial verfügst. Wenn du mit Metall, Stein oder einem anderen Mineral arbeitest, kann der hergestellte Gegenstand maximal groß sein und muss in einen einzelnen Würfel mit 1,5 Metern Kantenlänge passen. Die Qualität der mit dem Zauber erschaffenen Gegenstände hängt von der Qualität des Rohmaterials ab.

Kreaturen oder magische Gegenstände können mit diesem Zauber nicht erschaffen oder verwandelt werden. Du kannst zudem keine Gegenstände wie Schmuck, Waffen, Glas oder Rüstung erschaffen, die normalerweise ein hohes Maß an Handwerkskunst erfordern, es sei denn, du bist im Umgang mit Handwerkszeug geübt, das für die Herstellung dieser Gegenstände erforderlich ist.

Verbannung

Bannzauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G, M (ein Gegenstand, der dem Ziel zuwider ist)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du versuchst, eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, auf eine andere Existenzebene zu verbannen. Das Ziel muss einen Charismarettungswurf bestehen, oder es wird verbannt.

Ist das Ziel auf der Existenzebene heimisch, auf der du dich befindest, verbannst du das Ziel auf eine harmlose Halbebene. Solange sich das Ziel dort befindet, ist es kampfunfähig. Das Ziel bleibt dort, bis der Zauber endet. Dann erscheint es wieder an der Stelle, von der es wegteleportiert wurde, oder an der nächstgelegenen freien Stelle.

Ist das Ziel auf einer anderen Existenzebene heimisch als der, auf der du dich befindest, verbannst du das Ziel mit einem leisen Knall und es kehrt auf seine Heimatebene zurück. Endet der Zauber, bevor eine Minute vergangen ist, erscheint das Ziel wieder an der Stelle, von der es wegteleportiert wurde, oder an der nächstgelegenen freien Stelle. Anderenfalls kehrt das Ziel nicht zurück.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 5. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 4. eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

Verbergen

Verwandlungszauber 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (Pulver aus Diamant-, Rubin-, Saphir- und Smaragdstaub im Wert von mindestens 5.000 GM, das der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt wird

Mit diesem Zauber kannst du eine bereitwillige Kreatur oder einen Gegenstand verbergen. Das Ziel kann für die Wirkungsdauer nicht entdeckt werden. Wenn du den Zauber wirkst und das Ziel berührst, wird es unsichtbar und kann weder von Erkenntniszaubern aufgespürt noch durch Ausspähungssensoren von Erkenntniszaubern wahrgenommen werden.

Handelt es sich bei dem Ziel um eine Kreatur, fällt es in einen scheintoten Zustand. Für das Ziel stoppt die Zeit und es altert nicht.

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 auftritt oder sichtbar ist. Beispiele dafür wären „nach 1.000 Jahren" oder „wenn die Tarraske erwacht". Dieser Zauber endet auch, wenn das Ziel Schaden erleidet.

Verbündeter aus den Ebenen

Beschwörungszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 10 Minuten
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du bittest ein außerweltliches Wesen um Hilfe. Das Wesen muss dir sein: eine Gottheit, eine Elementarmacht, ein Dämonenprinz oder ein anderes Wesen kosmischer Macht. Dieses Wesen schickt ein ihm treu ergebenes celestisches Wesen, einen Elementar oder einen Unhold, um dir zu helfen. Die Kreatur erscheint an einer freien Stelle in Reichweite. Kennst du den Namen einer bestimmten Kreatur, 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 jedoch nicht dazu 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 „Beschützte 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 Weise erfolgen. Ein celestisches Wesen verlangt möglicherweise eine beträchtliche Spende an Gold oder magischen Gegenständen, während ein Unhold ein lebendiges Opfer oder einen Schatz erwartet. Einige Kreaturen bieten ihre Dienste im Gegenzug für eine Quest an, die du für sie durchführen musst.

Als Faustregel erfordert eine Aufgabe, die in Minuten gemessen wird, 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 (maximal 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, 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.

Nachdem die Kreatur den Auftrag abgeschlossen hat oder wenn die abgesprochene Dauer des Dienstes endet, kehrt die Kreatur auf ihre Heimatebene zurück, nachdem sie dir Bericht erstattet hat – sofern dies zur Aufgabe passt und möglich ist. Kannst du dich mit der Kreatur nicht auf einen Preis für ihren Dienst einigen, kehrt sie sofort auf ihre Heimatebene zurück.

Eine Kreatur, die sich deiner Gruppe anschließt, zählt als Mitglied und erhält den vollen Anteil an Erfahrungspunkten.

Verderben

Verzauberungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
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, müssen Charismarettungswürfe ausführen. Wenn ein Ziel, das diesen Rettungswurf nicht besteht, während der Wirkungsdauer einen Angriffs- oder Rettungswurf ausführt, muss es einen W4 würfeln und das Würfelergebnis von seinem Angriffs- oder Rettungswurf abziehen.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 1. eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

Vergrößern/Verkleinern

Verwandlungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (eine Prise Eisenpulver)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Für die Wirkungsdauer vergrößerst oder verkleinerst du eine Kreatur oder einen Gegenstand in Reichweite, die oder den du sehen kannst. Wähle eine Kreatur oder einen Gegenstand, die oder der nicht getragen wird. Ist das Ziel nicht bereitwillig, kann es einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei einem Erfolg hat der Zauber keine Wirkung.

Wenn das Ziel eine Kreatur ist, verändert ihre gesamte Ausrüstung ebenfalls die Größe. Wird ein Gegenstand von einer betroffenen Kreatur fallengelassen, kehrt er sofort zu seiner normalen Größe zurück.

Vergrößern: Die Größe des Ziels verdoppelt sich in alle Richtungen und sein Gewicht wird mit acht multipliziert. Dadurch steigt seine Größenkategorie um eins, beispielsweise von mittelgroß zu groß. Gibt es nicht genug Raum, um seine Größe zu verdoppelt, erreicht die Kreatur oder der Gegenstand die maximale Größe, die aufgrund der Gegebenheiten möglich ist. Bis der Zauber endet, ist das Ziel zudem bei Stärke-Attributs- und -rettungswürfen im Vorteil. Die Waffen des Ziels passen sich ebenfalls der neuen Größe an. Während sie vergrößert sind, fügen die Waffenangriffe des Ziels 1W4 zusätzlichen Schaden zu.

Verkleinern: Die Größe des Ziels halbiert sich in alle Richtungen und sein Gewicht wird auf ein Achtel verringert. Dadurch verringert sich seine Größenkategorie um eins, beispielsweise von mittelgroß zu klein. Bis der Zauber endet, ist das Ziel zudem bei Stärke-Attributs- und -rettungswürfen im Nachteil. Die Waffen des Ziels passen sich ebenfalls der neuen Größe an. Während sie verkleinert sind, fügen die Waffenangriffe des Ziels 1W4 weniger Schaden zu (der Schaden kann allerdings nicht unter 1 sinken).

Verlangsamen

Verwandlungszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Melasse)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du verlangsamst 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 wird für die Wirkungsdauer von diesem Zauber betroffen.

Die Bewegungsrate eines betroffenen Ziels wird halbiert, es erleidet einen Malus von −2 auf seine RK und Geschicklichkeitsrettungswürfe. Außerdem kann es keine Reaktionen verwenden. Es kann in seinem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion einsetzen, aber nicht beides. Unabhängig von den Fähigkeiten oder magischen Gegenständen der Kreatur kann sie in ihrem Zug maximal einen Nahkampf- oder Fernkampfangriff ausführen.

Versucht die Kreatur, einen Zauber mit einem Zeitaufwand von einer Aktion zu wirken, würfle mit einem W20. Bei einer 11 oder höher tritt der Zauber erst beim nächsten Zug der Kreatur in Kraft und die Kreatur muss ihre Aktion in jenem Zug verwenden, um den Zauber abzuschließen. Falls dies nicht möglich ist, ist der Zauber vergeudet.

Eine von diesem Zauber betroffene Kreatur muss am Ende ihres Zugs einen weiteren Weisheitsrettungswurf ausführen. Ist der Rettungswurf erfolgreich, endet der Effekt für die Kreatur.

Verschonung der Sterbenden

Zaubertrick der Nekromantie

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du berührst eine lebende Kreatur, die 0 Trefferpunkte hat. Die Kreatur wird stabil. Dieser Zauber wirkt nicht auf Untote oder Konstrukte.

Verschwimmen

Illusionszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Alle, die dich sehen können, nehmen deinen Körper als unscharf und oszillierend wahr. Während der Wirkungsdauer sind Kreaturen bei Angriffswürfen gegen dich im Nachteil. Angreifer, die nicht auf ihre Sicht angewiesen sind (etwa durch Blindsicht) oder Illusionen durchschauen können (etwa mit wahrer Sicht), sind gegen diesen Effekt immun.

Verständigung

Hervorrufungszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Unbegrenzt
Komponenten: V, G, M (ein kurzes Stück feiner Kupferdraht)
Wirkungsdauer: 1 Runde

Du sendest eine kurze Nachricht von höchstens 25 Wörtern an eine Kreatur, mit der du vertraut bist. Die Kreatur hört die Nachricht in ihrem Kopf, erkennt dich als Absender, wenn sie dich kennt, und kann

auf gleiche Weise sofort antworten. Der Zauber ermöglicht es Kreaturen mit einem Intelligenzwert von mindestens 1, die Bedeutung deiner Nachricht zu verstehen.

Du kannst die Nachricht über beliebige Entfernungen und sogar auf andere Ebenen senden. Befindet sich das Ziel jedoch auf einer anderen Ebene als du, besteht ein Risiko von fünf Prozent, dass die Nachricht nicht ankommt.

Verstricken

Beschwörungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 27 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Unkraut und Ranken wachsen in einem viereckigen Bereich mit sechs Metern Kantenlänge in Reichweite aus dem Boden. Während der Wirkungsdauer verwandeln diese Pflanzen den Boden im Bereich in schwieriges Gelände.

Jede Kreatur, die sich in dem Bereich aufhält, wenn du den Zauber wirkst, muss einen Stärkerettungswurf bestehen, anderenfalls wird sie von den umschlingenden Pflanzen festgesetzt, bis der Zauber endet. Eine von den Pflanzen festgesetzte Kreatur kann als Aktion einen Stärkewurf gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Bei einem Erfolg befreit sie sich.

Wenn der Zauber endet, verwelken die beschworenen Pflanzen.

Vertrauten finden

Beschwörungszauber 1. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Stunde
Reichweite: 3 m
Komponenten: V, G, M (Holzkohle, Weihrauch und Kräuter im Wert von 10 GM, die in einer Feuerschale aus Messing von Flammen verzehrt werden)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erhältst die Dienste eines Vertrauten. Dabei handelt es sich um einen Geist, der die Gestalt eines Tiers deiner Wahl annimmt: Eidechse, Eule, Falke, Fisch (Quipper) Fledermaus, Frosch (Kröte), Giftschlange, Katze, Krabbe, Oktopus, Rabe, Ratte, Seepferdchen, Spinne oder Wiesel. Der Vertraute erscheint an einer freien Stelle in Reichweite. Er besitzt die Spielwerte der gewählten Gestalt, ist jedoch ein celestisches Wesen, ein Feenwesen oder ein Unhold (deine Wahl) und kein Tier.

Dein Vertrauter agiert unabhängig von dir, befolgt aber immer deine Befehle. Im Kampf würfelt er seine eigene Initiative aus und hat seinen eigenen Zug. Ein Vertrauter kann nicht angreifen, kann jedoch andere Aktionen wie gewohnt ausführen.

Sinken die Trefferpunkte des Vertrauten auf 0, verschwindet er und hinterlässt keine physische Form. Er erscheint wieder, wenn du den Zauber erneut wirkst.

Während sich dein Vertrauter im Abstand von bis zu 30 Metern von dir aufhält, kannst du telepathisch mit ihm kommunizieren. Zudem kannst du als Aktion bis zum Beginn deines nächsten Zugs durch die Augen deines Vertrauten sehen und hören, was er hört. Dabei erhältst du etwaige Spezialsinne des Vertrauten. Währenddessen bist du blind und taub, was deine eigenen Sinne betrifft.

Als Aktion kannst du deinen Vertrauten kurzzeitig fortschicken. Er verschwindet in eine Taschendimension, wo er auf deinen Ruf wartet. Alternativ kannst du ihn für immer fortschicken. Solange dein Vertrauter kurzzeitig fortgeschickt ist, kannst du ihn als Aktion an einer freien Stelle im Abstand von bis zu neun Metern von dir erscheinen lassen.

Du kannst maximal einen Vertrauten gleichzeitig haben. Wirkst du diesen Zauber, während du bereits einen Vertrauten hast, lässt du ihn stattdessen eine neue Gestalt annehmen. Wähle eine aus der Liste weiter oben aus. Dein Vertrauter verwandelt sich in die gewählte Kreatur.

Wirkst du zudem einen Zauber mit Berührungsreichweite, kann dein Vertrauter den Zauber ausführen, als hättest du ihn gewirkt. Dein Vertrauter muss sich im Abstand von bis zu 30 Metern von dir befinden und muss seine Reaktion verwenden, um den Zauber auszuführen, wenn du ihn wirkst. Erfordert der Zauber einen Angriffswurf, verwende deinen Angriffsmodifikator.

Verwandlung

Verwandlungszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G, M (Kokon einer Raupe)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Dieser Zauber verwandelt eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, in eine neue Gestalt. Eine unwillige Kreatur muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen, um den Effekt zu verhindern. Der Zauber wirkt nicht auf einen Gestaltwandler oder eine Kreatur mit 0 Trefferpunkten.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Die Verwandlung hält bis zum Ende der Wirkungsdauer an, oder bis die Trefferpunkte des Ziels auf 0 fallen oder es stirbt. Bei der neuen Gestalt kann es sich um ein beliebiges Tier handeln, dessen Herausforderungsgrad gleich oder niedriger als der des Ziels ist (wenn das Ziel keinen Herausforderungsgrad hat, verwende seine Stufe). Die Spielwerte des Ziels, inklusive mentaler Attributswerte, werden durch die Werte des gewählten Tiers ersetzt. Es behält seine Gesinnung und Persönlichkeit.

Das Ziel erhält die Trefferpunkte seiner neuen Gestalt. Nimmt es wieder seine ursprüngliche Gestalt an, besitzt es die gleichen Trefferpunkte wie vor der Verwandlung. Findet die Rückverwandlung statt, weil die Trefferpunkte des Ziels auf 0 sinken, wird überschüssiger Schaden auf seine ursprüngliche Gestalt übertragen. Sofern dieser überschüssige Schaden die ursprüngliche Gestalt der Kreatur nicht auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird sie nicht bewusstlos.

Die Kreatur kann nur Aktionen durchführen, die in ihrer neuen Gestalt möglich sind. Sie kann nicht sprechen, Zauber wirken oder andere Aktionen ausführen, die Hände oder Sprache erfordern.

Die Ausrüstung des Ziels verschmilzt mit seiner neuen Gestalt. Es kann die Ausrüstung nicht aktivieren, verwenden, führen oder anderweitig nutzen.

Verwirrung

Verzauberungszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 27 m
Komponenten: V, G, M (drei Nussschalen)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Dieser Zauber attackiert und verdreht den Verstand von Kreaturen, was zu Wahnvorstellungen und unkontrollierten Handlungen führt. Wenn du diesen Zauber wirkst, muss jede Kreatur in einer Sphäre mit einem Radius von drei Metern, die auf einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist, einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, ist die Kreatur von dem Zauber betroffen.

Ein betroffenes Ziel kann nicht reagieren und muss zu Beginn jedes seiner Züge mit einem W10 würfeln, um sein Verhalten in diesem Zug zu bestimmen.

W10	Verhalten
1	Die Kreatur verwendet ihre gesamte Bewegungsrate, um sich in eine zufällige Richtung zu bewegen. Würfle dazu mit einem W8 und weise jeder Augenzahl eine Richtung zu. Die Kreatur führt in diesem Zug keine Aktion aus.
2–6	Die Kreatur bewegt sich nicht und führt in diesem Zug keine Aktion aus.
7–8	Die Kreatur muss ihre Aktion verwenden, um einen Nahkampfangriff gegen eine zufällig ausgewählte Kreatur in Reichweite auszuführen. Ist keine Kreatur in Reichweite, so unternimmt die Kreatur in ihrem Zug nichts.
9–10	Die Kreatur kann normal agieren und sich bewegen.

Am Ende jedes seiner Züge kann ein betroffenes Ziel einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei einem Erfolg endet der Effekt für dieses Ziel.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 5. Grades oder höher nutzt, erhöht sich der Radius der Sphäre für jeden Grad über dem 4. um 1,5 Meter.

Vollständige Genesung

Bannzauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (Diamantenstaub im Wert von mindestens 100 GM, die der Zauber verbraucht)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du berührst eine Kreatur und erfüllst sie mit positiver Energie, um einen schwächenden Effekt aufzuheben. Du kannst die Erschöpfung des Ziels um eine Stufe senken oder einen der folgenden Effekte auf dem Ziel beenden:

- Einen Effekt, der das Ziel bezaubert oder versteinert.
- Einen Fluch, darunter auch die Einstimmung des Ziels auf einen verfluchten magischen Gegenstand.
- Jegliche Verringerung der Attributswerte des Ziels.
- Einen Effekt, der das Trefferpunktemaximum des Ziels verringert.

Vorahnung

Erkenntniszauber 2. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (besonders markierte Stöcke, Knochen oder ähnliche Gegenstände im Wert von mindestens 25 GM)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Wirf edelsteinverzierte Stöcke oder Drachenknochen, lege kunstvolle Karten oder nutze ein anderes Hilfsmittel und erhalte ein Omen von einem außerweltlichen Wesen zu einer bestimmten Vorgehensweise, die innerhalb der nächsten 30 Minuten geplant ist. Der SL wählt aus den folgenden möglichen Omen aus:

- *Wohl* für positive Ergebnisse
- *Wehe* für negative Ergebnisse
- *Wohl und Wehe* für positive und negative Ergebnisse
- *Nichts* für Ergebnisse, die weder besonders positiv noch negativ sind

Der Zauber berücksichtigt keinerlei Umstände, die das Ergebnis ändern könnten, etwa das Wirken von zusätzlichen Zaubern oder der Verlust oder Gewinn eines Begleiters.

Wenn du den Zauber vor deiner nächsten langen Rast mindestens zweimal wirkst, steigt die Chance auf zufällige Omen mit jedem Wirken nach dem ersten um zusätzliche 25 Prozent. Der SL würfelt das Ergebnis geheim aus.

Voraussicht

Erkenntniszauber 9. Grades

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 kann das Ziel nicht überrascht werden und ist bei Angriffs-, Attributs- und Rettungswürfen im Vorteil. Zudem sind andere Kreaturen für die Wirkungsdauer bei Angriffswürfen gegen das Ziel im Nachteil.

Der Zauber endet sofort, wenn du ihn vor Ablauf der Wirkungsdauer erneut wirkst.

Vorbestimmtes Trugbild

Illusionszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G, M (ein Stück Vlies und Jadestaub im Wert von mindestens 25 GM)
Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt wird

Du erschaffst eine Illusion eines Objekts, einer Kreatur oder eines anderen sichtbaren Phänomens in Reichweite, die unter einer bestimmten Bedingung 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 verursacht. Diese vorbestimmte Darbietung kann bis zu fünf Minuten andauern.

Tritt die festgelegte Bedingung ein, 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 wieder aktiviert werden.

Die Auslösebedingung kann so allgemein oder detailliert sein, wie du möchtest, muss jedoch auf sichtbaren oder hörbaren Bedingungen basieren, die im Abstand von bis zu neun Metern des Bereichs auftreten. Beispielsweise könntest du eine Illusion deiner selbst erschaffen, die andere davor warnt, eine Tür mit einer Falle zu öffnen, oder die Illusion nur dann auslösen, wenn eine Kreatur ein bestimmtes Wort oder einen Satz ausspricht.

Physische Interaktionen mit dem Abbild enttarnen es als Illusion, da Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die ihre Aktion verwendet, um das Abbild zu untersuchen, kann einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Erkennt eine Kreatur die Illusion als solche, wird das Abbild für sie durchscheinend, und sämtliche Geräusche klingen für die Kreatur hohl.

Wächter und Hüter

Bannzauber 6. Grades

Zeitaufwand: 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (brennender Weihrauch, etwas Schwefel und Öl, ein verknoteter Faden, etwas Blut eines Erdkolosses und ein kleiner Silberstab im Wert von mindestens 10 GM)
Wirkungsdauer: 24 Stunden

Du erschaffst einen Schutz, der einen Bereich von bis zu 232 Quadratmetern auf dem Boden abdeckt (entweder ein Quadrat mit 15 Metern Kantenlänge oder hundert Quadrate mit 1,5 Metern Kantenlänge oder 25 Quadrate mit drei Metern Kantenlänge). Der geschützte Bereich kann bis zu sechs Meter hoch sein und eine beliebige Form haben. Du kannst mehrere Stockwerke einer Festung schützen, indem du den Bereich auf sie aufteilst, solange du jeden zusammenhängenden Bereich betreten kannst, während du den Zauber wirkst.

Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du Individuen festlegen, die von bestimmten oder allen Effekten deiner Wahl nicht betroffen sind. Du kannst auch

ein Passwort festlegen, mit dem der Sprecher gegen diese Effekte immun ist.

Wächter und Hüter erschafft die folgenden Effekte innerhalb des geschützten Bereichs:

Korridore: Nebel füllt alle gesicherten Korridore, so dass sie komplett verschleiert sind. 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: Spinnennetze blockieren alle Treppen im geschützten Bereich von der Decke bis zum Boden, wie beim Zauber *Netz*. Diese Fäden wachsen innerhalb von zehn Minuten nach, wenn sie verbrannt oder zerrissen werden, solange *Wächter und Hüter* anhält.

Türen: Alle Türen im geschützten Bereich sind magisch verschlossen, als wären sie durch den Zauber *Arkanes Schloss* versiegelt. Außerdem kannst du bis zu zehn Türen mit einer Illusion verbergen, so dass sie als normale Wand erscheinen (dies entspricht einem illusionären Gegenstand des Zaubers *Einfache Illusion*).

Andere Zaubereffekte: Du kannst einen der folgenden magischen Effekte deiner Wahl im geschützten Bereich der Festung platzieren:

- Platziere *Einflüsterung* an einem Ort. Du wählst einen würfelförmigen Bereich mit bis zu 1,5 Metern Kantenlänge aus. Jede Kreatur, die diesen Bereich betritt oder sich hindurchbewegt, wird mental von dem Effekt des Zaubers betroffen.
- Platziere *Magischer Mund* an zwei Orten.
- Platziere *Stinkende Wolke* an zwei Orten. Die Dämpfe erscheinen an den von dir bestimmten Orten und kehren während der Wirkungsdauer von *Wächter und Hüter* innerhalb von zehn Minuten zurück, wenn sie vom Wind zerstreut werden.
- Platziere *Tanzende Lichter* in vier Korridoren. Du kannst die Lichter ein einfaches Muster wiederholen lassen, solange *Wächter und Hüter* anhält.
- Platziere einen dauerhaften *Windstoß* in einem Korridor oder einen Raum.

Der gesamte geschützte Bereich strahlt Magie aus. Wird *Magie bannen* erfolgreich auf einen bestimmten Effekt gewirkt, wird nur dieser eine Effekt entfernt.

Wenn du diesen Zauber ein Jahr lang jeden Tag an demselben Ort wirkst, kannst du eine dauerhaft geschützte Struktur erschaffen.

Wächtergeister

Beschwörungszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst (Radius von 4,5 Metern)
Komponenten: V, G, M (ein heiliges Symbol)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du rufst Geister herbei, die dich beschützen. Sie schwirren während der Wirkungsdauer in einer Entfernung von 4,5 Metern um dich herum. Wenn du gut oder neutral bist, erscheint ihre Spektralform engelsgleich oder feenhaft (deine Wahl). Wenn du böse bist, erscheinen sie teuflisch.

Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du eine beliebige Anzahl von Kreaturen bestimmen, die du sehen kannst. Sie werden von dem Zauber nicht betroffen. Die Bewegungsrate betroffener Kreaturen wird im Wirkungsbereich halbiert. Wenn eine Kreatur den Wirkungsbereich in einem Zug erstmals betritt oder ihren Zug darin beginnt, muss sie einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 3W8 gleißenden Schaden (wenn du gut oder neutral bist) oder 3W8 nekrotischen Schaden (wenn du böse bist). Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 3. um 1W8.

Waffe des Glaubens

Hervorrufungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Minute

Du erzeugst eine schwebende Spektralwaffe in Reichweite, die während der Wirkungsdauer oder bis du diesen Zauber erneut wirkst bestehen bleibt. Wenn du den Zauber wirkst, kannst du einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Waffe ausführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel Energieschaden in Höhe von 1W8 + deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator.

Als Bonusaktion kannst du die Waffe in deinem Zug um bis zu sechs Meter bewegen und einen weiteren Angriff gegen eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihr ausführen.

Die Waffe kann eine Form deiner Wahl annehmen. Kleriker von Gottheiten, die mit einer bestimmten Waffe assoziiert sind – wie St. Cuthbert mit seinem Streitkolben und Thor mit seinem Hammer –, lassen den Effekt des Zaubers wie diese Waffe aussehen.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, erhöht sich der Schaden alle zwei Grade über dem 2. um 1W8.

Wahre Auferstehung

Nekromantiezauber 9. Grades

Zeitaufwand: 1 Stunde
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (ein Spritzer Weihwasser und Diamanten im Wert von mindestens 25.000 GM, die der Zauber verbraucht)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du berührst eine tote Kreatur. Ihr Tod darf maximal 200 Jahre zurückliegen und sie darf nicht an Altersschwäche gestorben sein. Ist die Seele der Kreatur frei und bereitwillig, wird sie mit all ihren Trefferpunkten wieder zum Leben erweckt.

Dieser Zauber schließt alle Wunden, neutralisiert jedes Gift, heilt alle Krankheiten und bannt sämtliche Flüche, unter denen die Kreatur zum Zeitpunkt ihres Todes gelitten hat. Der Zauber ersetzt beschädigte oder fehlende Organe und Gliedmaßen.

Der Zauber kann sogar einen neuen Körper erschaffen, wenn der ursprüngliche Körper nicht mehr existiert. In diesem Fall musst du den Namen der Kreatur aussprechen. Sie erscheint dann an einer freien Stelle deiner Wahl im Abstand von bis zu drei Metern von dir.

Wahre Verwandlung

Verwandlungszauber 9. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Quecksilber, ein Stück Gummiarabikum und eine Rauchschwade)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Wähle eine Kreatur oder einen nichtmagischen Gegenstand in Reichweite, die oder den du sehen kannst. Du verwandelst die Kreatur in eine andere Kreatur, die Kreatur in einen Gegenstand oder den Gegenstand in eine Kreatur. Der Gegenstand darf von keiner anderen Kreatur getragen oder gehalten werden. Die Verwandlungszauber hält bis zum Ende der Wirkungsdauer an, oder bis die Trefferpunkte des Ziels auf 0 fallen oder es stirbt. Konzentrierst du dich für die gesamte Wirkungsdauer auf den Zauber, hält die Verwandlung an, bis sie gebannt wird.

Dieser Zauber wirkt nicht auf Gestaltwandler oder auf Kreaturen mit 0 Trefferpunkten. Eine unwillige Kreatur kann einen Charismarettungswurf ausführen. Bei einem Erfolg wird sie nicht von diesem Zauber betroffen.

Kreatur in Kreatur: Verwandelst du eine Kreatur in eine andere Kreatur, kannst du eine beliebige Gestalt wählen, solange deren Herausforderungsgrad gleich oder niedriger ist als der des Ziels (wenn das Ziel keinen Herausforderungsgrad hat, verwende seine Stufe). Die Spielwerte des Ziels, inklusive mentaler Attributswerte, werden durch die Werte der neuen Gestalt ersetzt. Es behält seine Gesinnung und Persönlichkeit.

Das Ziel erhält die Trefferpunkte seiner neuen Gestalt. Nimmt es wieder seine ursprüngliche Gestalt an, besitzt es die gleichen Trefferpunkte wie vor der Verwandlung. Findet die Rückverwandlung statt, weil die Trefferpunkte des Ziels auf 0 sinken, wird überschüssiger Schaden auf seine ursprüngliche Gestalt übertragen. Sofern dieser überschüssige Schaden die ursprüngliche Gestalt der Kreatur nicht auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird sie nicht bewusstlos.

Die Kreatur kann nur Aktionen durchführen, die in ihrer neuen Gestalt möglich sind. Sie kann nicht sprechen, Zauber wirken oder andere Aktionen ausführen, die Hände oder Sprache erfordern, es sei denn, ihre neue Gestalt ist dazu in der Lage.

Die Ausrüstung des Ziels verschmilzt mit seiner neuen Gestalt. Es kann die Ausrüstung nicht aktivieren, verwenden, führen oder anderweitig nutzen.

Gegenstand in Kreatur: Du kannst einen Gegenstand in eine beliebige Kreatur verwandeln, solange die Kreatur nicht größer als der Gegenstand ist und der Herausforderungsgrad der Kreatur maximal 9 beträgt. Die Kreatur ist dir und deinen Verbündeten gegenüber freundlich gesinnt. Sie handelt in jedem deiner Züge. Du entscheidest, welche Aktion sie ausführt und wie sie sich bewegt. Der SL hat die Spielwerte der Kreatur und führt ihre Aktionen und Bewegungen aus.

Wird der Zauber dauerhaft, kontrollierst du die Kreatur nicht mehr. Sie kann dir freundlich gesinnt bleiben, je nachdem, wie du sie behandelt hast.

Kreatur in Gegenstand: Verwandelst du eine Kreatur in einen Gegenstand, verwandelt sie sich mit allem, was sie trägt und in der Hand hält. Die Spielwerte der Kreatur werden zu denen des Gegenstands. Wenn der Zauber endet und das Ziel wieder seine normale Form annimmt, besitzt es

keine Erinnerungen an die Zeit, die es als Gegenstand verbracht hat.

Wahrer Blick

Erkenntniszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (eine Augensable im Wert von 25 GM, die aus Pilzpulver, Safran und Fett hergestellt wird und die der Zauber verbraucht)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Berührst du mit diesem Zauber eine bereitwillige Kreatur, sieht sie die Dinge so, wie sie wirklich sind. Für die Wirkungsdauer verfügt die Kreatur über Wahrer Blick, bemerkt von Magie verborgene Geheimtüren und kann bis zu einer Reichweite von 36 Metern in die Ätherebene blicken.

Wände passieren

Verwandlungszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (eine Prise Sesamkörner)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Ein Durchgang erscheint an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite, den du auf einer Oberfläche aus Holz, Gips oder Stein sehen kannst (etwa eine Mauer, eine Decke oder ein Fußboden). Er bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Du bestimmst die Ausmaße des Durchgangs: maximal 1,5 Meter breit, 2,5 Meter hoch und sechs Meter tief. Der Durchgang macht die umgebende Struktur nicht instabil.

Wenn der Durchgang verschwindet, werden sämtliche Kreaturen und Gegenstände, die sich noch darin befinden, sicher an eine freie Stelle ausgestoßen, die der Oberfläche am nächsten liegt, auf die der Zauber gewirkt wurde.

Wasser atmen

Verwandlungszauber 3. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (ein kurzes Schilfrohr oder ein Stück Stroh)
Wirkungsdauer: 24 Stunden

Bis zu zehn bereitwillige Kreaturen in Reichweite, die du sehen kannst, können bis zum Ende des Zaubers unter Wasser atmen. Betroffene Kreaturen verfügen weiterhin über ihre normale Atmung.

Wasser erschaffen oder zerstören

Verwandlungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Wasser zum Erschaffen oder einige Sandkörner zum Zerstören)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erschaffst oder zerstörst Wasser.

Wasser erschaffen: Du erschaffst bis zu 40 Liter sauberes Wasser in einem offenen Behälter in Reichweite. Alternativ fällt das Wasser als Regen in einem Würfel mit neun Metern Kantenlänge in Reichweite und löscht offene Flammen in dem Bereich.

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.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 1. zusätzliche 40 Liter Wasser erschaffen oder zerstören, oder die Kantenlänge des Würfels um 1,5 Meter vergrößern.

Wasser kontrollieren

Verwandlungszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 90 m
Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Wasser und eine Prise Staub)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Bis der Zauber endet, kontrollierst du jedes offene Gewässer in einem Bereich deiner Wahl, der einem Würfel mit bis zu 30 Metern Kantenlänge entspricht. Wähle beim Wirken des Zaubers einen der folgenden Effekte aus. Als Aktion in deinem Zug kannst du denselben Effekt wiederholen oder einen anderen auswählen.

Fluss umlenken: Du bewirkst, dass sich fließendes Wasser im Bereich in eine Richtung deiner Wahl bewegt, selbst wenn es dafür über Hindernisse, Wände 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 nach den Geländebedingungen. Das Wasser strömt in die Richtung deiner Wahl, bis der Zauber endet oder du einen anderen Effekt wählst.

Flut: Du lässt den Wasserspiegel aller stehenden Gewässer im Bereich um bis zu sechs Meter ansteigen. Ist ein Ufer Teil des Bereichs, tritt das Wasser auf das Land über.

Wählst du einen Bereich in einem größeren Gewässer, erschaffst du stattdessen eine sechs Meter hohe Welle, die sich von einer Seite des Bereichs zum anderen bewegt und sich dann bricht. Alle maximal riesigen Fahrzeuge im Pfad der Welle werden mit ihr zur anderen Seite bewegt. Wird ein derartiges Fahrzeug von der Welle getroffen, besteht eine Chance von 25 Prozent, dass es kentert.

Der Wasserspiegel bleibt erhöht, bis der Zauber endet oder du einen anderen Effekt auswählst. Erzeugt dieser Effekt eine Welle, wiederholt sich diese zu Beginn deines nächsten Zugs, solange die Flut anhält.

Wasserstrudel: Dieser Effekt benötigt ein Gewässer mit einer Fläche von mindestens 15 Metern mal 15 Metern und einer Tiefe von 7,5 Metern. Du erschaffst einen Wasserstrudel in der Mitte des Bereichs. Dieser Wirbel ist an der Basis 1,5 Meter breit, an der Spitze bis zu 15 Meter breit und 7,5 Meter hoch. Alle Kreaturen und Objekte, die sich im Wasser im Abstand von bis zu 7,5 Metern um den Wirbel befinden, werden drei Meter in seine Richtung gezogen. Eine Kreatur kann vom Wirbel wegschwimmen, indem sie einen Stärkewurf (Athletik) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführt.

Wasser teilen: Du bewegst Wasser in dem Bereich auseinander 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.

Wenn eine Kreatur den Bereich des Wirbels in einem Zug erstmals betritt oder ihren Zug darin beginnt, muss sie einen Stärkerettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 2W8 Wuchtschaden und ist im Wirbel gefangen, bis der Zauber endet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht im Wirbel gefangen. Eine Kreatur, die im Wirbel gefangen ist, kann ihre Aktion verwenden, um wie oben beschrieben wegzuschwimmen. Sie ist jedoch beim entsprechenden Stärkewurf (Athletik) im Nachteil.

Wird ein Gegenstand zum ersten Mal in einem Zug in den Wirbel gezogen, erleidet der Gegenstand 2W8 Wuchtschaden. Dieser Schaden wird jede Runde verursacht, die der Gegenstand im Strudel verbleibt.

Weg finden

Erkenntniszauber 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (ein Satz Weissagungsgegenstände wie Knochen, Elfenbeinstöcke, Karten, Zähne oder gravierte Runen im Wert von 100 GM und ein Gegenstand von dem Ort, den du finden möchtest)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Tag

Dieser Zauber ermöglicht es dir, den kürzesten, direktesten physischen Weg zu einem bestimmten Ort auf derselben Existenzebene zu finden, mit dem du vertraut bist. Wählst du einen Ort auf einer anderen Existenzebene, einen Ort, der sich bewegt (etwa eine bewegliche Festung) oder einen unspezifischen Ort (wie etwa „der Hort eines grünen Drachen“), schlägt der Zauber fehl.

Während der Wirkungsdauer weißt du, wie weit der Zielort entfernt ist und in welcher Richtung er liegt, sofern du dich auf derselben Existenzebene befindest. Während du dorthin reist, ist dir an jeder Kreuzung automatisch bewusst, welcher Weg der kürzere und direktere zum Zielort ist (aber nicht unbedingt, welcher sicherer ist).

Weihen

Hervorrufungszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 24 Stunden
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (Kräuter, Öle und Weihrauch im Wert von mindestens 1.000 GM, die 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. Der Zauber schlägt fehlt, wenn zum Radius ein Bereich gehört, der bereits unter dem Effekt des Zaubers *Weihen* steht. Der betroffene Bereich unterliegt den folgenden Effekten:

Celestische Wesen, Elementare, Feenwesen, Unholde und Untote können den Bereich weder betreten noch Kreaturen innerhalb des Bereichs besessen machen, bezaubern oder verängstigen. Wenn eine Kreatur von diesen Kreaturen besessen,

bezaubert oder verängstigt ist, endet dieser Zustand, sobald sie den Bereich betritt. Du kannst einen oder mehrere Arten von Kreaturen von diesem Effekt ausschließen.

Zudem kannst du einen zusätzlichen Effekt an den Bereich binden. Wähle einen Effekt aus der folgenden Liste oder einen, den dir dein SL anbietet. Einige dieser Effekte wirken auf Kreaturen in dem Bereich. Du kannst bestimmen, ob der Effekt auf alle Kreaturen wirkt, nur auf Kreaturen, die einer bestimmten Gottheit oder einem Anführer folgen, oder auf Kreaturen einer bestimmten Art wie Orks oder Trolle. Wenn eine Kreatur, die davon betroffen wäre, den Bereich des Zaubers in einem Zug erstmals betritt oder ihren Zug darin beginnt, kann sie einen Charismarettungswurf ausführen. Bei einem Erfolg ignoriert die Kreatur den zusätzlichen Effekt, bis sie den Bereich verlässt.

Anfälligkeit gegen Energie: Betroffene Kreaturen in dem Bereich sind anfällig für eine Schadensart deiner Wahl, mit Ausnahme von Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden.

Dunkelheit: Dunkelheit erfüllt den Bereich. Natürliches und magisches Licht, das von Zaubern eines niedrigeren Grades erschaffen wurde als der Zauberplatz, den du zum Wirken von *Weihen* verwendet hast, kann den Bereich nicht erhellen.

Ewige Ruhe: Leichen innerhalb des Bereichs können nicht in Untote verwandelt werden.

Extradimensionale Interferenz: Betroffene Kreaturen können nicht mittels Teleportation oder auf extradimensionale oder interplanare Art reisen.

Furcht: Betroffene Kreaturen sind verängstigt, während sie sich in dem Bereich befinden.

Mut: Betroffene Kreaturen können nicht verängstigt werden, während sie sich in dem Bereich befinden.

Schutz vor Energie: Betroffene Kreaturen in dem Bereich sind gegen eine Schadensart deiner Wahl resistent, mit Ausnahme von Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden.

Stille: Aus dem Bereich können keine Geräusche dringen, ebenso wenig wie in ihn hinein.

Tageslicht: Helles Licht erfüllt den Bereich. Magische Dunkelheit, die von Zaubern eines niedrigeren Grades erschaffen wurde als der Zauberplatz, den du zum Wirken von *Weihen* verwendet hast, kann das Licht nicht löschen.

Zungen: Betroffene Kreaturen können mit allen anderen Kreaturen in dem Bereich kommunizieren, selbst wenn sie keine gemeinsame Sprache sprechen.

Weissagung

Erkenntniszauber 4. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V, G, M (Weihrauch und eine Opfergabe, die deiner Religion entspricht, im Wert von mindestens 25 GM, die der Zauber verbraucht)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Mit deiner Magie und einer Opfergabe kannst du mit einer Gottheit oder ihren Dienern Kontakt aufnehmen. Du stellst eine einzige Frage über ein bestimmtes Ziel, ein Ereignis oder eine Aktivität, die in den nächsten sieben Tagen stattfindet. Der SL antwortet wahrheitsgemäß. Bei der Antwort kann es sich um einen kurzen Satz, einen kryptischen Reim oder ein Omen handeln.

Der Zauber berücksichtigt keinerlei Umstände, die das Ergebnis ändern könnten, wie das Wirken von zusätzlichen Zaubern oder der Verlust oder Gewinn eines Begleiters.

Wenn du den Zauber vor deiner nächsten langen Rast mindestens zweimal wirkst, steigt die Chance auf zufällige Omen mit jedem Wirken nach dem ersten um zusätzliche 25 Prozent. Der SL würfelt das Ergebnis geheim aus.

Wesen des Waldes beschwören

Beschwörungszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G, M (eine Stechpalmenbeere pro beschworener Kreatur)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du beschwörst Feenwesen, die in freien Bereichen in Reichweite erscheinen, die du sehen kannst. Wähle eine der folgenden Optionen aus:

- Ein Feenwesen mit Herausforderungsgrad 2 oder niedriger
- Zwei Feenwesen mit Herausforderungsgrad 1 oder niedriger
- Vier Feenwesen mit Herausforderungsgrad 1/2 oder niedriger
- Acht Feenwesen mit Herausforderungsgrad 1/4 oder niedriger

Eine beschworene Kreatur verschwindet, wenn der Zauber endet oder ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

Die beschworenen Kreaturen sind dir und deinen Gefährten freundlich gesinnt. Würfle die Initiative für die beschworenen Kreaturen als Gruppe aus, die über ihren eigenen Zug verfügt. Sie gehorchen

deinen mündlichen Befehlen (erfordert keine Aktion). Wenn du ihnen keine Befehle erteilst, verteidigen sie sich gegen feindlich gesinnte Kreaturen, führen aber anderenfalls keine Aktionen aus.

Der SL hat die Werte der Kreaturen.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber mit bestimmten Zauberplätzen höheren Grades, erscheinen mehr Kreaturen, wenn du eine der oben genannten Optionen auswählst: doppelt so viele mit einem Zauberplatz des 6. Grades und dreimal so viele mit einem Zauberplatz des 8. Grades.

Wetterkontrolle

Verwandlungszauber 8. Grades

Zeitaufwand: 10 Minuten
Reichweite: Selbst (Radius von 8 km)
Komponenten: V, G, M (brennender Weihrauch und in Wasser gemischte Erd- und Holzstücke)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 8 Stunden

Für die Wirkungsdauer kontrollierst du das Wetter im Umkreis von acht Kilometern. Du musst dich im Freien befinden, um diesen Zauber zu wirken. Wenn du keine freie Sicht mehr zum Himmel hast, endet der Zauber vorzeitig.

Wenn du den Zauber wirkst, änderst du die aktuellen Wetterbedingungen, die vom SL je nach Klima und Jahreszeit 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 festlegen.

Niederschlag

Stufe	Bedingung
1	Wolkenlos
2	Leicht bewölkt
3	Bewölkt oder Bodennebel
4	Regen, Hagel oder Schnee
5	Starkregen, Hagelsturm oder Schneesturm

Temperatur

Stufe	Bedingung
1	Unerträglich heiß
2	Heiß
3	Warm
4	Kühl
5	Kalt
6	Arktisch kalt

Wind

Stufe	Bedingung
1	Flaute
2	Mäßiger Wind
3	Starker Wind
4	Starke Böen
5	Sturm

Widerstand

Zaubertrick des Banns

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (ein Miniaturumhang)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Einmal vor dem Ende des Zaubers kann das Ziel mit einem W4 würfeln und das Ergebnis zu einem Rettungswurf seiner Wahl addieren. Der Würfel kann vor oder nach dem Rettungswurf geworfen werden. Dann endet der Zauber.

Wiederbeleben

Nekromantiezauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (Diamanten im Wert von 300 GM, die der Zauber verbraucht)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du berührst eine Kreatur, die innerhalb der letzten Minute gestorben ist. Diese Kreatur wird mit 1 Trefferpunkt wieder lebendig. Dieser Zauber kann keine Kreatur wieder zum Leben erwecken, die an Altersschwäche gestorben ist, und auch keine fehlenden Körperteile wiederherstellen.

Wiedergeburt

Verwandlungszauber 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Stunde
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (Seltene Öle und Salben im Wert von mindestens 1.000 GM, die der Zauber verbraucht)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du berührst eine tote humanoide Kreatur oder ihre Überreste. Falls die Kreatur maximal zehn Tage lang tot war, erschafft der Zauber einen neuen, erwachsenen Körper für sie und ruft dann die Seele in diesen Körper herbei. Ist die Seele des Ziels nicht frei oder bereitwillig zurückzukehren, schlägt der Zauber fehl.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Die Magie erschafft einen neuen Körper für die Kreatur, der wahrscheinlich einem anderen Volk angehört. Der SL würfelt mit einem W100 und bestimmt anhand der folgenden Tabelle, welche Gestalt die Kreatur annimmt, wenn sie zum Leben erweckt wird. Alternativ kann der SL eine Gestalt auswählen.

W100	Volk
1–4	Drachenblütiger
5–8	Dunkelelf
9–14	Felsengnom
15–22	Gebirgszwerg
23–26	Halbelf
27–30	Halbork
31–39	Hochelf
40–48	Hügelzwerg
49–56	Leichtfußhalbling
57–76	Mensch
77–84	Stämmiger Halbling
85–88	Tiefling
89–96	Waldelf
97–100	Waldgnom

Die wiedergeborene Kreatur erinnert sich an ihr früheres Leben und ihre Erfahrungen. Sie behält die Fähigkeiten ihrer ursprünglichen Gestalt. Nur die Volksmerkmale ihres bisherigen Volks werden durch die des neuen ersetzt.

Windstoß

Hervorrufungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst (Linie von 18 m)
Komponenten: V, G, M (ein Hülsenfruchtsamen)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Für die Wirkungsdauer weht ein starker Wind von dir ausgehend in einer Linie mit 18 Metern Länge und drei Metern Breite in eine Richtung deiner Wahl. Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb der Linie beginnt, muss einen Stärkerettungswurf bestehen, oder sie wird 4,5 Meter entlang der Linie von dir weggestoßen.

Jede Kreatur innerhalb der Linie muss für jeden Meter, den sie sich auf dich zu bewegt, zwei Meter Bewegungsrate verwenden.

Der Windstoß zerstreut Gas oder Dampf und löscht Kerzen, Fackeln und ähnliche ungeschützte Flammen in seinem Bereich. Geschützte Flammen, wie die von Laternen, flackern wild und haben eine Chance von 50 Prozent, gelöscht zu werden.

Als Bonusaktion kannst du in jedem deiner Züge vor Ablauf der Wirkungsdauer die Richtung ändern, in die der Wind weht.

Windwall

Hervorrufungszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 36 m
Komponenten: V, G, M (ein winziger Fächer und eine exotische Feder)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine Wand aus starkem Wind erscheint an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite. Die Wand kann bis zu 15 Meter lang, 4,5 Meter hoch und 30 Zentimeter dick sein. Du kannst die Wand beliebig formen, solange sie einem ununterbrochenen Pfad auf dem Boden folgt. Sie bleibt für die Wirkungsdauer bestehen.

Wenn die Wand erscheint, muss jede Kreatur in ihrem Bereich einen Stärkerettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 3W8 Wuchtschaden, anderenfalls die Hälfte.

Der starke Wind hält Nebel, Rauch und andere Gase auf Abstand. Maximal kleine fliegende Kreaturen oder Gegenstände 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

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G, M (Feuer und Weihwasser)
Wirkungsdauer: 8 Stunden

Dieser Zauber verwandelt dich und bis zu zehn bereitwillige Kreaturen in Reichweite, die du sehen kannst, für die Wirkungsdauer in eine gasförmige Gestalt, die als Wolkenschwaden erscheint. In Wolkengestalt verfügt eine Kreatur über eine Flugbewegungsrate von 90 Metern und ist gegen Schaden von nichtmagischen Waffen resistent. Die einzigen Aktionen, die sie in dieser Gestalt ausführen kann, sind die Spurt-Aktion und die Rückverwandlung in ihre normale Gestalt. Die Rückverwandlung dauert eine Minute, während der die Kreatur kampfunfähig ist und sich nicht bewegen kann. Bis der Zauber endet, kann sich die Kreatur wieder in die Wolkengestalt verwandeln, was ebenfalls eine Minute dauert.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Befindet sich eine Kreatur in Wolkengestalt in der Luft, wenn der Zauber endet, sinkt sie eine Minute lang 18 Meter pro Runde hinab, bis sie sicher landet. Wenn sie nach einer Minute nicht landen kann, stürzt sie die verbleibende Entfernung.

Winzige Hütte

Hervorrufungszauber 2. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Minute
Reichweite: Selbst (Halbkugel mit 3 m Radius)
Komponenten: V, G, M (eine kleine Kristallperle)
Wirkungsdauer: 8 Stunden

Eine unbewegliche Kuppel aus Energie mit einem Radius von drei Metern entsteht um dich herum und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Der Zauber endet, wenn du den Bereich verlässt.

Außer dir passen in die Kuppel bis zu neun maximal mittelgroße Kreaturen. Der Zauber schlägt fehl, wenn der Bereich eine größere Kreatur oder mehr als neun Kreaturen enthält. Kreaturen und Gegenstände, die sich beim Wirken des Zaubers in der Kuppel aufhalten, können sich frei durch sie bewegen. Allen anderen Kreaturen und Gegenständen ist der Zugang verwehrt. Zauber und andere magische Effekte können nicht in die Kuppel eindringen oder durch sie hindurch gewirkt werden. Die Atmosphäre innerhalb des Bereichs ist angenehm und trocken, ungeachtet des Wetters außerhalb.

Bis der Zauber endet, kannst du das Innere in dämmriges Licht tauchen oder verdunkeln. Die Kuppel ist von außen undurchsichtig und erscheint in einer Farbe deiner Wahl. Von innen ist sie durchsichtig.

Wort der Macht: Betäubung

Verzauberungszauber 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du sprichst ein Wort der Macht, das den Verstand einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, überwältigt. Wenn die gewählte Kreatur maximal 150 Trefferpunkte hat, wird sie betäubt. Anderenfalls hat der Zauber keine Wirkung.

Am Ende jedes seiner Züge muss das Ziel einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet dieser Betäubungseffekt.

Wort der Macht: Tod

Verzauberungszauber 9. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du sprichst ein Wort der Macht, das eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, sofort tötet. Wenn die gewählte Kreatur maximal 100 Trefferpunkte hat, stirbt sie. Anderenfalls hat der Zauber keine Wirkung.

Wunden heilen

Hervorrufungszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Kreatur, die du berührst, gewinnt Trefferpunkte in Höhe von 1W8 + deinem Attributsmodifikator im Zauberwirken zurück. Dieser Zauber wirkt nicht auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, steigt die Heilung für jeden Grad über dem 1. um 1W8.

Wunden verursachen

Nekromantiezauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur innerhalb deiner Reichweite aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 3W10 nekrotischen Schaden.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 1. um 1W10.

Wunsch

Beschwörungszauber 9. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Wunsch ist der mächtigste Zauber, den eine sterbliche Kreatur wirken kann. Indem du deinen Willen laut aussprichst, kannst du das Fundament der Realität im Einklang mit deinen Wünschen verändern.

Als grundlegende Verwendung dieses Zaubers kannst du einen beliebigen anderen Zauber des maximal 8. Grades kopieren. Du musst weder dessen Voraussetzungen erfüllen noch teure Materialkomponenten bezahlen. Der Zauber tritt einfach in Kraft.

Alternativ kannst du einen der folgenden Effekte erzeugen:

- Du erschaffst einen nichtmagischen Gegenstand im Wert von bis zu 25.000 GM. Dieser darf in keiner Abmessung größer als 90 Meter sein und erscheint an einer freien Stelle auf dem Boden, die du sehen kannst.
- Bis zu zwanzig Kreaturen, die du sehen kannst, erhalten all ihre Trefferpunkte zurück. Du beendest zudem alle auf sie wirkenden Effekte, wie unter dem Zauber *Vollständige Genesung* beschrieben.
- Du gewährst bis zu zehn Kreaturen, die du sehen kannst, Resistenz gegen eine Schadensart deiner Wahl.
- Du verleihst bis zu zehn Kreaturen, die du sehen kannst, acht Stunden lang Immunität gegen einen einzelnen Zauber oder magischen Effekt. Beispielsweise könntest du dich und deine Gefährten gegen den Lebensentzug eines Lichs immun machen.
- Du machst ein kurz zurückliegendes Ereignis ungeschehen, indem du eine Wiederholung eines beliebigen Wurfs in der letzten Runde erzwingst (einschließlich deines letzten Zugs). Die Realität verändert sich entsprechend des neuen Ergebnisses. Der Zauber *Wunsch* könnte beispielsweise den erfolgreichen Rettungswurf oder kritischen Treffer eines Gegners rückgängig machen, oder den gescheiterten Rettungswurf eines Gefährten. Du kannst einen Vorteil oder Nachteil beim neuen Wurf bestimmen und kannst zudem wählen, ob das ursprüngliche Ergebnis oder das wiederholte verwendet wird.

Du kannst auch etwas erreichen, das über die oben genannten Beispiele hinausgeht. Beschreibe 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 ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass etwas schief geht. Der Zauber könnte einfach fehlschlagen, der gewünschte Effekt nur zum Teil erfüllt werden oder du selbst eine unvorhersehbare Nebenwirkung erleiden, die von deiner Formulierung des Wunsches abhängt. Wenn du dir beispielsweise wünschst, dass ein Bösewicht tot wäre, könntest du in eine Zukunft katapultiert werden, in der der Schurke nicht mehr am Leben ist – wodurch du praktisch aus dem Spiel entfernt wirst. Wünscht du dir einen legendären magischen Gegenstand oder ein Artefakt, könntest du zum aktuellen Besitzer des Gegenstands teleportiert werden.

Mit diesem Zauber einen anderen Effekt zu erzielen, als einen Zauber zu kopieren, belastet dich stark. Jedes Mal, wenn du nach dieser Belastung einen Zauber wirkst, erleidest du 1W10 nekrotischen Schaden pro Grad des Zaubers. Dieser Effekt verschwindet nach einer langen Rast. Dieser Schaden kann nicht verringert oder verhindert werden. Zudem fällt deine Stärke 2W4 Tage lang auf 3, wenn sie nicht bereits 3 oder weniger beträgt. Für jeden dieser Tage, an dem du dich nur ausruhst oder leichten Tätigkeiten nachgehst, verringerst du die übrige Erholungszeit um 2 Tage. Zuletzt besteht eine Chance von 33 Prozent, dass du *Wunsch* aufgrund dieser Belastung niemals erneut wirken kannst.

Zeichen des Jägers

Erkenntniszauber 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion
Reichweite: 27 m
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du wählst eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, und markierst sie auf mystische Weise als deine Beute. Bis der Zauber endet, fügst du dem Ziel bei jedem Treffer mit einem Waffenangriff zusätzliche 1W6 Schaden zu. Zudem bist du bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) oder Weisheitswürfen (Überlebenskunst), um das Ziel ausfindig zu machen, im Vorteil. Sinken die Trefferpunkte des Ziels auf 0, bevor der Zauber endet, kannst du in darauffolgenden Zügen eine Bonusaktion verwenden, um eine neue Kreatur zu markieren.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. oder 4. Grades nutzt, kannst du die Konzentration auf diesen Zauber bis zu acht Stunden aufrechterhalten. Bei einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher kannst du die Konzentration auf diesen Zauber bis zu 24 Stunden aufrechterhalten.

Zeitstopp

Verwandlungszauber 9. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Selbst
Komponenten: V
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du stoppst kurzzeitig den Fluss der Zeit für alle außer dir selbst. 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 anderes außer dir trägt. Zudem endet der Zauber, wenn du dich mehr als 300 Meter von dem Ort entfernst, an dem du ihn gewirkt hast.

Zerbersten

Hervorrufungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G, M (ein Mica-Splitter)
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Von einem Punkt deiner Wahl in Reichweite geht ein schmerzhaft lautes Klingelgeräusch aus. Alle Kreaturen im Radius von drei Metern um diesen Punkt müssen einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleiden sie 3W8 Schallschaden, anderenfalls die Hälfte. Kreaturen aus anorganischem Material wie Stein, Kristall oder Metall sind beim Rettungswurf im Nachteil.

Nichtmagische Objekte, die nicht getragen werden, erleiden innerhalb des Bereichs den gleichen Schaden.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 2. um 1W8.

Zielsicherer Schlag

Zaubertrick der Erkenntnismagie

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Runde

Du streckst deine Hand aus und deutest mit dem Finger auf ein Ziel in Reichweite. Deine Magie gewährt dir einen kurzen Einblick in die Verteidigung des Ziels. In deinem nächsten Zug bist du bei deinem ersten Angriffswurf gegen das Ziel im Vorteil, sofern dieser Zauber noch aktiv ist.

Zone der Wahrheit

Verzauberungszauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 18 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 10 Minuten

Du erschaffst eine magische Zone in einer Sphäre mit einem Radius von 4,5 Metern, die auf einen Punkt deiner Wahl in Reichweite zentriert ist. Die Zone schützt vor Täuschung. Bis der Zauber endet, muss jede Kreatur, die den Bereich des Zaubers in einem Zug erstmals betritt oder ihren Zug darin beginnt, einen Charismarettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so kann die Kreatur innerhalb des Radius nicht absichtlich lügen. Du weißt, ob eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder nicht.

Eine betroffene Kreatur ist sich des Zaubers bewusst und kann somit Fragen vermeiden, bei denen sie als Antwort lügen würde. In diesem Fall kann eine Kreatur die Antwort ausweichend formulieren, solange sie innerhalb der Grenzen der Wahrheit bleibt.

Zungen

Erkenntniszauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, M (ein kleines Lehmmodell einer Zikkurat)
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Dieser Zauber gewährt der berührten Kreatur die Fähigkeit, jede gesprochene Sprache zu verstehen, die sie hört. Wenn das Ziel spricht, können außerdem alle Kreaturen verstehen, was es sagt, die mindestens eine Sprache beherrschen und das Ziel hören können.

Zutritt verwehren

Bannzauber 6. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Komponenten: V, G, M (ein Spritzer Weihwasser, seltener Weihrauch und 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 nicht in den Bereich teleportieren oder Portale wie durch den Zauber *Tor* verwenden,

um in den Bereich einzudringen. Der Zauber schützt den Bereich gegen Ebenenreisen und verhindert damit, dass Kreaturen den Bereich aus der Astralebene, der Ätherebene, dem Feywild, dem Schattenfell oder mit dem Zauber *Ebenenwechsel* betreten.

Außerdem fügt der Zauber Kreaturentypen, die du beim Wirken bestimmst, Schaden zu. Wähle einen oder mehrere der folgenden Typen: celestische Wesen, Elementare, Feenwesen, Unholde und Untote. Wenn eine gewählte Kreatur den Bereich des Zaubers in einem Zug erstmals betritt oder ihren Zug darin beginnt, erleidet sie 5W10 gleißenden oder nekrotischen Schaden (deine Wahl beim Wirken des Zaubers).

Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du ein Passwort festlegen. Spricht eine Kreatur das Passwort, wenn sie den Bereich betritt, erleidet sie durch den Zauber keinen Schaden.

Der Bereich von *Zutritt verwehren* kann sich nicht mit dem Bereich eines anderen Zaubers derselben Art überschneiden. Wirkst du *Zutritt verwehren* 30 Tage lang am selben Ort, hält der Effekt an, bis er gebannt wird. Die Materialkomponenten werden beim letzten Wirken verbraucht.

Zwang

Verzauberungszauber 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 9 m
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst und die dich hören können, müssen Weisheitsrettungswürfe ausführen. Ein Ziel besteht den Rettungswurf automatisch, wenn es nicht bezaubert werden kann. Scheitert der Wurf, ist das Ziel von diesem Zauber betroffen. Bis der Zauber endet, kannst du in jedem deiner Züge eine Bonusaktion verwenden, um eine Richtung zu bestimmen, die horizontal von dir verläuft. Jedes betroffene Ziel muss in seinem nächsten Zug so viel seiner Bewegungsrate wie möglich verwenden, um sich in diese Richtung zu bewegen. Es kann vor der Bewegung eine Aktion ausführen. Nachdem es sich auf diese Weise bewegt hat, kann es einen erneuten Weisheitsrettungswurf ausführen, um den Effekt zu beenden.

Ein Ziel kann nicht gezwungen werden, sich in eine offensichtlich tödliche Gefahr zu begeben, etwa ein Feuer oder eine Grube. Es provoziert jedoch Gelegenheitsangriffe, wenn es sich in die angegebene Richtung bewegt.

Fallen

Fallen gibt es fast überall. Ein falscher Schritt in einem uralten Grabmal kann eine Reihe von wirbelnden Klingen auslösen, die sich durch Rüstung und Knochen schneiden. Die scheinbar unauffälligen Ranken vor dem Eingang zu einer Höhle könnten Abenteurer packen und erwürgen, die sie durchschreiten. Ein zwischen Bäumen verstecktes Netz könnte auf Reisende herabfallen, die darunter vorbeigehen. In einem Fantasy-Spiel können unachtsame Abenteurer in ihren Tod stürzen, lebendig verbrannt werden oder in eine Salve vergifteter Pfeile geraten.

Eine Falle kann mechanischer oder magischer Natur sein. Zu den **mechanischen Fallen** gehören Gruben, Pfeilfallen, fallende Steinbrocken, wirbelnde Klingen und alles, was einen Mechanismus benötigt. Bei **magischen Fallen** handelt es sich entweder um magische Gerätefallen oder Zauberfallen. Magische Gerätefallen lösen Zaubereffekte aus, wenn sie aktiviert werden. Zauberfallen sind Zauber wie *Glyphe des Schutzes* und *Symbol*, die wie Fallen funktionieren.

Fallen im Spiel

Wenn Abenteurer auf eine Falle stoßen, musst du wissen, wie die Falle ausgelöst wird und was sie bewirkt, sowie welche Möglichkeiten die Charaktere haben, die Falle zu entdecken, zu entschärfen oder zu umgehen.

Eine Falle auslösen

Die meisten Fallen werden ausgelöst, indem eine Kreatur irgendwo hingeht oder etwas berührt, das der Erbauer der Falle beschützen möchte. Übliche Auslöser enthalten Druckplatten oder einen falschen Bodenabschnitt, einen Stolperdraht, einen Türknauf oder die Benutzung eines falschen Schlüssels. Magische Fallen werden häufig ausgelöst, wenn jemand einen bestimmten Bereich betritt oder einen Gegenstand berührt. Einige magische Fallen (wie der Zauber *Glyphe des Schutzes*) haben kompliziertere Auslösebedingungen, darunter auch Passwörter, mit denen man das Auslösen der Falle verhindern kann.

Eine Falle entdecken und entschärfen

Normalerweise ist ein Teil einer Falle bei einer sorgfältigen Untersuchung sichtbar. Charaktere könnten eine unebene Steinplatte bemerken, die eine Druckplatte verbirgt, den Lichtschimmer eines Stolperdrahts erkennen, kleine Löcher in den Wänden bemerken, aus denen Flammenstrahlen ausbrechen, oder andere Hinweise auf eine Falle entdecken.

Die Beschreibung einer Falle gibt die notwendigen Würfe und den SG an, die zum Entdecken und/oder Entschärfen benötigt werden. Ein Charakter, der aktiv nach einer Falle sucht, kann einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen den SG der Falle ausführen. Du kannst den SG einer Falle auch mit dem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) der Charaktere vergleichen, um festzustellen, ob jemand in der Abenteurergruppe die Falle im Vorbeigehen entdeckt. Entdecken die Abenteurer eine Falle, bevor sie diese auslösen, können sie die Falle möglicherweise dauerhaft oder vorübergehend entschärfen, um daran vorbeizugehen. Du könntest einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) von einem Charakter verlangen, um festzustellen, was zu tun ist, gefolgt von einem Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug, um die notwendige Sabotage durchzuführen.

Jeder Charakter kann zusätzlich zu jedem anderen Wurf in der Beschreibung der Falle einen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) ausführen, um eine magische Falle zu entdecken oder zu entschärfen. Der SG ist unabhängig vom verwendeten Wurf gleich. Zudem hat der Zauber *Magie bannen* eine Chance, die meisten magischen Fallen zu entschärfen. Die Beschreibung einer magischen Falle enthält den SG für den Attributswurf bei Verwendung von *Magie bannen*.

In den meisten Fällen ist die Beschreibung einer Falle klar genug, um zu beurteilen, ob Charaktere mit ihren Aktionen die Falle entdecken oder überlisten können. Wie in vielen Situationen solltest du bei klugem Spiel und guter Planung auf das Würfeln verzichten. Benutze deinen gesunden Menschenverstand, um anhand der Beschreibung einer Falle festzulegen, was passiert. Keine Falle kann jede Aktion berücksichtigen, die den Charakteren einfallen könnte.

Du solltest es Charakteren erlauben, eine Falle ohne einen Attributswurf zu entdecken, wenn eine Aktion die Falle zweifelsfrei aufdecken würde. Hebt ein Charakter beispielsweise einen Teppich an, der eine Druckplatte verdeckt, findet der Charakter den Auslöser ohne einen Attributswurf.

Eine Falle auszutricksen kann etwas komplizierter sein. Nehmen wir eine mit einer Falle versehene Schatztruhe. Wird die Truhe geöffnet, ohne dass vorher die beiden Hebel an den Seiten betätigt wurden, feuert ein Mechanismus einen Hagel aus Giftpfeilen auf jeden, der sich vor ihr befindet. Nachdem die Charaktere die Truhe untersucht und einige Würfelwürfe ausgeführt haben, sind sie sich

immer noch unsicher, ob sie mit einer Falle versehen ist. Statt die Truhe einfach zu öffnen, stellen sie einen Schild vor ihr auf und öffnen sie mit einer Eisenstange aus sicherer Entfernung. In diesem Fall wird die Falle immer noch ausgelöst, aber der Pfeilhagel trifft lediglich den Schild.

Fallen sind häufig mit Mechanismen ausgestattet, mit denen sie entschärft oder umgangen werden können. Intelligente Monster, die Fallen in oder um ihren Hort aufstellen, müssen diese Fallen umgehen können, ohne sich selbst zu verletzten. Derartige Fallen könnten versteckte Hebel haben, um ihre Auslöser zu deaktivieren, oder hinter einer Geheimtür könnte sich ein Gang befinden, der die Falle umgeht.

Effekte von Fallen

Die Effekte von Fallen reichen von ungemütlich bis tödlich. Sie verwenden Elemente wie Pfeile, Stacheln, Klingen, Gift, Gas, Feuer und tiefe Gruben. Die tödlichsten Fallen kombinieren mehrere Elemente, um jede unglückliche Kreatur, die sie auslöst, zu töten, zu verletzen, festzuhalten oder zu verscheuchen. Die Beschreibung einer Falle legt genau fest, was passiert, wenn sie ausgelöst wird.

Der Angriffsbonus einer Falle, der Rettungswurf-SG, um ihr zu widerstehen, und der von ihr zugefügte Schaden hängen von der Gefahrenstufe der Falle ab. Verwende die Tabelle „Rettungswurf-SG und Angriffsbonus für Fallen“ und die Tabelle „Schadensgrad nach Stufe“ für Vorschläge, die auf den drei Gefahrenstufen von Fallen basieren.

Eine Falle, die als **Rückschlag** gedacht ist, wird wahrscheinlich keine Charaktere der angegebenen Stufen töten oder schwer verletzen. Bei einer **gefährlichen** Falle können sich Charaktere der angegebenen Stufe ernsthaft verletzen (und möglicherweise sogar sterben). Eine **tödliche** Falle wird Charaktere der angegebenen Stufen wahrscheinlich töten.

Rettungswurf-SG und Angriffsbonus für Fallen

Gefahrenstufe	Rettungswurf-SG	Angriffsbonus
Rückschlag	10–11	+3 bis +5
Gefährlich	12–15	+6 bis +8
Tödlich	16–20	+9 bis +12

Schadensgrad nach Stufe

Charakterstufe	Rückschlag	Gefährlich	Tödlich
1. bis 4.	1W10	2W10	4W10
5. bis 10.	2W10	4W10	10W10
11. bis 16.	4W10	10W10	18W10
17. bis 20.	10W10	18W10	24W10

Komplexe Fallen

Komplexe Fallen funktionieren wie gewöhnliche Fallen, führen jedoch nach ihrer Aktivierung in jeder Runde eine Reihe von Aktionen aus. Bei einer komplexen Falle wird der Umgang mit ihr eher zu einer Kampfbegegnung.

Wenn eine komplexe Falle aktiviert wird, führt sie einen Initiativewurf aus. Die Beschreibung der Falle enthält einen Initiative-Bonus. In ihrer Runde aktiviert sie sich erneut und führt dabei häufig Aktionen aus. Dabei kann es sich um Folgeangriffe gegen Eindringlinge, einen Effekt, der sich mit der Zeit verändert, oder eine andere Herausforderung handeln. Ansonsten kann eine komplexe Falle genau wie eine gewöhnliche Falle entdeckt und entschärft oder umgangen werden.

Beispiel: Eine Falle, bei der sich ein Raum langsam mit Wasser füllt, funktioniert am besten als komplexe Falle. Im Zug der Falle steigt der Wasserspiegel. Nach mehreren Runden ist der Raum vollständig überflutet.

Fallenbeispiele

Die hier vorgestellten magischen und mechanischen Fallen variieren in ihrer Tödlichkeit und sind alphabetisch geordnet.

Einstürzende Decke

Mechanische Falle

Diese Falle verwendet einen Stolperdraht, um die Stützbalken eines instabilen Deckenabschnitts einstürzen zu lassen.

Der Stolperdraht befindet sich 7,5 Zentimeter über dem Boden und erstreckt sich zwischen zwei Stützbalken. Der SG zum Entdecken des Stolperdrahts beträgt 10. Ein erfolgreicher SG-15-Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug entschärft den Stolperdraht. Ein Charakter ohne Diebeswerkzeug ist bei diesem Wurf im Nachteil, kann ihn aber mit einer scharfen Waffe oder einem entsprechenden Werkzeug versuchen. Scheitert der Wurf, wird die Falle ausgelöst.

Jeder, der die Stützbalken inspiziert, stellt leicht fest, dass sie lediglich verkeilt sind. Ein Charakter kann als Aktion einen Stützbalken umstoßen und die Falle dadurch auslösen.

Die Decke über dem Stolperdraht ist in schlechtem Zustand, und jeder, der sie sehen kann, weiß, dass sie kurz vor dem Einsturz steht.

Wird die Falle ausgelöst, stürzt die instabile Decke ein. Jede Kreatur im Bereich unter der instabilen Decke muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf

ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 22 (4W10) Wuchtschaden, anderenfalls die Hälfte. Sobald die Falle ausgelöst wurde, ist der Boden des Bereichs mit Geröll bedeckt und wird zu schwierigem Gelände.

Fallendes Netz

Mechanische Falle

Diese Falle verwendet einen Stolperdraht, um ein an der Decke befestigtes Netz fallen zu lassen.

Der Stolperdraht befindet sich 7,5 Zentimeter über dem Boden und erstreckt sich zwischen zwei Säulen oder Bäumen. Das Netz wird von Spinnweben oder Laub verdeckt. Der SG zum Entdecken des Stolperdrahts und des Netzes beträgt 10. Ein erfolgreicher SG-15-Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug entschärft den Stolperdraht. Ein Charakter ohne Diebeswerkzeug ist bei diesem Wurf im Nachteil, kann ihn aber mit einer scharfen Waffe oder einem entsprechenden Werkzeug versuchen. Scheitert der Wurf, wird die Falle ausgelöst.

Wenn die Falle ausgelöst wird, fällt das Netz herunter und bedeckt einen Bereich von drei Quadratmetern. Kreaturen in diesem Bereich werden im Netz gefangen und festgesetzt. Wenn ihnen ein SG-10-Stärkerettungswurf misslingt, werden sie außerdem umgestoßen. Kreaturen können ihre Aktion verwenden, um einen SG-10-Stärkewurf auszuführen und sich oder eine andere Kreatur in Reichweite bei einem Erfolg zu befreien. Das Netz besitzt eine RK von 10 und 20 Trefferpunkte. Wird dem Netz 5 Hiebschaden zugefügt (RK 10), wird ein Bereich von 1,5 Quadratmetern zerstört, und alle Kreaturen, die in diesem Bereich gefangen sind, werden befreit.

Feuerspeiende Statue

Magische Falle

Diese Falle wird ausgelöst, wenn ein Eindringling auf eine versteckte Druckplatte tritt, die einen magischen Flammenstoß aus einer nahegelegenen Statue freisetzt. Die Statue kann alles Mögliche darstellen, beispielsweise einen Drachen oder einen zauberwirkenden Magier.

Der SG, um die Druckplatte und leichte Brandspuren auf dem Boden und an den Wänden zu bemerken, beträgt 15. Ein Zauber oder ein anderer Effekt, der Magie erkennen kann, wie etwa *Magie entdecken*, enthüllt eine Aura der Hervorrufungsmagie um die Statue.

Die Falle wird ausgelöst, wenn mehr als zehn Kilogramm Gewicht auf der Druckplatte lasten, woraufhin die Statue Feuer in einem Kegel von neun Metern speit. Jede Kreatur im Feuer muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 22 (4W10) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Wird ein Eisennagel oder ein ähnliches Objekt unter der Druckplatte platziert, kann sie nicht ausgelöst werden. Wird der Zauber *Magie bannen* (SG 13) erfolgreich auf die Statue gewirkt, zerstört er die Falle.

Giftnadel

Mechanische Falle

Eine Giftnadel ist im Schloss einer Schatztruhe oder in einem anderen Gegenstand versteckt, den eine Kreatur öffnen könnte. Wird die Truhe ohne den richtigen Schlüssel geöffnet, schießt die Nadel hervor und setzt eine Dosis Gift frei.

Wenn die Falle ausgelöst wird, schießt die Nadel 7,5 Zentimeter direkt aus dem Schloss hervor. Eine Kreatur in Reichweite erleidet 1 Stichschaden und 11 (2W10) Giftschaden. Zudem muss sie einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Stunde lang vergiftet.

Ein erfolgreicher SG-20-Intelligenzwurf (Nachforschungen) erlaubt es einem Charakter, die Falle anhand von Modifikationen am Schloss zu erkennen, die gemacht wurden, um die Nadel unterzubringen. Ein erfolgreicher SG-15-Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug entschärft die Falle und entfernt die Nadel aus dem Schloss. Misslungene Versuche, das Schloss zu knacken, lösen die Falle aus.

Gruben

Mechanische Falle

Hier werden vier grundlegende Gruben vorgestellt.

Einfache Grube: Bei einer einfachen Fallgrube handelt es sich um ein Loch, das in den Boden gegraben wurde. Das Loch ist mit einem großen Tuch bedeckt, das an den Ecken der Grube befestigt wurde, sowie mit Schmutz und Trümmern getarnt.

Der SG zum Entdecken der Grube beträgt 10. Eine Kreatur, die auf das Tuch tritt, fällt mitsamt dem Tuch in die Grube und erleidet Schaden basierend auf der Tiefe der Grube (normalerweise drei Meter, manche Gruben sind jedoch tiefer).

Versteckte Grube: Diese Grube wird von einem Material bedeckt, das dem Boden um sie herum gleicht.

Mit einem erfolgreichen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) lässt sich erkennen, dass über den Bereich der Abdeckung keine Fußspuren verlaufen. Ein erfolgreicher SG-15-Intelligenzwurf

(Nachforschungen) ist notwendig, um zu bestätigen, dass es sich dabei um die Abdeckung einer Fallgrube handelt.

Tritt eine Kreatur auf die Abdeckung, schwingt diese wie eine Falltür auf und der Eindringling fällt in die Grube darunter. Die Fallgrube ist meist drei oder sechs Meter tief, kann jedoch tiefer sein.

Wenn die Fallgrube entdeckt wurde, kann ein Nagel oder ein ähnliches Objekt zwischen der Abdeckung und dem Boden verkeilt werden, so dass sich die Falltür nicht mehr öffnen lässt und problemlos überquert werden kann. Die Abdeckung kann auch mit dem Zauber *Arkanes Schloss* oder ähnlicher Magie magisch verschlossen werden.

Verriegelnde Grube: Diese Grube entspricht einer versteckten Grube mit einem wichtigen Unterschied: Die Falltür, welche die Grube bedeckt, ist mit einem Schließmechanismus versehen. Wenn eine Kreatur in die Grube fällt, schnappt die Abdeckung wieder zu und das Opfer ist gefangen.

Zum Aufhebeln der Abdeckung ist ein erfolgreicher SG-20-Stärkewurf erforderlich. Die Abdeckung kann auch aufgebrochen werden. Ein Charakter in der Grube kann zudem versuchen, den Mechanismus von innen mit einem SG-15-Geschicklichkeitswurf und Diebeswerkzeug zu deaktivieren, sofern er den Mechanismus sehen kann und sich dieser in Reichweite befindet. In einigen Fällen gibt es einen Mechanismus (meist hinter einer nahen Geheimtür), der die Fallgrube öffnet.

Stachelgrube: Bei dieser Fallgrube handelt es sich um eine einfache, versteckte oder verriegelnde Grube mit spitzen Holz- oder Eisenstacheln auf dem Boden. Eine Kreatur, die in die Grube fällt, erleidet zusätzlich zum Sturzschaden 11 (2W10) Stichschaden von den Stacheln. Bei gemeineren Versionen sind die Stacheln mit Gift versetzt. In diesem Fall muss jede Kreatur, die Stichschaden durch die Stacheln erleidet, auch einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 22 (4W10) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Rollende Kugel

Mechanische Falle

Wenn mehr als zehn Kilogramm Gewicht auf der Druckplatte dieser Falle lasten, öffnet sich eine versteckte Falltür in der Decke und eine Steinkugel mit einem Durchmesser von drei Metern fällt heraus.

Mit einem erfolgreichen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) kann ein Charakter die Falltür und die Druckplatte entdecken. Mit einer Untersuchung des Bodens und einem erfolgreichen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) kann ein Charakter erkennen, dass der Bereich der Druckplatte aus unterschiedlichem Mörtel und Stein als der restliche Boden gefertigt wurde. Derselbe Wurf kann bei Untersuchung der Decke die Falltür offenbaren. Wird ein Eisennagel oder ein ähnliches Objekt unter der Druckplatte platziert, kann sie nicht ausgelöst werden.

Wird die Kugel aktiviert, müssen alle anwesenden Kreaturen Initiative auswürfeln. Die Kugel hat einen Bonus von +8 auf Initiative. In ihrem Zug bewegt sie sich 18 Meter in einer geraden Linie. Die Kugel kann sich durch den Bereich von Kreaturen bewegen und umgekehrt. Der Bereich der Kugel gilt jedoch als schwieriges Gelände. Immer wenn die Kugel den Bereich einer Kreatur betritt oder eine Kreatur ihren Bereich betritt, während sie rollt, muss diese Kreatur einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 55 (10W10) Wuchtschaden und wird umgestoßen.

Die Kugel hält an, wenn sie auf eine Wand oder eine ähnliche Barriere trifft. Sie kann nicht um Ecken rollen, aber gewiefte Erbauer gestalten die Gänge ihrer Gewölbe mit sanften Kurven, so dass die Kugel einfach weiterrollen kann.

Als Aktion kann eine Kreatur, die sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern um die Kugel befindet, versuchen, sie mit einem SG-20-Stärkewurf zu verlangsamen. Bei einem Erfolg wird die Bewegungsrate der Kugel um 4,5 Meter verringert. Fällt die Bewegungsrate der Kugel auf 0, hält sie an und stellt keine Bedrohung mehr dar.

Sphäre des Nichts

Magische Falle

Magische, undurchdringliche Dunkelheit füllt den klaffenden Mund eines in eine Wand gemeißelten Steingesichts. Der Mund hat einen Durchmesser von 60 Zentimetern und ist fast rund. Aus ihm dringt kein Geräusch, kein Licht kann sein Inneres erleuchten und sämtliche Materie, die darin eintritt, wird sofort ausgelöscht.

Ein erfolgreicher SG-20-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) zeigt, dass der Mund eine *Sphäre des Nichts* enthält, die nicht kontrolliert oder bewegt werden kann. Ansonsten entspricht sie der gewöhnlichen *Sphäre des Nichts*.

Einige Varianten der Falle enthalten eine Verzauberung auf dem Steingesicht, die bei bestimmten Kreaturen den Drang auslöst, sich dem Gesicht zu nähern und in das Maul zu klettern. Diese entspricht dem Effekt *Sympathie* des Zaubers *Antipathie/Sympathie*. Wir der Zauber *Magie bannen* (SG 18) erfolgreich auf den Mund gewirkt, entfernt er diese Verzauberung.

Vergiftete Wurfpfeile

Mechanische Falle

Wenn eine Kreatur auf eine versteckte Druckplatte tritt, schießen vergiftete Wurfpfeile aus federbelasteten oder unter Druck stehenden Röhren, die in die umgebenden Wände eingelassen sind. Ein Bereich kann mehrere Druckplatten enthalten, die jeweils ihren eigenen Satz an Wurfpfeilen besitzen.

Die kleinen Löcher in der Wand sind von Staub und Spinnweben bedeckt oder geschickt in Reliefs, Malereiern oder Fresken versteckt. Der SG zum Entdecken der Löcher beträgt 15. Mit einem erfolgreichen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) kann ein Charakter erkennen, dass der Bereich der Druckplatte aus unterschiedlichem Mörtel und Stein als der restliche Boden gefertigt wurde. Wird ein Eisennagel oder ein ähnliches Objekt unter der Druckplatte platziert, kann sie nicht ausgelöst werden. Stoff oder Wachs in den Löchern verhindert, dass die darin enthaltenen Wurfpfeile abgeschossen werden.

Die Falle wird ausgelöst, wenn mehr als zehn Kilogramm Gewicht auf der Druckplatte lasten, woraufhin vier Wurfpfeile abgeschossen werden. Jeder Wurfpfeil führt einen Fernkampfangriff mit einem Bonus von +8 gegen ein zufälliges Ziel im Abstand von bis zu drei Metern von der Druckplatte aus (Sicht ist bei diesem Angriffswurf irrelevant). Befinden sich keine Ziele in dem Bereich, treffen die Wurfpfeile nichts. Ein getroffenes Ziel erleidet 2 (1W4) Stichschaden und muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet es 11 (2W10) Giftschaden, anderenfalls die Hälfe.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Krankheiten

Eine Seuche verheert das Königreich und die Abenteurer begeben sich auf die Suche nach einem Heilmittel. Eine Abenteurerin verlässt ein uraltes Grabmal, das seit Jahrhunderten nicht geöffnet wurde, und leidet kurz darauf an einer zermürbenden Krankheit. Ein Hexenmeister verärgert eine dunkle Macht und erkrankt an einem seltsamen Leiden, das sich ausbreitet, wenn er Zauber wirkt.

Ein einfacher Ausbruch mag nur zu einer geringen Belastung der Gruppenressourcen führen und kann mit dem Zauber *Schwache Genesung* geheilt werden. Ein komplizierter Ausbruch kann die Grundlage für ein oder mehrere Abenteuer bilden, in denen die Abenteurer nach einem Heilmittel suchen, die Ausbreitung der Krankheit verhindern und mit den Konsequenzen umgehen müssen.

Eine Krankheit, die mehr als ein paar Gruppenmitglieder infiziert, dient vor allem der Geschichte. Die Regeln helfen dabei, die Effekte einer Krankheit und ihre Heilungsmöglichkeiten zu beschreiben, aber die genauen Eigenheiten einer Krankheit werden nicht durch Regeln festgelegt. Krankheiten können jede Kreatur befallen und eine bestimmte Krankheit kann möglicherweise von einem Volk oder einer Kreaturenart zur nächsten übertragen werden. Eine Seuche könnte nur Konstrukte oder Untote befallen, oder durch ein Halblingviertel fegen, während andere Völker nicht betroffen sind. Was zählt ist die Geschichte, die du erzählen willst.

Beispielkrankheiten

Die hier genannten Krankheiten illustrieren die Vielzahl von Möglichkeiten, wie eine Krankheit im Spiel funktionieren kann. Passe den Rettungswurf-SG, die Inkubationszeit, die Symptome und andere Charakteristiken der Krankheiten an deine Kampagne an.

Augenfäule

Diese schmerzhafte Infektion verursacht blutende Augen und macht das Opfer letztendlich blind.

Tiere oder Humanoide, die von der Augenfäule verseuchtes Wasser trinken, müssen einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie werden infiziert. Einen Tag nach der Infektion wird die Sicht der Kreatur verschwommen. Die Kreatur erhält einen Malus von −1 auf alle Angriffs- und Attributswürfe, die Sicht erfordern. Am Ende jeder langen Rast nach dem Auftreten der Symptome erhöht sich der Malus um −1. Wenn er −5 erreicht, ist das Opfer blind, bis seine Sicht durch Magie wie *Schwache Genesung* oder *Heilung* wiederhergestellt wird.

Augenfäule kann mit einer seltenen Pflanze namens Augenschein geheilt werden, die in einigen Sümpfen wächst. Innerhalb einer Stunde kann ein Charakter, der im Umgang mit Kräuterkundeausrüstung geübt ist, die Pflanze in eine Dosis von Salbe verwandeln. Wird sie vor einer langen Rast auf die Augen aufgetragen, sorgt die Salbe dafür, dass sich die Krankheit nach der Rast nicht verschlimmert. Nach drei Dosen heilt die Salbe die Krankheit vollständig.

Gackerfieber

Diese Krankheit befällt Humanoide, während Gnome seltsamerweise immun sind. Während sie unter dieser Krankheit leiden, verfallen Opfer häufig in wahnsinnige Lachanfälle, wodurch die Krankheit ihren Namen und ihren morbiden Spitznamen erhielt: „Das Kreischen“.

Die Symptome manifestieren sich 1W4 Stunden nach der Infektion. Dazu gehören Fieber und Desorientierung. Die infizierte Kreatur erhält eine Erschöpfungsstufe, die erst entfernt werden kann, wenn die Krankheit geheilt wurde.

