

12+



BASISSET

REGELBUCH

WILLKOMMEN BEI DUNGEONS & DRAGONS

GELEITET DURCH DIE FANTASIE GEHT ES IM DUNGEONS & DRAGONS-Rollenspiel um das Geschichtenerzählen in Welten voller Schwerter und Zauberei. Das Regelwerk erklärt dir, wie du in diesen Welten einen Charakter erstellen kannst, und es liefert dir eine Übersicht über alle Regeln, die du benötigst, um mit dem Abenteuer zu beginnen. Das andere Buch in diesem Set enthält ein Abenteuer, das du spielen kannst. Alle, die mitspielen, dürfen dieses Regelwerk lesen, aber das Abenteuer ist nur für die Augen des Spielleiters (SL) bestimmt, der es leiten wird.

ÜBERSICHT ÜBER DAS SPIEL

In DUNGEONS & DRAGONS erschafft jeder Spieler einen Charakter, der ein Abenteuer ist und sich mit anderen Abenteurern zusammenschließt, die von Freunden gespielt werden. Ein Spieler muss jedoch die Rolle des SL übernehmen, des führenden Geschichtenerzählers und Schiedsrichters. Der SL erstellt die Abenteuer, deren Gefahren die Charaktere überwinden und in denen es verschiedene Pfade zu erkunden gibt. Der SL beschreibt die Orte und Kreaturen, auf die die Abenteurer treffen, und die Spieler entscheiden dann, was ihre Charaktere tun sollen. Der SL bestimmt die Ergebnisse der Aktionen der Abenteurer und erzählt, was sie erleben. Da der SL improvisieren kann, um auf alles zu reagieren, was die Spieler versuchen, ist D&D unendlich flexibel, und jedes Abenteuer kann spannend und unvorhersehbar werden.

Hier ist ein Beispiel, in dem ein SL eine Szene beschreibt und zwei Spieler darauf reagieren:

Spielleiter (SL): Das Schloss liegt inmitten des Waldes, die zerfallenden Ruinen von sieben runden Türmen ragen wie abgebrochene Zähne daraus hervor. Am Ende einer kurzen Treppe steht ein Tor einen Spalt weit offen, aber der Boden ist mit verrosteten Metallspitzen übersät. Zwei der mit dunklen Schießscharten gesprenkelten Türme ragen auf beiden Seiten des Eingangs empor, und dahinter wartet eine lichtlose Halle.

Phillip (Kleriker): Lasst uns den Schurken vorausschicken. Er soll sich umsehen, ob es sicher ist.

Amy (Schurke): Okay, ich werde mich seitlich an der Turmmauer entlang nach oben schleichen und durch den Eingang einen Blick hineinwerfen.

Die Spielregeln geben deinen D&D-Geschichten eine Struktur, einen Weg, die Konsequenzen der Handlungen der Abenteurer zu bestimmen. Die Spieler würfeln, um festzustellen, ob ihr Angriff trifft oder verfehlt, ob sie sich vor einer Gefahr in Sicherheit bringen können oder ihnen eine andere gefährliche Handlung gelingt. Alles ist möglich, aber die Würfel machen manche Ergebnisse wahrscheinlicher als andere. Hier ist ein Beispiel für Würfel in Aktion:

SL: Also gut, Amy, mal sehen, wie leise du bist.

Mach mal einen Geschicklichkeitswurf.

Amy: Mit meiner Fertigkeit Heimlichkeit, richtig?

SL: Aber sicher.

Amy (würfelt mit einem W20): Eine 17 ... Damit bin ich wohl ziemlich lautlos.

SL: Okay, es gibt kein Anzeichen dafür, dass dich jemand bemerkt. Und du schaust in die Halle?

Das Spiel endet erst, wenn deine Gruppe das entscheidet. Geht eine Geschichte oder Quest zu Ende, kann die nächste beginnen. So entsteht eine fortlaufende Handlung, die als **Kampagne** bezeichnet wird. Viele Spielgruppen setzen ihre Kampagne über Monate oder Jahre fort, indem sich die Freunde ein paar Mal im Monat treffen und die Geschichte da weitererzählen, wo sie sie zuletzt beendet hatten. Im Laufe der Kampagne werden die Abenteurer immer mächtiger. Jedes besiegte Monster, jedes abgeschlossene Abenteuer und jeder geborgene Schatz trägt nicht nur zur fortlaufenden Geschichte bei, sondern verleiht den Abenteurern auch neue Fähigkeiten. Diese Machtzunahme spiegelt sich in der Stufe der Abenteurer wider.

