



VERÄNGSTIGT



UNSICHTBAR



TAUB

**MAGISCHE
BEZAUBERUNG**



VERSTEINERT



VERGIFTET

KAMPF

KAMPF

KAMPF



TAUB

- Eine taube Kreatur kann nicht hören und scheitert automatisch bei jedem Attributswurf, der Hören erfordert.

• ZUSTAND •

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 haben einen Nachteil, die Angriffswürfe der Kreatur selbst einen Vorteil.

• ZUSTAND •

VERÄNGSTIGT

- Eine verängstigte Kreatur hat bei Attributswürfen und Angriffswürfen einen Nachteil, solange sich die Quelle ihrer Furcht in Sichtlinie befindet.
- Die Kreatur kann sich nicht willentlich auf die Quelle ihrer Furcht zubewegen.

• ZUSTAND •

VERGIFTET

- Eine vergiftete Kreatur hat bei Angriffswürfen und Attributswürfen einen Nachteil.

• ZUSTAND •

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 (weder zu Aktionen noch zu Reaktionen imstande), kann sich nicht bewegen oder sprechen und ist sich ihrer Umgebung nicht bewusst.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur haben einen Vorteil.
- Die Kreatur scheitert automatisch bei Rettungswürfen auf Stärke und Geschicklichkeit.
- Die Kreatur hat Resistenz gegen jede Form von Schaden.
- Die Kreatur ist immun gegen Gift und Krankheiten. Gifte und Krankheiten, die sich bereits in ihrem Körper befinden, werden jedoch nur pausiert, nicht neutralisiert.

• ZUSTAND •

BEZAUBERUNG DES STURMS

Die Energie des Sturms lädt den Charakter so sehr auf, dass kleine Funken in seinen Augen tanzen. Er kann dreimal den Zauber *Blitzschlag* (3. Grad) als Aktion wirken. Hat er den Zauber dreimal gewirkt, so verschwindet die Bezauberung.

(Dieses magische Attribut kann im Sturm der Stürme erhalten werden.)

• MAGISCHE BEZAUBERUNG •

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 Charaktere oder den von ihnen angegebenen Positionen legt der SL fest, wo sich die Gegner aufhalten – wie weit entfernt und in welcher Richtung sie sich befinden.
3. **Initiative auswürfeln:** Alle Beteiligten führen einen Initiativewurf aus, um die Zugreihenfolge der Kämpfer zu bestimmen.
4. **Züge ausführen:** Jeder Kampfteilnehmer führt in der Initiativreihenfolge einen Zug aus.
5. **Die nächste Runde beginnen:** Wenn alle Kampfbeteiligten ihren Zug abgeschlossen haben, endet die Runde. Wiederhole die Schritte 4 und 5, bis der Kampf zu Ende ist.

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 Charaktere oder den von ihnen angegebenen Positionen legt der SL fest, wo sich die Gegner aufhalten – wie weit entfernt und in welcher Richtung sie sich befinden.
3. **Initiative auswürfeln:** Alle Beteiligten führen einen Initiativewurf aus, um die Zugreihenfolge der Kämpfer zu bestimmen.
4. **Züge ausführen:** Jeder Kampfteilnehmer führt in der Initiativreihenfolge einen Zug aus.
5. **Die nächste Runde beginnen:** Wenn alle Kampfbeteiligten ihren Zug abgeschlossen haben, endet die Runde. Wiederhole die Schritte 4 und 5, bis der Kampf zu Ende ist.

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 Charaktere oder den von ihnen angegebenen Positionen legt der SL fest, wo sich die Gegner aufhalten – wie weit entfernt und in welcher Richtung sie sich befinden.
3. **Initiative auswürfeln:** Alle Beteiligten führen einen Initiativewurf aus, um die Zugreihenfolge der Kämpfer zu bestimmen.
4. **Züge ausführen:** Jeder Kampfteilnehmer führt in der Initiativreihenfolge einen Zug aus.
5. **Die nächste Runde beginnen:** Wenn alle Kampfbeteiligten ihren Zug abgeschlossen haben, endet die Runde. Wiederhole die Schritte 4 und 5, bis der Kampf zu Ende ist.



BEZAUBERT



BEWUSSTLOS



BETÄUBT



GELÄHMT



FESTGESETZT



BLIND



LIEGEND



KAMPFUNFÄHIG



GEPACKT

BETÄUBT

- Eine betäubte Kreatur ist kampfunfähig (weder zu Aktionen noch zu Reaktionen imstande), kann sich nicht bewegen und nur stockend sprechen.
- Die Kreatur scheitert automatisch bei Rettungswürfen auf Stärke und Geschicklichkeit.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur haben einen Vorteil.