Ein Ereignis, das bei der infizierten Kreatur großen Stress auslöst – darunter Kämpfe, das Erleiden von Schaden, Furcht oder Alpträume – zwingt die Kreatur, einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf auszuführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 5 (1W10) psychischen Schaden und ist eine Minute lang aufgrund von wahnsinnigem Gelächter kampfunfähig.
Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und das Gelächter und den Kampfunfähig-Zustand bei einem Erfolg beenden.

Jede Kreatur, die ihren Zug im Abstand von bis zu drei Metern von einer infizierten Kreatur beginnt, die an einem wahnsinnigen Lachanfall leidet, muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie wird ebenfalls mit dieser Krankheit infiziert. Sobald eine Kreatur bei diesem Rettungswurf Erfolg hat, ist sie 24 Stunden lang gegen das wahnsinnige Gelächter dieser einen infizierten Kreatur immun.

Am Ende jeder langen Rast kann eine infizierte Kreatur einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf sinkt der SG für diesen Rettungswurf und zur Vermeidung eines wahnsinnigen Lachanfalls um 1W6. Sinkt der Rettungswurf-SG auf 0, erholt sich die Kreatur von der Krankheit. Wenn eine Kreatur bei drei Rettungswürfen scheitert, erhält sie eine zufällige Form von dauerhaftem Wahnsinn, wie später beschrieben.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Kanalpest

Die Kanalpest ist ein Oberbegriff für eine weitgefasste Kategorie von Krankheiten, die in Abwasserkanälen, Müllhaufen und Sümpfen brüten und manchmal von dort heimischen Kreaturen übertragen werden, darunter Ratten und Otyugh.

Wird eine humanoide Kreatur von einer Kreatur gebissen, die den Erreger in sich trägt, oder kommt sie mit kontaminiertem Schmutz oder Abfall in Kontakt, muss die Kreatur einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie wird infiziert.

Es dauert 1W4 Tage, bis sich die Symptome der Kanalpest bei infizierten Kreaturen manifestieren. Zu den Symptomen gehören Müdigkeit und Krämpfe. Die infizierte Kreatur erhält eine Erschöpfungsstufe, bekommt beim Verbrauchen von Trefferwürfeln nur die Hälfte der normalen Anzahl an Trefferpunkten und nach einer langen Rast gar keine Trefferpunkte zurück.

Am Ende jeder langen Rast muss eine infizierte Kreatur einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erhält der Charakter eine Erschöpfungsstufe. Bei einem erfolgreichen Wurf sinkt die Erschöpfungsstufe des Charakters um eine Stufe. Wenn ein erfolgreicher Rettungswurf die Erschöpfungsstufe der infizierten Kreatur auf 0 verringert, ist die Kreatur von der Krankheit geheilt.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Wahnsinn

In einer normalen Kampagne werden die Charaktere nicht durch die erlebten Schrecken und das Blutbad, das sie Tag für Tag anrichten, in den Wahnsinn getrieben. Manchmal kann der Stress des Abenteuerlebens jedoch zu viel werden. Wenn deine Kampagne ein ausgeprägtes Horror-Thema hat, kannst du Wahnsinn verwenden, um dieses Thema zu verstärken und die außerordentlich schreckliche Natur der Bedrohungen hervorzuheben, auf die die Abenteurer treffen.

Dem Wahnsinn verfallen

Verschiedene magische Effekte können einen ansonsten gesunden Verstand in den Wahnsinn treiben. Bestimmte Zauber wie *Kontakt zu anderen Ebenen* und *Symbol* können Wahnsinn verursachen. Du kannst die hier genannten Regeln zum Wahnsinn anstelle der Zaubereffekte dieser Zauber verwenden. Krankheiten, Gifte und andere Ebeneneffekte wie psychischer Wind oder die heulenden Winde aus Pandämonium können Wahnsinn auslösen. Auch einige Artefakte können die Psyche eines Charakters brechen, der sie benutzt oder sich auf sie einstimmt.

Um einem Effekt zu widerstehen, der Wahnsinn verursacht, wird meist ein Weisheits- oder Charismarettungswurf benötigt.

Effekte des Wahnsinns

Wahnsinn kann kurzfristig, langfristig oder dauerhaft sein. Die meisten relativ banalen Effekte verursachen kurzfristigen Wahnsinn, der nur ein paar Minuten anhält. Schrecklichere oder kumulative Effekte können zu langfristigem oder dauerhaftem Wahnsinn führen.

Ein Charakter, der unter **kurzfristigem Wahnsinn** leidet, erhält 1W10 Minuten lang einen Effekt aus der Tabelle „Kurzfristiger Wahnsinn“.

Ein Charakter, der unter **langfristigem Wahnsinn** leidet, erhält 1W10x10 Stunden lang einen Effekt aus der Tabelle „Langfristiger Wahnsinn“.

Ein Charakter, der unter **dauerhaftem Wahnsinn** leidet, erhält so lange einen neuen Makel aus der Tabelle „Dauerhafter Wahnsinn“, bis dieser geheilt wird.

Kurzfristiger Wahnsinn

W100	Effekt (Hält 1W10 Minuten an)
1–20	Der Charakter zieht sich in seinen Geist zurück und ist gelähmt. Der Effekt endet, wenn der Charakter Schaden erleidet.
21–30	Der Charakter wird kampfunfähig und verbringt die Wirkungsdauer schreiend, lachend oder weinend.
31–40	Der Charakter wird verängstigt und muss in jeder Runde seine Aktion und seine Bewegungsrate verwenden, um von der Quelle der Furcht zu fliehen.
41–50	Der Charakter beginnt zu brabbeln und kann weder normal sprechen noch Zauber wirken.
51–60	Der Charakter muss in jeder Runde seine Aktion verwenden, um die Kreatur anzugreifen, die ihm am nächsten ist.
61–70	Der Charakter erlebt wilde Halluzinationen und ist bei Attributswürfen im Nachteil.
71–75	Der Charakter tut alles, was man ihm befiehlt, sofern es nicht offensichtlich selbstzerstörerisch ist.
76–80	Der Charakter verspürt den überwältigenden Drang, etwas Seltsames wie Erde, Schleim oder Abfall zu essen.
81–90	Der Charakter ist betäubt.
91–100	Der Charakter wird bewusstlos.

Langfristiger Wahnsinn

W100	Effekt (hält 1W10x10 Stunden an)
1–10	Der Charakter verspürt den Drang, eine bestimmte Aktivität immer und immer wieder zu wiederholen, beispielsweise seine Hände zu waschen, Dinge zu berühren, zu beten oder Münzen zu zählen.
11–20	Der Charakter erlebt wilde Halluzinationen und ist bei Attributswürfen im Nachteil.
21–30	Der Charakter leidet unter extremer Paranoia. Er ist bei Weisheits- und Charismawürfen im Nachteil.
31–40	Der Charakter empfindet etwas (meist die Quelle des Wahnsinns) als abscheulich, als stünde er unter dem Effekt *Antipathie* des Zaubers *Antipathie/Sympathie*.
41–45	Der Charakter erleidet eine Wahnvorstellung. Wähle einen Trank. Der Charakter bildet sich ein, unter dessen Effekt zu stehen.
46–55	Der Charakter ist auf einen „Glücksbringer“ fixiert, etwa eine Person oder ein Gegenstand. Befindet er sich mehr als neun Meter davon entfernt, ist er bei Angriffs-, Attributs- und Rettungswürfen im Nachteil.
56–65	Der Charakter ist blind (25 %) oder taub (75 %).
66–75	Der Charakter erlebt unkontrolliertes Zittern oder Ticks, durch die er bei Angriffs-, Attributs- und Rettungswürfen im Nachteil ist, die mit Stärke oder Geschicklichkeit zu tun haben.
76–85	Der Charakter leidet an partieller Amnesie. Der Charakter weiß, wer er ist, und behält seine Volks- und Klassenmerkmale, erkennt jedoch keine anderen Personen und erinnert sich an nichts, was vor dem Wahnsinn geschehen ist.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

W100	Effekt (hält 1W10x10 Stunden an)
86–90	Immer, wenn der Charakter Schaden erleidet, muss er einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder er erleidet die Auswirkungen eines gescheiterten Rettungswurfs gegen den Zauber *Verwirrung*. Die Verwirrung hält eine Minute lang an.
91–95	Der Charakter kann nicht mehr sprechen.
96–100	Der Charakter wird bewusstlos. Kein Rütteln und kein noch so hoher Schaden kann ihn aufwecken.

Dauerhafter Wahnsinn

W100	Makel (hält an, bis er geheilt wird)
1–15	„Betrunken zu sein hält mich bei Verstand.“
16–25	„Ich behalte alles, was ich finde.“
26–30	„Ich versuche, wie eine andere Person zu werden, die ich kenne. Ich übernehme ihren Kleidungsstil, ihr Verhalten und ihren Namen.“
31–35	„Ich muss flunkern, übertreiben oder lügen, um für andere interessant zu sein.“
36–45	„Mein Ziel zu erreichen ist das Einzige, was zählt, und dafür ignoriere ich alles andere.“
46–50	„Es fällt mir schwer, mich für Dinge zu interessieren, die um mich herum geschehen.“
51–55	„Mir gefällt es nicht, wie Personen ständig über mich urteilen.“
56–70	„Ich bin die klügste, weiseste, stärkste, schnellste und schönste Person, die ich kenne.“
71–80	„Ich bin davon überzeugt, dass ich von mächtigen Feinden gejagt werde. Ihre Agenten sind überall. Ich bin sicher, dass sie mich ständig beobachten.“
81–85	„Es gibt nur eine Person, der ich vertrauen kann. Und nur ich kann diesen besonderen Freund sehen.“
86–95	„Ich kann nichts ernst nehmen. Je ernster die Situation ist, desto lustiger finde ich sie.“
96–100	„Ich habe entdeckt, dass ich wirklich gerne Leute umbringe.“

Wahnsinn heilen

Der Zauber *Gefühle besänftigen* kann den Wahnsinn unterdrücken, während der Zauber *Schwache Genesung* einen Charakter von kurz- oder langfristigem Wahnsinn heilen kann. Je nachdem, woher der Wahnsinn stammt, kann *Fluch brechen* oder *Gutes und Böses bannen* ebenfalls effektiv sein. Nur der Zauber *Vollständige Genesung* oder mächtigere Magie können einen Charakter von dauerhaftem Wahnsinn befreien.

Gegenstände

Wenn Charaktere Seile durchschneiden, Fenster einschlagen oder den Sarg eines Vampirs zerschmettern müssen, gilt als einzige feste Regel: Mit genug Zeit und den richtigen Werkzeugen können die Charaktere jedes zerstörbare Objekt zerstören. Nutze deinen gesunden Menschenverstand, wenn es darum geht, ob ein Charakter erfolgreich einen Gegenstand zerstört. Kann ein Kämpfer mit einem Schwert eine Steinwand durchtrennen? Nein, das Schwert geht wahrscheinlich vor der Mauer kaputt.

Für diese Regeln ist ein Objekt ein separater, unbelebter Gegenstand wie ein Fenster, eine Tür, ein Schwert, ein Buch, ein Tisch, ein Stuhl oder Stein – kein Gebäude oder ein Fahrzeug, dass aus vielen verschiedenen Objekten besteht.

Werte für Gegenstände

Wenn Zeit eine Rolle spielt, kannst du zerstörbaren Gegenständen eine Rüstungsklasse und Trefferpunkte zuweisen. Du kannst ihnen auch Immunität und Resistenz gegen beziehungsweise Anfälligkeit für bestimmte Schadensarten geben.

Rüstungsklasse: Die Rüstungsklasse eines Gegenstands legt fest, wie schwierig es ist, dem Gegenstand mit einem Treffer Schaden zuzufügen (da der Gegenstand nicht ausweichen kann). Die Tabelle „Rüstungsklasse eines Gegenstands“ liefert Vorschläge für die RK bestimmter Materialien.

Rüstungsklasse eines Gegenstands

Material	RK
Papier, Seil, Stoff	11
Eis, Glas, Kristall	13
Holz, Knochen	15
Stein	17
Eisen, Stahl	19
Mithral	21
Adamantin	23

Trefferpunkte: Die Trefferpunkte eines Gegenstands geben an, wie viel Schaden er erleiden kann, bevor er seine strukturelle Integrität verliert. Solide Gegenstände haben mehr Trefferpunkte als zerbrechliche. Große Gegenstände haben zudem meist mehr Trefferpunkte als kleine, es sei denn, die Zerstörung eines kleinen Teils ist genauso effektiv wie die Zerstörung des gesamten Objekts. Die Tabelle „Trefferpunkte eines Gegenstands“ liefert Vorschläge für Trefferpunkte für maximal große zerbrechliche und stabile Gegenstände.

Trefferpunkte eines Gegenstands

Größe	Zerbrechlich	Stabil
Winzig (Flasche, Schloss)	2 (1W4)	5 (2W4)
Klein (Kiste, Laute)	3 (1W6)	10 (3W6)
Mittelgroß (Fass, Kronleuchter)	4 (1W8)	18 (4W8)
Groß (Fenster 3 m x 3 m, Karren)	5 (1W10)	27 (5W10)

Riesige und gigantische Gegenstände: Gewöhnliche Waffen sind gegen viele riesige und gigantische Gegenstände wie kolossale Statuen, Steinsäulen oder massive Felsbrocken praktisch nutzlos. Eine Fackel kann jedoch einen riesigen Wandteppich verbrennen und der Zauber *Erdbeben* kann einen Koloss zu einem Schutthaufen machen. Wenn du möchtest, kannst du die Trefferpunkte von riesigen und gigantischen Gegenständen verfolgen, oder du legst einfach fest, wie lange der Gegenstand einer bestimmten Waffe oder Kraft widersteht. Wenn du Trefferpunkte verwendest, teile den Gegenstand in höchstens große Abschnitte und verfolge die Trefferpunkte jedes Abschnitts separat. Wird einer dieser Abschnitte zerstört, könnte der ganze Gegenstand ruiniert werden. Eine gigantische Statue eines Menschen könnte beispielsweise umfallen, wenn die Trefferpunkte eines ihrer großen Beine auf 0 sinken.

Gegenstände und Schadensarten: Gegenstände sind gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Du kannst festlegen, dass einige Schadensarten gegen bestimmte Gegenstände oder Materialien effektiver sind als andere. Beispielsweise funktioniert Wuchtschaden gut, um Dinge zu zerschmettern, aber nicht, um Seile oder Leder zu durchtrennen. Papier- und Stoffgegenstände sind anfällig für Blitz- und Feuerschaden. Eine Spitzhacke kann Steine zerbrechen, aber nicht besonders gut einen Baum fällen. Nutze wie immer gesunden Menschenverstand.

Schadensschwellenwert: Große Objekte wie Burgmauern haben oft zusätzliche Widerstandskraft, die durch einen Schadensschwellenwert dargestellt wird. Ein Gegenstand mit einem Schadensschwellenwert ist gegen jeglichen Schaden immun, es sei denn, er erhält durch einen einzigen Angriff oder einen Effekt mindestens so viel Schaden wie sein Schadensschwellenwert. In diesem Fall erhält der Gegenstand wie gewohnt Schaden. Jeglicher Schaden, der geringer als der Schadensschwellenwert des Gegenstands ist, gilt als oberflächlich und hat keinen Effekt auf die Trefferpunkte des Objekts.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Gifte

Aufgrund ihrer heimtückischen und tödlichen Art sind Gifte in den meisten Gesellschaften verboten, jedoch sind sie ein beliebtes Werkzeug für Assassinen, Drow und andere böse Kreaturen.

Gifte wirken auf die folgenden vier Arten.

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, leidet unter seinen Effekten.

Einnahme: Eine Kreatur muss die gesamte Dosis dieses Gifts zu sich nehmen, um unter den Effekten zu leiden. Die Dosis kann über Nahrung oder Flüssigkeit aufgenommen werden. Du kannst entscheiden, ob eine geringere Dosis einen verringerten Effekt hat, so dass die Kreatur beim Rettungswurf im Vorteil ist oder das Gift bei einem gescheiterten Rettungswurf nur die Hälfte des Schadens verursacht.

Einatmen: Bei diesen Giften handelt es sich um Pulver oder Gase, die beim Einatmen wirken. Wird das Pulver zerstäubt oder das Gas freigesetzt, erleiden alle Kreaturen in einem Würfel mit 1,5 Metern Kantenlänge den Effekt. Die dadurch entstandene Wolke löst sich kurz darauf auf. Den Atem anzuhalten hilft nicht gegen diese Gifte, da sie auf die Nasenschleimhaut, die Tränenkanäle und andere Körperteile wirken.

Verletzung: Verletzungsgift kann auf Waffen, Geschosse, Fallenkomponenten und andere Gegenstände angewendet werden, die Hieb- oder Stichschaden verursachen. Das Gift behält seine Wirksamkeit, bis es durch eine Wunde übertragen oder abgewaschen wird. Eine Kreatur, die von einem Gegenstand Hieb- oder Stichschaden erhält, der mit diesem Gift bedeckt ist, erleidet seinen Effekt.

Gifte

Gegenstand	Typ	Preis pro Dosis
Assassinenblut	Einnahme	150 GM
Ätheressenz	Einatmen	300 GM
Blasse Tinktur	Einnahme	250 GM
Bosheit	Einatmen	250 GM
Drow-Gift	Verletzung	200 GM
Erstarrung	Einnahme	600 GM
Kriecherschleim	Kontakt	200 GM
Mitternachtstränen	Einnahme	1.500 GM
Purpurwurmgift	Verletzung	2.000 GM
Schlangengift	Verletzung	200 GM
Taggit-Öl	Kontakt	400 GM
Verbrannte Othurdämpfe	Einatmen	500 GM
Wahrheitsserum	Einnahme	150 GM
Wyvern-Gift	Verletzung	1.200 GM

Beispielgifte

Jede Art von Gift hat ihre eigenen, schwächenden Eigenschaften.

Assassinenblut (Einnahme): Eine Kreatur, die dieses Gift einnimmt, muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 6 (1W12) Giftschaden und ist 24 Stunden lang vergiftet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht vergiftet.

Ätheressenz (Einatmen): Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt ist, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist acht Stunden lang vergiftet. Die vergiftete Kreatur ist bewusstlos. Die Kreatur erwacht, wenn sie Schaden erleidet oder von einer anderen Kreatur als Aktion wachgerüttelt wird.

Blasse Tinktur (Einnahme): Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt ist, muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 3 (1W6) Giftschaden und ist vergiftet. Die vergiftete Kreatur muss den Rettungswurf alle 24 Stunden wiederholen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 3 (1W6) Giftschaden. Bis die Wirkung des Gifts nachlässt, kann der von ihm verursachte Schaden auf keine Art geheilt werden. Nach sieben erfolgreichen Rettungswürfen endet der Effekt und die Kreatur kann normal geheilt werden.

Bosheit (Einatmen): Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt ist, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Stunde lang vergiftet. Die vergiftete Kreatur ist blind.

Drow-Gift (Verletzung): Dieses Gift wird normalerweise von den Drow an einem Ort hergestellt, der fernab von jeglichem Sonnenlicht liegt. Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt ist, muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Stunde lang vergiftet. Wenn der Rettungswurf um mindestens 5 scheitert, ist das Ziel außerdem bewusstlos, solange es auf diese Art vergiftet ist. Die Kreatur erwacht, wenn sie Schaden erleidet oder von einer anderen Kreatur als Aktion wachgerüttelt wird.

Erstarrung (Einnahme): Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt ist, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist 4W6 Stunden lang vergiftet. Die vergiftete Kreatur ist kampfunfähig.

Kriecherschleim (Kontakt): Dieses Gift muss von einem toten oder kampfunfähigen Kriecher entnommen werden. Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt ist, muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang vergiftet. Die vergiftete Kreatur ist gelähmt. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Mitternachtstränen (Einnahme): Eine Kreatur, die dieses Gift einnimmt, erleidet bis Mitternacht keine Effekte. Wird das Gift bis dahin nicht neutralisiert, muss die Kreatur einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 31 (9W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Purpurwurmgift (Verletzung): Dieses Gift muss einem toten oder kampfunfähigen Purpurwurm entnommen werden. Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt ist, muss einen SG-19-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 42 (12W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Schlangengift (Verletzung): Dieses Gift muss einer toten oder kampfunfähigen Riesengiftschlange entnommen werden. Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt ist, muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 10 (3W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Taggit-Öl (Kontakt): Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt ist, muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist 24 Stunden lang vergiftet. Die vergiftete Kreatur ist bewusstlos. Sie wacht auf, wenn sie Schaden erleidet.

Verbrannte Othurdämpfe (Einatmen): Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt ist, muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 10 (3W6) Giftschaden. Sie muss den Rettungswurf zu Beginn jedes ihrer Züge wiederholen. Bei jedem aufeinanderfolgenden gescheiterten Rettungswurf erleidet die Kreatur 3 (1W6) Giftschaden. Nach drei erfolgreichen Rettungswürfen endet das Gift.

Wahrheitsserum (Einnahme): Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt ist, muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Stunde lang vergiftet. Die vergiftete Kreatur kann nicht wissentlich lügen, als stünde sie unter dem Effekt des Zaubers *Zone der Wahrheit*.

Wyvern-Gift (Verletzung): Dieses Gift muss einem toten oder kampfunfähigen Wyvern entnommen werden. Eine Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt ist, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 24 (7W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Magische Gegenstände

Magische Gegenstände sind in den Horten besiegter Monster oder längst 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.

Einstimmung

Zu manchen magischen Gegenständen muss erst eine Bindung aufgebaut werden, bevor die magischen Eigenschaften nutzbar sind. Diese Bindung wird Einstimmung genannt, und manche Gegenstände besitzen bestimmte Voraussetzungen dafür. Wenn die Voraussetzung eine Klasse ist, muss die jeweilige Kreatur zu dieser Klasse gehören, um sich auf den Gegenstand einzustimmen. (Wenn es sich bei der Klasse um eine zauberwirkende Klasse handelt, erfüllt ein Monster die Voraussetzung, wenn es Zauberplätze hat und die Zauberliste der Klasse verwendet.) Falls der Gegenstand einen Zauberwirker voraussetzt, erfüllt eine Kreatur die Voraussetzung, wenn sie mithilfe ihrer Eigenschaften oder Merkmale mindestens einen Zauber wirken kann, ohne einen magischen Gegenstand oder ähnliches dafür zu brauchen.

Wenn eine Kreatur sich nicht auf einen Gegenstand einstimmt, der Einstimmung erfordert, profitiert sie nur von den nichtmagischen Vorzügen des Gegenstands, sofern in dessen Beschreibung nichts anderes angegeben ist. Beispielsweise verleiht ein magischer Schild, der Einstimmung erfordert, einer nicht eingestimmten Kreatur die Vorzüge eines normalen Schilds, aber keine der magischen Eigenschaften.

Zum Einstimmen auf einen Gegenstand muss eine Kreatur eine kurze Rast mit dem Gegenstand verbringen. Dabei muss sie den Gegenstand berühren und sich ausschließlich auf ihn konzentrieren. Die kurze Rast darf nicht dieselbe sein wie die, in der die Eigenschaften des Gegenstands erlernt werden. Diese Konzentration auf den Gegenstand kann bei einer Waffe aus Training mit der Waffe, bei einem wundersamen Gegenstand aus Meditation mit dem Gegenstand oder aus einer anderen passenden Aktivität bestehen. Wenn die kurze Rast unterbrochen wird, scheitert die Einstimmung. Anderenfalls versteht die Kreatur am Ende der kurzen Rast intuitiv, wie sie die magischen Eigenschaften des Gegenstands aktivieren kann. Dies gilt auch für gegebenenfalls notwendige Befehlswörter.

Ein Gegenstand kann jeweils nur auf eine Kreatur eingestimmt sein, und jede Kreatur kann sich nicht auf mehr als drei magische Gegenstände gleichzeitig einstimmen. Jeder Versuch, sich auf einen vierten Gegenstand einzustimmen, scheitert: Die Kreatur muss erst die Einstimmung auf einen Gegenstand beenden. Außerdem kann sich eine Kreatur nicht auf mehr als ein Exemplar eines Gegenstands einstimmen. Es ist einer Kreatur beispielsweise nicht möglich, sich auf mehr als einen *Ring des Schutzes* gleichzeitig einzustimmen.

Die Einstimmung einer Kreatur auf einen Gegenstand endet, sobald die Kreatur die Voraussetzungen für die Einstimmung nicht mehr erfüllt, wenn der Gegenstand mindestens 24 Stunden lang mehr als 30 Meter von der Kreatur entfernt ist, wenn die Kreatur stirbt oder wenn sich eine andere Kreatur auf den Gegenstand einstimmt. Sofern der Gegenstand nicht verflucht ist, kann eine Kreatur die Einstimmung auch freiwillig beenden, indem sie eine weitere kurze Rast damit verbringt, sich auf den Gegenstand zu konzentrieren.

Gegenstände tragen und führen

Um die Eigenschaften eines magischen Gegenstands zu nutzen, muss er unter Umständen getragen oder geführt werden. Ein magischer Gegenstand, der getragen werden muss, muss auf die beabsichtigte Weise getragen werden: Stiefel gehören an die Füße, Handschuhe an die Hände, Hüte und Helme auf den Kopf und 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.

In den meisten Fällen lässt sich ein magischer Gegenstand, der getragen werden soll, an Größe und Körperbau einer Kreatur anpassen. Viele magische Kleidungsstücke sind leicht verstellbar oder in der Lage, sich magisch an den Träger anzupassen. Es gibt seltene Ausnahmen. Wenn die Geschichte einen guten Grund nahelegt, warum ein Gegenstand nur Kreaturen einer bestimmten Größe oder Körperform passen sollte, kannst du festlegen, dass der Gegenstand sich nicht anpassen lässt. Zum Beispiel könnten von Drow hergestellte Rüstungen nur Elfen passen. Zwerge könnten Gegenstände herstellen, die nur von zwergengroßen und zwergengestaltigen Individuen verwendet werden können.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Wenn ein Nichthumanoide versucht, einen Gegenstand zu tragen, kannst du entscheiden, ob der Gegenstand wie erwartet funktioniert oder nicht. Ein Ring an einem Tentakel mag funktionieren, aber ein Yuan-ti mit einem schlangenartigen Schwanz anstelle von Beinen kann keine Stiefel tragen.

Mehrere gleichartige Gegenstände

Nutze deinen gesunden Menschenverstand, um zu entscheiden, ob mehr als ein gleichartiger magischer Gegenstand getragen werden kann. Ein Charakter kann üblicherweise nicht mehr als ein Paar Schuhe, ein Paar Handschuhe oder Panzerhandschuhe, ein Paar Armschienen, eine Rüstung, eine Kopfbedeckung und einen Umhang tragen. Du kannst Ausnahmen machen: Zum Beispiel könnte ein Charakter vielleicht einen Stirnreif unter einem Helm oder zwei Umhänge übereinander tragen.

Paarweise Gegenstände

Gegenstände, die paarweise verwendet werden (beispielsweise Stiefel, Armschienen, Panzerhandschuhe und Handschuhe), gewähren ihre Vorzüge nur, wenn beide Bestandteile des Paares getragen werden. Wenn ein Charakter beispielsweise einen Stiefel des Schreitens und Springens an einem Fuß und einen Stiefel der Elfen am anderen Fuß trägt, erhält er von keinem einen Vorzug.

Einen Gegenstand aktivieren

Zum Aktivieren mancher magischer Gegenstände muss ihr Nutzer etwas Besonderes tun – zum Beispiel den Gegenstand halten und ein Befehlswort aussprechen. Die Beschreibung jeder Gegenstandskategorie oder jedes einzelnen Gegenstands gibt an, wie ein Artikel aktiviert wird. Bestimmte Gegenstände verwenden die folgenden Regeln für ihre Aktivierung.

Falls die Aktivierung eines Gegenstands eine Aktion erfordert, gehört diese Aktion nicht zur Aktion „Gegenstand verwenden". Daher kann ein Merkmal wie Flinke Finger eines Schurken nicht genutzt werden, um den Gegenstand zu aktivieren.

Befehlswort

Ein Befehlswort ist ein Wort oder kurzer Satz, der gesprochen werden muss, damit ein Gegenstand funktioniert. Ein magischer Gegenstand, der ein Befehlswort erfordert, kann nicht in einem Bereich aktiviert werden, in dem Geräusche verhindert werden – wie zum Beispiel im Bereich des Zaubers Stille.

Verbrauchsgegenstände

Manche Gegenstände werden bei der Aktivierung verbraucht. Ein Trank oder ein Elixier muss geschluckt und ein Öl auf den Körper aufgetragen werden. Die Schrift verschwindet von einer Schriftrolle, wenn sie gelesen wird. Ein Verbrauchsgegenstand verliert nach dem Gebrauch seine Magie.

Zauber

Manche magische Gegenstände erlauben es ihrem Benutzer, einen Zauber mit ihnen zu wirken. Der Zauber wird auf dem niedrigsten Zaubergrad gewirkt, der möglich ist, verbraucht keinen Zauberplatz des Benutzers und verlangt keine Komponenten, sofern die Beschreibung des Gegenstands nichts anderes besagt. Der Zauber hat seinen normalen Zeitaufwand und seine normale Reichweite und Wirkungsdauer, und der Benutzer des Gegenstands muss sich konzentrieren, wenn der Zauber Konzentration erfordert. Viele Gegenstände wie beispielsweise Tränke umgehen das Wirken eines Zaubers und verleihen die Effekte des Zaubers mit ihrer üblichen Wirkungsdauer. Für bestimmte Gegenstände gelten Ausnahmen von diesen Regeln. Für diese gelten andere Regeln für Zeitaufwand, Wirkungsdauer oder andere Teile des Zaubers.

Ein magischer Gegenstand kann erfordern, dass du dein eigenes Attribut zum Zauberwirken verwendest, wenn du einen Zauber mit dem Gegenstand wirkst. Dies gilt zum Beispiel für bestimmte Stäbe. Wenn du mehr als ein Attribut zum Zauberwirken hast, bestimmst du, welches du für den Gegenstand verwendest. Wenn du kein Attribut zum Zauberwirken hast, weil du zum Beispiel ein Schurke mit dem Merkmal Magischen Gegenstand benutzen bist, ist dein Zauberwirken-Attributsmodifikator für den Gegenstand +0 und du kannst deinen Übungsbonus hinzufügen.

Ladungen

Einige magische Gegenstände haben Ladungen, die verbraucht werden müssen, um ihre Eigenschaften zu aktivieren. Die Anzahl der verbleibenden Ladungen eines Gegenstands wird offenbart, wenn ein Identifizieren-Zauber auf ihn gewirkt wird oder wenn eine Kreatur sich auf ihn einstimmt. Wenn ein Gegenstand Ladungen zurückerhält, erfährt die darauf eingestimmte Kreatur außerdem, wie viele Ladungen er zurückerhalten hat.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Das A bis Z magischer Gegenstände

Magische Gegenstände werden in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet. Die Beschreibung eines magischen Gegenstands enthält den Namen des Gegenstands, seine Kategorie, seine Seltenheit und seine magischen Eigenschaften.

Adamantrüstung

Rüstung (mittelschwer oder schwer, nicht Fell), 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 als Aktion einen Ort auf einer anderen Existenzebene benennen, mit dem du vertraut bist. Führe dann einen SG-15-Intelligenzwurf aus. Bei einem Erfolg wirkst du den Zauber *Ebenenwechsel*. Anderenfalls reist du und jede Kreatur und jeder Gegenstand im Abstand von bis zu 4,5 Metern von dir an einen zufälligen Ort. Würfle mit einem W100. Bei einer 1–60 reist ihr an einen zufälligen Ort auf der von dir genannten Ebene. Bei einer 61–100 reist ihr auf eine zufällig bestimmte Existenzebene.

Amulett des Schutzes gegen Ortung und Ausspähung

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du dieses Amulett trägst, bist du vor Erkenntnismagie versteckt. Du kannst nicht das Ziel solcher Magie sein oder durch magische Ausspähungssensoren wahrgenommen werden.

Anhänger der Gesundheit

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du dieses Amulett trägst, ist dein Konstitutionswert 19. Es hat keinen Effekt, wenn er bereits 19 oder höher ist.

Anhänger der Gesundheit

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn du diesen Anhänger trägst, bist du gegen alle Krankheiten immun. Wenn du bereits eine Krankheit hast, werden die Effekte der Krankheit unterdrückt, solange du den Anhänger trägst.

Anhänger der Wundheilung

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Anhänger trägst und sterben würdest, stabilisierst du dich zum Beginn deines Zugs. Wenn du einen Trefferwürfel verwendest, um Trefferpunkte zurückzuerhalten, verdoppelst du außerdem jedes Mal die zurückerhaltenen Trefferpunkte.

Anhänger des Giftschutzes

Wundersamer Gegenstand, selten

An dieser feinen Silberkette hängt ein schwarzer Edelsteinanhänger im Brillantschliff. Wenn du ihn trägst, haben Gifte keinen Effekt auf dich. Du bist gegen den Zustand Vergiftet und gegen Giftschaden immun.

Apparat der Krabbe

Wundersamer Gegenstand, legendär

Dieser Gegenstand scheint zunächst ein großes, 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, öffnet sich eine Luke am Ende des Fasses, durch die zwei höchstens mittelgroße Kreaturen ins Innere kriechen können. Am anderen Ende des Fassinneren befindet sich eine Reihe mit zehn Hebeln in neutraler Stellung. Die Hebel 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:

Rüstungsklasse: 20
Trefferpunkte: 200
Bewegungsrate: 9 m, Schwimmen 9 m (oder 0 m für beides, wenn Beine und Schwanz nicht ausgefahren sind)
Schadensimmunitäten: Gift, psychisch

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 auch bis auf 270 Meter Tiefe tauchen. Bei größeren Tiefen erleidet das Fahrzeug durch den Druck 2W6 Wuchtschaden pro Minute.

Eine Kreatur im Apparat kann als Aktion bis zu zwei Hebel nach oben oder unten bewegen. Nach jedem Gebrauch 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.

Hebel des Apparats der Krabbe

Hebel	Oben	Unten
1	Beine und Schwanz ausgefahren, der Apparat kann gehen und schwimmen.	Beine und Schwanz eingefahren, die Bewegungsrate des Apparats ist 0 und er kann nicht von Boni auf die Bewegungsrate profitieren.
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	Zwei Greifscheren werden vorne seitlich ausgefahren.	Die Greifscheren werden eingefahren.
5	Jede ausgefahrene Greifschere führt den folgenden Nahkampfwaffenangriff aus: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 7 (2W6) Wuchtschaden.	Jede ausgefahrene Greifschere führt den folgenden Nahkampfwaffenangriff aus: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: Das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 15).
6	Der Apparat geht oder schwimmt vorwärts.	Der Apparat geht oder schwimmt rückwärts.
7	Der Apparat dreht sich um 90 Grad nach links.	Der Apparat dreht sich um 90 Grad nach rechts.
8	Augenartige Vorrichtungen spenden im Radius von neun Metern helles Licht und im Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht.	Das Licht geht aus.
9	Der Apparat sinkt in einer Flüssigkeit bis zu sechs Meter.	Der Apparat steigt in einer Flüssigkeit bis zu sechs Meter auf.
10	Die hintere Luke entriegelt und öffnet sich.	Die hintere Luke schließt und verriegelt sich.

Armschienen der Verteidigung

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Armschienen trägst, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine RK, falls du keine Rüstung trägst und keinen Schild verwendest.

Armschienen des Bogenschützen

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Armschienen trägst, bist du im Umgang mit Langbögen und Kurzbögen geübt und erhältst einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe nach Fernkampfangriffen mit solchen Waffen.

Augen der Bezauberung

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Diese kristallenen Gläser können als Brille getragen werden. Sie haben drei Ladungen. Wenn du sie trägst, kannst du als Aktion eine Ladung verbrauchen und den Zauber *Person bezaubern* (Zauberrettungswurf-SG 13) auf eine humanoide Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir wirken, sofern du und das Ziel euch gegenseitig sehen könnt. Die Gläser erhalten täglich im Morgengrauen alle verbrauchten Ladungen zurück.

Augen des Adlers

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Diese kristallenen Gläser können als Brille getragen werden. Wenn du sie trägst, bist du bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die einen klaren Blick erfordern, im Vorteil. Bei klaren Sichtverhältnissen kannst du selbst bei extrem weit entfernten Kreaturen und Gegenständen Details erkennen, wenn diese mindestens 60 Zentimeter groß sind.

Augen des präzisen Sehens

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese kristallenen Gläser können als Brille getragen werden. Wenn du sie trägst, kannst du im Abstand von bis zu 30 Zentimetern viel besser sehen als sonst. Du bist bei Intelligenzwürfen (Nachforschungen), die einen scharfen Blick erfordern, im Vorteil, wenn du einen Bereich oder einen Gegenstand innerhalb dieser Reichweite untersuchst.

Belebter Schild

Rüstung (Schild), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Schild hältst, kannst du als Bonusaktion sein Befehlswort sprechen und ihn animieren. 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 eine Minute lang animiert, bis du eine Bonusaktion verwendest, um diesen Effekt zu beenden oder bis du kampfunfähig wirst oder stirbst. Daraufhin fällt der Schild auf den Boden oder in deine Hand, falls du eine Hand frei hast.

Berserkeraxt

Waffe (beliebige Axt), 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, erhöht sich dein Trefferpunktemaximum außerdem für jede Stufe, die du erreicht hast, um 1.

Fluch: Diese Axt ist verflucht, und wenn du dich auf sie einstimmst, geht der Fluch auf dich über. Solange du verflucht bist, bist du nicht bereit, dich von der Axt zu trennen. Du behältst sie stets in Reichweite. Außerdem bist du bei Angriffswürfen mit anderen Waffen als dieser im Nachteil, es sei denn, es befinden sich im Abstand von bis zu 18 Metern von dir keine Gegner, die du sehen oder hören kannst.

Wenn eine feindlich gesinnte Kreatur dir Schaden zufügt, während du die Axt besitzt, musst du einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder du wirst rasend. Während du rasend bist, musst du deine Aktion in jeder Runde verwenden, um die Kreatur, die dir am nächsten ist, mit der Axt anzugreifen. Falls zu deiner Angriffsaktion zusätzliche Angriffe gehören, verwendest du diese zusätzlichen Angriffe. Wenn du dein aktuelles Ziel niedergestreckt hast, gehst du zur zweitnächsten Kreatur über. Wenn du mehrere mögliche Ziele hast, greifst du zufällig eins davon an. Du bist rasend, bist du deinen Zug beginnst, ohne dass sich Kreaturen im Abstand von bis zu 18 Metern von dir befinden, die du sehen oder hören kannst.

Bohnenbeutel

Wundersamer Gegenstand, selten

In diesem schweren Stoffbeutel befinden sich 3W4 getrocknete Bohnen. Der Beutel wiegt 250 Gramm plus 125 Gramm für jede darin enthaltene Bohne.

Wenn du den Inhalt des Beutels auf den Boden ausleerst, explodieren die Bohnen in einem Radius von drei Metern. Jede Kreatur im Wirkungsbereich – einschließlich dir – muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 5W4 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Das Feuer entzündet brennbare Gegenstände in der Umgebung, die nicht getragen oder gehalten werden.

Wenn du eine Bohne aus dem Beutel nimmst, sie in Erde oder Sand einpflanzt und bewässerst, produziert die Bohne eine Minute nach dem Pflanzen einen Effekt an der Stelle, wo sie gepflanzt wurde. Der SL kann einen Effekt aus der folgenden Tabelle auswählen, zufällig bestimmen oder einen Effekt erschaffen.

W100	Effekt
1	5W4 Pilze sprießen. Wenn eine Kreatur einen Pilz isst, würfle mit einem beliebigen Würfel. Bei einem ungeraden Ergebnis muss die Kreatur, die den Pilz gegessen hat, einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 5W6 Giftschaden und ist eine Stunde lang vergiftet. Bei einem geraden Ergebnis erhält die Kreatur, die den Pilz gegessen hat, eine Stunde lang 5W6 temporäre Trefferpunkte.
2–10	Ein Geysir bricht aus und speit 1W12 Runden lang Wasser, Bier, Beerensaft, Tee, Essig, Wein oder Öl (der SL entscheidet) neun Meter weit in die Höhe.
11–20	Ein Baumhirte sprießt. Es besteht eine 50-prozentige Wahrscheinlichkeit, dass der Baumhirte chaotisch böse ist und angreift.
21–30	Eine belebte, unbewegliche Steinstatue deiner selbst wächst aus dem Boden. Sie bedroht dich verbal. Wenn du die Statue verlässt 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 blauen Flammen erscheint und brennt 24 Stunden lang (oder bis es gelöscht wird).
41–50	1W6+6 Kreischer sprießen.
51–60	1W4+8 grellrosa Kröten kriechen hervor. Wenn eine Kröte berührt wird, verwandelt sie sich in ein großes oder kleineres Monster, das der SL bestimmt. 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.

W100	Effekt
71–80	Ein Obstbaum wächst. Er trägt 1W10+20 Früchte, wovon 1W8 Früchte wie zufällig bestimmte magische Tränke wirken. Eine Frucht wirkt wie ein trinkbares Gift, das der SL bestimmt. Der Baum verschwindet nach einer Stunde. Gepflückte Früchte bleiben zurück und behalten 30 Tage lang etwaige Magie.
81–90	Ein Nest mit 1W4+3 Eiern erscheint. Jede Kreatur, die ein Ei isst, muss einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erhöht die jeweilige Kreatur ihren niedrigsten Attributswert dauerhaft um 1, wobei sie zufällig zwischen gleich niedrigen Werten auswählt. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur durch eine interne magische Explosion 10W6 Energieschaden.
91–99	Eine Pyramide mit einer quadratischen Basis von 18 Metern Kantenlänge bricht hervor. Im Inneren befindet sich ein Sarkophag mit einem Mumienfürsten. Die Pyramide ist der Hort des Mumienfürsten und der Sarkophag enthält Schätze, die der SL bestimmt.
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, den der SL bestimmt. Der Ort kann beispielsweise eine herrliche Aussicht, das Schloss eines Wolkenriesen oder eine andere Existenzebene sein.

Bösartige Waffe

Waffe (beliebig), selten

Wenn du bei einem Angriffswurf mit dieser magischen Waffe eine 20 würfelst, verursacht dein kritischer Treffer zusätzlich 2W6 Schaden des Typs, den die Waffe verursacht.

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 kreisrundes Tuch mit einem Durchmesser von 1,8 Metern.

Du kannst den *Brunnen der vielen Welten* als Aktion ausbreiten und auf einer festen Oberfläche platzieren, woraufhin er ein in beide Richtungen funktionierendes Portal zu einer anderen Welt oder Existenzebene erzeugt. Jedes Mal, wenn mit dem Gegenstand ein Portal geöffnet wird, entscheidet der SL, wohin es führt. Du kannst ein offenes Portal als Aktion schließen, indem du den Rand des Tuchs greifst und es zusammenfaltest. Nachdem ein *Brunnen der vielen Welten* ein Portal geöffnet hat, kann er erst in 1W8 Stunden wieder auf diese Weise verwendet werden.

Dämonenrüstung

Rüstung (Ritterrüstung), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine RK und kannst Abyssisch verstehen und sprechen. Außerdem wandeln die klauenbesetzten Panzerhandschuhe der Rüstung waffenlose Angriffe mit deinen Händen in magische Waffen um, die Hiebschaden verursachen. Dabei hast du einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe und einen 1W8 als Schadenswürfel.

Fluch: Nachdem du diese verfluchte Rüstung angelegt hast, kannst du sie nur 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 und bei Rettungswürfen gegen ihre Zauber und Spezialfähigkeiten im Nachteil.

Diadem des Versengens

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn du dieses Diadem trägst, kannst du damit als Aktion den Zauber *Sengender Strahl* wirken. Wenn du die Angriffswürfe für den Zauber ausführst, ist dein Angriffsbonus +5. Das Diadem kann erst im nächsten Morgengrauen wieder auf diese Weise verwendet werden.

Dieb der neun Leben

Waffe (beliebiges Schwert), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Das Schwert hat 1W8+1 Ladungen. Wenn du einen kritischen Treffer gegen eine Kreatur landest, die weniger als 100 Trefferpunkte hat, muss die Kreatur einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie stirbt auf der Stelle, da das Schwert ihr ihre Lebensenergie entzieht (Konstrukte und Untote sind immun). Das Schwert verliert eine Ladung, wenn

die Kreatur getötet wird. Wenn das Schwert keine Ladungen mehr hat, verliert es diese Eigenschaft.

Dimensionsfesseln

Wundersamer Gegenstand, selten

Du kannst diese Fesseln als Aktion einer kampfunfähigen Kreatur anlegen. Die Fesseln passen sich an kleine bis große Kreaturen an. Zusätzlich zu ihrer Funktion als normale Handschellen verhindern diese Fesseln, dass eine mit ihnen gefesselte Kreatur irgendeine Form von extradimensionaler Bewegung nutzen kann. Dazu gehören Teleportation und Reisen in eine andere Existenzebene. Sie hindern die Kreatur nicht daran, ein interdimensionales Portal zu durchqueren.

Du und jede Kreatur, die du bestimmst, wenn du die Fesseln verwendest, könnt sie als Aktion abnehmen. Die gefesselte Kreatur kann alle 30 Tage einmal einen SG-30-Stärkewurf (Athletik) ausführen. Bei einem Erfolg befreit sich die Kreatur 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 ausführst.

Du kannst als Aktion ein dickflüssiges, schwarzes Gift auf der Klinge erscheinen lassen. Das Gift bleibt eine Minute lang wirksam, oder bis ein Angriff mit dieser Waffe eine Kreatur trifft. Diese Kreatur muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 2W10 Giftschaden und ist eine Minute lang vergiftet. Der Dolch kann erst im nächsten Morgengrauen wieder auf diese Weise verwendet werden.

Drachenschuppenpanzer

Rüstung (Schuppenpanzer), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Ein Drachenschuppenpanzer besteht aus den Schuppen einer einzelnen Drachenart. In manchen Fällen sammeln Drachen ihre abgeworfenen Schuppen und schenken sie Humanoiden. In anderen Fällen häuten Jäger einen toten Drachen und machen seine Haut vorsichtig haltbar. Unabhängig von ihrer Herkunft sind Drachenschuppenpanzer extrem wertvoll.

Wenn du diese Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine RK, du bist bei Rettungswürfen gegen die Furchterregende Präsenz und die Odemwaffen von Drachen im Vorteil und bist gegen eine Schadensart resistent. Welche Schadensart das ist, hängt von der Drachenart ab, von der die Schuppen stammen (siehe Tabelle).

Außerdem kannst du dich als Aktion konzentrieren und auf magische Weise die Entfernung und Richtung des nächsten Drachen im Abstand von bis zu 48 Kilometern von dir erspüren, der mit der Art deiner Rüstung übereinstimmt. Diese besondere Aktion kann erst im nächsten Morgengrauen wiederverwendet 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 (beliebiges Schwert), selten

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Wenn du einen Drachen mit dieser Waffe triffst, erleidet der Drache zusätzlich 3W6 Schaden vom Typ der Waffe. Für diese Waffe zählen alle Kreaturen als Drache, die den Typ „Drache“ haben, auch Drachenschildkröten und Wyvern.

Dreizack der Fischherrschaft

Waffe (Dreizack), ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Dieser Dreizack ist eine magische Waffe. Er hat drei Ladungen. Wenn du ihn trägst, kannst du als Aktion eine Ladung verbrauchen, um den Zauber *Tier beherrschen* (Rettungswurf-SG 15) damit auf ein Tier zu wirken, das eine angeborene Schwimmbewegungsrate hat. Der Dreizack erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

Edelstein der Helligkeit

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieses Prisma hat 50 Ladungen. Wenn du es hältst, kannst du als Aktion eins von drei Befehlswörtern aussprechen und den entsprechenden Effekt auslösen:

- Mit dem ersten Befehlswort spendet der Edelstein im Radius von neun Metern helles Licht und im Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht. Dieser Effekt verbraucht keine Ladung. Er hält an, bis du eine Bonusaktion verwendest, um das Befehlswort nochmals auszusprechen oder bis du einen anderen Effekt des Edelsteins verwendest.

- Das zweite Befehlswort verbraucht eine Ladung und schießt einen blendenden Lichtstrahl auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir, die du sehen kannst. Die Kreatur muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang blind. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.
- Das dritte Befehlswort verbraucht fünf Ladungen. Daraufhin geht ein blendender Lichtkegel von neun Metern vom Edelstein aus. Jede Kreatur in dem Kegel muss einen Rettungswurf ausführen, als wäre sie von dem Lichtstrahl getroffen worden, der durch das zweite Befehlswort erzeugt wird.

Wenn alle Ladungen des Edelsteins verbraucht wurden, wird der Edelstein zu einem nichtmagischen Edelstein, der 50 GM wert ist.

Edelstein des Sehens

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Edelstein hat drei Ladungen. Du kannst als Aktion das Befehlswort des Edelsteins aussprechen und eine Ladung verbrauchen. Die nächsten zehn Minuten lang hast du Wahrer Blick mit einer Reichweite von 36 Metern, wenn du durch den Edelstein schaust.

Der Edelstein erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

Effizienter Köcher

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Jedes der drei Fächer des Köchers ist mit einem extradimensionalen Raum verbunden. Dadurch kann der Köcher viele 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 aus dem Köcher ziehen, als wäre es ein normaler Köcher oder eine normale Scheide.

Eisenbänder des Bindens

Wundersamer Gegenstand, selten

Diese rostige Eisenkugel misst 7,5 Zentimeter im Durchmesser und wiegt 0,5 Kilogramm. Du kannst als Aktion das Befehlswort aussprechen und die Kugel auf eine höchstens riesige Kreatur werfen, die du im Abstand von bis zu 18 Metern von dir 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 das Befehlswort als Bonusaktion erneut aussprichst, um es freizulassen. Dies oder ein fehlgeschlagener Angriff führt dazu, dass die Bänder sich wieder zu einer Kugel zusammenziehen.

Eine Kreatur, auch die festgesetzte, kann als Aktion einen SG-20-Stärkewurf ausführen, um die Eisenbänder aufzusprengen. Bei einem Erfolg wird der Gegenstand zerstört und die festgesetzte Kreatur befreit. Anderenfalls scheitern alle weiteren Versuche der Kreatur in den nächsten 24 Stunden automatisch.

Nachdem die Bänder verwendet wurden, können sie erst im nächsten Morgengrauen wiederverwendet werden.

Eiserne Flasche

Wundersamer Gegenstand, legendär

Diese Eisenflasche hat einen Messingstopfen. Du kannst als Aktion das Befehlswort der Flasche aussprechen und eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir, die du sehen kannst, als Ziel bestimmen. Wenn das Ziel von einer anderen Existenzebene stammt als der, in der du dich befindest, 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. Nachdem sie in der Flasche gefangen wurde, bleibt die Kreatur darin, bis sie wieder freigelassen wird. Die Flasche kann jeweils nur eine Kreatur gleichzeitig aufnehmen. Eine in der Flasche gefangene Kreatur muss nicht atmen, essen oder trinken und altert nicht.

Du kannst als Aktion den Stopfen der Flasche entfernen und die Kreatur freilassen, die in der Flasche gefangen ist. Die Kreatur ist dir und deinen Verbündeten gegenüber eine Stunde lang freundlich gesinnt und gehorcht während dieser Zeit deinen Befehlen. Wenn du ihr keine Befehle gibst oder ihr einen Befehl erteilst, der sie wahrscheinlich töten würde, verteidigt sie sich, führt aber anderenfalls 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 eine Kreatur in der Flasche ist. Um welchen Kreaturentyp es sich handelt, ist nur durch Öffnen der Flasche zu erfahren. Eine gerade entdeckte Flasche kann bereits eine vom SL gewählte oder zufällig bestimmte Kreatur enthalten.

W100	Inhalt
1–50	Leer
51–54	Dämon (Typ 1)
55–58	Dämon (Typ 2)
59–62	Dämon (Typ 3)
63–64	Dämon (Typ 4)
65	Dämon (Typ 5)
66	Dämon (Typ 6)
67	Deva
68–69	Dschinni
70–75	Elementar (beliebig)
76–77	Höherer Teufel
78–79	Ifriti
80–83	Nachtvettel
84–87	Niederer Teufel
88	Planetar
89–92	Salamander
93	Solar
94–96	Sukkubus/Inkubus
97–99	Unsichtbarer Pirscher
100	Xorn

Elementarer Edelstein

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Edelstein enthält ein Partikel Elementarenergie. Wenn du deine Aktion verwendest, um den Edelstein zu zerschmettern, wird ein Elementar beschworen, als hättest du den Zauber *Elementar beschwören* gewirkt. Die Magie des Edelsteins geht dadurch verloren. Die Art des Edelsteins bestimmt, was für ein Elementar durch den Zauber beschworen wird.

Edelstein	Beschworener Elementar
Gelber Diamant	Erdelementar
Roter Korund	Feuerelementar
Blauer Saphir	Luftelementar
Smaragd	Wasserelementar

Elfenrüstung

Rüstung (Kettenhemd), selten

Wenn du diese Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine RK. Du giltst als im Umgang mit dieser Rüstung geübt, auch wenn du keine Übung im Umgang mit mittelschwerer Rüstung hast.

Elfenumhang

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Umhang mit aufgesetzter Kapuze trägst, sind Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die erfolgen, um dich zu entdecken, im Nachteil. Außerdem du bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit), um dich zu verstecken, im Vorteil, da der Umhang sich zur Tarnung and die Farbe der Umgebung anpasst. Das Auf- oder Absetzen der Kapuze erfordert eine Aktion.

Ewiger Leim

Wundersamer Gegenstand, legendär

Diese zähflüssige, weiße Masse kann zwei Gegenstände dauerhaft miteinander verkleben. Der Tiegel oder die Flasche zur Aufbewahrung des Leims muss im Inneren mit *Öl der Glätte* bestrichen sein. Wenn er gefunden wird, enthält der Behälter 1W6+1 mal 20 Milliliter Leim.

20 Milliliter Leim reichen aus, um ein Quadrat mit 0,3 Metern Kantenlänge zu bedecken. Der Leim braucht eine Minute, um auszuhärten. Nach dem Aushärten kann die Klebeverbindung nur mit *Universellem Lösungsmittel*, *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. Sie wiegt zwei Kilogramm und schwimmt auf Wasser. Sie kann geöffnet werden, um Gegenstände darin zu verstauen. Dieser Gegenstand hat außerdem drei Befehlswörter. Du kannst als Aktion jeweils eins davon aussprechen.

Auf ein Befehlswort hin entfaltet sich die Kiste zu einem drei Meter langen, 1,2 Meter breiten und 0,6 Meter tiefen Boot. Das Boot hat ein Paar Ruder, einen Anker, einen Mast und ein Lateinersegel. Bis zu vier mittelgroße Kreaturen haben bequem darin Platz.

Auf das zweite Befehlswort hin entfaltet sich die Kiste zu einem 7,2 Meter langen, 2,4 Meter breiten und 1,8 Meter hohen Schiff. Das Schiff hat ein Deck, Rudersitze, fünf Paar Ruder, ein Steuerruder, einen Anker, eine Kabine an Deck und einen Mast mit einem quadratischen Segel. Fünfzehn mittelgroße Kreaturen haben bequem Platz darin.

Wenn die Kiste zu einem Gefährt wird, wiegt sie so viel wie ein normales Gefährt dieser Größe, und alles, was in der Kiste verstaut wurde, bleibt im Boot.

Wenn das dritte Befehlswort ausgesprochen wird, faltet sich das *Faltboot* wieder zu einer Kiste, sofern keine Kreaturen an Bord sind. Alle Gegenstände in dem Gefährt, die nicht in die Kiste passen, bleiben außerhalb der Kiste zurück. Alle Gegenstände in dem Gefährt, die in die Kiste passen, bleiben in der Kiste.

Federfigur

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieser winzige Gegenstand sieht aus wie eine Feder. Es gibt verschiedene Federfiguren, die jeweils einen eigenen einmaligen Effekt haben. Der SL wählt die Art der Figur aus oder bestimmt sie zufällig.

W100	Federfigur	W100	Federfigur
1–20	Anker	61–70	Peitsche
21–45	Baum	71–85	Schwanenboot
46–60	Fächer	86–100	Vogel

Anker: Du kannst als Aktion mit der Figur ein Boot oder ein Schiff berühren. Die nächsten 24 Stunden lang kann das Gefährt durch nichts und niemanden bewegt werden. Berührt die Figur das Gefährt erneut, endet der Effekt. Wenn der Effekt endet, verschwindet die Figur.

Baum: Um diese Figur zu verwenden, musst du dich im Freien befinden. Du kannst als Aktion eine freie Stelle auf dem Boden mit ihr berühren. Die Figur verschwindet 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: Wenn du in einem Boot oder auf einem Schiff bist, kannst du die Figur als Aktion bis zu drei Meter in die Luft werfen. Die Figur verschwindet und an ihrer Stelle erscheint ein riesiger, wedelnder Fächer. Der Fächer schwebt und erzeugt einen Wind, der die Bewegungsrate des Schiffs für acht Stunden um acht Kilometer pro Stunde erhöht. Du kannst den Fächer als Aktion verschwinden lassen.

Peitsche: Du kannst die Figur als Aktion an eine Stelle im Abstand von bis zu drei Metern von dir werfen. Die Figur verschwindet und an ihrer Stelle erscheint eine schwebende Peitsche. Du kannst dann als Bonusaktion einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern von der Peitsche ausführen. Dein Angriffsbonus ist +9. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W6+5 Energieschaden.

Du kannst die Peitsche als Bonusaktion in deinem Zug bis zu sechs Meter fliegen lassen und einen weiteren Angriff gegen eine Kreatur im Abstand von

bis zu drei Metern von ihr ausführen. Die Peitsche verschwindet nach einer Stunde, wenn du eine Aktion verwendest, um sie verschwinden zu lassen oder wenn du kampfunfähig bist oder stirbst.

Schwanenboot: Du kannst als Aktion ein Gewässer von mindestens 18 Metern Durchmesser mit der Figur berühren. Die Figur verschwindet und an ihrer Stelle erscheint ein 15 Meter langes und sechs Meter breites, schwanförmiges Boot. Das Boot bewegt sich von allein und hat eine Bewegungsrate von 9,6 Kilometern pro Stunde. Während du dich im Boot befindest, kannst du es als Aktion fahren oder um bis zu 90 Grad wenden zu lassen. Das Boot kann bis zu 32 höchstens mittelgroße Kreaturen tragen. Eine große Kreatur zählt als vier mittelgroße, eine riesige Kreatur zählt als neun Kreaturen. Das Boot existiert 24 Stunden lang und verschwindet dann. Du kannst das Boot als Aktion verschwinden lassen.

Vogel: Du kannst die Figur als Aktion 1,5 Meter in die Luft werfen. Die Figur verschwindet und an ihrer Stelle erscheint ein riesiger, bunter Vogel. Der Vogel hat die Werte eines Rochs, aber er befolgt einfache Befehle von dir und kann nicht angreifen. Er kann bis zu 250 Kilogramm tragen, ohne dass sich seine Bewegungsrate im Flug (25,6 Kilometer pro Stunde für maximal 230,4 Kilometer pro Tag, unterbrochen von einer einstündigen Rast alle drei Stunden) vermindert. Bei halbierter Bewegungsrate kann er bis zu 500 Kilogramm tragen. Der Vogel verschwindet, wenn er seine maximale Entfernung für einen Tag geflogen ist oder wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken. Du kannst den Vogel als Aktion verschwinden lassen.

Fesselseil

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieses Seil ist neun Meter lang und wiegt 1,5 Kilogramm. Wenn du ein Ende des Seils festhältst und als Aktion das Befehlswort aussprichst, schießt das andere Ende hervor, um eine Kreatur zu verstricken, die du im Abstand von bis zu sechs Metern von dir sehen kannst. Das Ziel muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es wird festgesetzt.

Du kannst die Kreatur wieder freilassen, indem du als Bonusaktion ein zweites Befehlswort aussprichst. Ein vom Seil festgesetztes Ziel kann eine Aktion verwenden, um einen SG-15-Stärke- oder Geschicklichkeitswurf auszuführen (das Ziel entscheidet). Bei einem Erfolg ist die Kreatur nicht mehr vom Seil festgesetzt.

Das Seil besitzt eine RK von 20 und 20 Trefferpunkte. Es erhält alle fünf Minuten 1 Trefferpunkt zurück, solange es noch mindestens 1 Trefferpunkt hat. Wenn die Trefferpunkte des Seils auf 0 sinken, ist das Seil zerstört.

Feuerschale der Feuerelementar-Herrschaft

Wundersamer Gegenstand, selten

Wenn in dieser kupfernen Feuerschale ein Feuer brennt, kannst du als Aktion das Befehlswort für die Feuerschale aussprechen und einen Feuerelementar beschwören, als hättest du den Zauber *Elementar beschwören* gewirkt. Die Feuerschale kann erst im nächsten Morgengrauen wieder auf diese Weise verwendet werden.

Die Feuerschale wiegt 2,5 Kilogramm.

Figur der wundersamen Kraft

Wundersamer Gegenstand, Seltenheit variiert

Eine Figur der wundersamen Kraft ist eine Tierstatue, die klein genug ist, um in eine Tasche zu passen. Wenn du eine Aktion verwendest, um das Befehlswort auszusprechen und die Figur an eine Stelle im Abstand von bis zu 18 Metern von dir auf den Boden zu werfen, wird die Figur zu einer lebendigen Kreatur. Wenn die Stelle, an der die Kreatur erscheinen würde, von anderen Kreaturen oder Gegenständen besetzt ist oder wenn nicht genug Platz für die Kreatur ist, wird die Figur nicht zu einer Kreatur.

Die Kreatur ist dir und deinen Verbündeten gegenüber freundlich gesinnt. Sie versteht deine Sprachen und gehorcht deinen gesprochenen Befehlen. Erteilst du keine Befehle, verteidigt die Kreatur sich, führt aber keine anderen Aktionen aus.

Die Kreatur existiert für eine für jede Kreatur spezifische Wirkungsdauer. Am Ende der jeweiligen Dauer wird die Kreatur wieder zur Figur. Dies geschieht sofort, wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken oder du eine Aktion verwendest, um das Befehlswort erneut zu sprechen, während du sie berührst. Ist die Kreatur wieder eine Figur, kann diese Eigenschaft von ihr erst nach der Dauer, die in ihrer Beschreibung genannt ist, wiederverwendet werden.

Bronze-Greif (selten): Dies ist die Bronzestatue eines wilden Greifs. Sie kann bis zu sechs Stunden lang zu einem Greif werden. Nachdem sie verwendet wurde, kann sie erst nach fünf Tagen wiederverwendet werden.

Ebenholz-Fliege (selten): Diese kleine Statue aus Ebenholz hat die Form einer Pferdebremse. Sie kann bis zu zwölf Stunden lang zu einer Riesenfliege werden und als Reittier verwendet werden. Nachdem sie verwendet wurde, kann sie erst nach zwei Tagen wiederverwendet werden.

Riesenfliege

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 19 (3W10+3)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Elfenbein-Ziegen (selten): Diese kleinen Ziegenstatuen aus Elfenbein werden immer zu dritt erschaffen. Jede Ziege sieht einzigartig aus und hat eine spezielle Eigenschaft. Die Eigenschaften sind:

- Die *Ziege des Reisens* kann eine große Ziege mit denselben Werten wie ein Reitpferd werden. Sie hat 24 Ladungen, und jede angefangene Stunde in Tiergestalt kostet eine Ladung. Solange sie Ladungen hat, kannst du sie so oft verwenden, wie du willst. Wenn sie keine Ladungen mehr hat, verwandelt sie sich wieder in eine Figur und kann erst nach sieben Tagen wiederverwendet werden. Sie hat dann wieder alle Ladungen zurückerhalten.
- Die *Ziege der Mühsal* wird bis zu drei Stunden lang zu einer Riesenziege. Nachdem sie verwendet wurde, kann sie erst nach 30 Tagen wiederverwendet werden.
- Die *Ziege des Schreckens* wird bis zu drei Stunden lang zu einer Riesenziege. Die Ziege kann nicht angreifen, aber du kannst ihre Hörner abnehmen und als Waffen verwenden. Ein Horn wird zu einer *Lanze +1* und das andere zu einem *Langschwert +2*. Du musst eine Aktion verwenden, um ein Horn abzunehmen, und die Waffen verschwinden und werden wieder zu Hörnern, wenn die Ziege wieder zu einer Figur wird. Außerdem verströmt die Ziege im Radius von neun Metern eine Aura des Schreckens, wenn du sie reitest. Eine feindlich gesinnte Kreatur, die ihren Zug innerhalb der Aura beginnt, muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang – oder bis die Ziege wieder zu einer Figur wird – durch die Ziege verängstigt. Eine verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Nachdem der Rettungswurf gegen den Effekt bestanden wurde, ist eine Kreatur die nächsten 24 Stunden gegen die Aura der Ziege immun. Nachdem die Figur verwendet wurde, kann sie erst nach 15 Tagen wiederverwendet werden.

Goldene Löwen (selten): Diese kleinen Goldstatuen zweier Löwen werden immer als Paar erschaffen. Du kannst die Figuren einzeln oder beide gleichzeitig verwenden. Jede kann bis zu einer Stunde lang zu einem Löwen werden. Nachdem ein Löwe verwendet wurde, kann er erst nach sieben Tagen wiederverwendet werden.

Marmor-Elefant (selten): Diese Marmorstatuette ist etwa zehn Zentimeter hoch und lang. Sie kann bis zu 24 Stunden lang zu einem Elefanten werden. Nachdem sie verwendet wurde, kann sie erst nach sieben Tagen wiederverwendet werden.

Obsidianpferd (sehr selten): Dieses polierte Obsidianpferd kann bis zu 24 Stunden lang zu einem Nachtmahr werden. Der Nachtmahr kämpft nur, um sich selbst zu verteidigen. Nachdem sie verwendet wurde, kann sie erst nach fünf Tagen wiederverwendet werden.

Wenn deine Gesinnung gut ist, besteht bei jeder Verwendung der Figur eine zehnprozentige Wahrscheinlichkeit, dass sie deine Befehle ignoriert – einschließlich des Befehls, sich wieder in eine Figur zu verwandeln. 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 Onyxstatue eines Hundes 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 Dunkelsicht mit einer Reichweite von bis zu 18 Metern und kann unsichtbare Kreaturen und Objekte innerhalb dieser Reichweite sehen. Nachdem sie verwendet wurde, kann sie erst nach sieben Tagen wiederverwendet werden.

Serpentin-Eule (selten): Diese Serpentinstatue einer Eule kann bis zu acht Stunden lang zu einer Rieseneule werden. Nachdem sie verwendet wurde, kann sie erst nach zwei Tagen wiederverwendet werden. Solange du dich auf derselben Existenzebene wie sie befindest, kann die Eule auf unbegrenzte Reichweite telepathisch mit dir kommunizieren.

Silber-Rabe (ungewöhnlich): Diese Silberstatue eines Raben kann bis zu zwölf Stunden lang zu einem

Raben werden. Nachdem sie verwendet wurde, kann sie erst nach zwei Tagen wiederverwendet werden. Während sie in Rabengestalt ist, erlaubt dir die Figur, den Zauber Tierbote beliebig oft auf sie zu wirken.

Flammenzunge

Waffe (beliebiges Schwert), selten (erfordert Einstimmung)

Du kannst als Bonusaktion das Befehlswort dieses magischen Schwerts aussprechen. Daraufhin brechen Flammen aus der Klinge hervor. Die Flammen spenden im Radius von zwölf Metern helles Licht und im Radius von weiteren zwölf Metern dämmriges Licht. Solange das Schwert brennt, verursacht es bei allen Zielen, die es trifft, zusätzlich 2W6 Feuerschaden. Die Flammen halten an, bis du eine Bonusaktion verwendest, um das Befehlswort nochmals auszusprechen oder bis du das Schwert fallen lässt oder wegsteckst.

Fliegender Teppich

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Du kannst als Aktion das Befehlswort des Teppichs aussprechen, um den Teppich zum Schweben und Fliegen zu bringen. Er folgt deinen gesprochenen Anweisungen, solange du dich im Abstand von bis zu neun Metern befindest.

Es gibt vier verschiedene Größen des *Fliegenden Teppichs*. Der SL wählt die Größe des jeweiligen Teppichs aus oder bestimmt sie zufällig.

W100	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

Ein Teppich kann das Doppelte der in der Tabelle angegebenen Traglast tragen, fliegt jedoch bei mehr als der angegebenen Traglast mit der halben Bewegungsrate.

Flöte des Rattenfängers

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Du musst im Umgang mit Blasinstrumenten geübt sein, um diese Flöte zu verwenden. Solange du auf die Flöte eingestimmt bist, verhalten sich normale Ratten und Riesenratten dir gegenüber gleichgültig und greifen dich nicht an – es sei denn, du bedrohst sie oder fügst ihnen Schaden zu.

Die Flöte hat drei Ladungen. Wenn du die Flöte als Aktion spielst, kannst du eine Bonusaktion verwenden, um eine bis drei Ladungen zu verbrauchen. Mit jeder verbrauchten Ladung rufst du einen Rattenschwarm herbei, sofern sich im Abstand von bis zu 800 Metern genug Ratten befinden, die du herbeirufen kannst (dies wird vom SL festgelegt). Wenn nicht genug Ratten für einen Schwarm vorhanden sind, ist die Ladung verloren. Herbeigerufene Schwärme bewegen sich so direkt wie möglich auf die Musik zu, sind jedoch ansonsten nicht unter deiner Kontrolle. Die Flöte erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

Wenn ein Rattenschwarm, der nicht von einer anderen Kreatur kontrolliert wird, sich dir im Abstand von bis zu neun Metern oder weniger nähert, während du die Flöte spielst, kannst du einen vergleichenden Charismawurf gegen den Weisheitswurf des Schwarms ausführen. Wenn du den Vergleich verlierst, verhält sich der Schwarm normal und kann für die nächsten 24 Stunden nicht von der Musik der Flöte beeinflusst werden. Gewinnst du den Vergleich, wird der Schwarm von der Musik der Flöte beeinflusst. Er verhält sich dir und deinen Verbündeten gegenüber freundlich, solange du die Flöte in jeder Runde als Aktion spielst. Ein freundlicher Schwarm gehorcht deinen Befehlen. Wenn du einem freundlichen Schwarm keine Befehle erteilst, verteidigt er sich, führt aber keine anderen Aktionen aus. Wenn ein freundlicher Schwarm zu Beginn seines Zugs die Flötenmusik nicht hören kann, endet deine Kontrolle über den Schwarm. Er verhält sich dann normal und kann für die nächsten 24 Stunden nicht von der Musik der Flöte beeinflusst werden.

Flöte des Unheimlichen

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Du musst im Umgang mit Blasinstrumenten geübt sein, um diese Flöte zu verwenden. Sie hat drei Ladungen. Du kannst sie als Aktion spielen und eine Ladung verbrauchen, um eine unheimliche, bezaubernde Melodie zu spielen. Jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir, die dich spielen hört, muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang von dir verängstigt. Wenn du dies möchtest, bestehen alle Kreaturen in dem Bereich, die dir gegenüber nicht feindlich sind, automatisch den Rettungswurf. Wenn der Rettungswurf einer Kreatur scheitert, kann sie den Rettungswurf am Ende jedes

ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht, ist sie 24 Stunden lang gegen den Effekt der Flöte immun. Die Flöte erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

Flotte Festung

Wundersamer Gegenstand, selten

Du kannst diesen Würfel mit einer Kantenlänge von 2,5 Zentimetern als Aktion auf den Boden legen und sein Befehlswort aussprechen. Der Würfel wächst rasant zu einer Festung heran, die bestehen bleibt, bis du eine Aktion verwendest, um das Befehlswort auszusprechen, das sie verschwinden lässt. Dies funktioniert nur, wenn die Festung leer ist.

Die Festung ist ein Turm mit einer quadratischen Grundfläche von sechs Metern Breite. Sie ist neun Meter hoch, hat Schießscharten in alle Richtungen und einen Zinnenwall auf dem Dach. Im Inneren ist sie in zwei Ebenen geteilt, die über eine Leiter an einer Wand miteinander verbunden sind. Die Leiter endet an einer Falltür zum Dach. Wenn sie aktiviert wird, hat die Festung eine kleine Tür auf der dir zugewandten Seite. Die Tür öffnet sich nur auf deinen Befehl hin. Du musst eine Bonusaktion verwenden, um den Befehl auszusprechen. Die Tür ist gegen den Zauber *Klopfen* und ähnliche Magie (beispielsweise die der *Glocke des Öffnens*) immun.

Jede Kreatur, die sich in dem Bereich befindet, in dem die Festung erscheint, muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 10W10 Wuchtschaden, anderenfalls die Hälfte. In beiden Fällen wird die Kreatur an eine freie Stelle außerhalb, aber direkt neben der Festung verschoben. Gegenstände in dem Bereich, die nicht getragen oder gehalten werden, erleiden diesen Schaden automatisch und werden automatisch verschoben.

Der Turm besteht aus Adamant, und seine Magie verhindert, dass er umgestoßen wird. Dach, Tür und Wände haben jeweils 100 Trefferpunkte, sind gegen Schaden von nichtmagischen Waffen außer Belagerungswaffen immun und gegen allen anderen Schaden resistent. Nur der Zauber *Wunsch* kann die Festung reparieren (diese Verwendung des Zaubers gilt als Replikat eines Zaubers des maximal 8. Grades). Jedes Wirken von *Wunsch* lässt das Dach, die Tür oder eine Wand 50 Trefferpunkte zurückerhalten.

Flugbesen

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser hölzerne Besen wiegt 1,5 Kilogramm und ist als normaler Besen verwendbar, bis du dich über den Besenstiel stellst und sein Befehlswort aussprichst. Dann schwebt er unter dir und du kannst mit ihm durch die Luft 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.

Du kannst den Besen ohne Passagier zu einem Ziel im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern von dir schicken, wenn du sein Befehlswort aussprichst, den Ort nennst und du mit dem Ort vertraut bist. Der Besen kehrt zu dir zurück, wenn du ein anderes Befehlswort aussprichst, sofern er immer noch maximal 1,6 Kilometer von dir entfernt ist.

Fraßbeutel

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieser Beutel sieht auf den ersten Blick wie ein Nimmervoller Beutel aus. Stattdessen ist er aber das Maul einer gigantischen extradimensionalen Kreatur. Das Umstülpen des Beutels schließt das Maul.

Die zum Beutel gehörige extradimensionale Kreatur kann wittern, was in den Beutel gelegt wird. Tierisches oder pflanzliches Material, das vollständig in den Beutel gelegt wird, wird verschlungen und ist für immer verloren. Wenn eine lebendige Kreatur teilweise in den Beutel gelangt, etwa, weil jemand in den Beutel greift, wird sie mit 50-prozentiger Wahrscheinlichkeit in den Beutel gezogen. Eine Kreatur im Inneren des Beutels kann als Aktion versuchen, mit einem erfolgreichen SG-15-Stärkewurf zu entkommen. Eine andere Kreatur kann als Aktion in den Beutel greifen und versuchen, eine Kreatur im Inneren herauszuziehen. Dies gelingt mit einem erfolgreichen SG-20-Stärkewurf (und nur, sofern die Kreatur, die in den Beutel greift, nicht vorher in den Beutel gezogen wird). Jede Kreatur, die ihren Zug im Inneren des Beutels beginnt, wird verschlungen und ihr Körper zerstört.

Im Beutel können bis zu 28 Liter unbelebte Gegenstände aufbewahrt werden. Allerdings verschluckt der Beutel einmal am Tag alle Gegenstände in seinem Inneren und spuckt sie in einer anderen Existenzebene wieder aus. Der SL bestimmt den Zeitpunkt und die Ebene.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Wenn er durchbohrt oder zerrissen wird, zerstört dies den Beutel, und alles, was sich darin befindet, wird an einen zufälligen Ort auf der Astralebene transportiert.

Frostbrand

Waffe (beliebiges Schwert), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du bei einem Angriff mit diesem magischen Schwert triffst, erleidet das Ziel zusätzlich 1W6 Kälteschaden. Solange du das Schwert hältst, bist du außerdem gegen Feuerschaden resistent.

Bei eisigen Temperaturen spendet die Klinge 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. Diese Eigenschaft kann höchstens einmal pro Stunde verwendet werden.

Geflügelte Stiefel

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Stiefel trägst, hast du eine Flugbewegungsrate, die deiner Schrittbewegungsrate entspricht. Du kannst die Stiefel verwenden, um bis zu vier Stunden lang zu fliegen. Die Wirkungsdauer kann auf einmal oder in kürzeren Flügen von jeweils mindestens einer Minute verbraucht werden. Wenn du fliegst, wenn die Wirkungsdauer abläuft, sinkst du um neun Meter pro Runde, bis du landest.

Die Stiefel erhalten alle zwölf Stunden, in denen sie nicht verwendet werden, zwei Stunden Flugzeit zurück.

Geschosse, +1, +2 oder +3

Waffe (beliebige Geschosse), ungewöhnlich (+1), selten (+2) oder sehr selten (+3)

Du erhältst einen Bonus auf alle Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit diesen magischen Geschossen ausführst. Der Bonus wird von der Seltenheit der Geschosse bestimmt. Sobald sie ein Ziel treffen, sind die Geschosse nicht mehr magisch.

Glocke des Öffnens

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieses hohle Metallrohr ist etwa 30 Zentimeter lang und wiegt 0,5 Kilogramm. Du kannst es als Aktion auf einen Gegenstand im Abstand von bis zu 36 Metern von dir richten, der geöffnet werden kann (zum Beispiel eine Tür, einen Deckel oder ein Schloss), und die Glocke schlagen. Die Glocke erzeugt einen hellen Klang, und das Schloss oder der Riegel des Gegenstands öffnet sich, es sei denn, der Klang kann den Gegenstand nicht erreichen. Wenn keine Schlösser oder Riegel mehr verschlossen sind, öffnet sich der Gegenstand selbst.

Die Glocke kann zehnmal verwendet werden. Nach dem zehnten Mal springt sie und wird unbrauchbar.

Glücksklinge

Waffe (beliebiges Schwert), legendär (erfordert Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Solange du das Schwert bei dir trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe.

Glück: Wenn du das Schwert bei dir trägst, kannst du sein innewohnendes Glück nutzen (keine Aktion notwendig), um einen unliebsamen Angriffswurf, Attributswurf oder Rettungswurf zu wiederholen. Du musst den zweiten Wurf verwenden. Diese Eigenschaft kann erst im nächsten Morgengrauen wiederverwendet werden.

Wunsch: Das Schwert hat 1W4-1 Ladungen. Wenn du es hältst, kannst du als Aktion eine Ladung verbrauchen und den Zauber *Wunsch* mit ihm wirken. Diese Eigenschaft kann erst im nächsten Morgengrauen wiederverwendet werden. Das Schwert verliert diese Eigenschaft, wenn es 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. Falls deine Stärke bereits dem Wert des Gürtels entspricht oder höher ist, hat der Gegenstand keine Wirkung auf dich.

Dieser Gürtel existiert in sechs Varianten, die den sechs Arten wahrer Riesen entsprechen. Die Seltenheit richtet sich nach der Seltenheit der jeweiligen Riesen. Der *Gürtel der Steinriesenstärke* und der *Gürtel der Frostriesenstärke* sehen unterschiedlich aus, haben aber dieselbe Wirkung.

Typ	Stärke	Seltenheit
Hügelriese	21	Selten
Stein-/Frostriese	23	Sehr selten
Feuerriese	25	Sehr selten
Wolkenriese	27	Legendär
Sturmriese	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 gegen schädliche Gase und Dämpfe (wie *Stinkende Wolke* und *Todeswolke*, inhalierte Gifte und die Odemwaffen mancher Drachen) im Vorteil.

Halskette der Feuerbälle

Wundersamer Gegenstand, selten

An dieser Kette hängen 1W6+3 Perlen. Du kannst eine Aktion verwenden, um eine Perle abzunehmen und bis zu 18 Meter weit zu werfen. Am Ende ihrer Flugbahn explodiert die Perle wie ein *Feuerball*-Zauber des 3. Grades (Rettungswurf-SG 15).

Du kannst als eine Aktion mehrere Perlen oder sogar die ganze Kette werfen. In diesem Fall steigt der Grad des *Feuerballs* für jede Perle über den 1. Grad hinaus um 1.

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 Perlentypen an der Halskette aus oder bestimmt sie zufällig. 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 (etwa mit deinem Zauberrettungswurf-SG, wenn ein Rettungswurf nötig ist). Nachdem der Zauber einer magischen Perle gewirkt wurde, kann diese Perle erst im nächsten Morgengrauen wiederverwendet werden.

W20	Perlenart	Zauber
1	Anrufung	*Verbündeter aus den Ebenen*
2–5	Gefallen	*Vollständige Genesung*
6–11	Heilung	*Schwache Genesung oder Wunden heilen (2. Grad)*
12–13	Niederstrecken	*Brandmarkendes Niederstrecken*
14–19	Segen	*Segnen*
20	Windwandeln	*Windwandeln*

Hammer des Blitzschlags

Waffe (Zweihandhammer), legendär

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Verderben der Riesen (erfordert Einstimmung): Du musst einen *Gürtel der Riesenstärke* (beliebige Art) und *Panzerhandschuhe der Ogerkraft* tragen, um dich auf diese Waffe einzustimmen. Die Einstimmung endet, wenn du einen dieser Gegenstände ablegst. Während du auf diese Waffe eingestimmt bist und sie hältst, erhöht sich dein Stärkewert um 4 und kann größer als 20, aber nicht größer als 30 sein. 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.

Außerdem hat der Hammer fünf Ladungen. Während du auf ihn eingestimmt bist, kannst du eine Ladung verbrauchen, um einen Fernkampfwaffenangriff mit dem Hammer auszuführen. Du wirfst ihn, als wäre er eine Wurfwaffe mit einer Grundreichweite von sechs Metern und einer Maximalreichweite von 18 Metern. Wenn der Angriff trifft, setzt der Hammer einen Donnerschlag frei, der im Umkreis von 90 Metern zu hören ist. Das Ziel und alle Kreaturen im Abstand von bis zu neun Metern von ihm müssen einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie sind bis zum Ende deines nächsten Zugs betäubt. Der Hammer erhält täglich im Morgengrauen 1W4+1 verbrauchte Ladungen zurück.

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. Um das Handbuch entziffern und verwenden zu könnten, musst du ein Zauberwirker mit mindestens zwei Zauberplätzen des 5. Grades sein. Eine Kreatur, die das Handbuch der Golems nicht verwenden kann und es versucht, erleidet 6W6 psychischen Schaden.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

W20	Golem	Zeit	Kosten
1	Eisen	120 Tage	100.000 GM
2–13	Fleischgolem	60 Tage	50.000 GM
14–18	Lehm	30 Tage	65.000 GM
19–20	Stein	90 Tage	80.000 GM

Um einen Golem zu erschaffen, musst du die in der Tabelle angegebene Zeit verbrauchen. Dabei arbeitest du ohne Unterbrechung genau nach der Anleitung im Handbuch und ruhst dich maximal acht Stunden pro Tag aus. Du musst außerdem die angegebenen Kosten für die Materialien ausgeben.

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. Er steht unter deiner Kontrolle, versteht deine gesprochenen Befehle und gehorcht diesen.

Handbuch der körperlichen Ertüchtigung

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses magisch geladene Buch beschreibt Fitnessübungen. Wenn du über einen Zeitraum von maximal sechs Tagen 48 Stunden damit verbringst, den Inhalt des Buchs zu studieren und seine Anleitungen zu befolgen, erhöhen sich dein Stärkewert und dein Maximalwert für Stärke um 2. Das Handbuch verliert dann seine Magie, erhält sie jedoch nach einem Jahrhundert zurück.

Handbuch der körperlichen Gesundheit

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses magisch geladene Buch enthält Gesundheits- und Ernährungstipps. Wenn du über einen Zeitraum von maximal sechs Tagen 48 Stunden damit verbringst, den Inhalt des Buchs zu studieren und seine Anleitungen zu befolgen, erhöhen sich dein Konstitutionswert und dein Maximalwert für Konstitution um 2. Das Handbuch verliert dann seine Magie, erhält sie jedoch nach einem Jahrhundert zurück.

Handbuch des schnellen Handelns

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses magisch geladene Buch enthält Koordinations- und Balanceübungen. Wenn du über einen Zeitraum von maximal sechs Tagen 48 Stunden damit verbringst, den Inhalt des Buchs zu studieren und seine Anleitungen zu befolgen, erhöhen sich dein Geschicklichkeitswert und dein Maximalwert für Geschicklichkeit um 2. Das Handbuch verliert dann seine Magie, erhält sie jedoch nach einem Jahrhundert zurück.

Handschuhe des Geschossfangens

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Diese Handschuhe scheinen fast mit deinen Händen zu verschmelzen, wenn du sie anziehst. Wenn dich ein Fernkampfwaffenangriff trifft, wenn du sie trägst, kannst du deine Reaktion verwenden, um den Schaden um 1W10 + dein Geschicklichkeitsmodifikator zu reduzieren, sofern du eine Hand frei hast. Wenn du den Schaden auf 0 verringerst, fängst du das Geschoss, solange es klein genug ist, dass du es in einer Hand halten kannst.

Handschuhe des Schwimmens und Kletterns

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Handschuhe trägst, kosten dich Klettern und Schwimmen keine zusätzliche Bewegung, und du erhältst einen Bonus von +5 auf Stärkewürfe (Athletik), um zu klettern oder zu schwimmen.

Heiliger Rächer

Waffe (beliebiges Schwert), legendär (erfordert Einstimmung durch einen Paladin)

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Wenn du einen Unhold oder Untoten damit triffst, erleidet diese Kreatur zusätzlich 2W10 gleißenden Schaden.

Wenn du das gezückte Schwert hältst, erzeugt es im Radius von drei Metern um dich herum eine Aura. Du und alle verbündeten Kreaturen in der Aura seit bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil. Wenn du 17 oder mehr Stufen als Paladin hast, erhöht sich der Radius der Aura auf neun Meter.

Heiltrank

Trank, Seltenheit variiert

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du Trefferpunkte zurück. Die Anzahl der wiederhergestellten Trefferpunkte hängt von der Seltenheit des Tranks entsprechend der Tabelle „Heiltränke“ ab. Unabhängig von ihrer Stärke bestehen Heiltränke aus roter Flüssigkeit, die schimmert, wenn sie bewegt wird.