In D&D gibt es kein Gewinnen und Verlieren – zumindest nicht so, wie diese Begriffe normalerweise verstanden werden. Der SL und die Spieler entwickeln zusammen eine spannende Geschichte von mutigen Abenteurern, die sich tödlichen Gefahren stellen. Manchmal nimmt es mit einem Abenteurer ein grausiges Ende, wenn wilde Monster ihn zerfetzen oder jemand in die Falle eines ruchlosen Bösewichts tappt. Doch selbst dann können die anderen Abenteurer nach mächtiger Magie suchen, um ihren gefallenen Kameraden wiederzubeleben – oder der Spieler kann sich dafür entscheiden, einen neuen Charakter zu erstellen. Die Gruppe mag manche Abenteuer nicht erfolgreich abschließen, aber wenn alle Spaß hatten und eine unvergessliche Geschichte erschaffen haben, gibt es nur Gewinner.



WIE MAN SPIELT

Das Spiel DUNGEONS & DRAGONS funktioniert nach folgendem grundlegenden Muster.

1. Der SL beschreibt die Umgebung. Der SL teilt den Spielern mit, wo sich ihre Abenteurer befinden und was um sie herum geschieht, und zeigt ihnen grundlegende Optionen auf: wie viele Türen aus einem Raum herausführen, was auf einem Tisch steht, wer in der Taverne ist und so weiter.

2. Die Spieler beschreiben, was sie tun wollen. Manchmal spricht ein Spieler für die gesamte Abenteurergruppe und sagt zum Beispiel: „Wir nehmen die Osttür.“ Ein anderes Mal handeln die verschiedenen Abenteurer unterschiedlich: Ein Abenteurer könnte nach einer Schatzkiste suchen, während ein zweiter sich ein geheimnisvolles Symbol ansieht, das in die Wand eingraviert ist, und ein dritter Ausschau nach Monstern hält. Die Spieler müssen sich nicht abwechseln, aber der SL hört jedem Spieler zu und entscheidet, wie diese Aktionen ausgeführt werden.

Manchmal ist das Lösen einer Aufgabe einfach. Wenn ein Abenteurer durch einen Raum gehen und eine Tür öffnen möchte, könnte der SL einfach sagen, dass sich die Tür öffnet, und beschreiben, was dahinter liegt. Aber die Tür könnte verschlossen sein, im Boden könnte eine tödliche Falle versteckt sein oder ein anderer Umstand könnte es für einen Abenteurer schwierig machen, eine Aufgabe zu erfüllen. In diesen Fällen entscheidet der SL, was passiert, wobei er sich häufig auf das Werfen eines Würfels stützt, um die Ergebnisse einer Aktion zu bestimmen.

3. Der SL erzählt, zu welchem Ergebnis die Aktionen der Abenteurer führen. Das Beschreiben der Ergebnisse führt häufig zu einem weiteren Entscheidungspunkt, wodurch der Spielfluss direkt zu Schritt 1 zurückspringt.

Dieses Muster lässt sich immer anwenden, egal ob die Abenteurer vorsichtig eine Ruine erkunden, mit einem verschlagenen Prinzen sprechen oder in einen tödlichen Kampf gegen einen Drachen verwickelt sind. In bestimmten Situationen, insbesondere im Kampf, sind die Aktionen strukturierter, und die Spieler und der SL bestimmen abwechselnd Aktionen und führen sie aus. Doch die meiste Zeit ist das Spiel im Fluss und passt sich flexibel den Gegebenheiten des Abenteuers an.

SPIELWÜRFEL

Für das Spiel benötigst du mehrseitige Würfel mit unterschiedlicher Seitenzahl. In diesen Regeln werden die verschiedenen Würfel durch den Buchstaben *W* gefolgt von der Anzahl der Seiten bezeichnet: W4, W6, W8, W10, W12 und W20. Ein W6 zum Beispiel ist ein sechsseitiger Würfel, also der übliche Würfel, der in vielen Spielen verwendet wird.

Der Prozentwürfel, oder auch W100, funktioniert etwas anders. Du erzeugst eine Zahl zwischen 1 und 100, indem du mit zwei verschiedenen zehneitigen Würfeln würfelst, die mit den Ziffern 0 bis 9 beschriftet sind. Ein Würfel (den du vor dem Wurf bestimmst), gibt die Zehnerstelle und der andere die Einerstelle an. Wenn du zum Beispiel eine 7 und eine 1 würfelst, ist die gewürfelte Zahl 71. Zwei Nullen stehen für 100.