• ZUSTAND •

BEWUSSTLOS

- Eine bewusstlose Kreatur ist kampfunfähig (weder zu Aktionen noch zu Reaktionen imstande), 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 automatisch bei Rettungswürfen auf Stärke und Geschicklichkeit.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur haben einen Vorteil.
- Jeder Angriff, der die Kreatur trifft, ist ein kritischer Treffer, wenn sich der Angreifer innerhalb von 1,5 Metern um die Kreatur befindet.

• ZUSTAND •

BEZAUBERT

- Eine bezauberte Kreatur kann den Zaubermagier nicht angreifen oder als Ziel für schädigende Attribute oder magische Effekte wählen.
- Der Zaubermagier hat einen Vorteil bei Attributswürfen, die soziale Interaktionen mit der Kreatur betreffen.

• ZUSTAND •

BLIND

- Eine blinde Kreatur kann nicht sehen und scheitert automatisch bei jedem Attributswurf, der Sicht erfordert.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur haben einen Vorteil, die Angriffswürfe der Kreatur selbst einen Nachteil.

• ZUSTAND •

FESTGESETZT

- Die Bewegungsrate einer festgesetzten Kreatur wird zu null, und es kann kein Bonus auf die Bewegungsrate genutzt werden.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur haben einen Vorteil, die Angriffswürfe der Kreatur selbst einen Nachteil.
- Die Kreatur hat bei Rettungswürfen auf Geschicklichkeit einen Nachteil.

• ZUSTAND •

GELÄHMT

- Eine gelähmte Kreatur ist kampfunfähig (weder zu Aktionen noch zu Reaktionen imstande) und kann weder sich bewegen noch sprechen.
- Die Kreatur scheitert automatisch bei Rettungswürfen auf Stärke und Geschicklichkeit.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur haben einen Vorteil.
- Jeder Angriff, der die Kreatur trifft, ist ein kritischer Treffer, wenn sich der Angreifer innerhalb von 1,5 Metern um die Kreatur befindet.

• ZUSTAND •

GEPACKT

- Die Bewegungsrate einer gepackten Kreatur wird zu null, und es kann kein Bonus auf die Bewegungsrate genutzt werden.
- Der Zustand endet, wenn die packende Kreatur kampfunfähig (weder zu Aktionen noch zu Reaktionen imstande) ist.
- Der Zustand endet auch, wenn ein Effekt die gepackte Kreatur aus der Reichweite der packenden Kreatur oder ihres packenden Effekts entfernt, etwa wenn die Kreatur durch den Zauber *Donnerwoge* weggeschleudert wird.

• ZUSTAND •

KAMPFUNFÄHIG

- Eine kampfunfähige Kreatur kann weder Aktionen noch Reaktionen ausführen.

• ZUSTAND •

LIEGEND

- Eine liegende Kreatur kann als einzige Bewegung kriechen, es sei denn, sie steht auf und beendet dadurch den Zustand.
- Die Kreatur hat bei Angriffswürfen einen Nachteil.
- Jeder Angriffswurf gegen die Kreatur hat einen Vorteil, wenn der Angreifer sich innerhalb von 1,5 Metern um die Kreatur befindet. Anderenfalls hat der Angriffswurf einen Nachteil.

• ZUSTAND •

INITIATIVE

INITIATIVE

INITIATIVE



INITIATIVE

INITIATIVE

INITIATIVE



INITIATIVE

INITIATIVE

INITIATIVE



1

• INITIATIVE •

2

• INITIATIVE •

3

• INITIATIVE •

4

• INITIATIVE •

5

• INITIATIVE •

6

• INITIATIVE •

7

• INITIATIVE •

8

• INITIATIVE •

9

• INITIATIVE •

QUEST

QUEST

QUEST



QUEST

QUEST

QUEST



QUEST

QUEST

QUEST



QUEST: DIE ZWERGENAUSGRABUNG

Zwergengoldsucher sind in den Bergen südwestlich von hier auf alte Ruinen von Zwergen gestoßen und haben auf der Suche nach Schätzen und Relikten mit einer Ausgrabung begonnen. Sie müssen vor dem Drachen gewarnt werden, der in diese Gegend gekommen ist. Überbringt ihnen die Warnung und kehrt dann zu Bürgermeister Harbin Wester zurück, um eine Belohnung von 50 GM abzuholen.