Heiltränke

Trank der ...	Seltenheit	Wiederhergestellte TP
Heilung	Gewöhnlich	2W4+2
Mächtigen Heilung	Ungewöhnlich	4W4+4
Überlegenen Heilung	Selten	8W4+8
Höchsten Heilung	Sehr selten	10W4+20

Helm der Pracht

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieser umwerfende Helm ist mit 1W10 Diamanten, 2W10 Rubinen, 3W10 Feueropalen und 4W10 Opalen besetzt. Wenn ein Edelstein vom Helm gebrochen wird, zerfällt der Edelstein zu Staub. Wenn alle Edelsteine entfernt oder zerstört wurden, verliert der Helm seine Magie.

Wenn du ihn trägst, erhältst du die folgenden Vorteile:

- Du kannst als Aktion einen der folgenden Zauber (Rettungswurf-SG 18) wirken. Dies verbraucht den jeweils angegebenen Edelstein auf dem Helm als Komponente: *Feuerball* (Feueropal), *Feuerwand* (Rubin), *Regenbogenspiel* (Diamant) oder *Tageslicht* (Opal). Der Edelstein wird zerstört, wenn der Zauber gewirkt wird und verschwindet vom Helm.
- Solange er mindestens einen Diamanten hat, strahlt der Helm in einem Radius von neun Metern dämmriges Licht aus, wenn sich mindestens ein Untoter in diesem Bereich befindet. Untote, die ihren Zug in dem Bereich beginnen, erleiden 1W6 gleißenden Schaden.
- Solange der Helm mindestens einen Rubin hat, bist du gegen Feuerschaden resistent.
- Solange der Helm mindestens einen Feueropal hat, kannst du als Aktion ein Befehlswort aussprechen. Daraufhin geht eine Waffe, die du hältst, in Flammen auf. 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 halten an, bis du eine Bonusaktion verwendest, um das Befehlswort nochmals auszusprechen oder bis du die Waffe fallen lässt oder wegsteckst.

Würfle mit einem W20, wenn du den Helm trägst und Feuerschaden erleidest, weil dir ein Rettungswurf gegen einen Zauber misslungen ist. Wenn du eine 1 würfelst, verströmt der Helm Lichtstrahlen von seinen übrigen Edelsteinen. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern vom Helm außer dir muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie wird von einem Strahl getroffen und erleidet so viel gleißenden Schaden, wie Edelsteine auf dem Helm übrig sind. Der Helm und seine Edelsteine werden dann zerstört.

Helm der Telepathie

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Helm trägst, kannst du als Aktion mit dem Helm den Zauber *Gedanken wahrnehmen* (Rettungswurf-SG 13) wirken. Solange du dich auf den Zauber konzentrierst, kannst du als Bonusaktion eine telepathische Botschaft an eine Kreatur senden, auf die du dich konzentrierst. Sie kann antworten – dies erfordert eine Bonusaktion –, solange du dich auf sie konzentrierst.

Wenn du dich mit *Gedanken wahrnehmen* auf eine Kreatur konzentrierst, kannst du als Aktion mit dem Helm den Zauber *Einflüsterung* (Rettungswurf-SG 13) auf diese Kreatur wirken. Nachdem die *Einflüsterung*-Eigenschaft verwendet wurde, kann sie erst im nächsten Morgengrauen wiederverwendet werden.

Helm der Teleportation

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Helm hat drei Ladungen. Wenn du ihn trägst, kannst du als Aktion eine Ladung verbrauchen, um mit dem Helm den Zauber *Teleportieren* 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 als Aktion mit dem Helm beliebig oft den Zauber *Sprachen verstehen* wirken.

Henkersschwert

Waffe (beliebiges Schwert, das Hiebschaden verursacht), 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, hackst du der Kreatur einen ihrer Köpfe ab. Die Kreatur stirbt, wenn sie ohne den verlorenen Kopf nicht überleben kann. Kreaturen sind gegen diesen Effekt immun, wenn sie gegen Hiebschaden immun sind, keinen Kopf haben oder brauchen, über legendäre Aktionen verfügen oder der SL beschließt, dass sie zu groß sind, als dass ihr Kopf mit dieser Waffe abgeschlagen werden könnte. In diesem Fall erleiden sie stattdessen zusätzlich 6W8 Hiebschaden durch den Treffer.

Horn der Sprengung

Wundersamer Gegenstand, selten

Du kannst als Aktion das Befehlswort des Horns aussprechen und dann in das Horn blasen. Es erzeugt in einem Kegel von neun Metern einen donnernden Ton, der 180 Meter weit zu hören ist. Jede Kreatur in dem Kegel muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die jeweilige Kreatur 5W6 Schallschaden und ist eine Minute lang taub. Anderenfalls erleidet die jeweilige Kreatur halb so viel Schaden und ist nicht taub. Kreaturen und Gegenstände aus Glas oder Kristall sind bei dem Rettungswurf im Nachteil und erleiden 10W6 statt 5W6 Schallschaden.

Jedes Mal, wenn die Magie des Horns verwendet wird, besteht eine Chance von 20 Prozent, dass das Horn explodiert. Die Explosion verursacht beim Hornbläser 10W6 Feuerschaden und zerstört das Horn.

Horn von Walhalla

Wundersamer Gegenstand, selten (Silber oder Messing), sehr selten (Bronze) oder legendär (Eisen)

Du kannst als Aktion in das Horn blasen. Daraufhin erscheinen Kriegergeister aus Walhalla im Abstand von bis zu 18 Metern von dir. Sie haben die Werte eines Berserkers. Nach einer Stunde oder wenn sie auf 0 Trefferpunkte sinken, kehren sie nach Walhalla zurück. Nachdem es verwendet wurde, kann das Horn erst nach sieben Tagen wiederverwendet werden.

Es sind vier Arten des *Horns von Walhalla* bekannt, die jeweils aus einem anderen Metall gefertigt sind. Die Hornart bestimmt, wie viele Berserker seinen Ruf beantworten und welche Voraussetzung zu seiner Verwendung erfüllt sein muss. Der SL wählt die Hornart aus oder bestimmt sie zufällig.

W100	Hornart	Beschworene Berserker	Voraussetzung
1–40	Silber	2W4+2	Keine
41–75	Messing	3W4+3	Übung mit allen einfachen Waffen
76–90	Bronze	4W4+4	Übung mit allen mittelschweren Rüstungen
91–100	Eisen	5W4+5	Übung mit allen Kriegswaffen

Wenn du in das Horn bläst ohne die Voraussetzung zu erfüllen, greifen die beschworenen Berserker dich an. Wenn du die Voraussetzung erfüllst, sind sie dir und deinen Verbündeten gegenüber freundlich und folgen deinen Befehlen.

Hufeisen der Geschwindigkeit

Wundersamer Gegenstand, selten

Diese eisernen Hufeisen sind in Vierersätzen zu finden. Wenn alle vier Hufeisen an den Hufen eines Pferds oder einer ähnlichen Kreatur befestigt sind, erhöhen sie die Schrittbewegungsrate der Kreatur um neun Meter.

Hufeisen des Zephyrs

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Diese eisernen Hufeisen sind in Vierersätzen zu finden. Wenn alle vier Hufeisen an den Hufen eines Pferds oder einer ähnlichen Kreatur befestigt sind, kann sich die Kreatur normal bewegen, wobei sie zehn Zentimeter über dem Boden schwebt. Dieser Effekt erlaubt es der Kreatur, nicht feste oder instabile Oberflächen wie Wasser oder Lava zu überqueren oder auf ihnen zu stehen. Die Kreatur hinterlässt keine Spuren und ignoriert schwieriges Gelände. Außerdem kann die Kreatur sich bis zu zwölf Stunden lang am Tag mit normaler Bewegungsrate bewegen, ohne durch den Gewaltmarsch Erschöpfung zu erleiden.

Hut der Verkleidung

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Hut trägst, kannst du als Aktion den Zauber *Selbstverkleidung* beliebig oft mit dem Hut wirken. Der Zauber endet, wenn der Hut abgesetzt wird.

Ifriti-Flasche

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Diese bemalte Glasflasche wiegt 0,5 Kilogramm. Du kannst als Aktion den Stopfen ziehen. Daraufhin wabert ein dicker Rauch aus der Flasche. Am Ende deines Zugs verschwindet der Rauch mit einer harmlosen Stichflamme und ein Ifriti erscheint an einer freien Stelle im Abstand von bis zu neun Metern von dir.

Wenn die Flasche zum ersten Mal geöffnet wird, würfelt der SL, um zu bestimmen, was passiert.

W100	Effekt
1–10	Der Ifriti greift dich an. Nachdem er fünf Runden gekämpft hat, verschwindet der Ifriti und die Flasche verliert ihre Magie.
11–90	Der Ifriti dient dir eine Stunde lang. In dieser Zeit gehorcht er deinen Befehlen. Dann kehrt der Ifriti in die Flasche zurück und ein neuer Stopfen verschließt diese. Der Stopfen kann 24 Stunden lang nicht entfernt werden. Wenn die Flasche die nächsten zwei Male geöffnet wird, tritt derselbe Effekt ein. Wenn die Flasche ein viertes Mal geöffnet wird, entflieht der Ifriti und die Flasche verliert ihre Magie.
91–100	Der Ifriti kann dreimal den Zauber *Wunsch* für dich wirken. Er verschwindet, nachdem er den letzten Wunsch gewährt hat oder nach einer Stunde. Die Flasche verliert ihre Magie.

Ionenstein

Wundersamer Gegenstand, Seltenheit variiert (erfordert Einstimmung)

Ionensteine tragen ihren Namen in Anlehnung an die Göttin Ioun, die für Wissen und Prophezeiungen steht und auf manchen Welten verehrt wird. Es gibt viele Arten von *Ionensteinen* mit einer jeweils eigenen Kombination aus Form und Farbe.

Wenn du eine Aktion verwendest, um einen dieser Steine in die Luft zu werfen, umkreist der Stein deinen Kopf im Abstand von 1W3 mal 30 Zentimetern und hat einen positiven Effekt auf dich. Danach muss eine andere Kreatur eine Aktion verwenden, um den Stein zu ergreifen oder abzufangen und so von dir zu trennen. Dafür muss die Kreatur entweder einen Angriffswurf gegen eine RK von 24 oder einen SG-24-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) bestehen. Du kannst den Stein als Aktion ergreifen und wegstecken, wodurch sein Effekt endet.

Ein Stein besitzt eine RK von 24, 10 Trefferpunkte und ist gegen alle Schadensarten resistent. Wenn er deinen Kopf umkreist, gilt er als Gegenstand, der getragen wird.

Absorption (sehr selten): Wenn dieser blasslilafarbene elliptische Stein deinen Kopf umkreist, kannst du als Reaktion einen Zauber des maximal 4. Grades aufheben, der nur auf dich und von einer Kreatur gewirkt wurde, die du sehen kannst.

Wenn der Stein insgesamt 20 Zaubergrade aufgehoben hat, brennt er aus, wird mattgrau und verliert seine Magie. Wenn du das Ziel eines Zaubers bist, dessen Grad höher als die Anzahl der Zaubergrade ist, über die der Stein verfügt, kann der Stein ihn nicht aufheben.

Agilität (sehr selten): Wenn dieser tiefrote, kugelrunde Stein deinen Kopf umkreist, steigt dein Geschicklichkeitswert um 2 (auf maximal 20).

Erkenntnis (sehr selten): Wenn dieser leuchtend blaue, kugelrunde Stein deinen Kopf umkreist, steigt dein Weisheitswert um 2 (auf maximal 20).

Ernährung (selten): Wenn dieser farblose, spindelförmige Stein deinen Kopf umkreist, musst du weder essen noch trinken.

Führungskraft (sehr selten): Wenn dieser kugelrunde, rosa und grün marmorierte Stein deinen Kopf umkreist, steigt dein Charismawert um 2 (auf maximal 20).

Höhere Absorption (legendär): Wenn dieser elliptische, lilafarben und grün marmorierte Stein deinen Kopf umkreist, kannst du als Reaktion einen Zauber des maximal 8. Grades aufheben, der nur auf dich und von einer Kreatur gewirkt wurde, die du sehen kannst.

Meisterschaft (legendär): Wenn dieses hellgrüne Prisma deinen Kopf umkreist, steigt dein Übungsbonus um 1.

Regeneration (legendär): Am Ende jeder Stunde, in der dieser perlweiße, spindelförmige Stein deinen Kopf umkreist, erhältst du 15 Trefferpunkte zurück, sofern du mindestens 1 Trefferpunkt hast.

Reserve (selten): Dieses leuchtend violette Prisma speichert Zauber, die in es gewirkt werden, sodass du sie später verwenden kannst. Der Stein kann Zauber im Gesamtwert von bis zu drei Zaubergraden aufnehmen. Wenn er gefunden wird, enthält er 1W4-1 Zaubergrade in Form von Zaubern, die der SL bestimmt.

Jede Kreatur kann einen Zauber des 1. bis 3. Grades in den Stein wirken, indem sie den Stein berührt, während sie den Zauber wirkt. Der Zauber hat keinen Effekt und wird nur in dem 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.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Wenn dieser Stein deinen Kopf umkreist, kannst du die im Stein gespeicherten Zauber wirken. Der Zauber verwendet den Zaubergrad, den Zauberrettungswurf-SG, den Bonus für Zauberangriffe und das Attribut zum Zauberwirken des ursprünglichen Zauberwirkers, wird aber in jeder anderen Form behandelt, als hättest du den Zauber gewirkt. Der aus dem Stein gewirkte Zauber ist dann nicht mehr im Stein gespeichert und gibt seinen Platz frei.

Schutz (selten): Wenn dieses mattrosafarbene Prisma deinen Kopf umkreist, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine RK.

Standhaftigkeit (sehr selten): Wenn dieser rosa, rautenförmige Stein deinen Kopf umkreist, steigt dein Konstitutionswert um 2 (auf maximal 20).

Wenn der Stein insgesamt 50 Zaubergrade aufgehoben hat, brennt er aus, wird mattgrau und verliert seine Magie. Wenn du das Ziel eines Zaubers bist, dessen Grad höher als die Anzahl der Zaubergrade ist, über die der Stein verfügt, kann der Stein ihn nicht aufheben.

Stärke (sehr selten): Wenn dieser hellblaue, rautenförmige Stein deinen Kopf umkreist, steigt dein Stärkewert um 2 (auf maximal 20).

Verstand (sehr selten): Wenn dieser kugelrunde, scharlachrot und blau marmorierte Stein deinen Kopf umkreist, steigt dein Intelligenzwert um 2 (auf maximal 20).

Wahrnehmung (selten): Wenn dieser dunkelblaue, rautenförmige Stein deinen Kopf umkreist, kannst du nicht überrascht werden.

Karaffe des endlosen Wassers

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese verkorkte Karaffe klingt, als wäre Wasser darin, wenn du sie schüttelst. Die Karaffe wiegt ein Kilogramm.

Du kannst als Aktion den Stopfen entfernen und eins von drei Befehlswörtern aussprechen. Daraufhin fließt eine bestimmte Menge an Süß- oder Salzwasser aus der Karaffe (du entscheidest). Das Wasser fließt bis zum Beginn deines nächsten Zugs. Wähle eine der folgenden Optionen aus:

- „Bach“ erzeugt 4 Liter Wasser.
- „Brunnen“ erzeugt 20 Liter Wasser.
- „Geysir“ produziert 120 Liter Wasser, das in einem neun Meter hohen und 30 Zentimeter breiten Geysir herausschießt. Wenn du die Karaffe hältst, kannst du den Geysir als Bonusaktionen auf eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir richten, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, oder es erleidet 1W4 Wuchtschaden und wird umgestoßen. Du kannst statt einer Kreatur auch einen Gegenstand als Ziel wählen, der nicht getragen oder gehalten wird und der nicht mehr als 100 Kilogramm wiegt. Der Gegenstand wird entweder umgestoßen oder bis zu 4,5 Meter von dir weggeschoben.

Karten der Illusionen

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Schatulle enthält einen Satz Pergamentkarten. Ein vollständiger Satz besteht aus 34 Karten. Wenn die Karten als Teil eines Schatzes gefunden werden, fehlen in der Regel 1W20-1 Karten.

Die Magie der Karten funktioniert nur, wenn die Karten zufällig gezogen werden (du kannst angepasste Spielkarten verwenden). Du kannst als Aktion eine zufällige Karte aus dem Stapel ziehen und sie an einem Punkt im Abstand von bis zu neun Metern von dir auf den Boden werfen.

Die Illusion mindestens einer Kreatur entsteht über der geworfenen Karte und bleibt bestehen, bis sie gebannt wird. Eine illusionäre Kreatur erscheint real, hat die passende Größe und verhält sich, als wäre sie eine reale Kreatur. Sie kann allerdings keinen Schaden zufügen. Wenn du dich im Abstand von bis zu 36 Metern von der Kreatur befindest und sie sehen kannst, kannst du sie als Aktion auf magische Weise an einen anderen Ort im Abstand von bis zu neun Metern von ihrer Karte bewegen. Physische Interaktionen mit der illusionären Kreatur enttarnen sie als Illusion, da Gegenstände sie einfach durchdringen können. Wenn jemand eine Aktion verwendet, um die Kreatur genauer anzuschauen, erkennt er die Illusion mit einem erfolgreichen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen). Die Kreatur erscheint dann durchscheinend.

Die Illusion hält an, bis ihre Karte bewegt oder die Illusion gebannt wird. Wenn die Illusion endet, verschwindet das Bild auf der entsprechenden Karte und diese Karte kann nicht mehr verwendet werden.

Spielkarte	Illusion
Herz-Ass	Roter Drache
Herz-König	Ritter und vier Wachen
Herz-Königin	Sukkubus oder Inkubus
Herz-Bube	Druide
Herz-Zehn	Wolkenriese
Herz-Neun	Ettin
Herz-Acht	Grottenschrat
Herz-Zwei	Goblin
Karo-Ass	Betrachter
Karo-König	Erzmagier und Magierlehrling
Karo-Königin	Nachtvettel
Karo-Bube	Assassine

Spielkarte	Illusion
Karo-Zehn	Feuerriese
Karo-Neun	Ogermagier
Karo-Acht	Gnoll
Karo-Zwei	Kobold
Pik-Ass	Lich
Pik-König	Priester und zwei Akolythen
Pik-Königin	Medusa
Pik-Bube	Veteran
Pik-Zehn	Frostriese
Pik-Neun	Troll
Pik-Acht	Hobgoblin
Pik-Zwei	Goblin
Kreuz-Ass	Eisengolem
Kreuz-König	Banditenhauptmann und drei Banditen
Kreuz-Königin	Erinnye
Kreuz-Bube	Berserker
Kreuz-Zehn	Hügelriese
Kreuz-Neun	Oger
Kreuz-Acht	Ork
Kreuz-Zwei	Kobold
Joker (2)	Du (der Besitzer des Kartenspiels)

Kerze der Anrufung

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Diese schlanke Wachskerze ist einer Gottheit geweiht und hat dieselbe Gesinnung. Die Gesinnung der Kerze kann durch den Zauber *Gutes und Böses entdecken* aufgedeckt werden. Der SL wählt die Gottheit und die entsprechende Gesinnung aus oder bestimmt die Gesinnung zufällig.

W20	Gesinnung
1–2	Chaotisch böse
3–4	Chaotisch neutral
5–7	Chaotisch gut
8–9	Neutral böse
10–11	Neutral
12–13	Neutral gut
14–15	Rechtschaffen böse
16–17	Rechtschaffen neutral
18–20	Rechtschaffen gut

Die Magie der Kerze wird aktiv, wenn die Kerze angezündet wird. Dies erfordert eine Aktion. Nachdem sie vier Stunden gebrannt hat, ist die Kerze zerstört. Du kannst sie vorher ausblasen, um sie später wieder zu verwenden. Ziehe die Brenndauer in Minutenschritten von der Gesamt-Brenndauer der Kerze ab.

Wenn sie brennt, spendet die Kerze in einem Radius von neun Metern dämmriges Licht. Kreaturen innerhalb des Lichtradius, deren Gesinnung mit der Gesinnung der Kerze übereinstimmt, sind bei Angriffs-, Rettungs- und Attributswürfen im Vorteil. Außerdem kann ein Kleriker oder Druide, der sich im Lichtradius befindet und dessen Gesinnung mit der Kerze übereinstimmt, vorbereitete Zauber des 1. Grades wirken, ohne dafür Zauberplätze zu verbrauchen. Die Zauber haben dieselbe Wirkung, als wären sie mit einem Zauberplatz des 1. Grades gewirkt worden.

Alternativ kannst du, wenn du die Kerze zum ersten Mal anzündest, den Zauber *Tor* wirken. Dies zerstört die Kerze.

Kristallkugel

Wundersamer Gegenstand, sehr selten oder legendär (erfordert Einstimmung)

Eine typische Kristallkugel ist ein sehr seltener Gegenstand und hat einen Durchmesser von etwa 15 Zentimetern. Wenn du sie berührst, kannst du den Zauber *Ausspähung* (Rettungswurf-SG 17) mit ihr wirken.

Die folgenden Kristallkugel-Varianten sind legendäre Gegenstände und haben zusätzliche Eigenschaften.

Kristallkugel des Gedankenlesens: Während du mit der Kristallkugel ausspähst, kannst du als Aktion den Zauber *Gedanken wahrnehmen* (Rettungswurf-SG 17) wirken. Du kannst dabei Kreaturen als Ziel auswählen, die du im Abstand von bis zu neun Metern vom Sensor des Zaubers sehen kannst. Du musst dich nicht auf *Gedanken wahrnehmen* konzentrieren, um den Zauber während seiner Wirkungsdauer aufrechtzuerhalten. Er endet jedoch, wenn die *Ausspähung* endet.

Kristallkugel der Telepathie: Während du mit der Kristallkugel ausspähst, kannst du telepathisch mit Kreaturen kommunizieren, die du im Abstand von bis zu neun Metern vom Sensor des Zaubers sehen kannst. Du kannst als Aktion auch den Zauber *Einflüsterung* (Rettungswurf-SG 17) durch den Sensor auf eine dieser Kreaturen wirken. Du musst dich nicht auf *Einflüsterung* konzentrieren, um den Zauber während seiner Wirkungsdauer aufrechtzuerhalten. Er endet jedoch, wenn die *Ausspähung* endet. Nachdem sie verwendet wurde, kann die Kristallkugel erst im nächsten Morgengrauen wieder für *Einflüsterung* verwendet werden.

Kristallkugel des Wahren Blicks: Wenn du durch die Kristallkugel ausspähst, hast du in einem Radius von 36 Metern um den Sensor des Zaubers herum Wahrer Blick.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Krummsäbel der Geschwindigkeit

Waffe (Krummsäbel), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Außerdem kannst du damit in jedem Zug einen Angriff als Bonusaktion ausführen.

Laterne der Enttarnung

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn sie verwendet wird, brennt diese Blendlaterne mit 0,5 Litern Öl sechs Stunden lang und 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 als Aktion die Haube absenken und so das Licht auf dämmriges Licht in einem Radius von 1,5 Metern reduzieren.

Leitfaden der Führungskraft und der Einflussnahme

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses magisch geladene Buch enthält Richtlinien zur Beeinflussung und Bezauberung anderer. Wenn du über einen Zeitraum von maximal sechs Tagen 48 Stunden damit verbringst, den Inhalt des Buchs zu studieren und seine Anleitungen zu befolgen, erhöhen sich dein Charismawert und dein Maximalwert für Charisma um 2. Das Handbuch verliert dann seine Magie, erhält sie jedoch nach einem Jahrhundert zurück.

Leitfaden des klaren Denkens

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses magisch geladene Buch enthält Gedächtnis- und Logikübungen. Wenn du über einen Zeitraum von maximal sechs Tagen 48 Stunden damit verbringst, den Inhalt des Buchs zu studieren und seine Anleitungen zu befolgen, erhöhen sich dein Intelligenzwert und dein Maximalwert für Intelligenz um 2. Das Handbuch verliert dann seine Magie, erhält sie jedoch nach einem Jahrhundert zurück.

Leitfaden des Verständnisses

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses magisch geladene Buch enthält Intuitions- und Verständnisübungen. Wenn du über einen Zeitraum von maximal sechs Tagen 48 Stunden damit verbringst, den Inhalt des Buchs zu studieren und seine Anleitungen zu befolgen, erhöhen sich dein Weisheitswert und dein Maximalwert für Weisheit um 2. Das Handbuch verliert dann seine Magie, erhält sie jedoch nach einem Jahrhundert zurück.

Liebestrank

Trank, ungewöhnlich

Du wirst von der nächsten Kreatur eine Stunde lang bezaubert, die du innerhalb von zehn Minuten nach dem Trinken dieses Tranks siehst. Wenn du Spezies und Geschlecht der Kreatur normalerweise attraktiv findest, siehst du sie als deine wahre Liebe an, solange du bezaubert bist. Die rosafarbene, sprudelnde Flüssigkeit des Tranks enthält eine leicht übersehbare Blase in Herzform.

Mantel des Zauberwiderstands

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 drei Ladungen. Wenn du es trägst, kannst du als Aktion eine Ladung verbrauchen, um den Zauber *Gedanken wahrnehmen* (Rettungswurf-SG 13) damit zu wirken. Das Medaillon erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

Mithralrüstung

Rüstung (mittelschwer oder schwer, nicht Fell), ungewöhnlich

Mithral ist ein leichtes, flexibles Metall. Mithralkettenhemden oder -brustplatten können unter normalen Kleidungsstücken getragen werden. Wenn die Rüstung normalerweise einen Nachteil bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) verleiht oder eine Stärkevoraussetzung hat, gilt bei der Mithralrüstung keines von beidem.

Nachtbrille

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese dunkle Brille gibt dir Dunkelsicht auf eine Entfernung von bis zu 18 Metern. Hast du bereits Dunkelsicht, so erhöht diese Brille deine Sichtweite um 18 Meter.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Nimmervoller Beutel

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Das Innere dieses Beutels ist wesentlich größer als seine Außenmaße: Seine Öffnung hat einen Durchmesser von etwa 0,6 Metern und er ist 1,2 Meter tief. Der Beutel kann bis zu 250 Kilogramm und maximal 1.792 Liter fassen. Der Beutel wiegt unabhängig von seinem Inhalt 7,5 Kilogramm. Das Herausholen eines Gegenstands aus dem Beutel erfordert eine Aktion.

Wenn er überfüllt, durchbohrt oder zerrissen wird, zerreißt und zerstört dies den Beutel, und sein Inhalt wird in der Astralebene zerstreut. Wenn der Beutel umgestülpt wird, fällt sein gesamter Inhalt unbeschädigt heraus. Bevor er wieder genutzt werden kann, muss er jedoch wieder auf rechts gedreht werden. Atmende Kreaturen können bis zu zehn Minuten darin überleben (geteilt durch die Anzahl an Kreaturen im Beutel, mindestens eine Minute), bevor sie beginnen zu ersticken.

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. Kreaturen im Abstand von bis zu drei Metern vom Tor 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.

Öl der Glätte

Trank, ungewöhnlich

Diese klebrige, schwarze Salbe wirkt im Gefäß sehr dickflüssig und zäh, verteilt sich aber schnell, wenn sie ausgegossen wird. Das Öl kann eine höchstens mittelgroße Kreatur mit all ihrer getragenen und mitgeführten Ausrüstung bedecken (für jede Größenkategorie über mittelgroß wird eine weitere Phiole benötigt). Das Auftragen des Öls dauert zehn Minuten. Die vom Öl bedeckte Kreatur erhält dann für acht Stunden den Effekt des Zaubers *Bewegungsfreiheit*.

Alternativ kann das Öl als Aktion auf den Boden gegossen werden, wo es einen quadratischen Bereich mit einer Kantenlänge von drei Metern bedeckt. Es dupliziert in diesem Bereich acht Stunden lang den Effekt des Zaubers *Schmieren*.

Öl der Körperlosigkeit

Trank, selten

An der Außenseite des Behälters bilden sich Tropfen dieses trübgrauen Öls, die schnell verdunsten. Das Öl kann eine höchstens mittelgroße Kreatur mit all ihrer getragenen und mitgeführten Ausrüstung bedecken (für jede Größenkategorie über mittelgroß wird eine weitere Phiole benötigt). Das Auftragen des Öls dauert zehn Minuten. Die vom Öl bedeckte Kreatur erhält eine Stunde lang den Effekt des Zaubers *Ätherische Gestalten*.

Öl der Schärfe

Trank, sehr selten

In diesem klaren, gelatineartigen Öl glitzern winzige, extrem dünne Silbersplitter. Das Öl kann eine Hieb- oder Stichwaffe oder bis zu fünf Hieb- oder Stichgeschosse bedecken. Das Auftragen des Öls dauert eine Minute. Der eingeölte Gegenstand ist eine Stunde lang magisch und hat einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Panzerhandschuhe der Ogerkraft

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Panzerhandschuhe trägst, ist dein Stärkewert 19. Sie haben keinen Effekt, wenn er bereits 19 oder höher ist.

Perle der Kraft

Wundersamer Gegenstand, selten

Diese kleine schwarze Kugel hat einen Durchmesser von etwa zwei Zentimetern und wiegt rund 30 Gramm. Üblicherweise finden sich 1W4+4 *Perlen der Kraft* auf einmal.

Du kannst die Perle als Aktion bis zu 18 Meter weit werfen. Die Perle explodiert beim Aufprall und wird zerstört. Jede Kreatur in einem Radius von drei Metern um den Punkt, an dem die Perle aufgetroffen ist, muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 5W4 Energieschaden. Dann umschließt eine Sphäre aus transparenter Energie den Bereich eine Minute lang. Jede Kreatur, deren Rettungswurf scheitert und die sich vollständig im betroffenen Bereich befindet, ist in der Sphäre gefangen. Kreaturen, die ihren Rettungswurf bestehen oder die sich nur teilweise im betroffenen Bereich befinden, werden vom Zentrum der Sphäre weggestoßen, bis sie außerhalb ihres Bereichs sind. Nur Atemluft kann die Wand der Sphäre passieren. Angriffe oder andere Effekte bleiben außen vor.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Eine gefangene Kreatur kann sich als Aktion gegen die Wand der Sphäre lehnen und die Sphäre so bis zur halben Schrittbewegungsrate der Kreatur bewegen. Die Sphäre kann aufgehoben werden. Dank ihrer Magie wiegt sie unabhängig vom Gewicht der Kreaturen in ihrem Inneren nur 0,5 Kilogramm.

Perle der Macht

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Solange du diese Perle bei dir trägst, kannst du als Aktion ihr Befehlswort aussprechen und einen verbrauchten Zauberplatz zurückerhalten. Wenn der verbrauchte Platz ein Platz des 4. oder höheren Grades war, ist der neue Platz ein Zauberplatz des 3. Grades. Nachdem du die Perle verwendet hast, kannst du sie erst im nächsten Morgengrauen erneut verwenden.

Pfeil des Tötens

Waffe (Pfeil), sehr selten

Ein *Pfeil des Tötens* ist eine magische Waffe, die erschaffen wurde, um eine bestimmte Art Kreatur zu töten. Manche sind spezifischer als andere. Es gibt zum Beispiel *Pfeile des Drachentötens* und *Pfeile des Blauer-Drachen-Tötens*. Wenn eine Kreatur, deren Typ, Volk oder Gruppe mit einem Pfeil des Tötens verbunden ist, durch den Pfeil Schaden erleidet, muss die Kreatur einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, erleidet sie zusätzlich 6W10 Stichschaden, anderenfalls die Hälfte.

Nachdem ein *Pfeil des Tötens* einer Kreatur seinen zusätzlichen Schaden zugefügt hat, wird er zu einem nichtmagischen Pfeil.

Es gibt auch andere magische Geschosse dieser Art, zum Beispiel *Bolzen des Tötens* für Armbrüste. Pfeile sind allerdings am üblichsten.

Pfeilfangender Schild

Rüstung (Schild), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Schild trägst, erhältst du einen Bonus von +2 gegen Fernkampfangriffe auf deine RK. 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 außerdem als Reaktion selbst das Ziel 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 zehn Kilogramm Material aufnehmen, solange dessen Volumen nicht größer als 56 Liter ist. Die große mittlere Tasche kann bis zu 224 Liter oder 40 Kilogramm Material aufnehmen. Der Rucksack wiegt unabhängig von seinem Inhalt immer 2,5 Kilogramm.

Einen Gegenstand in den Rucksack zu legen folgt den normalen Regeln zur Interaktion mit Gegenständen. Das Herausholen eines Gegenstands aus dem Rucksack erfordert eine Aktion. Wenn du in den Rucksack greifst, um einen bestimmten Gegenstand herauszuholen, ist der entsprechende Gegenstand auf magische Weise obenauf.

Für den Rucksack gelten einige Einschränkungen. Wenn er überlastet, von einem Gegenstand durchbohrt oder zerrissen wird, zerbirst der Rucksack und wird zerstört. Wenn der Rucksack zerstört wird, geht sein Inhalt für immer verloren. Nur Artefakte erscheinen an einem zufälligen Ort wieder. Wenn der Rucksack umgestülpt wird, fällt sein gesamter Inhalt unbeschädigt heraus. Bevor er wieder genutzt werden kann, muss er jedoch wieder auf rechts gedreht werden. Wenn eine atmende Kreatur in den Rucksack gelegt wird, kann die Kreatur bis zu zehn Minuten lang überleben. Danach beginnt sie zu ersticken.

Wenn der Rucksack in den extradimensionalen Raum eines *Nimmervollen Beutels*, 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. Kreaturen im Abstand von bis zu drei Metern vom Tor 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 in diesem Räuchergefäß Weihrauch brennt, kannst du als Aktion das Befehlswort für das Rauchfass aussprechen und einen Luftelementar beschwören, als hättest du den Zauber *Elementar beschwören* gewirkt. Das Rauchfass kann erst im nächsten Morgengrauen wieder auf diese Weise verwendet werden.

Dieses 15 Zentimeter breite und 30 Zentimeter hohe Gefäß ähnelt einem Kelch mit einer dekorierten Abdeckung. Es wiegt 0,5 Kilogramm.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Rauchflasche

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Obwohl sie mit einem Bleistopfen versiegelt ist, dringt aus dieser 0,5 Kilogramm schweren Flasche Rauch. Wenn du eine Aktion verwendest, um den Stopfen herauszuziehen, quillt in einem Radius von 18 Metern um die Flasche eine dichte Rauchwolke hervor. Der Bereich der Wolke ist komplett verschleiert. Mit jeder Minute, die die Flasche geöffnet und innerhalb der Wolke bleibt, vergrößert sich der Radius um 1,5 Meter, bis der Maximalradius von 36 Metern erreicht ist.

Die Wolke bleibt bestehen, solange die Flasche geöffnet ist. Um die Flasche zu schließen, musst du als Aktion ihr Befehlswort aussprechen. Nachdem die Flasche verschlossen wurde, löst sich die Wolke innerhalb von zehn Minuten auf. Mäßiger Wind (17,6 bis 32 Kilometer pro Stunde) kann den Rauch in einer Minute verwehen, und starker Wind (33,6 Kilometer pro Stunde oder mehr) braucht dafür nur eine Runde.

Restaurative Salbe

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieses Glasgefäß hat einen Durchmesser von 7,5 Zentimetern und enthält 1W4+1 Dosen einer zähen Salbe, die leicht nach Aloe riecht. Das Glas und die Salbe wiegen zusammen 250 Gramm.

Eine Dosis der Salbe kann als Aktion geschluckt oder auf die Haut aufgetragen werden. Die so behandelte Kreatur erhält 2W8+2 Trefferpunkte zurück, ist nicht mehr vergiftet und von allen Krankheiten geheilt.

Riesentöter

Waffe (beliebige Axt oder beliebiges Schwert), selten

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Wenn du einen Riesen mit ihr triffst, erleidet er zusätzlich 2W6 Schaden des Waffentyps und muss einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen oder wird umgestoßen. Als Riese zählen dabei alle Kreaturen, die den Typ „Riese“ haben, auch Ettin und Trolle.

Ring der Bewegungsfreiheit

Ring, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, kostet dich schwieriges Gelände keine zusätzliche Bewegung. Außerdem kann Magie weder deine Bewegungsrate reduzieren noch dazu führen, dass du gelähmt oder festgesetzt wirst.

Ring der drei Wünsche

Ring, Legendär

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du als Aktion eine seiner drei Ladungen verbrauchen, um mit ihm den Zauber *Wunsch* zu wirken. Der Ring wird nichtmagisch, nachdem du die letzte Ladung verbraucht hast.

Ring der Dschinni-Beschwörung

Ring, legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du als Aktion sein Befehlswort aussprechen, um einen bestimmten Dschinni von der Elementarebene der Luft zu beschwören. Der Dschinni erscheint an einer freien Stelle deiner Wahl im Abstand von bis zu 36 Metern von dir. Er bleibt so lange, wie du dich konzentrierst (wie bei einem Zauber), maximal jedoch eine Stunde lang oder bis seine Trefferpunkte auf 0 sinken. Er kehrt dann auf seine Heimatebene zurück.

Während er beschworen ist, ist der Dschinni dir und deinen Verbündeten gegenüber freundlich. Er gehorcht deinen Befehlen, unabhängig von der Sprache, in der du sie gibst. Wenn du ihm keine Befehle gibst, verteidigt sich der Dschinni gegen Angreifer, führt aber keine anderen Aktionen aus.

Nachdem der Dschinni verschwunden ist, kann er 24 Stunden lang nicht wieder gerufen werden und der Ring wird nichtmagisch, wenn der Dschinni stirbt.

Ring der Elementar-Herrschaft

Ring, legendär (erfordert Einstimmung)

Dieser Ring ist mit einer der vier Elementarebenen verbunden. Der SL wählt die verbundene Ebene aus oder bestimmt sie zufällig.

Während du diesen Ring trägst, bist du bei Angriffswürfen gegen Elementare von der verbundenen Ebene im Vorteil, und die Elementare sind bei Angriffswürfen gegen dich im Nachteil. Außerdem kannst du je nach verbundener Ebene bestimmte Eigenschaften nutzen.

Der Ring hat fünf Ladungen. Er erhält täglich im Morgengrauen 1W4+1 verbrauchte Ladungen zurück. Mit dem Ring gewirkte Zauber haben einen Rettungswurf-SG von 17.

Ring der Erdelementar-Herrschaft: Du kannst zwei Ladungen des Rings verbrauchen, um *Monster beherrschen* auf einen Erdelementar zu wirken. Außerdem kannst du dich über schwieriges Gelände aus Geröll, Steinen oder Erde bewegen, als wäre es normales Gelände. Weiterhin sprichst und verstehst du Terral.

Wenn du hilfst, einen Erdelementar zu töten, während du auf den Ring eingestimmt bist, erhältst du außerdem die folgenden zusätzlichen Eigenschaften:

- Du bist gegen Säureschaden resistent.
- Du kannst dich durch feste Erde oder Stein bewegen, als wären diese Umgebungen schwieriges Gelände. Wenn du deinen Zug darin beendest, wirst du an die nächste freie Stelle verschoben, die du zuletzt besetzt hattest.
- Du kannst die folgenden Zauber mit dem Ring wirken, wobei du jeweils die entsprechende Anzahl an Ladungen verbrauchst: *Stein formen* (zwei Ladungen), *Steinhaut* (drei Ladungen) oder *Steinwand* (drei Ladungen).

Ring der Feuerelementar-Herrschaft: Du kannst zwei Ladungen des Rings verbrauchen, um *Monster beherrschen* auf einen Feuerelementar zu wirken. Außerdem bist du gegen Feuerschaden resistent. Weiterhin sprichst und verstehst du Ignal.

Wenn du hilfst, einen Feuerelementar zu töten, während du auf den Ring eingestimmt bist, erhältst du außerdem die folgenden zusätzlichen Eigenschaften:

- Du bist gegen Feuerschaden immun.
- Du kannst die folgenden Zauber mit dem Ring wirken, wobei du jeweils die entsprechende Anzahl an Ladungen verbrauchst: *Brennende Hände* (eine Ladung), *Feuerball* (zwei Ladungen) und *Feuerwand* (drei Ladungen).

Ring der Luftelementar-Herrschaft: Du kannst zwei Ladungen des Rings verbrauchen, um *Monster beherrschen* auf einen Luftelementar zu wirken. Wenn du fällst, sinkst du außerdem mit einer Geschwindigkeit von 18 Metern pro Runde und erleidest keinen Fallschaden. Weiterhin sprichst und verstehst du Aural.

Wenn du hilfst, einen Luftelementar zu töten, während du auf den Ring eingestimmt bist, erhältst du außerdem die folgenden zusätzlichen Eigenschaften:

- Du bist gegen Blitzschaden resistent.
- Du hast eine Flugbewegungsrate entsprechend deiner Schrittbewegungsrate und kannst schweben.
- Du kannst die folgenden Zauber mit dem Ring wirken, wobei du jeweils die entsprechende Anzahl an Ladungen verbrauchst: *Kettenblitz* (drei Ladungen), *Windstoß* (zwei Ladungen) oder *Windwall* (eine Ladung).

Ring der Wasserelementar-Herrschaft: Du kannst zwei Ladungen des Rings verbrauchen, um *Monster beherrschen* auf einen Wasserelementar zu wirken. Außerdem kannst du auf flüssigen Oberflächen stehen und gehen, als wären sie fester Boden. Weiterhin sprichst und verstehst du Aqual.

Wenn du hilfst, einen Wasserelementar zu töten, während du auf den Ring eingestimmt bist, erhältst du außerdem die folgenden zusätzlichen Eigenschaften:

- Du kannst unter Wasser atmen und hast eine Schwimmbewegungsrate, die deiner Schrittbewegungsrate entspricht.
- Du kannst die folgenden Zauber mit dem Ring wirken, wobei du jeweils die entsprechende Anzahl an Ladungen verbrauchst: *Eissturm* (zwei Ladungen), *Eiswand* (drei Ladungen), *Wasser erschaffen oder zerstören* (eine Ladung) oder *Wasser kontrollieren* (drei Ladungen).

Ring der Gedankenabschirmung

Ring, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, bist du gegen Magie immun, die es 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 den Ring als Aktion unsichtbar werden lassen. Er bleibt unsichtbar, bis du eine weitere Aktion verwendest, um ihn wieder sichtbar werden zu lassen, bis du ihn abnimmst oder bis du stirbst.

Wenn du stirbst, während du den Ring trägst, geht deine Seele in den Ring über, sofern sich noch keine Seele darin befindet. Du kannst im Ring bleiben oder ins Jenseits reisen. Solange sich deine Seele 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 ein Körperteil verlierst, lässt der Ring es nachwachsen, sodass es nach 1W6+1 Tagen wieder voll einsatzfähig ist, sofern du während der gesamten Zeit mindestens 1 Trefferpunkt hast.

Ring der Sternschnuppen

Ring, sehr selten (erfordert nächtliche Einstimmung unter freiem Himmel)

Wenn du diesen Ring in dämmrigem Licht oder Dunkelheit trägst, kannst du beliebig oft *Tanzende Lichter* und *Licht* mit dem Ring wirken. Das Wirken dieser Zauber mithilfe des Rings erfordert eine Aktion.

Der Ring hat sechs Ladungen für die folgenden weiteren Eigenschaften. Der Ring erhält täglich im Morgengrauen 1W6 verbrauchte Ladungen zurück.

Feenfeuer: Du kannst als Aktion eine Ladung verbrauchen, um *Feenfeuer* mit dem Ring zu wirken.

Kugelblitz: Du kannst als Aktion zwei Ladungen verbrauchen, um einen bis vier Kugelblitze mit einem Durchmesser von einem Meter mit dem Ring zu wirken. Je mehr Kugelblitze du erzeugst, desto weniger Energie hat jeder einzelne Kugelblitz.

Jeder Kugelblitz erscheint an einer freien Stelle im Abstand von bis zu 36 Metern von dir, die du sehen kannst. Die Kugelblitze bleiben bis zu eine Minute lang bestehen, solange du dich konzentrierst (wie bei einem Zauber). Jede Kugel spendet in einem Radius von neun Metern dämmriges Licht.

Als Bonusaktion kannst du jede Kugel um bis zu neun Meter bewegen, sie können sich jedoch nicht weiter als 36 Meter von dir entfernen. Wenn eine Kreatur außer dir selbst sich einer Kugel auf bis zu 1,5 Meter nähert, entlädt sich die Kugel als Blitz auf die Kreatur und verschwindet. Die Kreatur muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur abhängig von der Anzahl der erzeugten Kugeln Blitzschaden.

Kugeln	Blitzschaden
4	2W4
3	2W6
2	5W4
1	4W12

Sternschnuppen: Du kannst als 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 müssen einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, erleidet die jeweilige Kreatur 5W4 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Ring der Telekinese

Ring, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du mit ihm den Zauber *Telekinese* beliebig oft wirken. Allerdings kannst du nur Gegenstände als Ziel auswählen, die nicht getragen oder gehalten werden.

Ring der Unsichtbarkeit

Ring, legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du als Aktion unsichtbar werden. Alles, was du trägst oder mit dir führst, wird mit dir unsichtbar. Du bleibst unsichtbar, bis der Ring entfernt wird, bis du angreifst oder einen Zauber wirkst oder bis du eine Bonusaktion verwendest, um wieder sichtbar zu werden.

Ring der Wärme

Ring, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, bist du gegen Kälteschaden resistent. Außerdem kann alles, was du trägst oder hältst, Temperaturen bis zu −45 °C unbeschadet widerstehen.

Ring des Ausweichens

Ring, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Ring hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du bei einem Geschicklichkeitsrettungswurf scheiterst, während du diesen Ring trägst, kannst du deine Reaktion verwenden, um eine seiner Ladungen zu verbrauchen und den Rettungswurf stattdessen zu bestehen.

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 des Röntgenblicks

Ring, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, kannst als Aktion sein Befehlswort aussprechen. Wenn du das tust, kannst du eine Minute lang in feste Stoffe hinein- und durch sie hindurchsehen. Der Radius des Röntgenblicks beträgt neun Meter. Für dich wirken feste Gegenstände innerhalb dieses Radius durchsichtig, und Licht kann durch sie hindurchdringen. Der Röntgenblick 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.

Wenn du den Ring erneut verwendest, bevor du eine lange Rast einlegst, musst du einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Andernfalls erhältst du eine Erschöpfungsstufe.

Ring des Schutzes

Ring, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine RK und 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 mit ihm den Zauber *Springen* beliebig oft als Bonusaktion wirken. Allerdings kannst du nur dich als Ziel bestimmen, wenn du das tust.

Ring des Tierumgangs

Ring, selten

Dieser Ring hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du diesen Ring trägst, kannst du als Aktion eine seiner Ladungen verbrauchen, um einen der folgenden Zauber zu wirken:

- *Furcht* (Rettungswurf-SG 13), nur Tiere mit einem Intelligenzwert von maximal 3 können als Ziel bestimmt werden
- *Mit Tieren sprechen*
- *Tierfreundschaft* (Rettungswurf-SG 13)

Ring des Wasserlaufens

Ring, ungewöhnlich

Während du diesen Ring trägst, kannst du auf flüssigen Oberflächen stehen und gehen, als wären sie fester Boden.

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 Aktion verwenden, um eine bis drei Ladungen zu verbrauchen und eine Kreatur anzugreifen, die du im Abstand von bis zu 18 Metern von dir 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 von dir weggestoßen.

Alternativ kannst du als Aktion eine bis drei Ladungen des Rings verbrauchen, um zu versuchen, einen 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 Ladung, die du verbrauchst, einen Stärkewurf mit einem Bonus von +5 aus.

Ring des Widerstands

Ring, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, bist du gegen eine Schadensart resistent. Die Schadensart wird vom SL ausgewählt oder zufällig bestimmt und ist durch den Edelstein erkennbar, der den Ring ziert.

W10	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 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 Zaubergraden aufnehmen. Wenn er gefunden wird, enthält er 1W6−1 Zaubergrade in Form von Zaubern, die der SL bestimmt.

Jede Kreatur kann einen Zauber des 1. bis 5. Grades in den Ring wirken, indem sie den Ring berührt, während sie den Zauber wirkt. Der Zauber hat keinen Effekt und wird nur in dem Ring gespeichert. Wenn der Ring 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 du diesen Ring trägst, kannst du als Aktion einen beliebigen darin gespeicherten Zauber wirken. Der Zauber verwendet den Zaubergrad,

den Zauberrettungswurf-SG, den Bonus für Zauberangriffe und das Attribut zum Zauberwirken des ursprünglichen Zauberwirkers, wird aber in jeder anderen Form behandelt, als hättest du den Zauber gewirkt. Der aus dem Ring gewirkte Zauber ist dann nicht mehr im Ring gespeichert und gibt seinen Platz frei.

Ring des Zauberwendens

Ring, legendär (erfordert Einstimmung)

Während du diesen Ring trägst, bist du bei Rettungswürfen gegen Zauber, die nur dich (und keinen Wirkungsbereich) zum Ziel haben, im Vorteil. Wenn du außerdem eine 20 für den Rettungswurf würfelst und der Zauber ein Zauber des maximal 7. Grades ist, hat der Zauber keinen Effekt auf dich. Stattdessen zielt der Zauber auf den Zauberwirker und verwendet dabei den Zaubergrad, den Zauberrettungswurf-SG, den Bonus für Zauberangriffe und das Attribut zum Zauberwirken des Zauberwirkers.

Ritterrüstung der Körperlosigkeit

Rüstung (Ritterrüstung), legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du dieser Rüstung trägst, kannst du als Aktion ihr Befehlswort aussprechen, um den Effekt des Zaubers *Körperlosigkeit* zu erhalten. Dieser dauert zehn Minuten an oder bis du die Rüstung ablegst oder als Aktion das Befehlswort nochmals sprichst. Diese Eigenschaft der Rüstung kann erst im nächsten Morgengrauen wiederverwendet 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 Vorteile:

- Der Robe lässt dich in alle Richtungen sehen, sodass du bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren, im Vorteil bist.
- Du hast Dunkelsicht mit einer Reichweite von 36 Metern.
- Du kannst unsichtbare Kreaturen und Gegenstände sowie in die Ätherebene sehen. Die Reichweite für beides beträgt 36 Meter.

Die Augen auf der Robe können nicht geschlossen oder abgewendet werden. Du kannst zwar deine eigenen Augen schließen oder abwenden, doch wenn du diese Robe trägst, gelten deine Augen nie als geschlossen oder abgewendet.

Wenn der Zauber *Licht* auf die Robe oder der Zauber *Tageslicht* im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Robe gewirkt wird, bist du eine Minute lang blind. Du kannst am Ende jedes deiner Züge einen Konstitutionsrettungswurf (SG 11 für *Licht* oder SG 15 für *Tageslicht*) ausführen und die Blindheit bei einem Erfolg beenden.

Robe der nützlichen Dinge

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Robe ist mit Flicken verschiedener Farben und Formen bedeckt. Wenn du die Robe trägst, kannst du als Aktion einen der Flicken abreißen. Der Flicken wird dann zu dem Gegenstand oder der Kreatur, den oder die er darstellt. Nachdem der letzte Flicken entfernt wurde, ist die Robe ein gewöhnliches Kleidungsstück.

Die Robe hat jeweils zwei der folgenden Flicken:

- Dolch
- Blendlaterne (gefüllt und angezündet)
- Stahlspiegel
- Drei Meter lange Stange
- Hanfseil (15 Meter, aufgerollt)
- Sack

Außerdem hat die Robe 4W4 andere Flicken. Der SL wählt die Flicken aus oder bestimmt sie zufällig.

W100	Flicken
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 Satteltaschen
52–59	Grube (Würfel mit einer Kantenlänge von drei Metern), die du im Abstand von bis zu drei Metern von dir auf dem Boden platzieren kannst
60–68	Vier Heiltränke
69–75	Ruderboot (3,6 Meter lang)
76–83	Zauberschriftrolle mit einem Zauber des 1. bis 3. Grades
84–90	Zwei Doggen
91–96	Fenster (0,6 Meter mal 1,2 Meter, bis zu 0,6 Meter dick), das du an einer senkrechen 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 Aktion verwenden und eine Ladung verbrauchen. Daraufhin stellt die Robe bis zum Ende deines nächsten Zugs ein wechselndes Muster aus schillernden Farben zur Schau. In diesem Zeitraum spendet die Robe im Radius von neun Metern helles Licht und im Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht. Kreaturen, die dich sehen können, sind bei Angriffswürfen gegen dich im Nachteil. Außerdem muss jede Kreatur im hellen Licht, die dich sehen kann, wenn der Effekt der Robe aktiviert wird, einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen. Andernfalls ist die jeweilige Kreatur 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 der Robe sind besonders groß. Wenn du diese Robe trägst, kannst du als Aktion einen der Sterne abreißen und damit den Zauber *Magisches Geschoss* als Zauber des 5. Grades zu wirken. In der Abenddämmerung erscheinen täglich 1W6 entfernte Sterne erneut auf der Robe.

Wenn du die Robe trägst, kannst du als Aktion mit allem, was du trägst oder hältst, die Astralebene betreten. Du bleibst dort, bis du eine Aktion verwendest, um zu deiner Ausgangsebene zurückzukehren. Du erscheinst wieder an der Stelle, an der du zuletzt warst, oder an der nächstgelegenen freien Stelle, falls dieser Ort besetzt ist.

Robe des Erzmagiers

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung durch einen Hexenmeister, Magier oder Zauberer)

Diese elegante Robe ist aus exquisitem weißen, grauen oder schwarzen Stoff gefertigt und mit silberfarbenen Runen verziert. Die Farbe der Robe entspricht der Gesinnung, für die der Gegenstand erschaffen wurde. Eine weiße Robe ist für gute, eine graue Robe für neutrale und eine schwarze Robe für böse Charaktere. Du kannst dich nicht auf eine *Robe des Erzmagiers* einstimmen, die nicht deiner Gesinnung entspricht.

Wenn du die Robe trägst, erhältst du die folgenden Vorteile:

- Wenn du keine Rüstung trägst, ist deine Basis-Rüstungsklasse 15 + dein Geschicklichkeitsmodifikator.
- Du bist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.
- Dein Zauberrettungswurf-SG und Zauberangriffsbonus erhöhen sich jeweils um 2.

Rüstung der Unverwundbarkeit

Rüstung (Ritterrüstung), legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Rüstung trägst, bist du gegen nichtmagischen Schaden resistent. Außerdem kannst du dich als Aktion zehn Minuten lang – oder bis du die Rüstung nicht mehr trägst – gegen nichtmagischen Schaden immun machen. Sobald du diese besondere Aktion verwendet hast, kannst du sie bis zum nächsten Morgengrauen nicht mehr verwenden.

Rüstung der Verwundbarkeit

Rüstung (Ritterrüstung), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Rüstung trägst, bist du gegen eine der folgenden Schadensarten resistent: Hieb, Stich oder Wucht. 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 wirkt der Fluch, bis der Zauber *Fluch brechen* oder ähnliche Magie auf dich gewirkt wird. Das Ablegen der Rüstung beendet den Fluch nicht. Wenn 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).

Rüstung des Widerstands

Rüstung (leicht, mittelschwer oder schwer), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Rüstung trägst, bist du gegen eine Schadensart resistent. Der SL wählt anhand der Optionen unten die Schadensart aus oder bestimmt sie zufällig.

W10	Schadensart
1	Blitz
2	Energie
3	Feuer
4	Gift
5	Gleißend

W10	Schadensart
6	Kälte
7	Nekrotisch
8	Psychisch
9	Säure
10	Schall

Rüstung, +1, +2 oder +3

Rüstung (leicht, mittelschwer oder schwer), selten (+1), sehr selten (+2) oder legendär (+3)

Wenn du diese Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus auf deine RK. Der Bonus wird durch ihre Seltenheit bestimmt.

Schale der Wasserelementar-Herrschaft

Wundersamer Gegenstand, selten

Wenn diese Schale mit Wasser gefüllt ist, kannst du als Aktion das Befehlswort für die Schale aussprechen und einen Wasserelementar beschwören, als hättest du den Zauber *Elementar beschwören* gewirkt. Die Schale kann erst im nächsten Morgengrauen wieder auf diese Weise verwendet werden.

Die Schale misst ungefähr 30 Zentimeter im Durchmesser und ist halb so tief. Sie wiegt 1,5 Kilogramm und fasst etwa 12 Liter.

Schicksalskarten

Wundersamer Gegenstand, legendär

Dieser Satz Karten ist meist in einer Schatulle oder einem Beutel zu finden. Die Karten sind aus Elfenbein oder Pergament gefertigt. Meistens – in 75 Prozent der Fälle – enthalten diese Sätze nur 13 Karten. In allen anderen Fällen sind es 22 Karten.

Bevor du eine Karte ziehst, musst du ansagen, wie viele Karten du ziehen möchtest und sie dann zufällig ziehen (du kannst angepasste Spielkarten verwenden). Karten, die über die angesagte Anzahl hinaus gezogen werden, haben keinen Effekt. Anderenfalls wirkt ihre Magie, sobald eine Karte gezogen wurde. Zwischen dem Ziehen jeder Karte darf nicht mehr als eine Stunde Zeit vergehen. Wenn du nicht die angesagte Anzahl an Karten ziehst, fliegen die übrigen Karten von selbst aus dem Stapel und entfalten ihre Effekte auf einmal.

Sobald eine Karte gezogen wurde, hört sie auf zu existieren. Sofern es sich nicht um den Narren oder den Hofnarren handelt, erscheint die Karte wieder im Ziehstapel, sodass dieselbe Karte zweimal gezogen werden kann.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Spielkarte	Karte
Karo-Ass	Wesir*
Karo-König	Sonne
Karo-Königin	Mond
Karo-Bube	Stern
Karo-Zwei	Komet*
Herz-Ass	Die Schicksale*
Herz-König	Thron
Herz-Königin	Schlüssel
Herz-Bube	Ritter
Herz-Zwei	Edelstein*
Kreuz-Ass	Klauen*
Kreuz-König	Die Leere
Kreuz-Königin	Flammen
Kreuz-Bube	Totenschädel
Kreuz-Zwei	Idiot*
Pik-Ass	Turm*
Pik-König	Ruin
Pik-Königin	Euryale
Pik-Bube	Schurke
Pik-Zwei	Balance*
Joker (mit TM)	Narr*
Joker (ohne TM)	Hofnarr

*Nur in Versionen mit 22 Karten

Balance: Dein Geist erfährt einen qualvollen Wandel, der deine Gesinnung ändert. Rechtschaffen wird chaotisch, gut wird böse und umgekehrt. Wenn du vollständig neutral oder gesinnungslos bist, hat diese Karte keinen Effekt.

Die Leere: Diese schwarze Karte bedeutet ein furchtbares Unheil. 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. Während deine Seele auf diese Weise gefangen ist, ist dein Körper kampfunfähig. Der Zauber *Wunsch* kann deine Seele zwar nicht zurückholen, enthüllt aber den Ort, an dem der Gegenstand mit deiner Seele sich befindet. Du ziehst keine Karten mehr.

Die 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, bevor du stirbst.

Edelstein: 25 Schmuckstücke im Wert von jeweils 2.000 GM oder 50 Edelsteine im Wert von jeweils 1.000 GM erscheinen zu deinen Füßen.

Euryale: Das medusenähnliche Antlitz auf dieser Karte verflucht dich. Du erhältst einen Malus von -2 auf Rettungswürfe, während du auf diese Weise verflucht bist. Nur ein Gott oder die Magie der Karte „Die Schicksale“ kann diesen Fluch aufheben.

Flammen: Ein mächtiger Teufel wird dein Feind. Der Teufel trachtet nach deinem Untergang und sucht dich heim. 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 erhältst 10.000 EP dazu, oder du kannst über deine angesagten Züge hinaus zwei weitere Karte ziehen.

Idiot: Dein Intelligenzwert wird permanent um 1W4+1 (auf einen Mindestwert von 1) reduziert. Du kannst über deine angesagten Züge hinaus eine weitere Karte ziehen.

Komet: Wenn du das nächste feindlich gesinnte Monster oder die nächste feindlich gesinnte Monstergruppe allein besiegst, erhältst du genug Erfahrungspunkte, um eine Stufe aufzusteigen. Anderenfalls hat diese Karte keinen Effekt.

Krallen: Jeder magische Gegenstand, den du trägst oder mitführst, zerfällt. Artefakte in deinem Besitz werden nicht zerstört, aber verschwinden.

Mond: Du kannst 1W3-mal den Zauber *Wunsch* wirken.

Narr: Du verlierst 10.000 EP, wirfst diese Karte ab und ziehst erneut vom Stapel. Beide Ziehereignisse zählen zusammen als einer deiner angesagten Züge. Wenn der Verlust von so vielen EP dazu führen würde, dass du eine Stufe absteigst, verlierst du stattdessen so viele EP, dass du gerade so deine Stufe behältst.

Ritter: Ein Kämpfer der 4. Stufe erscheint in einem von dir bestimmten Bereich im Abstand von bis zu neun Metern von dir und steht dir zu Diensten. Der Kämpfer gehört demselben Volk an wie du und dient dir treu bis zu seinem Tod, da er oder sie glaubt, dass das Schicksal euch zusammengeführt hat. Du kontrollierst diesen Charakter.

Ruin: Mit Ausnahme von magischen Gegenständen verlierst du alle Reichtümer, die 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. Dokumente, die beweisen, dass du etwas besitzen solltest, das du durch diese Karte verloren hast, verschwinden ebenfalls.

Schlüssel: Eine seltene oder seltenere magische Waffe, im Umgang mit welcher du geübt bist, erscheint in deinen Händen. Der SL wählt die Waffe aus.

Schurke: Ein Nichtspielercharakter, den der SL bestimmt, ist dir gegenüber ab sofort feindlich gesinnt. Du weißt nicht, wer dein neuer Gegner ist, bis der NSC oder jemand anderes es enthüllt. Abgesehen vom Zauber *Wunsch* oder einer Göttlichen Intervention kann nichts die Feindseligkeit des NSCs gegen dich aufheben.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Sonne: Du erhältst 50.000 EP und ein wundersamer Gegenstand, den der SL zufällig bestimmt, erscheint in deinen Händen.

Stern: Erhöhe einen deiner Attributswerte um 2. Der Wert kann größer als 20, aber nicht größer als 24 sein.

Thron: Du bist in der Fertigkeit Überzeugen geübt und verdoppelst deinen Übungsbonus bei Würfen, die diese Fertigkeit verwenden. Außerdem erhältst du die Besitzrechte an einem kleinen Bergfried irgendwo auf der Welt. Allerdings ist der Bergfried momentan in Monsterhand. Du musst ihn von den Monstern befreien, bevor du deinen Anspruch geltend machen kannst.

Totenschädel: Du beschwörst einen Avatar des Todes – ein gespenstisches humanoides Skelett in einem zerfetzten schwarzen Gewand, das eine geisterhafte Sense schwingt. Er erscheint im Abstand von bis zu drei Metern von dir an einer Stelle, die der SL bestimmt und greift dich an. Dabei warnt er dich und alle anderen, dass du diesen Kampf allein gewinnen musst. Der Avatar kämpft, bis du stirbst oder seine Trefferpunkte auf 0 sinken, woraufhin er verschwindet. Wenn jemand versucht, dir zu helfen, beschwört der Helfer seinen eigenen Avatar des Todes. Eine Kreatur, die von einem Avatar des Todes getötet wurde, kann nicht wiederbelebt werden.

Avatar des Todes

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 20

Trefferpunkte Halbes Trefferpunktemaximum seines Beschwörers

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 18 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Bezaubert, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Wahrer Blick 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Alle Sprachen seines Beschwörers

Herausforderungsgrad – (0 EP)

Immun gegen Vertreiben: Der Avatar ist gegen Merkmale immun, die Untote vertreiben.

Körperlose Bewegung: Der Avatar kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als wären sie schwieriges Gelände. Er erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn er seinen Zug in einem Gegenstand beendet.

Aktionen

Sense schwingen: Der Avatar schwingt seine geisterhafte Sense durch eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm und verursacht dabei 7 (1W8+3) Hiebschaden und 4 (1W8) nekrotischen Schaden.

Turm: Du verschwindest und wirst in einem scheintoten Zustand in einer extradimensionalen Sphäre eingekerkert. Alles, was du getragen oder mitgeführt hast, bleibt dort zurück, wo du verschwunden bist. Du bleibst gefangen, bis du gefunden und aus der Sphäre befreit wirst. Erkenntnismagie kann dich nicht aufspüren. Nur der Zauber *Wunsch* kann den Ort deines Gefängnisses offenbaren. Du ziehst keine Karten mehr.

Wesir: 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. Zusätzlich zum Informationsgehalt der Antwort hilft sie dir auch, ein kompliziertes Problem oder eine schwierige Situation zu lösen. Anders gesagt wird dir nicht nur reines Wissen vermittelt, sondern auch die Weisheit, dieses Wissen richtig anzuwenden.

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 wirkt der Fluch, bis der Zauber *Fluch brechen* oder ähnliche Magie gewirkt wird. Das Ablegen des Schilds beendet den Fluch nicht. Wenn ein Fernkampfwaffenangriff gegen ein Ziel im Abstand von bis zu drei Metern von dir ausgeführt wird, macht der Fluch stattdessen dich zum Ziel.

Schild, +1, +2 oder +3

Rüstung (Schild), ungewöhnlich (+1), selten (+2) oder sehr selten (+3)

Wenn du diesen Schild hältst, erhältst du einen Bonus auf deine RK, der von der Seltenheit des Schilds bestimmt wird. Dieser Bonus des Schildes wirkt zusätzlich zu seinem normalen Bonus auf die RK.

Schuhe des Spinnenkletterns

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese leichten Schuhe trägst, kannst du dich an vertikalen Oberflächen sowie kopfüber an Decken frei bewegen, wobei du die Hände frei hast. Deine Kletterbewegungsrate entspricht deiner Schrittbewegungsrate. Allerdings erlauben die Schuhe es dir nicht, dich normal auf rutschigen Oberflächen zu bewegen, die zum Beispiel mit Eis oder Öl bedeckt sind.

Schwert der Schärfe

Waffe (beliebiges Schwert, das Hiebschaden verursacht), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du einen Gegenstand mit diesem magischen Schwert angreifst und triffst, verursachst du den durch die Schadenswürfel der Waffe maximal möglichen Schaden beim Ziel.

Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe angreifst und beim Angriffswurf eine 20 würfelst, erleidet dieses Ziel zusätzlich 4W6 Hiebschaden. Würfle dann erneut mit einem W20. Wenn du eine 20 würfelst, trennst du eine Gliedmaße des Ziels ab. Der SL bestimmt, welchen Effekt der Verlust dieser Gliedmaße hat. Wenn die Kreatur keine Gliedmaßen hat, die abgetrennt werden könnten, schneidest du stattdessen ein Stück von ihrem Körper ab.

Außerdem kannst du das Befehlswort des Schwerts aussprechen. Daraufhin spendet die Klinge im Radius von drei Metern helles Licht und im Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht. Wenn das Befehlswort erneut ausgesprochen oder das Schwert eingesteckt wird, erlischt das Licht.

Schwert der Verwundung

Waffe (beliebiges Schwert), selten (erfordert Einstimmung)

Durch den Schaden dieser Waffe verlorene Trefferpunkte können nur durch eine kurze oder lange Rast und nicht durch Regeneration, Magie oder andere Methoden zurückerhalten werden.

Wenn du eine Kreatur mit einem Angriff mit dieser magischen Waffe triffst, kannst du das Ziel einmal pro Zug verwunden. Zu Beginn jedes Zugs der verwundeten Kreatur erleidet diese 1W4 nekrotischen Schaden für jedes einzelne Wunde, die du ihr zugefügt hast. Dann kann sie einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei einem Erfolg endet der Effekt aller auf diese Weise zugefügten Wunden. Alternativ kann die verwundete Kreatur oder eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihr als Aktion einen SG-15-Weisheitswurf (Heilkunde) ausführen und den Effekt solcher Wunden bei einem Erfolg beenden.

Schwert des Lebensentzugs

Waffe (beliebiges Schwert), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du eine Kreatur mit dieser magischen Waffe angreifst und beim Angriffswurf eine 20 würfelst, erleidet dieses Ziel zusätzlich 3W6 nekrotischen Schaden, sofern das Ziel kein Konstrukt oder Untoter ist. Du erhältst temporäre Trefferpunkte in Höhe des zusätzlich verursachten Schadens.

Schwurbogen

Waffe (Langbogen), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du einen Pfeil in diesen Bogen einlegst, flüstert es „Meinen Gegnern einen raschen Tod!“ auf Elfisch. Wenn du einen Fernkampfangriff mit dieser Waffe ausführst, kannst du die folgende Befehlswendung aussprechen: „Möge dein Tod rasch sein, Übeltäter!“ Das Ziel deines Angriffs wird dein Erzfeind, bis es stirbt oder bis zum Morgengrauen sieben Tage später. Du kannst nur einen solchen Erzfeind gleichzeitig haben. Wenn dein Erzfeind stirbt, kannst du erst nach dem nächsten Morgengrauen einen neuen wählen.

Wenn du mit dieser Waffe einen Fernkampfangriff gegen deinen Erzfeind ausführst, bist du bei dem Wurf im Vorteil. Außerdem kann dein Ziel von keiner Form von Deckung außer vollständiger Deckung profitieren, und du bist aus der 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 Spiegel indirekt betrachtet, sind blasse Abbilder von Kreaturen darin zu erkennen. Der Spiegel wiegt 25 Kilogramm, besitzt eine RK von 11, 10 Trefferpunkte und ist anfällig für Wuchtschaden. Er zersplittert und ist zerstört, wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken.

Wenn der Spiegel an einer senkrechten Fläche hängt und du dich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm befindest, kannst du als Aktion sein Befehlswort aussprechen und ihn aktivieren. Er bleibt aktiviert, bis du eine Aktion verwendest, um das Befehlswort wieder auszusprechen.

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. Scheitert der Rettungswurf, wird sie mit allem, was sie trägt oder mitführt in einer der zwölf extradimensionalen Zellen des Spiegels gefangen. Bei diesem Rettungswurf ist die Kreatur im Vorteil, wenn sie das Wesen des Spiegels kennt. Konstrukte bestehen den Rettungswurf automatisch.

Eine extradimensionale Zelle ist eine unendliche Weite, die mit dichtem Nebel gefüllt ist. Dieser reduziert die Sichtweite auf drei Meter. In den Zellen des Spiegels gefangene Kreaturen altern nicht und müssen nicht essen, trinken oder schlafen. Eine in einer Zelle 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, befreit der Spiegel eine zufällige gefangene Kreatur, um den neuen Gefangenen aufzunehmen. Eine befreite Kreatur erscheint an einer freien Stelle in Sichtweite des Spiegels, ist jedoch von ihm abgewandt. Wenn der Spiegel zerstört wird, werden alle Kreaturen daraus befreit und erscheinen an freien Stellen in seiner Nähe.

Wenn du dich im Abstand von bis zu 1,5 Meter vom Spiegel befindest, kannst du als Aktion den Namen einer darin gefangenen Kreatur aussprechen oder eine bestimmte Zellnummer nennen. Die benannte oder in der angegebenen Zelle enthaltene Kreatur erscheint als Abbild auf der Oberfläche des Spiegels. Du kannst normal mit der Kreatur kommunizieren.

Ebenso kannst du als Aktion ein zweites Befehlswort aussprechen und eine im Spiegel gefangene Kreatur befreien. Die befreite Kreatur erscheint mit all ihren Eigentümern an der dem Spiegel nächsten freien Stelle und ist vom Spiegel abgewandt.

Seil des Kletterns

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieses 18 Meter lange Seidenseil wiegt 1,5 Kilogramm und kann bis zu 1.500 Kilogramm Last halten. Wenn du ein Ende des Seils festhältst und als Aktion das Befehlswort aussprichst, erwacht das Seil zum Leben. Du kannst dem anderen Ende als Bonusaktion befehlen, sich auf ein Ziel deiner Wahl zuzubewegen. Wenn du ihm in deinem Zug den Befehl gibst, bewegt sich jenes Seilende drei Meter weit. Dann bewegt es sich in jedem deiner nächsten Züge jeweils weitere drei Meter weit, bis es sein Ziel erreicht, die ganze Seillänge aufgebraucht ist oder du ihm befiehlst, anzuhalten. Du kannst dem Seil auch befehlen, sich sicher an einem Gegenstand zu befestigen oder wieder zu lösen, sich zu ver- oder entknoten oder sich aufzurollen, damit du es tragen kannst.

Wenn du dem Seil befiehlst, sich zu verknoten, erscheinen alle 30 Zentimeter große Knoten am Seil. Wenn es verknotet ist, ist das Seil nur 15 Meter lang und verleiht dir bei Würfen, die du ausführst, um an ihm hochzuklettern, einen Vorteil.

Das Seil besitzt eine RK von 20 und 20 Trefferpunkte. Es erhält alle fünf Minuten 1 Trefferpunkt zurück, solange es noch mindestens 1 Trefferpunkt hat. Wenn die Trefferpunkte des Seils auf 0 sinken, ist das Seil zerstört.

Skarabäus des Schutzes

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du dieses käferförmige Medaillon eine Runde lang in deiner Hand hältst, erscheint eine Inschrift auf seiner Oberfläche, die seine magische Natur enthüllt. Solange du es bei dir trägst, verleiht es dir zwei Vorteile:

- Du bist bei Rettungswürfen gegen Zauber im Vorteil.
- Der Skarabäus hat zwölf Ladungen. Wenn du bei einem Rettungswurf gegen einen Nekromantiezauber oder einen schädlichen Effekt von einer untoten Kreatur scheiterst, kannst du deine Reaktion verwenden, um eine Ladung zu verbrauchen und den gescheiterten Rettungswurf in einen Erfolg umzuwandeln. Der Skarabäus wird zerstört und zerfällt zu Staub, wenn seine letzte Ladung verbraucht wurde.

Sonnenklinge

Waffe (Langschwert), selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Gegenstand sieht aus wie der Griff eines Langschwerts. Wenn du den Griff hältst, kannst du eine Bonusaktion verwenden, um eine Klinge aus purem Licht erscheinen oder wieder verschwinden zu lassen. Während die Klinge existiert, hat dieses magische Langschwert die Eigenschaft Finesse. Wenn du im Umgang mit Kurzschwertern oder Langschwertern geübt bist, bist du auch im Umgang mit der *Sonnenklinge* geübt.

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit dieser Waffe, die gleißenden statt Hiebschaden verursacht. Wenn du einen Untoten damit triffst, erleidet diese Kreatur zusätzlich 1W8 gleißenden Schaden.

Die leuchtende Klinge 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 als Aktion den Radius des hellen und dämmrigen Lichts um jeweils 1,5 Meter erweitern oder reduzieren. Der maximale und der minimale Radius betragen jeweils neun Meter.

Sphäre des Nichts

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 *Sphäre des Nichts* sind, durchdringen sie die Sphäre unbeschädigt. Alles andere, was die Kugel berührt, aber nicht vollständig von ihr umhüllt und ausgelöscht wird, erleidet 4W10 Energieschaden.

Die Sphäre bewegt sich nicht, bis sie jemand kontrolliert. Wenn sich eine von niemandem kontrollierte Sphäre im Abstand von bis zu 18 Metern von dir befindet, kannst du als Aktion einen SG-25-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) ausführen. Bei einem Erfolg schwebt die Kugel in eine Richtung deiner Wahl. Die maximale Distanz in Metern entspricht dabei dem 1,5-fachen deines Intelligenzmodifikators (mindestens 1,5 Meter). Anderenfalls bewegt sich die Kugel drei Meter auf dich zu. Wenn die Sphäre in den Bereich einer Kreatur gelangt, muss die Kreatur einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie wird von der Sphäre berührt und erleidet 4W10 Energieschaden.

Wenn du versuchst, eine Sphäre zu kontrollieren, die bereits von einer anderen Kreatur kontrolliert wird, führst du einen vergleichenden Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen den Intelligenzwurf (Arkane Kunde) der anderen Kreatur aus. Der Gewinner des Vergleichs kontrolliert die Sphäre und kann sie normal schweben lassen.

Wenn die Sphäre ein Ebenenportal (wie das durch den Zauber *Tor* erschaffene) oder einen extradimensionalen Raum (wie den in einem *Tragbaren Loch*) berührt, entscheidet der SL mithilfe der folgenden Tabelle, was passiert.

W100	Ergebnis
1–50	Die Sphäre wird zerstört.
51–85	Die Sphäre bewegt sich durch das Portal oder in den extradimensionalen Raum.
86–100	Ein Riss im Raum transportiert jede Kreatur und jeden Gegenstand im Abstand von bis zu 54 Metern von der Sphäre auf eine zufällige Existenzebene.

Stab der Bezauberung

Stab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Barden, Druiden, Hexenmeister, Kleriker, Magier oder Zauberer)

Wenn du diesen Stab hältst, kannst du als Aktion eine seiner zehn Ladungen verbrauchen, um mit ihm *Befehl, Person bezaubern* oder *Sprachen verstehen* zu wirken. Verwende dafür deinen Zauberrettungswurf-SG. Der Stab kann auch als magischer Kampfstab verwendet werden.

Wenn du den Stab hältst und bei einem Rettungswurf gegen Verzauberungsmagie scheiterst, die nur dich zum Ziel hat, kannst du deinen gescheiterten Rettungswurf in einen Erfolg umwandeln. Diese Eigenschaft des Stabs kann erst im nächsten Morgengrauen wiederverwendet werden. Wenn du einen Rettungswurf gegen Verzauberungsmagie, die nur dich als Ziel hat, mit oder ohne die Hilfe des Stabs bestehst, kannst du als Reaktion eine Ladung des Stabs verbrauchen, um den Zauber umzukehren und gegen seinen Zauberwirker zu verwenden, als hättest du den Zauber gewirkt.

Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W8+2 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit einem W20. Bei einer 1 wird der Stab zu einem nichtmagischen Kampfstab.

Stab der Heilung

Stab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Barden, Druiden oder Kleriker)

Dieser Stab hat zehn Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du als Aktion eine oder mehrere Ladungen verbrauchen, um einen der folgenden Zauber mit ihm zu wirken, wobei du deinen Zauberrettungswurf-SG und Zauberwirken-Attributsmodifikator verwendest: *Massen-Wunden heilen* (fünf Ladungen) *Schwache Genesung* (zwei Ladungen) oder *Wunden heilen* (eine Ladung pro Zaubergrad, bis höchstens dem 4. Grad).

Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit einem W20. 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 und erhält täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit einem W20. Bei einer 1 frisst ein Insektenschwarm den Stab auf und verschwindet dann.

Zauber: Wenn du den Stab hältst, kannst du als Aktion einige seiner Ladungen verbrauchen, um einen der folgenden Zauber mit ihm zu wirken, wobei du deinen Zauberrettungswurf-SG verwendest: *Insektenplage* (fünf Ladungen) oder *Rieseninsekt* (vier Ladungen).

Insektenschwarm: Wenn du den Stab hältst, kannst du eine Aktion verwenden und eine Ladung verbrauchen, um einen Schwarm harmloser fliegender Insekten erscheinen zu lassen, die sich im Radius von neun Metern um dich herum ausbreiten. Die Insekten verweilen zehn Minuten lang und bewirken, dass der Bereich für andere Kreaturen als dich komplett verschleiert ist. Der Schwarm bewegt sich mit dir, mit dir als seinem Mittelpunkt. Wind mit einer Geschwindigkeit von mindestens 16 Kilometern pro Stunde vertreibt den Schwarm und beendet den Effekt.

Stab der Macht

Stab, sehr selten (erfordert Einstimmung durch einen Hexenmeister, Magier oder Zauberer)

Dieser Stab kann als magischer Kampfstab geführt werden, der einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe verleiht, die du mit ihm ausführst. Wenn du ihn hältst, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse, Rettungswürfe und Zauberangriffswürfe.

Der Stab hat 20 Ladungen und die folgenden Eigenschaften. Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 2W8+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit einem W20. Bei einer 1 behält der Stab seinen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, verliert jedoch all seine anderen Eigenschaften. Bei einer 20 erhält er 1W8+2 Ladungen zurück.

Kraftschlag: Wenn du mit dem Stab einen erfolgreichen Nahkampfangriff ausführst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um dem Ziel zusätzlich 1W6 Energieschaden zuzufügen.

Zauber: Wenn du diesen Stab hältst, kannst du als Aktion eine oder mehrere Ladungen verbrauchen, um einen der folgenden Zauber zu wirken, wobei du deinen Zauberrettungswurf-SG und Zauberangriffsbonus verwendest: *Blitz* (5. Grad, fünf Ladungen), *Energiewand* (fünf Ladungen), *Feuerball* (5. Grad, fünf Ladungen), *Kältekegel* (fünf Ladungen), *Kugel der Unverwundbarkeit* (sechs Ladungen), *Magisches Geschoss* (eine Ladung), *Monster festhalten* (fünf Ladungen), *Schwächestrahl* (eine Ladung) oder *Schweben* (zwei Ladungen).

Vergeltungsschlag: Du kannst den Stab als Aktion über deinem Knie oder an einer harten Oberfläche zerbrechen und einen Vergeltungsschlag ausführen. Der Stab wird zerstört und entlädt seine übrige Magie als Explosion, die sich als Kugel mit einem Radius von neun Metern um den Stab herum ausbreitet.

Du hast eine Chance von 50 Prozent, sofort auf eine zufällige Existenzebene transportiert zu werden und der Explosion zu entkommen. Bei einem Fehlschlag entkommst du dem Effekt nicht und erleidest Energieschaden in Höhe des 16-fachen der Ladungen im Stab. Jede andere Kreatur im Bereich muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, erleidet eine Kreatur Schaden abhängig von ihrer Entfernung vom Ursprung, wie die folgende Tabelle zeigt. Anderenfalls erleidet eine Kreatur halb so viel Schaden.

Entfernung vom Ursprung	Schaden
3 m entfernt oder näher	8-fache der Ladungen im Stab
3,3 m bis 6 m entfernt	6-fache der Ladungen im Stab
6,3 m bis 9 m entfernt	4-fache der Ladungen im Stab

Stab der Python

Stab, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung durch einen Druiden, Hexenmeister oder Kleriker)

Du kannst als Aktion das Befehlswort dieses Stabs aussprechen und ihn im Abstand von bis zu drei Metern von dir auf den Boden werfen. Der Stab wird zu einer Riesenwürgeschlange unter deiner Kontrolle, die ihre eigene Initiative würfelt. Wenn du eine Bonusaktion verwendest, um das Befehlswort erneut auszusprechen, verwandelst du den Stab wieder in seine normale Gestalt zurück. Er erscheint in dem Bereich, den vorher die Schlange besetzt hatte.

Du kannst der Schlange in deinem Zug mentale Befehle erteilen, wenn sie sich im Abstand von bis zu 18 Metern von dir befindet und du nicht kampfunfähig bist. Du entscheidest über die Aktion

der Schlange und ihre Bewegung in ihrem nächsten Zug. Alternativ kannst du einen allgemeinen Befehl erteilen und sie beispielsweise deine Feinde angreifen oder einen Ort bewachen lassen.

Wenn die Trefferpunkte der Schlange auf 0 sinken, stirbt sie und verwandelt sich wieder in ihre Stabgestalt. Der Stab zerbricht dann und wird zerstört. Wenn die Schlange wieder zu einem Stab wird, bevor sie all ihre Trefferpunkte verliert, erhält sie alle Trefferpunkte zurück.

Stab der Verkümmerung

Stab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Druiden, Hexenmeister oder Kleriker)

Dieser Stab hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

Der Stab kann als magischer Kampfstab verwendet werden. Bei einem Treffer verursacht er Schaden wie ein normaler Kampfstab, und du kannst eine Ladung verbrauchen, um dem Ziel zusätzlich 2W10 nekrotischen Schaden zuzufügen. Außerdem muss das Ziel einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Stunde lang bei allen Attributs- oder Rettungswürfen, die Stärke oder Konstitution verwenden, im Nachteil.

Stab der Waldlande

Stab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Druiden)

Dieser Stab kann als magischer Kampfstab geführt werden, der einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe verleiht, die du mit ihm ausführst. Wenn du ihn hältst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Zauberangriffswürfe.

Der Stab hat zehn Ladungen und die folgenden Eigenschaften. Er erhält täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit einem W20. Bei einer 1 verliert der Stab seine Eigenschaften und wird zu einem nichtmagischen Kampfstab.

Zauber: Du kannst als Aktion eine oder mehrere Ladungen des Stabs verbrauchen, um einen der folgenden Zauber mit ihm zu wirken, wobei du deinen Zauberrettungswurf-SG verwendest: *Dornenwand* (sechs Ladungen), *Erwecken* (fünf Ladungen), *Mit Pflanzen sprechen* (drei Ladungen), *Mit Tieren sprechen* (eine Ladung), *Rindenhaut* (zwei Ladungen), *Tiere oder Pflanzen aufspüren* (zwei Ladungen) oder *Tierfreundschaft* (eine Ladung).

Du kannst außerdem eine Aktion verwenden, um den Zauber *Spurloses Gehen* mit dem Stab zu wirken, ohne Ladungen zu verbrauchen.

Baumgestalt: Du kannst als Aktion ein Ende des Stabs in fruchtbare Erde einpflanzen 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 sieht normal aus, verströmt jedoch eine schwache Aura der Verwandlungsmagie, wenn er das Ziel von *Magie entdecken* wird. Wenn du den Baum berührst und eine weitere Aktion verwendest, um sein Befehlswort auszusprechen, verwandelst du den Stab wieder in seine normale Gestalt. Kreaturen auf dem Baum fallen herunter, wenn der Baum wieder zu einem Stab wird.

Stab des Blitzes und Donners

Stab, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Stab kann als magischer Kampfstab geführt werden, der einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe verleiht, die du mit ihm ausführst. Außerdem hat er die folgenden zusätzlichen Eigenschaften. Wenn eine dieser Eigenschaften verwendet wird, kann sie erst im nächsten Morgengrauen wiederverwendet werden.

Blitz: Wenn du mit dem Stab einen erfolgreichen Nahkampfangriff ausführst, kannst du dem Ziel zusätzlich 2W6 Blitzschaden zufügen.