• QUEST •

QUEST: GNOMENGARD

In den Bergen südöstlich von hier haust ein Klan zurückgezogener Felsengnome in Gnomengard, einem kleinen Höhlennetzwerk. Diese Gnome sind für ihre magischen Erfindungen bekannt. Vielleicht haben sie etwas, womit der Drache sich besiegen lässt. Besorgt von ihnen, was ihr könnt. Wenn ihr etwas Nützliches mitbringt, was ihr nicht behalten möchtet, zahlt Bürgermeister Harbin Wester 50 GM dafür.

• QUEST •

QUEST: DER HADERHÜGEL

Die örtliche Hebamme und Chauntea-Tempeldienerin Adabra Gwynn lebt alleine in einer steinernen Windmühle ein Stück südlich von Phandalin. Nun, da der Drache immer häufiger gesichtet wird, ist sie dort nicht mehr sicher. Überzeugt Adabra, nach Phandalin zurückzukehren. Wenn sie in Sicherheit ist, kehrt zu Bürgermeister Harbin Wester zurück, um eine Belohnung von 25 GM abzuholen.

• QUEST •

QUEST: DER BUTTERSCHÄDELHOF

Der Butterschädelhof acht Kilometer östlich von Hasenbeere am Dreieberpfad wurde von Orks überfallen! Reist rasch dorthin, schätzt den Schaden ein und helft, wo ihr könnt. Hofbetreiber ist Alfons Kalazorn, genannt „Big Al“ – ein ehemaliger Schulze, der euch für eure Mühen entlohnen kann. Sollte er tot sein, kehrt mit einem Nachweis zu Bürgermeister Harbin Wester zurück, und ihr erhaltet eine Belohnung von 100 GM.

• QUEST •

QUEST: DAS HOLZFÄLLERLAGER

Tief im Niewinterwald liegt ein Holzfällerlager am Fluss, der nach Westen in Richtung Niewinter fließt. Alle zwei Monate liefert Phandalin frische Vorräte ins Lager, das von Tibor Wester geleitet wird, dem Halbbruder des Bürgermeisters von Phandalin. Der örtliche Händler Barthen hat eine neue Lieferung vorbereitet. Er braucht jemanden, der die Vorräte sicher ins Lager transportiert. Bringt Harbin Wester eine Empfangsbestätigung seines Halbbruders Tibor, um eine Belohnung von 100 GM zu erhalten.

• QUEST •

QUEST: DIE BERGZEH-GOLDMINE

24 Kilometer nordöstlich von Phandalin liegt die Bergzeh-Goldmine. Der neue Aufseher Don-Jon Raskin ist gerade erst aus Niewinter in Phandalin eingetroffen und muss zur Mine eskortiert werden. Über die Gefahren auf der Strecke lässt sich nichts sagen. Bringt Raskin wohlbehalten zur Mine und kehrt dann zu Bürgermeister Harbin Wester zurück, um eine Belohnung von 100 GM abzuholen.

• QUEST •

QUEST: AXTHOLM

Südlich von Phandalin liegt die alte Zwergenfestung Axtholm in einem Berg. Sie ist seit Jahren versiegelt. Wenn der Drache angreift, können die Bewohner Phandalins fliehen und sich in Axtholm in Sicherheit bringen. Daher muss jemand die Festung öffnen und dafür sorgen, dass sie sicher bewohnt werden kann. Wenn ihr dies geschafft habt, kehrt zu Bürgermeister Wester zurück, um euch mit 250 GM belohnen zu lassen.

• QUEST •

QUEST: DAS DRACHENGRAB

Der Drache, der uns plagt, ist nicht der erste in dieser Gegend. Zwischen hier und Niewinter liegt der Grabhügel eines Kriegers, durch dessen magisches drachentötendes Schwert ein grüner Drache zur Strecke gebracht wurde, der vor hundert Jahren die Hohe Straße terrorisierte. Man munkelt, dass auch das *Drachentöter*-Schwert dort begraben liegt. Wer es findet, dem wird es Lohn genug sein!

• QUEST •

QUEST: DAS ALTE HAUS IM WALD

Die Orks sind unter den Einfluss böser Zauberwirker im Niewinterwald geraten und werden in zunehmender Zahl beim Jagdhaus des Falken gesichtet. Die Zauberwirker hausen in der Ruine eines alten Anwesens. Falke benötigt jemanden, der vorsorglich angreift. Zerstört das Böse im alten Haus, und ihr könnt eine Belohnung erwarten.

• QUEST •

**MAGISCHER
GEGENSTAND**

**MAGISCHER
GEGENSTAND**

**MAGISCHER
GEGENSTAND**



**MAGISCHER
GEGENSTAND**

**MAGISCHER
GEGENSTAND**

**MAGISCHER
GEGENSTAND**



**MAGISCHER
GEGENSTAND**

**MAGISCHER
GEGENSTAND**

**MAGISCHER
GEGENSTAND**



+1 KURZSCHWERT

Waffe (Kurzschwert), ungewöhnlich

Dieses magische Kurzschwert ist bei Dieben und Meuchelmördern gleichermaßen begehrt. Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser Waffe ausführst.