Schall: Wenn du mit dem Stab einen erfolgreichen Nahkampfangriff ausführst, kannst du den Stab einen lauten Donnerknall ausstoßen lassen, der 90 Meter weit zu hören ist. Das getroffene Ziel muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Ende deines nächsten Zugs betäubt.

Blitzschlag: Du kannst als Aktion einen Blitzschlag auslösen, der sich von der Spitze des Stabs in einer 1,5 Meter breiten und 36 Meter langen Linie ausbreitet. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 9W6 Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Donnerschlag: Du kannst den Stab als Aktion einen betäubenden Donnerschlag ausstoßen lassen, der 180 Meter weit zu hören ist. Jede Kreatur (außer dir) im Abstand von bis zu 18 Metern von dir muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 2W6 Schallschaden und ist eine Minute lang taub. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die jeweilige Kreatur die Hälfte des Schadens und ist nicht taub.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Blitz und Donner: Du kannst eine Aktion verwenden, um die Eigenschaften Blitz und Donnerschlag gleichzeitig zu verwenden. Dabei verbrauchst du nicht die tägliche Verwendung dieser Eigenschaften, sondern nur die Verwendung dieser Eigenschaft.

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.

Der Stab hat zehn Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du als Aktion eine oder mehrere Ladungen verbrauchen, um einen der folgenden Zauber mit ihm zu wirken, wobei du deinen Zauberrettungswurf-SG verwendest: *Brennende Hände* (eine Ladung), *Feuerball* (drei Ladungen) oder *Feuerwand* (vier Ladungen).

Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit einem W20. Bei einer 1 wird der Stab schwarz, zerfällt 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.

Der Stab hat zehn Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du als Aktion eine oder mehrere Ladungen verbrauchen, um einen der folgenden Zauber mit ihm zu wirken, wobei du deinen Zauberrettungswurf-SG verwendest: *Eissturm* (vier Ladungen), *Eiswand* (vier Ladungen), *Kältekegel* (fünf Ladungen) oder *Nebelwolke* (eine Ladung).

Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit einem W20. Bei einer 1 verwandelt sich der Stab in Wasser und ist damit zerstört.

Stab des Magus

Stab, legendär (erfordert Einstimmung durch einen Hexenmeister, Magier oder Zauberer)

Dieser Stab kann als magischer Kampfstab geführt werden, der einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe verleiht, die du mit ihm ausführst. Wenn du ihn hältst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Zauberangriffswürfe.

Der Stab hat 50 Ladungen und die folgenden Eigenschaften. Er erhält täglich im Morgengrauen 4W6+2 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit einem W20. Bei einer 20 erhält er 1W12+1 Ladungen zurück.

Zauberabsorption: Wenn du den Stab hältst, bist du bei Rettungswürfen gegen Zauber im Vorteil. Außerdem kannst du deine Reaktion verwenden, wenn eine andere Kreatur einen Zauber wirkt, der nur dich als Ziel hat. Wenn du dies tust, absorbiert der Stab die Magie des Zaubers. Der Zauber hat keinen Effekt und der Stab erhält Ladungen in Höhe des Zaubergrades hinzu. Wenn jedoch die Gesamtanzahl 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 als Aktion einige Ladungen verbrauchen, um einen der folgenden Zauber zu wirken, wobei du deinen Zauberrettungswurf-SG und dein Attribut zum Zauberwirken verwendest: *Blitz* (7. Grad, sieben Ladungen), *Ebenenwechsel* (sieben Ladungen), *Eissturm* (vier Ladungen), *Elementar beschwören* (sieben Ladungen), *Feuerball* (7. Grad, sieben Ladungen), *Feuerwand* (vier Ladungen), *Flammenkugel* (zwei Ladungen), *Klopfen* (zwei Ladungen), *Magie bannen* (drei Ladungen), *Netz* (zwei Ladungen), *Telekinese* (fünf Ladungen), *Unsichtbarkeit* (zwei Ladungen) oder *Wände passieren* (fünf Ladungen).

Du kannst außerdem eine Aktion verwenden, um einen der folgenden Zauber mit dem Stab zu wirken, ohne Ladungen zu verbrauchen: *Arkanes Schloss*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Schutz vor Gut und Böse* oder *Vergrößern/Verkleinern*.

Vergeltungsschlag: Du kannst den Stab als Aktion über deinem Knie oder an einer harten Oberfläche zerbrechen und einen Vergeltungsschlag ausführen. Der Stab wird zerstört und entlädt seine übrige Magie als Explosion, die sich als Kugel mit einem Radius von neun Metern um den Stab herum ausbreitet.

Du hast eine Chance von 50 Prozent, sofort auf eine zufällige Existenzebene transportiert zu werden und der Explosion zu entkommen. Bei einem Fehlschlag entkommst du dem Effekt nicht und erleidest Energieschaden in Höhe des 16-fachen der Ladungen im Stab. Jede andere Kreatur im Bereich muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, erleidet eine Kreatur Schaden abhängig von ihrer Entfernung vom Ursprung, wie die folgende Tabelle zeigt. Anderenfalls erleidet eine Kreatur halb so viel Schaden.

Entfernung vom Ursprung	Schaden
3 m entfernt oder näher	8-fache der Ladungen im Stab
3,3 m bis 6 m entfernt	6-fache der Ladungen im Stab
6,3 m bis 9 m entfernt	4-fache der Ladungen im Stab

Stab des Schlagens

Stab, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Stab kann als magischer Kampfstab geführt werden, der einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe verleiht, die du mit ihm ausführst.

Der Stab hat zehn Ladungen. Wenn du mit ihm einen erfolgreichen Nahkampfangriff ausführst, kannst du bis zu drei seiner Ladungen verbrauchen. Das Ziel erleidet für jede verbrauchte Ladung zusätzlich 1W6 Energieschaden. Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit einem W20. Bei einer 1 wird der Stab zu einem nichtmagischen Kampfstab.

Staub der Trockenheit

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieses kleine Paket enthält 1W6+4 Prisen Staub. Du kannst als Aktion eine Prise davon auf Wasser streuen. Der Staub verwandelt einen Würfel Wasser mit einer Kantenlänge von 4,5 Metern in ein murmelgroßes Kügelchen, das in der Nähe der Stelle treibt oder zum Liegen kommt, wo der Staub verstreut wurde. Das Gewicht des Kügelchens ist vernachlässigbar.

Wenn jemand eine Aktion verwendet, um das Kügelchen kraftvoll gegen eine harte Oberfläche zu werfen, zerspringt es und setzt das absorbierte Wasser wieder frei. Dies erschöpft die Magie dieses Kügelchens.

Wenn ein hauptsächlich aus Wasser bestehender Elementar mit einer Prise des Staubes in Berührung kommt, muss er einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, erleidet der Elementar 10W6 nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Staub des Niesens und Erstickens

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieses Pulver wird in einem kleinen Behälter aufbewahrt und ähnelt feinem Sand. Es ähnelt dem *Staub des Verschwindens*, und der Zauber *Identifizieren* enthüllt das Pulver als solchen. Der Behälter enthält ausreichend Pulver für einen Einsatz.

Du kannst als Aktion eine Handvoll des Pulvers in die Luft werfen. Du und jede atmende Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir müsst einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Anderenfalls kann die betroffene Kreatur beziehungsweise der betroffene Charakter nicht atmen und niest unkontrollierbar. Auf diese Weise betroffene Kreaturen sind kampfunfähig und beginnen zu ersticken. Solange sie bei Bewusstsein ist, kann eine Kreatur den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen. Bei einem Erfolg endet der Effekt. Der Zauber *Schwache Genesung* kann den Effekt ebenfalls beenden.

Staub des Verschwindens

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieses Pulver wird in einem kleinen Paket aufbewahrt und ähnelt feinem Sand. Das Paket enthält ausreichend Pulver für einen Einsatz. Du kannst eine Aktion verwenden und den Staub in die Luft werfen, um dich sowie jede Kreatur und jedes Objekt im Abstand von bis zu drei Metern von dir 2W4 Minuten lang unsichtbar werden zu lassen. Die Dauer gilt für alle Wesen und Objekte gleichermaßen. Der Staub wird verbraucht, wenn seine Magie wirkt. Wenn eine durch den Staub unsichtbare Kreatur angreift oder einen Zauber wirkt, endet ihre Unsichtbarkeit.

Stein der Erdelementar-Herrschaft

Wundersamer Gegenstand, selten

Wenn dieser Stein den Boden berührt, kannst du als Aktion sein Befehlswort aussprechen und einen Erdelementar beschwören, als hättest du den Zauber *Elementar beschwören* gewirkt. Der Stein kann erst im nächsten Morgengrauen wieder auf diese Weise verwendet werden. Der Stein wiegt 2,5 Kilogramm.

Stein des Glücks (Glücksstein)

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Solange du diesen polierten Achat bei dir trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf Attributs- und Rettungswürfe.

Stiefel der Elfen

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn du diese Stiefel trägst, sind deine Schritte unabhängig vom Untergrund geräuschlos. Außerdem bist du bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit), die geräuschlose Bewegung voraussetzen, im Vorteil.

Stiefel der Geschwindigkeit

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Stiefel trägst, kannst du deren Absätze als Bonusaktion zusammenschlagen. Wenn du das tust, verdoppeln die Stiefel deine

Schrittbewegungsrate, und jede Kreatur, die einen Gelegenheitsangriff gegen dich ausführt, ist beim Angriffswurf im Nachteil. Wenn du deine Fersen wieder zusammenschlägst, beendest du den Effekt.

Wenn die Eigenschaft der Stiefel für insgesamt zehn Minuten verwendet wurde, steht dir die Magie erst nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Stiefel der Winterlande

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Diese bequemen Pelzstiefel fühlen sich ziemlich warm an. Wenn du sie trägst, erhältst du die folgenden Vorteile:

- Du bist gegen Kälteschaden resistent.
- Du ignorierst durch Eis oder Schnee verursachtes schwieriges Gelände.
- Du kannst ohne zusätzliche Schutzausrüstung Temperaturen bis zu −45 °C widerstehen. Wenn du warme Kleidung trägst, kann du Temperaturen bis zu −73 °C widerstehen.

Stiefel des Schreitens und Springens

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Stiefel trägst, beträgt deine Schrittbewegungsrate neun Meter, es sei denn, sie ist normalerweise höher. Außerdem verringert sich deine Bewegungsrate nicht, wenn du belastet bist oder schwere Rüstung trägst. Außerdem verdreifacht sich deine Sprungdistanz, wobei du jedoch nicht weiter springen kannst, als deine verbleibende Bewegung erlauben würde.

Stiefel des Schwebens

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Stiefel trägst, kannst du den Zauber *Schweben* als Aktion beliebig oft auf dich selbst wirken.

Stirnband der Intelligenz

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese dieses Stirnband trägst, ist dein Intelligenzwert 19. Es hat keinen Effekt, wenn er bereits 19 oder höher ist.

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 ein Konstrukt mit dem Streitkolben angreifst.

Wenn du bei einem Angriffswurf mit dieser Waffe eine 20 würfelst, erleidet das Ziel zusätzlich 2W6 Wuchtschaden. Wenn das Ziel ein Konstrukt ist, erleidet es 4W6 Wuchtschaden. Wenn ein Konstrukt nach Erleiden des Schadens nur noch höchstens 25 Trefferpunkte hat, wird es zerstört.

Streitkolben des Terrors

Waffe (Streitkolben), selten (erfordert Einstimmung)

Diese magische Waffe hat drei Ladungen. Wenn du ihn trägst, kannst du als Aktion eine Ladung verbrauchen, um eine Welle des Terrors zu entfesseln. Jede Kreatur deiner Wahl im Radius von neun Metern von dir muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang von dir verängstigt. Eine auf diese Weise verängstigte Kreatur muss ihre Züge dafür verwenden, sich so weit wie möglich von dir zu entfernen, und darf dir nicht absichtlich näher als neun Meter kommen. Außerdem kann sie nicht reagieren. 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, kann sie trotzdem eine Ausweichaktion verwenden. Am Ende jedes ihrer Züge kann eine Kreatur den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Der Streitkolben erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

Streitkolben des Zusammenbruchs

Waffe (Streitkolben), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du einen Unhold oder Untoten mit dieser magischen Waffe triffst, erleidet diese Kreatur zusätzlich 2W6 gleißenden Schaden. Wenn das Ziel nach Erleiden des Schadens noch höchstens 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 von dir verängstigt.

Wenn du diese Waffe hältst, spendet sie im Radius von sechs Metern helles Licht und im Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Talisman des absolut Bösen

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung durch eine Kreatur böser Gesinnung)

Dieser Gegenstand ist das Symbol des reuelosen Bösen. Eine Kreatur, deren Gesinnung weder gut noch böse ist, erleidet 6W6 nekrotischen Schaden, wenn sie den Talisman berührt. Eine gute Kreatur erleidet 8W6 nekrotischen Schaden, wenn sie den Talisman berührt. Beide Arten von Kreaturen erleiden den Schaden jedes Mal erneut, wenn sie ihren Zug beenden und den Talisman halten oder tragen.

Wenn du ein böser Kleriker oder Paladin bist, kannst du den Talisman als heiliges Symbol verwenden, und du erhältst einen Bonus von +2 auf Zauberangriffswürfe, wenn du ihn trägst oder hältst.

Der Talisman hat sechs Ladungen. Wenn du ihn trägst oder hältst, kannst du als Aktion eine Ladung verbrauchen und eine Kreatur am Boden auswählen, die du im Abstand von bis zu 36 Metern von dir sehen kannst. Wenn die Gesinnung des Ziels gut ist, öffnet sich ein brennender Spalt unter ihr. Das Ziel muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es fällt in den Spalt und wird zerstört, ohne sterbliche Überreste zu hinterlassen. Der Spalt schließt sich dann spurlos. Wenn du die letzte Ladung verbrauchst, löst sich der Talisman in eklig riechenden Schleim auf und wird zerstört.

Talisman des Nichts

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du einen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) ausführst, um eine *Sphäre des Nichts* zu kontrollieren, während du diesen Talisman hältst, verdoppelst du deinen Übungsbonus für den Wurf. Außerdem kannst du, wenn du zu Beginn deines Zugs eine Sphäre des Nichts kontrollierst, eine Aktion verwenden, um sie drei Meter plus weitere drei Meter mal deinem Intelligenzmodifikator hoch schweben zu lassen.

Talisman des reinen Guten

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung durch eine Kreatur guter Gesinnung)

Dieser Talisman ist ein mächtiges Symbol des Guten. Eine Kreatur, deren Gesinnung weder gut noch böse ist, erleidet 6W6 gleißenden Schaden, wenn sie den Talisman berührt. Eine böse Kreatur erleidet 8W6 gleißenden Schaden, wenn sie den Talisman berührt. Beide Arten von Kreaturen erleiden den Schaden jedes Mal erneut, wenn sie ihren Zug beenden und den Talisman halten oder tragen.

Wenn du ein guter Kleriker oder Paladin bist, kannst du den Talisman als heiliges Symbol verwenden, und du erhältst einen Bonus von +2 auf Zauberangriffswürfe, wenn du ihn trägst oder hältst.

Der Talisman hat sieben Ladungen. Wenn du ihn trägst oder hältst, kannst du als Aktion eine Ladung verbrauchen und eine Kreatur am Boden auswählen, die du im Abstand von bis zu 36 Metern von dir sehen kannst. Wenn die Gesinnung des Ziels böse ist, öffnet sich ein brennender Spalt unter ihr. Das Ziel muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es fällt in den Spalt und wird zerstört, ohne sterbliche Überreste zu hinterlassen. Der Spalt schließt sich dann spurlos. Wenn du die letzte Ladung verbrauchst, löst sich der Talisman in goldene Lichtfunken auf und wird zerstört.

Tanzendes Schwert

Waffe (beliebiges Schwert), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Du kannst dieses magische Schwert als Bonusaktion in die Luft werfen und sein Befehlswort aussprechen. Wenn du das tust, beginnt das Schwert zu schweben, fliegt neun Meter hoch und greift eine Kreatur deiner Wahl im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Schwert an. Das Schwert verwendet deinen Angriffswurf und deinen Attributsmodifikator für Schadenswürfe.

Wenn das Schwert schwebt, kannst du es als Bonusaktion bis zu neun Meter an einen anderen Ort im Abstand von bis zu neun Metern von dir fliegen lassen. Innerhalb derselben Bonusaktion kannst du das Schwert eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm angreifen lassen.

Nachdem das schwebende Schwert seinen vierten Angriff ausgeführt hat, fliegt es bis zu neun Meter weit, um in deine Hand zurückzukehren. Wenn du keine Hand frei hast, fällt es zu deinen Füßen auf den Boden. Wenn das Schwert keinen freien Weg zu dir finden kann, bewegt es sich so weit wie möglich in deine Richtung und fällt dann zu Boden. Es hört auch auf zu schweben, wenn du es in die Hand nimmst oder dich weiter als neun Meter von ihm wegbewegst.

Tragbares Loch

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieses feine, schwarze Tuch ist seidenweich und auf die Größe eines Taschentuchs zusammengefaltet. Ausgebreitet ist es ein kreisrundes Tuch mit einem Durchmesser von 1,8 Metern.

Du kannst ein *Tragbares Loch* als Aktion ausbreiten und auf oder gegen eine feste Oberfläche legen. Daraufhin erzeugt das *Tragbare Loch* ein drei Meter tiefes extradimensionales Loch. Der zylindrische Raum im Inneren des Lochs befindet sich auf einer anderen Ebene, sodass das Loch nicht verwendet werden kann, um Durchgänge zu öffnen. Eine Kreatur innerhalb eines offenen *Tragbaren Lochs* kann aus dem Loch hinausklettern.

Du kannst ein *Tragbares Loch* als Aktion schließen, indem du den Rand des Tuchs greifst und es zusammenfaltest. Durch das Falten des Stoffs schließt sich das Loch und Kreaturen oder Gegenstände in seinem Inneren bleiben im extradimensionalen Raum. Das Loch wiegt unabhängig von seinem Inhalt fast nichts.

Wenn das Loch zusammengefaltet ist, kann eine Kreatur im Inneren des extradimensionalen Raums als Aktion einen SG-10-Stärkewurf ausführen. Bei einem Erfolg gelangt die Kreatur aus dem Loch und erscheint im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom *Tragbaren Loch* oder von der Kreatur, die es trägt. Eine atmende Kreatur in einem geschlossenen *Tragbaren Loch* kann bis zu zehn Minuten lang überleben. Danach beginnt sie zu ersticken.

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. Kreaturen im Abstand von bis zu drei Metern vom Tor 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 der gasförmigen Gestalt

Trank, selten

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du eine Stunde lang – oder bis du den Effekt als Bonusaktion beendest – den Effekt des Zaubers *Gasförmige Gestalt* (keine Konzentration notwendig). Der Behälter dieses Tranks scheint mit einem Nebel gefüllt zu sein, der sich wie Wasser ausgießen lässt.

Trank der Geschwindigkeit

Trank, sehr selten

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du eine Minute lang den Effekt des Zaubers *Hast* (keine Konzentration notwendig). In der gelben Flüssigkeit des Tranks wirbeln schwarze Streifen umher.

Trank der Riesenstärke

Trank, Seltenheit variiert

Wenn du diesen Trank trinkst, verändert sich eine Stunde lang dein Stärkewert. 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 der klaren Flüssigkeit dieses Tranks schwimmt ein kleines Stück eines Fingernagels der jeweiligen Riesenart. Der *Trank der Frostriesenstärke* und der *Trank der Steinriesenstärke* haben dieselbe Wirkung.

Riesenart	Stärke	Seltenheit
Hügelriese	21	Ungewöhnlich
Frost-/Steinriese	23	Selten
Feuerriese	25	Selten
Wolkenriese	27	Sehr selten
Sturmriese	29	Legendär

Trank der Tierfreundschaft

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank trinkst, kannst du den Zauber *Tierfreundschaft* (Rettungswurf-SG 13) eine Stunde lang beliebig oft wirken. Wird diese schlammfarbene Flüssigkeit geschüttelt, werden kleine Stücke sichtbar: eine Fischschuppe, die Zunge eines Kolibris, eine Katzenkralle oder ein Eichhörnchenhaar.

Trank der Unsichtbarkeit

Trank, sehr selten

Der Behälter für diesen Trank sieht leer aus, fühlt sich aber an, als wäre Flüssigkeit darin. Wenn du ihn trinkst, wirst du eine Stunde lang unsichtbar. Alles, was du trägst oder mit dir führst, wird mit dir unsichtbar. Der Effekt endet vorzeitig, wenn du angreifst oder einen Zauber wirkst.

Trank der Verkleinerung

Trank, selten

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du 1W4 Stunden lang den Verkleinern-Effekt des Zaubers *Vergrößern/Verkleinern* (keine Konzentration erforderlich). Das rote Zentrum dieses Tranks zieht sich ständig zu einem winzigen Kern zusammen und dehnt sich dann wieder aus, sodass die gesamte sonst klare Flüssigkeit rot wird. Das Pulsieren wird auch durch das Schütteln der Flasche nicht unterbrochen.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Trank der Wasseratmung

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank trinkst, kannst du eine Stunde lang unter Wasser atmen. Die grüne wolkige Flüssigkeit riecht nach Meer, und es treibt eine kleine quallenartige Blase darin.

Trank des Fliegens

Trank, sehr selten

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du eine Stunde lang eine Flugbewegungsrate, die deiner Schrittbewegungsrate entspricht und kannst schweben. Wenn du in der Luft bist, wenn die Wirkung des Tranks endet, fällst du zu Boden, sofern du keine anderen Möglichkeiten hast, weiter zu fliegen oder zu schweben. Die klare Flüssigkeit dieses Tranks schwebt im oberen Teil seines Gefäßes. Trübweiße Unreinheiten treiben darin.

Trank des Gedankenlesens

Trank, selten

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du den Effekt des Zaubers *Gedanken wahrnehmen* (Rettungswurf-SG 13). In der dickflüssigen, violetten Flüssigkeit des Tranks treibt eine ovale, rosafarbene Wolke.

Trank des Gifts

Trank, ungewöhnlich

Dieses Gebräu riecht, schmeckt und sieht aus wie ein Heiltrank oder ein anderer vorteilhafter Trank. Allerdings ist dieser Trank ein Gift, das durch Illusionsmagie maskiert wurde. Der Zauber *Identifizieren* enthüllt seine wahre Natur.

Wenn du ihn trinkst, erleidest du 3W6 Giftschaden und musst einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder du bist vergiftet. Solange du auf diese Weise vergiftet bist, erleidest du zu Beginn jedes deiner Züge 3W6 Giftschaden. Du kannst den Rettungswurf am Ende jedes deiner Züge wiederholen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf verringert sich der Giftschaden, den du in deinen weiteren Zügen erleidest, um 1W6. Das Gift verliert seine Wirkung, wenn der Schaden auf 0 reduziert wurde.

Trank des Heldenmuts

Trank, selten

Du erhältst nach dem Trinken eine Stunde lang 10 temporäre Trefferpunkte. Während dieser Zeit profitierst du vom Effekt des Zaubers *Segnen* (keine Konzentration erforderlich). Dieser blaue Trank blubbert und dampft, als würde er kochen.

Trank des Hellsehens

Trank, selten

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du den Effekt des Zaubers *Hellsehen*. In der gelblichen Flüssigkeit schwimmt ein Augapfel, der verschwindet, sobald der Trank geöffnet wird.

Trank des Kletterns

Trank, gewöhnlich

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du eine Stunde lang eine Kletterbewegungsrate, die deiner Schrittbewegungsrate entspricht. Während dieser Zeit bist du bei Stärkewürfen (Athletik) im Vorteil, die du zum Klettern ausführst. Der Trank ist in braune, silberne und graue Schichten getrennt, die wie die Maserung von Steinen aussehen. Durch das Schütteln der Flasche vermischen sich die Schichten nicht.

Trank des Wachstums

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du 1W4 Stunden lang den Vergrößern-Effekt des Zaubers *Vergrößern/Verkleinern* (keine Konzentration erforderlich). Das winzige rote Zentrum dieses Tranks expandiert ständig, sodass die gesamte sonst klare Flüssigkeit rot wird und zieht sich dann wieder zusammen. Das Pulsieren wird auch durch das Schütteln der Flasche nicht unterbrochen.

Trank des Widerstands

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank trinkst, bist du eine Stunde lang gegen eine Schadensart resistent. Der SL wählt anhand der Optionen unten die Schadensart aus oder bestimmt sie zufällig.

W10	Schadensart	W10	Schadensart
1	Blitz	6	Kälte
2	Energie	7	Nekrotisch
3	Feuer	8	Psychisch
4	Gift	9	Säure
5	Gleißend	10	Schall

Trickbeutel

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser gewöhnliche Beutel aus beigefarbenem, grauem oder rostfarbenem Stoff scheint leer zu sein. Ein Griff in den Beutel offenbart jedoch einen kleinen,

flauschigen Gegenstand. Der Beutel wiegt 0,25 Kilogramm.

Du kannst den flauschigen Gegenstand als Aktion aus dem Beutel ziehen und sechs Meter in die Luft werfen. Wenn der Gegenstand landet, verwandelt er sich in eine Kreatur, die du bestimmst, indem du mit einem W8 würfelst und in der Tabelle nachschaust, die der Farbe des Beutels entspricht. Die Kreatur verschwindet im nächsten Morgengrauen oder wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

Die Kreatur ist dir und deinen Verbündeten gegenüber freundlich und handelt in deinem Zug. Du kannst eine Bonusaktion verwenden, um der Kreatur Anweisungen zu geben, wohin sie sich bewegen und welche Aktion sie in ihrem nächsten Zug ausführen soll. Du kannst ihr auch allgemeinere Befehle wie „greife deine Gegner an" geben. Wenn sie keine Befehle erhält, handelt die Kreatur, wie es ihrer Natur entspricht.

Nachdem drei flauschige Gegenstände aus dem Beutel gezogen wurden, kann der Beutel bis zum nächsten Morgengrauen nicht mehr verwendet werden.

Grauer Trickbeutel

W8	Kreatur
1	Wiesel
2	Riesenratte
3	Dachs
4	Eber
5	Panther
6	Riesendachs
7	Schreckenswolf
8	Riesenelch

Rostfarbener Trickbeutel

W8	Kreatur
1	Ratte
2	Eule
3	Dogge
4	Ziege
5	Riesenziege
6	Rieseneber
7	Löwe
8	Braunbär

Beigefarbener Trickbeutel

W8	Kreatur
1	Schakal
2	Menschenaffe
3	Pavian
4	Axtschnabel
5	Schwarzbär
6	Riesenwiesel
7	Riesenhyäne
8	Tiger

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 Ränder des Umhangs mit beiden Händen greifen und den Umhang verwenden, um mit einer Bewegungsrate von zwölf Metern zu fliegen. Falls dir die Enden des Umhangs aus den Fingern gleiten, während du auf diese Weise fliegst, oder wenn du nicht mehr in dämmrigem Licht oder in Dunkelheit bist, verlierst du die Flugbewegungsrate.

Wenn du den Umhang in einem Bereich mit dämmrigem Licht oder Dunkelheit trägst, kannst du deine Aktion verwenden, um *Verwandlung* auf dich selbst zu wirken und dich in eine Fledermaus zu verwandeln. Du behältst deine Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte, während du eine Fledermaus bist. Der Umhang kann erst im nächsten Morgengrauen wieder auf diese Weise verwendet werden.

Umhang 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 Vorteile:

- Du bist gegen Giftschaden resistent.
- Deine Kletterbewegungsrate entspricht deiner Schrittbewegungsrate.
- Du kannst dich an vertikalen Oberflächen sowie kopfüber an Decken frei bewegen, wobei du die Hände frei hast.
- Du kannst in keinerlei Netzen gefangen werden und kannst dich durch Netze bewegen, als wären sie schwieriges Gelände.
- Du kannst als Aktion den Zauber *Netz* wirken (Rettungswurf-SG 13). Das durch den Zauber erzeugte Netz füllt einen Bereich, der doppelt so groß wie der übliche ist. Nachdem diese Eigenschaft des Umhangs verwendet wurde, kann sie erst im nächsten Morgengrauen wiederverwendet werden.

Umhang der Verlagerung

Wundersamer Gegenstand, selten
(erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Umhang trägst, projiziert er eine Illusion, die dich dicht neben deinem eigentlichen Standort 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 ist nicht aktiv, wenn du kampfunfähig, festgesetzt oder auf andere Art nicht in der Lage bist, dich zu bewegen.

Umhang des Mantarochens

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn du diesen Umhang mit aufgesetzter Kapuze trägst, kannst du unter Wasser atmen und du hast eine Schwimmbewegungsrate von 18 Metern. Das Auf- oder Absetzen der Kapuze erfordert eine Aktion.

Umhang des Scharlatans

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieser Umhang riecht leicht nach Schwefel. Wenn du ihn trägst, kannst du als Aktion den Zauber *Dimensionstür* mit ihn wirken. Diese Eigenschaft des Umhangs kann erst im nächsten Morgengrauen wiederverwendet werden.

Wenn du verschwindest, hinterlässt du am Ausgangsort eine Rauchwolke und erscheinst am Zielort in einer ähnlichen Rauchwolke. Der Rauch verschleiert den Ausgangs- und Zielbereich leicht. Er verzieht sich am Ende deines nächsten Zugs. Ein starker Wind verweht den Rauch.

Umhang des Schutzes

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich
(erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Umhang trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine RK und deine Rettungswürfe.

Unbewegliches Zepter

Zepter, ungewöhnlich

Dieses flache eiserne Zepter hat an einem Ende einen Knopf. Du kannst eine Aktion verwenden, um diesen Knopf zu drücken, damit das Zepter magisch fixiert wird. Bis eine weitere Aktion verwendet und der Knopf erneut gedrückt wird, bewegt sich das Zepter nicht, selbst wenn es dabei der Schwerkraft trotzt. 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 als Aktion einen SG-30-Stärkewurf ausführen. Bei einem Erfolg bewegt sie das fixierte Zepter um bis zu drei Meter.

Universelles Lösungsmittel

Wundersamer Gegenstand, legendär

Dieses Fläschchen enthält eine milchige Flüssigkeit mit starkem Alkoholgeruch. Du kannst eine Aktion verwenden, um den Inhalt des Fläschchens auf eine Oberfläche in Reichweite zu gießen. Die Flüssigkeit löst sofort eine quadratische Fläche mit einer Kantenlänge von bis zu 30 Zentimetern auf, wenn sie damit in Berührung kommt. Sie funktioniert auch bei *Ewigem Leim*.

Verteidiger

Waffe (beliebiges Schwert), legendär
(erfordert Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Wenn in jedem deiner Züge du das erste Mal mit dem Schwert angreifst, kannst du einen Teil oder den gesamten Bonus des Schwerts auf deine Rüstungsklasse übertragen, statt ihn in dem Zug für Angriffe zu verwenden. Du kannst zum Beispiel den Bonus für deine Angriffs- und Schadenswürfe auf +1 reduzieren und einen Bonus von +2 auf deine RK erhalten. Die angepassten Boni bleiben bis zum Beginn deines nächsten Zugs bestehen. Du musst das Schwert allerdings halten, um einen Bonus auf deine RK zu erhalten.

Verzaubertes beschlagenes Leder

Rüstung (beschlagenes Leder), selten

Wenn du diese Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine RK. Du kannst außerdem als Bonusaktion das Befehlswort der Rüstung aussprechen. Daraufhin nimmt die Rüstung das Aussehen normaler Kleidung oder einer anderen Rüstung an. Du entscheidest, wie sie aussieht – einschließlich Farbe, Stil und Zubehör –, aber die Rüstung behält ihre normale Masse und ihr Gewicht. Die illusionäre Erscheinung hält an, bis du diese Eigenschaft wieder verwendest oder die Rüstung ablegst.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Waffe, +1, +2 oder +3

Waffe (beliebig), ungewöhnlich (+1), selten (+2) oder sehr selten (+3)

Du erhältst einen Bonus auf alle Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Der Bonus wird durch die Seltenheit der Waffe bestimmt.

Windfächer

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn du diesen Fächer hältst, kannst du als Aktion den Zauber *Windstoß* (Rettungswurf-SG 13) mit ihm wirken. Nachdem er verwendet wurde, kann der Fächer erst im nächsten Morgengrauen wiederverwendet werden. Jedes Mal, wenn er vor diesem Zeitpunkt wiederverwendet wird, besteht eine kumulative Chance von 20 Prozent, dass er nicht funktioniert und in nutzlose, nichtmagische Fetzen zerfällt.

Wunderfarben

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Diese Pigmente sind meist in 1W4 Töpfen in einer edlen Holzkiste mit Pinsel zu finden (alles zusammen wiegt 0,5 Kilogramm). Du kannst mit ihnen dreidimensionale Gegenstände erschaffen, indem du sie zweidimensional malst. Die Farbe fließt vom Pinsel und formt den gewünschten Gegenstand, wenn du ihn visualisierst.

Jeder Farbtopf enthält genug Farbe, um 92 Quadratmeter Fläche zu bedecken. Du kannst damit unbelebte Gegenstände oder Geländebestandteile mit einem Volumen von maximal 283 Kubikmetern erschaffen – zum Beispiel eine Tür, eine Grube, Blumen, Zellen, Räume oder Waffen. Es dauert zehn Minuten, eine Fläche von neun Quadratmetern zu bemalen.

Wenn du das Bild fertigstellst, wird der dargestellte Gegenstand oder Geländebestandteil ein echter, nichtmagischer Gegenstand. Wenn du eine Tür an eine Wand malst, erschaffst du also eine echte Tür, die geöffnet werden kann und in den Bereich auf der anderen Seite der Wand führt. Wenn du eine Grube auf den Boden malst, wird sie zu einer echten Grube, und ihre Tiefe wird zur Gesamtfläche deiner gemalten Gegenstände hinzugerechnet.

Mit den Pigmenten erschaffene Dinge können maximal 25 GM wert sein. Wenn du einen Gegenstand malst, der mehr wert ist, beispielsweise einen Diamanten oder einen Haufen Gold, sieht der Gegenstand echt aus. Bei näherer Betrachtung wird jedoch offensichtlich, dass er aus Glas, Knochen oder einem anderen wertlosen Material besteht.

Wenn du eine Energieform wie Feuer oder Blitze malst, wird die Energie kurz real. Allerdings verflüchtigt sie sich sofort nach der Fertigstellung des Bildes, ohne Schaden anzurichten.

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.

Du kannst als Aktion eine Seite des Würfels drücken und den Zauber *Tor* mit dem Würfel wirken. Dadurch öffnet sich ein Portal zu der zur jeweiligen Würfelseite gehörigen Ebene. Wenn du allerdings eine Aktion verwendest, um eine Seite des Würfels zweimal zu drücken, wirkst du den Zauber *Ebenenwechsel* (Zauberrettungswurf-SG 17) mit dem Würfel und transportierst die Ziele zu der zur jeweiligen Würfelseite gehörigen Ebene.

Der Würfel hat drei Ladungen. Jede Verwendung des Würfels verbraucht eine Ladung. Der Würfel erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

Würfel der Kraft

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Würfel hat eine Kantenlänge von etwa 2,5 Zentimetern. Jede Seite hat ein deutliches Zeichen, das gedrückt werden kann. Der Würfel beginnt mit 36 Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W20 verbrauchte Ladungen zurück.

Du kannst als Aktion eine der Würfelseiten drücken. Du verbrauchst so viele Ladungen, wie die gewählte Seite anzeigt. Die Zeichen auf jeder Seite sind in der Tabelle „Seiten des Würfels der Kraft“ angegeben. Jede Seite hat einen anderen Effekt. Wenn der Würfel nicht mehr genügend Ladungen hat, passiert nichts. Anderenfalls wird eine würfelförmige Barriere aus unsichtbarer Energie mit 4,5 Metern Kantenlänge erzeugt. Du bildest den Mittelpunkt der Barriere. Sie bewegt sich mit dir und existiert eine Minute lang, bis du eine Aktion verwendest, um die sechste Seite des Würfels zu drücken, oder bis der Würfel keine Ladungen mehr hat. Du kannst den Effekt der Barriere ändern, indem du eine andere Seite des Würfels drückst und die entsprechende Anzahl an

Ladungen verbrauchst. Dabei wird die Wirkungsdauer zurückgesetzt.

Wenn die Barriere durch deine Bewegung mit einem festen Gegenstand in Kontakt kommst, der den Würfel nicht durchdringen kann, kannst du nicht näher an den Gegenstand gelangen, bis die Barriere aufhört zu existieren.

Seiten des Würfels der Kraft

Seite	Ladungen	Effekt
1	1	Gase, Wind und Nebel können die Barriere nicht durchdringen.
2	2	Tote Materie kann die Barriere nicht durchdringen. Wände, Böden und Decken können sie nach deinem Ermessen durchdringen.
3	3	Lebende Materie kann die Barriere nicht durchdringen.
4	4	Zaubereffekte können die Barriere nicht durchdringen.
5	5	Nichts kann die Barriere durchdringen. Wände, Böden und Decken können sie nach deinem Ermessen durchdringen.
6	0	Die Barriere verschwindet.

Der Würfel verliert Ladungen, wenn die Barriere das Ziel bestimmter Zauber ist oder mit bestimmten Effekten von Zaubern oder magischen Gegenständen in Kontakt kommt. Diese sind in der folgenden Tabelle angegeben.

Zauber oder Gegenstand	Verlorene Ladungen
Auflösung	1W12
Feuerwand	1W10
Horn der Sprengung	1W6
Regenbogenspiel	1W20
Wände passieren	1W4

Wurfspeer des Blitzes

Waffe (Wurfspeer), ungewöhnlich

Dieser Wurfspeer ist eine magische Waffe. Wenn du ihn wirfst und dabei sein Befehlswort aussprichst, verwandelt er sich in einen 1,5 Meter breiten Blitz in Form einer Linie, die sich von dir bis zu einem Ziel im Abstand von bis zu 36 Metern erstreckt. Jede Kreatur im Bereich der Linie außer dir und dem Ziel muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 4W6 Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte. Der Blitz wird wieder zu einem Wurfspeer, wenn er das Ziel erreicht. Führe einen Fernkampfwaffenangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel Schaden durch den Wurfspeer und 4W6 Blitzschaden.

Die Eigenschaft des Wurfspeers kann erst im nächsten Morgengrauen wiederverwendet werden. In der Zwischenzeit kann der Wurfspeer jedoch weiter als magische Waffe 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 Zauberangriffe gegen dich sind im Nachteil.

Zauberflügel

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Umhang trägst, kannst du als Aktion sein Befehlswort aussprechen. Dadurch wird der Umhang eine Stunde lang – oder bis du als Aktion das Befehlswort erneut aussprichst – zu einem Paar Fledermaus- oder Vogelflügeln auf deinem Rücken. Die Flügel geben dir eine Flugbewegungsrate von 18 Metern. Wenn sie verschwinden, kannst du die Flügel erst nach 1W12 Stunden erneut verwenden.

Zauberschriftrolle

Schriftrolle, variiert

Eine Zauberschriftrolle trägt die Worte eines einzigen Zaubers in mystischen Zeichen. Wenn sich der Zauber in der Liste deiner Klasse befindet, kannst du die Schriftrolle lesen 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. Ist der Zauber gewirkt, verblassen die Zeichen auf der Schriftrolle, und diese zerfällt zu Staub. Wird das Wirken des Zaubers unterbrochen, bleibt die Schriftrolle erhalten.

Wenn sich der Zauber in der Zauberliste deiner Klasse befindet, jedoch einen höheren Grad aufweist, als du normalerweise wirken kannst, musst du einen Attributswurf mit deinem Attribut zum Zauberwirken bestehen, um den Zauber erfolgreich zu wirken. Der SG ist gleich 10 + der Grad des Zaubers. Anderenfalls verschwindet er ohne weiteren Effekt von der Schriftrolle.

Der Grad des Zaubers in der Schriftrolle bestimmt den Rettungswurf-SG und Angriffsbonus des Zaubers sowie die Seltenheit der Schriftrolle entsprechend der Tabelle „Zauberschriftrolle“.

Zauberschriftrolle

Zauber	Seltenheit	Rettungswurf-SG	Angriffsbonus
Zaubertrick	Gewöhnlich	13	+5
1. Grades	Gewöhnlich	13	+5
2. Grades	Ungewöhnlich	13	+5
3. Grades	Ungewöhnlich	15	+7
4. Grades	Selten	15	+7
5. Grades	Selten	17	+9
6. Grades	Sehr selten	17	+9
7. Grades	Sehr selten	18	+10
8. Grades	Sehr selten	18	+10
9. Grades	Legendär	19	+11

Ein Magierzauber in einer *Zauberschriftrolle* kann wie Zauber aus Zauberbüchern kopiert werden. Wenn ein Zauber aus einer *Zauberschriftrolle* kopiert wird, muss der kopierende Charakter einen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) bestehen, wobei der SG gleich 10 + der Zaubergrad ist. Bei einem Erfolg wird der Zauber erfolgreich kopiert. Unabhängig davon, ob der Wurf erfolgreich ist oder scheitert, wird die *Zauberschriftrolle* zerstört.

Zauberstab der Angst

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen für die folgenden Eigenschaften. Er erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, würfle mit einem W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

Befehl: Wenn du den Zauberstab hältst, kannst du als Aktion eine Ladung verbrauchen und einer anderen Kreatur befehlen, zu fliehen oder auf die Knie zu gehen, als hättest du den Zauber *Befehl* (Rettungswurf-SG 15) gewirkt.

Angstkegel: Wenn du den Zauberstab hältst, kannst du als Aktion zwei Ladungen verbrauchen. Daraufhin verströmt die Spitze des Zauberstabs in einem Kegel von 18 Metern bernsteinfarbenes Licht. Jede Kreatur innerhalb des Kegels muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang von dir verängstigt. Eine auf diese Weise verängstigte Kreatur muss ihre Züge dafür verwenden, sich so weit wie möglich von dir zu entfernen, und darf dir nicht absichtlich näher als neun Meter kommen. Außerdem kann sie nicht reagieren. 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, kann sie trotzdem eine Ausweichaktion verwenden. Am Ende jedes ihrer Züge kann eine Kreatur den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Zauberstab der Bindung

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen für die folgenden Eigenschaften. Er erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, würfle mit einem W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

Fluchthilfe: Während du den Zauberstab hältst, kannst du als Reaktion eine Ladung verbrauchen, um entweder bei einem Rettungswurf, den du ausführst, um nicht gelähmt oder festgesetzt zu werden, im Vorteil zu sein, oder um bei einem beliebigen Wurf, den du ausführst, um einem Haltegriff zu entkommen, im Vorteil zu sein.

Zauber: Wenn du diesen Zauberstab hältst, kannst du als Aktion einige seiner Ladungen verbrauchen, um einen der folgenden Zauber mit ihm zu wirken (Rettungswurf-SG 17): *Monster festhalten* (fünf Ladungen) oder *Person festhalten* (zwei Ladungen).

Zauberstab der Blitzschläge

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du als Aktion eine oder mehrere seiner Ladungen verbrauchen, um den Zauber *Blitz* (Rettungswurf-SG 15) mit ihm zu wirken. Für eine Ladung wirkst du den Zauber des 3. Grades. Du kannst den Zauberplatz-Grad für jede weitere Ladung, die du verbrauchst, um einen Grad erhöhen.

Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, würfle mit einem W20. 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 als Aktion eine Ladung verbrauchen, um sein Befehlswort auszusprechen. In der nächsten Minute weißt du, in welcher Richtung sich die nächste feindliche Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern befindet, aber nicht ihren Abstand von dir. 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.

Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, würfle mit einem W20. 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 als Aktion eine oder mehrere seiner Ladungen verbrauchen, um den Zauber *Feuerball* (Rettungswurf-SG 15) mit ihm zu wirken. Für eine Ladung wirkst du den Zauber des 3. Grades. Du kannst den Zauberplatz-Grad für jede weitere Ladung, die du verbrauchst, um einen Grad erhöhen.

Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, würfle mit einem W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

Zauberstab der Geheimnisse

Zauberstab, ungewöhnlich

Dieser Zauberstab hat drei Ladungen. Während du ihn hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um eine seiner Ladungen zu verbrauchen. Falls sich eine Geheimtür oder Falle im Abstand von bis zu neun Metern von dir befindet, pulsiert der Zauberstab und zeigt auf die, die dir am nächsten ist. Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

Zauberstab der Magieerkennung

Zauberstab, ungewöhnlich

Dieser Zauberstab hat drei Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du als Aktion eine Ladung verbrauchen, um den Zauber *Magie entdecken* mit ihm 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 als Aktion eine oder mehrere seiner Ladungen verbrauchen, um den Zauber *Magisches Geschoss* mit ihm zu wirken. Für eine Ladung wirkst du den Zauber des 1. Grades. Du kannst den Zauberplatz-Grad für jede weitere Ladung, die du verbrauchst, um einen Grad erhöhen.

Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, würfle mit einem W20. 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 Aktion verwenden, um eine Ladung zu verbrauchen und einen blauen Strahl von seiner Spitze 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. Am Ende jedes seiner Züge kann das Ziel den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, würfle mit einem W20. 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 als Aktion eine seiner Ladungen verbrauchen, um den Zauber *Verwandlung* (Rettungswurf-SG 15) mit ihm zu wirken.

Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, würfle mit einem W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

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 abhängig von der Seltenheit des Zauberstabs einen Bonus auf Zauberangriffswürfe. Außerdem ignorierst du Teildeckung, wenn du einen Zauberangriff ausführst.

Zauberstab des Netzes

Zauberstab, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du als Aktion eine seiner Ladungen verbrauchen, um den Zauber *Spinnennetz* (Rettungswurf-SG 15) mit ihm zu wirken.

Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, würfle mit einem W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

Zauberstab des Wunders

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du als Aktion eine Ladung verbrauchen und ein Ziel im Abstand von bis zu 36 Metern von dir bestimmen. Das Ziel kann eine Kreatur, ein Gegenstand oder ein Punkt im Raum sein. Würfle mit einem W100 und ziehe die folgende Tabelle zurate, um herauszufinden, was passiert.

Wenn der Effekt dir erlaubt, einen Zauber mit dem Zauberstab zu wirken, ist der Rettungswurf-SG des Zaubers 15. Wenn der Zauber normalerweise eine in Metern ausgedrückte Reichweite hat, die nicht 36 Meter beträgt, wird seine Reichweite zu 36 Metern.

Wenn ein Effekt einen Bereich betrifft, muss das Ziel sich im Mittelpunkt des Zaubers befinden und vom Zauber betroffen sein. Wenn ein Effekt mehrere mögliche Ziele hat, bestimmt der SL zufällig, welche betroffen sind.

Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbrauchst, würfle mit einem W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Staub und ist damit zerstört.

W100	Effekt
1–5	Du wirkst Verlangsamen.
6–10	Du wirkst Feenfeuer.
11–15	Du bist bis zum Beginn deines nächsten Zugs betäubt, weil du glaubst, dass gerade etwas Fantastisches passiert ist.
16–20	Du wirkst Windstoß.
21–25	Du wirkst Gedanken wahrnehmen auf das gewählte Ziel. Wenn du keine Kreatur als Ziel gewählt hast, erleidest du stattdessen 1W6 psychischen Schaden.
26–30	Du wirkst Stinkende Wolke.
31–33	Starker Regen fällt im Radius von 18 Metern um das Ziel. Der Bereich wird dadurch leicht verschleiert. Der Regen fällt bis zum Beginn deines nächsten Zugs.
34–36	Ein Tier erscheint an einer freien Stelle, die dem Ziel am nächsten ist. Das Tier wird nicht von dir kontrolliert und verhält sich so, wie es seiner Natur entspricht. Würfle mit einem W100, um zu bestimmen, welches Tier erscheint. Bei einer 1 bis 25 erscheint ein Nashorn, bei einer 26 bis 50 erscheint ein Elefant und bei einer 51 bis 100 erscheint eine Ratte.
37–46	Du wirkst Blitz.
47–49	Eine Wolke aus 600 übergroßen Schmetterlingen füllt einen Radius von neun Metern um das Ziel. Der Bereich wird dadurch komplett verschleiert. Die Schmetterlinge verweilen zehn Minuten lang.
50–53	Du vergrößerst das Ziel, als hättest du Vergrößern/Verkleinern gewirkt. Wenn das Ziel nicht von diesem Zauber beeinflusst werden kann oder du keine Kreatur als Ziel gewählt hast, wirst du das Ziel.
54–58	Du wirkst Dunkelheit.
59–62	Gras wächst auf dem Boden im Radius von 18 Metern um das Ziel. Wenn dort bereits Gras wächst, wächst es zur zehnfachen Größe heran und bleibt eine Minute lang so groß.
63–65	Ein Gegenstand, den der SL auswählt, verschwindet in die Ätherebene. Der Gegenstand darf weder getragen noch gehalten werden, muss sich im Abstand von bis zu 36 Metern vom Ziel befinden und darf in keiner Dimension größer als drei Meter sein.
66–69	Du verkleinerst dich selbst, als hättest du Vergrößern/Verkleinern auf dich gewirkt.
70–79	Du wirkst Feuerball.
80–84	Du wirkst Unsichtbarkeit auf dich selbst.
85–87	Aus dem Ziel sprießen Blätter. Wenn du einen Punkt im Raum als Ziel gewählt hattest, sprießen Blätter aus der Kreatur, die dem Punkt am nächsten ist. Wenn sie nicht abgepflückt werden, werden die Blätter nach 24 Stunden braun und fallen ab.
88–90	Ein Strom aus 1W4×10 Edelsteinen im Wert von jeweils 1 GM schießt in einer 1,5 Meter breiten und neun Meter langen Linie aus der Spitze des Zauberstabs hervor. Jeder Edelstein verursacht 1 Wuchtschaden, und der Gesamtschaden der Edelsteine wird gleichmäßig auf alle Kreaturen in der Linie verteilt.
91–95	Ein Puls aus bunt schimmerndem Licht breitet sich in einem Radius von neun Metern um dich herum aus. Jede Kreatur in dem Bereich (dich eingeschlossen) muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang blind. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

W100	Effekt
96–97	Die Haut des Ziels wird für 1W10 Tage hellblau. Wenn du einen Punkt im Raum als Ziel gewählt hattest, wird die Haut der Kreatur blau, die dem Punkt am nächsten ist.
98–100	Wenn du eine Kreatur als Ziel gewählt hattest, muss sie einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Wenn du keine Kreatur als Ziel gewählt hattest, wirst du das Ziel und musst den Rettungswurf bestehen. Wenn der Rettungswurf um mindestens 5 Punkte scheitert, wird das Ziel sofort versteinert. Scheitert der Rettungswurf anderweitig, beginnt die Kreatur zu versteinern und ist festgesetzt. Währen es auf diese Weise festgesetzt ist, muss das Ziel den Rettungswurf am Ende seines nächsten Zugs wiederholen. Anderenfalls wird sie versteinert. Bei einem Erfolg endet der Effekt. Die Versteinerung bleibt bestehen, bis das Ziel durch den Zauber Vollständige Genesung oder ähnliche Magie befreit wird.

Zepter der Absorption

Zepter, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du dieses Zepter hältst, kannst du als Reaktion einen Zauber absorbieren, der nur dich als Ziel und keinen Wirkungsbereich hat. 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 des Zaubers, als er gewirkt wurde. Das Zepter kann insgesamt bis zu 50 Zauberenergiegrade in sich aufnehmen. Nachdem das Zepter 50 Zauberenergiegrade aufgenommen hat, 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 dich auf das Zepter eingestimmt hast, weißt du, wie viele Zauberenergiegrade das Zepter seit seiner Erschaffung absorbiert hat und wie viele aktuell in ihm gespeichert sind.

Wenn du ein Zauberwirker bist und das Zepter hältst, kannst du die 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 oder niedriger erzeugen, maximal jedoch Zauberplätze des 5. Grades. Du verwendest die gespeicherten Grade anstelle deiner Zauberplätze. Ansonsten wirkst du die Zauber wie gewohnt. Du kannst zum Beispiel drei im Zepter gespeicherte Zauberenergiegrade als einen Zauberplatz des 3. Grades verwenden.

Wenn es gefunden wird, sind in einem Zepter bereits 1W10 Zauberenergiegrade gespeichert. Ein Zepter, das keine weitere Zauberenergie aufnehmen kann und keine Energie mehr in sich gespeichert hat, wird nichtmagisch.

Zepter der Herrschaft

Zepter, selten (erfordert Einstimmung)

Du kannst als Aktion das Zepter präsentieren und von jeder Kreatur deiner Wahl, die du im Abstand von bis zu 36 Metern von dir sehen kannst, Gehorsam verlangen. Jedes Ziel muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist für acht Stunden von dir bezaubert. Auf diese Art bezauberte Kreaturen betrachten dich als vertrauenswürdigen Anführer. Wenn ihnen von dir oder deinen Verbündeten Schaden zugefügt wird oder sie einen Befehl erhalten, der ihrer Natur widerspricht, endet die Bezauberung für die entsprechenden Ziele. Das Zepter kann erst im nächsten Morgengrauen wiederverwendet werden.

Zepter der herrschaftlichen Macht

Zepter, legendär (erfordert Einstimmung)

Dieses Zepter hat einen angeflanschten Kopf und ist als magischer Streitkolben verwendbar, der einem Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe verleiht, die du mit ihm ausführst. Ins Heft des Zepters sind sechs verschiede Knöpfe eingelassen, die dem Zepter verschiedene Eigenschaften verleihen. Es hat außerdem drei weitere Eigenschaften, die unten aufgeführt sind.

Sechs Knöpfe: Du kannst als Bonusaktion einen der sechs Knöpfe des Zepters drücken. Der Effekt eines Knopfs hält an, bis du einen anderen Knopf drückst oder bis du denselben Knopf nochmals drückst, wodurch das Zepter wieder seine normale Gestalt annimmt.

Wenn du **Knopf 1** drückst, schießt eine feurige Klinge aus dem unteren Ende des Zepters hervor und das Zepter wird eine *Flammenzunge*.

Wenn du **Knopf 2** drückst, wird der Kopf des Zepters flacher 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.

Wenn du **Knopf 3** drückst, wird der Kopf des Zepters eingeklappt, eine Speerspitze erscheint an seinem 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.

Wenn du **Knopf 4** drückst, verwandelt sich das Zepter in eine Kletterstange mit einer von dir bestimmten Länge von bis zu 15 Metern. Auf Oberflächen, die so hart wie Granit sind, wird die Stange mithilfe eines Stachels 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 verankern, verwandelt sich die Stange wieder zum ursprünglichen Zepter zurück.

Wenn du **Knopf 5** drückst, verwandelt sich das Zepter in einen tragbaren Rammbock. Dieser gewährt seinem Benutzer einen Bonus von +10 auf Stärkewürfe, die ausgeführt werden, um Türen, Barrikaden und andere Barrieren zu durchbrechen.

Wenn du **Knopf 6** drückst, verwandelt sich das Zepter in seine normale Gestalt zurück oder bleibt ein Zepter und zeigt den magnetischen Norden an. (Wenn diese Funktion des Zepters an einem Ort verwendet wird, der keinen magnetischen Norden hat, passiert nichts.) Das Zepter vermittelt dir außerdem ein Gefühl für deine ungefähre Tiefe unter oder Höhe über der Erde.

Lähmen: Wenn du eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff mit diesem Zepter triffst, kannst du das Ziel zu einem SG-17-Stärkerettungswurf zwingen. Anderenfalls ist das Ziel eine Minute lang gelähmt. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Diese Eigenschaft kann erst im nächsten Morgengrauen wiederverwendet werden.

Leben entziehen: Wenn du eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff mit diesem Zepter triffst, kannst du das Ziel zu einem SG-17-Konstitutionsrettungswurf zwingen. Anderenfalls erleidet das Ziel zusätzlich 4W6 nekrotischen Schaden und du erhältst Trefferpunkte in Höhe der Hälfte des nekrotischen Schadens zurück. Diese Eigenschaft kann erst im nächsten Morgengrauen wiederverwendet werden.

Terrorisieren: Wenn du das Zepter hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir zu zwingen, einen SG-17-Weisheitsrettungswurf auszuführen. Anderenfalls ist das jeweilige Ziel eine Minute lang von dir verängstigt. Ein verängstigtes Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Diese Eigenschaft kann erst im nächsten Morgengrauen wiederverwendet werden.

Zepter der Sicherheit

Zepter, sehr selten

Wenn du dieses Zepter hältst, kannst du es als Aktion aktivieren. Das Zepter transportiert dann dich und bis zu 199 bereitwillige Kreaturen, die du sehen kannst, sofort in ein Paradies in einem extraplanaren Bereich. Du bestimmst, welche Gestalt das Paradies annimmt. Vielleicht ist es ein friedlicher Garten, eine wunderschöne Lichtung, eine heitere Taverne, ein gigantischer Palast, eine tropische Insel, ein fantastischer Jahrmarkt – oder was auch immer du dir vorstellen kannst. Das Paradies enthält unabhängig von seinem Aussehen genug Wasser und Nahrung, um seine Besucher zu versorgen. Ansonsten kann alles, womit in dem extraplanaren Bereich interagiert werden kann, nur dort existieren. Wenn zum Beispiel jemand eine Blume aus einem Garten im Paradies pflückt, verschwindet sie, wenn sie aus dem extraplanaren Bereich gebracht wird.

Für jede im Paradies verbrachte Stunde erhält ein Besucher so viele Trefferpunkte zurück, wie er durch einen Trefferwürfel zurückerhalten hätte. Weiterhin altern Kreaturen nicht, solange sie sich im Paradies befinden, auch wenn die Zeit normal vergeht. Besucher können für bis zu 200 Tage geteilt durch die Anzahl der Kreaturen im Paradies bleiben (abgerundet).

Wenn die Zeit abläuft oder du eine Aktion verwendest, um das Paradies zu verlassen, erscheinen alle Besucher an derselben Stelle, die sie besetzt hatten, als du das Zepter aktiviert hast, oder an der nächsten freien Stelle. Das Zepter kannst erst nach zehn Tagen wiederverwendet werden.

Zepter der Wachsamkeit

Zepter, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieses Zepter hat einen angeflanschten Kopf und 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 als Aktion einen der folgenden Zauber mit ihm wirken: *Gift und Krankheit entdecken, Gutes und Böses entdecken*, *Magie entdecken* oder *Unsichtbares sehen*.

Schützende Aura: Du kannst das Heft des Zepters als 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. Wenn du und dir freundlich gesinnte Kreaturen vom Licht des Zepters erhellt werdet, erhaltet ihr einen Bonus von +1 auf eure RK 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 entweder nach zehn Minuten oder wenn eine Kreatur eine Aktion verwendet, um das Zepter aus dem Boden zu ziehen. Diese Eigenschaft kann erst im nächsten Morgengrauen wiederverwendet werden.

Zwergengürtel

Wundersamer Gegenstand, selten
(erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Gürtel trägst, erhältst du die folgenden Vorteile:

- Dein Konstitutionswert steigt dauerhaft um 2 (auf maximal 20).
- Du bist bei Charismawürfen (Überzeugen), die erfolgen, um mit Zwergen zu interagieren, im Vorteil.

Wenn du auf den Gürtel eingestimmt bist, hast du außerdem jeden Tag im Morgengrauen eine Chance von 50 Prozent, dass dir ein Vollbart wächst, sofern du dazu in der Lage bist, oder dass dein Bart wesentlich dichter wird, falls du schon einen hast.

Falls du kein Zwerg bist, erhältst du die folgenden zusätzlichen Vorteile, wenn du diesen Gürtel trägst:

- Du bist bei Rettungswürfen gegen Vergiftet im Vorteil und gegen Giftschaden resistent.
- Du hast Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern.
- Du kannst Zwergisch sprechen, lesen und schreiben.

Zwergische Ritterrüstung

Rüstung (Ritterrüstung), sehr selten

Wenn du diese Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine RK. Wenn ein Effekt dich gegen deinen Willen über den Boden bewegt, kannst du außerdem die Entfernung dieser Bewegung als Reaktion um bis zu drei Meter reduzieren.

Zwergischer Wurfhammer

Waffe (Kriegshammer), sehr selten
(erfordert Einstimmung durch einen Zwerg)

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 ein Fernkampfangriff mit dieser Waffe trifft, verursacht sie zusätzlich 1W8 Schaden oder, wenn das Ziel ein Riese ist, 2W8 Schaden. Unmittelbar nach dem Angriff fliegt die Waffe zurück in deine Hand.

Intelligente magische Gegenstände

Manche magische Gegenstände sind intelligent und besitzen eine Persönlichkeit. Solche Gegenstände können besessen sein, den Geist ihres früheren Eigentümers beherbergen oder durch die Magie, mit der sie erschaffen worden sind, ein Bewusstsein erlangt haben. In jedem Fall verhält sich der Gegenstand wie ein Charakter mit Eigenarten, Idealen, Bindungen und manchmal auch Makeln. Ein intelligenter Gegenstand kann ein wertvoller Verbündeter oder ein ständiger Widersacher sein.

Die meisten intelligenten Gegenstände sind Waffen. Auch andere Gegenstände können intelligent sein, sofern es keine Verbrauchsgegenstände wie Tränke und Schriftrollen sind.

Intelligente magische Gegenstände fungieren als NSC, die der SL kontrolliert. Aktivierte Eigenschaften des Gegenstands werden durch den Gegenstand kontrolliert, nicht durch den Charakter, der den Gegenstand führt. Solange der Träger eine gute Beziehung zum Gegenstand hat, sind die Eigenschaften für den Träger normal zugänglich. Wenn die Beziehung angespannt ist, kann der Gegenstand seine aktivierbaren Eigenschaften unterdrücken oder sie sogar gegen den Träger verwenden.

Intelligente magische Gegenstände erschaffen

Wenn du einen intelligenten magischen Gegenstand erschaffen möchtest, erschaffst du die Persönlichkeit des Gegenstands bis auf wenige hier beschriebene Ausnahmen genau so, wie du es bei einem NSC tun würdest.

Fähigkeiten

Ein intelligenter magischer Gegenstand hat Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte. Du kannst die Fähigkeiten des Gegenstands wählen oder zufällig bestimmen. Wenn du sie zufällig bestimmen möchtest, würfelst du für jede Fähigkeit mit vier W6, ignorierst den niedrigsten Wurf und addierst die restlichen Würfe.

Kommunikation

Ein intelligenter Gegenstand hat gewisse Kommunikationsmöglichkeiten: Er kann entweder seine Gefühle vermitteln, telepathisch seine Gedanken übertragen oder laut sprechen. Du kannst auswählen, welche Kommunikationsmethode er verwendet, oder würfeln und es anhand der folgenden Tabelle bestimmen.

W100	Kommunikation
1–60	Der Gegenstand kommuniziert, indem er der Kreatur, die ihn trägt oder führt, seine Emotionen vermittelt.
61–90	Der Gegenstand kann mindestens eine Sprache sprechen, lesen und verstehen.
91–100	Der Gegenstand kann mindestens eine Sprache sprechen, lesen und verstehen. Außerdem kann der Gegenstand telepathisch mit jedem Charakter kommunizieren, der ihn trägt oder führt.

Sinne

Intelligenz und Wahrnehmung hängen eng zusammen. Ein intelligenter Gegenstand kann seine Umgebung innerhalb einer bestimmten Reichweite wahrnehmen. Du kannst auswählen, welche Sinne er verwendet, oder würfeln und es anhand der folgenden Tabelle bestimmen.

W4	Sinne
1	Gehör und normale Sicht auf bis zu 9 m
2	Gehör und normale Sicht auf bis zu 18 m
3	Gehör und normale Sicht auf bis zu 36 m
4	Gehör und Dunkelsicht auf bis zu 36 m

Gesinnung

Ein intelligenter magischer Gegenstand hat eine Gesinnung. Sein Schöpfer oder seine Natur könnten eine Gesinnung nahelegen. Wenn nicht, kannst du eine Gesinnung auswählen, oder würfeln und sie anhand der folgenden Tabelle bestimmen.

W100	Gesinnung
1–15	Rechtschaffen gut
16–35	Neutral gut
36–50	Chaotisch gut
51–63	Rechtschaffen neutral
64–73	Neutral
74–85	Chaotisch neutral
86–89	Rechtschaffen böse
90–96	Neutral böse
97–100	Chaotisch böse

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. Weicht der Träger von diesem Ziel ab, kann es zu Konflikten zwischen ihm und dem Gegenstand kommen. Der Gegenstand kann sogar verhindern, dass sein Träger die aktivierten Eigenschaften verwenden kann. Du kannst ein besonderes Ziel auswählen, oder würfeln und es anhand der folgenden Tabelle bestimmen.

W10	Ziel
1	*Gesinnung:* Der Gegenstand will alle mit gegenteiliger Gesinnung besiegen oder zerstören. (Ein solcher Gegenstand ist niemals neutral.)
2	*Nemesis:* Der Gegenstand will alle Kreaturen einer bestimmten Art besiegen oder zerstören, zum Beispiel Unholde, Gestaltwandler, Trolle oder Magier.
3	*Beschützer:* Der Gegenstand versucht, ein bestimmtes Volk oder eine bestimmte Art von Kreatur zu verteidigen, zum Beispiel Elfen oder Druiden.
4	*Kreuzfahrer:* Der Gegenstand will die Diener einer bestimmten Gottheit besiegen, schwächen oder zerstören.
5	*Tempelritter:* Der Gegenstand will die Diener und Interessen einer bestimmten Gottheit verteidigen.
6	*Zerstörer:* Der Gegenstand ist voller Zerstörungswut und stachelt seinen Träger willkürlich zu Kämpfen an.
7	*Ruhmsucher:* Der Gegenstand strebt danach, als großartigster magischer Gegenstand der Welt angesehen zu werden und versucht daher alles, um seinem Benutzer zu einem guten oder auch schlechten Ruf zu verhelfen.
8	*Wissenssucher:* Der Gegenstand strebt nach Wissen oder ist entschlossen, ein Rätsel zu lösen, ein Geheimnis zu lüften oder eine kryptische Prophezeiung zu entschlüsseln.
9	*Schicksalssucher:* Der Gegenstand ist überzeugt, dass er und sein Träger bei zukünftigen Ereignissen eine wichtige Rolle spielen werden.
10	*Schöpfersucher:* Der Gegenstand sucht seinen Schöpfer und will verstehen, warum er erschaffen wurde.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Konflikt

Ein intelligenter Gegenstand hat einen eigenen Willen, der von seiner Persönlichkeit und seiner Gesinnung geprägt ist. Wenn die Handlungen seines Trägers der Gesinnung oder dem Ziel des Gegenstands widersprechen, kann es zu Konflikten kommen. Wenn ein solcher Konflikt auftritt, führt der Gegenstand einen vergleichenden Charismawurf gegen den Charismawurf seines Trägers aus. Wenn der Gegenstand den Vergleich gewinnt, stellt er mindestens eine der folgenden Forderungen:

- Der Gegenstand besteht darauf, ständig getragen oder gehalten zu werden.
- Der Gegenstand verlangt, dass sein Träger alles entsorgt, was der Gegenstand anstößig findet.
- Der Gegenstand verlangt, dass sein Träger nichts außer den Zielen des Gegenstands verfolgt.
- Der Gegenstand verlangt, an jemand anderen weitergegeben zu werden.

Wenn sein Träger sich weigert, den Wünschen des Gegenstands zu gehorchen, kann der Gegenstand eine beliebige Anzahl der folgenden Maßnahmen ergreifen:

- 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.

Wenn ein intelligenter Gegenstand versucht, die Kontrolle über seinen Träger zu übernehmen, muss der Träger einen Charismarettungswurf ausführen, wobei der SG gleich 12 + dem Charismamodifikator des Gegenstands ist. Scheitert der Wurf, ist der Träger für 1W12 Stunden von dem Gegenstand bezaubert. Im bezauberten Zustand muss der Träger versuchen, den Befehlen des Gegenstands zu gehorchen. Wenn der Träger Schaden erleidet, kann er den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Egal, ob der Versuch, die Kontrolle über seinen Träger zu übernehmen, gelingt oder scheitert, kann der Gegenstand diese Fähigkeit erst im nächsten Morgengrauen erneut verwenden.

Artefakte

Kugel der Drachen

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Vor ewigen Zeiten führten Elfen und Menschen einen furchtbaren Krieg gegen böse Drachen. Als die Welt dem Untergang geweiht schien, versammelten sich mächtige Magier und wirkten ihre stärksten Zauber, um fünf *Kugeln der Drachen* – oder Drachenkugeln – zu schaffen und so zu helfen, die Drachen zu besiegen. Jeweils eine Kugel wurde zu einem der fünf Magiertürme gebracht. Dort wurden sie verwendet, um den Krieg bald darauf zu einem siegreichen Ende zu führen. Die Magier nutzten die Kugeln, um Drachen zu sich zu locken und sie dann mit mächtiger Magie zu zerstören.

Die Magiertürme zerfielen im Laufe der Zeit zu Ruinen, die Kugeln wurden zerstört oder verblassten zu Legenden. Es wird angenommen, dass nur drei der Kugeln die Zeiten überdauert haben. Im Laufe der Jahrhunderte wandelte sich ihre Magie. Obwohl sie ihren Hauptzweck noch erfüllen und Drachen herbeirufen, ermöglichen sie auch eine gewisse Kontrolle über Drachen.

Jede Kugel enthält die Essenz eines bösen Drachen. Diese Präsenz hasst es, dass der Kugel Magie entlockt wird. Schwache Persönlichkeiten können Gefahr laufen, von einer Kugel versklavt zu werden.

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 als Aktion in die Tiefen der Kugel schauen und ihr Befehlswort aussprechen. Führe dann einen SG-15-Charismawurf aus. Bei einem Erfolg kontrollierst du die Kugel, solange du auf sie eingestimmt bist. Anderenfalls bist du von der Kugel bezaubert, solange du auf sie eingestimmt bist.

Während du von der Kugel bezaubert bist, kannst du deine Einstimmung auf sie nicht freiwillig beenden, und die Kugel wirkt beliebig oft Einflüsterung (Rettungswurf-SG 18) auf dich, um dich anzustacheln, die Arbeit an ihren bösen Zielen voranzutreiben. Die Drachenessenz in der Kugel kann viele verschiedene Ziele haben: Sie kann die Vernichtung eines bestimmten Volks wünschen, Freiheit von der Kugel anstreben, Leid auf der Welt verbreiten wollen, die Vermehrung von Tiamats Gefolgschaft im Sinn haben oder ein anderes Ziel verfolgen, das der SL festlegt.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Zufällige Eigenschaften: Eine *Kugel der Drachen* hat die folgenden zufälligen Eigenschaften:

- zwei kleinere vorteilhafte Eigenschaften
- eine kleinere nachteilige Eigenschaft
- eine größere nachteilige Eigenschaft

Zauber: Die Kugel hat sieben Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W4+3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die Kugel kontrollierst, kannst du als Aktion eine oder mehrere Ladungen verbrauchen, um einen der folgenden Zauber mit ihr zu wirken (Rettungswurf-SG 18): *Ausspähung* (drei Ladungen), *Tageslicht* (eine Ladung), *Todesschutz* (zwei Ladungen) oder *Wunden heilen* (5. Grades, drei Ladungen).

Du kannst außerdem eine Aktion verwenden, um mit der Kugel den Zauber *Magie entdecken* zu wirken, ohne Ladungen zu verbrauchen.

Drachen herbeirufen: Während du die Kugel kontrollierst, kannst du als Aktion das Artefakt dazu bringen, einen telepathischen Ruf auszusenden, der sich 64 Kilometer weit in alle Richtungen ausbreitet. Böse Drachen in Reichweite werden veranlasst, so schnell wie möglich und auf direktem Wege zur Kugel zu kommen. Drachengottheiten wie Tiamat werden von diesem Ruf nicht betroffen. Drachen, die von der Kugel angezogen werden, können dir feindlich gesinnt sein, weil du sie gegen ihren Willen gerufen hast. Nachdem du diese Eigenschaft verwendet hast, kann sie erst eine Stunde später erneut verwendet werden.

Eine Kugel zerstören: Eine *Kugel der Drachen* scheint zerbrechlich zu sein, ist aber gegen die meisten Schadensarten immun. Selbst die Odemwaffen von Drachen können ihr nichts anhaben. Der Zauber *Auflösung* oder ein guter Treffer mit einer magischen Waffe +3 kann eine Kugel jedoch zerstören.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Monster

Die Spielwerte von Monstern, manchmal auch als **Wertekasten** bezeichnet, bieten die wichtigsten Informationen zum Spielen des Monsters.

Größe

Ein Monster kann winzig, klein, mittelgroß, groß, riesig oder gigantisch sein. Die Tabelle „Größenkategorien" zeigt, wie groß der Bereich ist, den eine Kreatur einer bestimmten Größe im Kampf kontrolliert. Im *Spielerhandbuch* findest du weitere Informationen zur Größe von Kreaturen und zum Bereich, den sie einnehmen.

Größenkategorien

Größe	Bereich	Beispiele
Winzig	0,75 m x 0,75 m	Feengeist, Teufelchen
Klein	1,5 m x 1,5 m	Goblin, Riesenratte
Mittelgroß	1,5 m x 1,5 m	Ork, Werwolf
Groß	3 m x 3 m	Oger, Pferdegreif
Riesig	4,5 m x 4,5 m	Baumhirte, Feuerriese
Gigantisch	6 m x 6 m (oder mehr)	Kraken, Purpurwurm

Kreaturen anpassen

Trotz der vielseitigen Monstersammlung in diesem Buch könntest du noch andere Kreaturen als idealen Teil eines Abenteuers benötigen. Nimm dir die Freiheit, vorhandene Kreaturen zu verändern, damit sie dir nützlich sind. Leihe dir vielleicht ein, zwei Merkmale von anderen Monstern oder nutze **Varianten** oder **Vorlagen** wie die in diesem Buch. Denk daran, dass Veränderungen von Monstern, auch Anwenden von Vorlagen, den jeweiligen Herausforderungsgrad beeinflussen können.

Typ

Der Typ eines Monsters beschreibt seine grundlegende Natur. Manche Zauber, magische Gegenstände, Klassenmerkmale und andere Effekte im Spiel haben Wechselwirkungen mit Kreaturen eines bestimmten Typs. Beispiel: Ein *Pfeil des Drachentötens* fügt nicht nur Drachen zusätzlichen Schaden zu, sondern auch anderen Kreaturen vom Drachentyp wie Drachenschildkröten und Wyvern.

Das Spiel enthält folgende Monstertypen, die jeweils keine eigenen Regeln haben:

Aberrationen sind ganz und gar fremdartige Wesen. Viele von ihnen haben von Natur aus magische Fähigkeiten, die sich eher auf ihren fremdartigen Verstand gründen als auf die mystischen Kräfte der Welt. Zu den häufigsten Aberrationen gehören Abolethen, Betrachter, Gedankenschinder und Slaadi.

Celestische sind Kreaturen der Oberen Ebenen. Viele von ihnen sind Diener von Gottheiten, die als Boten oder Agenten im Reich der Sterblichen und auf allen Ebenen wirken. Celestische sind von Natur aus guter Gesinnung, und Ausnahmen sind so grausig wie selten. Zu den Celestischen gehören Engel, Couatl und Pegasi.

Drachen sind große Reptilien von uraltem Ursprung und erheblicher Macht. Echte Drachen, darunter die guten metallischen und die bösen chromatischen Drachen, sind äußerst intelligent und von Natur aus magisch. In der Kategorie sind aber auch Kreaturen vertreten, die nur entfernt mit echten Drachen verwandt sind. Sie sind weniger mächtig, intelligent und magisch. Wyvern und Pseudodrachen gehören dazu.

Elementare sind Kreaturen der Elementarebenen. Einige Wesen dieses Typs sind kaum mehr als belebte Ansammlungen des jeweiligen Elements, beispielsweise die Kreaturen, die schlicht als Elementare bezeichnet werden. Andere haben eine biologische Gestalt und sind mit Elementarenergie versehen. Die Völker der Dschinns wie Dschinnis und Ifrits bilden die wichtigsten Zivilisationen der Elementarebenen. Zu den sonstigen Elementarkreaturen gehören Azer und unsichtbare Pirscher.

Feenwesen sind magische Kreaturen der Natur und ihren Kräften. Sie leben in dämmrigen Hainen und nebligen Wäldern. In manchen Welten sind sie eng mit dem Feywild verbunden, das auch als Ebene der Feen bezeichnet wird. Auch auf den Äußeren Ebenen gibt es Feenwesen, vor allem in Arborea und den Biestlanden. Zu ihnen gehören Dryaden, Pixies und Satyre.

Humanoide, zivilisiert oder wild, stellen in Fantasy-Spielwelten die Hauptvölker. Nicht nur Menschen gehören dazu, sondern auch eine enorme Vielfalt weiterer Spezies. Humanoide verfügen über Sprache und Kultur, aber nur selten über natürliche magische Fähigkeiten (wobei die meisten Humanoiden das Zauberwirken erlernen können). Sie sind von zweibeiniger aufrechter Gestalt. Die häufigsten humanoiden Völker eignen sich zugleich am besten als Spielercharaktere: Menschen, Zwerge, Elfen und Halblinge. Kaum weniger zahlreich, aber viel wilder, brutaler und fast immer böse sind hingegen Goblinoide (Goblins, Hobgoblins und Grottenschrate), Orks, Gnolle, Echsenmenschen und Kobolde.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Konstrukte werden nicht geboren, sondern hergestellt. Manche wurden von ihren Schöpfern programmiert, um einfache Anweisungen auszuführen. Andere wurden mit einem Bewusstsein versehen und sind zu eigenständigem Denken fähig. Zu den bekanntesten Konstrukten gehören Golems. Viele Kreaturen, die von der äußeren Ebene Mechanus stammen, beispielsweise Modronen, sind Konstrukte, die durch den Willen mächtigerer Kreaturen aus dem Rohmaterial der Ebene geschaffen wurden.

Monstrositäten sind Monster im engeren Sinne – grässliche Kreaturen, ungewöhnlich, unnatürlich und fast niemals von guter Gesinnung. Einige sind das Ergebnis fehlgeschlagener magischer Experimente (beispielsweise Eulenbären), andere sind durch böse Flüche entstanden (darunter Minotauren und Yuan-ti). Sie entziehen sich der Kategorisierung und dienen gewissermaßen als Sammelbecken für Kreaturen, die zu keinem anderen Typ passen.

Pflanzen als Kreaturentyp sind vegetabile Kreaturen und keine gewöhnliche Flora. Die meisten können sich fortbewegen, und einige sind Fleischfresser. Zu den typischen Pflanzenkreaturen gehören modernde Schlurfer sowie Baumhirten. Auch Pilzkreaturen wie Gassporen und Mykoniden gehören in diese Kategorie.

Riesen sind viel größer als Menschen und ihresgleichen. Ihre Gestalt ist humanoid, doch einige haben mehrere Köpfe (Ettin) oder weisen Deformationen auf (Fomorianer). Echte Riesen gibt es in sechs Varianten: Hügelriesen, Steinriesen, Frostriesen, Feuerriesen, Wolkenriesen und Sturmriesen. Darüber hinaus zählen auch Kreaturen wie Oger und Trolle zu den Riesen.

Schlicke sind gallertförmige Kreaturen, die nur selten eine feste Gestalt aufweisen. Sie leben meist unterirdisch, oft in Höhlen oder Gewölben, und ernähren sich von Abfällen, Aas oder Kreaturen, die das Pech haben, ihnen zu begegnen. Zu den häufigsten Schlicken gehören schwarze Blobs und Gallertwürfel.

Tiere als nichthumanoide Kreaturen sind natürlicher Teil des Fantasy-Biotops. Manche haben magische Kräfte, die meisten jedoch keine Intelligenz, keine Gesellschaften und Sprachen. Zu ihnen gehören alle gewöhnlichen Tiere, außerdem Dinosaurier und Riesenversionen von Tieren.

Unholde sind boshafte Kreaturen der Unteren Ebenen. Einige wenige dienen Gottheiten, die meisten arbeiten jedoch für Erzteufel oder Dämonenprinzen. Manche werden auch von bösen Priestern und Magiern beschworen, denen sie dann zu Gebote stehen. Wenn ein böses celestisches Wesen schon eine Seltenheit ist, so ist ein guter Unhold nahezu unvorstellbar. Zu den Unholden gehören Dämonen, Teufel, Höllenhunde, Rakshasa und Yugolothen.

Untote sind ehemals lebendige Kreaturen, die durch Nekromantie oder unheilige Flüche in einen schrecklichen untoten Zustand versetzt wurden. Zu ihnen gehören wandelnde Leichen wie Vampire und Zombies, aber auch körperlose Kreaturen wie Geister und Schreckgespenster.

Schlagwörter

Möglicherweise sind Schlagwörter in Klammern an Monster angehängt. Beispiel: Ein Ork weist den Typ *Humanoide (Ork)* auf. Die Schlagwörter in Klammern bieten eine zusätzliche Kategorisierung für bestimmte Kreaturen. Für die Schlagwörter gelten keine eigenen Regeln, aber Spielelemente wie magische Gegenstände können auf sie verweisen. Beispiel: Ein Speer, der im Kampf gegen Dämonen besonders effektiv ist, entfaltet seine Wirkung gegen jedes Monster mit dem Schlagwort „Dämon“.

Gesinnung

Die Gesinnung eines Monsters weist auf sein Temperament hin und gibt Aufschluss darüber, wie es sich in Rollenspiel- oder Kampfsituationen wahrscheinlich verhält. Beispiel: Mit einem chaotisch bösen Monster kann man vermutlich nicht diskutieren, und wahrscheinlich greift es die Charaktere an, sobald es sie sieht. Ein neutrales Monster dagegen ist möglicherweise bereit zu verhandeln. Auf Seite 59 findest du Beschreibungen der verschiedenen Gesinnungen.

Die Gesinnung im Wertekasten eines Monsters ist der Standard. Natürlich kannst du davon abweichen und die Gesinnung des Monsters an deine Kampagne anpassen. Brauchst du einen grünen Drachen mit guter Gesinnung oder einen bösen Sturmriesen, so lass dich nicht aufhalten.

Einige Kreaturen können **jede Gesinnung** haben. Mit anderen Worten: Es ist an dir, die Gesinnung des Monsters auszusuchen. Bei manchen Monstern kann der Gesinnungseintrag eine Tendenz zu – oder gegen – rechtschaffen oder chaotisch, gut oder böse anzeigen. Beispiel: Ein Berserker kann jede chaotische Gesinnung haben (chaotisch gut, chaotisch neutral, chaotisch böse), wie es seiner wilden Natur entspricht.

Kreaturen von geringer Intelligenz haben meist keinen Begriff von rechtschaffen oder chaotisch, gut oder böse. Sie treffen keine moralischen oder ethischen Entscheidungen, sondern handeln instinktiv. Diese Kreaturen sind **gesinnungslos**, sie haben also keine Gesinnung.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Rüstungsklasse

Monster mit Rüstung oder Schild haben eine Rüstungsklasse (RK), bei der Rüstung, Schild und Geschicklichkeit berücksichtigt sind. Andernfalls basiert die RK auf dem Geschicklichkeitsmodifikator und natürlichen Rüstungen, sofern vorhanden. Wenn ein Monster über eine natürliche Rüstung verfügt oder eine Rüstung oder einen Schild trägt, so ist dies in Klammern hinter dem RK-Wert angegeben.

Trefferpunkte

Normalerweise stirbt ein Monster oder wird zerstört, wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken. Weitere Informationen zu Trefferpunkten findest du im *Spielerhandbuch*.

Die Trefferpunkte eines Monsters werden sowohl als Würfelausdruck wie auch als durchschnittliche Zahl angegeben. Beispiel: Ein Monster mit 2W8 Trefferpunkten hat durchschnittlich 9 Trefferpunkte (2×4½).

Die Würfel zum Bestimmen der Trefferpunkte eines Monsters werden durch dessen Größe bestimmt (siehe Tabelle „Trefferwürfel nach Größe“).

Trefferwürfel nach Größe

Monstergröße	Trefferwürfel	Durchschnittlich TP pro Würfel
Winzig	W4	2½
Klein	W6	3½
Mittelgroß	W8	4½
Groß	W10	5½
Riesig	W12	6½
Gigantisch	W20	10½

Auch der Konstitutionsmodifikator eines Monsters beeinflusst die Anzahl seiner Trefferpunkte. Der Konstitutionsmodifikator 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 zwei W8-Trefferwürfel besitzt, so hat es 2W8+2 Trefferpunkte (Durchschnitt: 11).

Bewegungsrate

Die Bewegungsrate eines Monsters gibt an, wie weit es sich pro Zug bewegen kann. Weitere Informationen zur Bewegungsrate findest du auf Seite 88.

Alle Kreaturen haben eine Schrittbewegungsrate, die schlicht als Bewegungsrate des Monsters angegeben wird. Kreaturen ohne Fortbewegungsmöglichkeit am Boden haben eine Schrittbewegungsrate von 0 Metern.

Manche Kreaturen haben zusätzlich mindestens einen der folgenden Bewegungsmodi:

Fliegen

Monster mit Flugbewegungsrate können ihre Bewegung ganz oder teilweise verwenden, um zu fliegen. Einige Monster haben die Fähigkeit zu **schweben**, sodass es schwierig ist, sie auf den Boden zu kriegen (siehe Seite 97). Diese Monster hören auf zu schweben, wenn sie sterben.

Graben

Monster 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 bewegen, sofern sie nicht ein besonderes Merkmal dazu befähigt.

Klettern

Monster mit Kletterbewegungsrate können ihre Bewegung ganz oder teilweise verwenden, um sich auf vertikalen Flächen zu bewegen. Sie müssen keine zusätzliche Bewegungsrate verwenden, um zu klettern.

Schwimmen

Monster mit Schwimmbewegungsrate müssen keine zusätzliche Bewegungsrate verwenden, um zu schwimmen.

Attributswerte

Jedes Monster hat sechs Attributswerte mit entsprechenden Modifikatoren: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Weitere Informationen zu Attributswerten und deren Verwendung im Spiel findest du auf Seite 79.

Rettungswürfe

Ein Eintrag für Rettungswürfe ist Kreaturen vorbehalten, die bestimmten Arten von Effekten besonders gut widerstehen können. Beispiel: Eine Kreatur, die nicht leicht bezaubert oder verängstigt werden kann, erhält möglicherweise einen Bonus auf ihre Weisheitsrettungswürfe. Die meisten Kreaturen haben keine besonderen Boni auf Rettungswürfe. In diesem Fall fehlt der Abschnitt.