Kleine Eigenschaft: Wenn du das Kurzschwert hältst, kannst du eine Bonusaktion aufwenden, um entweder die Waffe im Radius von drei Metern helles Licht und im Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht abgeben zu lassen – oder um das Licht zu löschen.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

+1 LANGBOGEN

Waffe (Langbogen), ungewöhnlich

Dieser magische Langbogen wurde von Elfen geschaffen. Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser Waffe ausführst.

Kleine Eigenschaft: Wenn du den Langbogen führst, kannst du eine Aktion aufwenden, um zu bestimmen, wo Norden liegt.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

+1 SCHILD

Rüstung (Schild), ungewöhnlich

Wenn du diesen Schild hältst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine RK. Dieser Bonus des Schildes wirkt zusätzlich zu seinem normalen Bonus auf die RK.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

+1 STREITAXT

Waffe (Streitaxt), ungewöhnlich

Diese magische Streitaxt wurde von Zwergen geschmiedet. Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser Waffe ausführst.

Kleine Eigenschaft: Mit der Streitaxt im Besitz kannst du Zwergisch verstehen und sprechen.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

+1 STREITKOLBEN

Waffe (Streitkolben), ungewöhnlich

Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser Waffe ausführst.

Kleine Eigenschaft: Wenn du den Streitkolben hältst, kannst du eine Aktion darauf verwenden, deine Stimme bis zum Ende deines nächsten Zugs über 90 Meter klar und deutlich erklingen zu lassen.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

DRACHENTÖTER

Waffe (Langschwert), selten

Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit diesem Langschwert ausführst.

Triffst du mit dieser Waffe einen Drachen, erleidet der Drache zusätzlich 3W6 Hiebsschaden. Als Drache zählen dabei alle Kreaturen des Typs, auch Drachenschildkröten und Lindwürmer.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

HALSKETTE DER FEUERBÄLLE

Wundersamer Gegenstand, selten

An dieser Kette hängen 1W6 + 3 Perlen. Du kannst eine Aktion aufwenden, um eine Perle abzulösen und sie bis zu 18 Meter weit zu werfen. Am Ende ihrer Flugbahn explodiert die Perle wie ein *Feuerball*-Zauber 3. Grades (Rettungswurf SG 15).

Du kannst mit einer Aktion mehrere Perlen oder sogar die ganze Kette werfen. In diesem Fall steigt der Grad des *Feuerballs* für jede Perle über die erste hinaus um eins.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

HEILTRANK

Trank, gewöhnlich

Wenn du diesen Trank trinkst, gewinnst du 2W4 + 2 Trefferpunkte zurück. Die rote Flüssigkeit schimmert, wenn sie bewegt wird.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

HEILTRANK

Trank, gewöhnlich

Wenn du diesen Trank trinkst, gewinnst du 2W4 + 2 Trefferpunkte zurück. Die rote Flüssigkeit schimmert, wenn sie bewegt wird.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

**MAGISCHER
GEGENSTAND**

**MAGISCHER
GEGENSTAND**

**MAGISCHER
GEGENSTAND**



**MAGISCHER
GEGENSTAND**

**MAGISCHER
GEGENSTAND**

**MAGISCHER
GEGENSTAND**



**MAGISCHER
GEGENSTAND**

**MAGISCHER
GEGENSTAND**

**MAGISCHER
GEGENSTAND**



HEILTRANK

Trank, gewöhnlich

Wenn du diesen Trank trinkst, gewinnst du 2W4 + 2 Trefferpunkte zurück. Die rote Flüssigkeit schimmert, wenn sie bewegt wird.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

HEILTRANK

Trank, gewöhnlich

Wenn du diesen Trank trinkst, gewinnst du 2W4 + 2 Trefferpunkte zurück. Die rote Flüssigkeit schimmert, wenn sie bewegt wird.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

HEILTRANK

Trank, gewöhnlich

Wenn du diesen Trank trinkst, gewinnst du 2W4 + 2 Trefferpunkte zurück. Die rote Flüssigkeit schimmert, wenn sie bewegt wird.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

HEILTRANK

Trank, gewöhnlich

Wenn du diesen Trank trinkst, gewinnst du 2W4 + 2 Trefferpunkte zurück. Die rote Flüssigkeit schimmert, wenn sie bewegt wird.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

KETTENPANZER AUS MITHRAL

Rüstung (Kettenpanzer), ungewöhnlich

Mithral ist ein leichtes, flexibles Metall. Anders als normale Kettenpanzer hat der *Kettenpanzer aus Mithral* keine Stärkevoraussetzung und bedeutet keinen Nachteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit).

• MAGISCHER GEGENSTAND •

LAUTE DER ILLUSIONEN

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

ERFORDERT EINSTIMMUNG

Spielst du diese magische Laute, kannst du im Radius von 1,5 Metern um das Instrument harmlose visuelle Illusionen erzeugen. Bei Bardern steigt der Radius auf 4,5 Meter. Zu den visuellen Effekten können leuchtende Musikknoten, Geistertänzer, Schmetterlinge und sanfter Schneefall gehören. Die magischen Effekte haben keine Substanz und machen keine Geräusche. Es ist offensichtlich, dass sie Illusionen sind. Sie enden, wenn du zu spielen aufhörst.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

MYSTERIENSCHLÜSSEL

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

In diesen Schlüssel ist ein Fragezeichen eingearbeitet. Es besteht eine Chance von fünf Prozent, mit diesem Schlüssel ein beliebiges Schloss aufschließen zu können. Wurde ein Schloss mit dem Schlüssel geöffnet, so verschwindet der Schlüssel.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

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.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

PANZERHANDSCHUHE DER OGERKRAFT

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

ERFORDERT EINSTIMMUNG

Wenn du diese Panzerhandschuhe trägst, hast du einen Stärkewert von 19. Sie haben keine Auswirkung auf dich, wenn deine Stärke ohne sie bereits 19 oder höher ist.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

**MAGISCHER
GEGENSTAND**



**MAGISCHER
GEGENSTAND**



**MAGISCHER
GEGENSTAND**



**MAGISCHER
GEGENSTAND**



**MAGISCHER
GEGENSTAND**



**MAGISCHER
GEGENSTAND**



**MAGISCHER
GEGENSTAND**



**MAGISCHER
GEGENSTAND**



**MAGISCHER
GEGENSTAND**



SCHRECKENSHELM

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieser fürchterliche Stahlhelm lässt deine Augen rot leuchten, während du ihn trägst.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

STANGE DES SCHRUMPFENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Wenn du diese drei Meter lange Stange hältst, kannst du ihr den Befehl erteilen, zu Lagerungszwecken auf 30 Zentimeter zu schrumpfen. Das Gewicht der Stange wird dabei nicht geändert. Du kannst eine Aktion aufwenden, um einen anderen Befehl zu sprechen und die Stange wieder wachsen zu lassen, sofern sie dazu genügend Platz hat.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

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 aufwenden und den Staub in die Luft werfen, um dich sowie jede Kreatur und jedes Objekt innerhalb von drei Metern Reichweite für 2W4 Minuten 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 zaubert, endet ihre Unsichtbarkeit.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

STEIN DER VERSTÄNDIGUNG

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Steine der Verständigung gibt es in Paaren, die so geformt sind, dass sie einander gleichen und die Zusammengehörigkeit gut sichtbar ist. Wenn du einen solchen Stein berührst, kannst du eine Aktion aufwenden, um den Zauber *Verständigung* zu wirken. Das Ziel ist der Träger des anderen Steins. Hat der andere Stein keinen Träger, erfährst du das, wenn du den Stein berührst. Du musst dafür also keinen Zauber wirken.

Sobald *Verständigung* mittels der Steine gewirkt wurde, können sie erst in der nächsten Morgendämmerung erneut verwendet werden. Wird ein Stein des Paares zerstört, verliert auch der andere seine Magie.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

STEIN DER VERSTÄNDIGUNG

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Steine der Verständigung gibt es in Paaren, die so geformt sind, dass sie einander gleichen und die Zusammengehörigkeit gut sichtbar ist. Wenn du einen solchen Stein berührst, kannst du eine Aktion aufwenden, um den Zauber *Verständigung* zu wirken. Das Ziel ist der Träger des anderen Steins. Hat der andere Stein keinen Träger, erfährst du das, wenn du den Stein berührst. Du musst dafür also keinen Zauber wirken.