Ein Rettungswurf-Bonus ist die Summe aus relevantem Attributsmodifikator des Monsters sowie seinem Übungsbonus, der durch seinen Herausforderungsgrad bestimmt wird (siehe Tabelle „Übungsbonus nach Herausforderungsgrad“).

Übungsbonus nach Herausforderungsgrad

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

Fertigkeiten

Ein Eintrag für Fertigkeiten ist Monstern vorbehalten, die in mindestens einer Fertigkeit geübt sind. Beispiel: Ein scharfsinniges, unauffälliges Monster könnte Boni bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung) und Geschicklichkeit (Heimlichkeit) haben.

Ein Fertigkeitsbonus ist die Summe aus dem relevanten Attributsmodifikator des Monsters sowie seinem Übungsbonus, welcher durch seinen Herausforderungsgrad bestimmt wird (siehe Tabelle „Übungsbonus nach Herausforderungsgrad“). Es können auch andere Modifikatoren gelten. Beispiel: Ein Monster könnte einen höheren Bonus als erwartet haben (normalerweise seinen doppelten Übungsbonus), um seiner besonderen Expertise Rechnung zu tragen.

Empfindlichkeiten, Resistenzen und Immunitäten

Kreaturen können anfällig für bestimmte Schadensarten sein – oder gegen sie resistent beziehungsweise immun sein. Manche Kreaturen sind sogar gegen Schaden durch nichtmagische Angriffe (magische Angriffe sind solche durch Zauber, magische Gegenstände oder andere magische Quellen) resistent oder immun. Außerdem sind manche Kreaturen gegen bestimmte Zustände immun.

Sinne

Der Eintrag für Sinne gibt den passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) des Monsters sowie alle Spezialsinne an, die es möglicherweise hat. Spezialsinne sind im Folgenden beschrieben:

Blindsicht

Monster mit Blindsicht können in einem bestimmten Radius die Umgebung wahrnehmen, ohne sich auf ihr Augenlicht verlassen zu müssen.

Kreaturen ohne Augen (wie Grimlocks und graue Schlicke) verfügen normalerweise über diesen Spezialsinn, ebenso Kreaturen mit Echolot oder geschärften Sinnen (wie Fledermäuse und wahre Drachen).

Wenn ein Monster natürlicherweise blind ist, so ist in Klammern angegeben, welcher Radius seiner Blindsicht die maximale Reichweite seiner Wahrnehmung definiert.

Dunkelsicht

Monster mit Dunkelsicht können in einem bestimmten Radius im Dunkeln sehen. In diesem Umkreis können sie in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht. Allerdings können sie bei Dunkelheit keine Farben, sondern nur Graustufen erkennen. Viele Kreaturen, die unterirdisch leben, verfügen über diesen Spezialsinn.

Übung mit Rüstungen, Waffen und Werkzeugen

Kreaturen sind meist im Umgang mit ihren Rüstungen, Waffen und Werkzeugen geübt. Werden diese gewechselt, musst du entscheiden, ob die Kreatur im Umgang mit der neuen Ausrüstung ebenfalls geübt ist.

Beispiel: Ein Hügelriese trägt normalerweise eine Fellrüstung und führt einen Zweihandknüppel. Du könntest ihn stattdessen mit einem Kettenpanzer und einer Zweihandaxt ausrüsten und dabei annehmen, dass er im Umgang mit beidem, mit einem von beidem oder mit keinem von beidem geübt ist.

Auf den Seiten 57 und 66 findest du Regeln zum Verwenden von Rüstungen oder Waffen ohne Übung.

Erschütterungssinn

Monster mit Erschütterungssinn können in einem bestimmten Radius den Ursprung von Erschütterungen aufspüren, sofern sie und die Quelle der Erschütterungen Kontakt mit demselben Boden oder derselben Substanz haben. Fliegende oder körperlose Kreaturen können mit Erschütterungssinn nicht erkannt werden. Viele grabende Kreaturen wie Ankhegs und Erdkolosse verfügen über diesen Spezialsinn.

Wahrer Blick

Monster mit wahrem Blick können bis zu einer bestimmten Reichweite in normaler und magischer Dunkelheit sehen, unsichtbare Kreaturen und Objekte erkennen, automatisch optische Illusionen durchschauen und Rettungswürfe gegen sie erfolgreich ausführen. Zudem erkennen sie die ursprüngliche Form von Gestaltwandlern oder Kreaturen, die magisch verwandelt wurden. Darüber hinaus können diese Monster bis zur gleichen Reichweite in die Ätherebene sehen.

Sprachen

Die Sprachen, die eine Monster sprechen kann, werden in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet. Manche Monster können eine Sprache verstehen, aber nicht sprechen. Auch dies wird im Eintrag vermerkt. Mit „–“ wird angezeigt, dass eine Kreatur weder eine Sprache spricht noch eine Sprache versteht.

Telepathie

Telepathie ist eine magische Fähigkeit, die Monstern gestattet, innerhalb einer bestimmten Reichweite mental mit anderen Kreaturen zu kommunizieren. Das Kommunikationsziel muss dabei nicht dieselbe Sprache wie das Monster sprechen. Allerdings muss es mindestens einer Sprache mächtig sein. Kreaturen ohne Telepathie können telepathische Nachrichten empfangen und auf sie reagieren, jedoch selbst kein telepathisches Gespräch beginnen oder beenden.

Telepathische Monster müssen die kontaktierten Kreaturen nicht sehen und können den telepathischen Kontakt jederzeit beenden. Der Kontakt ist beendet, sobald die beiden Beteiligten sich nicht mehr in Reichweite befinden oder wenn das telepathische Monster eine andere Kreatur innerhalb der Reichweite kontaktiert. Telepathische Monster können telepathische Kontakte beginnen oder beenden, ohne eine Aktion zu verwenden. Sind sie kampfunfähig, können sie keine telepathischen Kontakte beginnen, und alle aktuellen Kontakte werden beendet.

Kreaturen im Bereich eines *antimagischen Felds* oder an einem anderen Ort, an dem Magie nicht wirkt, können telepathische Nachrichten weder übermitteln noch empfangen.

Herausforderungsgrad

Der **Herausforderungsgrad** eines Monsters sagt dir, wie groß die Bedrohung durch das Monster ist. Eine angemessen ausgerüstete und ausgeruhte Gruppe von vier Abenteurern sollte in der Lage sein, ein Monster, dessen Herausforderungsgrad ihrer Stufe entspricht, ohne Verluste zu besiegen. Beispiel: Ein Monster mit dem Herausforderungsgrad 3 müsste für eine Abenteurergruppe mit vier Charakteren der 3. Stufe eine würdige, aber keine tödliche Herausforderung darstellen.

Monster, die deutlich schwächer als Charaktere der 1. Stufe sind, haben einen Herausforderungsgrad von weniger als eins. Monster mit einem Herausforderungsgrad von 0 sind nur in größeren Gruppen bedeutsam. Haben sie keine wirksamen Angriffe, so bringen sie auch keine Erfahrungspunkte. Solche mit Angriffen bringen jeweils zehn EP.

Einige Monster bedeuten sogar eine größere Herausforderung, als eine übliche Abenteurergruppe der 20. Stufe bewältigen kann. Solche Monster haben einen Herausforderungsgrad von mindestens 21 und sind eigens dafür geschaffen, die Spielerfertigkeiten zu testen.

Erfahrungspunkte

Die Anzahl der Erfahrungspunkte (EP), die eine Kreatur wert ist, basiert auf dem Herausforderungsgrad der Kreatur. Die EP werden üblicherweise beim Sieg über ein Monster zuerkannt, wobei der Spielleiter sie auch vergeben kann, wenn die Bedrohung durch das Monster auf andere Art neutralisiert wurde.

Sofern keine abweichenden Informationen vorliegen, ist ein Monster, das durch einen Zauber oder auf andere magische Art beschworen wurde, die in seinem Wertekasten vermerkten EP wert.

Erfahrungspunkte nach Herausforderungsgrad

Herausforderungsgrad	EP	Herausforderungsgrad	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

Besondere Merkmale

Besondere Merkmale (hinter dem Herausforderungsgrad und vor Aktionen sowie Reaktionen eines Monsters aufgeführt) sind Eigenschaften, die bei Kampfbegegnungen wahrscheinlich relevant sind und jeweils eine Erklärung erfordern.

Angeborenes Zauberwirken

Monster mit der natürlichen Fähigkeit zum Zauberwirken haben das besondere Merkmal Angeborenes Zauberwirken. Sofern nicht anders vermerkt, wird ein angeborener Zauber des 1. Grades oder höher stets auf dem niedrigsten möglichen Grad gewirkt und kann nicht auf einem höheren Grad gewirkt werden. Wenn ein Monster über einen Zaubertrick verfügt, dessen Grad eine Rolle spielt, jedoch kein Grad angeben ist, dann verwende den Herausforderungsgrad des Monsters.

Angeborene Zauber können besondere Regeln oder Einschränkungen aufweisen. Beispiel: Ein Drow-Magier kann den angeborenen Zauber *Schweben* wirken, doch der Zauber hat die Einschränkung „nur auf sich selbst", was bedeutet, dass er nur auf den Drow-Magier wirkt.

Angeborene Zauber von Monstern können nicht gegen andere Zauber ausgetauscht werden. Wenn die angeborenen Zauber eines Monsters keine Angriffswürfe erfordern, wird für sie kein Angriffsbonus vergeben.

Zauberwirken

Monster mit dem besonderen Merkmal „Zauberwirken" haben eine Zauberwirkerstufe und Zauberplätze. Diese verwenden sie, um ihre Zauber des 1. Grades und höher zu wirken (siehe Seite 106). Die Stufe des Zauberwirkers wird auch für alle Zaubertricks verwendet, die im Merkmal enthalten sind.

Die Monster haben eine Liste von bekannten oder vorbereiteten Zaubern einer bestimmten Klasse. Die Liste kann auch Zauber aus einem Merkmal dieser Klasse enthalten, beispielsweise aus dem Merkmal Göttliche Domäne der Klerikerklasse oder aus dem Merkmal Druidenzirkel der Druidenklasse. Die Monster gelten als Klassenmitglieder, wenn sie sich auf einen magischen Gegenstand einstimmen – oder ihn verwenden –, der eine entsprechende Klassenmitgliedschaft oder Zugriff auf die Zauberliste der Klasse erfordert.

Monster können Zauber aus der Liste auf einem höheren Grad wirken, wenn sie über einen entsprechenden Zauberplatz verfügen. Beispiel: Ein Drow-Magier mit einem *Blitz*-Zauber des 3. Grades kann diesen als Zauber des 5. Grades wirken, wenn er dazu einen seiner Zauberplätze des 5. Grades verwendet.

Du kannst die Zauber ändern, die ein Monster kennt oder vorbereitet hat, indem du einen beliebigen Zauber von seiner Zauberliste durch einen Zauber des gleichen Grades und aus der gleichen Klassenliste ersetzt. Dadurch kann die Bedrohung durch das Monster höher oder niedriger ausfallen als durch seinen Herausforderungsgrad angegeben.

Psionik

Monster, die Zauber nur mit der Kraft ihres Geistes wirken, weisen bei ihrem besonderen Merkmal Zauberwirken oder Angeborenes Zauberwirken das Stichwort Psionik auf. Dieses Schlagwort hat keine eigenen besonderen Regeln, aber andere Spielelemente können sich darauf beziehen. Monster mit diesem Schlagwort brauchen normalerweise keine Komponenten, um ihre Zauber zu wirken.

Aktionen

Wenn Monster ihre Aktion verwenden, können sie aus den Optionen im Aktionen-Abschnitt ihres Wertekastens auswählen oder eine der Aktionen verwenden, die für alle Kreaturen verfügbar sind, beispielsweise die Spurt- oder Verstecken-Aktion (siehe Seite 99).

Nahkampf- und Fernkampfangriffe

Die häufigsten Aktionen, die Monster im Kampf ausführen, sind Nahkampf- und Fernkampfangriffe. Es kann sich um Angriffe mit Zaubern oder mit Waffen handeln, wobei die Waffen hergestellte oder natürliche Waffen wie Krallen oder Stachelschwänze sein können. Weitere Informationen zu den verschiedenen Angriffsarten findest du ab Seite 99.

Kreatur vs. Ziel: Das Ziel eines Nahkampf- oder Fernkampfangriffs ist normalerweise entweder eine Kreatur oder ein Ziel. Der Unterschied besteht darin, dass ein „Ziel" eine Kreatur oder ein Objekt sein kann.

Treffer: Der Schaden und die sonstigen Effekte, wenn ein Angriff das Ziel trifft, sind nach dem Stichwort „Treffer" beschrieben. Du hast die Möglichkeit, den durchschnittlichen Schaden zu verwenden oder den Schaden auszuwürfeln. Sowohl der durchschnittliche Schaden als auch der Würfelausdruck sind aufgeführt.

Fehlschlag: Wenn ein Angriff einen Effekt hat, der bei einem Fehlschlag auftritt, so ist dieser nach dem Stichwort „Fehlschlag" beschrieben.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Mehrfachangriff

Kreaturen, die in ihrem Zug mehrere Angriffe ausführen können, verfügen über die Aktion Mehrfachangriff. Sie können keinen Mehrfachangriff ausführen, wenn sie einen Gelegenheitsangriff starten, bei welchem es sich um einen einzelnen Nahkampfangriff handeln muss.

Munition

Monster tragen genügend Munition bei sich, um ihre Fernkampfangriffe auszuführen. Du kannst davon ausgehen, dass ein Monster bei einem Angriff mit einer Wurfwaffe über 2W4 Stück Munition und bei einem Angriff mit einer Projektilwaffe (wie Bogen oder Armbrust) über 2W10 Stück Munition verfügt.

Reaktionen

Wenn Monster mit ihren Reaktionen etwas Besonderes tun können, ist diese Information hier enthalten. Verfügen sie nicht über besondere Reaktionen, so fehlt dieser Abschnitt.

Beschränkter Einsatz

Einige Spezialfähigkeiten haben Einschränkungen hinsichtlich der Anzahl ihrer Einsätze.

X-mal täglich: Der Vermerk „X-mal täglich“ gibt an, wie oft eine Spezialfähigkeit eingesetzt werden kann, bis sie erst nach einer langen Rast wieder verfügbar ist. Beispiel: „1-mal täglich“ bedeutet, dass eine Spezialfähigkeit nur einmal eingesetzt werden kann und das Monster sie dann erst nach einer langen Rast erneut einsetzen kann.

Aufladung X–Y: Der Vermerk „Aufladung X–Y“ bedeutet, dass eine Spezialfähigkeit einmal eingesetzt werden kann und danach in jeder Kampfrunde eine zufallsbasierte Chance hat, sich wieder aufzuladen. Würfle zu Beginn jedes Zugs des Monsters mit einem W6. Wenn das Ergebnis einer der Ziffern in „Aufladung X–Y“ entspricht, ist die Spezialfähigkeit wieder einsetzbar. Die Fähigkeit wird auch durch eine kurze oder lange Rast wieder aufgeladen.

Beispiel: „Aufladung 5–6“ bedeutet, dass ein Monster die Spezialfähigkeit einmal einsetzen kann. Dann erlangt das Monster zu Beginn seines Zugs in jeder Runde den Einsatz der Fähigkeit zurück, wenn es mit einem W6 eine 5 oder 6 würfelt.

Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast: Dieser Vermerk bedeutet, dass ein Monster eine Spezialfähigkeit einmal einsetzen kann und dann eine kurze oder lange Rast beenden muss, um sie erneut einzusetzen.

Haltegriff-Regeln für Monster

Viele Monster haben besondere Angriffe, die ihnen gestatten, ihre Beute rasch zu packen. Wenn ein Monster einen solchen Angriff ausführt, muss es keinen zusätzlichen Attributswurf ausführen, um zu bestimmen, ob der Haltegriff erfolgreich ist, sofern nicht beim Angriff anders angegeben.

Eine vom Monster gepackte Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um zu versuchen, zu entkommen. Dazu muss ihr ein Stärkewurf (Athletik) oder Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) gegen den Rettungswurf-SG gelingen, der in den Spielwerten des Monsters angegeben ist. Ist kein Rettungswurf-SG angegeben, so nimm an, dass der SG 10 + Stärkewurf-Modifikator (Athletik) des Monsters beträgt.

Ausrüstung

Der Wertekasten bezieht sich selten auf Ausrüstung, abgesehen von Rüstung oder Waffen, die vom Monster verwendet werden. Bei Kreaturen wie Humanoiden, die üblicherweise Kleidung tragen, wird angemessene Kleidung angenommen.

Du kannst Monster zusätzlich mit Ausrüstung und Requisiten nach deinem Ermessen versehen. Du bestimmst, wie viel seiner Ausrüstung noch nutzbar ist, wenn es besiegt wurde. Beispielsweise ist eine beschädigte Rüstung, die für ein Monster angefertigt wurde, selten von jemand anderem nutzbar.

Braucht ein zauberwirkendes Monster Materialkomponenten, um seine Zauber zu wirken, so nimm an, dass es über die erforderlichen Materialkomponenten verfügt, um die Zauber in seinem Wertekasten zu wirken.

Legendäre Kreaturen

Legendäre Kreaturen können Dinge vollbringen, die gewöhnlichen Kreaturen nicht möglich sind. Sie können besondere Aktionen außerhalb ihres Zugs ausführen und möglicherweise in kilometerweitem Radius magischen Einfluss ausüben.

Wenn Kreaturen beispielsweise durch Zauber die Gestalt von legendären Kreaturen annehmen, stehen ihnen die legendären Aktionen, Hortaktionen und regionalen Effekte der Gestalt nicht zur Verfügung.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Legendäre Aktionen

Legendäre Kreaturen können eine bestimmte Anzahl an besonderen Aktionen – sogenannte legendäre Aktionen – außerhalb ihres Zugs ausführen. Sie können jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Legendäre Kreaturen erhalten verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang ihres Zugs zurück. Sie können auch darauf verzichten, sie auszuführen. Wenn sie kampfunfähig oder anderweitig nicht imstande sind, Aktionen auszuführen, stehen die legendären Aktionen ihnen nicht zur Verfügung. Werden sie überrascht, so können sie erst nach ihrem ersten Zug im Kampf legendäre Aktionen ausführen.

Horte von legendären Kreaturen

Bei legendären Kreaturen ist möglicherweise ein Abschnitt vorhanden, in dem ihr Hort sowie die besonderen Effekte beschrieben werden, die ihnen im Hort zur Verfügung stehen – entweder nach Bedarf oder einfach dadurch, dass sie dort anwesend sind. Diese Abschnitte gelten nur für legendäre Kreaturen, die viel Zeit in ihrem Hort verbringen.

Hortaktionen

Wenn legendären Kreaturen Hortaktionen zur Verfügung stehen, können sie diese einsetzen, um die Umgebungsmagie in ihrem Hort zu nutzen. Bei einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) können sie eine ihrer Hortaktion-Optionen verwenden. Wenn sie kampfunfähig oder anderweitig nicht imstande sind, Aktionen auszuführen, stehen die Hortaktion-Optionen ihnen nicht zur Verfügung. Werden sie überrascht, so können sie erst nach ihrem ersten Zug im Kampf Hortaktion-Optionen ausführen.

Regionale Effekte

Die bloße Anwesenheit legendärer Kreaturen kann wundersame Effekte auf ihre Umgebung haben, wie in diesem Abschnitt beschrieben. Diese regionalen Effekte enden entweder abrupt oder verlieren sich im Lauf der Zeit, wenn eine legendäre Kreatur stirbt.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Monster (A)

Aboleth

Große Aberration, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 135 (18W10+36)

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	9 (−1)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe Kon +6, Int +8, Wei +6

Fertigkeiten Geschichte +12, Wahrnehmung +10

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 20

Sprachen Telepathie auf 36 m, Tiefensprache

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Amphibisch: Der Aboleth kann Luft und Wasser atmen.

Schleimwolke: Unter Wasser ist der Aboleth von transformativem Schleim umgeben. Eine Kreatur, die den Aboleth berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm befindet, muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so ist die Kreatur 1W4 Stunden lang krank. Die kranke Kreatur kann nur unter Wasser atmen.

Sondierende Telepathie: Wenn eine Kreatur telepathisch mit dem Abolethen kommuniziert, erfährt der Aboleth die tiefsten Wünsche der Kreatur, sofern er sie sehen kann.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Aboleth führt drei Tentakelangriffe aus.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (3W6+5) Wuchtschaden.

Tentakel: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6+5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es wird krank. Die Krankheit hat eine Minute lang keinen Effekt und kann von jeder Magie entfernt werden, die Krankheiten heilt. Nach einer Minute wird die Haut der kranken Kreatur durchscheinend und schleimig. Die Kreatur kann keine Trefferpunkte zurückerhalten, sofern sie sich nicht unter Wasser befindet, und die Krankheit kann nur durch *Heilung* oder einen anderen Heilzauber des 6. Grades oder höher entfernt werden. Wenn die Kreatur sich nicht im Wasser befindet, erleidet sie alle zehn Minuten 6 (1W12) Säureschaden, sofern ihre Haut nicht nass gemacht wird, bevor zehn Minuten vergangen sind.

Versklaven (3-mal täglich): Der Aboleth zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-14-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist vom Aboleth magisch bezaubert, bis der Aboleth stirbt oder sich auf eine andere Existenzebene als das Ziel begibt. Das bezauberte Ziel steht unter der Kontrolle des Abolethen und kann keine Reaktionen ausführen, und der Aboleth und das Ziel können über beliebige Distanzen telepathisch miteinander kommunizieren.

Wenn das bezauberte Ziel Schaden erleidet, kann es den Rettungswurf wiederholen. Bei einem Erfolg endet der Effekt. Höchstens einmal alle 24 Stunden kann das Ziel den Rettungswurf ebenfalls wiederholen, wenn es mindestens 1,6 Kilometer vom Abolethen entfernt ist.

Legendäre Aktionen

Der Aboleth kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Sie können jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Aboleth erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Psychische Absaugung (kostet 2 Aktionen): Eine vom Abolethen bezauberte Kreatur erleidet 10 (3W6) psychischen Schaden, und der Aboleth erhält Trefferpunkte in Höhe des Schadens zurück, den die Kreatur erleidet.

Entdecken: Der Aboleth führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzstreich: Der Aboleth führt einen Schwanzangriff aus.

Ankheg

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung), 11 in liegender Position

Trefferpunkte 39 (6W10+6)

Bewegungsrate 9 m, Graben 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (−5)	13 (+1)	6 (−2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Hiebschaden plus 3 (1W6) Säureschaden. Ist das Ziel eine höchstens große Kreatur, so wird sie gepackt (Rettungswurf-SG 13). Solange der Ankheg eine Kreatur gepackt hält, kann er nur diese Kreatur beißen und ist bei entsprechenden Angriffswürfen im Vorteil.

Säure versprühen (Aufladung 6): Der Ankheg versprüht Säure in einem neun Meter langen und 1,5 Meter breiten Bereich, sofern er gerade keine Kreatur gepackt hat. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 10 (3W6) Säureschaden, anderenfalls die Hälfte.

Atterkopp

Mittelgroße Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 44 (8W8+8)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Überlebenskunst +3, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Netzsinn: Bei Kontakt mit einem Netz weiß der Atterkopp den genauen Standort jeder anderen Kreatur im Kontakt mit demselben Netz.

Netzwandler: Der Atterkopp ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze verursacht werden.

Spinnenklettern: Der Atterkopp kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Atterkopp führt zwei Angriffe aus: einen Biss- und einen Klauenangriff.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 6 (1W8+2) Stichschaden plus 4 (1W8) Giftschaden. Das Ziel muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang vergiftet. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W4+2) Hiebschaden.

Netz (Aufladung 5–6): *Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 9/18 m, eine höchstens große Kreatur. *Treffer:* Die Kreatur ist durch das Netz festgesetzt. Als Aktion kann die festgesetzte Kreatur einen SG-11-Stärkewurf ausführen. Bei einem Erfolg befreit sie sich aus dem Netz. Der Effekt endet auch, wenn das Netz zerstört wird. Das Netz besitzt eine RK von 10, 5 Trefferpunkte, ist anfällig für Feuerschaden und gegen Gift-, psychischen und Wuchtschaden immun.

Azer

Mittelgroßer Elementar, rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung, Schild)

Trefferpunkte 39 (6W8+12)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Rettungswürfe Kon +4

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Ignal

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Beleuchtung: Der Azer spendet im Radius von drei Metern helles Licht und im Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht.

Heiße Waffen: Wenn der Azer mit einer metallischen Nahkampfwaffe trifft, bewirkt diese zusätzlich 3 (1W6) Feuerschaden (im Angriff enthalten).

Heißer Körper: Eine Kreatur, die den Azer berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm befindet, erleidet 5 (1W10) Feuerschaden.

Aktionen

Kriegshammer: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8+3) Wuchtschaden oder 8 (1W10+3) Wuchtschaden bei zweihändiger Führung und Nahkampfangriff, plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Monster (B)

Basilisk

Mittelgroße Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 52 (8W8+16)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	8 (−1)	15 (+2)	2 (−4)	8 (−1)	7 (−2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Versteinernder Blick: Wenn eine Kreatur ihren Zug im Abstand von bis zu neun Metern vom Basilisken beginnt und die beiden einander sehen können, kann der Basilisk die Kreatur zu einem SG-12-Konstitutionsrettungswurf zwingen, sofern er nicht kampfunfähig ist. Scheitert der Wurf, so beginnt die Kreatur, magisch zu versteinern, und ist festgesetzt. Sie muss den Rettungswurf am Ende ihres nächsten Zugs wiederholen. Bei einem Erfolg endet der Effekt. Scheitert der Wurf, so bleibt die Kreatur versteinert, bis sie durch den Zauber *Vollständige Genesung* oder andere Magie befreit wird.

Wenn die Kreatur nicht überrascht wird, kann sie die Augen abwenden, um den Rettungswurf zu Beginn ihres Zugs zu vermeiden. In diesem Fall kann sie den Basilisken bis zum Beginn ihres nächsten Zugs, wenn sie die Augen erneut abwenden kann, nicht sehen. Schaut sie den Basilisken in der Zwischenzeit an, so muss sie den Rettungswurf sofort ausführen.

Wenn der Basilisk im Abstand von bis zu neun Metern von sich in hellem Licht sein Spiegelbild sieht, hält er sich selbst für einen Rivalen und zielt mit seinem Blick auf sich.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Baumhirte

Riesige Pflanze, chaotisch gut

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 138 (12W12+60)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	8 (−1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Schadensresistenzen Stichschaden, Wuchtschaden

Schadensanfälligkeiten Feuer

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Druidisch, Elfisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Belagerungsmonster: Der Baumhirte fügt Gegenständen und Gebäuden doppelten Schaden zu.

Falsches Erscheinungsbild: Solange der Baumhirte sich nicht bewegt, ist er nicht von einem gewöhnlichen Baum zu unterscheiden.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Baumhirte führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (3W6+6) Wuchtschaden.

Felsblock: *Fernkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 18/54 m, ein Ziel. *Treffer:* 28 (4W10+6) Wuchtschaden.

Bäume beleben (1-mal täglich): Der Baumhirte belebt magisch einen oder zwei Bäume im Abstand von bis zu 18 Metern, die er sehen kann. Diese Bäume haben die gleichen Spielwerte wie der Baumhirte, allerdings mit folgenden Abweichungen: Sie haben einen Intelligenz- und einen Charismawert von 1, können nicht sprechen und haben nur die Hieb-Aktionsmöglichkeit. Belebte Bäume agieren als Verbündete des Baumhirten. Sie bleiben einen Tag lang belebt oder bis sie sterben, der Baumhirte stirbt, er sich weiter als 36 Meter von ihnen entfernt oder sie als Bonusaktion wieder in normale Bäume verwandelt. In diesem Fall versuchen sie, sich wieder zu verwurzeln.

Behir

Riesige Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 168 (16W12+64)

Bewegungsrate 15 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	7 (−2)	14 (+2)	12 (+1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +6

Schadensimmunitäten Blitz

Sinne Dunkelsicht 27 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Drakonisch

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Behir führt zwei Angriffe aus: einen Biss- und einen Umschlingen-Angriff.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (3W10+6) Stichschaden.

Umschlingen: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine höchstens große Kreatur. *Treffer:* 17 (2W10+6) Wuchtschaden plus 17 (2W10+6) Hiebschaden. Das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 16), sofern der Behir nicht schon eine Kreatur umschlingt, und ist festgesetzt, solange es gepackt ist.

Blitzodem (Aufladung 5–6): Der Behir atmet Blitze in einer sechs Meter langen und 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 66 (12W10) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Verschlucken: Der Behir führt einen Bissangriff gegen ein höchstens mittelgroßes Ziel aus, das er gepackt hält. Wenn der Angriff trifft, wird das Ziel außerdem verschluckt, und der Haltegriff endet. Verschluckte Ziele sind blind und festgesetzt, haben vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Behirs und erleiden zu Beginn jedes Zugs des Behirs 21 (6W6) Säureschaden. Der Behir kann nur jeweils eine Kreatur verschlucken.

Erleidet der Behir durch die verschluckte Kreatur in einem einzigen Zug mindestens 30 Schaden, so muss er am Ende der Runde einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er würgt die verschluckte Kreatur wieder aus. Diese findet sich dann in einem Bereich von 4,5 Metern um den Behir wieder und ist liegend. Stirbt der Behir, so ist die verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Kadaver entkommen, indem sie 4,5 Meter ihrer Bewegungsrate verwendet. Anschließend ist sie liegend.

Belebte Objekte

Belebte Rüstung

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 33 (6W8+6)

Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Schadensimmunitäten Gift, Psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Blind, Erschöpft, Gelähmt, Taub, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Blindsicht 18 m (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 6

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Antimagische Empfindlichkeit: Die Rüstung ist im Bereich eines *antimagischen Felds* kampfunfähig. Wird sie Ziel des Zaubers *Magie bannen*, muss die Rüstung einen Konstitutionsrettungswurf gegen den Zauberrettungswurf-SG des Zauberwirkers bestehen, oder sie ist eine Minute lang bewusstlos.

Falsches Erscheinungsbild: Solange die Rüstung sich nicht bewegt, ist sie nicht von einer gewöhnlichen Rüstung zu unterscheiden.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Rüstung führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Wuchtschaden.

Fliegendes Schwert

Kleines Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 17 (5W6)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 15 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (−5)	5 (−3)	1 (−5)

Rettungswürfe Ges +4

Schadensimmunitäten Gift, Psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Blind, Gelähmt, Liegend, Taub, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Blindsicht 18 m (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 7

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Antimagische Empfindlichkeit: Das Schwert ist im Bereich eines *antimagischen Felds* kampfunfähig. Wird es Ziel des Zaubers *Magie bannen*, muss das Schwert einen Konstitutionsrettungswurf gegen den Zauberrettungswurf-SG des Zauberwirkers bestehen, oder es ist eine Minute lang bewusstlos.

Falsches Erscheinungsbild: Solange das Schwert sich nicht bewegt und nicht fliegt, ist es nicht von einem gewöhnlichen Schwert zu unterscheiden.

Aktionen

Langschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8+1) Hiebschaden.

Teppich des Erstickens

Großes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 33 (6W10)

Bewegungsrate 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Schadensimmunitäten Gift, Psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Blind, Gelähmt, Liegend, Taub, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Blindsicht 18 m (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 6

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Antimagische Empfindlichkeit: Der Teppich ist im Bereich eines *antimagischen Felds* kampfunfähig. Wird er Ziel des Zaubers *Magie bannen*, muss der Teppich einen Konstitutionsrettungswurf gegen den Zauberrettungswurf-SG des Zauberwirkers bestehen, oder er ist eine Minute lang bewusstlos.

Falsches Erscheinungsbild: Solange der Teppich sich nicht bewegt, ist er nicht von einem gewöhnlichen Teppich zu unterscheiden.

Schadensübertragung: Solange der Teppich eine Kreatur gepackt hält, erleidet er nur die Hälfte des ihm zugefügten Schadens, und die gepackte Kreatur erleidet die andere Hälfte.

Aktionen

Ersticken: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine höchstens mittelgroße Kreatur. *Treffer:* Die Kreatur wird gepackt (Rettungswurf-SG 13). Solange das Ziel gepackt bleibt, ist es festgesetzt, blind und in Gefahr zu ersticken, und der Teppich kann kein anderes Ziel ersticken. Außerdem erleidet das Ziel zu Beginn jedes seiner Züge 10 (2W6+3) Wuchtschaden.

Blutmücke

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 2 (1W4)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (−3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (−4)	8 (−1)	6 (−2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Aktionen

Blutabsaugung: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (1W4+3) Stichschaden, und die Blutmücke heftet sich an das Ziel an. Während sie angeheftet ist, greift die Blutmücke nicht an. Stattdessen verliert das Ziel zu Beginn jedes Zugs der Blutmücke 5 (1W4+3) Trefferpunkte aufgrund des Blutverlusts.

Die Blutmücke kann sich lösen, indem sie 1,5 Meter ihrer Bewegungsrate verwendet. Das tut sie, nachdem sie 10 Trefferpunkte an Blut ausgesaugt hat oder wenn das Ziel stirbt. Eine Kreatur, auch das Ziel, kann eine Aktion verwenden, um die Blutmücke zu entfernen.

Monster (C)

Chimäre

Große Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 114 (12W10+48)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	3 (−4)	14 (+2)	10 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +8

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Versteht Drakonisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Chimäre führt drei Angriffe aus: einen Biss-, einen Hörner- und einen Klauenangriff. Ist ihr Feuerodem-Angriff verfügbar, kann sie den Odem anstatt Biss oder Hörner einsetzen.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Stichschaden.

Hörner: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W12+4) Wuchtschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Hiebschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6): Der Drachenkopf atmet Feuer in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 31 (7W8) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Chuul

Große Aberration, chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 93 (11W10+33)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (−3)	11 (+0)	5 (−3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Versteht Tiefensprache, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Amphibisch: Der Chuul kann Luft und Wasser atmen.

Magie spüren: Der Chuul spürt beliebig oft Magie im Abstand von bis zu 36 Metern von sich. Ansonsten funktioniert dieses Merkmal wie der Zauber *Magie entdecken,* aber ist selbst nicht magisch.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Chuul führt zwei Zangenangriffe aus. Wenn der Chuul eine Kreatur gepackt hält, kann er auch einmal seine Tentakel einsetzen.

Zange: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Wuchtschaden. Das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 14), sofern es sich um eine höchstens große Kreatur handelt und der Chuul nicht schon zwei andere Kreaturen gepackt hält.

Tentakel: Eine vom Chuul gepackte Kreatur muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang vergiftet. Bis zum Ende der Vergiftung ist das Ziel gelähmt. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Couatl

Mittelgroßes celestisches Wesen, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 97 (13W8+39)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 27 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)

Rettungswürfe Kon +5, Wei +7, Cha +6

Schadensresistenzen Gleißend

Schadensimmunitäten Psychisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Sinne Wahrer Blick 36 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Abgeschirmter Geist: Der Couatl ist gegen Ausspähung und alle Effekte immun, die seine Emotionen spüren, seine Gedanken lesen oder seinen Standort offenbaren würden.

Angeborenes Zauberwirken: Das Attribut zum Zauberwirken des Couatls ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 14). Er kann folgende angeborene Zauber wirken, wobei er nur verbale Komponenten braucht:

Beliebig oft: *Gedanken wahrnehmen, Gutes und Böses entdecken*, *Magie entdecken*

Je 3-mal täglich: *Heiligtum*, *Nahrung und Wasser erschaffen*, *Schild, Schutz vor Gift*, *Schwache Genesung*, *Segnen*, *Wunden heilen*

Je 1-mal täglich: *Ausspähung, Traum*, *Vollständige Genesung*

Magische Waffen: Die Waffenangriffe des Couatls sind magisch.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 8 (1W6+5) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist 24 Stunden lang vergiftet. Bis zum Ende der Vergiftung ist das Ziel bewusstlos. Eine andere Kreatur kann eine Aktion verwenden, um das Ziel wachzurütteln.

Umschlingen: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine höchstens mittelgroße Kreatur. *Treffer:* 10 (2W6+3) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 15). Ein gepacktes Ziel ist festgesetzt. Der Couatl kann solange kein weiteres Ziel umschlingen.

Gestalt ändern: Der Couatl nimmt magisch die Gestalt eines Humanoiden oder eines Tieres an, dessen Herausforderungsgrad seinen eigenen nicht überschreitet, oder er verwandelt sich wieder in seine wahre Gestalt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird von der neuen Gestalt absorbiert oder getragen (nach Wahl des Couatls).

In anderer Gestalt behält der Couatl seine Spielwerte und seine Sprechfähigkeit bei, seine RK, Bewegungsmodi, Stärke, Geschicklichkeit und andere Aktionen werden durch die der neuen Gestalt ersetzt, und der Couatl erhält alle Spielwerte und Fähigkeiten (außer Klassenmerkmalen, legendären Aktionen und Hortaktionen), welche die neue Gestalt besitzt, der Couatl aber nicht. Wenn die neue Gestalt über einen Bissangriff verfügt, kann der Couatl seinen Biss in dieser Gestalt einsetzen.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Monster (D)

Dämonen

Balor

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 262 (21W12+126)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	22 (+6)

Rettungswürfe Str +14, Kon +12, Wei +9, Cha +12

Schadensresistenzen Blitz, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Abyssisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 19 (22.000 EP)

Feueraura: Zu Beginn jedes Zugs des Balors erleidet jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm 10 (3W6) Feuerschaden, und brennbare Objekte in der Aura, die nicht getragen oder gehalten werden, gehen in Flammen auf. Eine Kreatur, die den Balor berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm befindet, erleidet 10 (3W6) Feuerschaden.

Magieresistenz: Der Balor ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Magische Waffen: Die Waffenangriffe des Balors sind magisch.

Todeszuckungen: Wenn der Balor stirbt, explodiert er, und jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von ihm muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 70 (20W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Die Explosion setzt brennbare Objekte im Bereich in Brand, die nicht getragen oder gehalten werden, und sie zerstört die Waffen des Balors.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Balor führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Langschwert und einen mit seiner Peitsche.

Langschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (3W8+8) Hiebschaden plus 13 (3W8) Blitzschaden. Wenn der Balor einen kritischen Treffer landet, kann er die Schadenswürfel dreimal statt zweimal werfen.

Peitsche: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 9 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W6+8) Hiebschaden plus 10 (3W6) Feuerschaden, und das Ziel muss einen SG-20-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird bis zu 7,5 Meter zum Balor gezogen.

Teleportieren: Der Balor teleportiert sich und sämtliche Ausrüstung, die er trägt oder hält, magisch bis zu 36 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

Dretch

Kleiner Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 18 (4W6+4)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (−3)	8 (−1)	3 (−4)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Abyssisch, Telepathie auf 18 m (nur mit Kreaturen, die Abyssisch verstehen)

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Dretch führt zwei Angriffe aus: einen Biss- und einen Klauenangriff.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (2W4) Hiebschaden.

Stinkwolke (1-mal täglich): Widerliches grünes Gas geht im Radius von drei Metern vom Dretch aus. Es breitet sich um Ecken aus, und sein Bereich ist leicht verschleiert. Das Gas bleibt eine Minute lang bestehen, oder bis ein starker Wind es verteilt. Alle Kreaturen, die ihren Zug in dem Bereich beginnen, müssen einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie sind bis zum Beginn ihres nächsten Zugs vergiftet. Auf diese Art vergiftete Ziele können keine Reaktionen ausführen, und sie können in ihrem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion, aber nicht beides ausführen.

Glabrezu

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 157 (15W10+75)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)

Rettungswürfe Str +9, Kon +9, Wei +7, Cha +7

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Abyssisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken: Das Attribut zum Zauberwirken des Glabrezus ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 16). Der Glabrezu kann folgende angeborene Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen:

Beliebig oft: *Dunkelheit*, *Magie bannen, Magie entdecken*

Je 1-mal täglich: *Fliegen, Verwirrung*, *Wort der Macht: Betäubung*

Magieresistenz: Der Glabrezu ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Glabrezu führt vier Angriffe aus: zwei mit seinen Zangen und zwei mit seinen Fäusten. Alternativ führt er zwei Angriffe mit seinen Zangen aus und wirkt einen Zauber.

Faust: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W4+2) Wuchtschaden.

Zange: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10+5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine höchstens mittelgroße Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 15). Der Glabrezu hat zwei Zangen, die jeweils ein Ziel packen können.

Hezrou

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 136 (13W10+65)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	5 (−3)	12 (+1)	13 (+1)

Rettungswürfe Str +7, Kon +8, Wei +4

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Gestank: Jede Kreatur, die ihren Zug im Abstand von bis zu drei Metern vom Hezrou beginnt, muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Beginn ihres nächsten Zugs vergiftet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen den Gestank des Hezrou immun.

Magieresistenz: Der Hezrou ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Hezrou führt drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10+4) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Hiebschaden.

Marilith

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 189 (18W10+90)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Rettungswürfe Str +9, Kon +10, Wei +8, Cha +10

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Abyssisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Magieresistenz: Der Marilith ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Magische Waffen: Die Waffenangriffe des Marilithen sind magisch.

Reaktiv: Der Marilith kann im Kampf in jedem Zug eine Reaktion ausführen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Marilith führt sieben Angriffe aus: sechs mit seinen Langschwertern und einen Schwanzangriff.

Langschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8+4) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 15 (2W10+4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel höchstens mittelgroß ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 19). Solange es gepackt bleibt, ist es festgesetzt. Der Marilith kann es automatisch mit dem Schwanz treffen, jedoch keine Schwanzangriffe gegen andere Ziele ausführen.

Teleportieren: Der Marilith teleportiert sich und sämtliche Ausrüstung, die er trägt oder hält, magisch bis zu 36 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

Reaktionen

Parieren: Der Marilith erhöht seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der ihn treffen würde, um 5. Dazu muss der Marilith den Angreifer sehen können und eine Nahkampfwaffe führen.

Nalfeshnee

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 184 (16W10+96)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	10 (+0)	22 (+6)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Rettungswürfe Kon +11, Int +9, Wei +6, Cha +7

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Magieresistenz: Der Nalfeshnee ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Nalfeshnee setzt Schreckensnimbus ein, sofern möglich. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 32 (5W10+5) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (3W6+5) Hiebschaden.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Schreckensnimbus (Aufladung 5–6): Der Nalfeshnee strahlt auf magische Art schillernd buntes Licht aus. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 4,5 Metern vom Nalfeshnee, die das Licht sehen kann, muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen den Schreckensnimbus des Nalfeshnees immun.

Teleportieren: Der Nalfeshnee teleportiert sich und sämtliche Ausrüstung, die er trägt oder hält, magisch bis zu 36 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

Quasit

Winziger Unhold (Dämon, Gestaltwandler), chaotisch böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 7 (3W4)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
5 (−3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Gestaltwandler: Der Quasit kann seine Aktion verwenden, um sich in eine Tiergestalt wie eine Fledermaus (Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m), eine Kröte (12 m, Schwimmen 12 m), einen Tausendfüßler (12 m, Klettern 12 m) oder zurück in seine wahre Gestalt zu verwandeln. Seine Spielwerte sind in allen Gestalten bis auf die angegebenen Bewegungsraten gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an.

Magieresistenz: Der Quasit ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Klauen (Biss in Tiergestalt): *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4+3) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 5 (2W4) Giftschaden und ist eine Minute lang vergiftet. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Unsichtbarkeit: Der Quasit wird magisch unsichtbar, bis er angreift, Verängstigen einsetzt, oder bis seine Konzentration endet (wie bei einem Zauber). Ausrüstung, die der Quasit trägt oder hält, ist ebenfalls unsichtbar.

Verängstigen (1-mal täglich): Eine Kreatur nach Wahl des Quasiten im Abstand von bis zu sechs Metern von ihm muss einen SG-10-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen. Wenn der Quasit in Sichtlinie ist, so ist der Rettungswurf im Nachteil. Bei einem Erfolg endet der Effekt.

Vrock

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 104 (11W10+44)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	8 (−1)	13 (+1)	8 (−1)

Rettungswürfe Ges +5, Wei +4, Cha +2

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Magieresistenz: Der Vrock ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Vrock führt zwei Angriffe aus: einen Schnabel- und einen Klauenangriff.

Krallen: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W10+3) Hiebschaden.

Schnabel: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Stichschaden.

Betäubendes Kreischen (1-mal täglich): Der Vrock stößt ein entsetzliches Kreischen aus. Jede Kreatur im Abstand von bis zu sechs Metern von ihm, die ihn hören kann und kein Dämon ist, muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Vrocks betäubt.

Sporen (Aufladung 6): Eine Wolke giftiger Sporen breitet sich im Radius von 4,5 m um den Vrock aus. Die Sporen breiten sich um Ecken aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist vergiftet. Auf diese Art vergiftete Kreaturen erleiden zu Beginn jedes ihrer Züge 5 (1W10) Giftschaden. Ein Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Der Effekt wird auch durch den Konsum einer Phiole mit Weihwasser beendet.

Dinosaurier

Plesiosaurier

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 68 (8W10+24)

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Atem anhalten: Der Plesiosaurier kann eine Stunde lang den Atem anhalten.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (3W6+4) Stichschaden.

Triceratops

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 95 (10W12+30)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	9 (−1)	17 (+3)	2 (−4)	11 (+0)	5 (−3)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Trampel-Sturmangriff: Wenn der Triceratops sich mindestens sechs Meter weit direkt auf eine Kreatur zubewegt und sie dann im gleichen Zug mit einem Zerfleischen-Angriff trifft, muss das Ziel einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen. Gegen ein liegendes Ziel kann der Triceratops als Bonusaktion einen Stampfen-Angriff ausführen.

Aktionen

Stampfen: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine liegende Kreatur. *Treffer:* 22 (3W10+6) Wuchtschaden.

Zerfleischen: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 24 (4W8+6) Stichschaden.

Tyrannosaurus Rex

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 136 (13W12+52)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (−4)	12 (+1)	9 (−1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Tyrannosaurus führt zwei Angriffe aus: einen Biss- und einen Schwanzangriff. Er kann nicht beide Angriffe gegen dasselbe Ziel ausführen.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 33 (4W12+7) Stichschaden. Wenn das Ziel eine höchstens mittelgroße Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 17). Ein gepacktes Ziel ist festgesetzt. Der Tyrannosaurus kann solange kein weiteres Ziel beißen.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (3W8+7) Wuchtschaden.

Doppelgänger

Mittelgroße Monstrosität (Gestaltwandler), neutral

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 52 (8W8+16)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Fertigkeiten Motiv erkennen +3, Täuschen +6

Zustandsimmunitäten Bezaubert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Gestaltwandler: Der Doppelgänger kann seine Aktion verwenden, um sich in einen kleinen oder mittelgroßen Humanoiden, den er gesehen hat, oder zurück in seine wahre Gestalt zu verwandeln. Seine Spielwerte sind abgesehen von der Größe in beiden Gestalten gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an.

Lauerjäger: Der Doppelgänger ist in der ersten Kampfrunde bei Angriffswürfen gegen jede Kreatur im Vorteil, die er überrascht hat.

Überraschungsangriff: Wenn der Doppelgänger in der ersten Kampfrunde eine Kreatur überrascht und mit einem Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 10 (3W6) Schaden durch den Angriff.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Doppelgänger führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6+4) Wuchtschaden.

Gedanken lesen: Der Doppelgänger liest magisch die oberflächlichen Gedanken einer Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von ihm. Der Zauber kann Barrieren durchdringen, wird aber von 90 Zentimetern Holz oder Erde, 60 Zentimetern Stein, fünf Zentimetern Metall (außer Blei) oder von einer dünnen Bleischicht blockiert. Solange das Ziel sich in Reichweite befindet, kann der Doppelgänger dessen Gedanken fortlaufend lesen, sofern seine Konzentration nicht unterbrochen wird (wie bei einem Zauber). Solange der Doppelgänger die Gedanken des Ziels liest, ist er bei Weisheits- (Motiv erkennen) und Charismawürfen (Täuschen, Einschüchtern und Überzeugen) gegen das Ziel im Vorteil.

Drachen, chromatisch

Blauer Drache

Uralter blauer Drache

Gigantischer Drache, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 481 (26W20+208)

Bewegungsrate 12 m, Graben 12 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +15, Wei +10, Cha +12

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +17

Schadensimmunitäten Blitz

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 27

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz einsetzen. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +16 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (2W10+9) Stichschaden plus 11 (2W10) Blitzschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +16 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W6+9) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +16 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (2W8+9) Wuchtschaden.

Blitzodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet einen Blitzstrahl in einer 36 Meter langen, drei Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen SG-23-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 88 (16W10) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-20-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Drache schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 4,5 Metern vom Drachen muss einen SG-24-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 16 (2W6+9) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Drache kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Entdecken: Der Drache führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Ausgewachsener blauer Drache

Riesiger Drache, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 225 (18W12+108)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Rettungswürfe Ges +5, Kon +11, Wei +7, Cha +9

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +12

Schadensimmunitäten Blitz

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 22

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz einsetzen. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (2W10+7) Stichschaden plus 5 (1W10) Blitzschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W6+7) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W8+7) Wuchtschaden.

Blitzodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet einen Blitzstrahl in einer 27 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in der Linie muss einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 66 (12W10) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-17-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine

Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Drache schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern vom Drachen muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 14 (2W6+7) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Drache kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Entdecken: Der Drache führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Junger blauer Drache

Großer Drache, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 152 (16W10+64)

Bewegungsrate 12 m, Graben 6 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Rettungswürfe Ges +4, Kon +8, Wei +5, Cha +7

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +9

Schadensimmunitäten Blitz

Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 19

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10+5) Stichschaden plus 5 (1W10) Blitzschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6+5) Hiebschaden.

Blitzodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet einen Blitzstrahl in an 18 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 55 (10W10) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Blauer Drachennestling

Mittelgroßer Drache, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 52 (8W8+16)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Graben 4,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Rettungswürfe Ges +2, Kon +4, Wei +2, Cha +4

Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Blitz

Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W10+3) Stichschaden plus 3 (1W6) Blitzschaden.

Blitzodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet einen Blitzstrahl in einer neun Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in der Linie muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 22 (4W10) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Grüner Drache

Uralter grüner Drache

Gigantischer Drache, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 21 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 385 (22W20+154)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Rettungswürfe Ges +8, Kon +14, Wei +10, Cha +11

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +10, Täuschen +11, Überzeugen +11, Wahrnehmung +17

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 27

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 22 (41.000 EP)

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz einsetzen. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W10+8) Stichschaden plus 10 (3W6) Giftschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (4W6+8) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W8+8) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-19-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Giftodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet giftiges Gas in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-22-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 77 (22W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Drache schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 4,5 Metern vom Drachen muss einen SG-23-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 15 (2W6+8) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Drache kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Entdecken: Der Drache führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Ausgewachsener grüner Drache

Riesiger Drache, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 207 (18W12+90)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Rettungswürfe Ges +6, Kon +10, Wei +7, Cha +8

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +7, Täuschen +8, Überzeugen +8, Wahrnehmung +12

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 22

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP)

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz einsetzen. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10+6) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6+6) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W8+6) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-16-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Giftodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet giftiges Gas in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 56 (16W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Drache schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern vom Drachen muss einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 13 (2W6+6) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Drache kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Entdecken: Der Drache führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Junger grüner Drache

Großer Drache, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 136 (16W10+48)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Rettungswürfe Ges +4, Kon +6, Wei +4, Cha +5

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +5, Wahrnehmung +7

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10+4) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Hiebschaden.

Giftodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet giftiges Gas in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 42 (12W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Grüner Drachennestling

Mittelgroßer Drache, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 38 (7W8+7)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Rettungswürfe Ges +3, Kon +3, Wei +2, Cha +3

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10+2) Stichschaden plus 3 (1W6) Giftschaden.

Giftodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet giftiges Gas in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 21 (6W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Roter Drache

Uralter roter Drache

Gigantischer Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 546 (28W20+252)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +16, Wei +9, Cha +13

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +16

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 26

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 24 (62.000 EP)

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz einsetzen. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +17 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (2W10+10) Stichschaden plus 14 (4W6) Feuerschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +17 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W6+10) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +17 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W8+10) Wuchtschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet Feuer in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-24-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 91 (26W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-21-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Drache schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 4,5 Metern vom Drachen muss einen SG-25-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 17 (2W6+10) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Drache kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Entdecken: Der Drache führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Ausgewachsener roter Drache

Riesiger Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 256 (19W12+133)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Rettungswürfe Ges +6, Kon +13, Wei +7, Cha +11

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +13

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 23

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP)

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz einsetzen. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W10+8) Stichschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W6+8) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W8+8) Wuchtschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet Feuer in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-21-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 63 (18W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-19-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Drache schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern vom Drachen muss einen SG-22-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 15 (2W6+8) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Drache kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Entdecken: Der Drache führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Junger roter Drache

Großer Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 178 (17W10+85)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Rettungswürfe Ges +4, Kon +9, Wei +4, Cha +8

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +8

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10+6) Stichschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6+6) Hiebschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet Feuer in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 56 (16W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Roter Drachennestling

Mittelgroßer Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 75 (10W8+30)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Rettungswürfe Ges +2, Kon +5, Wei +2, Cha +4

Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W10+4) Stichschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet Feuer in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 24 (7W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Schwarzer Drache

Uralter schwarzer Drache

Gigantischer Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 367 (21W20+147)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +14, Wei +9, Cha +11

Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +16

Schadensimmunitäten Säure

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 26

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP)

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz einsetzen. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W10+8) Stichschaden plus 9 (2W8) Säureschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W6+8) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W8+8) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-19-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Säureodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet Säure in einer 27 Meter langen, drei Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen SG-22-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 67 (15W8) Säureschaden, anderenfalls die Hälfte.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Drache schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 4,5 Metern vom Drachen muss einen SG-23-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 15 (2W6+8) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Drache kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Entdecken: Der Drache führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Ausgewachsener schwarzer Drache

Riesiger Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 195 (17W12+85)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +10, Wei +6, Cha +8

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +11

Schadensimmunitäten Säure

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz einsetzen. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10+6) Stichschaden plus 4 (1W8) Säureschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6+6) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W8+6) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-16-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Säureodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet Säure in einer 18 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 54 (12W8) Säureschaden, anderenfalls die Hälfte.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Drache schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern vom Drachen muss einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 13 (2W6+6) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Drache kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Entdecken: Der Drache führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Junger schwarzer Drache

Großer Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 127 (15W10+45)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Rettungswürfe Ges +5, Kon +6, Wei +3, Cha +5

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +6

Schadensimmunitäten Säure

Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10+4) Stichschaden plus 4 (1W8) Säureschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Hiebschaden.

Säureodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet Säure in einer neun Metern langen, 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 49 (11W8) Säureschaden, anderenfalls die Hälfte.

Schwarzer Drachennestling

Mittelgroßer Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 33 (6W8+6)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Rettungswürfe Ges +4, Kon +3, Wei +2, Cha +3

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Säure

Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10+2) Stichschaden plus 2 (1W4) Säureschaden.

Säureodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet Säure in einer 4,5 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen SG-11-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 22 (5W8) Säureschaden, anderenfalls die Hälfte.

Weißer Drache

Uralter weißer Drache

Gigantischer Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 333 (18W20+144)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 12 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	10 (+0)	26 (+8)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe Ges +6, Kon +14, Wei +7, Cha +8

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +13

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 23

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 20 (25.000 EP)

Eisschritt: Der Drache kann sich über Eis bewegen und eisige Oberflächen erklimmen, ohne Attributswürfe ausführen zu müssen. Außerdem kostet ihn schwieriges Gelände, das aus Eis oder Schnee besteht, keine zusätzliche Bewegung.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz einsetzen. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W10+8) Stichschaden plus 9 (2W8) Kälteschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W6+8) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W8+8) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-16-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Kälteodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet einen eisigen Stoß in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-22-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 72 (16W8) Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Drache schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 4,5 Metern vom Drachen muss einen SG-22-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 15 (2W6+8) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Drache kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Entdecken: Der Drache führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Ausgewachsener weißer Drache

Riesiger Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 200 (16W12+96)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 9 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	8 (−1)	12 (+1)	12 (+1)

Rettungswürfe Ges +5, Kon +11, Wei +6, Cha +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +11

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Eisschritt: Der Drache kann sich über Eis bewegen und eisige Oberflächen erklimmen, ohne Attributswürfe ausführen zu müssen. Außerdem kostet ihn schwieriges Gelände, das aus Eis oder Schnee besteht, keine zusätzliche Bewegung.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz einsetzen. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10+6) Stichschaden plus 4 (1W8) Kälteschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6+6) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W8+6) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-14-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Kälteodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet einen eisigen Stoß in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-19-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 54 (12W8) Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Drache schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern vom Drachen muss einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 13 (2W6+6) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Drache kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Entdecken: Der Drache führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Junger weißer Drache

Großer Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 133 (14W8+56)

Bewegungsrate 12 m, Graben 6 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (−2)	11 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Ges +3, Kon +7, Wei +3, Cha +4

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +6

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Eisschritt: Der Drache kann sich über Eis bewegen und eisige Oberflächen erklimmen, ohne Attributswürfe ausführen zu müssen. Außerdem kostet ihn schwieriges Gelände, das aus Eis oder Schnee besteht, keine zusätzliche Bewegung.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10+4) Stichschaden plus 4 (1W8) Kälteschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Hiebschaden.

Kälteodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet in einem Kegel von neun Metern Länge eisige Luft aus. Jede Kreatur im Kegel muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 45 (10W8) Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Weißer Drachennestling

Mittelgroßer Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 32 (5W8+10)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Graben 4,5 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	5 (−3)	10 (+0)	11 (+0)

Rettungswürfe Ges +2, Kon +4, Wei +2, Cha +2

Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10+2) Stichschaden plus 2 (1W4) Kälteschaden.

Kälteodem (Aufladung 5–6): Der Drache atmet einen eisigen Stoß in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 22 (5W8) Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Drachen, metallisch

Bronzedrache

Uralter Bronzedrache

Gigantischer Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 444 (24W20+192)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +15, Wei +10, Cha +12

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Motiv erkennen +17, Wahrnehmung +7

Schadensimmunitäten Blitz

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 27

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 22 (41.000 EP)

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz einsetzen. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +16 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (2W10+9) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +16 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W6+9) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +16 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (2W8+9) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-20-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Gestalt ändern: Der Drache nimmt magisch die Gestalt eines Humanoiden oder Tieres an, dessen Herausforderungsgrad nicht höher ist als sein eigener, oder er verwandelt sich wieder in seine wahre Gestalt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird von der neuen Gestalt absorbiert oder getragen (nach Wahl des Drachen).

In der neuen Gestalt behält der Drache Gesinnung, Trefferpunkte, Trefferwürfel, Sprechfähigkeit, Übung, legendäre Resistenzen, Hortaktionen, Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte sowie diese Aktion bei. Abgesehen davon werden Spielwerte und Fähigkeiten durch die der neuen Gestalt ersetzt. Klassenmerkmale oder legendäre Aktionen der neuen Gestalt sind davon ausgenommen.

Odemwaffen (Aufladung 5–6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Blitzodem: Der Drache atmet einen Blitzstrahl in einer 36 Meter langen, drei Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen SG-23-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 88 (16W10) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Odem der Abstoßung: Der Drache atmet abstoßende Energie in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-23-Stärkerettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, wird die Kreatur bis zu 18 Meter weit vom Drachen weggestoßen.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Drache schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 4,5 Metern vom Drachen muss einen SG-24-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 16 (2W6+9) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Drache kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Entdecken: Der Drache führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Ausgewachsener Bronzedrache

Riesiger Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 212 (17W12+102)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Rettungswürfe Ges +5, Kon +11, Wei +7, Cha +9

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +12, Wahrnehmung +5

Schadensimmunitäten Blitz

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 22

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP)

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz einsetzen. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (2W10+7) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W6+7) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W8+7) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-17-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Gestalt ändern: Der Drache nimmt magisch die Gestalt eines Humanoiden oder Tieres an, dessen Herausforderungsgrad nicht höher ist als sein eigener, oder er verwandelt sich wieder in seine wahre Gestalt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird von der neuen Gestalt absorbiert oder getragen (nach Wahl des Drachen).

In der neuen Gestalt behält der Drache Gesinnung, Trefferpunkte, Trefferwürfel, Sprechfähigkeit, Übung, legendäre Resistenzen, Hortaktionen, Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte sowie diese Aktion bei. Abgesehen davon werden Spielwerte und Fähigkeiten durch die der neuen Gestalt ersetzt. Klassenmerkmale oder legendäre Aktionen der neuen Gestalt sind davon ausgenommen.

Odemwaffen (Aufladung 5–6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Blitzodem: Der Drache atmet einen Blitzstrahl in einer 27 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in der Linie muss einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 66 (12W10) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Odem der Abstoßung: Der Drache atmet abstoßende Energie in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-19-Stärkerettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, wird die Kreatur bis zu 18 Meter weit vom Drachen weggestoßen.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Drache schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern vom Drachen muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 14 (2W6+7) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Drache kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Entdecken: Der Drache führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Junger Bronzedrache

Großer Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 142 (15W10+60)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Rettungswürfe Ges +3, Kon +7, Wei +4, Cha +6

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +3

Schadensimmunitäten Blitz

Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10+5) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6+5) Hiebschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Blitzodem: Der Drache atmet einen Blitzstrahl in einer 18 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 55 (10W10) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Odem der Abstoßung: Der Drache atmet abstoßende Energie in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, wird die Kreatur bis zu zwölf Meter weit vom Drachen weggestoßen.

Bronzedrachennestling

Mittelgroßer Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 32 (5W8+10)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Rettungswürfe Ges +2, Kon +4, Wei +2, Cha +4

Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Blitz

Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W10+3) Stichschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Blitzodem: Der Drache atmet einen Blitzstrahl in einer zwölf Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in der Linie muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 16 (3W10) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Odem der Abstoßung: Der Drache atmet abstoßende Energie in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-12-Stärkerettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, wird die Kreatur bis zu neun Meter weit vom Drachen weggestoßen.

Golddrache

Uralter Golddrache

Gigantischer Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 546 (28W20+252)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	14 (+2)	29 (+9)	18 (+4)	17 (+3)	28 (+9)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +16, Wei +10, Cha +16

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Motiv erkennen +17, Überzeugen +16, Wahrnehmung +9

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 27

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 24 (62.000 EP)

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz einsetzen. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +17 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (2W10+10) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +17 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W6+10) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +17 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W8+10) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-24-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Gestalt ändern: Der Drache nimmt magisch die Gestalt eines Humanoiden oder Tieres an, dessen Herausforderungsgrad nicht höher ist als sein eigener, oder er verwandelt sich wieder in seine wahre Gestalt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird von der neuen Gestalt absorbiert oder getragen (nach Wahl des Drachen).

In der neuen Gestalt behält der Drache Gesinnung, Trefferpunkte, Trefferwürfel, Sprechfähigkeit, Übung, legendäre Resistenzen, Hortaktionen, Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte sowie diese Aktion bei. Abgesehen davon werden Spielwerte und Fähigkeiten durch die der neuen Gestalt ersetzt. Klassenmerkmale oder legendäre Aktionen der neuen Gestalt sind davon ausgenommen.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Feuerodem: Der Drache atmet Feuer in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-24-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 71 (13W10) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Schwächender Odem: Der Drache atmet Gas in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-24-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang bei stärkebasierten Angriffswürfen, bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen im Nachteil. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Drache schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 4,5 Metern vom Drachen muss einen SG-25-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 17 (2W6+10) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Drache kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Entdecken: Der Drache führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Ausgewachsener Golddrache

Riesiger Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 256 (19W12+133)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	24 (+7)

Rettungswürfe Ges +8, Kon +13, Wei +8, Cha +13

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Überzeugen +13, Wahrnehmung +14

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 24

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP)

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz einsetzen. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W10+8) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W6+8) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W8+8) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-21-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Gestalt ändern: Der Drache nimmt magisch die Gestalt eines Humanoiden oder Tieres an, dessen Herausforderungsgrad nicht höher ist als sein eigener, oder er verwandelt sich wieder in seine wahre Gestalt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird von der neuen Gestalt absorbiert oder getragen (nach Wahl des Drachen).

In der neuen Gestalt behält der Drache Gesinnung, Trefferpunkte, Trefferwürfel, Sprechfähigkeit, Übung, legendäre Resistenzen, Hortaktionen, Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte sowie diese Aktion bei. Abgesehen davon werden Spielwerte und Fähigkeiten durch die der neuen Gestalt ersetzt. Klassenmerkmale oder legendäre Aktionen der neuen Gestalt sind davon ausgenommen.

Odemwaffen (Aufladung 5–6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Feuerodem: Der Drache atmet Feuer in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-21-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 66 (12W10) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Schwächender Odem: Der Drache atmet Gas in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-21-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang bei stärkebasierten Angriffswürfen, bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen im Nachteil. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Drache schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern vom Drachen muss einen SG-22-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 15 (2W6+8) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Drache kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Entdecken: Der Drache führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Junger Golddrache

Großer Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 178 (17W10+85)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	20 (+5)

Rettungswürfe Ges +6, Kon +9, Wei +5, Cha +9

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +5, Überzeugen +9, Wahrnehmung +9

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 19

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10+6) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6+6) Hiebschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Feuerodem: Der Drache atmet Feuer in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 55 (10W10) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Schwächender Odem: Der Drache atmet Gas in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-17-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang bei stärkebasierten Angriffswürfen, bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen im Nachteil. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Golddrachennestling

Mittelgroßer Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 60 (8W8+24)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +4, Kon +5, Wei +2, Cha +5

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W10+4) Stichschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Feuerodem: Der Drache atmet Feuer in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 22 (4W10) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Schwächender Odem: Der Drache atmet Gas in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang bei stärkebasierten Angriffswürfen, bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen im Nachteil. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Kupferdrache

Uralter Kupferdrache

Gigantischer Drache, chaotisch gut

Rüstungsklasse 21 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 350 (20W20+140)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Rettungswürfe Ges +8, Kon +14, Wei +10, Cha +11

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Täuschen +11, Wahrnehmung +17

Schadensimmunitäten Säure

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 27

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP)

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz einsetzen. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W10+8) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W6+8) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W8+8) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-19-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Gestalt ändern: Der Drache nimmt magisch die Gestalt eines Humanoiden oder Tieres an, dessen Herausforderungsgrad nicht höher ist als sein eigener, oder er verwandelt sich wieder in seine wahre Gestalt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird von der neuen Gestalt absorbiert oder getragen (nach Wahl des Drachen).

In der neuen Gestalt behält der Drache Gesinnung, Trefferpunkte, Trefferwürfel, Sprechfähigkeit, Übung, legendäre Resistenzen, Hortaktionen, Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte sowie diese Aktion bei. Abgesehen davon werden Spielwerte und Fähigkeiten durch die der neuen Gestalt ersetzt. Klassenmerkmale oder legendäre Aktionen der neuen Gestalt sind davon ausgenommen.

Odemwaffen (Aufladung 5–6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Säureodem: Der Drache atmet Säure in einer 27 Meter langen, drei Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen SG-22-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 63 (14W8) Säureschaden, anderenfalls die Hälfte.

Bremsender Odem: Der Drache atmet Gas in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-22-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, so kann die Kreatur keine Reaktionen einsetzen, ihre Bewegungsrate ist halbiert, und sie kann in ihrem Zug höchstens einen Angriff ausführen. Außerdem kann sie in ihrem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion einsetzen, aber nicht beides. Diese Effekte halten eine Minute lang an. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Drache schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 4,5 Metern vom Drachen muss einen SG-23-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 15 (2W6+8) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Drache kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Entdecken: Der Drache führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Ausgewachsener Kupferdrache

Riesiger Drache, chaotisch gut

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 184 (16W12+80)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Rettungswürfe Ges +6, Kon +10, Wei +7, Cha +8

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Täuschen +8, Wahrnehmung +12

Schadensimmunitäten Säure

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 22

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz einsetzen. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10+6) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6+6) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W8+6) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-16-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Säureodem: Der Drache atmet Säure in einer 18 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 54 (12W8) Säureschaden, anderenfalls die Hälfte.

Bremsender Odem: Der Drache atmet Gas in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, so kann die Kreatur keine Reaktionen einsetzen, ihre Bewegungsrate ist halbiert, und sie kann in ihrem Zug höchstens einen Angriff ausführen. Außerdem kann sie in ihrem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion einsetzen, aber nicht beides. Diese Effekte halten eine Minute lang an. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Drache schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern vom Drachen muss einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 13 (2W6+6) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Drache kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Entdecken: Der Drache führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Junger Kupferdrache

Großer Drache, chaotisch gut

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 119 (14W10+42)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Rettungswürfe Ges +4, Kon +6, Wei +4, Cha +5

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +5, Wahrnehmung +7

Schadensimmunitäten Säure

Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10+4) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Hiebschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Säureodem: Der Drache atmet Säure in einer zwölf Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 40 (9W8) Säureschaden, anderenfalls die Hälfte.

Bremsender Odem: Der Drache atmet Gas in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, so kann die Kreatur keine Reaktionen einsetzen, ihre Bewegungsrate ist halbiert, und sie kann in ihrem Zug höchstens einen Angriff ausführen. Außerdem kann sie in ihrem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion einsetzen, aber nicht beides. Diese Effekte halten eine Minute lang an. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Kupferdrachennestling

Mittelgroßer Drache, chaotisch gut

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 22 (4W8+4)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Rettungswürfe Ges +3, Kon +3, Wei +2, Cha +3

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Säure

Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10+2) Stichschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Säureodem: Der Drache atmet Säure in einer sechs Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen SG-11-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 18 (4W8) Säureschaden, anderenfalls die Hälfte.

Bremsender Odem: Der Drache atmet Gas in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, so kann die Kreatur keine Reaktionen einsetzen, ihre Bewegungsrate ist halbiert, und sie kann in ihrem Zug höchstens einen Angriff ausführen. Außerdem kann sie in ihrem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion einsetzen, aber nicht beides. Diese Effekte halten eine Minute lang an. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Messingdrache

Uralter Messingdrache

Gigantischer Drache, chaotisch gut

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 297 (17W20+119)

Bewegungsrate 12 m, Graben 12 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Rettungswürfe Ges +6, Kon +13, Wei +8, Cha +10

Fertigkeiten Geschichte +9, Heimlichkeit +6, Überzeugen +10, Wahrnehmung +14

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 24

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 20 (25.000 EP)

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz einsetzen. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W10+8) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W6+8) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W8+8) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-18-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Gestalt ändern: Der Drache nimmt magisch die Gestalt eines Humanoiden oder Tieres an, dessen Herausforderungsgrad nicht höher ist als sein eigener, oder er verwandelt sich wieder in seine wahre Gestalt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird von der neuen Gestalt absorbiert oder getragen (nach Wahl des Drachen).

In der neuen Gestalt behält der Drache Gesinnung, Trefferpunkte, Trefferwürfel, Sprechfähigkeit, Übung, legendäre Resistenzen, Hortaktionen, Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte sowie diese Aktion bei. Abgesehen davon werden Spielwerte und Fähigkeiten durch die der neuen Gestalt ersetzt. Klassenmerkmale oder legendäre Aktionen der neuen Gestalt sind davon ausgenommen.

Odemwaffen (Aufladung 5–6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Feuerodem: Der Drache atmet Feuer in einer 27 Meter langen, drei Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen SG-21-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 56 (16W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Schlafodem: Der Drache atmet Schlafgas in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-21-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist zehn Minuten lang bewusstlos. Dieser Effekt endet bei einer Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder jemand sie mit einer Aktion aufweckt.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Drache schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 4,5 Metern vom Drachen muss einen SG-22-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 15 (2W6+8) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Drache kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Entdecken: Der Drache führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Ausgewachsener Messingdrache

Riesiger Drache, chaotisch gut

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 172 (15W12+75)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Rettungswürfe Ges +5, Kon +10, Wei +6, Cha +8

Fertigkeiten Geschichte +7, Heimlichkeit +5, Überzeugen +8, Wahrnehmung +11

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz einsetzen. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10+6) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6+6) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W8+6) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-16-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Feuerodem: Der Drache atmet Feuer in einer 18 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 45 (13W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Schlafodem: Der Drache atmet Schlafgas in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist zehn Minuten lang bewusstlos. Dieser Effekt endet bei einer Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder jemand sie mit einer Aktion aufweckt.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Drache schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern vom Drachen muss einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 13 (2W6+6) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Drache kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Entdecken: Der Drache führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Junger Messingdrache

Großer Drache, chaotisch gut

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 110 (13W10+39)

Bewegungsrate 12 m, Graben 6 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Rettungswürfe Ges +3, Kon +6, Wei +3, Cha +5

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Überzeugen +5, Wahrnehmung +6

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10+4) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Hiebschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Feuerodem: Der Drache atmet Feuer in einer zwölf Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 42 (12W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Schlafodem: Der Drache atmet Schlafgas in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist fünf Minuten lang bewusstlos. Dieser Effekt endet bei einer Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder jemand sie mit einer Aktion aufweckt.

Messingdrachennestling

Mittelgroßer Drache, chaotisch gut

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 16 (3W8+3)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Graben 4,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Rettungswürfe Ges +2, Kon +3, Wei +2, Cha +3

Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10+2) Stichschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Feuerodem: Der Drache atmet Feuer in einer sechs Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie aus. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen SG-11-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 14 (4W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Schlafodem: Der Drache atmet Schlafgas in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang bewusstlos. Dieser Effekt endet bei einer Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder jemand sie mit einer Aktion aufweckt.

Silberdrache

Uralter Silberdrache

Gigantischer Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 487 (25W20+225)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +16, Wei +9, Cha +13

Fertigkeiten Arkane Kunde +11, Geschichte +11, Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +16

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 26

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz einsetzen. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +17 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (2W10+10) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +17 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W6+10) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +17 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W8+10) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-21-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Gestalt ändern: Der Drache nimmt magisch die Gestalt eines Humanoiden oder Tieres an, dessen Herausforderungsgrad nicht höher ist als sein eigener, oder er verwandelt sich wieder in seine wahre Gestalt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird von der neuen Gestalt absorbiert oder getragen (nach Wahl des Drachen).

In der neuen Gestalt behält der Drache Gesinnung, Trefferpunkte, Trefferwürfel, Sprechfähigkeit, Übung, legendäre Resistenzen, Hortaktionen, Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte sowie diese Aktion bei. Abgesehen davon werden Spielwerte und Fähigkeiten durch die der neuen Gestalt ersetzt. Klassenmerkmale oder legendäre Aktionen der neuen Gestalt sind davon ausgenommen.

Odemwaffen (Aufladung 5–6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Kälteodem: Der Drache atmet einen eisigen Stoß in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-24-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 67 (15W8) Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Lähmender Odem: Der Drache atmet lähmendes Gas in einem Kegel von 27 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-24-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang gelähmt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Drache schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 4,5 Metern vom Drachen muss einen SG-25-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 17 (2W6+10) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Drache kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Entdecken: Der Drache führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Ausgewachsener Silberdrache

Riesiger Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 243 (18W12+126)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Rettungswürfe Ges +5, Kon +12, Wei +6, Cha +10

Fertigkeiten Arkane Kunde +8, Geschichte +8, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +11

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Drachen scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz einsetzen. Dann führt er drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W10+8) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W6+8) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W8+8) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl des Drachen, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befindet und ihn bemerkt, muss einen SG-18-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Gestalt ändern: Der Drache nimmt magisch die Gestalt eines Humanoiden oder Tieres an, dessen Herausforderungsgrad nicht höher ist als sein eigener, oder er verwandelt sich wieder in seine wahre Gestalt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird von der neuen Gestalt absorbiert oder getragen (nach Wahl des Drachen).

In der neuen Gestalt behält der Drache Gesinnung, Trefferpunkte, Trefferwürfel, Sprechfähigkeit, Übung, legendäre Resistenzen, Hortaktionen, Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte sowie diese Aktion bei. Abgesehen davon werden Spielwerte und Fähigkeiten durch die der neuen Gestalt ersetzt. Klassenmerkmale oder legendäre Aktionen der neuen Gestalt sind davon ausgenommen.

Odemwaffen (Aufladung 5–6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Kälteodem: Der Drache atmet einen eisigen Stoß in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 58 (13W8) Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Lähmender Odem: Der Drache atmet lähmendes Gas in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang gelähmt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Flügelangriff (kostet 2 Aktionen): Der Drache schlägt mit den Flügeln. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern vom Drachen muss einen SG-21-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 15 (2W6+8) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Der Drache kann dann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate fliegend zurücklegen.

Entdecken: Der Drache führt einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) aus.

Schwanzangriff: Der Drache führt einen Schwanzangriff aus.

Junger Silberdrache

Großer Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 168 (16W10+80)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Rettungswürfe Ges +4, Kon +9, Wei +4, Cha +8

Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Geschichte +6, Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +8

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10+6) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6+6) Hiebschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Kälteodem: Der Drache atmet in einem Kegel von neun Metern Länge eisige Luft aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 54 (12W8) Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Lähmender Odem: Der Drache atmet lähmendes Gas in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang gelähmt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Silberdrachennestling

Mittelgroßer Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 45 (6W8+18)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Rettungswürfe Ges +2, Kon +5, Wei +2, Cha +4

Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W10+4) Stichschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6): Der Drache setzt eine der folgenden Odemwaffen ein:

Kälteodem: Der Drache atmet einen eisigen Stoß in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 18 (4W8) Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Lähmender Odem: Der Drache atmet lähmendes Gas in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang gelähmt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Drachenschildkröte

Gigantischer Drache, neutral

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 341 (22W20+110)

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Rettungswürfe Ges +6, Kon +11, Wei +7

Schadensresistenzen Feuer

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Aqual, Drakonisch

Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP)

Amphibisch: Die Drachenschildkröte kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Drachenschildkröte führt drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe. Anstelle ihrer zwei Klauenangriffe kann sie einen Schwanzangriff ausführen.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 26 (3W12+7) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W8+7) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 26 (3W12+7) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-20-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird bis zu drei Meter weit von der Drachenschildkröte weg- und umgestoßen.

Dampfodem (Aufladung 5–6): Die Drachenschildkröte atmet siedenden Dampf in einem Kegel von 18 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 52 (15W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Unter Wasser zu sein gewährt keine Resistenz gegen diesen Schaden.

Drinne

Große Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 123 (13W10+52)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Angeborenes Zauberwirken: Das Attribut zum angeborenen Zauberwirken der Drinne ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 13): Der Drinne kann folgende angeborene Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen:

Beliebig oft: *Tanzende Lichter*

Je 1-mal täglich: *Dunkelheit*, *Feenfeuer*

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Drinne bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

Feenblut: Der Drinne ist bei Rettungswürfen gegen Bezauberung im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

Netzwandler: Der Drinne ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze verursacht werden.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Spinnenklettern: Der Drinne kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drinne führt entweder mit dem Langschwert oder mit dem Langbogen drei Angriffe aus. Er kann einen dieser Angriffe durch einen Bissangriff ersetzen.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 2 (1W4) Stichschaden plus 9 (2W8) Giftschaden.

Langschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8+3) Hiebschaden oder 8 (1W10+3) Hiebschaden bei zweihändiger Führung.

Langbogen: *Fernkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8+3) Stichschaden plus 4 (1W8) Giftschaden.

Drow (Elf)

Mittelgroßer Humanoide (Elf), neutral böse

Rüstungsklasse 15 (Kettenhemd)

Trefferpunkte 13 (3W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Angeborenes Zauberwirken: Das Attribut zum Zauberwirken des Drow ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 11). Er kann die folgenden Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen:

Beliebig oft: *Tanzende Lichter*

Je 1-mal täglich: *Dunkelheit*, *Feenfeuer*

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Drow bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

Feenblut: Der Drow ist bei Rettungswürfen gegen den Zustand Bezaubert im Vorteil und kann nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden.

Aktionen

Kurzschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Handarmbrust: *Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Stunde lang vergiftet. Wenn der Rettungswurf um mindestens 5 Punkte scheitert, ist das Ziel außerdem bewusstlos, solange es auf diese Art vergiftet ist. Das Ziel erwacht, wenn es Schaden erleidet oder von einer anderen Kreatur als Aktion wachgerüttelt wird.

Dryade

Mittelgroßes Feenwesen, neutral

Rüstungsklasse 11 (16 mit *Rindenhaut*)

Trefferpunkte 22 (5W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Elfisch, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Angeborenes Zauberwirken: Das Attribut zum angeborenen Zauberwirken der Dryade ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 14). Die Dryade kann folgende angeborene Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen:

Beliebig oft: *Druidenkunst*

Je 3-mal täglich: *Gute Beeren, Verstricken*

Je 1-mal täglich: *Rindenhaut*, *Shillelagh*, *Spurloses Gehen*

Baumwandeln: Einmal in jedem ihrer Züge kann die Dryade drei Meter ihrer Bewegungsrate verwenden, um magisch in einen lebendigen Baum innerhalb ihrer Reichweite hinein- und aus einem anderen lebendigen Baum im Abstand von bis zu 18 Metern vom ersten Baum herauszutreten. Sie erscheint dann an einer freien Stelle im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom zweiten Baum. Beide Bäume müssen mindestens groß sein.

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 spräche sie ihre Sprache.

Aktionen

Knüppel: *Nahkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer (+6 auf Treffer mit *Shillelagh*), Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Wuchtschaden oder 8 (1W8+4) Wuchtschaden mit *Shillelagh*.

Feenbezauberung: Die Dryade zielt auf einen Humanoiden oder ein Tier im Abstand von bis zu neun Metern von ihr, den oder das sie sehen kann. Wenn das Ziel die Dryade sehen kann, muss es einen SG-14-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist magisch bezaubert. Die bezauberte Kreatur betrachtet die Dryade als vertrauenswürdigen Freund, den sie beschützt und auf dessen Rat sie hört. Obwohl das Ziel nicht von der Dryade kontrolliert wird, steht es ihren Forderungen und Aktionen so entgegenkommend wie möglich gegenüber.

Jedes Mal, wenn die Dryade oder ihre Verbündeten dem Ziel Schaden zufügen, kann es den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Anderenfalls hält der Effekt 24 Stunden lang an, oder bis die Dryade stirbt, sich auf eine andere Existenzebene als die des Ziels begibt oder den Effekt als Bonusaktion beendet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf des Ziels ist dieses 24 Stunden lang gegen die Feenbezauberung der Dryade immun.

Die Dryade kann höchstens einen Humanoiden und bis zu drei Tiere zugleich bezaubern.

Dschinns

Dschinni

Großer Elementar, chaotisch gut

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 161 (14W10+84)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 27 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Rettungswürfe Ges +6, Wei +7, Cha +9

Schadensimmunitäten Blitz, Schall

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Aural

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Angeborenes Zauberwirken: Das Attribut zum angeborenen Zauberwirken des Dschinnis ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 17, +9 auf Treffer mit Zauberangriffen). Der Dschinni kann folgende angeborene Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen:

Beliebig oft: *Donnerwoge*, *Gutes und Böses entdecken*, *Magie entdecken*

Je 3-mal täglich: *Nahrung und Wasser erschaffen* (kann Wein statt Wasser erschaffen), *Windwandeln*, *Zungen*

Je 1-mal täglich: *Ebenenwechsel*, *Elementar beschwören* (nur Luftelementar), *Erschaffung*, *Gasförmige Gestalt*, *Mächtiges Trugbild*, *Unsichtbarkeit*

Elementarer Untergang: Wenn der Dschinni stirbt, löst sein Körper sich in eine warme Brise auf, und es bleibt nur die Ausrüstung zurück, die der Dschinni getragen oder gehalten hat.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Dschinni führt drei Angriffe mit dem Krummsäbel aus.

Krummsäbel: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6+5) Hiebschaden plus 3 (1W6) Blitz- oder Schallschaden (nach Wahl des Dschinnis).

Wirbelwind erzeugen: Um einen Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern vom Dschinni, den er sehen kann, bildet sich magisch ein neun Meter hoher, drei Meter breiter Zylinder aus wirbelnder Luft. Der Wirbelwind bleibt bestehen, solange der Dschinni sich konzentriert (wie bei einem Zauber). Jede Kreatur außer dem Dschinni, die in den Wirbelwind gerät, muss einen SG-18-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie ist im Zylinder festgesetzt. Der Dschinni kann als Aktion den Wirbelwind bis zu 18 Meter weit bewegen. Vom Wirbelwind festgesetzte Kreaturen bewegen sich mit diesem. Der Wirbelwind endet, sobald der Dschinni ihn nicht mehr sehen kann.

Eine Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um zu versuchen, eine vom Wirbelwind festgesetzte Kreatur einschließlich sich selbst zu befreien. Dazu ist ein erfolgreicher SG-18-Stärkewurf erforderlich. Die Kreatur ist dann nicht mehr festgesetzt und bewegt sich an die dem Wirbelwind nächste Stelle.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Ifriti

Großer Elementar, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 200 (16W10+112)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Int +7, Wei +6, Cha +7

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Ignal

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Angeborenes Zauberwirken: Der Attribut zum angeborenen Zauberwirken des Ifriti ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 auf Treffer mit Zauberangriffen). Der Ifriti kann folgende angeborene Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen:

Beliebig oft: *Magie entdecken*

3-mal täglich: *Vergrößern/Verkleinern*, *Zungen*

Je 1-mal täglich: *Ebenenwechsel*, *Elementar beschwören* (nur Feuerelementar), *Feuerwand*, *Gasförmige Gestalt*, *Mächtiges Trugbild*, *Unsichtbarkeit*

Elementarer Untergang: Wenn der Ifriti stirbt, löst sein Körper sich in einen Feuerblitz und eine Rauchwolke auf, und es bleibt nur die Ausrüstung zurück, die der Ifriti getragen oder gehalten hat.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Ifriti führt zwei Angriffe mit dem Krummsäbel aus oder setzt zweimal seinen Flamme-schleudern-Angriff ein.

Krummsäbel: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6+6) Hiebschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden.

Flamme schleudern: *Fernkampf-Zauberangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 36 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (5W6) Feuerschaden.