Sobald *Verständigung* mittels der Steine gewirkt wurde, können sie erst in der nächsten Morgendämmerung erneut verwendet werden. Wird ein Stein des Paares zerstört, verliert auch der andere seine Magie.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

STIEFEL DER ELFEN

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn du diese Stiefel trägst, sind deine Schritte unabhängig vom Untergrund geräuschlos. Außerdem hast du einen Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), die geräuschlose Bewegung voraussetzen.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

TRANK DER MÄCHTIGEN HEILUNG

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank trinkst, gewinnst du 4W4 + 4 Trefferpunkte zurück. Die rote Flüssigkeit schimmert, wenn sie bewegt wird.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

TRANK DER ÜBERLEGENEN HEILUNG

Trank, selten

Wenn du diesen Trank trinkst, gewinnst du 8W4 + 8 Trefferpunkte zurück. Die rote Flüssigkeit schimmert, wenn sie bewegt wird.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

TRANK DER UNVERWUNDBARKEIT

Trank, selten

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du eine Minute lang Resistenz gegen jeden Schaden. Die sirupartige Flüssigkeit sieht aus wie flüssiges Eisen.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

**MAGISCHER
GEGENSTAND**

**MAGISCHER
GEGENSTAND**

**MAGISCHER
GEGENSTAND**



**MAGISCHER
GEGENSTAND**

**MAGISCHER
GEGENSTAND**

**MAGISCHER
GEGENSTAND**



**MAGISCHER
GEGENSTAND**

**MAGISCHER
GEGENSTAND**

**MAGISCHER
GEGENSTAND**



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.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

UHRWERKAMULETT

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieses Kupferamulett enthält winzige ineinandergreifende Zahnräder und wird durch Magie von Mechanus angetrieben, einer Ebene der uhrwerkhaften Vorhersagbarkeit. Wer das Ohr ans Amulett legt, hört ein feines Ticken und Schwirren im Inneren.

Wenn du einen Angriffswurf ausführst, während du das Amulett trägst, brauchst du W20 nicht zu werfen, um eine 10 zu erzielen. Wurde die Eigenschaft verwendet, so kann sie erst in der nächsten Morgendämmerung erneut verwendet werden.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

UMHANG DER VIELEN MODEN

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Wenn du diesen Umhang trägst, kannst du eine Bonusaktion aufwenden, um ihn in Sachen Stil, Farbe und augenscheinlicher Materialqualität zu ändern. Das Gewicht des Umhangs wird dabei nicht geändert. Der Umhang bleibt unabhängig von seinem Erscheinungsbild stets nur ein Umhang. Er kann zwar aussehen wie andere magische Umhänge, erhält dadurch aber nicht deren magische Eigenschaften.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

UMHANG DES AUFBLÄHENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Wenn du diesen Umhang trägst, kannst du eine Bonusaktion aufwenden, um ihn dramatisch wehen zu lassen.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

UNBEWEGLICHES ZEPTER

Zepter, ungewöhnlich

Dieses flache eiserne Zepter hat an einem Ende einen Knopf. Du kannst eine Aktion aufwenden, um diesen Knopf zu drücken, damit das Zepter magisch fixiert wird. Bis eine weitere Aktion aufgewendet und der Knopf erneut gedrückt wird, bewegt sich das Zepter nicht, selbst wenn es dabei der Schwerkraft trotzt. Das Zepter kann bis zu 8.000 Pfund Gewicht tragen. Bei noch mehr Gewicht wird das Zepter deaktiviert und fällt zu Boden. Kreaturen können als Aktion einen Stärkewurf gegen SG 30 ausführen und das Zepter bei Erfolg bis zu drei Meter weit bewegen.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

ZAUBERHUT

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

ERFORDERT EINSTIMMUNG DURCH EINEN MAGIER

Der Hut bringt dir folgende Vorteile, wenn du ihn trägst:

- Du kannst den Hut als Zauberkern für deine Magierzauber verwenden.
- Du kannst versuchen, einen Zauberkern zu wirken, den du nicht beherrscht. Der Zauberkern muss sich auf der Magierzauberliste befinden, und du musst einen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen SG 10 ausführen. Besteht du den Wurf, so wirkst du den Zauber. Scheitert der Wurf, so scheitert auch der Zauberkern, und die zum Zaubern erforderliche Aktion ist verloren. In beiden Fällen kannst du diese Eigenschaft erst nach einer langen Rast wieder verwenden.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

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 Geheimglocke oder Falle innerhalb von neun Metern um dich befindet, pulsiert der Zauberstab und zeigt auf die, die dir am nächsten ist. Der Zauberstab gewinnt täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

ZAUBERSTAB DES FEUERWERKENS

Zauberstab, gewöhnlich

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um eine Ladung zu verbrauchen und eine harmlose, vielfarbige Lichtexplosion an einer Stelle innerhalb von 18 Metern deines Sichtbereichs zu verursachen. Die Lichtexplosion wird von einem prasselnden Geräusch begleitet, das in einem Umkreis von 90 Metern zu hören ist. Das ist Licht ist so hell wie das einer Fackel, dauert jedoch nur eine Sekunde an.

Der Zauberstab gewinnt täglich im Morgengrauen alle verbrauchten Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs ausgibst, würfle mit einem W20. Bei einer 1 bricht der Zauberstab in ein ungefährliches Feuerwerk aus und wird zerstört.

• MAGISCHER GEGENSTAND •

ZAUBERSTECKEN DER VOGELRUF

Zauberstecken, gewöhnlich

Dieser hölzerne Stecken ist mit Vogelschnitzereien verziert. Er hat zehn Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du mithilfe einer Aktion eine seiner Ladungen verbrauchen, damit er eines der folgenden Geräusche mit einer Reichweite von bis zu 18 Metern erzeugt: ein Finkenzwitschern, ein Rabenkrächzen, ein Entenquaken, ein Hühnergackern, ein Gänseschnattern, das Pfeifen eines jungen Haubentauchers, ein Truthahnglucksen, das Kreischen einer Möwe, einen Eulenkuckuck oder den Schrei eines Adlers.

Der Zauberstecken gewinnt täglich im Morgengrauen 1W6 + 4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung ausgibst, würfle mit einem W20. Bei einer 1 löst sich der Zauberstecken mit einem Knall zu einer harmlosen Federwolke auf und ist für immer verloren.

• MAGISCHER GEGENSTAND •



IVANKA NACHTWIND



GALANDRO LUNA



DONNABELLA FIASCO



QUINN TIEFSCHLAG



PETER PROST



NIB WIRrspORN



TALON DORNWILD



SHANJAN KWAN



ROSI HAMMERSCHLAG

DONNABELLA FIASCO

Menschlicher Zauberwirker

Donnabella ist eine junge Magieanwenderin, die eine Einhornmaske aus Pappmaschee trägt, weil sie sich damit magischer fühlt. Verwende den Wertekasten für Zauberwirker-Sidekicks im Regelbuch, um sie zu verkörpern.

Persönlichkeit: „Mir sind Bücher lieber als Gesellschaft.“

Ideal: „Wir tragen alle ein wenig Magie in uns. Die Kunst besteht darin, sie aufzuspüren und zu entfalten.“

Bindung: „Ich will eines Tages einer renommierten Magier-Akademie beitreten. Hoffentlich sind Einhörner zugelassen!“

Makel: „Ich kann ums Verrecken – wessen auch immer – kein Geheimnis bewahren.“

• SIDEKICK •

GALANDRO LUNA

Menschlicher Spezialist

Galandros kostbarster Besitz ist eine Fiedel, an der er fortlaufend herumstimmt und zupft. Verwende den Wertekasten für Spezialisten-Sidekicks im Regelbuch, um ihn zu verkörpern.

Persönlichkeit: „Ich liebe gute Beleidigungen, sogar wenn sie gegen mich gerichtet sind.“

Ideal: „Ich mag es, das Lächeln der Zuschauer zu sehen, wenn ich auftrete. Das und ihre Bewunderung ist alles, was zählt.“

Bindung: „Ich habe meine Fiedel von einem guten Freund bekommen. Sie ist mir wichtiger als alle anderen Dinge.“

Makel: „Ich würde alles tun, um Ruhm und Ansehen zu erlangen.“

• SIDEKICK •

IVANKA NACHTWIND

Mondelfen-Krieger

Ivanka trägt eine Narbe auf der Wange, die einst von einem Orkspeer verletzt wurde. Sie ist von Natur aus vorsichtig und Fremden gegenüber misstrauisch. Verwende den Wertekasten für Krieger-Sidekicks im Regelbuch, um sie zu verkörpern.

Persönlichkeit: „Ich wähle meine Worte mit Bedacht. Sarkasmus, heißt es, ist meine schärfste Waffe.“

Ideal: „Jeder verdient unabhängig von seiner Stellung, mit Respekt behandelt zu werden. Orks sind damit natürlich nicht gemeint.“

Bindung: „Die Orks sind eine Plage. Um der natürlichen und zivilisierten Welten Willen töte ich sie, wo ich sie finde.“

Makel: „Ich kann es nicht zugeben, wenn ich mich irre.“

• SIDEKICK •

NIB WIRRSPORN

Leichtfuß-Halbling, Zauberwirker

Nib ist eine sorglose Spielerin, die stets einen Satz *Drei-Drachen-Ante*-Karten in der Westentasche trägt. Außerdem hat sie einen Goldfinken namens Lil. Verwende den Wertekasten für Zauberwirker-Sidekicks im Regelbuch, um sie zu verkörpern.