Duergar

Mittelgroßer Humanoide (Zwerg), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (Schuppenpanzer, Schild)

Trefferpunkte 26 (4W8+8)

Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (−1)

Schadensresistenzen Gift

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Zwergisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Duergar-Widerstandskraft: Der Duergar ist bei Rettungswürfen gegen den Zustand Vergiftet, gegen Zauber und Illusionen sowie beim Widerstehen gegen die Zustände Bezaubert und Gelähmt im Vorteil.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Duergar bei Angriffs-, und Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren, im Nachteil.

Aktionen

Vergrößern (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Der Duergar wächst auf magische Art und bleibt eine Minute lang groß, ebenso alles, was er trägt oder hält. Vergrößert ist der Duergar groß, sein Schadenswürfel bei stärkebasierten Waffenangriffen wird verdoppelt (in Angriffe eingeschlossen), und er ist bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen im Vorteil. Wenn der Duergar nicht genügend Platz hat, um groß zu werden, nimmt er die maximal mögliche Größe an.

Kriegspicke: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8+2) Stichschaden oder 11 (2W8+2) Stichschaden, wenn vergrößert.

Wurfspeer: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden oder 9 (2W6+2) Stichschaden, wenn vergrößert.

Unsichtbarkeit (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Der Duergar ist bis zu eine Stunde lang auf magische Art unsichtbar, bis er angreift, einen Zauber wirkt, Vergrößern einsetzt, oder bis seine Konzentration unterbrochen wird (wie bei einem Zauber). Ausrüstung, die der Duergar trägt oder hält, ist ebenfalls unsichtbar.

Düstermantel

Kleine Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 22 (5W6+5)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3

Sinne Blindsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Echolot: Der Düstermantel kann seine Blindsicht nicht verwenden, solange er taub ist.

Falsches Erscheinungsbild: Solange der Düstermantel sich nicht bewegt, ist er nicht von einer Höhlenformation wie einem Stalaktiten oder Stalagmiten zu unterscheiden.

Aktionen

Zermalmen: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 6 (1W6+3) Wuchtschaden, und der Düstermantel heftet sich an das Ziel an. Wenn das Ziel höchstens mittelgroß und der Düstermantel beim Angriffswurf im Vorteil ist, umgibt er beim Anheften dessen Kopf. Das Ziel ist blind und kann nicht atmen, solange der Düstermantel auf diese Art angeheftet ist.

Solange der Düstermantel an das Ziel angeheftet ist, kann er keine andere Kreatur als das Ziel angreifen, ist jedoch bei seinen Angriffswürfen im Vorteil. Die Bewegungsrate des angehefteten Düstermantels wird zu 0. Er bewegt sich mit dem Ziel und kann keine Boni auf seine Bewegungsrate nutzen.

Die Kreatur kann den Düstermantel mit einem erfolgreichen SG-13-Stärkewurf als Aktion abschütteln. In seinem Zug kann der Düstermantel sich vom Ziel lösen, indem er 1,5 Meter seiner Bewegungsrate verwendet.

Aura der Dunkelheit (1-mal täglich): Magische Dunkelheit geht im Radius von 4,5 Metern vom Düstermantel aus. Sie bewegt sich mit ihm und reicht auch um Ecken. Die Dunkelheit bleibt bis zu zehn Minuten bestehen, solange der Düstermantel sich konzentriert (wie auf einen Zauber). Dunkelsicht kann diese Dunkelheit nicht durchdringen, und kein natürliches Licht kann sie erhellen. Wenn sich der Wirkbereich der Dunkelheit mit dem eines Lichts überschneidet, das durch einen Zauber des höchstens 2. Grades erzeugt wurde, so wird der lichterzeugende Zauber gebannt.

Monster (E)

Echsenmensch

Mittelgroßer Humanoide (Echsenmensch), neutral

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung, Schild)

Trefferpunkte 22 (4W8+4)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Drakonisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Atem anhalten: Der Echsenmensch kann 15 Minuten lang den Atem anhalten.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Echsenmensch führt zwei Nahkampfangriffe aus, jeden mit einer anderen Waffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Dornenschild: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Schwerer Knüppel: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Wuchtschaden.

Wurfspeer: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Einhorn

Großes celestisches Wesen, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 67 (9W10+18)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Gelähmt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Celestisch, Elfisch, Sylvanisch, Telepathie auf 18 m

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Angeborenes Zauberwirken: Das Attribut zum angeborenen Zauberwirken des Einhorns ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 14). Es kann folgende angeborene Zauber wirken, ohne Komponenten zu benötigen:

Beliebig oft: *Druidenkunst*, *Gutes und Böses entdecken*, *Spurloses Gehen*

Je 1-mal täglich: *Gefühle besänftigen*, *Gutes und Böses bannen*, *Verstricken*

Magieresistenz: Das Einhorn ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Magische Waffen: Die Waffenangriffe des Einhorns sind magisch.

Sturmangriff: Wenn das Einhorn sich mindestens sechs Meter weit direkt auf ein Ziel zubewegt und es dann im selben Zug mit einem Hornangriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 9 (2W8) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Das Einhorn führt zwei Angriffe aus: einen Huf- und einen Hornangriff.

Horn: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8+4) Stichschaden.

Hufe: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Wuchtschaden.

Heilende Berührung (3-mal täglich): Das Einhorn berührt eine andere Kreatur mit seinem Horn. Das Ziel erhält magisch 11 (2W8+2) Trefferpunkte zurück. Außerdem entfernt die Berührung alle Krankheiten und neutralisiert alle Gifte, die auf das Ziel wirken.

Teleportieren (1-mal täglich): Das Einhorn teleportiert sich selbst und bis zu drei bereitwillige Kreaturen im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm, die es sehen kann, zusammen mit jeder Ausrüstung, die getragen oder gehalten wird, magisch an einen Ort im Radius von 1,6 Kilometern, den das Einhorn kennt.

Legendäre Aktionen

Das Einhorn kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Es kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Das Einhorn erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Schimmernder Schild (kostet 2 Aktionen): Das Einhorn erzeugt um sich selbst oder eine andere Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von ihm, die es sehen kann, ein schimmerndes magisches Feld. Das Ziel erhält bis zum Ende des nächsten Zugs des Einhorns einen Bonus von +2 auf seine RK.

Selbstheilung (kostet 3 Aktionen): Das Einhorn erhält magisch 11 (2W8+2) Trefferpunkte zurück.

Hufe: Das Einhorn führt einen Angriff mit seinen Hufen aus.

Elementare

Erdelementar

Großer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 126 (12W10+60)

Bewegungsrate 9 m, Graben 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	8 (−1)	20 (+5)	5 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Schadensanfälligkeiten Schall

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Erschöpft, Gelähmt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Terral

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

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 Hiebangriffe aus.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8+5) Wuchtschaden.

Feuerelementar

Großer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 102 (12W10+36)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (−2)	10 (+0)	7 (−2)

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Ignal

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Beleuchtung: Der Elementar spendet im Radius von neun Metern helles Licht und im Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht.

Feuergestalt: Der Elementar kann sich durch enge Bereiche mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.
Eine Kreatur, die den Elementar berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm befindet, erleidet 5 (1W10) Feuerschaden. Außerdem kann der Elementar in den Bereich einer feindlich gesinnten Kreatur eindringen und dort stoppen. Wenn er in seinem Zug erstmals in den Bereich der Kreatur gelangt, erleidet diese 5 (1W10) Feuerschaden und fängt Feuer. Sie erleidet zu Beginn jedes ihrer Züge 5 (1W10) Feuerschaden, bis eine Kreatur eine Aktion verwendet, um das Feuer zu löschen.

Wasserempfindlichkeit: Je 1,5 Meter, die der Elementar sich in Wasser bewegt, oder je 4 Liter Wasser, die auf ihn gegossen werden, erleidet er 1 Kälteschaden.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Elementar führt zwei Berührungsangriffe aus.

Berührung: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Feuerschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur oder ein brennbares Objekt ist, fängt es Feuer. Es erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 5 (1W10) Feuerschaden, bis eine Kreatur eine Aktion verwendet, um das Feuer zu löschen.

Luftelementar

Großer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 15

Trefferpunkte 90 (12W10+24)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 27 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Schadensresistenzen Blitz, Schall; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Aural

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Luftgestalt: Der Elementar kann in den Bereich einer feindlich gesinnten Kreatur eindringen und dort stoppen. Er kann sich durch einen engen Bereich mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Elementar führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8+5) Wuchtschaden.

Wirbelwind (Aufladung 4–6): Jede Kreatur im Bereich des Elementars muss einen SG-13-Stärkerettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet das Ziel 15 (3W8+2) Wuchtschaden, wird bis zu sechs Meter weit in eine zufällige Richtung vom Elementar weggeschleudert und umgestoßen. Wenn ein geschleudertes Ziel mit einem Objekt wie einer Wand oder dem Boden kollidiert, erleidet es 3 (1W6) Wuchtschaden je drei Meter, die es geschleudert wurde. Kollidiert das Ziel mit einer anderen Kreatur, muss diese einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet den gleichen Schaden und wird umgestoßen.

Ist der Rettungswurf erfolgreich, erleidet das Ziel den halben Wuchtschaden und wird weder weg- noch umgestoßen.

Wasserelementar

Großer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 114 (12W10+48)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 27 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (−3)	10 (+0)	8 (−1)

Schadensresistenzen Säure; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Aqual

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Einfrieren: Wenn der Elementar Kälteschaden erleidet, gefriert er teilweise. Seine Bewegungsrate ist bis zum Ende seines nächsten Zugs um sechs Meter verringert.

Wassergestalt: Der Elementar kann in den Bereich einer feindlich gesinnten Kreatur eindringen und dort stoppen. Er kann sich durch einen engen Bereich mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Elementar führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: Nahkampfwaffenangriff: +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8+4) Wuchtschaden.

Überschutt (Aufladung 4–6): Jede Kreatur im Bereich des Elementars muss einen SG-15-Stärkerettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet das Ziel 13 (2W8+4) Wuchtschaden. Wenn es eine höchstens große Kreatur ist, wird es außerdem gepackt (Rettungswurf-SG 14): Solange das Ziel gepackt bleibt, ist es festgesetzt und kann nicht atmen, es sei denn, es verfügt über Wasseratmung. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, wird das Ziel aus dem Bereich des Elementars gestoßen.

Der Elementar kann eine große Kreatur oder bis zu zwei höchstens mittelgroße Kreaturen zugleich gepackt halten. Zu Beginn jedes Zugs des Elementars erleidet jedes von ihm gepackte Ziel 13 (2W8+4) Wuchtschaden. Eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Elementar kann eine Kreatur oder ein Objekt aus ihm herausziehen. Dazu ist eine Aktion erforderlich, um einen SG-14-Stärkewurf auszuführen, welcher erfolgreich sein muss.

Engel

Deva

Mittelgroßes celestisches Wesen, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 136 (16W8+64)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 27 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Rettungswürfe Wei +9, Cha +9

Fertigkeiten Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +9

Schadensresistenzen Gleißend; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 19

Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Angeborenes Zauberwirken: Das Attribut zum Zauberwirken des Devas ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 17). Der Deva kann folgende angeborene Zauber wirken, wobei er nur verbale Komponenten braucht:

Beliebig oft: *Gutes und Böses entdecken*

Je 1-mal täglich: *Heiliges Gespräch*, *Tote erwecken*

Engelswaffen: Die Waffenangriffe des Devas sind magisch. Wenn der Deva mit einer Waffe trifft, bewirkt die Waffe zusätzlich 4W8 gleißenden Schaden (im Angriff enthalten).

Magieresistenz: Der Deva ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Deva führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Streitkolben: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6+4) Wuchtschaden plus 18 (4W8) gleißender Schaden.

Gestalt ändern: Der Deva nimmt magisch die Gestalt eines Humanoiden eines oder Tieres an, dessen Herausforderungsgrad seinen eigenen nicht überschreitet, oder er verwandelt sich wieder in seine wahre Gestalt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird von der neuen Gestalt absorbiert oder getragen (nach Wahl des Devas).

In anderer Gestalt behält der Deva seine Spielwerte und seine Sprechfähigkeit bei, seine RK, Bewegungsmodi, Stärke, Geschicklichkeit und Spezialsinne werden durch die der neuen Gestalt ersetzt, und der Deva erhält alle Spielwerte und Fähigkeiten (außer Klassenmerkmalen, legendären Aktionen und Hortaktionen), welche die neue Gestalt besitzt, der Deva aber nicht.

Heilende Berührung (3-mal täglich): Der Deva berührt eine andere Kreatur. Das Ziel erhält magisch 20 (4W8+2) Trefferpunkte zurück und wird von allen Flüchen, Krankheiten, Giften, von Blindheit und Taubheit befreit.

Planetar

Großes celestisches Wesen, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 200 (16W10+112)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 36 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	20 (+5)	24 (+7)	19 (+4)	22 (+6)	25 (+7)

Rettungswürfe Kon +12, Wei +11, Cha +12

Fertigkeiten Wahrnehmung +11

Schadensresistenzen Gleißend; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt

Sinne Wahrer Blick 36 m, Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken: Das Attribut zum Zauberwirken des Planetars ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 20). Der Planetar kann folgende angeborene Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen:

Beliebig oft: *Gutes und Böses entdecken*, *Unsichtbarkeit* (nur auf sich selbst)

Je 3-mal täglich: *Flammenschlag*, *Gutes und Böses bannen*, *Klingenbarriere*, *Tote erwecken*

Je 1-mal täglich: *Heiliges Gespräch*, *Insektenplage*, *Wetterkontrolle*

Engelswaffen: Die Waffenangriffe des Planetars sind magisch. Wenn der Planetar mit einer Waffe trifft, bewirkt die Waffe zusätzlich 5W8 gleißenden Schaden (im Angriff enthalten).

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 zwei Nahkampfangriffe aus.

Zweihandschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (4W6+7) Hiebschaden plus 22 (5W8) gleißender Schaden.

Heilende Berührung (4-mal täglich): Der Planetar berührt eine andere Kreatur. Das Ziel erhält magisch 30 (6W8+3) Trefferpunkte zurück und wird von allen Flüchen, Giften und Krankheiten sowie von Blindheit und Taubheit befreit.

Solar

Großes celestisches Wesen, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 21 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 243 (18W10+144)

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 45 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	22 (+6)	26 (+8)	25 (+7)	25 (+7)	30 (+10)

Rettungswürfe Int +14, Wei +14, Cha +17

Fertigkeiten Wahrnehmung +14

Schadensresistenzen Gleißend; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m, Passive Wahrnehmung 24

Sprachen Alle, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken: Das Attribut zum Zauberwirken des Solars ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 25). Der Solar kann folgende angeborenen Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen:

Beliebig oft: *Gutes und Böses entdecken*, *Unsichtbarkeit* (nur auf sich selbst)

Je 3-mal täglich: *Auferstehung*, *Gutes und Böses bannen*, *Klingenbarriere*

Je 1-mal täglich: *Heiliges Gespräch*, *Wetterkontrolle*

Engelswaffen: Die Waffenangriffe des Solars sind magisch. Wenn der Solar mit einer Waffe trifft, bewirkt die Waffe zusätzlich 6W8 gleißenden Schaden (im Angriff enthalten).

Göttliches Bewusstsein: Der Solar erkennt, wenn er eine Lüge hört.

Magieresistenz: Der Solar ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Solar führt zwei Großschwertangriffe aus.

Zweihandschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +15 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (4W6+8) Hiebschaden plus 27 (6W8) gleißender Schaden.

Langbogen des Tötens: *Fernkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W8+6) Stichschaden plus 27 (6W8) gleißender Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, die höchstens 100 Trefferpunkte hat, muss es einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es stirbt.

Fliegendes Schwert: Der Solar lässt sein Großschwert an einer freien Stelle im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm magisch schweben. Wenn der Solar das Schwert sehen kann, so kann er ihm als Bonusaktion mental befehlen, bis zu 15 Meter weit zu fliegen und entweder einen Angriff gegen ein Ziel auszuführen oder in die Hände des Solars zurückzukehren. Wird das schwebende Schwert Ziel eines Effekts, so wird angenommen, dass der Solar es hält. Das schwebende Schwert fällt zu Boden, wenn der Solar stirbt.

Heilende Berührung (4-mal täglich): Der Solar berührt eine andere Kreatur. Das Ziel erhält magisch 40 (8W8+4) Trefferpunkte zurück und wird von allen Flüchen, Giften und Krankheiten sowie von Blindheit und Taubheit befreit.

Legendäre Aktionen

Der Solar kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Solar erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Sengende Explosion (kostet 2 Aktionen): Der Solar stößt magische göttliche Energie aus. Jede Kreatur seiner Wahl im Radius von drei Metern muss einen SG-23-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert dieser, erleidet sie 14 (4W6) Feuerschaden plus 14 (4W6) gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Blendender Blick (kostet 3 Aktionen): Der Solar zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern, die er sehen kann. Wenn das Ziel ihn sehen kann, muss es einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist blind, bis Magie wie der Zauber *Schwache Genesung* die Blindheit entfernt.

Teleportieren: Der Solar teleportiert sich und sämtliche Ausrüstung, die er trägt oder hält, magisch bis zu 36 Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Ettin

Großer Riese, chaotisch böse

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 85 (10W10+30)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	8 (−1)	17 (+3)	6 (−2)	10 (+0)	8 (−1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Orkisch, Riesisch

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Wachsam: Wenn einer der Köpfe des Ettins schläft, ist der andere Kopf wach.

Zwei Köpfe: Der Ettin ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) und bei Rettungswürfen gegen die Zustände Betäubt, Bewusstlos, Bezaubert, Blind, Taub und Verängstigt im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Ettin führt zwei Angriffe aus: einen mit seiner Streitaxt und einen mit seinem Morgenstern.

Morgenstern: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8+5) Stichschaden.

Streitaxt: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8+5) Hiebschaden.

Eulenbär

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 59 (7W10+21)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Scharfe Sicht und scharfer Geruchssinn: Der Eulenbär ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Sicht oder Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Eulenbär führt zwei Angriffe aus: einen Schnabel- und einen Klauenangriff.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8+5) Hiebschaden.

Schnabel: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 10 (1W10+5) Stichschaden.

Monster (F)

Feengeist

Winziges Feenwesen, neutral gut

Rüstungsklasse 15 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 2 (1W4)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (−4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Langschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Hiebschaden.

Kurzbogen: *Fernkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 12/48 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang vergiftet. Wenn der Rettungswurf höchstens 5 Punkte ergibt, wird das vergiftete Ziel ebenso lange bewusstlos, oder bis es Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion verwendet, um es wachzurütteln.

Herzsicht: Der Feengeist berührt eine Kreatur und erkennt magisch deren aktuellen emotionalen Zustand. Wenn ein SG-10-Charismarettungswurf des Ziels scheitert, erkennt der Feengeist außerdem dessen Gesinnung. Bei Celestischen, Unholden und Untoten scheitert der Rettungswurf automatisch.

Unsichtbarkeit: Der Feengeist wird magisch unsichtbar, bis er angreift, einen Zauber wirkt oder seine Konzentration endet (wie bei einem Zauber). Ausrüstung, die der Feengeist trägt oder hält, ist ebenfalls unsichtbar.

Monster (G)

Gargyl

Mittelgroßer Elementar, chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 52 (7W8+21)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (−2)	11 (+0)	7 (−2)

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Adamant

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Terral

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Falsches Erscheinungsbild: Solange der Gargyl sich nicht bewegt, ist er nicht von einer leblosen Statue zu unterscheiden.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Gargyl führt zwei Angriffe aus: einen Biss- und einen Klauenangriff.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Hiebschaden.

Geist

Mittelgroßer Untoter, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 45 (10W8)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 12 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (−2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Säure, Schall; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Kälte, Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Alle zu Lebzeiten bekannten Sprachen

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Ätherische Sicht: Der Geist kann 18 Meter weit in die Ätherebene blicken, wenn er sich auf der materiellen Ebene befindet, sowie umgekehrt.

Körperlose Bewegung: Der Geist kann sich durch andere Kreaturen und durch Gegenstände bewegen, als wären sie schwieriges Gelände. Er erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn er seinen Zug in einem Gegenstand beendet.

Aktionen

Vernichtende Berührung: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (4W6+3) nekrotischer Schaden.

Ätherische Gestalten: Der Geist begibt sich von der materiellen Ebene aus auf die Ätherebene oder umgekehrt. 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: Alle Kreaturen − außer Untoten − im Abstand von bis zu 18 Metern vom Geist, die ihn sehen können, müssen einen SG-13-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie sind eine Minute lang verängstigt. Wenn der Rettungswurf um mindestens 5 Punkte scheitert, altert das Ziel zusätzlich um 1W4×10 Jahre. Ein verängstigtes Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Verängstigt-Zustand bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt

endet, ist das Ziel 24 Stunden lang immun gegen das grauenhafte Antlitz des Geists. Der Alterungseffekt kann mit dem Zauber *Vollständige Genesung* rückgängig gemacht werden, allerdings nur in den ersten 24 Stunden, nachdem er aufgetreten ist.

Inbesitznahme (Aufladung 6): Ein Humanoide im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Geist, den der Geist sehen kann, muss einen SG-13-Charismarettungswurf bestehen, oder der Geist ergreift Besitz von ihm. In dem Fall verschwindet der Geist, und das Ziel ist kampfunfähig und verliert die Kontrolle über seinen Körper. Der Geist kontrolliert jetzt den Körper des Ziels, nimmt dem Ziel aber nicht das Bewusstsein. Der Geist kann nicht das Ziel von Angriffen, Zaubern oder anderen Effekten werden – außer solchen, die Untote vertreiben. Er behält Gesinnung, Intelligenz, Weisheit und Charisma sowie seine Immunität gegen Bezaubert und Verängstigt bei. Ansonsten gelten die Werte des besessenen Ziels. Wissen, Klassenmerkmale und Übungen des Ziels sind jedoch nicht verfügbar.

Die Inbesitznahme bleibt bestehen, bis die Trefferpunkte des besessenen Körpers auf 0 sinken, der Geist die Inbesitznahme als Bonusaktion beendet oder er vertrieben bzw. von einem Effekt wie vom Zauber *Gutes und Böses bannen* exorziert wird. Wenn die Inbesitznahme endet, erscheint der Geist an einer freien Stelle im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Körper des Ziels wieder. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder die Inbesitznahme endet, ist das Ziel 24 Stunden lang gegen die Inbesitznahme des Geists immun.

Ghule

Ghul

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 22 (5W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 9 (2W6+2) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W4+2) Hiebschaden. Falls das Ziel eine Kreatur ist, aber kein Elf oder Untoter, muss es einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, um nicht eine Minute lang gelähmt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Grul

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 36 (8W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (−1)

Schadensresistenzen Nekrotisch

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Gestank: Jede Kreatur, die ihren Zug im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Grul beginnt, muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Beginn ihres nächsten Zugs vergiftet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen den Gestank des Gruls immun.

Trutz gegen Vertreibung: Der Grul und alle Ghule im Abstand von bis zu neun Metern von ihm sind bei Rettungswürfen gegen Effekte, die Untote vertreiben, im Vorteil.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 12 (2W8+3) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Hiebschaden. Wenn das Ziel kein Untoter ist, muss es einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang gelähmt. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Gnoll

Mittelgroßer Humanoide (Gnoll), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (Fellrüstung, Schild)

Trefferpunkte 22 (5W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (−2)	10 (+0)	7 (−2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gnollisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Wüten: Wenn der Gnoll in seinem Zug die Trefferpunkte einer Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf 0 verringert hat, kann er eine Bonusaktion ausführen, um bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurückzulegen und einen Bissangriff auszuführen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W4+2) Stichschaden.

Speer: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden oder 6 (1W8+2) Stichschaden bei zweihändiger Führung und Nahkampfangriff.

Langbogen: *Fernkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8+1) Stichschaden.

Gnom, Tiefengnom (Svirfneblin)

Kleiner Humanoide (Gnom), neutral gut

Rüstungsklasse 15 (Kettenhemd)

Trefferpunkte 16 (3W6+6)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (−1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Nachforschungen +3, Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Gnomisch, Terral

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Angeborenes Zauberwirken: Das Attribut zum angeborenen Zauberwirken des Gnoms ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 11). Der Gnom kann folgende angeborene Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen:

Beliebig oft: *Unauffindbarkeit* (nur auf sich selbst)

Je 1-mal täglich: *Blindheit/Taubheit*, *Selbstverkleidung*, *Verschwimmen*

Gnomische Gerissenheit: Der Gnom ist bei Intelligenz-, Weisheits- und Charismarettungswürfen gegen Magie im Vorteil.

Steintarnung: Der Gnom ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit), die er ausführt, um sich in steinigem Gelände zu verstecken, im Vorteil.

Aktionen

Kriegspicke: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8+2) Stichschaden.

Vergifteter Wurfpfeil: *Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 9/36 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W4+2) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang vergiftet. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Goblin

Kleiner Humanoide (Goblinoide), neutral böse

Rüstungsklasse 15 (Lederrüstung, Schild)

Trefferpunkte 7 (2W6)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (−1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (−1)	8 (−1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Behändes Entkommen: Der Goblin kann in jedem seiner Züge die Rückzugs- oder die Verstecken-Aktion als Bonusaktion ausführen.

Aktionen

Krummsäbel: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Hiebschaden.

Kurzbogen: *Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Golems

Eisengolem

Großes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 210 (20W10+100)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	9 (−1)	20 (+5)	3 (−4)	11 (+0)	1 (−5)

Schadensimmunitäten Feuer, Gift, Psychisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Adamant

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht die Sprache seines Schöpfers, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Feuerabsorption: Der Golem erleidet keinen Schaden durch Feuer, sondern gewinnt Trefferpunkte in Höhe des Feuerschadens zurück.

Magieresistenz: Der Golem ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Magische Waffen: Die Waffenangriffe des Golems sind magisch.

Unveränderliche Form: Der Golem ist gegen alle Zauber und Effekte, die seine Gestalt ändern würden, immun.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Golem führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (3W8+7) Wuchtschaden.

Schwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 23 (3W10+7) Hiebschaden.

Giftodem (Aufladung 6): Der Golem atmet giftiges Gas in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-19-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 45 (10W8) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Fleischgolem

Mittelgroßes Konstrukt, neutral

Rüstungsklasse 9

Trefferpunkte 93 (11W8+44)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	9 (−1)	18 (+4)	6 (−2)	10 (+0)	5 (−3)

Schadensimmunitäten Blitz, Gift; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Adamant

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht die Sprache seines Schöpfers, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Abneigung gegen Feuer: Wenn der Golem Feuerschaden erleidet, ist er bis zum Ende seines nächsten Zugs bei Angriffswürfen und Attributswürfen im Nachteil.

Berserker: Wenn der Golem seinen Zug mit höchstens 40 Trefferpunkten beginnt, würfle mit einem W6. 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. Befindet sich keine Kreatur in Angriffsreichweite, greift der Golem ein Objekt an, vorzugsweise eines, das kleiner ist als er selbst. Der Kampfrausch hält an, bis der Golem zerstört wird oder alle Trefferpunkte zurückgewinnt.

Der Schöpfer des Golems kann versuchen, ihn durch strenges, überzeugendes Zureden aus dem Kampfrausch zu holen, sofern er sich höchstens 18 Meter vom Golem entfernt befindet. Der Golem muss seinen Schöpfer dazu hören können, und dieser muss eine Aktion einen SG-15-Charismawurf (Überzeugen) ausführen. Bei einem Erfolg ist der Kampfrausch des Golems beendet. Erleidet der Golem Schaden, solange er höchstens 40 Trefferpunkte hat, kann er wieder in Kampfrausch geraten.

Blitzabsorption: Der Golem erleidet durch Blitze keinen Schaden, sondern gewinnt Trefferpunkte in Höhe des Blitzschadens zurück.

Magieresistenz: Der Golem ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Magische Waffen: Die Waffenangriffe des Golems sind magisch.

Unveränderliche Form: Der Golem ist gegen alle Zauber und Effekte, die seine Gestalt ändern würden, immun.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Golem führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8+4) Wuchtschaden.

Lehmgolem

Großes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 133 (14W8+56)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	9 (−1)	18 (+4)	3 (−4)	8 (−1)	1 (−5)

Schadensimmunitäten Gift, Psychisch, Säure; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Adamant

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Versteht die Sprache seines Schöpfers, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Berserker: Wenn der Golem seinen Zug mit höchstens 60 Trefferpunkten beginnt, würfle mit einem W6. 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. Befindet sich keine Kreatur in Angriffsreichweite, greift der Golem ein Objekt an, vorzugsweise eines, das kleiner ist als er selbst. Der Kampfrausch hält an, bis der Golem zerstört wird oder alle Trefferpunkte zurückgewinnt.

Magieresistenz: Der Golem ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Magische Waffen: Die Waffenangriffe des Golems sind magisch.

Säureabsorption: Der Golem erleidet keinen Schaden durch Säure, sondern gewinnt Trefferpunkte in Höhe des Säureschadens zurück.

Unveränderliche Form: Der Golem ist gegen alle Zauber und Effekte, die seine Gestalt ändern würden, immun.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Golem führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10+5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sein Trefferpunktemaximum wird um den Betrag des erlittenen Schadens verringert. Wenn das Trefferpunktemaximum durch diesen Angriff auf 0 sinkt, stirbt das Ziel. Die Verringerung bleibt bestehen, bis sie durch den Zauber *Vollständige Genesung* oder andere Magie entfernt wird.

Hast (Aufladung 5–6): Bis zum Ende seines nächsten Zugs erhält der Golem magisch einen Bonus von +2 auf seine RK, ist bei Geschicklichkeitsrettungswürfen im Vorteil und kann seinen Hiebangriff als Bonusaktion ausführen.

Steingolem

Großes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 178 (17W10+85)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	9 (−1)	20 (+5)	3 (−4)	11 (+0)	1 (−5)

Schadensimmunitäten Gift, Psychisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Adamant

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht die Sprache seines Schöpfers, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Magieresistenz: Der Golem ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Magische Waffen: Die Waffenangriffe des Golems sind magisch.

Unveränderliche Form: Der Golem ist gegen alle Zauber und Effekte, die seine Gestalt ändern würden, immun.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Golem führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (3W8+6) Wuchtschaden.

Verlangsamen (Aufladung 5–6): Der Golem zielt auf mindestens eine Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern von ihm, die er sehen kann. Jedes Ziel muss einen SG-17-Weisheitsrettungswurf gegen diese Magie ausführen. Scheitert der Wurf, so kann das Ziel keine Reaktionen einsetzen, seine Bewegungsrate ist halbiert, und es kann in seinem Zug höchstens einen Angriff ausführen. Außerdem kann das Ziel in seinem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion, aber nicht beides ausführen. Diese Effekte halten eine Minute lang an. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Gorgone

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 114 (12W10+48)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Zustandsimmunitäten Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Trampel-Sturmangriff: Wenn der Gorgone sich mindestens sechs Meter weit direkt auf eine Kreatur zubewegt und sie dann im gleichen Zug mit einem Zerfleischen-Angriff trifft, muss das Ziel einen SG-16-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen. Gegen ein liegendes Ziel kann der Gorgone als Bonusaktion einen Angriff mit seinen Hufen ausführen.

Aktionen

Hufe: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10+5) Wuchtschaden.

Zerfleischen: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (2W12+5) Stichschaden.

Versteinernder Odem (Aufladung 5–6): Der Gorgone atmet versteinerndes Gas in einem Kegel von neun Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Scheitert der Wurf, so beginnt das Ziel zu versteinern und ist festgesetzt. Das festgesetzte Ziel muss den Rettungswurf am Ende seines nächsten Zugs wiederholen. Bei einem Erfolg endet der Effekt. Bei einem Misserfolg ist das Ziel versteinert, bis es durch den Zauber *Vollständige Genesung* oder andere Magie befreit wird.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Greif

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 59 (7W10+21)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	8 (−1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Scharfe Sicht: Der Greif ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren, im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Greif führt zwei Angriffe aus: einen Schnabel- und einen Klauenangriff.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Hiebschaden.

Schnabel: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8+4) Stichschaden.

Grick

Mittelgroße Monstrosität, neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 27 (6W8)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Steintarnung: Der Grick ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit), die er ausführt, um sich in steinigem Gelände zu verstecken, im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Grick führt einen Tentakelangriff aus. Wenn dieser Angriff trifft, kann der Grick einen Angriff mit dem Schnabel gegen dasselbe Ziel ausführen.

Schnabel: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Tentakel: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6+2) Hiebschaden.

Grimlock

Mittelgroßer Humanoide (Grimlock), neutral böse

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (−1)	8 (−1)	6 (−2)

Fertigkeiten Athletik +5, Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +3

Zustandsimmunitäten Blind

Sinne Blindsicht 9 m oder 3 m bei Taubheit (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Blinde Sinne: Der Grimlock kann seine Blindsicht nicht verwenden, solange er taub ist und nicht riechen kann.

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn: Der Grimlock ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör oder Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Steintarnung: Der Grimlock ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit), die er ausführt, um sich in steinigem Gelände zu verstecken, im Vorteil.

Aktionen

Knöcherner Dornenknüppel: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4+3) Wuchtschaden plus 2 (1W4) Stichschaden.

Grottenschrat

Mittelgroßer Humanoide (Goblinoide), chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (Fellrüstung, Schild)

Trefferpunkte 27 (5W8+5)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	9 (−1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Überlebenskunst +2

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Rohling: Eine Nahkampfwaffe bewirkt einen zusätzlichen Würfel ihres Schadens, wenn der Grottenschrat damit trifft (im Angriff enthalten).

Überraschungsangriff: Wenn der Grottenschrat in der ersten Kampfrunde eine Kreatur überrascht und mit einem Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Schaden durch den Angriff.

Aktionen

Morgenstern: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W8+2) Stichschaden.

Wurfspeer: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6+2) Stichschaden im Nahkampf oder 5 (1W6+2) Stichschaden im Fernkampf.

Gruftschrecken

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 14 (beschlagenes Leder)

Trefferpunkte 45 (6W8+18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3

Schadensresistenzen Nekrotisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Die zu Lebzeiten bekannten Sprachen

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Gruftschrecken bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Gruftschrecken führt zwei Langschwert- oder zwei Langbogenangriffe aus. Anstelle eines Langschwertangriffs kann er Lebensentzug einsetzen.

Langschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8+2) Hiebschaden oder 7 (1W10+2) Hiebschaden bei zweihändiger Führung.

Lebensentzug: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (1W6+2) nekrotischer Schaden. Das Ziel muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sein Trefferpunktemaximum wird um den Betrag des erlittenen Schadens verringert. Es bleibt verringert, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Wenn das Trefferpunktemaximum durch diesen Effekt auf 0 sinkt, stirbt das Ziel.

Humanoide, die durch diesen Angriff getötet werden, erheben sich 24 Stunden später als Zombies unter Kontrolle des Gruftschreckens, sofern sie nicht zuvor wiederbelebt oder ihre Leichen zerstört werden. Der Gruftschrecken kann höchstens zwölf Zombies zugleich unter seiner Kontrolle haben.

Langbogen: *Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8+2) Stichschaden.

Monster (H)

Halbdrachen-Vorlage

Tiere, Humanoiden, Riesen und Monstrositäten können zu Halbdrachen werden. Abgesehen von den folgenden Ausnahmen behalten sie ihre Spielwerte bei.

Herausforderungsgrad: Damit der Herausforderungsgrad der Kreatur nicht neu berechnet werden muss, solltest du die Vorlage nur auf Kreaturen anwenden, welche die optionale Voraussetzung in der Tabelle „Odemwaffe“ unten erfüllen. Anderenfalls musst du den Herausforderungsgrad nach Anwenden der Vorlage neu berechnen.

Sinne: Der Halbdrache erhält Blindsicht mit einem Radius von drei Metern und Dunkelsicht mit einem Radius von 18 Metern.

Resistenzen: Der Halbdrache ist gegen einen Schadenstyp resistent, der auf seiner Farbe basiert.

Farbe	Schadensresistenz
Blau und Bronze	Blitz
Grün	Gift
Messing, Gold und Rot	Feuer
Schwarz und Kupfer	Säure
Silber und Weiß	Kälte

Sprachen: Der Halbdrache spricht Drakonisch, außerdem alle anderen Sprachen, die er kennt.

Neue Aktion: Odemwaffe: Der Halbdrache verfügt über die Odemwaffe seiner Drachenhälfte. Die Größe des Halbdrachen bestimmt, wie diese Aktion funktioniert.

Größe	Odemwaffe	Optionale Voraussetzung
Höchstens groß	Als Nestling	Mindestens Herausforderungsgrad 2
Riesig	Als junger Drache	Mindestens Herausforderungsgrad 7
Gigantisch	Als ausgewachsener Drache	Mindestens Herausforderungsgrad 8

Halbroter Drachenveteran

Mittelgroßer Humanoide (Mensch), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 65 (10W8+20)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Athletik +5, Wahrnehmung +2

Schadensresistenzen Feuer

Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Veteran führt zwei Langschwertangriffe durch. Wenn er ein Kurzschwert gezogen hat, kann er auch einen Kurzschwertangriff ausführen.

Kurzschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6+3) Stichschaden.

Langschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8+3) Hiebschaden oder 8 (1W10+3) Hiebschaden bei zweihändiger Führung.

Schwere Armbrust: *Fernkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W10+1) Stichschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6): Der Veteran atmet Feuer in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 24 (7W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Harpyie

Mittelgroße Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 38 (7W8+7)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (−2)	10 (+0)	13 (+1)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Harpyie führt zwei Angriffe aus: einen Klauenangriff und einen mit dem Knüppel.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (2W4+1) Hiebschaden.

Knüppel: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4+1) Wuchtschaden.

Verlockender Gesang: Die Harpyie singt eine magische Melodie. Alle Humanoiden und Riesen im Abstand von bis zu 90 Metern um die Harpyie, die das Lied hören können, müssen einen SG-11-Weisheitsrettungswurf bestehen, um nicht bis zum Ende des Lieds bezaubert zu sein. Die Harpyie muss in folgenden Zügen eine Bonusaktion verwenden, um weiterzusingen. Sie kann den Gesang jederzeit beenden. Der Gesang endet, wenn die Harpyie kampfunfähig ist.

Solange ein Ziel von der Harpyie bezaubert ist, ist es kampfunfähig und ignoriert die Lieder anderer Harpyien. Wenn das bezauberte Ziel mehr als 1,5 Meter von der Harpyie entfernt ist, muss es sich in seinem Zug auf dem direktesten Weg auf die Harpyie zubewegen, um in einen Radius von bis zu 1,5 Meter um die Kreatur zu kommen. Das Ziel vermeidet keine Gelegenheitsangriffe, aber bevor es sich in schädigendes Gelände wie Lava oder eine Grube bewegt und wenn es Schaden durch eine Quelle mit Ausnahme der Harpyie erleidet, kann das Ziel den Rettungswurf wiederholen. Das bezauberte Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, endet der Effekt für das Ziel.

Ein Ziel, dem ein Rettungswurf gelingt, ist 24 Stunden lang gegen den Gesang der Harpyie immun.

Hobgoblin

Mittelgroßer Humanoide (Goblinoide), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Kettenpanzer, Schild)

Trefferpunkte 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (−1)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Kämpferischer Vorteil: Einmal pro Zug kann der Hobgoblin einer Kreatur, die er mit einem Waffenangriff trifft, zusätzlich 7 (2W6) Schaden zufügen, sofern diese Kreatur sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von einem Verbündeten des Hobgoblins befindet, der nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Langschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8+1) Hiebschaden oder 6 (1W10+1) Hiebschaden bei zweihändiger Führung.

Langbogen: *Fernkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8+1) Stichschaden.

Höllenhund

Mittelgroßer Unhold, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 45 (7W8+14)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (−2)	13 (+1)	6 (−2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Versteht Infernalisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Rudeltaktik: Der Hund 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.

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn: Der Hund ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör oder Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8+3) Stichschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6): Der Hund atmet Feuer in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 21 (6W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Homunkulus

Winziges Konstrukt, neutral

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 5 (2W4)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (−3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (−2)

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht die Sprache seines Schöpfers, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Telepathische Bindung: Solange sich der Homunkulus auf derselben Existenzebene wie sein Meister befindet, kann er seine Wahrnehmungen magisch übermitteln, und die beiden können telepathisch miteinander kommunizieren.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 1 Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang vergiftet. Wenn der Rettungswurf um mindestens 5 Punkte scheitert, ist das Ziel stattdessen 5 (1W10) Minuten lang vergiftet und bewusstlos, solange es auf diese Art vergiftet ist.

Hydra

Riesige Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 172 (15W12+75)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (−4)	10 (+0)	7 (−2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen –

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Atem anhalten: Die Hydra kann eine Stunde lang den Atem anhalten.

Mehrere Köpfe: Die Hydra hat fünf Köpfe. Solange sie mehr als einen Kopf hat, ist die Hydra bei Rettungswürfen gegen die Zustände Betäubt, Bewusstlos, Bezaubert, Blind, Taub und Verängstigt im Vorteil.

Wann immer die Hydra mindestens 25 Schaden in einem einzigen Zug erleidet, stirbt einer ihrer Köpfe. Sind alle Köpfe tot, so stirbt die Hydra.

Am Ende ihres Zugs 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 10 Trefferpunkte für jeden Kopf zurück, der auf diese Art nachgewachsen ist.

Reaktive Köpfe: Für jeden Kopf der Hydra über einen hinaus bekommt sie eine zusätzliche Reaktion, die sie nur zu Gelegenheitsangriffen einsetzen kann.

Wachsam: Wenn die Hydra schläft, ist mindestens einer ihrer Köpfe wach.

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Hydra führt so viele Bissangriffe aus, wie sie Köpfe hat

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W10+5) Stichschaden.

Monster (I)

Irrlicht

Winziger Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 19

Trefferpunkte 22 (9W4)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 15 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (−5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Schadensimmunitäten Blitz, Gift

Schadensresistenzen Feuer, Kälte, Nekrotisch, Säure, Schall; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Die zu Lebzeiten bekannten Sprachen

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Flüchtig: Der Irrlicht kann nichts tragen oder 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 seinen Zug in einem Gegenstand beendet.

Leben verzehren: Das Irrlicht kann als Bonusaktion eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm auswählen, die es sehen kann, solange die Kreatur zwar 0 Trefferpunkte hat, aber noch am Leben ist. Das Ziel muss gegen diese Magie einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, um nicht zu sterben. Wenn das Ziel stirbt, erhält das Irrlicht 10 (3W6) Trefferpunkte zurück.

Variable Beleuchtung: Das Irrlicht spendet in einem Radius zwischen 1,5 und sechs Metern helles Licht und in einer weiteren Spanne gleich dem gewählten Radius dämmriges Licht. Das Irrlicht kann den Radius als Bonusaktion anpassen.

Aktionen

Schock: *Nahkampf-Zauberangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 9 (2W8) Blitzschaden.

Unsichtbarkeit: Das Irrlicht und sein Licht werden auf magische Weise unsichtbar, bis es angreift oder Leben verzehren nutzt oder bis seine Konzentration endet (wie bei einem Zauber).

Monster (K)

Kobold

Kleiner Humanoide (Kobold), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 5 (2W6−2)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (−2)	15 (+2)	9 (−1)	8 (−1)	7 (−2)	8 (−1)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Kobold bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

Rudeltaktik: Der Kobold 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

Dolch: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4+2) Stichschaden.

Schleuder: *Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4+2) Wuchtschaden.

Kraken

Gigantische Monstrosität (Titan), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 472 (27W20+189)

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	11 (+0)	25 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	20 (+5)

Rettungswürfe Str +17, Ges +7, Kon +14, Int +13, Wei +11

Schadensimmunitäten Blitz; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Verängstigt, Gelähmt

Sinne Wahrer Blick 36 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Versteht Abyssisch, Celestisch, Infernalisch und Urtümlich, aber kann nicht sprechen, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

Amphibisch: Der Kraken kann Luft und Wasser atmen.

Belagerungsmonster: Der Kraken fügt Gegenständen und Gebäuden doppelten Schaden zu.

Bewegungsfreiheit: Der Kraken ignoriert schwieriges Gelände, und magische Effekte können seine Bewegungsrate nicht verringern und ihn nicht festsetzen. Er kann 1,5 Meter seiner Bewegungsrate verwenden, um aus nichtmagischen Fesseln zu entkommen oder sich zu befreien, falls er gepackt wurde.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Kraken führt drei Tentakelangriffe aus, die er jeweils durch einen Einsatz von Schleudern ersetzen kann.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +17 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 23 (3W8+10) Stichschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, die vom Kraken gepackt wurde, wird sie von ihm verschluckt und ist nicht mehr gepackt. Verschluckte Kreaturen sind blind und festgesetzt, haben vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Kraken und erleiden zu Beginn jedes Zugs des Kraken 42 (12W6) Säureschaden.

Erleidet der Kraken 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 hoch. Diese befinden sich dann im Bereich von drei Metern um den Kraken und sind liegend. Stirbt der Kraken, so ist die verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Kadaver entkommen, indem sie 4,5 Meter ihrer Bewegungsrate verwendet. Anschließend ist sie liegend.

Tentakel: *Nahkampfwaffenangriff:* +17 auf Treffer, Reichweite 9 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (3W6+10) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 18). Solange das Ziel gepackt bleibt, ist es festgesetzt. Der Kraken hat zehn Tentakel, die jeweils ein Ziel packen können.

Gewittersturm: Der Kraken erzeugt magisch drei Blitzschläge, die jeweils ein Ziel im Abstand von bis zu 36 Metern vom Kraken treffen können, das der Kraken sehen kann. Ein Ziel muss einen SG-23-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet es 22 (4W10) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Schleudern: Ein höchstens großes Objekt, das der Kraken hält, oder eine höchstens große Kreatur, die er gepackt hält, wird bis zu 18 Meter weit in eine zufällige Richtung geschleudert und umgestoßen. Wenn ein geschleudertes Ziel mit einer festen Oberfläche kollidiert, erleidet es 3 (1W6) Wuchtschaden je drei Meter, die es geschleudert wurde. Kollidiert das Ziel mit einer anderen Kreatur, muss diese einen SG-18-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet den gleichen Schaden und wird umgestoßen.

Legendäre Aktionen

Der Kraken kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Kraken erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Gewittersturm (kostet 2 Aktionen): Der Kraken setzt Gewittersturm ein.

Tintenwolke (kostet 3 Aktionen): Unter Wasser stößt der Kraken eine Tintenwolke mit einem Radius von 18 Metern aus. Die Wolke breitet sich um Ecken aus und verschleiert den Bereich für Kreaturen außer dem Kraken komplett. Jede Kreatur außer dem Kraken, die ihren Zug dort beendet, muss einen SG-23-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 16 (3W10) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte. Eine starke Strömung kann die Wolke auflösen. Anderenfalls verschwindet sie am Ende des nächsten Zugs des Kraken.

Tentakelangriff oder Schleudern: Der Kraken führt einen Tentakelangriff aus oder setzt Schleudern ein.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Monster (L)

Lamia

Große Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 97 (13W10+26)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Motiv erkennen +4, Täuschen +7

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Angeborenes Zauberwirken: Das Attribut zum angeborenen Zauberwirken der Lamia ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13). Sie kann folgende angeborene Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen:

Beliebig oft: *Mächtiges Trugbild, Selbstverkleidung* (jede humanoide Gestalt)

Je 3-mal täglich: *Ausspähung*, *Einflüsterung*, *Person bezaubern, Spiegelbilder*

1-mal täglich: *Geas*

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Lamia führt zwei Angriffe aus: einen Klauenangriff und einen mit ihrem Dolch, oder Vergiftende Berührung.

Dolch: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4+3) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W10+3) Hiebschaden.

Vergiftende Berührung: *Nahkampf-Zauberangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* Das Ziel ist eine Stunde lang magisch verflucht. Bis der Fluch endet, ist das Ziel bei Weisheitsrettungswürfen und allen Attributswürfen im Nachteil.

Landhai

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 94 (9W10+45)

Bewegungsrate 12 m, Graben 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen –

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Stehender Sprung: Der Landhai kann mit oder ohne Anlauf bis zu neun Meter weit und bis zu 4,5 Meter hoch springen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 30 (4W12+4) Stichschaden.

Tödlicher Sprung: Wenn der Landhai als Teil seiner Bewegung mindestens 4,5 Meter weit springt, kann er diese Aktion verwenden, um in einem Bereich auf den Füßen zu landen, in dem sich mindestens eine andere Kreatur befindet. All diese Kreaturen müssen einen SG-16-Stärke- oder Geschicklichkeitsrettungswurf (nach Wahl des Ziels) bestehen, oder sie werden umgestoßen und erleiden 14 (3W6+4) Wuchtschaden plus 14 (3W6+4) Hiebschaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleiden die Kreaturen nur die Hälfte des Schadens und werden nicht umgestoßen, sondern 1,5 Meter aus dem Bereich des Landhais an eine freie Stelle ihrer Wahl geschoben. Gibt es innerhalb der Reichweite keine freie Stelle, sind die Kreaturen stattdessen im Bereich des Landhais liegend.

Lich

Mittelgroßer Untoter, jede böse Gesinnung

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 135 (18W8+54)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +10, Int +12, Wei +9

Fertigkeiten Arkane Kunde +18, Geschichte +12, Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +9

Schadensresistenzen Blitz, Kälte, Nekrotisch

Schadensimmunitäten Gift; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m, Passive Wahrnehmung 19

Sprachen Gemeinsprache und bis zu fünf weitere Sprachen

Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP)

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Rettungswurf des Lichs scheitert, kann dieser den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Resistenz gegen Wandeln: Der Lich ist bei Rettungswürfen gegen Effekte, die Untote vertreiben, im Vorteil.

Wiederbelebung: Wenn der Lich zerstört wird, jedoch über ein Seelengefäß verfügt, erhält er in 1W10 Tagen einen neuen Körper mit allen Trefferpunkten und wird wieder aktiv. Der neue Körper erscheint im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Seelengefäß.

Zauberwirken: Der Lich ist ein Zauberwirker der 18. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 20, +12 auf Treffer mit Zauberangriffen). Der Lich hat folgende Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Kältestrahl, Magierhand*, *Taschenspielerei*

1. Grad (4 Plätze): *Donnerwoge, Magie entdecken*, *Magisches Geschoss*, *Schild*
2. Grad (3 Plätze): *Gedanken wahrnehmen*, *Säurepfeil*, *Spiegelbilder*, *Unsichtbarkeit*
3. Grad (3 Plätze): *Feuerball*, *Gegenzauber, Magie bannen*, *Tote beleben*
4. Grad (3 Plätze): *Dimensionstür*, *Plage*
5. Grad (3 Plätze): *Ausspähung*, *Todeswolke*
6. Grad (1 Platz): *Auflösung*, *Kugel der Unverwundbarkeit*
7. Grad (1 Platz): *Ebenenwechsel*, *Finger des Todes*
8. Grad (1 Platz): *Monster beherrschen*, *Wort der Macht: Betäubung*
9. Grad (1 Platz): *Wort der Macht: Tod*

Aktionen

Lähmende Berührung: *Nahkampf-Zauberangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 10 (3W6) Kälteschaden. Das Ziel muss einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang gelähmt. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Legendäre Aktionen

Der Lich kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Lich erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Furchteinflößender Blick (kostet 2 Aktionen): Der Lich blickt eine Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern von ihm an, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-18-Weisheitsrettungswurf gegen diese Magie bestehen, oder es ist eine Minute lang verängstigt. Ein verängstigtes Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, ist das Ziel 24 Stunden lang gegen den Blick des Lichs immun.

Lähmende Berührung (kostet 2 Aktionen): Der Lich setzt seine Lähmende Berührung ein.

Lebensunterbrechung (kostet 3 Aktionen): Jede Kreatur im Abstand von bis zu sechs Metern vom Lich, die kein Untoter ist, muss einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf gegen diese Magie ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 21 (6W6) nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Zaubertrick: Der Lich wirkt einen Zaubertrick.

Lykanthropen

Werbär

Mittelgroßer Humanoide (Mensch, Gestaltwandler), neutral gut

Rüstungsklasse 10 in humanoider Gestalt, 11 (natürliche Rüstung) in Bären- und hybrider Gestalt

Trefferpunkte 135 (18W8+54)

Bewegungsrate 9 m (12 m, Klettern 9 m in Bären- oder hybrider Gestalt)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

Schadensimmunitäten Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe von Waffen ohne Silber

Sinne Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Gemeinsprache (kann in Bärengestalt nicht sprechen)

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Gestaltwandler: Der Werbär kann seine Aktion verwenden, um sich in eine hybride Gestalt aus Bär und Humanoide oder in einen großen Bären zu verwandeln – oder um wieder seine wahre, humanoide Gestalt anzunehmen. Seine Spielwerte sind abgesehen von Größe und RK in beiden Gestalten gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an.

Scharfer Geruchssinn: Der Werbär ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: In Bärengestalt führt der Werbär zwei Klauenangriffe aus. In humanoider Gestalt führt er zwei Angriffe mit der Zweihandaxt aus. In hybrider Gestalt kann er wie ein Bär oder wie ein Humanoide angreifen.

Biss (nur Bären- oder hybride Gestalt): *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10+4) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoide ist, muss es einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, um nicht mit Werbär-Lykanthropie verflucht zu werden.

Klauen (nur Bären- oder hybride Gestalt): *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8+4) Hiebschaden.

Zweihandaxt (nur humanoide oder hybride Gestalt): *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W12+4) Hiebschaden.

Wereber

Mittelgroßer Humanoide (Mensch, Gestaltwandler), neutral böse

Rüstungsklasse 10 in humanoider Gestalt, 11 (natürliche Rüstung) in Eber- und hybrider Gestalt

Trefferpunkte 78 (12W8+24)

Bewegungsrate 9 m (12 m in Ebergestalt)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (−1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Schadensimmunitäten Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe von Waffen ohne Silber

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache (kann in Ebergestalt nicht sprechen)

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Gestaltwandler: Der Wereber kann seine Aktion verwenden, um sich in eine hybride Gestalt aus Eber und Humanoide oder in einen Eber zu verwandeln – oder um wieder seine wahre, humanoide Gestalt anzunehmen. Seine Spielwerte sind abgesehen von der RK in beiden Gestalten gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an.

Sturmangriff (nur Eber- oder hybride Gestalt): Wenn der Wereber sich mindestens 4,5 Meter weit direkt auf ein Ziel zubewegt und es dann im selben Zug mit seinen Hauern trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Unermüdlich (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Wenn der Wereber maximal 14 Schaden erleidet und seine Trefferpunkte dadurch auf 0 sinken würden, hat er stattdessen noch 1 Trefferpunkt.

Aktionen

Mehrfachangriff (nur humanoide oder hybride Gestalt): Der Wereber führt zwei Angriffe aus, von denen nur einer mit den Hauern erfolgen kann.

Hauer (nur Eber- oder hybride Gestalt): *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Hiebschaden. Wenn das Ziel ein Humanoide ist, muss es einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, um nicht mit Wereber-Lykanthropie verflucht zu werden.

Zerfleischen (nur humanoide oder hybride Gestalt): *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Wuchtschaden.

Werratte

Mittelgroßer Humanoide (Mensch, Gestaltwandler), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 33 (6W8+6)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (−1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2

Schadensimmunitäten Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe von Waffen ohne Silber

Sinne Dunkelsicht 18 m (nur in Rattengestalt), Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache (kann in Rattengestalt nicht sprechen)

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Gestaltwandler: Die Werratte kann ihre Aktion verwenden, um sich in eine hybride Gestalt aus Ratte und Humanoide oder eine Riesenratte zu verwandeln – oder um wieder ihre wahre, humanoide Gestalt anzunehmen. Ihre Spielwerte sind abgesehen von der Größe in beiden Gestalten gleich. Ausrüstung, die sie trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn sie stirbt, nimmt sie ihre wahre Gestalt an.

Scharfer Geruchssinn: Die Werratte ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff (nur humanoide oder hybride Gestalt): Die Werratte führt zwei Angriffe aus, von denen nur einer ein Biss sein darf.

Biss (nur Ratten- oder hybride Gestalt): *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4+2) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoide ist, muss es einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen, um nicht mit Werratten-Lykanthropie verflucht zu werden.

Kurzschwert (nur humanoide oder hybride Gestalt): *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Handarmbrust (nur humanoide oder hybride Gestalt): *Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Wertiger

Mittelgroßer Humanoide (Mensch, Gestaltwandler), neutral

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 120 (16W8+48)

Bewegungsrate 9 m (12 m in Tigergestalt)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +5

Schadensimmunitäten Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe von Waffen ohne Silber

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache (kann in Tigergestalt nicht sprechen)

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Gestaltwandler: Der Wertiger kann seine Aktion verwenden, um sich in eine hybride Gestalt aus Tiger und Humanoide oder in einen Tiger zu verwandeln – oder um wieder seine wahre, humanoide Gestalt anzunehmen. Seine Spielwerte sind abgesehen von der Größe in beiden Gestalten gleich. Ausrüstung, die sie trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an.

Anspringen (nur Tiger- oder hybride Gestalt): Wenn der Wertiger sich mindestens 4,5 Meter weit direkt auf eine Kreatur zubewegt und sie dann im gleichen Zug mit einem Klauenangriff trifft, muss das Ziel einen SG-14-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen. Wenn das Ziel liegt, kann der Wertiger als Bonusaktion einen Bissangriff gegen es ausführen.

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn: Der Wertiger ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör oder Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff (nur humanoide oder hybride Gestalt): In humanoider Gestalt führt der Wertiger zwei Angriffe mit dem Krummsäbel oder zwei Angriffe mit dem Langbogen aus. In hybrider Gestalt kann er wie ein Humanoide angreifen oder zwei Klauenangriffe ausführen.

Biss (nur Tiger- oder hybride Gestalt): *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 8 (1W10+3) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoide ist, muss es einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, um nicht mit Wertiger-Lykanthropie verflucht zu werden.

Klauen (nur Tiger- oder hybride Gestalt): *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8+3) Hiebschaden.

Krummsäbel (nur humanoide oder hybride Gestalt): *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6+3) Hiebschaden.

Langbogen (nur humanoide oder hybride Gestalt): *Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8+2) Stichschaden.

Werwolf

Mittelgroßer Humanoide (Mensch, Gestaltwandler), chaotisch böse

Rüstungsklasse 11 in humanoider Gestalt, 12 (natürliche Rüstung) in Wolfs- und hybrider Gestalt

Trefferpunkte 58 (9W8+18)

Bewegungsrate 9 m (12 m in Wolfsgestalt)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +4

Schadensimmunitäten Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe von Waffen ohne Silber

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache (kann in Wolfsgestalt nicht sprechen)

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Gestaltwandler: Der Werwolf kann seine Aktion verwenden, um sich in eine hybride Gestalt aus Wolf und Humanoide oder in einen Wolf zu verwandeln – oder um wieder seine wahre, humanoide Gestalt anzunehmen. Seine Spielwerte sind abgesehen von der RK in beiden Gestalten gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an.

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn: Der Werwolf ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör oder Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff (nur humanoide oder hybride Gestalt): Der Werwolf führt zwei Angriffe aus: einen Biss- und einen Klauen- oder Speerangriff.

Biss (nur Wolfs- oder hybride Gestalt): *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8+2) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoide ist, muss es einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, um nicht mit Werwolf-Lykanthropie verflucht zu werden.

Klauen (nur hybrider Gestalt): *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (2W4+2) Hiebschaden.

Speer (nur humanoide Gestalt): *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden oder 6 (1W8+2) Stichschaden bei zweihändiger Führung und Nahkampfangriff.

Monster (M)

Magmin

Kleiner Elementar, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 9 (2W6+2)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (−2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	10 (+0)

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Ignal

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Entflammte Beleuchtung: Als Bonusaktion kann der Magmin sich selbst in Flammen aufgehen lassen oder aber seine Flammen löschen. Brennend spendet der Magmin im Radius von drei Metern helles Licht und im Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht.

Todesexplosion: Wenn der Magmin stirbt, explodiert er mit einem Ausbruch von Feuer und Magma. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern von ihm muss einen SG-11-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 7 (2W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Brennbare Objekte in dem Bereich, die nicht getragen oder gehalten werden, fangen Feuer.

Aktionen

Berührung: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W6) Feuerschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur oder ein brennbares Objekt ist, fängt es Feuer. Es erleidet am Ende jedes seiner Züge 3 (1W6) Feuerschaden, bis eine Kreatur eine Aktion verwendet, um das Feuer zu löschen.

Mantikor

Große Monstrosität, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 68 (8W10+24)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Schwanzstachel-Wachstum: Der Mantikor hat 24 Schwanzstacheln. Verbrauchte Stacheln wachsen nach, wenn der Mantikor eine lange Rast abschließt.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Mantikor führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen oder drei mit seinen Schwanzstacheln.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8+3) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6+3) Hiebschaden.

Schwanzstacheln: *Fernkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 30/60 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8+3) Stichschaden.

Mantler

Große Aberration, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 78 (12W10+12)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Tiefensprache

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Falsches Erscheinungsbild: Solange der Mantler sich nicht bewegt und seine Unterseite nicht exponiert ist, ist er nicht von einem dunklen Lederumhang zu unterscheiden.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Lichtempfindlich: In hellem Licht ist der Mantler bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil.

Schadensübertragung: Während der Mantler sich an eine Kreatur angeheftet hat, erleidet er nur die Hälfte des Schadens, der ihm zugefügt wird (abgerundet), und die Kreatur erleidet die andere Hälfte.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Mantler führt zwei Angriffe aus: einen Biss- und einen Schwanzangriff.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 10 (2W6+3) Stichschaden, und wenn das Ziel groß oder kleiner ist, heftet der Mantler sich an es an. Wenn der Mantler gegen das Ziel im Vorteil ist, heftet er sich an dessen Kopf. Das Ziel ist blind und kann nicht atmen, solange der Mantler sich angeheftet hat. Ist der Mantler angeheftet, so kann er diesen Angriff nur gegen das Ziel ausführen und ist beim Angriffswurf im Vorteil. Der Mantler kann sich lösen, indem er 1,5 Meter seiner Bewegungsrate verwendet. Eine Kreatur, auch das Ziel, kann seine Aktion verwenden, um den Mantler mit einem erfolgreichen SG-16-Stärkewurf zu entfernen.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (1W8+3) Hiebschaden.

Phantome (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Der Mantler erzeugt magisch drei illusorische Duplikate von sich selbst, sofern er sich nicht in hellem Licht befindet. Die Duplikate bewegen sich mit ihm und imitieren seine Aktionen. Dabei tauschen sie die Positionen so, dass es unmöglich ist nachzuverfolgen, welcher Mantler der reale ist. Wenn der Mantler sich in einen Bereich mit hellem Licht begibt, verschwinden die Duplikate.

Wenn eine Kreatur mit einem Angriff oder Schadenszauber auf den Mantler zielt, solange noch mindestens ein Duplikat vorhanden ist, bestimmt sie durch einen Zufallswurf, ob sie auf den Mantler oder auf ein Duplikat zielt. Die Kreatur ist von diesem magischen Effekt nicht betroffen, wenn sie nicht sehen kann oder sich auf andere Sinne als Sicht verlässt.

Duplikate haben die RK des Mantlers und verwenden seine Rettungswürfe. Wenn ein Duplikat von einem Angriff getroffen wird oder sein Rettungswurf gegen einen Schadenseffekt scheitert, verschwindet das Duplikat.

Stöhnen: Jede Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern vom Mantler, die sein Stöhnen hören kann und keine Aberration ist, muss einen SG-13-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Mantlers verängstigt. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht, ist sie 24 Stunden lang gegen das Stöhnen des Mantlers immun.

Medusa

Mittelgroße Monstrosität, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 127 (17W8+51)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +4, Täuschen +5, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Versteinernder Blick: Die Medusa kann Kreaturen, die ihre Augen sehen können und den Zug im Abstand von bis zu neun Metern von ihr beginnen, zu einem SG-14-Konstitutionsrettungswurf zwingen, sofern die Medusa die Kreatur sehen kann und nicht kampfunfähig ist. Wenn der Rettungswurf um mindestens 5 Punkte scheitert, wird die Kreatur sofort versteinert. Anderenfalls beginnt die Kreatur nach einem gescheiterten Rettungswurf zu versteinern und ist festgesetzt. Die festgesetzte Kreatur muss den Rettungswurf am Ende ihres nächsten Zugs wiederholen. Scheitert der Wurf, wird sie versteinert. Bei einem Erfolg endet der Effekt. Die Versteinerung bleibt bestehen, bis die Kreatur durch den Zauber *Vollständige Genesung* oder andere Magie befreit wird.

Wenn die Kreatur nicht überrascht wird, kann sie zu Beginn ihres Zugs die Augen abwenden, um den Rettungswurf zu vermeiden. In diesem Fall kann sie die Medusa bis zum Beginn ihres nächsten Zugs, wenn sie die Augen erneut abwenden kann, nicht sehen. Schaut sie die Medusa in der Zwischenzeit an, so muss sie den Rettungswurf sofort ausführen.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Wenn die Medusa sich in einem Bereich mit hellem Licht auf einer polierten Oberfläche im Abstand von bis zu neun Metern von ihr reflektiert sieht, erleidet sie aufgrund ihres Fluchs den Effekt ihres eigenen Blicks.

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Medusa führt entweder drei Nahkampfangriffe – einen mit ihrem Schlangenhaar und zwei mit ihrem Kurzschwert – oder zwei Fernkampfangriffe mit ihrem Langbogen aus.

Kurzschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Schlangenhaar: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W4+2) Stichschaden plus 14 (4W6) Giftschaden.

Langbogen: *Fernkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8+2) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Meervolk

Mittelgroßer Humanoide (Meervolk), neutral

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Aqual, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Amphibisch: Der Meervolk-Humanoide kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Speer: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Stichschaden oder 4 (1W8) Stichschaden bei zweihändiger Führung und Nahkampfangriff.

Mephiten

Dampf-Mephit

Kleiner Elementar, neutral böse

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 21 (6W6)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
5 (−3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Aqual, Ignal

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Angeborenes Zauberwirken (1-mal täglich): Der Mephit kann den angeborenen Zauber *Verschwimmen* wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen. Sein Attribut zum angeborenen Zauberwirken ist Charisma.

Todesexplosion: Wenn der Mephit stirbt, vergeht er in einer Dampfwolke. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Mephit muss einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 4 (1W8) Feuerschaden.

Aktionen

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 2 (1W4) Hiebschaden plus 2 (1W4) Feuerschaden.

Dampfodem (Aufladung 6): Der Mephit atmet siedenden Dampf in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 4 (1W8) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Eis-Mephit

Kleiner Elementar, neutral böse

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 21 (6W6)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (−2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (−1)	11 (+0)	12 (+1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +2

Schadensanfälligkeiten Feuer, Wucht

Schadensimmunitäten Gift, Kälte

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Aqual, Aural

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Angeborenes Zauberwirken (1-mal täglich): Der Mephit kann den angeborenen Zauber *Nebelwolke* wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen. Sein Attribut zum angeborenen Zauberwirken ist Charisma.

Falsches Erscheinungsbild: Solange der Mephit sich nicht bewegt, ist er nicht von einem gewöhnlichen Eissplitter zu unterscheiden.

Todesexplosion: Wenn der Mephit stirbt, vergeht er in einer Explosion scharfer Eissplitter. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm muss einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 4 (1W8) Hiebschaden, anderenfalls die Hälfte.

Aktionen

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 3 (1W4+1) Hiebschaden plus 2 (1W4) Kälteschaden.

Frostodem (Aufladung 6): Der Mephit atmet eisige Luft in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 5 (2W4) Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Magma-Mephit

Kleiner Elementar, neutral böse

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 22 (5W6+5)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (−1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (−2)	10 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3

Schadensanfälligkeiten Kälte

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Ignal, Terral

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Angeborenes Zauberwirken (1-mal täglich): Der Mephit kann den angeborenen Zauber *Metall erhitzen* (Zauberrettungswurf-SG 10) wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen. Sein Attribut zum angeborenen Zauberwirken ist Charisma.

Falsches Erscheinungsbild: Solange der Mephit sich nicht bewegt, ist er nicht von einem gewöhnlichen Magmahaufen zu unterscheiden.

Todesexplosion: Wenn der Mephit stirbt, vergeht er in einer Lavaexplosion. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm muss einen SG-11-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 7 (2W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Aktionen

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 3 (1W4+1) Hiebschaden plus 2 (1W4) Feuerschaden.

Feuerodem (Aufladung 6): Der Mephit atmet Feuer in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-11-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 7 (2W6) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Staub-Mephit

Kleiner Elementar, neutral böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 17 (5W6)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
5 (−3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (−1)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2

Schadensanfälligkeiten Feuer

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Aural, Terral

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Angeborenes Zauberwirken (1-mal täglich): Der Mephit kann den angeborenen Zauber *Schlaf* wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen. Sein Attribut zum angeborenen Zauberwirken ist Charisma.

Todesexplosion: Wenn der Mephit stirbt, vergeht er in einer Staubexplosion. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang blind. Eine blinde Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Aktionen

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W4+2) Hiebschaden.

Blendender Odem (Aufladung 6): Der Mephit atmet blendenden Staub in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang blind. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Mimik

Mittelgroße Monstrosität (Gestaltwandler), neutral

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 58 (9W8+18)

Bewegungsrate 4,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (−3)	13 (+1)	8 (−1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5

Schadensimmunitäten Säure

Zustandsimmunitäten Liegend

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Gestaltwandler: Der Mimik kann seine Aktion verwenden, um sich in einen Gegenstand oder zurück in seine wahre, amorphe Gestalt zu verwandeln. Seine Spielwerte sind in beiden Formen gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an.

Falsches Erscheinungsbild (nur in Objektgestalt): Solange der Mimik sich nicht bewegt, ist er nicht von einem gewöhnlichen Objekt zu unterscheiden.

Greifer: Der Mimik ist bei Angriffswürfen gegen jede Kreatur, die er gepackt hält, im Vorteil.

Haftend (nur in Objektgestalt): Der Mimik bleibt an allem haften, was ihn berührt. Eine höchstens riesige Kreatur, die am Mimik haftet, wird auch von ihm gepackt (Rettungswurf-SG 13). Attributswürfe, um diesem Haltegriff zu entkommen, sind im Nachteil.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8+3) Stichschaden plus 4 (1W8) Säureschaden.

Scheinfuß: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8+3) Wuchtschaden. Wenn der Mimik sich in Objektgestalt befindet, wird das Ziel Opfer seines Haftend-Merkmals.

Minotaurus

Große Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 76 (9W10+27)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (−2)	16 (+3)	9 (−1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Abyssisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Erinnerung des Labyrinths: Der Minotaurus kann sich perfekt an jeden Weg erinnern, den er zurückgelegt hat.

Sturmangriff: Wenn der Minotaurus sich mindestens drei Meter weit direkt auf ein Ziel zubewegt und es dann im selben Zug mit einem Zerfleischen-Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 9 (2W8) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-14-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird bis zu drei Meter weit weg- und umgestoßen.

Unvorsichtig: Zu Beginn seines Zugs kann der Minotaurus entscheiden, bei allen Nahkampfwaffen-Angriffswürfen im Vorteil zu sein, die er in diesem Zug ausführt, doch dann sind Angriffswürfe gegen ihn bis zum Beginn seines nächsten Zugs ebenfalls im Vorteil.

Aktionen

Zerfleischen: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8+4) Stichschaden.

Zweihandaxt: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W12+4) Hiebschaden.

Modernder Schlurfer

Große Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 136 (16W10+48)

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	8 (−1)	16 (+3)	5 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2

Schadensresistenzen Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Blitz

Zustandsimmunitäten Blind, Erschöpft, Taub

Sinne Blindsicht 18 m (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Blitzabsorption: Der modernde Schlurfer erleidet durch Blitze keinen Schaden, sondern gewinnt Trefferpunkte in Höhe des Blitzschadens zurück.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der modernde Schlurfer führt zwei Hiebangriffe aus. Wenn beide Angriffe ein höchstens mittelgroßes Ziel treffen, wird das Ziel gepackt (Rettungswurf-SG 14), und der modernde Schlurfer setzt bei ihm Einhüllen ein.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8+4) Wuchtschaden.

Einhüllen: Der modernde Schlurfer hüllt eine höchstens mittelgroße Kreatur ein, die er gepackt hält. Das eingehüllte Ziel ist blind, festgesetzt und kann nicht atmen. Es muss zu Beginn jedes Zugs des modernden Schlurfers einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 13 (2W8+4) Wuchtschaden. Bewegt sich der modernde Schlurfer, so bewegt das eingehüllte Ziel sich mit ihm. Der modernde Schlurfer kann nur jeweils eine Kreatur einhüllen.

Mumien

Mumie

Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 58 (9W8+18)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	8 (−1)	15 (+2)	6 (−2)	10 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Wei +2

Schadensanfälligkeiten Feuer

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Die zu Lebzeiten bekannten Sprachen

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Mumie kann ihr Fürchterliches Starren einsetzen und führt einen Angriff mit ihrer Verrottenden Faust aus.

Verrottende Faust: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Wuchtschaden plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es wird mit Mumienfäule verflucht. Das verfluchte Ziel kann keine Trefferpunkte zurückerhalten, und sein Trefferpunktemaximum verringert sich alle 24 Stunden um 10 (3W6). Reduziert der Fluch das Trefferpunktemaximum des Ziels auf 0, stirbt das Ziel und sein Körper zerfällt zu Staub. Die Fluch bleibt bestehen, bis er durch den Zauber *Fluch brechen* oder andere Magie entfernt wird.

Fürchterliches Starren: Die Mumie zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von ihr, sofern sie diese sehen kann. Wenn das Ziel die Mumie sehen kann, muss es einen SG-11-Weisheitsrettungswurf gegen diese Magie ausführen, oder es ist bis zum Ende des nächsten Zugs der Mumie verängstigt. Wenn der Rettungswurf um mindestens fünf Punkte scheitert, ist das Ziel außerdem ebenso lange gelähmt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist das Ziel 24 Stunden lang gegen das Fürchterliche Starren aller Mumien (jedoch nicht Mumienfürsten) immun.

Mumienfürst

Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 97 (13W8+39)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +8, Int +5, Wei +9, Cha +8

Fertigkeiten Geschichte +5, Religion +5

Schadensanfälligkeiten Feuer

Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Die zu Lebzeiten bekannten Sprachen

Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP)

Magieresistenz: Der Mumienfürst ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Wiederbelebung: Wenn der Mumienfürst zerstört wird, sein Herz jedoch noch intakt ist, erhält er in 24 Stunden einen neuen Körper mit allen Trefferpunkten und wird wieder aktiv. Der neue Körper erscheint im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Herzen des Mumienfürsten.

Zauberwirken: Der Mumienfürst ist ein Zauberwirker der 10. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 17, +9 auf Treffer mit Zauberangriffen). Der Mumienfürst hat folgende Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Heilige Flamme*, *Thaumaturgie*

1. Grad (4 Plätze): *Befehl*, *Lenkendes Geschoss*, *Schild des Glaubens*
2. Grad (3 Plätze): *Person festhalten*, *Stille*, *Waffe des Glaubens*
3. Grad (3 Plätze): *Magie bannen, Tote beleben*
4. Grad (3 Plätze): *Hüter des Glaubens, Weissagung*
5. Grad (2 Plätze): *Ansteckung*, *Insektenplage*
6. Grad (1 Platz): *Leid*

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Mumienfürst kann sein Fürchterliches Starren einsetzen und führt einen Angriff mit seiner Verrottenden Faust aus.

Verrottende Faust: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (3W6+4) Wuchtschaden plus 21 (6W6) nekrotischer Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es wird mit Mumienfäule verflucht. Das verfluchte Ziel kann keine Trefferpunkte zurückerhalten, und sein Trefferpunktemaximum verringert sich alle 24 Stunden um 10 (3W6). Reduziert der Fluch das Trefferpunktemaximum des Ziels auf 0, stirbt das Ziel und sein Körper zerfällt zu Staub. Die Fluch bleibt bestehen, bis er durch den Zauber *Fluch brechen* oder andere Magie entfernt wird.

Fürchterliches Starren: Der Mumienfürst zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von ihm, das er sehen kann. Wenn das Ziel den Mumienfürsten sehen kann, muss es einen SG-16-Weisheitsrettungswurf gegen diese Magie ausführen, oder es ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Mumienfürsten verängstigt. Wenn der Rettungswurf um mindestens fünf Punkte scheitert, ist das Ziel außerdem ebenso lange gelähmt.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist das Ziel 24 Stunden lang gegen das Fürchterliche Starren aller Mumien und Mumienfürsten immun.

Legendäre Aktionen

Der Mumienfürst kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Mumienfürst erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Lästerliches Wort (kostet 2 Aktionen): Der Mumienfürst spricht ein lästerliches Wort. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern vom Mumienfürsten, die kein Untoter ist und das Wort hören kann, muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Mumienfürsten betäubt.

Negative Energie kanalisieren (kostet 2 Aktionen): Der Mumienfürst entfesselt magisch negative Energie. Kreaturen im Abstand von bis zu 18 Metern vom Mumienfürsten, auch solche hinter Barrieren und um Ecken, können bis zum Ende des nächsten Zugs des Mumienfürsten keine Trefferpunkte zurückerhalten.

Wirbelwind aus Sand (kostet 2 Aktionen): Der Mumienfürst verwandelt sich magisch in einen Wirbelwind aus Sand, bewegt sich bis zu 18 Meter weit und nimmt dann wieder seine normale Gestalt an. In Wirbelwindgestalt ist der Mumienfürst gegen alle Schadensarten immun, und er kann nicht gepackt, versteinert, umgestoßen, festgesetzt oder betäubt werden. Ausrüstung, die der Mumienfürst trägt oder hält, verbleibt in seinem Besitz.

Angriff: Der Mumienfürst führt einen Angriff mit seiner Verrottenden Faust aus oder setzt sein Fürchterliches Starren ein.

Blendender Staub: Der Mumienfürst wird magisch von blendendem Staub und Sand umwirbelt. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Mumienfürsten muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs blind.

Monster (N)

Nachtmahr

Großer Unhold, neutral böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 68 (8W10+24)

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 27 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Versteht Abyssisch, Gemeinsprache und Infernalisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Beleuchtung: Der Nachtmahr spendet im Radius von drei Metern helles Licht und im Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht.

Feuerresistenz gewähren: Der Nachtmahr kann jedem, der ihn reitet, Resistenz gegen Feuerschaden gewähren.

Aktionen

Hufe: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8+4) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden.

Ätherischer Schritt: Der Nachtmahr und bis zu drei bereitwillige Kreaturen im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm betreten von der materiellen Ebene aus magisch die Ätherebene oder umgekehrt.

Nagas

Geisternaga

Große Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 75 (10W10+20)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +6, Kon +5, Wei +5, Cha +6

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Wiederbelebung: 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.

Zauberwirken: Der Naga ist ein Zauberwirker der 10. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 auf Treffer mit Zauberangriffen), und er braucht nur verbale Komponenten, um seine Zauber zu wirken. Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion*, *Kältestrahl, Magierhand*

1. Grad (4 Plätze): *Magie entdecken*, *Person bezaubern*, *Schlaf*

2. Grad (3 Plätze): *Gedanken wahrnehmen*, *Person festhalten*

3. Grad (3 Plätze): *Blitz*, *Wasser atmen*

4. Grad (3 Plätze): *Dimensionstür, Plage*

5. Grad (2 Plätze): *Person beherrschen*

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (1W6+4) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet es 31 (7W8) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Wächternaga

Große Monstrosität, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 127 (15W10+45)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +8, Kon +7, Int +7, Wei +8, Cha +8

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Wiederbelebung: 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.

Zauberwirken: Der Naga ist ein Zauberwirker der 11. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 16, +8 auf Treffer mit Zauberangriffen), und er braucht nur verbale Komponenten, um seine Zauber zu wirken. Er hat folgende Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern*, *Heilige Flamme*, *Thaumaturgie*

1. Grad (4 Plätze): *Befehl*, *Schild des Glaubens, Wunden heilen*

2. Grad (3 Plätze): *Gefühle besänftigen*, *Person festhalten*

3. Grad (3 Plätze): *Fluch*, *Hellsehen*

4. Grad (3 Plätze): *Bewegungsfreiheit*, *Verbannung*

5. Grad (2 Plätze): *Flammenschlag*, *Geas*

6. Grad (1 Platz): *Wahrer Blick*

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 8 (1W8+4) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet es 45 (10W8) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Gift spucken: *Fernkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 4,5/9 m, eine Kreatur. *Treffer:* Das Ziel muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet es 45 (10W8) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Monster (O)

Oger

Großer Riese, chaotisch böse

Rüstungsklasse 11 (Fellrüstung)

Trefferpunkte 59 (7W10+21)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	8 (−1)	16 (+3)	5 (−3)	7 (−2)	7 (−2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Aktionen

Zweihandknüppel: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8+4) Wuchtschaden.

Wurfspeer: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Stichschaden.

Oni

Großer Riese, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (Kettenpanzer)

Trefferpunkte 110 (13W10+39)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Rettungswürfe Ges +3, Kon +6, Wei +4, Cha +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Täuschen +8, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Angeborenes Zauberwirken: Das Attribut zum angeborenen Zauberwirken des Onis ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13). Der Oni kann folgende angeborene Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen:

Beliebig oft: *Dunkelheit*, *Unsichtbarkeit*

Je 1-mal täglich: *Gasförmige Gestalt*, *Kältekegel*, *Person bezaubern*, *Schlaf*

Magische Waffen: Die Waffenangriffe des Onis sind magisch.

Regeneration: Der Oni erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück, wenn er noch mindestens 1 Trefferpunkt hat.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Oni führt zwei Angriffe aus, entweder mit seinen Klauen oder mit seiner Glefe.

Klauen (nur Oni-Gestalt): *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8+4) Hiebschaden.

Glefe: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10+4) Hiebschaden oder 9 (1W10+4) Hiebschaden in kleiner oder mittelgroßer Gestalt.

Gestalt ändern: Der Oni verwandelt sich magisch in einen kleinen oder mittelgroßen Humanoiden oder zurück in seine wahre Gestalt. Seine Spielwerte sind abgesehen von der Größe in allen Gestalten gleich. Die einzige Ausrüstung, die sich ebenfalls verwandelt, ist seine Glefe. Sie schrumpft, sodass sie auch in humanoider Gestalt geführt werden kann. Wenn der Oni stirbt, nimmt er wieder seine wahre Gestalt an, und seine Glefe nimmt wieder ihre normale Größe an.

Ork

Mittelgroßer Humanoide (Ork), chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (Fellrüstung)

Trefferpunkte 15 (2W8+6)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (−2)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Einschüchtern +2

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Aggressiv: Als Bonusaktion kann sich der Ork bis zu seiner Bewegungsrate auf eine feindlich gesinnte Kreatur zubewegen, die er sehen kann.

Aktionen

Zweihandaxt: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W12+3) Hiebschaden.

Wurfspeer: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6+3) Stichschaden.

Otyugh

Große Aberration, neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 114 (12W10+48)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (−2)	13 (+1)	6 (−2)

Rettungswürfe Kon +7

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Otyughisch

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Beschränkte Telepathie: Der Otyugh kann einfache Botschaften und Bilder magisch an jede Kreatur, die eine Sprache versteht, im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm übertragen. Diese Telepathieform ermöglicht nicht, dass die empfangende Kreatur telepathisch antwortet.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Otyugh führt drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Tentakelangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W8+3) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf gegen die Krankheit bestehen, oder es ist vergiftet, bis die Krankheit geheilt wird. Nach jeweils 24 Stunden muss das Ziel den Rettungswurf wiederholen. Scheitert der Wurf, wird sein Trefferpunktemaximum um 5 (1W10) verringert. Bei einem Erfolg wird die Krankheit geheilt. Wenn das Trefferpunktemaximum durch die Krankheit auf 0 sinkt, stirbt das Ziel. Das Trefferpunktemaximum des Ziels bleibt verringert, bis die Krankheit geheilt wird.

Tentakel: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8+3) Wuchtschaden plus 4 (1W8) Stichschaden. Wenn das Ziel höchstens mittelgroß ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 13) und ist festgesetzt, bis es befreit wird. Der Otyugh hat zwei Tentakel, die jeweils ein Ziel packen können.

Tentakelhieb: Der Otyugh schmettert gepackte Kreaturen gegeneinander oder gegen eine feste Oberfläche. Jede Kreatur muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 10 (2W6+3) Wuchtschaden und ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Otyughs betäubt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel den halben Wuchtschaden und ist nicht betäubt.

Monster (P)

Pegasus

Großes celestisches Wesen, chaotisch gut

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 59 (7W10+21)

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 27 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Rettungswürfe Ges +4, Wei +4, Cha +3

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Versteht Celestisch, Elfisch, Gemeinsprache und Sylvanisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Aktionen

Hufe: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Wuchtschaden.

Pferdegreif

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 19 (3W10+3)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Scharfe Sicht: Der Pferdegreif ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren, im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Pferdegreif führt zwei Angriffe aus: einen Schnabel- und einen Klauenangriff.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Hiebschaden.

Schnabel: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W10+3) Stichschaden.

Pilze

Kreischer

Mittelgroße Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 5

Trefferpunkte 13 (3W8)

Bewegungsrate 0 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (−5)	1 (−5)	10 (+0)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Zustandsimmunitäten Blind, Taub, Verängstigt

Sinne Blindsicht 9 m (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 6

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Falsches Erscheinungsbild: Solange der Kreischer sich nicht bewegt, ist er nicht von einem gewöhnlichen Pilz zu unterscheiden.

Reaktionen

Kreischen: Wenn sich helles Licht oder eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern vom Kreischer befindet, stößt dieser ein Kreischen aus, das bis zu 90 Meter weit zu hören ist. Nachdem die Störung sich außer Reichweite bewegt hat, kreischt der Kreischer noch 1W4 seiner Züge lang weiter.

Violetter Pilz

Mittelgroße Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 5

Trefferpunkte 18 (4W8)

Bewegungsrate 1,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (−4)	1 (−5)	10 (+0)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Zustandsimmunitäten Blind, Taub, Verängstigt

Sinne Blindsicht 9 m (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 6

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Falsches Erscheinungsbild: Solange der violette Pilz sich nicht bewegt, ist er nicht von einem gewöhnlichen Pilz zu unterscheiden.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Pilz führt 1W4 Faulige-Berührung-Angriffe aus.

Faulige Berührung: *Nahkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W8) nekrotischer Schaden.

Plapperndes Hundertmaul

Mittelgroße Aberration, neutral

Rüstungsklasse 9

Trefferpunkte 67 (9W8+27)

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	8 (−1)	16 (+3)	3 (−4)	10 (+0)	6 (−2)

Zustandsimmunitäten Liegend

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Plappern: Das Hundertmaul plappert unzusammenhängend, solange es irgendeine Kreatur sehen kann und nicht kampfunfähig ist. Jede Kreatur, die ihren Zug im Abstand von bis zu sechs Metern vom Hundertmaul beginnt und das Plappern hören kann, muss einen SG-10-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so kann die Kreatur bis zum Beginn ihres nächsten Zugs keine Reaktionen ausführen und würfelt mit einem W8, um ihre Handlungen in ihrem Zug zu bestimmen: Von 1 bis 4 tut die Kreatur nichts. Bei 5 oder 6 führt die Kreatur weder Aktionen noch Bonusaktionen aus und verwendet ihre gesamte Bewegungsrate, um sich in eine zufällig bestimmte

Richtung zu bewegen. Bei 7 oder 8 führt die Kreatur einen Nahkampfangriff gegen eine zufällig bestimmte Kreatur in Reichweite aus. Ist ein solcher Angriff nicht möglich, so tut die Kreatur nichts.

Ungewöhnlicher Boden: Der Boden im Radius von drei Metern um das Hundertmaul ist teigartiges schwieriges Gelände. Jede Kreatur, die ihren Zug in diesem Bereich beginnt, muss einen SG-10-Stärkerettungswurf bestehen, oder ihre Bewegungsrate ist bis zum Beginn ihres nächsten Zugs auf 0 verringert.

Aktionen

Mehrfachangriff: Das plappernde Hundertmaul führt einen Bissangriff aus und setzt Blendender Speichel ein, sofern möglich.

Bisse: *Nahkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 17 (5W6) Stichschaden. Wenn das Ziel höchstens mittelgroß ist, muss es einen SG-10-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen. Wird das Ziel durch diesen Schaden getötet, so wird es vom Hundertmaul absorbiert.

Blendender Speichel (Aufladung 5–6): Das Hundertmaul speit einen chemischen Klumpen auf einen Punkt im Abstand von bis zu 4,5 Metern von ihm, den es sehen kann. Der Klumpen explodiert beim Auftreffen in einem blendenden Blitz. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Blitz muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Hundertmauls blind.

Pseudodrache

Winziger Drache, neutral gut

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 7 (2W4+2)

Bewegungsrate 4,5 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (−2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3

Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Versteht Drakonisch und Gemeinsprache, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Beschränkte Telepathie: Der Pseudodrache kann magisch einfache Ideen, Emotionen und Bilder telepathisch an jede Kreatur, die eine Sprache versteht, im Abstand von bis zu 30 Metern von ihm übermitteln.

Magieresistenz: Der Pseudodrache ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Scharfe Sinne: Der Pseudodrache ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Sicht, Gehör oder Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4+2) Stichschaden.

Stachel: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W4+2) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Stunde lang vergiftet. Wenn der Rettungswurf um mindestens 5 Punkte scheitert, wird das Ziel ebenso lange bewusstlos, oder bis es Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion verwendet, um es wachzurütteln.

Purpurwurm

Gigantische Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 247 (15W20+90)

Bewegungsrate 15 m, Graben 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
28 (+9)	7 (−2)	22 (+6)	1 (−5)	8 (−1)	4 (−3)

Rettungswürfe Kon +11, Wei +4

Sinne Blindsicht 9 m, Erschütterungssinn 18 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP)

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 zwei Angriffe aus: einen Biss- und einen Stachelangriff.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (3W8+9) Stichschaden. Wenn das Ziel eine höchstens große Kreatur ist, muss es einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es wird vom Wurm verschluckt. Verschluckte Kreaturen sind blind und festgesetzt, haben vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Wurms und erleiden zu Beginn jedes Zugs des Wurms 21 (6W6) 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 hoch. Diese befinden sich dann im Bereich von drei Metern um den Wurm und sind liegend. Stirbt der Wurm, so ist die verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Kadaver entkommen, indem sie sechs Meter ihrer Bewegungsrate verwendet. Anschließend ist sie liegend.

Schwanzstachel: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 19 (3W6+9) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-19-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet es 42 (12W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Monster (R)

Rakshasa

Mittelgroßer Unhold, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 110 (13W8+52)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Fertigkeiten Motiv erkennen +8, Täuschen +10

Schadensanfälligkeiten Stich durch magische Waffen, die von Kreaturen mit guter Gesinnung geführt werden

Schadensimmunitäten Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken: Das Attribut zum angeborenen Zauberwirken des Rakshasas ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 18, +10 auf Treffer mit Zauberangriffen). Der Rakshasa kann folgende angeborene Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen:

Beliebig oft: *Einfache Illusion*, *Gedanken wahrnehmen*, *Magierhand*, *Selbstverkleidung*

Je 3-mal täglich: *Einflüsterung*, *Mächtiges Trugbild, Magie entdecken*, *Person bezaubern*, *Unsichtbarkeit*

Je 1-mal täglich: *Ebenenwechsel*, *Fliegen, Person beherrschen*, *Wahrer Blick*

Beschränkte Magieimmunität: Der Rakshasa kann nicht von Zaubern bis einschließlich des 6. Grades beeinflusst oder erkannt werden, sofern er dies nicht wünscht. Er ist bei Rettungswürfen gegen alle anderen Zauber und magischen Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Rakshasa führt zwei Klauenangriffe aus.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6+2) Hiebschaden, und das Ziel ist verflucht, wenn es sich um eine Kreatur handelt. Der magische Fluch wirkt, wann immer das Ziel eine kurze oder lange Rast einlegt, und plagt es mit grauenhaften Bildern und Träumen. Das verfluchte Ziel erhält durch kurze oder lange Rasten keinen Vorzug. Dieser Fluch hält an, bis er durch den Zauber *Fluch brechen* oder ähnliche Magie entfernt wird.

Remorhaz

Riesige Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 195 (17W12+85)

Bewegungsrate 9 m, Graben 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Schadensimmunitäten Feuer, Kälte

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Heißer Körper: Eine Kreatur, die den Remorhaz berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm befindet, erleidet 10 (3W6) Feuerschaden.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 40 (6W10+7) Stichschaden plus 10 (3W6) Feuerschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 17). Ein gepacktes Ziel ist festgesetzt. Der Remorhaz kann solange kein weiteres Ziel beißen.

Verschlucken: Der Remorhaz führt einen Bissangriff gegen eine höchstens mittelgroße Kreatur aus, die er gepackt hält. Wenn der Angriff trifft, erleidet die Kreatur den Bissschaden und wird außerdem verschluckt, und der Haltegriff endet. Verschluckte Kreaturen sind blind und festgesetzt, haben vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Remorhaz und erleiden zu Beginn jedes Zugs des Remorhaz 21 (6W6) Säureschaden.

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 hoch. Diese befinden sich dann im Bereich von drei Metern um den Remorhaz und sind liegend. Stirbt der Remorhaz, so ist die verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Kadaver entkommen, indem sie 4,5 Meter ihrer Bewegungsrate verwendet. Anschließend ist sie liegend.

Riesen

Feuerriese

Riesiger Riese, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 162 (13W12+78)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	9 (−1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Rettungswürfe Ges +3, Kon +10, Cha +5

Fertigkeiten Athletik +11, Wahrnehmung +6

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Angriffe mit dem Großschwert aus.

Zweihandschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 28 (6W6+7) Hiebschaden.

Felsblock: *Fernkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. *Treffer:* 29 (4W10+7) Wuchtschaden.

Frostriese

Riesiger Riese, neutral böse

Rüstungsklasse 15 (zusammengewürfelte Rüstung)

Trefferpunkte 138 (12W12+60)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	9 (−1)	21 (+5)	9 (−1)	10 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Kon +8, Wei +3, Cha +4

Fertigkeiten Athletik +9, Wahrnehmung +3

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Angriffe mit der Zweihandaxt aus.

Zweihandaxt: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 25 (3W12+6) Hiebschaden.

Felsblock: *Fernkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. *Treffer:* 28 (4W10+6) Wuchtschaden.

Hügelriese

Riesiger Riese, chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 105 (10W12+40)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	8 (−1)	19 (+4)	5 (−3)	9 (−1)	6 (−2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Angriffe mit dem Zweihandknüppel aus.

Zweihandknüppel: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (3W8+5) Wuchtschaden.

Felsblock: *Fernkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (3W10+5) Wuchtschaden.

Steinriese

Riesiger Riese, neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 126 (11W12+55)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (−1)

Rettungswürfe Ges +5, Kon +8, Wei +4

Fertigkeiten Athletik +12, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Steintarnung: Der Riese ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit), die er ausführt, um sich in steinigem Gelände zu verstecken, im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Angriffe mit dem Zweihandknüppel aus.

Zweihandknüppel: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (3W8+6) Wuchtschaden.

Felsblock: *Fernkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. *Treffer:* 28 (4W10+6) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-17-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Reaktionen

Felsen fangen: Wenn ein Fels oder ein ähnliches Objekt auf den Riesen geschleudert wird, kann dieser mit einem erfolgreichen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf das Geschoss fangen, ohne Wuchtschaden zu erleiden.

Sturmriese

Riesiger Riese, chaotisch gut

Rüstungsklasse 16 (Schuppenpanzer)

Trefferpunkte 230 (20W12+100)

Bewegungsrate 15 m, Schwimmen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Rettungswürfe Str +14, Kon +10, Wei +9, Cha +9

Fertigkeiten Arkane Kunde +8, Athletik +14, Geschichte +8, Wahrnehmung +9

Schadensresistenzen Kälte

Schadensimmunitäten Blitz, Schall

Sinne Passive Wahrnehmung 19

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Amphibisch: Der Riese kann Luft und Wasser atmen.

Angeborenes Zauberwirken: Das Attribut zum angeborenen Zauberwirken des Riesen ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 17). Der Riese kann folgende angeborene Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen:

Beliebig oft: *Federfall*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Schweben*

Je 3-mal täglich: *Wasser atmen*, *Wetterkontrolle*

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Angriffe mit dem Großschwert aus.

Zweihandschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 30 (6W6+9) Hiebschaden.

Felsblock: *Fernkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. *Treffer:* 35 (4W12+9) Wuchtschaden.

Blitzschlag (Aufladung 5–6): Der Riese schleudert einen magischen Blitz auf einen Punkt im Abstand von bis zu 150 Metern von ihm, den er sehen kann. Jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern um diesen Punkt muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 54 (12W8) Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Wolkenriese

Riesiger Riese, neutral gut (50 %) oder neutral böse (50 %)

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 200 (16W12+96)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +10, Wei +7, Cha +7

Fertigkeiten Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +7

Sinne Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken: Das Attribut zum angeborenen Zauberwirken des Riesen ist Charisma. Der Riese kann folgende angeborene Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen:

Beliebig oft: *Licht, Magie entdecken*, *Nebelwolke*

Je 3-mal täglich: *Federfall*, *Fliegen*, *Nebelschritt*, *Telekinese*

Je 1-mal täglich: *Gasförmige Gestalt, Wetterkontrolle*

Scharfer Geruchssinn: Der Riese ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Angriffe mit dem Morgenstern aus.

Morgenstern: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (3W8+8) Stichschaden.

Felsblock: *Fernkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. *Treffer:* 30 (4W10+8) Wuchtschaden.

Roch

Gigantische Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 248 (16W20+80)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 36 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
28 (+9)	10 (+0)	20 (+5)	3 (−4)	10 (+0)	9 (−1)

Rettungswürfe Ges +4, Kon +9, Wei +4, Cha +3

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Scharfe Sicht: Der Roch ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren, im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Roch führt zwei Angriffe aus: einen Schnabel- und einen Klauenangriff.

Krallen: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 23 (4W6+9) Hiebschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 19). Ein gepacktes Ziel ist festgesetzt. Der Roch kann seine Krallen nicht gegen andere Ziele einsetzen.

Schnabel: *Nahkampfwaffenangriff:* +13 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 27 (4W8+9) Stichschaden.

Rostmonster

Mittelgroße Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 27 (5W8+5)

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	13 (+1)	6 (−2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Eisenwitterung: Das Rostmonster kann eisenartiges Metall im Abstand von bis zu neun Metern von ihm wittern und lokalisieren.

Metall verrosten: Jede nichtmagische Waffe aus Metall, die das Rostmonster trifft, korrodiert. Wenn die Waffe Schaden bewirkt hat, erhält sie einen permanenten und kumulativen Malus von −1 auf Schadenswürfe. Sinkt ihr Malus auf −5, wird die Waffe zerstört. Nichtmagische Munition aus Metall, die das Rostmonster trifft, wird zerstört, nachdem sie Schaden bewirkt hat.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8+1) Stichschaden.

Antennen: Das Rostmonster korrodiert ein Objekt aus eisenartigem Metall im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm, das es sehen kann. Wenn das Objekt nicht getragen oder gehalten wird, zerstört die Berührung einen würfelförmigen Teil von 30 Zentimetern Kantenlänge davon. Wenn das Objekt von einer Kreatur getragen oder gehalten wird, kann diese einen SG-11-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen, um die Berührung des Rostmonsters zu vermeiden.

Wenn das getragene oder gehaltene berührte Objekt entweder eine Metallrüstung oder ein Metallschild ist, erleidet es einen permanenten und kumulativen Malus von −1 auf die RK, die es gewährt. Rüstungen, deren RK auf 10 sinkt, und Schilde, deren Bonus auf +0 sinkt, werden zerstört. Wenn das berührte Objekt eine Metallwaffe ist, die gehalten wird, verrostet sie wie beim Merkmal Metall verrosten beschrieben.

Monster (S)

Sahuagin

Mittelgroßer Humanoide (Sahuagin), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 22 (4W8+4)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (−1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Sahuaginisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Blutrausch: Der Sahuagin ist bei Nahkampf-Angriffswürfen gegen Kreaturen, die nicht alle Trefferpunkte besitzen, im Vorteil.

Eingeschränkte Amphibie: Der Sahuagin kann Luft und Wasser atmen, doch er muss sich mindestens einmal alle vier Stunden ganz im Wasser befinden, um nicht zu ersticken.

Haifischtelepathie: Der Sahuagin kann magisch mithilfe beschränkter Telepathie alle Haie im Abstand von bis zu 36 Metern von ihm befehligen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Sahuagin führt zwei Nahkampfangriffe aus: einen Biss- und einen Klauen- oder Speerangriff.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4+1) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4+1) Hiebschaden.

Speer: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6+1) Stichschaden oder 5 (1W8+1) Stichschaden, wenn beidhändig geführt, um einen Nahkampfangriff auszuführen.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Salamander

Großer Elementar, neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 90 (12W10+24)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Schadensanfälligkeiten Kälte

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Ignal

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Heiße Waffen: Jede Nahkampfwaffe aus Metall, die der Salamander führt, bewirkt bei einem Treffer zusätzlich 3 (1W6) Feuerschaden (im Angriff enthalten).

Heißer Körper: Eine Kreatur, die den Salamander berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm befindet, erleidet 7 (2W6) Feuerschaden.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Salamander führt zwei Angriffe aus: einen Speer- und einen Schwanzangriff.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 14). Solange es gepackt bleibt, ist es festgesetzt. Der Salamander kann es automatisch mit dem Schwanz treffen, jedoch keine Schwanzangriffe gegen andere Ziele ausführen.

Speer: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Stichschaden oder 13 (2W8+4) Stichschaden bei zweihändiger Führung und Nahkampfangriff, plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Satyr

Mittelgroßes Feenwesen, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 31 (7W8)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Fertigkeiten Auftreten +6, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Magieresistenz: Der Satyr ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Kurzbogen: *Fernkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6+3) Stichschaden.

Kurzschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6+3) Stichschaden.

Rammbock: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (2W4+1) Wuchtschaden.

Schatten

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 16 (3W8+3)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (−2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (−2)	10 (+0)	8 (−1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4 (+6 in dämmrigem Licht oder Dunkelheit)

Schadensanfälligkeiten Gleißend

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Amorph: Der Schatten kann sich durch enge Bereiche mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Heimlicher Schatten: In dämmrigem Licht oder bei Dunkelheit kann der Schatten die Verstecken-Aktion als Bonusaktion ausführen.

Schwach im Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Schatten bei Angriffswürfen, Attributswürfen und Rettungswürfen im Nachteil.

Aktionen

Stärkeentzug: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 9 (2W6+2) nekrotischer Schaden, und der Stärkewert des Ziels ist um 1W4 verringert. Wenn die Stärke dadurch auf 0 sinkt, stirbt das Ziel. Anderenfalls bleibt die Stärke verringert, bis das Ziel eine kurze oder lange Rast beendet.

Wenn ein Humanoide, der keine böse Gesinnung hat, durch diesen Angriff stirbt, erhebt sich 1W4 Stunden später ein neuer Schatten aus der Leiche.

Schildwächter

Großes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 142 (15W10+60)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	8 (−1)	18 (+4)	7 (−2)	10 (+0)	3 (−4)

Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet

Sprachen Versteht Befehle in allen Sprachen, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Gebunden: Der Schildwächter ist magisch 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 Schildwächter erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück, wenn er über mindestens 1 Trefferpunkt verfügt.

Zauberspeicher: Ein Zauberwirker, der das Amulett des Schildwächters trägt, kann den Wächter verwenden, um einen Zauber des höchstens 4. Grades zu speichern. Dazu muss der Träger den Zauber auf den Wächter wirken. Der Zauber hat dabei keinen Effekt, sondern wird im Wächter gespeichert. Wenn der Träger es befiehlt oder eine Situation eintritt, die vom Zauberwirker definiert wurde, wirkt der Wächter den gespeicherten Zauber mit allen vom ursprünglichen Zauberwirker festgelegten Parametern, ohne dass dazu Komponenten erforderlich sind. Wurde der Zauber gewirkt oder ein neuer Zauber gespeichert, geht jeder zuvor gespeicherte Zauber verloren.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Wächter führt zwei Faustangriffe aus.

Faust: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Wuchtschaden.

Reaktionen

Schild: Wenn eine Kreatur einen Angriff gegen den Träger des Wächteramuletts ausführt, gewährt der Wächter einen Bonus von +2 auf die RK des Trägers, sofern der Wächter sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Träger befindet.

Schlicke

Gallertwürfel

Großer Schlick, gesinnungslos

Rüstungsklasse 6

Trefferpunkte 84 (8W10+40)

Bewegungsrate 4,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	3 (−4)	20 (+5)	1 (−5)	6 (−2)	1 (−5)

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Blind, Erschöpft, Liegend, Taub, Verängstigt

Sinne Blindsicht 18 m (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Schlickwürfel: Der Würfel nimmt seinen gesamten Bereich ein. Andere Kreaturen können in den Bereich gelangen, werden dabei jedoch vom Würfel eingehüllt und sind beim Rettungswurf im Nachteil.

Kreaturen im Würfel sind sichtbar, haben jedoch vollständige Deckung.

Eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Würfel kann eine Aktion verwenden, um eine Kreatur oder ein Objekt aus dem Würfel herauszuziehen. Dazu muss sie einen SG-12-Stärkewurf bestehen. Die Kreatur, die den Versuch wagt, erleidet 10 (3W6) Säureschaden.

Der Würfel kann nur entweder eine große Kreatur oder bis zu vier höchstens mittelgroße Kreaturen zugleich enthalten.

Transparent: Auch ein nicht getarnter Würfel kann nur mit einem erfolgreichen SG-15 Weisheitswurf (Wahrnehmung) entdeckt werden, sofern er sich weder bewegt noch angreift. Eine Kreatur, die in den Bereich des Würfels gelangt, ohne diesen zu bemerken, wird vom Würfel überrascht.

Aktionen

Scheinfuß: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 10 (3W6) Säureschaden.

Einhüllen: Der Würfel nutzt seine Bewegungsrate. Dabei kann er in den Bereich von höchstens großen Kreaturen gelangen. In diesem Fall muss die betroffene Kreatur einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen.

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann die Kreatur wählen, 1,5 Meter zurück oder neben den Würfel geschoben zu werden. Wählt sie, nicht geschoben zu werden, gilt der Rettungswurf als gescheitert.

Scheitert der Wurf, so gelangt der Würfel in den Bereich der Kreatur. Diese erleidet 10 (3W6) Säureschaden und wird eingehüllt. Die eingehüllte Kreatur kann nicht atmen, ist festgesetzt und erleidet zu Beginn jedes Zugs des Würfels 21 (6W6) Säureschaden. Bewegt sich der Würfel, so bewegt die eingehüllte Kreatur sich mit ihm.

Eine eingehüllte Kreatur kann sich mit einer Aktion und einem SG-12-Stärkewurf zu befreien versuchen. Bei einem Erfolg entkommt die Kreatur und gelangt in einen Bereich ihrer Wahl im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Würfel.

Grauschlick

Mittelgroßer Schlick, gesinnungslos

Rüstungsklasse 8

Trefferpunkte 22 (3W8+9)

Bewegungsrate 3 m, Klettern 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	6 (−2)	16 (+3)	1 (−5)	6 (−2)	2 (−4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2

Schadensresistenzen Feuer, Kälte, Säure

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Blind, Erschöpft, Liegend, Taub, Verängstigt

Sinne Blindsicht 18 m (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Amorph: Der Schlick kann sich durch enge Bereiche mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Falsches Erscheinungsbild: Solange der Schlick sich nicht bewegt, ist er nicht von einer öligen Pfütze oder einem nassen Felsblock zu unterscheiden.

Metall korrodieren: Jede nichtmagische Waffe aus Metall, die den Schlick trifft, korrodiert. Wenn die Waffe Schaden bewirkt hat, erhält sie einen permanenten und kumulativen Malus von −1 auf Schadenswürfe. Sinkt ihr Malus auf −5, wird die Waffe zerstört. Nichtmagische Munition aus Metall, die den Schlick trifft, wird zerstört, nachdem sie Schaden bewirkt hat.

Der Schlick kann sich in einer Runde durch fünf Zentimeter starkes nichtmagisches Metall fressen.

Aktionen

Scheinfuß: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6+1) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Säureschaden, und wenn das Ziel eine nichtmagische Metallrüstung trägt, verrostet diese teilweise und erleidet einen permanenten und kumulativen Malus von −1 auf die RK, die sie bietet. Die Rüstung wird zerstört, wenn der Malus ihre RK auf 10 verringert.

Ockergallerte

Großer Schlick, gesinnungslos

Rüstungsklasse 8

Trefferpunkte 45 (6W10+12)

Bewegungsrate 3 m, Klettern 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	6 (−2)	14 (+2)	2 (−4)	6 (−2)	1 (−5)

Schadensresistenzen Säure

Schadensimmunitäten Blitz, Hieb

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Blind, Erschöpft, Liegend, Taub, Verängstigt

Sinne Blindsicht 18 m (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Amorph: Die Gallerte kann sich durch enge Bereiche mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Spinnenklettern: Die Gallerte kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne einen Attributswurf ausführen zu müssen.

Aktionen

Scheinfuß: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6+2) Wuchtschaden plus 3 (1W6) Säureschaden.

Reaktionen

Teilen: Wenn eine mindestens mittelgroße Gallerte Blitz- oder Hiebschaden erleidet, teilt sie sich in zwei neue Gallerten, sofern sie mindestens 10 Trefferpunkte hat. Jede neue Gallerte hat halb so viele Trefferpunkte wie die ursprüngliche Gallerte (abgerundet). Neue Gallerten sind eine Größenkategorie kleiner als die ursprüngliche Gallerte.

Schwarzer Blob

Großer Schlick, gesinnungslos

Rüstungsklasse 7

Trefferpunkte 85 (10W10+30)

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	5 (−3)	16 (+3)	1 (−5)	6 (−2)	1 (−5)

Schadensimmunitäten Blitz, Hieb, Kälte, Säure

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Blind, Erschöpft, Liegend, Taub, Verängstigt

Sinne Blindsicht 18 m (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Amorph: Der Blob kann sich durch enge Bereiche mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Korrosive Form: Eine Kreatur, die den Blob berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm befindet, erleidet 4 (1W8) Säureschaden. Jede nichtmagische Waffe aus Metall oder Holz, die den Blob trifft, wird verätzt. Wenn die Waffe Schaden bewirkt hat, erhält sie einen permanenten und kumulativen Malus von −1 auf Schadenswürfe. Sinkt ihr Malus auf −5, wird die Waffe zerstört. Nichtmagische Munition aus Metall oder Holz, die den Blob trifft, wird zerstört, nachdem sie Schaden bewirkt hat.

Der Blob kann sich in einer Runde durch fünf Zentimeter starkes nichtmagisches Holz oder Metall fressen.

Spinnenklettern: Der Blob kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Aktionen

Scheinfuß: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6+3) Wuchtschaden plus 18 (4W8) Säureschaden. Außerdem wird nichtmagische Rüstung, die vom Ziel getragen wird, teilweise zersetzt und erleidet einen permanenten und kumulativen Malus von −1 auf die RK, die sie gewährt. Die Rüstung wird zerstört, wenn der Malus ihre RK auf 10 verringert.

Reaktionen

Teilen: Wenn ein mindestens mittelgroßer Blob Blitz- oder Hiebschaden erleidet, teilt er sich in zwei neue Blobs, sofern er mindestens 10 Trefferpunkte hat. Jeder neue Blob hat halb so viele Trefferpunkte wie der ursprüngliche Blob (abgerundet). Neue Blobs sind eine Größenkategorie kleiner als der ursprüngliche Blob.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Schreckgespenst

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 22 (5W8)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 15 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (−5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Bewusstlos, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht alle zu Lebzeiten bekannten Sprachen, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist das Schreckgespenst bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, 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 seinen Zug in einem Gegenstand beendet.

Aktionen

Lebensentzug: *Nahkampf-Zauberangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 10 (3W6) nekrotischer Schaden. Das Ziel muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sein Trefferpunktemaximum wird um den Betrag des erlittenen Schadens verringert. Es bleibt verringert, bis die Kreatur eine lange Rast beendet. Wenn das Trefferpunktemaximum durch diesen Effekt auf 0 sinkt, stirbt das Ziel.

Schreckhahn

Kleine Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 27 (6W6+6)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (−2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (−4)	13 (+1)	5 (−3)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 3 (1W4+1) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf gegen magische Versteinerung ausführen. Scheitert der Wurf, so beginnt die Kreatur zu versteinern und ist festgesetzt. Sie muss den Rettungswurf am Ende ihres nächsten Zugs wiederholen. Bei einem Erfolg endet der Effekt. Bei einem Misserfolg ist die Kreatur 24 Stunden lang versteinert.

Seeoger

Große Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 45 (6W10+12)

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (−1)	10 (+0)	9 (−1)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Abyssisch, Aqual

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Amphibisch: Der Seeoger kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Seeoger führt zwei Angriffe aus: einen Biss- und einen Klauen- oder Harpunenangriff.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8+4) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W4+4) Hiebschaden.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Harpune: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Stichschaden. Wenn das Ziel eine höchstens riesige Kreatur ist, muss es einen Stärkevergleich mit dem Seeoger bestehen, oder es wird bis zu sechs Meter auf den Seeoger zugezogen.

Seiler

Große Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 93 (11W10+33)

Bewegungsrate 3 m, Klettern 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	8 (−1)	17 (+3)	7 (−2)	16 (+3)	6 (−2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen –

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Falsches Erscheinungsbild: Solange der Seiler sich nicht bewegt, ist er nicht von einer gewöhnlichen Höhlenformation wie einem Stalagmiten zu unterscheiden.

Greifende Tentakel: Der Seiler kann bis zu sechs Tentakel zugleich haben. Jedes Tentakel kann angegriffen werden (RK 20, 10 Trefferpunkte, gegen Gift- und psychischen Schaden immun). Das Zerstören eines Tentakels fügt dem Seiler keinen Schaden zu. Dieser kann in seinem nächsten Zug einen Ersatztentakel bilden. Ein Tentakel kann auch zerstört werden, indem eine Kreatur eine Aktion verwendet und einen SG-15-Stärkewurf gegen den Tentakel besteht.

Spinnenklettern: Der Seiler kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Seiler führt vier Angriffe mit seinen Tentakeln aus, setzt Einholen ein und führt einen Bissangriff aus.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (4W8+4) Stichschaden.

Tentakel: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 15 m, eine Kreatur. *Treffer:* Das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 15). Solange das Ziel gepackt ist, ist es festgesetzt und bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen im Nachteil, und der Seiler kann das betreffende Tentakel gegen kein anderes Ziel einsetzen.

Einholen: Der Seiler zieht jede gepackte Kreatur bis zu 7,5 Meter weit direkt auf sich zu.

Skelette

Minotaurus-Skelett

Großer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 67 (9W10+18)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (−2)	8 (−1)	5 (−3)

Schadensanfälligkeiten Wucht

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Versteht Abyssisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Sturmangriff: Wenn das Skelett sich mindestens drei Meter weit direkt auf ein Ziel zubewegt und es dann im selben Zug mit einem Zerfleischen-Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 9 (2W8) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-14-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird bis zu drei Meter weit weg- und umgestoßen.

Aktionen

Zerfleischen: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8+4) Stichschaden.

Zweihandaxt: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W12+4) Hiebschaden.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Skelett

Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (Rüstungsteile)

Trefferpunkte 13 (2W8+4)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (−2)	8 (−1)	5 (−3)

Schadensanfälligkeiten Wucht

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Versteht alle zu Lebzeiten bekannten Sprachen, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Kurzschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Kurzbogen: *Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Streitross-Skelett

Großer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (Rossharnisch-Teile)

Trefferpunkte 22 (3W10+6)

Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (−4)	8 (−1)	5 (−3)

Schadensanfälligkeiten Wucht

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Aktionen

Hufe: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Wuchtschaden.

Sphinxen

Androsphinx

Große Monstrosität, rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 199 (19W10+95)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	23 (+6)

Rettungswürfe Ges +6, Kon +11, Int +9, Wei +10

Fertigkeiten Arkane Kunde +9, Religion +15, Wahrnehmung +10

Schadensimmunitäten Psychisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt

Sinne Wahrer Blick 36 m, Passive Wahrnehmung 20

Sprachen Gemeinsprache, Sphinxisch

Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP)

Magische Waffen: Die Waffenangriffe der Sphinx sind magisch.

Undurchschaubar: Die Sphinx ist gegen alle Effekte immun, die ihre Emotionen oder Gedanken lesen würden, sowie gegen alle Erkenntniszauber, die sie zurückweist. Weisheitswürfe (Motiv erkennen) zum Bestimmen der Absichten oder der Aufrichtigkeit der Sphinx sind im Nachteil.

Zauberwirken: Die Sphinx ist ein Zauberwirker der 12. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 18, +10 auf Treffer mit Zauberangriffen). Sie benötigt keine Materialkomponenten, um ihre Zauber zu wirken. Die Sphinx hat folgende Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Heilige Flamme*, *Thaumaturgie, Verschonung der Sterbenden*

1. Grad (4 Plätze): *Befehl*, *Gutes und Böses entdecken*, *Magie entdecken*
2. Grad (3 Plätze): *Schwache Genesung*, *Zone der Wahrheit*
3. Grad (3 Plätze): *Magie bannen*, *Zungen*
4. Grad (3 Plätze): *Bewegungsfreiheit*, *Verbannung*
5. Grad (2 Plätze): *Flammenschlag*, *Vollständige Genesung*
6. Grad (1 Platz): *Heldenmahl*

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Sphinx führt zwei Klauenangriffe aus.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +12 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10+6) Hiebschaden.

Brüllen (3-mal täglich): Die Sphinx stößt ein magisches Brüllen aus. Jedes Mal, wenn sie brüllt, bevor sie eine lange Rast beendet, ist das Brüllen lauter, und der Effekt ist ein anderer wie unten beschrieben. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 150 Metern von der Sphinx, die das Brüllen hören kann, muss einen Rettungswurf ausführen.

Erstes Brüllen: Jede Kreatur, deren SG-18-Weisheitsrettungswurf scheitert, ist eine Minute lang verängstigt. Eine verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Zweites Brüllen: Jede Kreatur, deren SG-18-Weisheitsrettungswurf scheitert, ist eine Minute lang taub und verängstigt. Eine verängstigte Kreatur ist gelähmt. Sie kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Drittes Brüllen: Jede Kreatur muss einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so erleidet sie 44 (8W10) Schallschaden und wird umgestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht umgestoßen.

Legendäre Aktionen

Die Sphinx kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Sie kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Die Sphinx erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang ihres Zugs zurück.

Teleportieren (kostet 2 Aktionen): Die Sphinx teleportiert sich und sämtliche Ausrüstung, die sie trägt oder hält, magisch bis zu 36 Meter weit an eine freie Stelle, die sie sehen kann.

Zauber wirken (kostet 3 Aktionen): Die Sphinx wirkt einen Zauber von ihrer Liste vorbereiteter Zauber, wobei sie wie gewöhnlich einen Zauberplatz verwendet.

Klauenangriff: Die Sphinx führt einen Klauenangriff aus.

Gynosphinx

Große Monstrosität, rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 136 (16W10+48)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

Fertigkeiten Arkane Kunde +12, Geschichte +12, Religion +8, Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt

Sinne Wahrer Blick 36 m, Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Gemeinsprache, Sphinxisch

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Magische Waffen: Die Waffenangriffe der Sphinx sind magisch.

Undurchschaubar: Die Sphinx ist gegen alle Effekte immun, die ihre Emotionen oder Gedanken lesen würden, sowie gegen alle Erkenntniszauber, die sie zurückweist. Weisheitswürfe (Motiv erkennen) zum Bestimmen der Absichten oder der Aufrichtigkeit der Sphinx sind im Nachteil.

Zauberwirken: Die Sphinx ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 16, +8 auf Treffer mit Zauberangriffen). Sie benötigt keine Materialkomponenten, um ihre Zauber zu wirken. Die Sphinx hat folgende Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion*, *Magierhand*, *Taschenspielerei*

1. Grad (4 Plätze): *Identifizieren*, *Magie entdecken*, *Schild*

2. Grad (3 Plätze): *Dunkelheit*, *Einflüsterung*, *Gegenstand aufspüren*

3. Grad (3 Plätze): *Fluch brechen*, *Magie bannen*, *Zungen*

4. Grad (3 Plätze): *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Verbannung*

5. Grad (1 Platz): *Sagenkunde*

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Sphinx führt zwei Klauenangriffe aus.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8+4) Hiebschaden.

Legendäre Aktionen

Die Sphinx kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Sie kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Die Sphinx erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang ihres Zugs zurück.

Teleportieren (kostet 2 Aktionen): Die Sphinx teleportiert sich und sämtliche Ausrüstung, die sie trägt oder hält, magisch bis zu 36 Meter weit an eine freie Stelle, die sie sehen kann.

Zauber wirken (kostet 3 Aktionen): Die Sphinx wirkt einen Zauber von ihrer Liste vorbereiteter Zauber, wobei sie wie gewöhnlich einen Zauberplatz verwendet.

Klauenangriff: Die Sphinx führt einen Klauenangriff aus.

Sukkubus/Inkubus

Mittelgroßer Unhold (Gestaltwandler), neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 66 (12W8+12)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (−1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +5, Täuschen +9, Überzeugen +9, Wahrnehmung +5

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Gift, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Telepathie auf 18 m

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Gestaltwandler: Der Unhold kann seine Aktion verwenden, um sich in einen kleinen oder mittelgroßen Humanoiden oder zurück in seine wahre Gestalt zu verwandeln. Ohne Flügel verliert der Unhold seine Flugbewegungsrate. Seine Spielwerte sind im Gegensatz zur Größe und Bewegungsrate in beiden Gestalten gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an.

Telepathische Bindung: Der Unhold ignoriert die Reichweiteneinschränkung seiner Telepathie, wenn er mit einer Kreatur kommuniziert, die er bezaubert hat. Die beiden müssen sich dazu nicht einmal auf derselben Existenzebene befinden.

Aktionen

Klauen (nur Unhold-Gestalt): *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6+3) Hiebschaden.

Ätherische Gestalten: Der Unhold begibt sich von der materiellen Ebene aus magisch auf die Ätherebene oder umgekehrt.

Bezaubern: Ein Humanoide im Abstand von bis zu neun Metern vom Unhold, den er sehen kann, muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder er ist einen Tag lang magisch bezaubert. Das bezauberte Ziel gehorcht den verbal oder telepathisch übermittelten Befehlen des Unholds. Wenn das Ziel Schaden erleidet oder einen selbstmörderischen Befehl erhält, kann es den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf des Ziels gegen den Effekt erfolgreich ist oder der Effekt auf es endet, ist das Ziel 24 Stunden lang gegen die Bezauberung des Unholds immun.

Der Unhold kann nur jeweils ein Ziel bezaubern. Bezaubert er ein anderes Ziel, so endet der Effekt auf das vorige Ziel.

Schwächender Kuss: Der Unhold küsst eine Kreatur, die bereitwillig ist oder von ihm bezaubert wurde. Das Ziel muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf gegen diese Magie ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet es 32 (5W10+5) psychischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Das Trefferpunktemaximum des Ziels ist um den Betrag des erlittenen Schadens verringert. Es bleibt verringert, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Wenn das Trefferpunktemaximum durch diesen Effekt auf 0 sinkt, stirbt das Ziel.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Monster (T)

Tarraske

Gigantische Monstrosität (Titan), gesinnungslos

Rüstungsklasse 25 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 676 (33W20+330)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	11 (+0)	30 (+10)	3 (−4)	11 (+0)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +5, Wei +9, Cha +9

Schadensimmunitäten Feuer, Gift; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Blindsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 30 (155.000 EP)

Belagerungsmonster: Die Tarraske fügt Gegenständen und Gebäuden doppelten Schaden zu.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn ihr Rettungswurf scheitert, kann die Tarraske den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Magieresistenz: Die Tarraske ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Reflektierender Panzer: Wann immer die Tarraske Ziel des Zaubers *Magisches Geschoss*, eines Linienzaubers oder eines Zaubers wird, für den ein Fernkampfangriffswurf erforderlich ist, würfle mit einem W6. Bei 1 bis 5 ist die Tarraske nicht betroffen. Bei einer 6 ist die Tarraske nicht betroffen, und der Effekt wird auf den Zauberwirker zurückgeworfen, als ginge er von der Tarraske aus, sodass der Zauberwirker zum Ziel wird.

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Tarraske kann ihre Furchterregende Präsenz einsetzen. Sie führt dann fünf Angriffe aus: einen Biss-, zwei Klauen-, einen Hörner- und einen Schwanzangriff. Anstelle des Bissangriffs kann sie Verschlucken einsetzen.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +19 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 36 (4W12+10) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 20). Ein gepacktes Ziel ist festgesetzt. Die Tarraske kann solange kein weiteres Ziel beißen.

Hörner: *Nahkampfwaffenangriff:* +19 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 32 (4W10+10) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +19 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 28 (4W8+10) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +19 auf Treffer, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 24 (4W6+10) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-20-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Furchterregende Präsenz: Jede Kreatur nach Wahl der Tarraske, die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von ihr befindet und sie bemerkt, muss einen SG-17-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen. Wenn die Tarraske in Sichtlinie ist, so ist der Rettungswurf im Nachteil. Bei einem Erfolg endet der Effekt. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen die Furchterregende Präsenz der Tarraske immun.

Verschlucken: Die Tarraske führt einen Bissangriff gegen eine höchstens mittelgroße Kreatur aus, die sie gepackt hält. Wenn der Angriff trifft, erleidet das Ziel den Bissschaden und wird außerdem verschluckt, und der Haltegriff endet. Verschluckte Kreaturen sind blind und festgesetzt, haben vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb der Tarraske und erleiden 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 hoch. Diese befinden sich dann im Bereich von drei Metern um die Tarraske und sind liegend. Stirbt die Tarraske, so ist die verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Kadaver entkommen, indem sie neun Meter ihrer Bewegungsrate verwendet. Anschließend ist sie liegend.

Legendäre Aktionen

Die Tarraske kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Sie kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Die Tarraske erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang ihres Zugs zurück.

Mampfen (kostet 2 Aktionen): Die Tarraske führt einen Bissangriff aus oder setzt Verschlucken ein.

Angriff: Die Tarraske führt einen Klauen- oder einen Schwanzangriff aus.

Bewegung: Die Tarraske nutzt bis zur Hälfte ihrer Bewegungsrate.

Teufel

Bartteufel

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 52 (8W8+16)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	9 (−1)	11 (+0)	11 (+0)

Rettungswürfe Str +5, Kon +4, Wei +2

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Infernalisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Magieresistenz: Der Teufel ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Standfest: Der Teufel kann nicht verängstigt werden, solange er eine verbündete Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von ihm sehen kann.

Teufelssicht: Die Dunkelsicht des Teufels wird nicht durch magische Dunkelheit beeinträchtigt.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Teufel führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Bart und einen mit seiner Glefe.

Bart: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 6 (1W8+2) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang vergiftet. Auf diese Art vergiftete Ziele können außerdem keine Trefferpunkte zurückerhalten. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Glefe: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W10+3) Hiebschaden. Wenn das Ziel kein Untoter und kein Konstrukt ist, muss es einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es verliert zu Beginn jedes seiner Züge aufgrund einer infernalischen Wunde 5 (1W10) Trefferpunkte. Wann immer der Teufel das verwundete Ziel erneut mit diesem Angriff trifft, erhöht sich der Schaden durch die Wunde um 5 (1W10). Kreaturen können als Aktion versuchen, die Wunde mit einem erfolgreichen SG-12-Weisheitswurf (Heilkunde) zu verschließen. Die Wunde schließt sich auch, wenn das Ziel magisch geheilt wird.

Eisteufel

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 180 (19W10+76)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +9, Wei +7, Cha +9

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift, Kälte

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Infernalisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Magieresistenz: Der Teufel ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Teufelssicht: Die Dunkelsicht des Teufels wird nicht durch magische Dunkelheit beeinträchtigt.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Teufel führt drei Angriffe aus: einen Biss-, einen Klauen- und einen Schwanzangriff.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6+5) Stichschaden plus 10 (3W6) Kälteschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W4+5) Hiebschaden plus 10 (3W6) Kälteschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6+5) Wuchtschaden plus 10 (3W6) Kälteschaden.

Eiswand (Aufladung 6): Der Teufel bildet auf einer festen Oberfläche im Abstand von bis zu 18 Metern, die er sehen kann, magisch eine undurchsichtige Eiswand. Die Wand ist 30 Zentimeter dick, bis zu neun Meter lang und drei Meter hoch, oder sie bildet eine halbkugelförmige Glocke von bis zu sechs Metern Durchmesser.

Wenn die Wand erscheint, wird jede Kreatur in ihrem Bereich auf dem kürzesten Weg aus ihr herausgeschoben. Die Kreatur kann auswählen, auf welche Seite der Wand sie gelangen möchte, sofern sie nicht kampfunfähig ist. Dann führt die Kreatur einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Scheitert der Wurf, erleidet sie 35 (10W6) Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Die Wand bleibt eine Minute lang bestehen, oder bis der Teufel kampfunfähig wird oder stirbt. Sie kann beschädigt und durchbrochen werden. Jeder Abschnitt von drei Metern besitzt eine RK von 5, 30 Trefferpunkte, ist anfällig für Feuerschaden und gegen Gift-, Kälte-, nekrotischen und psychischen Schaden sowie Säureschaden immun. Wenn ein Abschnitt zerstört wird, hinterlässt er in seinem Bereich eine eisige Luftschicht. Wann immer eine Kreatur in ihrem Zug bereitwillig oder unfreiwillig eine Bewegung durch die eisige Luft beendet, muss sie einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 17 (5W6) Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte. Die eisige Luft löst sich auf, wenn der letzte Rest der Eiswand verschwindet.

Erinnye

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 153 (18W8+72)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +8, Wei +6, Cha +8

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Infernalisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Höllische Waffen: Die Waffenangriffe der Erynnie sind magisch und bewirken bei einem Treffer zusätzlich 13 (3W8) Giftschaden (im Angriff enthalten).

Magieresistenz: Die Erinnye ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Erinnye führt drei Angriffe aus.

Langschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8+4) Hiebschaden oder 9 (1W10+4) Hiebschaden bei zweihändiger Führung, plus 13 (3W8) Giftschaden.

Reaktionen

Parieren: Die Erinnye erhöht ihre RK gegen einen Nahkampfangriff, der sie treffen würde, um 4. Dazu muss die Erinnye den Angreifer sehen können und eine Nahkampfwaffe führen.

Höllenschlundteufel

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 300 (24W10+168)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	14 (+2)	24 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	24 (+7)

Rettungswürfe Ges +8, Kon +13, Wei +10

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Infernalisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 20 (25.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken: Das Attribut zum Zauberwirken des Höllenschlundteufels ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 21). Der Höllenschlundteufel kann folgende angeborene Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen:

Beliebig oft: *Feuerball, Magie entdecken*

Je 3-mal täglich: *Feuerwand, Monster festhalten*

Aura der Furcht: Jede Kreatur, die dem Höllenschlundteufel feindlich gesinnt ist und ihren Zug im Abstand von bis zu sechs Metern von ihm beginnt, muss einen SG-21-Weisheitsrettungswurf ausführen, sofern der Höllenschlundteufel nicht kampfunfähig ist. Scheitert der Wurf, so ist die Kreatur bis zum Anfang ihres nächsten Zugs verängstigt. Bei einem Erfolg ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen die Aura der Furcht des Höllenschlundteufels immun.

Magieresistenz: Der Höllenschlundteufel ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Magische Waffen: Die Waffenangriffe des Höllenschlundteufels sind magisch.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Höllenschlundteufel führt vier Angriffe aus: einen Biss-, einen Klauen-, einen Streitkolben- und einen Schwanzangriff.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (4W6+8) Stichschaden. Das Ziel muss einen SG-21-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist vergiftet. Während es auf diese Art vergiftet ist, kann es keine Trefferpunkte zurückerhalten und erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 21 (6W6) Giftschaden. Das vergiftete Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W8+8) Hiebschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 24 (3W10+8) Wuchtschaden.

Streitkolben: *Nahkampfwaffenangriff:* +14 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W6+8) Wuchtschaden plus 21 (6W6) Feuerschaden.

Hornteufel

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 178 (17W10+85)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	17 (+3)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Rettungswürfe Str +10, Ges +7, Wei +7, Cha +7

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Infernalisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Magieresistenz: Der Teufel ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Teufelssicht: Die Dunkelsicht des Teufels wird nicht durch magische Dunkelheit beeinträchtigt.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Teufel führt drei Nahkampfangriffe aus: zwei mit seiner Gabel und einen Schwanzangriff. Statt der Nahkampfangriffe kann er nach Belieben Flamme schleudern einsetzen.

Gabel: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W8+6) Stichschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W8+6) Stichschaden. Wenn das Ziel kein Untoter und kein Konstrukt ist, muss es einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es verliert zu Beginn jedes seiner Züge aufgrund einer infernalischen Wunde 10 (3W6) Trefferpunkte. Wann immer der Teufel das verwundete Ziel erneut mit diesem Angriff trifft, erhöht sich der Schaden durch die Wunde um 10 (3W6). Kreaturen können als Aktion versuchen, die Wunde mit einem erfolgreichen SG-12-Weisheitswurf (Heilkunde) zu verschließen. Die Wunde schließt sich auch, wenn das Ziel magisch geheilt wird.

Flamme schleudern: *Fernkampf-Zauberangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 45 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (4W6) Feuerschaden. Wenn das Ziel ein brennbares Objekt ist, das nicht getragen oder gehalten wird, fängt es Feuer.

Kettenteufel

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 85 (10W8+40)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe Kon +7, Wei +4, Cha +5

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Infernalisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Magieresistenz: Der Teufel ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Teufelssicht: Die Dunkelsicht des Teufels wird nicht durch magische Dunkelheit beeinträchtigt.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Teufel führt zwei Angriffe mit seinen Ketten aus.

Kette: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Hiebschaden. Das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 14), sofern der Teufel nicht schon eine Kreatur gepackt hält. Ein gepacktes Ziel ist festgesetzt und erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 7 (2W6) Stichschaden.

Ketten beleben (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Bis zu vier Ketten im Abstand von bis zu 18 Metern vom Teufel, die er sehen kann, bekommen magisch rasiermesserscharfe Stacheln und werden unter der Kontrolle des Teufels belebt, sofern sie nicht getragen oder gehalten werden.

Jede belebte Kette ist ein Objekt, besitzt eine RK von 20, 20 Trefferpunkte, ist gegen Stichschaden resistent und gegen psychischen Schaden sowie Schallschaden immun. Wenn der Teufel in seinem Zug Mehrfachangriff einsetzt, kann er jede belebte Kette verwenden, um einen zusätzlichen Kettenangriff auszuführen. Eine belebte Kette kann eine Kreatur packen, aber keine Angriffe ausführen, solange sie eine Kreatur gepackt hält. Sie kehrt zum unbelebten Zustand zurück, wenn ihre Trefferpunkte auf 0 verringert werden, wenn der Teufel kampfunfähig ist oder wenn er stirbt.

Reaktionen

Beklemmende Maske: Wenn eine Kreatur, die der Teufel sehen kann, ihren Zug im Abstand von bis zu neun Metern vom Teufel beginnt, kann der Teufel das illusionäre Erscheinungsbild einer geliebten, aber verstorbenen Person oder aber eines erbitterten Feinds der Kreatur annehmen. Wenn die Kreatur den Teufel sehen kann, muss sie einen SG-14-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Ende ihres Zugs verängstigt.

Klingenteufel

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 110 (13W8+52)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Rettungswürfe Str +6, Kon +7, Wei +5, Cha +5

Fertigkeiten Motiv erkennen +5, Täuschen +5, Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Infernalisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Klingenhaut: Der Klingenteufel fügt zu Beginn jedes seiner Züge jeder Kreatur, die er gepackt hält, 5 (1W10) Stichschaden zu.

Magieresistenz: Der Teufel ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Teufelssicht: Die Dunkelsicht des Teufels wird nicht durch magische Dunkelheit beeinträchtigt.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Teufel führt drei Nahkampfangriffe aus: einen Schwanz- und zwei Klauenangriffe. Alternativ kann er zweimal Flamme schleudern einsetzen.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6+3) Stichschaden.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Stichschaden.

Flamme schleudern: *Fernkampf-Zauberangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 45 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (3W6) Feuerschaden. Wenn das Ziel ein brennbares Objekt ist, das nicht getragen oder gehalten wird, fängt es Feuer.

Knochenteufel

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 142 (15W10+60)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Int +5, Wei +6, Cha +7

Fertigkeiten Motiv erkennen +6, Täuschen +7

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Infernalisch, Telepathie auf 36 m

Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Magieresistenz: Der Teufel ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Teufelssicht: Die Dunkelsicht des Teufels wird nicht durch magische Dunkelheit beeinträchtigt.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Teufel führt drei Angriffe aus: zwei Klauen- und einen Stachelangriff.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8+4) Hiebschaden.

Stachel: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8+4) Stichschaden plus 17 (5W6) Giftschaden, und das Ziel muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf ausführen, oder es ist eine Minute lang vergiftet. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Lemure

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 7

Trefferpunkte 13 (3W8)

Bewegungsrate 4,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	5 (−3)	11 (+0)	1 (−5)	11 (+0)	3 (−4)

Schadensresistenzen Kälte

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Diabolisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Höllische Wiederbelebung: Ein Lemure, der in den Neun Höllen stirbt, ersteht mit allen Trefferpunkten in 1W10 Tagen wieder auf, sofern er nicht von einer Kreatur mit guter Gesinnung getötet wurde, auf die der Zauber *Segnen* gewirkt wurde, oder die Überreste des Lemuren mit Weihwasser besprenkelt werden.

Teufelssicht: Die Dunkelsicht des Lemuren wird nicht durch magische Dunkelheit beeinträchtigt.

Aktionen

Faust: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Wuchtschaden.

Teufelchen

Winziger Unhold (Teufel, Gestaltwandler), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 10 (3W4+3)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (−2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +3, Täuschen +4, Überzeugen +4

Schadensresistenzen Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Gestaltwandler: Das Teufelchen kann seine Aktion verwenden, um sich in eine Tiergestalt wie einen Raben (6 m, Fliegen 18 m), eine Ratte (Bewegungsrate 6 m), eine Spinne (6 m, Klettern 6 m) oder zurück in seine wahre Gestalt zu verwandeln. Seine Spielwerte sind in allen Gestalten bis auf die angegebenen Bewegungsraten gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an.

Magieresistenz: Das Teufelchen ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Teufelssicht: Die Dunkelsicht des Teufelchens wird nicht durch magische Dunkelheit beeinträchtigt.

Aktionen

Stachel (Biss in Tiergestalt): *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4+3) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet es 10 (3W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Unsichtbarkeit: Das Teufelchen wird magisch unsichtbar, bis es angreift oder seine Konzentration endet (wie bei einem Zauber). Ausrüstung, die das Teufelchen trägt oder hält, ist ebenfalls unsichtbar.

Todesalb

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 67 (9W8+27)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 18 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (−2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Die zu Lebzeiten bekannten Sprachen

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Todesalb bei Angriffswürfen sowie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, 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 seinen Zug in einem Gegenstand beendet.

Aktionen

Lebensentzug: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 21 (4W8+3) nekrotischer Schaden. Das Ziel muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sein Trefferpunktemaximum wird um den Betrag des erlittenen Schadens verringert. Es bleibt verringert, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Wenn das Trefferpunktemaximum durch diesen Effekt auf 0 sinkt, stirbt das Ziel.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Schreckgespenst erschaffen: Der Todesalb zielt auf einen Humanoiden im Abstand von bis zu drei Metern von ihm, der höchstens seit einer Minute tot und gewaltsam gestorben ist. Der Geist des Ziels erhebt sich im Bereich seiner Leiche oder an der nächsten freien Stelle als Schreckgespenst. Das Schreckgespenst steht unter der Kontrolle des Todesalbs. Der Todesalb kann höchstens zwölf Schreckgespenster zugleich unter seiner Kontrolle haben.

Troll

Großer Riese, chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 84 (8W10+40)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (−2)	9 (−1)	7 (−2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Riesisch

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Regeneration: Der Troll erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück. Wenn der Troll Feuer- oder Säureschaden erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Der Troll stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

Scharfer Geruchssinn: Der Troll ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Troll führt drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Klauenangriffe.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6+4) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Hiebschaden.

Monster (U)

Unsichtbarer Pirscher

Mittelgroßer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 104 (16W8+32)

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 15 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +8

Schadensresistenzen Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Aural, versteht die Gemeinsprache, aber kann sie nicht sprechen

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Einwandfreier Fährtenleser: Der Beschwörer weist dem Pirscher eine Beute zu. Der Pirscher kennt die Richtung und Entfernung zu seiner Beute, solange die beiden sich auf der gleichen Existenzebene befinden. Der Pirscher weiß auch, wo sich sein Beschwörer befindet.

Unsichtbarkeit: Der Pirscher ist unsichtbar.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Pirscher führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Wuchtschaden.

Monster (V)

Vampire

Vampir

Mittelgroßer Untoter (Gestaltwandler), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 144 (17W8+68)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +9, Wei +7, Cha +9

Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Nekrotisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Die zu Lebzeiten bekannten Sprachen

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Gestaltwandler: Wenn der Vampir sich nicht im Sonnenlicht oder in fließendem Wasser befindet, kann er seine Aktion verwenden, um sich in eine winzige Fledermaus, eine mittelgroße Nebelwolke oder zurück in seine wahre Gestalt zu verwandeln.

In Fledermausgestalt kann der Vampir nicht sprechen, seine Schrittbewegungsrate beträgt 1,5 Meter, und er hat eine Flugbewegungsrate von neun Metern. Seine Spielwerte sind abgesehen von Größe und Bewegungsrate unverändert. Alles, was er trägt, verwandelt sich mit ihm, jedoch nichts, was er hält. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an.

In Nebelgestalt kann der Vampir keine Aktionen ausführen, nicht sprechen und nicht mit Objekten interagieren. Er hat kein Gewicht, eine Flugbewegungsrate von sechs Metern, kann schweben, in den Bereich einer feindlich gesinnten Kreatur eindringen und dort stoppen. Sofern Luft durch einen Bereich strömen kann, kann der Nebel diesen Bereich ebenfalls passieren, ohne sich zu quetschen. Er kann nicht durch Wasser gelangen. Er ist bei Rettungswürfen auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution im Vorteil und gegen alle nichtmagischen Schadensarten außer Schaden durch Sonnenlicht immun.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Vampir den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

Neblige Flucht: Wenn seine Trefferpunkte außerhalb seines Ruheplatzes auf 0 sinken, verwandelt sich der Vampir in eine Nebelwolke (wie beim Gestaltwandler-Merkmal), anstatt bewusstlos zu werden, sofern er sich weder im Sonnenlicht noch in fließendem Wasser befindet. Wenn er sich nicht verwandeln kann, wird er zerstört.

Mit 0 Trefferpunkten in Nebelgestalt kann er sich nicht in seine Vampirgestalt zurückverwandeln und muss im Abstand von zwei Stunden seinen Ruheplatz erreichen, oder er wird zerstört. Erreicht er seinen Ruheplatz, so verwandelt er sich in seine Vampirgestalt zurück. Dann ist er gelähmt, bis er mindestens einen Trefferpunkt zurückerhält. Wenn er eine Stunde mit 0 Trefferpunkten an seinem Ruheplatz verbracht hat, erhält er 1 Trefferpunkt zurück.

Regeneration: Der Vampir erhält zu Beginn seines Zugs 20 Trefferpunkte zurück, wenn er mindestens 1 Trefferpunkt hat und sich weder im Sonnenlicht noch in fließendem Wasser befindet. Wenn der Vampir gleißenden Schaden oder Schaden durch Weihwasser erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht.

Spinnenklettern: Der Vampir kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Vampirschwächen: Der Vampir hat folgende Makel:

Holzpflock ins Herz: Wenn dem Vampir eine Stichwaffe aus Holz ins Herz getrieben wird, während er sich kampfunfähig an seinem Ruheplatz befindet, ist der Vampir gelähmt, bis die Waffe entfernt wird.

Hyperempfindlich gegenüber Sonnenlicht: Der Vampir erleidet 20 gleißenden Schaden, wenn er seinen Zug im Sonnenlicht beginnt. Im Sonnenlicht ist er bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Schaden durch fließendes Wasser: Der Vampir erleidet 20 Säureschaden, wenn er seinen Zug in fließendem Wasser beendet.

Zutritt verwehren: Der Vampir kann keine Wohnstätte ohne die Einladung eines der Bewohner betreten.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Aktionen

Mehrfachangriff (nur in Vampirgestalt): Der Vampir führt zwei Angriffe aus, von denen nur einer ein Bissangriff sein kann.

Biss (nur in Fledermaus- oder Vampirgestalt): *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine bereitwillige oder vom Vampir gepackte oder kampfunfähige oder festgesetzte Kreatur. *Treffer:* 7 (1W6+4) Stichschaden plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden. Das Trefferpunktemaximum des Ziels wird um den Betrag des erlittenen nekrotischen Schadens verringert, und der Vampir erhält Trefferpunkte in Höhe dieses Betrags. Das Trefferpunktemaximum bleibt verringert, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Wenn das Trefferpunktemaximum durch diesen Effekt auf 0 sinkt, stirbt das Ziel. Ein Humanoide, der auf diese Art stirbt und dann in der Erde begraben wird, erhebt sich in der folgenden Nacht als Vampirbrut unter der Kontrolle des Vampirs.

Waffenloser Angriff (nur in Vampirgestalt): *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 8 (1W8+4) Wuchtschaden. Anstatt Schaden zu bewirken, kann der Vampir das Ziel packen (Rettungswurf-SG 18).

Bezaubern: Der Vampir zielt auf einen Humanoiden im Abstand von bis zu neun Metern von ihm, den er sehen kann. Wenn das Ziel den Vampir sehen kann, muss es einen SG-17-Weisheitsrettungswurf gegen diese Magie bestehen, oder es ist vom Vampir bezaubert. Das bezauberte Ziel betrachtet den Vampir als vertrauenswürdigen Freund, den es beschützt und auf dessen Rat es hört. Obwohl das Ziel nicht vom Vampir kontrolliert wird, steht es dessen Forderungen und Aktionen so entgegenkommend wie möglich gegenüber und ist ein bereitwilliges Ziel für den Bissangriff des Vampirs.

Jedes Mal, wenn der Vampir oder seine Verbündeten dem Ziel Schaden zufügen, kann es den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Anderenfalls hält der Effekt 24 Stunden lang an, oder bis der Vampir stirbt, sich auf eine andere Existenzebene als die des Ziels begibt oder den Effekt als Bonusaktion beendet.

Kinder der Nacht (1-mal täglich): Der Vampir ruft magisch 2W4 Schwärme von Fledermäusen oder Ratten herbei, sofern die Sonne noch nicht aufgegangen ist. Wenn er sich im Freien befindet, kann der Vampir stattdessen 3W6 Wölfe herbeirufen. Die herbeigerufenen Kreaturen treffen 1W4 Runden später ein. Sie handeln als Verbündete des Vampirs und gehorchen seinen gesprochenen Befehlen. Die Tiere bleiben eine Stunde lang bestehen, bis sie sterben oder der Vampir stirbt, oder bis der Vampir sie als Bonusaktion entlässt.

Legendäre Aktionen

Der Vampir kann drei legendäre Aktionen entsprechend den unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktionsmöglichkeit und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Der Vampir erhält verbrauchte legendäre Aktionen am Anfang seines Zugs zurück.

Biss (kostet 2 Aktionen): Der Vampir führt einen Bissangriff aus.

Bewegung: Der Vampir nutzt seine Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Waffenloser Angriff: Der Vampir führt einen waffenlosen Angriff aus.

Vampirbrut

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 82 (11W8+33)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Ges +6, Wei +3

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +3

Schadensresistenzen Nekrotisch; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Die zu Lebzeiten bekannten Sprachen

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Regeneration: Der Vampir erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück, wenn er mindestens 1 Trefferpunkt hat und sich weder im Sonnenlicht noch in fließendem Wasser befindet. Wenn der Vampir gleißenden Schaden oder Schaden durch Weihwasser erleidet, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht.

Spinnenklettern: Der Vampir kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Vampirschwächen: Der Vampir hat folgende Makel:

Holzpflock ins Herz: Der Vampir wird zerstört, wenn ihm eine Stichwaffe aus Holz ins Herz getrieben wird, während er sich kampfunfähig an seinem Ruheplatz befindet.

Hyperempfindlich gegenüber Sonnenlicht: Der Vampir erleidet 20 gleißenden Schaden, wenn er seinen Zug im Sonnenlicht beginnt. Im Sonnenlicht ist er bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Schaden durch fließendes Wasser: Der Vampir erleidet 20 Säureschaden, wenn er seinen Zug in fließendem Wasser beendet.

Zutritt verwehren: Der Vampir kann keine Wohnstätte ohne die Einladung eines der Bewohner betreten.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Vampir führt zwei Angriffe aus, von denen nur einer ein Bissangriff sein kann.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine bereitwillige oder vom Vampir gepackte oder kampfunfähige oder festgesetzte Kreatur. *Treffer:* 6 (1W6+3) Stichschaden plus 7 (2W6) nekrotischer Schaden. Das Trefferpunktemaximum des Ziels wird um den Betrag des erlittenen nekrotischen Schadens verringert, und der Vampir erhält Trefferpunkte in Höhe dieses Betrags. Das Trefferpunktemaximum bleibt verringert, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Wenn das Trefferpunktemaximum durch diesen Effekt auf 0 sinkt, stirbt das Ziel.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 8 (2W4+3) Hiebschaden. Anstatt Schaden zu bewirken, kann der Vampir das Ziel packen (Rettungswurf-SG 13).

Vetteln

Grüne Vettel

Mittelgroßes Feenwesen, neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 82 (11W8+33)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Fertigkeiten Arkane Kunde +3, Heimlichkeit +3, Täuschen +4, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Amphibisch: Die Vettel kann Luft und Wasser atmen.

Angeborenes Zauberwirken: Das Attribut zum angeborenen Zauberwirken der Vettel ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12). Die Vettel kann folgende angeborene Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen:

Beliebig oft: *Einfache Illusion*, *Gehässiger Spott*, *Tanzende Lichter*

Stimmen nachahmen: Die Vettel kann Tierlaute und menschliche Stimmen nachahmen. Ein Kreatur, die diese Geräusche hört, erkennt sie als Imitation, sofern sie einen SG-14-Weisheitswurf (Motiv erkennen) besteht.

Aktionen

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8+4) Hiebschaden.

Illusionäres Erscheinungsbild: Die Vettel hüllt sich und alles, was sie trägt oder hält, in eine magische Illusion, die sie wie eine andere Kreatur von ihrer ungefähren Größe sowie von humanoider Gestalt erscheinen lässt. Die Illusion endet, wenn die Vettel sie mit einer Bonusaktion beendet oder ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

Die Veränderungen durch diese Illusion halten einer genauen körperlichen Untersuchung nicht stand. Beispiel: Die Vettel könnte sich illusionär glatte Haut verleihen, doch jemand, der sie berührt, würde ihre Falten spüren. Anderenfalls muss eine Kreatur eine Aktion ausführen, um die Illusion visuell zu untersuchen und einen SG-20-Intelligenzwurf (Nachforschungen) auszuführen. Bei einem Erfolg bemerkt die Kreatur die Tarnung der Vettel.

Unsichtbare Passage: Die Vettel wird magisch unsichtbar, bis sie angreift oder ihre Konzentration endet (wie bei einem Zauber). Solange sie unsichtbar ist, hinterlässt sie keine physischen Spuren und kann nur durch Magie gefunden werden. Ausrüstung, die sie trägt oder hält, ist ebenfalls unsichtbar.

Nachtvettel

Mittelgroßer Unhold, neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 112 (15W8+45)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +6, Täuschen +7, Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Feuer, Kälte; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe ohne Silber

Zustandsimmunitäten Bezaubert

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Urtümlich

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Angeborenes Zauberwirken: Das Attribut zum angeborenen Zauberwirken der Vettel ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 auf Treffer mit Zauberangriffen). Die Vettel kann folgende angeborene Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen:

Beliebig oft: *Magie entdecken*, *Magisches Geschoss*

Je 2-mal täglich: *Ebenenwechsel* (nur auf sich selbst), *Schlaf, Schwächestrahl*

Magieresistenz: Die Vettel ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Klauen (nur Vettel-Gestalt): *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8+4) Hiebschaden.

Albtraumspuk (1-mal täglich): Von der Ätherebene aus berührt die Vettel magisch einen schlafenden Humanoiden auf der materiellen Ebene. Der Zauber *Schutz vor Gut und Böse*, der auf das Ziel gewirkt wurde, verhindert diesen Kontakt ebenso wie ein *Schutzkreis*. Solange der Kontakt fortbesteht, hat das Ziel grässliche Visionen. Wenn diese Visionen mindestens eine Stunde lang anhalten, hat das Ziel durch seine Rast keine Vorzüge, und sein Trefferpunktemaximum ist um 5 (1W10) verringert. Verringert dieser Effekt das Trefferpunktemaximum des Ziels auf 0, so stirbt das Ziel, und sofern es böser Gesinnung war, ist seine Seele im *Seelenbeutel* der Vettel gefangen. Das Trefferpunktemaximum des Ziels bleibt verringert, bis der Zauber *Vollständige Genesung* oder ähnliche Magie auf das Ziel gewirkt wird.

Ätherische Gestalten: Die Vettel begibt sich von der materiellen Ebene aus magisch auf die Ätherebene oder umgekehrt. Sie muss dazu einen *Herzstein* besitzen.

Gestalt ändern: Die Vettel verwandelt sich magisch in einen höchstens mittelgroßen weiblichen Humanoiden oder zurück in ihre wahre Gestalt. Ihre Spielwerte sind in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die sie trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn sie stirbt, nimmt sie wieder ihre wahre Gestalt an.

Seevettel

Mittelgroßes Feenwesen, chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 52 (7W8+21)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Aqual, Gemeinsprache, Riesisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Amphibisch: Die Vettel kann Luft und Wasser atmen.

Grässliches Erscheinungsbild: Jeder Humanoide, der seinen Zug im Abstand von bis zu neun Metern von der Vettel beginnt und die wahre Gestalt der Vettel sehen kann, muss einen SG-11-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, so ist die Kreatur eine Minute lang verängstigt. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen. Wenn die Vettel in Sichtlinie ist, so ist der Rettungswurf im Nachteil. Bei einem Erfolg endet der Effekt. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen das grässliche Erscheinungsbild der Vettel immun.

Sofern das Ziel nicht überrascht wird oder die Enthüllung der wahren Gestalt der Vettel plötzlich erfolgt, kann das Ziel den Blick abwenden und den ersten Rettungswurf vermeiden. Wendet eine Kreatur den Blick ab, so ist sie bis zum Beginn ihres nächsten Zugs bei Angriffswürfen gegen die Vettel im Nachteil.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Aktionen

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Hiebschaden.

Illusionäres Erscheinungsbild: Die Vettel hüllt sich und alles, was sie trägt oder hält, in eine magische Illusion, die sie wie eine hässliche Kreatur von ihrer ungefähren Größe sowie von humanoider Gestalt erscheinen lässt. Der Effekt endet, wenn die Vettel ihn mit einer Bonusaktion beendet oder ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

Die Veränderungen durch diese Illusion halten einer genauen körperlichen Untersuchung nicht stand. Beispiel: Die Vettel könnte erscheinen, als hätte sie keine Klauen, doch jemand, der ihre Hand berührt, würde ihre Klauen spüren. Anderenfalls muss eine Kreatur eine Aktion ausführen, um die Illusion visuell zu untersuchen und einen SG-20-Intelligenzwurf (Nachforschungen) auszuführen. Bei einem Erfolg bemerkt die Kreatur die Tarnung der Vettel.

Todesstarren: Die Vettel zielt auf eine verängstigte Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von ihr, die sie sehen kann. Wenn das Ziel die Vettel sehen kann, muss es einen SG-11-Weisheitsrettungswurf gegen diese Magie bestehen, oder seine Trefferpunkte sinken auf 0.

Monster (W)

Wyvern

Großer Drache, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 110 (13W10+39)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (−3)	12 (+1)	6 (−2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Wyvern führt zwei Angriffe aus: einen Biss- und einen Stachelangriff. Fliegend kann er anstelle eines anderen Angriffs seine Klauen einsetzen.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 11 (2W6+4) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 13 (2W8+4) Hiebschaden.

Stachel: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 11 (2W6+4) Stichschaden. Das Ziel muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet es 24 (7W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Monster (X)

Xorn

Mittelgroßer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 73 (7W8+42)

Bewegungsrate 6 m, Graben 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +6

Schadensresistenzen Hieb und Stich durch nichtmagische Angriffe ohne Adamant

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Terral

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

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 wittern und lokalisieren.

Steintarnung: Der Xorn ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit), die er ausführt, um sich in steinigem Gelände zu verstecken, im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Xorn führt drei Klauenangriffe und einen Bissangriff aus.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (3W6+3) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6+3) Hiebschaden.

Monster (Z)

Zentaur

Große Monstrosität, neutral gut

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 45 (6W10+12)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (−1)	13 (+1)	11 (+0)

Fertigkeiten Athletik +6, Überlebenskunst +3, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Elfisch, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Sturmangriff: Wenn der Zentaur sich mindestens neun Meter weit in gerader Linie auf ein Ziel zubewegt und es dann im selben Zug mit einem Pikenangriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 10 (3W6) Stichschaden.

Aktionen

Mehrfachangriff: Zentauren führen zwei Angriffe aus: entweder einen mit dem Spieß und einen mit den Hufen oder zwei mit dem Langbogen.

Hufe: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Wuchtschaden.

Pike: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W10+4) Stichschaden.

Langbogen: *Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8+2) Stichschaden.

Zombies

Ogerzombie

Großer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 8

Trefferpunkte 85 (9W10+36)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	6 (−2)	18 (+4)	3 (−4)	6 (−2)	5 (−3)

Rettungswürfe Wei +0

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Versteht Gemeinsprache und Riesisch, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Untote Ausdauer: Wenn die Trefferpunkte des Zombies durch Schaden auf 0 sinken, muss der Zombie einen Konstitutionsrettungswurf mit SG 5 + erlittenem Schaden ausführen, sofern der Schaden nicht gleißend ist oder von einem kritischen Treffer stammt. Bei einem Erfolg behält der Zombie 1 Trefferpunkt.

Aktionen

Morgenstern: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8+4) Wuchtschaden.

Zombie

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 8

Trefferpunkte 22 (3W8+9)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	6 (−2)	16 (+3)	3 (−4)	6 (−2)	5 (−3)

Rettungswürfe Wei +0

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Versteht alle zu Lebzeiten bekannten Sprachen, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Untote Ausdauer: Wenn die Trefferpunkte des Zombies durch Schaden auf 0 sinken, muss der Zombie einen Konstitutionsrettungswurf mit SG 5 + erlittenem Schaden ausführen, sofern der Schaden nicht gleißend ist oder von einem kritischen Treffer stammt. Bei einem Erfolg behält der Zombie 1 Trefferpunkt.

Aktionen

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6+1) Wuchtschaden.

Anhang PH-A: Zustände

Zustände verändern die Fähigkeiten von Kreaturen auf vielfältige Arten und können das Ergebnis von Zaubern, Klassenmerkmalen, Monsterangriffen oder anderen Effekten sein. Die meisten Zustände wie etwa Blind sind Einschränkungen, einige andere wie etwa Unsichtbar können vorteilhaft sein.

Ein Zustand hält entweder an, bis er aufgehoben wird (der Zustand Liegend wird beispielsweise durch Aufstehen aufgehoben), oder die Wirkungsdauer wird von seinem Auslöser bestimmt.

Wenn mehrere Auslöser einer Kreatur den gleichen Zustand zufügen, hat jede Instanz des Zustands ihre eigene Wirkungsdauer, aber die Effekte des Zustandes werden nicht stärker. Eine Kreatur hat entweder einen Zustand oder nicht.

Die folgenden Definitionen legen fest, was mit einer Kreatur geschieht, während sie einem Zustand unterliegt.

Betäubt

- Eine betäubte Kreatur ist kampfunfähig (siehe entsprechenden Zustand), kann sich nicht bewegen und nur stockend sprechen.
- Die Kreatur scheitert bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen automatisch.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur sind im Vorteil.

Bewusstlos

- Eine bewusstlose Kreatur ist kampfunfähig (siehe entsprechenden Zustand), kann sich nicht bewegen oder sprechen und ist sich ihrer Umgebung nicht bewusst.
- Die Kreatur lässt fallen, was auch immer sie hält, und erleidet den Zustand liegend.
- Die Kreatur scheitert bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen automatisch.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur sind im Vorteil.
- Jeder Angriff, der die Kreatur trifft, ist ein kritischer Treffer, wenn sich der Angreifer im Abstand von bis zu 1,5 Metern um die Kreatur befindet.

Bezaubert

- Eine bezauberte Kreatur kann den Zauberwirker nicht angreifen oder als Ziel für schädigende Fähigkeiten oder magische Effekte wählen.
- Der Zauberwirker ist bei Attributswürfen, die soziale Interaktionen mit der Kreatur betreffen, im Vorteil.

Blind

- Eine blinde Kreatur kann nicht sehen und scheitert automatisch bei jedem Attributswurf, der Sicht erfordert.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur sind im Vorteil, die Angriffswürfe der Kreatur selbst im Nachteil.

Festgesetzt

- Die Bewegungsrate einer festgesetzten Kreatur wird zu 0, und es kann kein Bonus auf die Bewegungsrate genutzt werden.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur sind im Vorteil, die Angriffswürfe der Kreatur selbst im Nachteil.
- Die Kreatur ist bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen im Nachteil.

Gelähmt

- Eine gelähmte Kreatur ist kampfunfähig (siehe entsprechenden Zustand) und kann weder sich bewegen noch sprechen.
- Die Kreatur scheitert bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen automatisch.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur sind im Vorteil.
- Jeder Angriff, der die Kreatur trifft, ist ein kritischer Treffer, wenn sich der Angreifer im Abstand von bis zu 1,5 Metern um die Kreatur befindet.

Gepackt

- Die Bewegungsrate einer gepackten Kreatur wird zu 0, und es kann kein Bonus auf die Bewegungsrate genutzt werden.
- Der Zustand endet, wenn die packende Kreatur kampfunfähig ist (siehe entsprechenden Zustand).
- Der Zustand endet auch, wenn ein Effekt die gepackte Kreatur aus der Reichweite der packenden Kreatur oder ihres packenden Effekts entfernt, etwa der Zauber *Donnerwoge*.

Kampfunfähig

- Eine kampfunfähige Kreatur kann weder Aktionen noch Reaktionen ausführen.

Liegend

- Eine liegende Kreatur kann als einzige Bewegung kriechen, es sei denn, sie steht auf und beendet dadurch den Zustand.
- Die Kreatur ist bei Angriffswürfen im Nachteil.
- Jeder Angriffswurf gegen die Kreatur ist im Vorteil, wenn der Angreifer sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern um die Kreatur befindet. Anderenfalls ist der Angriffswurf im Nachteil.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Taub

- Eine taube Kreatur kann nichts hören und scheitert automatisch bei jedem Attributswurf, der Hören erfordert.

Erschöpfung

Einige Spezialfähigkeiten und Umweltgefahren wie Hunger und die langfristigen Auswirkungen von sehr niedrigen oder hohen Temperaturen können einen besonderen Zustand auslösen, der als Erschöpfung bezeichnet wird. Erschöpfung wird in sechs Stufen gemessen. Ein Effekt kann einer Kreatur eine oder mehrere Erschöpfungsstufen verleihen, wie in der Beschreibung des Effekts angegeben.

Stufe	Effekt
1	Nachteil bei Attributswürfen
2	Halbe Bewegungsrate
3	Nachteil bei Angriffs- und Rettungswürfen
4	Halbes Trefferpunktemaximum
5	Bewegungsrate auf 0 reduziert
6	Tod

Erleidet eine bereits erschöpfte Kreatur einen weiteren Effekt, der Erschöpfung verursacht, steigt die aktuelle Erschöpfungsstufe um den in der Beschreibung des Effekts angegebenen Wert.

Eine Kreatur erhält den Effekt ihrer aktuellen Erschöpfungsstufe sowie aller niedrigeren Stufen. Zum Beispiel hat eine Kreatur, die unter Erschöpfungsstufe 2 leidet, nur noch die halbe Bewegungsrate und ist bei Attributswürfen im Nachteil.

Ein Effekt, der Erschöpfung verringert, senkt die Stufe entsprechend der Beschreibung, und alle Erschöpfungseffekte enden, sobald die Erschöpfungsstufe einer Kreatur unter 1 sinkt.

Nach einer langen Rast sinkt die Erschöpfungsstufe einer Kreatur um 1, vorausgesetzt, sie hat auch etwas gegessen und getrunken.

Unsichtbar

- Eine unsichtbare Kreatur kann nicht ohne die Hilfe von Magie oder besonderen Sinnen gesehen werden. Um sich zu verstecken, wird die Kreatur komplett verschleiert. Die Position der Kreatur kann aus Geräuschen, die sie macht, oder Spuren, die sie hinterlässt, abgeleitet werden.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur sind im Nachteil, die Angriffswürfe der Kreatur selbst im Vorteil.

Verängstigt

- Eine verängstigte Kreatur ist bei Attributswürfen und Angriffswürfen im Nachteil, solange sich die Quelle ihrer Furcht in Sichtlinie befindet.
- Die Kreatur kann sich nicht willentlich auf die Quelle ihrer Furcht zubewegen.

Vergiftet

- Eine vergiftete Kreatur ist bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Versteinert

- Eine versteinerte Kreatur wird zusammen mit nichtmagischer Ausrüstung, die sie trägt, in eine feste, unbewegliche Substanz verwandelt (normalerweise Stein). Ihr Gewicht steigt um den Faktor zehn und sie hört auf zu altern.
- Die Kreatur ist kampfunfähig (siehe entsprechenden Zustand), kann sich nicht bewegen oder sprechen und ist sich ihrer Umgebung nicht bewusst.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur sind im Vorteil.
- Die Kreatur scheitert automatisch bei Rettungswürfen auf Stärke und Geschicklichkeit.
- Die Kreatur ist gegen alle Schadensarten resistent.
- Die Kreatur ist gegen Gift und Krankheiten immun. Gifte und Krankheiten, die sich bereits in ihrem Körper befinden, werden jedoch nur pausiert, nicht neutralisiert.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Anhang PH-B: Pantheons in Geschichte und Fantasy-Welten

Die keltischen, ägyptischen, griechischen und nordischen Pantheons sind Fantasy-Interpretationen historischer Religionen aus der Antike unserer Welt. Dazu gehören Gottheiten, die für die Verwendung in einem Spiel am besten geeignet sind, losgelöst von ihrem historischen Kontext in der realen Welt und in Pantheons vereint, die auf die Bedürfnisse des Spiels angepasst wurden.

Das ägyptische Pantheon

Diese Götter sind eine junge Dynastie einer alten göttlichen Familie, die Erben der Herrschaft des Kosmos und der Erhaltung des göttlichen Prinzips des Ma'at – der fundamentalen Ordnung von Wahrheit, Gerechtigkeit, Gesetz und Ordnung, die den Göttern, sterblichen Pharaonen und gewöhnlichen Männern und Frauen auf ihren logischen und rechtmäßigen Platz im Universum verweist.

Das ägyptische Pantheon ist ungewöhnlich, weil darin drei Götter mit dem Tod verbunden sind, die jeweils andere Gesinnungen aufweisen. Anubis ist der rechtschaffen neutrale Gott des Jenseits, der über die Seelen der Toten richtet. Set ist ein chaotisch böser Gott des Mordes, der vielleicht am besten dafür bekannt ist, seinen Bruder Osiris getötet zu haben. Nephthys ist eine chaotisch gute Göttin der Trauer.

Das griechische Pantheon

Die Götter des Olymps machen sich mit dem sanften Rauschen der Wellen am Ufer und dem Grollen des Donners zwischen wolkenverhangenen Gipfeln bemerkbar. Die dichten, von Wildschweinen bevölkerten Wälder und die trockenen, mit Olivenbäumen bedeckten Hänge zeugen von ihrer Anwesenheit. Jeder Aspekt der Natur spiegelt ihre Präsenz wider, und sie haben sich einen Platz in den Herzen der Menschen erobert.

Das keltische Pantheon

Es heißt, etwas Wildes würde in jeder Seele lauern, ein Raum, der beim nächtlichen Ruf der Gänse frohlockt, beim Flüstern des Windes in den Kiefern, beim unerwarteten Rot der Mistel an einer Eiche – und dass in diesem Raum die keltischen Götter leben. Sie entsprangen dem Bach und Strom und stärkten ihre Macht mit der Kraft der Eiche und der Schönheit der Wälder und offenen Moore. Als der erste Förster es wagte, dem Gesicht in einem Baumstamm oder der Stimme im Plätschern eines Bachs einen Namen zu geben, drängten sich diese Götter ins Dasein.

Die keltischen Götter werden ebenso oft von Druiden wie von Klerikern angebetet, da sie eng mit den Kräften der Natur verbunden sind, zu denen die Druiden eine starke Verbindung haben.

Das nordische Pantheon

Wo das Land von den schneebedeckten Hügeln in eisige, steile Fjorde übergeht, wo die Langboote am Strand anlegen, wo die Gletscher vorwärts fließen und sich jeden Herbst und Frühling zurückziehen – das ist das Land der Wikinger, die Heimat des nordischen Pantheons. Dieses raue Klima erfordert ein brutales Leben. Die Krieger des Landes mussten sich an die rauen Bedingungen anpassen, um zu überleben, aber sie wurden nicht allzu sehr von den Bedürfnissen ihrer Umgebung verändert. Wenn man bedenkt, dass sie Wohlstand und Nahrung durch Überfälle erlangen, überrascht es nicht, dass sich die Sterblichen so entwickelt haben. Ihre Kraft spiegelt das Bedürfnis dieser Krieger nach starker Führung und entschlossenem Handeln wider. Aus diesem Grund sehen sie ihre Götter in jeder Flussbiegung, hören sie im Grollen des Donners und dem Dröhnen der Gletscher und riechen sie im Rauch eines brennenden Langhauses.

Das nordische Pantheon umfasst zwei Hauptfamilien, die Asen (Gottheiten des Krieges und des Schicksals) und Wanen (Götter der Fruchtbarkeit und des Wohlstands). Einst waren sie verfeindet, aber nun sind sie im Kampf gegen ihre gemeinsamen Feinde, die Riesen, eng verbündet (zu denen auch die Götter Surtur und Thrym gehören).