Persönlichkeit: „Ich kann keine sichere oder freundschaftliche Wette ausschlagen.“

Ideal: „Je komplizierter der Plan, desto besser.“

Bindung: „Ich liebe Vögel und tue für sie, was ich kann.“

Makel: „Tiefes Wasser ist meine größte Angst. Eher lasse ich mich von einem Drachen fressen, als dass ich schwimme oder auch nur in ein Boot steige.“

• SIDEKICK •

PETER PROST

Menschlicher Spezialist

Peter liebt Bier und ist besser, wenn er einen sitzen hat. Er kann ein vorzüglicher Handwerker sein und sich die ausgefallensten Lösungen einfallen lassen, um voranzukommen. Verwende den Wertekasten für Spezialisten-Sidekicks im Regelbuch, um ihn zu verkörpern.

Persönlichkeit: „Meine Freunde wissen, dass sie sich in allen Lebenslagen auf mich verlassen können.“

Ideal: „Ich lasse mir gerne neue Methoden einfallen. Welches Problem lässt sich nicht mit ein wenig Erfindergeist lösen?“

Bindung: „Eine volle Weinflasche ist zehn Taschen voll Gold wert.“

Makel: „Die Trinkerei schlägt mir aufs Gedächtnis. Im Ernst, mir fällt mein Nachname nicht mehr ein.“

• SIDEKICK •

QUINN TIEFSCHLAG

Leichtfuß-Halbling, Krieger

Quinn ist ein munterer kleiner Kämpfer, der anderen gerne unter die Gürtellinie schlägt. Verwende den Wertekasten für Krieger-Sidekicks im Regelbuch, um ihn zu verkörpern.

Persönlichkeit: „Schöne Zähne hast du da. Wäre doch eine Schande, wenn ihnen etwas zustieße.“

Ideal: „Es gibt keine zu hohe Herausforderung. Wie Papa Bartho immer sagt: Je größer der Gegner, desto härter sein Aufprall.“

Bindung: „Nichts ist wichtiger als Freundschaft. Darum würde ich nie einen Freund im Stich lassen.“

Makel: „Ich kann es nicht lassen, großen Leuten unter die Gürtellinie zu schlagen. Ich nenne es das Halbling-Hallo.“

• SIDEKICK •

ROSI HAMMERSCHLAG

Schildzwerg-Krieger

Rosi ist nicht so gleichmütig wie andere Zwerge und begrüßt jeden Tag mit einem warmen Lächeln und frischem Optimismus. Verwende den Wertekasten für Krieger-Sidekicks im Regelbuch, um sie zu verkörpern.

Persönlichkeit: „Nichts kann meinen Optimismus erschüttern.“

Ideal: „Wir sollten alle danach streben, uns selbst zu verbessern. Es gibt da immer Spielraum.“

Bindung: „Ich kämpfe für die, die nicht für sich selbst kämpfen können.“

Makel: „Sag mir, dass ich etwas nicht tun kann, und ich muss dir beweisen, dass du dich irrst.“

• SIDEKICK •

SHANJAN KWAN

Menschlicher Zauberwirker

Kwan ist schon als kleines Kind gestorben und von den Toten erweckt worden. Damals erschien eine kleine schwarze Glyphe auf seiner Stirn – das Symbol der Nekromantie. Verwende den Wertekasten für Zauberwirker-Sidekicks im Regelbuch, um ihn zu verkörpern.

Persönlichkeit: „Ich habe den Tod schon einmal betrogen. Ich kann es wieder tun.“

Ideal: „Mit großer Schönheit lässt sich große Hässlichkeit verbergen. Umgekehrt gilt das Gleiche.“

Bindung: „Schon mein ganzes Leben lang suche ich nach der Antwort auf eine schlichte Frage: Bin ich ein Gott?“

Makel: „Ich mag keine Mysterien. Manchmal schlafe ich nicht, um sie zu entschleiern.“

• SIDEKICK •

TALON DORNWILD

Menschlicher Spezialist

Talon liebt Gold und Abenteuer und träumt vom großen Goldfund. Verwende den Wertekasten für Spezialisten-Sidekicks im Regelbuch, um ihn zu verkörpern.

Persönlichkeit: „Ja, ich esse wie ein Schwein und habe keine Manieren, aber das ist mein einziger Makel. Davon abgesehen bin ich verdammt vollkommen.“

Ideal: „Die Elenden werden erhoben, die Hohen und Mächtigen zu Fall gebracht. Veränderung ist die Natur der Dinge.“

Bindung: „Ich mag Gold. Ich mag seine Farbe, seine Textur und seinen majestätischen Schimmer.“

Makel: „Es ist kein Diebstahl, wenn ich etwas dringender brauche als die anderen.“

• SIDEKICK •