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Ägyptische Götter

Gottheit	Gesinnung	Empfohlene Domänen	Symbol
Re-Horachti, Gott der Sonne, Herrscher der Götter	RG	Leben, Licht	Von Schlangen umgebene Sonnenscheibe
Anubis, Gott der Gerechtigkeit und des Todes	RN	Tod	Schwarzer Schakal
Apophis, Gott des Bösen, des Feuers und der Schlangen	NB	List	Brennende Schlange
Bastet, Göttin der Katzen und der Rache	CG	Krieg	Katze
Bes, Gott des Glücks und der Musik	CN	List	Bild der missgestalteten Gottheit
Hathor, Göttin der Liebe, Musik und Mutterschaft	NG	Leben, Licht	Gehörnter Kuhkopf mit Mondscheibe
Imhotep, Gott des Handwerks und der Medizin	NG	Wissen	Stufenpyramide
Isis, Göttin der Fruchtbarkeit und Magie	NG	Wissen, Leben	Ankh und Stern
Nephthys, Göttin des Todes und der Trauer	CG	Tod	Hörner um eine Mondscheibe
Osiris, Gott der Natur und der Unterwelt	RG	Leben, Natur	Krummstab und Flegel
Ptah, Gott des Handwerks, des Wissens und der Geheimnisse	RN	Wissen	Stier
Set, Gott der Dunkelheit und der Wüstenstürme	CB	Tod, Sturm, List	Eingerollte Kobra
Sobek, Gott des Wassers und der Krokodile	RB	Natur, Sturm	Krokodilkopf mit Hörnern und Federn
Thoth, Gott des Wissens und der Weisheit	N	Wissen	Ibis

Griechische Gottheiten

Gottheit	Gesinnung	Empfohlene Domänen	Symbol
Zeus, Gott des Himmels, Herrscher der Götter	N	Sturm	Eine Faust voller Blitze
Aphrodite, Göttin der Liebe und Schönheit	CG	Licht	Muschel
Apollo, Gott des Lichts, der Musik und der Heilung	CG	Wissen, Leben, Licht	Leier
Ares, Gott des Krieges und der Zwietracht	CB	Krieg	Speer
Artemis, Göttin der Jagd und Geburt	NG	Leben, Natur	Pfeil und Bogen auf einer Mondscheibe
Athene, Göttin der Weisheit und Zivilisation	RG	Wissen, Krieg	Eule
Demeter, Göttin der Landwirtschaft	NG	Leben	Stutenkopf
Dionysus, Gott der Freude und des Weins	CN	Leben	Thyrsus (Stab mit Tannenzapfen an der Spitze)
Hades, Gott der Unterwelt	RB	Tod	Schwarzer Widder
Hekate, Göttin der Magie und des Mondes	CB	Wissen, List	Untergehender Mond
Hephaistos, Gott der Schmiede und Handwerker	NG	Wissen	Hammer und Amboss
Hera, Göttin der Ehe und Intrige	CN	List	Fächer aus Pfauenfedern
Herkules, Gott der Stärke und des Abenteuers	CG	Sturm, Krieg	Löwenkopf
Hermes, Gott des Reisens und des Handels	CG	List	Caduceus (geflügelter Stab und Schlangen)
Hestia, Göttin der Heimat und Familie	NG	Leben	Herd
Nike, Göttin des Sieges	RN	Krieg	Geflügelte Frau
Pan, Gott der Natur	CN	Natur	Syrinx (Panflöte)
Poseidon, Gott des Meeres und der Erdbeben	CN	Sturm	Dreizack
Tyche, Göttin des Glücks	N	List	Rotes Pentagramm

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Keltische Götter

Gottheit	Gesinnung	Empfohlene Domänen	Symbol
Dagda, Gott des Wetters und der Ernte	CG	Natur, List	Brodelnder Kessel oder Schild
Arawn, Gott des Lebens und Todes	NB	Leben, Tod	Schwarzer Stern auf grauem Hintergrund
Belenus, Gott der Sonne, des Lichts und der Wärme	NG	Licht	Sonnenscheibe und stehende Steine
Brigantia, Göttin der Flüsse und des Viehs	NG	Leben	Steg
Dian Cecht, Gott der Medizin und Heilung	RG	Leben	Gekreuzte Eichen- und Mistelzweige
Dunatis, Gott der Berge und Gipfel	N	Natur	Roter sonnengekrönter Berggipfel
Goibniu, Gott der Schmiede und Heilung	NG	Wissen, Leben	Riesenhammer über Schwert
Lugh, Gott der Kunst, des Reisens und des Handels	CN	Wissen, Leben	Ein Paar lange Hände
Manannan mac Lir, Gott der Ozeane und Meereskreaturen	RN	Natur, Sturm	Welle aus weißem Wasser auf Grün
Math fab Mathonwy, Gott der Magie	NB	Wissen	Stab
Morrigan, Göttin der Schlachten	CB	Krieg	Zwei gekreuzte Speere
Nuada, Gott des Krieges und der Krieger	N	Krieg	Silberne Hand auf schwarzem Hintergrund
Oghma, Gott der Sprache und Schrift	NG	Wissen	Geöffnete Schriftrolle
Silvanus, Gott der Natur und der Wälder	N	Natur	Sommerlicher Eichenbaum

Nordische Gottheiten

Gottheit	Gesinnung	Empfohlene Domänen	Symbol
Odin, Gott des Wissens und Krieges	NG	Wissen, Krieg	Wachsames blaues Auge
Aegir, Gott des Meeres und der Stürme	NB	Sturm	Wilde Meereswogen
Balder, Gott der Schönheit und Poesie	NG	Leben, Licht	Juwelenbesetzter Silberpokal
Forseti, Gott der Gerechtigkeit und Gesetze	N	Licht	Kopf eines bärtigen Mannes
Freya, Göttin der Fruchtbarkeit und Liebe	NG	Leben	Falke
Freyr, Gott der Fruchtbarkeit und der Sonne	NG	Leben, Licht	Eisblaues Zweihandschwert
Frigga, Göttin der Geburt und Fruchtbarkeit	N	Leben, Licht	Katze
Heimdall, Gott der Wachsamkeit und Loyalität	RG	Licht, Krieg	Gebogenes Klanghorn
Hel, Göttin der Unterwelt	NB	Tod	Gesicht einer Frau, auf einer Seite verfault
Hermodr, Gott des Glücks	CN	List	Geflügelte Schriftrolle
Loki, Gott der Diebe und der List	CB	List	Flamme
Njörd, Gott des Meeres und des Windes	NG	Natur, Sturm	Goldmünze
Odur, Gott des Lichts und der Sonne	CG	Licht	Sonnenscheibe
Sif, Göttin des Krieges	CG	Krieg	Erhobenes Schwert
Skadi, Göttin der Erde und der Berge	N	Natur	Berggipfel
Surtur, Gott der Feuerriesen und des Krieges	RB	Krieg	Brennendes Schwert
Thor, Gott der Stürme und des Donners	CG	Sturm, Krieg	Hammer
Thrym, Gott der Frostriesen und der Kälte	CB	Krieg	Weiße Doppelaxt
Tyr, Gott des Mutes und der Strategie	RN	Wissen, Krieg	Schwert
Uller, Gott der Jagd und des Winters	CN	Natur	Langbogen

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Anhang PH-C: Die Ebenen der Existenz

Der Kosmos ist erfüllt von einer Vielzahl von Welten und zahllosen alternativen Dimensionen der Realität, die als **Ebenen der Existenz** bezeichnet werden. Sie umfassen alle Welten, in denen die SL ihre Abenteuer ansiedeln und die sich im relativ gewöhnlichen Reich der materiellen Ebene befinden. Jenseits dieser Ebene liegen Domänen der rohen elementaren Materie und Energie, Reiche aus reinen Gedanken und Ethos, die Heimat von Dämonen und Engeln und die Domäne der Götter.

Viele Zauber und magische Gegenstände beziehen ihre Energie von diesen Ebenen, rufen die dort lebenden Kreaturen herbei, kommunizieren mit ihren Bewohnern und ermöglichen es Abenteurern, dorthin zu gelangen. Wenn dein Charakter mächtiger wird und in höhere Stufen aufsteigt, wirst du vielleicht auf Straßen aus festem Feuer laufen oder deinen Mut auf einem Schlachtfeld beweisen, auf dem die Gefallenen bei jedem Sonnenaufgang zu neuem Leben erwachen.

Die materielle Ebene

Die materielle Ebene ist der Knotenpunkt, an dem die philosophischen und elementaren Kräfte, die die anderen Ebenen ausmachen, mit der chaotischen Existenz des sterblichen Lebens und der gewöhnlichen Materie kollidieren. Alle Fantasy-Spielwelten existieren auf der materiellen Ebene, wodurch sie zum Ausgangspunkt für die meisten Kampagnen und Abenteuer wird. Das übrige Multiversum wird im Verhältnis zur materiellen Ebene definiert.

Die Welten der materiellen Ebene sind unendlich vielfältig, denn sie spiegeln ebenso die kreative Vorstellungskraft der SL wider, die ihre Spiele dort ansiedeln, wie die der Spieler, deren Helden dort Abenteuer erleben. Dazu gehören von Magie verheerte Wüstenplaneten und mit Inseln übersäte Wasserwelten, Reiche, in denen sich Magie mit fortschrittlicher Technologie verbindet, und andere, die in einer endlosen Steinzeit gefangen sind, Welten, in denen die Götter wandeln, und Orte, die sie verlassen haben.

Jenseits der materiellen Ebene

Die verschiedenen Ebenen der Existenz jenseits der materiellen Ebene sind voller Mythen und Mysterien. Dies sind nicht einfach andere Welten, sondern unterschiedliche Formen des Daseins, die von spirituellen und elementaren Prinzipien geformt und gelenkt werden, gänzlich getrennt von der normalen Welt.

Ebenenreisen

Brechen Abenteurer in andere Ebenen der Existenz auf, unternehmen sie eine legendäre Reise über die Schwellen der Existenz hinweg zu einem mystischen Ziel, an dem sie eine Aufgabe zu erfüllen haben. Derartige Reisen sind oftmals Stoff von Legenden. Sich den Reichen der Toten gestellt, die celestischen Diener einer Gottheit aufgesucht oder mit einem Ifriti in seiner Heimatstadt verhandelt zu haben wird noch Jahre später in Liedern und Gedichten gepriesen.

Reisen zu den Ebenen jenseits der materiellen Ebene können auf zwei Arten erfolgen: durch das Wirken eines Zaubers oder durch Ebenenportale.

Zauber: Einige Zauber ermöglichen es, direkt oder indirekt auf andere Ebenen der Existenz zu gelangen. *Ebenenwechsel* und *Tor* sind beispielsweise dazu in der Lage, Abenteurer unmittelbar auf andere Existenzebenen zu bringen, wobei ihre Präzision jedoch zu wünschen übrig lässt. *Ätherische Gestalten* ermöglicht es Abenteurern, die Ätherebene zu betreten und von dort zu jeder der Ebenen zu reisen, die sie berührt – wie etwa die Elementarebenen. Der Zauber *Astrale Projektion* verleiht den Abenteurern hingegen die Fähigkeit, sich auf die Astralebene zu projizieren und von dort zu den Äußeren Ebenen zu reisen.

Portale: Als Portal wird allgemein eine stationäre Verbindung zwischen den Ebenen bezeichnet, die einen bestimmten Ort auf einer Ebene mit einem bestimmten Ort auf einer anderen verknüpft. Einige Portale sind wie Türen, ein klares Fenster oder ein nebelverhangener Durchgang und man muss einfach hindurchschreiten, um auf die andere Ebene zu gelangen. Andere sind Orte – Steinkreise, schwebende Türme, Segelschiffe oder gar ganze Städte –, die gleichzeitig auf mehreren Ebenen existieren oder in regelmäßigen Abständen zwischen den Ebenen wechseln. Manche sind Strudel, die meist eine Elementarebene mit einem sehr ähnlichen Ort auf der materiellen Ebene verbinden, wie das Innere eines Vulkans (das zur Ebene des Feuers führt) oder Meerestiefen (über die man auf die Ebene des Wassers gelangt).

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Transitive Ebenen

Die Ätherebene und die Astralebene werden als Transitive Ebenen bezeichnet. Diese Reiche sind größtenteils nichtssagend und dienen vor allem als Möglichkeit, um von einer Ebene zur anderen zu gelangen. Zauber wie *Ätherische Gestalten* und *Astrale Projektion* ermöglichen es Charakteren, diese Ebenen zu betreten und sie zu durchqueren, um die dahinter liegenden Ebenen zu erreichen.

Die **Ätherebene** ist eine trübe, von Nebel begrenzte Dimension, die manchmal auch als großer Ozean beschrieben wird. Ihre Grenze, auch Äthergrenze genannt, überschneidet sich mit der materiellen Ebene und den Inneren Ebenen, sodass jeder Ort in diesen Ebenen über eine Entsprechung in der Ätherebene verfügt. Bestimmte Kreaturen können in der Äthergrenze sehen, und auch die *Zauber Unsichtbares sehen* und *Wahrer Blick* verleihen diese Fähigkeit. Einige magische Effekte erstrecken sich zudem von der materiellen Ebene in die Äthergrenze, insbesondere solche wie *Energiekäfig* und *Energiewand*, die magische Energie nutzen. Die Tiefen der Ebene, der Tiefenäther, sind eine Region aus wirbelndem Dunst und farbenfrohen Nebeln.

Die **Astralebene** ist das Reich der Gedanken und Träume, in die Besucher als körperlose Seelen reisen, um die Reiche des Göttlichen und Dämonischen zu erreichen. Dabei handelt es sich um ein gewaltiges silbriges Meer, oben wie unten gleich, mit umherwirbelnden weißen und grauen Nebelfetzen inmitten von Lichtflecken, die an ferne Sterne erinnern. Unvorhersehbare farbige Strudel flackern mitten in der Luft auf wie sich drehende Münzen. Gelegentlich lassen sich hier Teile fester Materie finden, aber der größte Teil der Astralebene ist eine endlose, offene Domäne.

Innere Ebenen

Die Inneren Ebenen umgeben die materielle Ebene und ihre Echos und stellen die rohe elementare Substanz bereit, aus der alle Welten erschaffen wurden. Die vier **Elementarebenen** – Luft, Erde, Feuer und Wasser – bilden einen Ring um die materielle Ebene, der im aufgewühlten **Elementaren Chaos** schwebt.

An den Innengrenzen, wo sie der materiellen Ebene am nächsten sind (eher im konzeptionellen als im materiellen Sinne), ähneln die vier Elementarebenen einer Welt in der materiellen Ebene. Die vier Elemente vermischen sich wie auf der materiellen Ebene und bilden Land, Meer und Himmel. Weiter von der materiellen Ebene entfernt sind die Elementarebenen jedoch sowohl fremdartig als auch lebensfeindlich. Hier existieren die Elemente in ihrer reinsten Form: große Gebiete mit fester Erde, loderndem Feuer, kristallklarem Wasser und reiner Luft. Diese Orte sind allerdings kaum bekannt, wenn also zum Beispiel über die Ebene des Feuers gesprochen wird, ist normalerweise nur die Grenzregion gemeint. In den ferneren Bereichen der Inneren Ebenen lösen sich die reinen Elemente auf und verschmelzen zu einem niemals endenden Tumult aus widerstreitenden Energien und kollidierenden Substanzen, der Elementares Chaos genannt wird.

Äußere Ebenen

Wenn die Inneren Ebenen die rohe Materie und Energie darstellen, aus denen das Multiversum besteht, sind die Äußeren Ebenen die Richtung, die Gedanken und der Zweck dieses Konstrukts. Dementsprechend sehen viele Gelehrten die Äußeren Ebenen als göttliche, spirituelle oder heilige Ebenen, da sie als Heimat von Gottheiten bekannt sind.

Wenn man über etwas spricht, das mit Göttern zu tun hat, sollte die verwendete Sprache sehr metaphorisch sein. Ihre tatsächliche Heimat sind nicht wirklich Orte, sondern verkörpern die Vorstellung, dass die Äußeren Ebenen Reiche der Gedanken und der Seele sind. Wie bei den Elementarebenen kann man sich den sichtbaren Teil der Äußeren Ebenen als eine Art Grenzregion vorstellen, hinter der ausgedehnte spirituelle Gebiete jenseits der gewöhnlichen Sinneserfahrungen liegen.

Doch selbst in diesen wahrnehmbaren Regionen kann der Schein trügen. Viele der Äußeren Ebenen erscheinen den Bewohnern der materiellen Ebene zunächst einladend und vertraut. Aber die Landschaft kann sich entsprechend der Launen gewaltiger, auf den Äußeren Ebenen beheimateter Mächte jederzeit verändern. Die Wünsche dieser Mächte können diese Ebene vollkommen neu erschaffen, wodurch sie aufhört zu existieren, um dann neu zu entstehen und den Anforderungen besser zu entsprechen.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Entfernung ist auf den Äußeren Ebenen ein praktisch bedeutungsloses Konzept. Die wahrnehmbaren Bereiche der Ebenen wirken oft recht klein, können sich aber auch scheinbar bis ins Unendliche erstrecken. Es erscheint möglich, an einem einzigen Tag durch die Neun Höllen zu reisen, von der ersten bis zur neunten Schicht – falls die Mächte der Höllen dies wünschen. Oder es könnte Wochen dauern, bis Reisende auch nur eine einzige Schicht mühsam durchquert haben.

Die bekanntesten Äußeren Ebenen sind eine Gruppe von sechzehn Ebenen, die den acht Ausrichtungen (mit Ausnahme der Neutralität) und den Schattierungen dazwischen entsprechen.

Äußere Ebenen

Die Ebenen, in denen ein Element des Guten existieren, werden **Obere Ebenen** genannt. Hier leben celestische Wesen wie Engel und Pegasi. Ebenen mit einem gewissen Element des Bösen sind die **Unteren Ebenen**. Unholde wie Dämonen und Teufel leben dort. Die Gesinnung einer Ebene ist ihre Essenz, und ein Charakter, dessen Gesinnung nicht zur Ebene passt, empfindet dort eine starke Dissonanz. Besucht eine gute Kreatur beispielsweise Elysium (eine neutral gute Obere Ebene), fühlt sie sich im Einklang mit der Ebene, während eine böse Kreatur mehr als nur ein wenig Unbehagen empfindet.

Halbebenen

Halbebenen sind kleine extradimensionale Bereiche, in denen eigene, einzigartige Regeln gelten.
Sie sind Teile der Realität, die nirgendwo anders hinzupassen scheinen. Solche Halbebenen entstehen auf verschiedene Weise. Einige werden durch Zauber wie *Halbebene* oder auf Wunsch einer mächtigen Gottheit oder einer anderen Macht erschaffen. Sie können auch auf natürliche Weise existieren, als Falte der bestehenden Realität, die vom Rest des Multiversums abgeschnitten wurde, oder als eigenes kleines, wachsendes Universum. Eine bestimmte Halbebene kann durch einen einzigen Punkt betreten werden, an dem sie eine andere Ebene berührt. Theoretisch erlaubt der Zauber *Ebenenwechsel*- Reisenden, zu einer Halbebene zu gelangen, aber die richtige Frequenz für die Stimmgabel ist äußerst schwer zu finden. Der Zauber *Tor* ist zuverlässiger, sofern der Zaubernde die Halbebene kennt.

Anhang MM-A: Sonstige Kreaturen

Dieser Anhang enthält die Spielwerte von verschiedenen Tieren, Ungeziefern und anderen Lebewesen. Die Spielwerte sind alphabetisch nach Kreaturennamen sortiert.

Adler

Kleines Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 3 (1W6)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (−2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (−4)	14 (+2)	7 (−2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Scharfe Sicht: Der Adler ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren, im Vorteil.

Aktionen

Krallen: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4+2) Hiebschaden.

Axtschnabel

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 19 (3W10+3)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Schnabel: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8+2) Hiebschaden.

Ein **Axtschnabel** ist ein großer flugunfähiger Vogel mit starken Beinen und schwerem keilförmigen Schnabel. Er ist aggressiv und neigt dazu, jede unbekannte Kreatur anzugreifen, die ihm zu nahe kommt.

Blutfalke

Kleines Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 7 (2W6)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (−2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Rudeltaktik: Der Falke 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.

Scharfe Sicht: Der Falke ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren, im Vorteil.

Aktionen

Schnabel: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4+2) Stichschaden.

Der **Blutfalke** wurde nach seinem tiefroten Gefieder und seiner aggressiven Natur benannt. Er greift fast jedes Tier an und hackt mit seinem dolchartigen Schnabel auf es ein. Blutfalken greifen in großen Schwärmen an, um ihre Beute zu erlegen.

Braunbär

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 34 (4W10+12)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Scharfer Geruchssinn: Der Bär ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Bär führt zwei Angriffe aus: einen Biss- und einen Klauenangriff.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8+4) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Hiebschaden.

Dachs

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 3 (1W4+1)

Bewegungsrate 6 m, Graben 1,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (−3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Sinne Dunkelsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Scharfer Geruchssinn: Der Dachs ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden.

Dogge

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 5 (1W8+1)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn: Die Dogge ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör oder Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6+1) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-11-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Doggen sind beeindruckende Hunde, die von Humanoiden wegen ihrer Loyalität und ihren scharfen Sinnen geschätzt werden. Sie können zu Wach-, Jagd- und Kampfhunden ausgebildet werden. Halblinge und andere kleine Humanoide nutzten sie auch als Reittiere.

Eber

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	9 (−1)	5 (−3)

Sinne Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Sturmangriff: Wenn der Eber sich mindestens sechs Meter weit direkt auf ein Ziel zubewegt und es dann im selben Zug mit einem Hauerangriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 3 (1W6) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-11-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Unermüdlich (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Wenn der Eber maximal 7 Schaden erleidet und seine Trefferpunkte dadurch auf 0 sinken würden, hat er stattdessen noch 1 Trefferpunkt.

Aktionen

Hauer: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6+1) Hiebschaden.

Eidechse

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 2 (1W4)

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (−4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (−5)	8 (−1)	3 (−4)

Sinne Dunkelsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +0 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden.

Eisbär

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 42 (5W10+15)

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Scharfer Geruchssinn: Der Bär ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Bär führt zwei Angriffe aus: einen Biss- und einen Klauenangriff.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W8+5) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6+5) Hiebschaden.

Elch

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 13 (2W10+2)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	6 (−2)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Sturmangriff: Wenn der Elch sich mindestens sechs Meter weit direkt auf ein Ziel zubewegt und es dann im selben Zug mit einem Rammbock-Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Aktionen

Hufe: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine liegende Kreatur. *Treffer:* 8 (2W4+3) Wuchtschaden.

Rammbock: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6+3) Wuchtschaden.

Elefant

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 76 (8W12+24)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	9 (−1)	17 (+3)	3 (−4)	11 (+0)	6 (−2)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Trampel-Sturmangriff: Wenn der Elefant sich mindestens sechs Meter weit direkt auf eine Kreatur zubewegt und sie dann im selben Zug mit einem Zerfleischen-Angriff trifft, muss das Ziel einen SG-12-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen. Gegen ein liegendes Ziel kann der Elefant als Bonusaktion einen Stampfen-Angriff ausführen.

Aktionen

Stampfen: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine liegende Kreatur. *Treffer:* 22 (3W10+6) Wuchtschaden.

Zerfleischen: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (3W8+6) Stichschaden.

Erwachter Baum

Riesige Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 59 (6W12+14)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	6 (−2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (−2)

Schadensanfälligkeiten Feuer

Schadensresistenzen Stichschaden, Wuchtschaden

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Eine seinem Schöpfer bekannte Sprache

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Falsches Erscheinungsbild: Solange der Baum sich nicht bewegt, ist er nicht von einem gewöhnlichen Baum zu unterscheiden.

Aktionen

Hieb: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (3W6+4) Wuchtschaden.

Ein **erwachter Baum** ist ein gewöhnlicher Baum, der durch den Zauber *Erwecken* oder ähnliche Magie Intelligenz und Mobilität erhalten hat.

Erwachter Busch

Kleine Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 9

Trefferpunkte 10 (3W6)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (−4)	8 (−1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	6 (−2)

Schadensanfälligkeiten Feuer

Schadensresistenzen Stich

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Eine seinem Schöpfer bekannte Sprache

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Falsches Erscheinungsbild: Solange der Busch sich nicht bewegt, ist er nicht von einem gewöhnlichen Busch zu unterscheiden.

Aktionen

Harken: *Nahkampfwaffenangriff:* +1 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 (1W4−1) Hiebschaden.

Ein **erwachter Busch** ist ein gewöhnlicher Busch, der durch den Zauber *Erwecken* oder ähnliche Magie Intelligenz und Mobilität erhalten hat.

Eule

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 1 (1W4−1)

Bewegungsrate 1,5 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (−4)	13 (+1)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn: Die Eule ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör oder Sicht basieren, im Vorteil.

Vorbeifliegen: Die Eule provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie die Reichweite eines Feindes verlässt.

Aktionen

Krallen: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Hiebschaden.

Falke

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 1 (1W4−1)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
5 (−3)	16 (+3)	8 (−1)	2 (−4)	14 (+2)	6 (−2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Scharfe Sicht: Der Falke ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren, im Vorteil.

Aktionen

Krallen: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Hiebschaden.

Fledermaus

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 1 (1W4−1)

Bewegungsrate 1,5 m, Fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (−4)	15 (+2)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Sinne Blindsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Echolot: Die Fledermaus kann ihre Blindsicht nicht verwenden, solange sie taub ist.

Scharfes Gehör: Die Fledermaus ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör basieren, im Vorteil.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +0 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 1 Stichschaden.

Fledermausschwarm

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 22 (5W8)

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
5 (−3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Schadensresistenzen Hieb, Stich, Wucht

Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Versteinert

Sinne Blindsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Echolot: Der Schwarm kann seine Blindsicht nicht verwenden, solange er taub ist.

Scharfes Gehör: Der Schwarm ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör basieren, im Vorteil.

Schwarm: Der Schwarm kann den Bereich einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt. Er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine winzige Fledermaus ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückerhalten und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Aktionen

Bisse: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 0 m, eine Kreatur im Bereich des Schwarms. *Treffer:* 5 (2W4) Stichschaden oder 2 (1W4) Stichschaden, wenn der Schwarm höchstens die Hälfte seiner Trefferpunkte hat.

Fliegende Schlange

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 5 (2W4)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (−3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Sinne Blindsicht 3 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Vorbeifliegen: Die Schlange provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie die Reichweite eines Feindes verlässt.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden plus 7 (3W4) Giftschaden.

Eine **fliegende Schlange** ist eine bunte geflügelte Schlange, die in abgelegenen Dschungelgegenden lebt. Eingeborenenstämme und Kultisten zähmen bisweilen fliegende Schlangen, damit diese als Boten dienen und Schriftrollen überbringen, die sie mit dem Leib umwickeln.

Flimmerhund

Mittelgroßes Feenwesen, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 22 (4W8+4)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Flimmerhundisch, versteht Sylvanisch, aber kann es nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn: Der Hund ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör oder Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6+1) Stichschaden.

Teleportieren (Aufladung 4–6): Der Hund teleportiert sich und alle Ausrüstung, die er trägt oder hält, magisch bis zu zwölf Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann. Vor oder nach dem Teleportieren kann der Hund einen Bissangriff ausführen.

Der **Flimmerhund** verdankt den Namen seiner Fähigkeit, nur „flimmernd“ – mit Unterbrechungen – zu existieren. Dieses Attribut nutzt er, um seine Angriffe zu unterstützen und Schaden zu vermeiden.

Frosch

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 1 (1W4−1)

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (−5)	13 (+1)	8 (−1)	1 (−5)	8 (−1)	3 (−4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +1

Sinne Dunkelsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (0 EP)

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.

Frösche haben keine wirksamen Angriffe. Sie fressen kleine Insekten und leben normalerweise in der Nähe von Wasser, in Bäumen oder unterirdisch. Die Spielwerte des Froschs können auch verwendet werden, um eine **Kröte** zu repräsentieren.

Geier

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 5 (1W8+1)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (−2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Rudeltaktik: Der Geier 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.

Scharfe Sicht und scharfer Geruchssinn: Der Geier ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Sicht oder Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Schnabel: *Nahkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Stichschaden.

Giftschlange

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 2 (1W4)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (−4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Sinne Blindsicht 3 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet es 5 (2W4) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Giftschlangenschwarm

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 36 (8W8)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (−1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Schadensresistenzen Hieb, Stich, Wucht

Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Versteinert

Sinne Blindsicht 3 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Schwarm: Der Schwarm kann den Raum einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt. Er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine winzige Schlange ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückerhalten und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Aktionen

Bisse: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 0 m, eine Kreatur im Bereich des Schwarms. *Treffer:* 7 (2W6) Stichschaden oder 3 (1W6) Stichschaden, wenn der Schwarm höchstens die Hälfte seiner Trefferpunkte hat. Das Ziel muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet es 14 (4W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Hyäne

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 5 (1W8+1)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Rudeltaktik: Die Hyäne ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer ihrer Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Stichschaden.

Insektenschwarm

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 22 (5W8)

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (−4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (−5)	7 (−2)	1 (−5)

Schadensresistenzen Hieb, Stich, Wucht

Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Versteinert

Sinne Blindsicht 3 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Schwarm: Der Schwarm kann den Bereich einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt. Er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für ein winziges Insekt ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückerhalten und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Aktionen

Bisse: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 0 m, ein Ziel im Bereich des Schwarms. *Treffer:* 10 (4W4) Stichschaden oder 5 (2W4) Stichschaden, wenn der Schwarm höchstens die Hälfte seiner Trefferpunkte hat.

Jagdhai

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 45 (6W10+12)

Bewegungsrate 0 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (−5)	10 (+0)	4 (−3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Blindsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Blutrausch: Der Hai ist bei Nahkampf-Angriffswürfen gegen Kreaturen, die nicht alle Trefferpunkte besitzen, im Vorteil.

Wasser atmen: Der Hai kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8+4) Stichschaden.

Jagdhaie sind kleiner als Riesenhaie, aber größer und wilder als Riffhaie. Sie jagen in tiefen Gewässern. Normalerweise jagen sie alleine, doch mehrere Jagdhaie können auch im gleichen Bereich jagen. Ausgewachsene Exemplare sind 4,5 bis sechs Meter lang.

Kamel

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 9

Trefferpunkte 15 (2W10+4)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	8 (−1)	14 (+2)	2 (−4)	8 (−1)	5 (−3)

Sinne Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Wuchtschaden.

Katze

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 2 (1W4)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (−4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Scharfer Geruchssinn: Die Katze ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +0 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Hiebschaden.

Killerwal

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 90 (12W12+12)

Bewegungsrate 0 m, Schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Blindsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Atem anhalten: Der Wal kann 30 Minuten lang den Atem anhalten.

Echolot: Der Wal kann seine Blindsicht nicht verwenden, solange er taub ist.

Scharfes Gehör: Der Wal ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör basieren, im Vorteil.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (5W6+4) Stichschaden.

Krabbe

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 2 (1W4)

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (−4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (−5)	8 (−1)	2 (−4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2

Sinne Blindsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Amphibisch: Die Krabbe kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +0 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Wuchtschaden.

Krokodil

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 19 (3W10+3)

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Atem anhalten: Das Krokodil kann 15 Minuten lang den Atem anhalten.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (1W10+2) Stichschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 12). Ein gepacktes Ziel ist festgesetzt. Das Krokodil kann solange kein weiteres Ziel beißen.

Löwe

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 26 (4W10+4)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Anspringen: Wenn der Löwe sich mindestens sechs Meter weit direkt auf eine Kreatur zubewegt und sie dann im selben Zug mit einem Klauenangriff trifft, muss das Ziel einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen. Wenn das Ziel liegt, kann der Löwe als Bonusaktion einen Bissangriff gegen es ausführen.

Rudeltaktik: Der Löwe 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.

Scharfer Geruchssinn: Der Löwe ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Sprung aus dem Lauf: Nach drei Metern Anlauf kann der Löwe bis zu 7,5 Meter weit springen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8+3) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6+3) Hiebschaden.

Mammut

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 126 (11W12+55)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	9 (−1)	21 (+5)	3 (−4)	11 (+0)	6 (−2)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Trampel-Sturmangriff: Wenn das Mammut sich mindestens sechs Meter weit direkt auf eine Kreatur zubewegt und sie dann im selben Zug mit einem Zerfleischen-Angriff trifft, muss das Ziel einen SG-18-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen. Gegen ein liegendes Ziel kann das Mammut als Bonusaktion einen Stampfen-Angriff ausführen.

Aktionen

Zerfleischen: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 25 (4W8+7) Stichschaden.

Stampfen: *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine liegende Kreatur. *Treffer:* 29 (4W10+7) Wuchtschaden.

Ein **Mammut** ist an eine Elefantenkreatur mit dickem Fell und langen Stoßzähnen. Es ist gedrungener und wilder als normale Elefanten und lebt in einer großen Gebietsspanne von subarktischen bis subtropischen Regionen.

Maultier

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Lasttier: Das Maultier gilt hinsichtlich seiner Traglast als großes Tier.

Sicherer Tritt: Die Maultier ist bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen gegen Effekte, die es umstoßen würden, im Vorteil.

Aktionen

Hufe: *Nahkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4+2) Wuchtschaden.

Menschenaffe

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 19 (3W8+6)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Fertigkeiten Athletik +5, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Menschenaffe führt zwei Faustangriffe aus.

Faust: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6+3) Wuchtschaden.

Felsblock: *Fernkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 7,5/15 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6+3) Wuchtschaden.

Nashorn

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 45 (6W10+12)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	8 (−1)	15 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Sturmangriff: Wenn das Nashorn sich mindestens sechs Meter weit direkt auf ein Ziel zubewegt und es dann im selben Zug mit einem Zerfleischen-Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 9 (2W8) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Aktionen

Zerfleischen: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8+5) Wuchtschaden.

Oktopus

Kleines Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 3 (1W6)

Bewegungsrate 1,5 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (−3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Atem anhalten: Der Oktopus kann 30 Minuten lang den Atem anhalten, wenn er nicht im Wasser ist.

Unterwassertarnung: Der Oktopus ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) unter Wasser im Vorteil.

Wasser atmen: Der Oktopus kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Tentakel: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 10). Der Oktopus kann seine Tentakel nicht gegen andere Ziele einsetzen, solange er ein Ziel gepackt hält.

Tintenwolke (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Eine Tintenwolke mit 1,5 Metern Radius breitet sich um den Oktopus aus, wenn dieser sich unter Wasser befindet. Der Bereich ist eine Minute lang komplett verschleiert, wobei eine starke Strömung die Tinte fortspülen kann. Nach Ausstoßen der Tinte kann der Oktopus die Spurt-Aktion als Bonusaktion ausführen.

Panther

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 13 (3W8)

Bewegungsrate 15 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	7 (−2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Anspringen: Wenn der Panther sich mindestens sechs Meter weit direkt auf eine Kreatur zubewegt und sie dann im selben Zug mit einem Klauenangriff trifft, muss das Ziel einen SG-12-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen. Wenn das Ziel liegt, kann der Panther als Bonusaktion einen Bissangriff gegen es ausführen.

Scharfer Geruchssinn: Die Panther ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4+2) Hiebschaden.

Pavian

Kleines Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 3 (1W6)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (−1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (−3)	12 (+1)	6 (−2)

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Rudeltaktik: Der Pavian 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: *Nahkampfwaffenangriff:* +1 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 (1W4−1) Stichschaden.

Phasenspinne

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 32 (5W10+5)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Ätherische Bewegung: Als Bonusaktion kann die Spinne sich von der materiellen Ebene aus auf die Ätherebene oder umgekehrt begeben.

Netzwandler: Die Spinne ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze verursacht werden.

Spinnenklettern: Die Spinne kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ausführen zu müssen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (1W10+2) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet es 18 (4W8) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte. Wenn die Trefferpunkte des Ziels durch den Giftschaden auf 0 sinken, ist das Ziel stabil, aber eine Stunde lang vergiftet sowie gelähmt, selbst wenn es Trefferpunkte zurückgewinnt.

Eine **Phasenspinne** hat die magische Fähigkeit, sich in die Ätherebene und wieder aus ihr heraus zu begeben. Sie scheint aus dem Nichts aufzutauchen und verschwindet nach einem Angriff schnell wieder. Ihre Bewegungsrate auf der Ätherebene, ehe sie auf die materielle Ebene zurückkehrt, erweckt den Anschein, dass sie sich teleportieren kann.

Pony

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	7 (−2)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Aktionen

Hufe: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W4+2) Wuchtschaden.

Quipper

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 1 (1W4−1)

Bewegungsrate 0 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (−4)	16 (+3)	9 (−1)	1 (−5)	7 (−2)	2 (−4)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Blutrausch: Der Quipper ist bei Nahkampf-Angriffswürfen gegen Kreaturen, die nicht alle Trefferpunkte besitzen, im Vorteil.

Wasser atmen: Der Quipper kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden.

Ein **Quipper** ist ein Raubfisch mit scharfen Zähnen. Er kann sich an jede aquatische Umgebung anpassen, auch an eisige unterirdische Seen. Quipper bilden häufig Schwärme. Die Spielwerte von Quipperschwärmen sind weiter hinten in diesem Anhang aufgeführt.

Quippernschwarm

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 28 (8W8−8)

Bewegungsrate 0 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	16 (+3)	9 (−1)	1 (−5)	7 (−2)	2 (−4)

Schadensresistenzen Hieb, Stich, Wucht

Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Blutrausch: Der Schwarm ist bei Nahkampf-Angriffswürfen gegen Kreaturen, die nicht alle Trefferpunkte besitzen, im Vorteil.

Schwarm: Der Schwarm kann den Bereich einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt. Er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für einen winzigen Quipper ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückerhalten und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Wasser atmen: Der Schwarm kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Bisse: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 0 m, eine Kreatur im Bereich des Schwarms. *Treffer:* 14 (4W6) Stichschaden oder 7 (2W6) Stichschaden, wenn der Schwarm höchstens die Hälfte seiner Trefferpunkte hat.

Rabe

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 1 (1W4−1)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (−4)	14 (+2)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Stimmen nachahmen: Der Rabe kann einfache Geräusche imitieren, die er gehört hat, beispielsweise das Geflüster einer Person, Säuglingsgeschrei oder Tierlaute. Ein Kreatur, die diese Geräusche hört, erkennt sie als Imitation, sofern sie einen SG-10-Weisheitswurf (Motiv erkennen) besteht.

Aktionen

Schnabel: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden.

Rabenschwarm

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 24 (7W8−7)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (−2)	14 (+2)	8 (−1)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Schadensresistenzen Hieb, Stich, Wucht

Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Versteinert

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Schwarm: Der Schwarm kann den Raum einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt. Er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für einen winzigen Raben ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückerhalten und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Aktionen

Schnäbel: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel im Bereich des Schwarms. *Treffer:* 7 (2W6) Stichschaden oder 3 (1W6) Stichschaden, wenn der Schwarm höchstens die Hälfte seiner Trefferpunkte hat.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Variante: Insektenschwarm

Verschiedene Insektenarten können sich in Schwärmen sammeln. Jeder Schwarm hat die unten beschriebenen besonderen Eigenschaften.

Käferschwarm: Ein Käferschwarm hat eine Grabbewegungsrate von 1,5 Metern.

Spinnenschwarm: Ein Spinnenschwarm hat die folgenden zusätzlichen Merkmale:

Netzsinn: Bei Kontakt mit einem Netz kennt der Schwarm den genauen Standort jeder anderen Kreatur im Kontakt mit demselben Netz.

Netzwandler: Der Schwarm ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze verursacht werden.

Spinnenklettern: Der Schwarm kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich kopfüber an Decken entlang bewegen.

Tausendfüßlerschwarm: Eine Kreatur, deren Trefferpunkte durch einen Tausendfüßlerschwarm auf 0 sinken, ist stabil, aber eine Stunde lang vergiftet sowie gelähmt, selbst wenn sie Trefferpunkte zurückgewinnt.

Wespenschwarm: Ein Wespenschwarm hat eine Schrittbewegungsrate von 1,5 Metern, eine Flugbewegungsrate von neun Metern und keine Kletterbewegungsrate.

Ratte

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 1 (1W4−1)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (−4)	11 (+0)	9 (−1)	2 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Sinne Dunkelsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Scharfer Geruchssinn: Die Ratte ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Vorteil, die auf Geruchssinn basieren.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +0 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden.

Rattenschwarm

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 24 (7W8−7)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (−1)	11 (+0)	9 (−1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Schadensresistenzen Hieb, Stich, Wucht

Zustandsimmunitäten Betäubt, Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Scharfer Geruchssinn: Der Schwarm ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Schwarm: Der Schwarm kann den Raum einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt. Er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine winzige Ratte ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückerhalten und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Aktionen

Bisse: *Nahkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer, Reichweite 0 m, ein Ziel im Bereich des Schwarms. *Treffer:* 7 (2W6) Stichschaden oder 3 (1W6) Stichschaden, wenn der Schwarm höchstens die Hälfte seiner Trefferpunkte hat.

Reh

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 4 (1W8)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Stichschaden.

Reitpferd

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 13 (2W10+2)

Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	7 (−2)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Hufe: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (2W4+3) Wuchtschaden.

Riesenadler

Großes Tier, neutral gut

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 26 (4W10+4)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (−1)	14 (+2)	10 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Riesenadlerisch, versteht Aural und Gemeinsprache, aber kann sie nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Scharfe Sicht: Der Adler ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren, im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Adler führt zwei Angriffe aus: einen Schnabel- und einen Klauenangriff.

Krallen: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Hiebschaden.

Schnabel: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6+3) Stichschaden.

Der **Riesenadler** ist eine edle Kreatur, die ihre eigene Sprache spricht und gesprochene Gemeinsprache versteht. Ein Riesenadlerpaar hat normalerweise bis zu vier Eier oder Jungtiere im Nest (handhabe die Jungtiere wie normale Adler).

Riesenaffe

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 157 (15W12+60)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Fertigkeiten Athletik +9, Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Menschenaffe führt zwei Faustangriffe aus.

Faust: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (3W10+6) Wuchtschaden.

Felsblock: *Fernkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 15/30 m, ein Ziel. *Treffer:* 30 (7W6+6) Wuchtschaden.

Riesendachs

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 13 (2W8+4)

Bewegungsrate 9 m, Graben 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Sinne Dunkelsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Scharfer Geruchssinn: Der Dachs ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Dachs führt zwei Angriffe aus: einen Biss- und einen Klauenangriff.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6+1) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (2W4+1) Hiebschaden.

Rieseneber

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 42 (5W10+15)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	7 (−2)	5 (−3)

Sinne Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Sturmangriff: Wenn der Eber sich mindestens sechs Meter weit direkt auf ein Ziel zubewegt und es dann im selben Zug mit einem Hauerangriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Unermüdlich (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Wenn der Eber maximal 10 Schaden erleidet und seine Trefferpunkte dadurch auf 0 sinken würden, hat er stattdessen noch 1 Trefferpunkt.

Aktionen

Hauer: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Hiebschaden.

Rieseneidechse

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 19 (3W10+3)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sinne Dunkelsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8+2) Stichschaden.

Rieseneidechsen können als Reit- oder Zugtiere dienen. Von Echsenmenschen werden sie auch als Haustiere gehalten. Unterirdische Rieseneidechsen werden von Drow, Duergar und anderen Völkern als Reit- und Packtiere genutzt.

Riesenelch

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 42 (5W12+10)

Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (−2)	14 (+2)	10 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Riesenelchisch, versteht Elfisch, Gemeinsprache und Sylvanisch, aber kann sie nicht sprechen

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Sturmangriff: Wenn der Elch sich mindestens sechs Meter weit direkt auf ein Ziel zubewegt und es dann im selben Zug mit einem Rammbock-Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-14-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Aktionen

Hufe: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine liegende Kreatur. *Treffer:* 22 (4W8+4) Wuchtschaden.

Rammbock: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Wuchtschaden.

Der majestätische **Riesenelch** ist so selten, dass sein Erscheinen oft als Ankündigung eines wichtigen Ereignisses gedeutet wird, beispielsweise die Geburt eines Königs. Der Legende nach nehmen manche Götter die Gestalt eines Riesenelchs an, wenn sie die materielle Ebene besuchen. Viele Kulturen glauben daher, dass es den Zorn der Götter weckt, solche Kreaturen zu jagen.

Rieseneule

Großes Tier, neutral

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 19 (3W10+3)

Bewegungsrate 1,5 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (−1)	13 (+1)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Rieseneulisch, versteht Elfisch, Gemeinsprache und Sylvanisch, aber kann sie nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn: Die Eule ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör oder Sicht basieren, im Vorteil.

Vorbeifliegen: Die Eule provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie die Reichweite eines Feindes verlässt.

Aktionen

Krallen: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (2W6+1) Hiebschaden.

Rieseneulen freunden sich oft mit Feenwesen und anderen sylvanischen Kreaturen an und fungieren in deren Wäldern als Wächter.

Riesenfeuerkäfer

Kleines Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 4 (1W6+1)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (−1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (−5)	7 (−2)	3 (−4)

Sinne Blindsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Beleuchtung: Der Käfer spendet im Radius von drei Metern helles Licht und im Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +1 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W6−1) Hiebschaden.

Ein **Riesenfeuerkäfer** ist eine nachtaktive Kreatur, die ihren Namen zwei Leuchtdrüsen verdankt. Bergleute und Abenteurer schätzen diese Kreatur, da deren Drüsen noch 1W6 Tage nach dem Tod des Käfers weiterleuchten. Riesenfeuerkäfer sind meist unterirdisch oder in dunklen Wäldern zu finden.

Riesenfledermaus

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 22 (4W10)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Sinne Blindsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Echolot: Die Fledermaus kann ihre Blindsicht nicht verwenden, solange sie taub ist.

Scharfes Gehör: Die Fledermaus ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör basieren, im Vorteil.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Riesenfrosch

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 18 (4W8)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

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: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6+1) Stichschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 11). Ein gepacktes Ziel ist festgesetzt. Der Frosch kann solange kein weiteres Ziel beißen.

Verschlucken: Der Frosch führt einen Bissangriff gegen ein höchstens kleines Ziel aus, das er gepackt hält. Wenn der Angriff trifft, wird das Ziel verschluckt, und der Haltegriff endet. Ein verschlucktes Ziel ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Froschs und erleidet zu Beginn jedes Zugs des Froschs 5 (2W4) Säureschaden. Der Frosch kann jeweils nur ein Ziel verschlucken.

Stirbt der Frosch, so ist die verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Kadaver entkommen, indem sie 1,5 Meter ihrer Bewegungsrate verwendet. Anschließend ist sie liegend.

Riesengeier

Großes Tier, neutral böse

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 22 (3W10+6)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Versteht Gemeinsprache, aber kann nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Rudeltaktik: Der Geier 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.

Scharfe Sicht und scharfer Geruchssinn: Der Geier ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Sicht oder Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Geier führt zwei Angriffe aus: einen Schnabel- und einen Klauenangriff.

Krallen: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6+2) Hiebschaden.

Schnabel: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W4+2) Stichschaden.

Ein **Riesengeier** hat fortgeschrittene Intelligenz und eine Neigung zum Bösen. Im Gegensatz zu seinen kleineren Verwandten greift er verwundete Kreaturen an, um ihr Ableben zu beschleunigen. Riesengeier sind dafür bekannt, hungernde und durstende Kreaturen tagelang zu verfolgen, um sich an ihrem Leid zu laben.

Riesengiftschlange

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14

Trefferpunkte 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Blindsicht 3 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W4+4) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet es 10 (3W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Riesenhai

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 126 (11W12+55)

Bewegungsrate 0 m, Schwimmen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (−5)	10 (+0)	5 (−3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Blindsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Blutrausch: Der Hai ist bei Nahkampf-Angriffswürfen gegen Kreaturen, die nicht alle Trefferpunkte besitzen, im Vorteil.

Wasser atmen: Der Hai kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (3W10+6) Stichschaden.

Riesenhaie sind neun Metern lang und leben normalerweise in ozeanischen Tiefengewässern. Sie kennen keine Furcht und fressen alles, was ihren Weg kreuzt, auch Wale und Schiffe.

Riesenhyäne

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 45 (6W10+12)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Wüten: Wenn die Hyäne in ihrem Zug die Trefferpunkte einer Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf 0 verringert hat, kann sie eine Bonusaktion ausführen, um bis zur Hälfte ihrer Bewegungsrate zurückzulegen und einen Bissangriff auszuführen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Stichschaden.

Riesenkrabbe

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 13 (3W8)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (−5)	9 (−1)	3 (−4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4

Sinne Blindsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Amphibisch: Die Krabbe kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6+1) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 11). Die Krabbe hat zwei Scheren, von denen jede jeweils ein Ziel packen kann.

Riesenkrokodil

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 85 (9W12+27)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	9 (−1)	17 (+3)	2 (−4)	10 (+0)	7 (−2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Atem anhalten: Das Krokodil kann 30 Minuten lang den Atem anhalten.

Aktionen

Mehrfachangriff: Das Krokodil führt zwei Angriffe aus: einen Biss- und einen Schwanzangriff.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (3W10+5) Stichschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 16). Ein gepacktes Ziel ist festgesetzt. Das Krokodil kann solange kein weiteres Ziel beißen.

Schwanz: *Nahkampfwaffenangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel, das nicht vom Krokodil gepackt wurde. *Treffer:* 14 (2W8+5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-16-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Riesenkröte

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 39 (6W10+6)

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Sinne Dunkelsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

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: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10+2) Stichschaden plus 5 (1W10) Giftschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 13). Ein gepacktes Ziel ist festgesetzt. Die Kröte kann solange kein weiteres Ziel beißen.

Verschlucken: Die Kröte führt einen Bissangriff gegen ein höchstens mittelgroßes Ziel aus, das sie gepackt hält. Wenn der Angriff trifft, wird das Ziel verschluckt, und der Haltegriff endet. Ein verschlucktes Ziel ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb der Kröte und erleidet zu Beginn jedes Zugs der Kröte 10 (3W6) Säureschaden. Die Kröte kann jeweils nur ein Ziel verschlucken.

Stirbt die Kröte, so ist die verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Kadaver entkommen, indem sie 1,5 Meter ihrer Bewegungsrate verwendet. Anschließend ist sie liegend.

Riesenoktopus

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 52 (8W10+8)

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (−3)	10 (+0)	4 (−3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Atem anhalten: Der Oktopus kann eine Stunde lang den Atem anhalten, wenn er nicht im Wasser ist.

Unterwassertarnung: Der Oktopus ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) unter Wasser im Vorteil.

Wasser atmen: Der Oktopus kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Tentakel: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 16). Ein gepacktes Ziel ist festgesetzt. Der Oktopus kann seine Tentakel nicht gegen andere Ziele einsetzen.

Tintenwolke (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Eine Tintenwolke mit sechs Metern Radius breitet sich um den Oktopus aus, wenn dieser sich unter Wasser befindet. Der Bereich ist eine Minute lang komplett verschleiert, wobei eine starke Strömung die Tinte fortspülen kann. Nach Ausstoßen der Tinte kann der Oktopus die Spurt-Aktion als Bonusaktion ausführen.

Riesenratte

Kleines Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 7 (2W6)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (−2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Rudeltaktik: Die Ratte ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer ihrer Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Scharfer Geruchssinn: Die Ratte ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Vorteil, die auf Geruchssinn basieren.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4+2) Stichschaden.

Variante: Kranke Riesenratte

Einige Riesenratten übertragen mit ihren Bissen üble Krankheiten. Eine kranke Riesenratte hat einen Herausforderungsgrad von 1/8 (25 EP) und folgende Aktion statt ihres normalen Bissangriffs:

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4+2) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es wird krank. Bis die Krankheit geheilt ist, kann das Ziel nur mit magischen Methoden Trefferpunkte zurückerhalten, und das Trefferpunktemaximum des Ziels wird alle 24 Stunden um 3 (1W6) verringert. Wenn das Trefferpunktemaximum des Ziels durch die Krankheit auf 0 sinkt, stirbt das Ziel.

Riesenseepferdchen

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 16 (3W10)

Bewegungsrate 0 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Sturmangriff: Wenn das Seepferdchen sich mindestens sechs Meter weit direkt auf ein Ziel zubewegt und es dann im selben Zug mit einem Rammbock-Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-11-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Wasser atmen: Das Seepferdchen kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Rammbock: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6+1) Wuchtschaden.

Wie ihre kleineren Verwandten sind auch **Riesenseepferdchen** scheue bunte Fische mit langem Körper und Wickelschwänzen. Wasserelfen bilden sie oft zu Reittieren aus.

Riesenskorpion

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 52 (7W10+14)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (−5)	9 (−1)	3 (−4)

Sinne Blindsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Skorpion führt drei Angriffe aus: zwei Klauen- und einen Stachelangriff.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8+2) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 12). Der Skorpion hat zwei Klauen, die jeweils ein Ziel packen können.

Stachel: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (1W10+2) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet es 22 (4W10) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Riesenspinne

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 26 (4W10+4)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	4 (−3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7

Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Netzsinn: Solange die Spinne in Kontakt mit einem Spinnennetz ist, weiß sie genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

Netzwandler: Die Spinne ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze verursacht werden.

Spinnenklettern: Die Spinne kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ausführen zu müssen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (1W8+3) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet es 9 (2W8) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte. Wenn die Trefferpunkte des Ziels durch den Giftschaden auf 0 sinken, ist das Ziel stabil, aber eine Stunde lang vergiftet sowie gelähmt, selbst wenn es Trefferpunkte zurückgewinnt.

Netz (Aufladung 5–6): Fernkampfwaffenangriff: +5 auf Treffer, Reichweite 9/18 m, eine Kreatur. *Treffer:* Das Ziel ist durch das Netz festgesetzt. Als Aktion kann das festgesetzte Ziel einen SG-12-Stärkewurf ausführen. Bei einem Erfolg befreit es sich aus den Netzen. Das Netz kann auch angegriffen und zerstört werden (RK 10, 5 Trefferpunkte, anfällig für Feuerschaden, immun gegen Gift-, psychischen und Wuchtschaden).

Um ihre Beute zu fangen, weben **Riesenspinnen** komplexe Netze oder schießen klebrige Stränge aus dem Unterleib. Riesenspinnen findet man vor allem unter der Erde, wo sie sich an der Decke oder in dunklen, mit Netzen gefüllten Spalten niederlassen. Solche Behausungen sind oft mit Netzkokons behangen, in denen frühere Opfer eingesponnen sind.

Riesentausendfüßler

Kleines Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 4 (1W6+1)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
5 (−3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (−5)	7 (−2)	3 (−4)

Sinne Blindsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W4+2) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 10 (3W6) Giftschaden. Wenn die Trefferpunkte des Ziels durch den Giftschaden auf 0 sinken, ist das Ziel stabil, aber eine Stunde lang vergiftet sowie gelähmt, selbst wenn es Trefferpunkte zurückgewinnt.

Riesenwespe

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 13 (3W8)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Aktionen

Stachel: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet es 10 (3W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte. Wenn die Trefferpunkte des Ziels durch den Giftschaden auf 0 sinken, ist das Ziel stabil, aber eine Stunde lang vergiftet sowie gelähmt, selbst wenn es Trefferpunkte zurückgewinnt.

Riesenwiesel

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 9 (2W8)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (−3)	12 (+1)	5 (−3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn: Das Wiesel ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör oder Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4+3) Stichschaden.

Riesenwolfsspinne

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +3

Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Netzsinn: Solange die Spinne in Kontakt mit einem Spinnennetz ist, weiß sie genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

Netzwandler: Die Spinne ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze verursacht werden.

Spinnenklettern: Die Spinne kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ausführen zu müssen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W6+1) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet es 7 (2W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte. Wenn die Trefferpunkte des Ziels durch den Giftschaden auf 0 sinken, ist das Ziel stabil, aber eine Stunde lang vergiftet sowie gelähmt, selbst wenn es Trefferpunkte zurückgewinnt.

Riesenwolfsspinnen sind kleiner als Riesenspinnen. Sie jagen ihre Beute auf freier Fläche oder lauern in Gräben, Erdspalten oder unter Schutthaufen.

Riesenwürgeschlange

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 60 (8W12+8)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Blindsicht 3 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 11 (2W6+4) Stichschaden.

Umschlingen: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 13 (2W8+4) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 16). Eine gepackte Kreatur ist festgesetzt. Die Schlange kann solange kein weiteres Ziel umschlingen.

Riesenziege

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 19 (3W10+3)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Sturmangriff: Wenn die Ziege sich mindestens sechs Meter weit direkt auf ein Ziel zubewegt und es dann im selben Zug mit einem Rammbock-Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 5 (2W4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Sicherer Tritt: Die Ziege ist bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen gegen Effekte, die sie umstoßen würden, im Vorteil.

Aktionen

Rammbock: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (2W4+3) Wuchtschaden.

Riffhai

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 22 (4W8+4)

Bewegungsrate 0 m, Schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (−5)	10 (+0)	4 (−3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Blindsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Rudeltaktik: Der Hai 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.

Wasser atmen: Der Hai kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8+2) Stichschaden.

Riffhaie sind kleiner als Riesenhaie und Jagdhaie. Sie bewohnen flache Gewässer und Korallenriffe und jagen oft in kleinen Gruppen. Ausgewachsene Exemplare messen zwischen 1,8 und drei Metern.

Säbelzahntiger

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 52 (7W10+14)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Anspringen: Wenn der Tiger sich mindestens sechs Meter weit direkt auf eine Kreatur zubewegt und sie dann im selben Zug mit einem Klauenangriff trifft, muss das Ziel einen SG-14-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen. Wenn das Ziel liegt, kann der Tiger als Bonusaktion einen Bissangriff gegen es ausführen.

Scharfer Geruchssinn: Die Tiger ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W10+5) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6+5) Hiebschaden.

Schakal

Kleines Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 3 (1W6)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (−1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Rudeltaktik: Der Schakal 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.

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn: Der Schakal ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör oder Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +1 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 (1W4−1) Stichschaden.

Schreckenswolf

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 37 (5W10+10)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

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.

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn: Der Wolf ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör oder Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Schwarzbär

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 19 (3W8+6)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Scharfer Geruchssinn: Der Bär ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Bär führt zwei Angriffe aus: einen Biss- und einen Klauenangriff.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W4+2) Hiebschaden.

Seepferdchen

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 1 (1W4−1)

Bewegungsrate 0 m, Schwimmen 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (−5)	12 (+1)	8 (−1)	1 (−5)	10 (+0)	2 (−4)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (0 EP)

Wasser atmen: Das Seepferdchen kann nur unter Wasser atmen.

Skorpion

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 1 (1W4−1)

Bewegungsrate 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (−4)	11 (+0)	8 (−1)	1 (−5)	8 (−1)	2 (−4)

Sinne Blindsicht 3 m, Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Aktionen

Stachel: *Nahkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 1 Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-9-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet das Ziel 4 (1W8) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Spinne

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 1 (1W4−1)

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (−4)	14 (+2)	8 (−1)	1 (−5)	10 (+0)	2 (−4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4

Sinne Dunkelsicht 9 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Netzsinn: Solange die Spinne in Kontakt mit einem Spinnennetz ist, weiß sie genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

Netzwandler: Die Spinne ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze verursacht werden.

Spinnenklettern: Die Spinne kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ausführen zu müssen.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 1 Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-9-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 2 (1W4) Giftschaden.

Streitross

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 19 (3W10+3)

Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Trampel-Sturmangriff: Wenn das Ross sich mindestens sechs Meter weit direkt auf eine Kreatur zubewegt und sie dann im selben Zug mit einem Hufangriff trifft, muss das Ziel einen SG-14-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen. Gegen ein liegendes Ziel kann das Ross als Bonusaktion einen weiteren Angriff mit seinen Hufen ausführen.

Aktionen

Hufe: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Wuchtschaden.

Tiger

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 37 (5W10+10)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Anspringen: Wenn der Tiger sich mindestens sechs Meter weit direkt auf eine Kreatur zubewegt und sie dann im selben Zug mit einem Klauenangriff trifft, muss das Ziel einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen. Wenn das Ziel liegt, kann der Tiger als Bonusaktion einen Bissangriff gegen es ausführen.

Scharfer Geruchssinn: Die Tiger ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W10+3) Stichschaden.

Klauen: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8+3) Hiebschaden.

Todeshund

Mittelgroße Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 39 (6W8+12)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (−4)	13 (+1)	6 (−2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Zweiköpfig: Der Hund ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) und bei Rettungswürfen gegen die Zustände Betäubt, Bewusstlos, Bezaubert, Blind, Taub und Verängstigt im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Hund führt zwei Bissangriffe aus.

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-12-Konstitutionsrettungswurf gegen die Krankheit bestehen, oder es ist vergiftet, bis die Krankheit geheilt wird. Nach jeweils 24 Stunden muss die Kreatur den Rettungswurf wiederholen. Scheitert der Wurf, wird ihr Trefferpunktemaximum um 5 (1W10)

verringert. Es bleibt verringert, bis die Krankheit geheilt ist. Wenn das Trefferpunktemaximum durch die Krankheit auf 0 sinkt, stirbt die Kreatur.

Ein **Todeshund** ist ein hässlicher zweiköpfiger Hund, der durch Ebenen und Wüsten streift. In seinem Herzen brennt Hass, und sein Appetit auf Humanoidenfleisch lässt ihn Reisende und Entdecker angreifen. Durch den Speichel des Todeshundes wird eine üble Krankheit übertragen, die das Fleisch des Opfers langsam bis auf die Knochen abfaulen lässt.

Wiesel

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 1 (1W4−1)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (−4)	16 (+3)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	3 (−4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn: Das Wiesel ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör oder Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden.

Winterwolf

Große Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 75 (10W10+20)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +5

Schadensimmunitäten Kälte

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Winterwolfisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

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.

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn: Der Wolf ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör oder Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Schneetarnung: Der Wolf ist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit), die er ausführt, um sich in verschneitem Gelände zu verstecken, im Vorteil.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-14-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Kälteodem (Aufladung 5–6): Der Wolf atmet eisigen Wind in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet sie 18 (4W8) Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Der arktische **Winterwolf** ist so groß wie ein Schreckenswolf, hat jedoch schneeweißes Fell und blassblaue Augen. Frostriesen nutzen diese bösen Kreaturen als Wächter und Jagdgefährten und setzen die tödliche Odemwaffe der Wölfe gegen ihre Gegner ein. Winterwölfe kommunizieren durch Knurren und Bellen miteinander, beherrschen Gemeinsprache und Riesisch jedoch gut genug, um einfachen Gesprächen folgen zu können.

Wolf

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

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.

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn: Der Wolf ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör oder Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W4+2) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-11-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Worg

Große Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 26 (4W10+4)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (−2)	11 (+0)	8 (−1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Goblinisch, Worgisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn: Der Worg ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör oder Geruchssinn basieren, im Vorteil.

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Ein **Worg** ist ein böses Raubtier, das gerne Kreaturen jagt und frisst, die schwächer sind als er selbst. Die verschlagenen und bösen Worge streifen durch die abgelegene Wildnis oder werden von Goblins und Hobgoblins gezüchtet. Diese nutzen Worge als Reittiere, doch Worge wenden sich gegen ihre Reiter, wenn sie sich misshandelt oder unterernährt fühlen. Worge sprechen ihre eigene Sprache sowie Goblinisch. Einige erlernen auch die Gemeinsprache.

Würgeschlange

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 13 (2W10+2)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Sinne Blindsicht 3 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Biss: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Umschlingen: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 6 (1W8+2) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG 14). Eine gepackte Kreatur ist festgesetzt. Die Schlange kann solange kein weiteres Ziel umschlingen.

Ziege

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 4 (1W8)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Sicherer Tritt: Die Ziege ist bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen gegen Effekte, die sie umstoßen würden, im Vorteil.

Sturmangriff: Wenn die Ziege sich mindestens sechs Meter weit direkt auf ein Ziel zubewegt und es dann im selben Zug mit einem Rammbock-Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 2 (1W4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen SG-10-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Aktionen

Rammbock: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4+1) Wuchtschaden.

Zugpferd

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 19 (3W10+3)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	7 (−2)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Hufe: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W4+4) Wuchtschaden.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Anhang MM-B: Nicht-Spieler-Charaktere

Dieser Anhang enthält Spielwerte für verschiedene humanoide Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs), denen Abenteurer im Verlaufe einer Kampagne begegnen könnten – vom niederen Gemeinen bis zum mächtigen Erzmagier. Diese Spielwerte können zum Repräsentieren sowohl menschlicher als auch nichtmenschlicher NSCs dienen.

NSCs anpassen

Es gibt viele einfache Methoden, die NSCs in diesem Anhang an deine Kampagne anzupassen.

Volksmerkmale: Du kannst einem NSC Volksmerkmale hinzufügen. Beispiel: Ein Halbling-Druide könnte eine Bewegungsrate von 7,5 Metern und das Merkmal Glückspilz haben. Werden einem NSC Volksmerkmale hinzugefügt, so ändert sich sein Herausforderungsgrad dadurch nicht. Weitere Informationen zu Volksmerkmalen findest du im *Spielerhandbuch*.

Zauberwechsel: Passe einen NSC-Zauberwirker an, indem du mindestens einen seiner Zauber auswechselst. Du kannst jeden Zauber von der Zauberliste des NSCs durch einen anderen Zauber desselben Grades von derselben Zauberliste ersetzen. Durch einen solchen Austausch von Zaubern ändert sich der Herausforderungsgrad des NSCs nicht.

Rüstungs- und Waffenwechsel: Du kannst die Rüstung eines NSCs auf- oder abwerten und Waffen hinzufügen oder austauschen. Änderungen an Rüstungsklasse und Schaden können den Herausforderungsgrad des NSCs ändern.

Magische Gegenstände: Je mächtiger ein NSC ist, desto wahrscheinlicher hat er mindestens einen magischen Gegenstand im Besitz. Ein Erzmagier könnte beispielsweise einen Zauberstab oder Stab, mindestens einen Trank sowie Schriftrollen besitzen. Wenn du einem NSC einen mächtigen magischen Gegenstand gibst, der Schaden bewirkt, kann sich der Herausforderungsgrad des NSCs ändern.

Adeliger

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (Brustplatte)

Trefferpunkte 9 (2W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Fertigkeiten Motiv erkennen +4, Täuschen +5, Überzeugen +5

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Zwei beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Aktionen

Rapier: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8+1) Stichschaden.

Reaktionen

Parieren: Der Adelige erhöht seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der treffen würde, um 2. Dazu muss der Adelige den Angreifer sehen können und eine Nahkampfwaffe führen.

Adelige gebieten als Angehörige der Oberklasse über große Autorität, erheblichen Einfluss, über Reichtümer und Verbindungen, die sie so mächtig wie Monarchen und Generäle machen können. Oft reisen sie in Begleitung von Wachen sowie von Dienern, welche Gemeine sind.

Die Spielwerte von Adeligen können auch für **Höflinge** verwendet werden, welche nicht von adeliger Abstammung sind.

Akolyth

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 9 (2W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Fertigkeiten Heilkunde +4, Religion +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Zauberwirken: Der Akolyth ist ein Zauberwirker der 1. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 auf Treffer mit Zauberangriffen). Der Akolyth hat folgende Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Heilige Flamme*, *Licht*, *Thaumaturgie*

1. Grad (3 Plätze): *Heiligtum*, *Segnen*, *Wunden heilen*

Aktionen

Knüppel: *Nahkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Wuchtschaden.

Akolythen sind Juniormitglieder religiöser Orden, die üblicherweise einem Priester unterstehen. Sie versehen verschiedene Aufgaben in Tempeln, und ihre Gottheiten gewähren ihnen grundlegende Zauberwirkkräfte.

Assassine

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede nichtgute Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (beschlagenes Leder)

Trefferpunkte 78 (12W8+24)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Rettungswürfe Ges +6, Int +4

Fertigkeiten Akrobatik +6, Heimlichkeit +9, Täuschen +3, Wahrnehmung +3

Schadensresistenzen Gift

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Diebessprache und zwei weitere beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Attentat: Während seines ersten Zugs ist der Assassine bei Angriffswürfen gegen jede Kreatur, die noch keinen Zug ausgeführt hat, im Vorteil. Jeder Treffer des Assassinen gegen eine überraschte Kreatur ist kritisch.

Entrinnen: Wenn der Assassine von einem Effekt profitiert, der es ihm ermöglicht, einen Geschicklichkeitsrettungswurf auszuführen, damit er nur den halben Schaden erleidet, so erleidet er stattdessen bei einem Erfolg gar keinen Schaden und bei Misserfolg nur den halben Schaden.

Hinterhältiger Angriff: Einmal pro Zug bewirkt der Assassine zusätzlich 14 (4W6) Schaden, wenn er ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und beim Angriffswurf im Vorteil ist, oder wenn das Ziel sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von einem Verbündeten des Assassinen befindet, der nicht kampfunfähig ist, und der Assassine beim Angriffswurf nicht im Nachteil ist.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Assassine führt zwei Angriffe mit dem Kurzschwert aus.

Kurzschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6+3) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet es 24 (7W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Leichte Armbrust: *Fernkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8+3) Stichschaden, und das Ziel muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet es 24 (7W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Assassinen sind im Umgang mit Giften versiert und ruchlose Mörder, die im Auftrag von Adeligen, Gildenmeistern, Herrschern und allen anderen arbeiten, die sich ihre Dienste leisten können.

Bandit

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede nicht-rechtschaffene Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Aktionen

Krummsäbel: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6+1) Hiebschaden.

Leichte Armbrust: *Fernkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8+1) Stichschaden.

Banditen schließen sich zusammen und werden manchmal von Schlägern, Veteranen oder Zauberwirkern angeführt. Nicht alle Banditen sind böse. Auch ehrliche Leute können durch Unterdrückung, Krankheiten, Dürren oder Hungersnöte zu einem Banditendasein gezwungen sein.

Piraten sind Banditen auf See. Sie sind möglicherweise eigenständige Piraten, die nur an Schätzen und Mord interessiert sind, oder Freibeuter, die von einer Krone beauftragt wurden, Schiffe anderer Nationen anzugreifen zu und plündern.

Banditenhauptmann

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede nichtrechtschaffene Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (beschlagenes Leder)

Trefferpunkte 65 (10W8+20)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Rettungswürfe Str +4, Ges +5, Wei +2

Fertigkeiten Athletik +4, Täuschen +4

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Zwei beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Hauptmann führt drei Nahkampfangriffe aus: zwei mit seinem Krummsäbel und einen mit seinem Dolch. Alternativ kann er zwei Fernkampfangriffe mit seinen Dolchen ausführen.

Krummsäbel: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6+3) Hiebschaden.

Dolch: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4+3) Stichschaden.

Reaktionen

Parieren: Der Hauptmann erhöht seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der ihn treffen würde, um 2. Dazu muss der Hauptmann den Angreifer sehen können und eine Nahkampfwaffe führen.

Es braucht eine starke Persönlichkeit, ruchlose Verschlagenheit und eine flinke Zunge, um eine Banditengruppe auf Linie zu halten. Der **Banditenhauptmann** verfügt über diese Qualitäten zur Genüge.

Der **Piratenkapitän** ist eine Variante des Banditenhauptmanns. Er muss eine Besatzung aus selbstsüchtigen Unzufriedenen in Schach halten und hat ein Schiff zu befehligen und zu beschützen. Um die Besatzung auf Linie zu halten, muss er regelmäßig sowohl mit Belohnungen als auch mit Bestrafungen arbeiten.

Banditenhauptmänner und Piratenkapitäne sind an Reichtümern, aber noch mehr an ihrem Ruf interessiert. Als Gefangener ist man gut beraten, solchen Anführern zu schmeicheln und an ihre Eitelkeit und ihr Ego zu appellieren, anstatt vor- oder zuzugeben, nichts von deren oft wenig schmeichelhafter Reputation zu wissen.

Berserker

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede chaotische Gesinnung

Rüstungsklasse 13 (Fellrüstung)

Trefferpunkte 67 (9W8+27)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (−1)	11 (+0)	9 (−1)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Unvorsichtig: Ab Beginn seines Zugs ist der Berserker bei allen Nahkampfwaffenangriffswürfen im Vorteil, doch Angriffswürfe gegen ihn sind ebenfalls im Vorteil. Dies gilt bis zum Beginn seines nächsten Zugs.

Aktionen

Zweihandaxt: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W12+3) Hiebschaden.

Die unberechenbaren **Berserker** stammen aus unzivilisierten Landstrichen. Sie tun sich zu Kriegstrupps zusammen und suchen jeden Streit, den sie finden können.

Druide

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 11 (16 mit *Rindenhaut*)

Trefferpunkte 27 (5W8+5)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Fertigkeiten Heilkunde +4, Naturkunde +3, Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Druidisch und zwei weitere beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Zauberwirken: Der Druide ist ein Zauberwirker der 4. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 auf Treffer mit Zauberangriffen). Er hat folgende Druidenzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Druidenkunst*, *Flammen erzeugen*, *Shillelagh*

1. Grad (4 Plätze): *Donnerwoge*, *Lange Schritte*, *Mit Tieren sprechen*, *Verstricken*

2. Grad (3 Plätze): *Rindenhaut*, *Tierbote*

Aktionen

Kampfstab: *Nahkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer (+4 auf Treffer mit *Shillelagh*), Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Wuchtschaden, 4 (1W8) Wuchtschaden bei zweihändiger Führung oder 6 (1W8+2) Wuchtschaden mit *Shillelagh*.

Druiden leben in Wäldern und an anderen abgeschiedenen Orten, wo sie die Natur vor Monstern und den Gefahren der Zivilisation beschützen. Einige sind **Stammesschamanen**. Sie heilen die Kranken, beten zu Tiergeistern und bieten göttliche Führung.

Erzmagier

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)

Trefferpunkte 99 (18W8+18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Int +9, Wei +6

Fertigkeiten Arkane Kunde +13, Geschichte +13

Schadensresistenzen Schaden durch Zauber; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe (durch *Steinhaut*)

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Sechs beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Magieresistenz: Der Erzmagier ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Zauberwirken: Der Erzmagier ist ein Zauberwirker der 18. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 17, +9 auf Treffer mit Zauberangriffen). Der Erzmagier kann beliebig oft *Selbstverkleidung* und *Unsichtbarkeit* wirken und hat folgende Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil*, *Licht*, *Magierhand*, *Schockgriff*, *Taschenspielerei*

1. Grad (4 Plätze): *Identifizieren*, *Magie entdecken*, *Magierrüstung**, *Magisches Geschoss*

2. Grad (3 Plätze): *Gedanken wahrnehmen*, *Nebelschritt*, *Spiegelbilder*
3. Grad (3 Plätze): *Blitz*, *Fliegen*, *Gegenzauber*
4. Grad (3 Plätze): *Feuerschild*, *Steinhaut**, *Verbannung*
5. Grad (3 Plätze): *Ausspähung*, *Energiewand*, *Kältekegel*
6. Grad (1 Platz): *Kugel der Unverwundbarkeit*
7. Grad (1 Platz): *Teleportieren*
8. Grad (1 Platz): *Gedankenleere**
9. Grad (1 Platz): *Zeitstopp*

**Der Erzmagier wirkt diese Zauber vor dem Kampf auf sich selbst.*

Aktionen

Dolch: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4+2) Stichschaden.

Erzmagier sind mächtige (und normalerweise ziemlich alte) Zauberwirker, die sich dem Studium der arkanen Künste verschrieben haben. Gut gesinnte Erzmagier beraten oft Könige und Königinnen. Böse herrschen als Tyrannen und trachten danach, Liche zu werden. Diejenigen, die weder gut noch böse sind, ziehen sich häufig in abgeschiedene Türme zurück, um ungestört ihre Magie praktizieren zu können.

Erzmagier haben normalerweise mindestens einen Lehrlingsmagier. Ihre Refugien werden von zahlreichen Schutzzaubern gesichert und von Wächtern vor Eindringlingen geschützt.

Gemeiner

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 4 (1W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Aktionen

Knüppel: *Nahkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Wuchtschaden.

Gemeine sind Bauern, Leibeigene, Diener, Sklaven, Pilger, Händler, Künstler und Einsiedler.

Gladiator

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (beschlagenes Leder, Schild)

Trefferpunkte 112 (15W8+45)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Rettungswürfe Str +7, Ges +5, Kon +6

Fertigkeiten Athletik +10, Einschüchtern +5

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Rohling: Eine Nahkampfwaffe bewirkt einen zusätzlichen Würfel ihres Schadens, wenn der Gladiator damit trifft (im Angriff enthalten).

Tapferkeit: Der Gladiator ist bei Rettungswürfen gegen den Zustand Verängstigt im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Gladiator führt drei Nahkampfangriffe oder zwei Fernkampfangriffe aus.

Schildstoß: *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 9 (2W4+4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine höchstens mittelgroße Kreatur ist, muss es einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Speer: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m und Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Stichschaden oder 13 (2W8+4) Stichschaden bei zweihändiger Führung und Nahkampfangriff.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Reaktionen

Parieren: Der Gladiator erhöht seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der ihn treffen würde, um 3. Dazu muss der Gladiator den Angreifer sehen können und eine Nahkampfwaffe führen.

Gladiatoren kämpfen zur Unterhaltung lärmender Massen. Einige Gladiatoren sind brutale Arenenkämpfer, die jeden Kampf bis zum Tode führen. Andere sind professionelle Duellanten, die sich fürstlich entlohnen lassen, aber nicht auf Leben und Tod kämpfen.

Kultfanatiker

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede nichtgute Gesinnung

Rüstungsklasse 13 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 33 (6W8+6)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Fertigkeiten Religion +2, Täuschen +4, Überzeugen +4

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Dunkle Hingabe: Der Fanatiker ist bei Rettungswürfen gegen die Zustände Bezaubert und Verängstigt im Vorteil.

Zauberwirken: Der Fanatiker ist ein Zauberwirker der 4. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 11, +3 auf Treffer mit Zauberangriffen). Der Fanatiker hat folgende Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Heilige Flamme*, *Licht*, *Thaumaturgie*

1. Grad (4 Plätze): *Befehl*, *Schild des Glaubens*, *Wunden verursachen*

2. Grad (3 Plätze): *Person festhalten*, *Waffe des Glaubens*

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Fanatiker führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Dolch: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W4+2) Stichschaden.

Fanatiker sind oft Teil der Führungsriege von Kulten. Sie nutzen ihr Charisma und ihre Glaubenssätze, um Leute mit schwachem Willen zu manipulieren und zu benutzen. Die meisten sind in erster Linie an persönlicher Macht interessiert.

Kultist

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede nichtgute Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 9 (2W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Religion +2, Täuschen +2

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Dunkle Hingabe: Der Kultist ist bei Rettungswürfen gegen die Zustände Bezaubert und Verängstigt im Vorteil.

Aktionen

Krummsäbel: *Nahkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W6+1) Hiebschaden.

Kultisten geloben dunklen Kräften wie Elementarprinzen, Dämonenfürsten oder Erzteufeln die Treue. Die meisten verheimlichen ihre Loyalität, um nicht wegen ihres Glaubens geächtet, eingesperrt oder hingerichtet zu werden. Im Gegensatz zu bösen Akolythen weisen Kultisten oft Anzeichen von Wahnsinn in ihrem Glauben und ihren Praktiken auf.

Magier

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)

Trefferpunkte 40 (9W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (−1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +6, Wei +4

Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Geschichte +6

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Vier beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Zauberwirken: Der Magier ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 auf Treffer mit Zauberangriffen). Der Magier hat folgende Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil*, *Licht*, *Magierhand*, *Taschenspielerei*

1. Grad (4 Plätze): *Magie entdecken*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Schild*

2. Grad (3 Plätze): *Einflüsterung, Nebelschritt*

3. Grad (3 Plätze): *Feuerball*, *Fliegen*, *Gegenzauber*

4. Grad (3 Plätze): *Eissturm*, *Mächtige Unsichtbarkeit*

5. Grad (1 Platz): *Kältekegel*

Aktionen

Dolch: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4+2) Stichschaden.

Magier verbringen ihr Leben damit, die Magie zu studieren und zu wirken. Magier mit guter Gesinnung sind oft Ratgeber von Adeligen und anderen Mächtigen. Solche mit böser Gesinnung leben meist abgeschieden, um ungestört ihren unaussprechlichen Experimenten nachzugehen.

Priester

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 13 (Kettenhemd)

Trefferpunkte 27 (5W8+5)

Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Fertigkeiten Heilkunde +7, Religion +4, Überzeugen +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Zwei beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Göttliche Eminenz: Als Bonusaktion kann der Priester einen Zauberplatz verwenden, um seine Nahkampf-Waffenangriffe bei einem Treffer magisch mit zusätzlich 10 (3W6) gleißendem Schaden zu versehen. Dieser Vorzug bleibt bis zum Ende des Zugs erhalten. Wenn der Priester einen Zauberplatz mindestens des 2. Grades verwendet, wird der Extraschaden für jeden Grad über dem ersten um 1W6 erhöht.

Zauberwirken: Der Priester ist ein Zauberwirker der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 auf Treffer mit Zauberangriffen). Der Priester hat folgende Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Heilige Flamme*, *Licht*, *Thaumaturgie*

1. Grad (4 Plätze): *Heiligtum*, *Lenkendes Geschoss*, *Wunden heilen*

2. Grad (3 Plätze): *Schwache Genesung*, *Waffe des Glaubens*

3. Grad (2 Plätze): *Magie bannen*, *Schutzgeister*

Aktionen

Streitkolben: *Nahkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Wuchtschaden.

Priester bringen die Lehren ihrer Götter unter das gemeine Volk. Sie sind die spirituellen Anführer von Tempeln und Schreinen und bekleiden in ihren Gemeinschaften oft einflussreiche Positionen. Böse Priester könnten offen für Tyrannen arbeiten oder Sekten vorstehen, die in den dunklen Nischen guter Gesellschaften verderbte Rituale durchführen.

Ein Priester hat normalerweise mindestens einen Akolythen, der ihm hilft, religiöse Zeremonien zu vollziehen und andere heilige Pflichten zu versehen.

Nicht für den Wiederverkauf bestimmt. Dieses Dokument darf nur für den Privatgebrauch kopiert werden.

Ritter

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)

Trefferpunkte 52 (8W8+16)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Rettungswürfe Kon +4, Wei +2

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Tapferkeit: Der Ritter ist bei Rettungswürfen gegen den Zustand Verängstigt im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Ritter führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Zweihandschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6+3) Hiebschaden.

Schwere Armbrust: *Fernkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W10) Stichschaden.

Führungsqualitäten (wird nach kurzer oder langer Rast aufgeladen): Der Ritter kann eine Minute lang einen speziellen Befehl oder eine Warnung aussprechen, wann immer eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von ihm, die er sehen kann und die ihm nicht feindlich gesinnt ist, einen Angriffs- oder Rettungswurf ausführt. Diese Kreatur kann ihrem Wurf dann einen W4 hinzufügen, sofern sie den Ritter hören und verstehen kann. Eine Kreatur kann nur von jeweils einem Führungsqualitäten-Würfel profitieren. Dieser Effekt endet, wenn der Ritter kampfunfähig ist.

Reaktionen

Parieren: Der Ritter erhöht seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der ihn treffen würde, um 2. Dazu muss der Ritter den Angreifer sehen können und eine Nahkampfwaffe führen.

Ritter sind Krieger in den Diensten von Herrschern, religiösen Orden und edlen Zwecken. Ihre Gesinnung bestimmt das Ausmaß, in dem sie ihren Eid ehren. Auf Missionen und Patrouillen führen Ritter häufig ein Gefolge aus gemeinen Knappen und Mietlingen mit sich.

Schläger

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede nichtgute Gesinnung

Rüstungsklasse 11 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 32 (5W8+10)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Fertigkeiten Einschüchtern +2

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Rudeltaktik: Der Schläger 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

Mehrfachangriff: Der Schläger führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Streitkolben: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (1W6+2) Wuchtschaden.

Schwere Armbrust: *Fernkampfwaffenangriff:* +2 auf Treffer, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W10) Stichschaden.

Schläger bedienen sich ruchloser Methoden wie Einschüchterung und Gewalt. Sie arbeiten gegen Geld und haben wenig Skrupel.

Späher

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 13 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 16 (3W8+3)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Naturkunde +4, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +5

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn: Der Späher ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör oder Sicht basieren, im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Späher führt zwei Nahkampfangriffe oder zwei Fernkampfangriffe aus.

Kurzschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Langbogen: *Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8+2) Stichschaden.

Späher sind fähige Jäger und Fährtenleser, die ihre Sachkunde gegen Geld anbieten. Die meisten jagen Wild, einige arbeiten aber auch als Kopfgeldjäger, dienen als Anführer oder bieten militärische Aufklärung.

Spion

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 27 (6W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Fertigkeiten Fingerfertigkeit +4, Heimlichkeit +4, Motiv erkennen +4, Nachforschungen +5, Täuschen +5, Überzeugen +5, Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Zwei beliebige Sprachen

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Hinterhältiger Angriff (1-mal pro Zug): Der Spion bewirkt zusätzlich 7 (2W6) Schaden, wenn er ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und beim Angriffswurf im Vorteil ist, oder wenn das Ziel sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von einem Verbündeten des Spions befindet, der nicht kampfunfähig ist, und der Spion beim Angriffswurf nicht im Nachteil ist.

Raffinierte Aktion: Der Spion kann in jedem seiner Züge die Rückzugs-, Spurt- oder die Verstecken-Aktion als Bonusaktion ausführen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Spion führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Kurzschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Handarmbrust: *Fernkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Herrscher, Adelige, Kaufleute, Gildenmeister und andere reiche Personen setzen **Spione** ein, um in einer Welt halsabschneiderischer Politik die Oberhand zu gewinnen. Spione sind Meister darin, heimlich Informationen zu sammeln. Loyale Spione würden eher sterben, als Informationen preiszugeben, die sie selbst oder ihre Auftraggeber kompromittieren würden.

Stammeskrieger

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (Fellrüstung)

Trefferpunkte 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	8 (−1)

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Eine beliebige Sprache

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Rudeltaktik: Der Stammeskrieger 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

Speer: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6+1) Stichschaden oder 5 (1W8+1) Stichschaden, wenn beidhändig geführt, um einen Nahkampfangriff auszuführen.

Stammeskrieger leben jenseits der Zivilisation, meist vom Fischfang und der Jagd. Jeder Stamm handelt nach den Wünschen seines Häuptlings, der der stärkste oder älteste Krieger des Stammes oder ein von den Göttern gesegnetes Stammesmitglied ist.

Veteran

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 17 (Schienenpanzer)

Trefferpunkte 58 (9W8+18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Athletik +5, Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Veteran führt zwei Langschwertangriffe durch. Wenn er ein Kurzschwert gezogen hat, kann er auch einen Kurzschwertangriff ausführen.

Kurzschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6+3) Stichschaden.

Langschwert: *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8+3) Hiebschaden oder 8 (1W10+3) Hiebschaden bei zweihändiger Führung.

Schwere Armbrust: *Fernkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W10+1) Stichschaden.

Veteranen sind professionelle Kämpfer, die gegen Bezahlung zu den Waffen greifen – oder um etwas zu schützen, woran sie glauben oder das sie schätzen. Oft sind sie Soldaten, die nach langer Zeit aus dem Dienst ausgeschieden sind, oder Krieger, die immer nur sich selbst gedient haben.

Wache

Mittelgroßer Humanoide (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (Kettenhemd, Schild)

Trefferpunkte 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Eine beliebige Sprache (normalerweise Gemeinsprache)

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Aktionen

Speer: *Nah- oder Fernkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6+1) Stichschaden oder 5 (1W8+1) Stichschaden, wenn beidhändig geführt, um einen Nahkampfangriff auszuführen.

Wachen können Stadtwachen, Zitadellen- oder Festungswächter sowie Leibwachen von Kaufleuten und Adeligen sein.