Wenn du würfeln musst, geben dir die Regeln vor, wie viele Würfel welchen Typs du benutzen und welche Modifikatoren eventuell eingerechnet werden müssen. Zum Beispiel bedeutet „3W8 + 5“, dass du mit drei achteitigen Würfeln würfelst und 5 zum Ergebnis addierst.

DIE GRUNDREGEL

Wenn der Ausgang einer Aktion ungewiss ist, entscheidet der Wurf mit einem W20 über Erfolg oder Scheitern.

Jeder Charakter und jedes Monster im Spiel besitzt Fähigkeiten, die von sechs **Attributswerten** abhängen. Die Attribute sind Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Für die meisten Abenteurer liegen diese Werte zwischen 3 und 18. (Monster können hingegen Werte von 1 bis 30 besitzen.) Diese Attributswerte und die daraus abgeleiteten **Attributsmodifikatoren** sind die Grundlage für fast jeden Wurf mit dem W20, den ein Spieler für seinen Charakter oder für ein Monster ausführen muss.

Attributswürfe, Angriffswürfe und Rettungswürfe sind die drei Hauptarten von W20-Würfeln und stellen den Kern der Spielregeln dar. Alle drei folgen diesen einfachen Schritten.



1. Würfle und füge einen Modifikator hinzu.

Würfle mit einem W20 und addiere zum Ergebnis den relevanten Modifikator. Das ist üblicherweise der Modifikator, der mit einem der sechs Attributswerte zusammenhängt. Manchmal wird auch ein Übungsbonus miteinbezogen, um die Fertigkeiten eines Charakters widerzuspiegeln. (In Kapitel 1 findest du Details zu den einzelnen Attributen und dem Ableiten der Attributsmodifikatoren.)

2. Wende situationsabhängige Boni und Mali an.

Ein Klassenmerkmal, ein Zauber, ein bestimmter Umstand oder andere Effekte können dem Wurf einen Bonus oder Malus verleihen. Der Wurf kann auch einen Vorteil oder Nachteil haben, wie in Seite 33 erklärt wird.

3. Vergleiche das Ergebnis mit dem Zielwert.

Ist das Ergebnis größer oder gleich dem Zielwert, ist der Attributswurf, Angriffswurf oder Rettungswurf ein Erfolg. Ansonsten ist er gescheitert. Der SL ist normalerweise derjenige, der die Zielwürfe bestimmt und den Spielern mitteilt, ob ihre Attributs-, Angriffs- und Rettungswürfe erfolgreich sind oder scheitern.

Der Zielwert für einen Attributswurf oder einen Rettungswurf wird **Schwierigkeitsgrad** (SG) genannt. Der Zielwert bei einem Angriffswurf ist die **Rüstungsklasse** (RK).

Mit diesem einfachen Prinzip kannst du so gut wie jede Aufgabe im D&D-Spielverlauf bewältigen. Kapitel 2 enthält weiterführende Regeln zum Gebrauch des W20 im Spiel.

ANDERE ZU BEACHTENDE REGELN

DER SL BESTIMMT DIE REGELN

Der SL ist die höchste Instanz, was die Auslegung der Regeln im Spiel angeht. Falls je in Frage steht, wie etwas im Spiel funktioniert, entscheidet das der SL. Dies hilft, das Spiel in Bewegung zu halten. Wenn du der SL bist, denk daran: D&D ist ein kooperatives Spiel, also entscheide über die Regelauslegung so, dass es den Spaß deiner Gruppe steigert.

ABRUNDEN

Immer wenn eine Zahl geteilt wird, rundest du gegebenenfalls ab. Selbst bei Dezimalstellen größer als fünf wird immer abgerundet.

SPEZIELL SCHLÄGT GENERELL

Dieses Buch enthält allgemeine Regeln, die den Verlauf des Spiels bestimmen. Doch viele Dinge im Spiel wie Volksmerkmale, Klassenmerkmale, Zauber, magische Gegenstände, Monsterfähigkeiten und andere Spiel-elemente brechen die Regeln auf verschiedene Arten und schaffen so Ausnahmen zum normalen Spielverlauf. Wenn eine bestimmte Regel einer allgemeinen Regel widerspricht, zählt die bestimmte Regel.

Beispiel: Bei einem Dezimalwert in D&D wird immer abgerundet. Es kann aber sein, dass in einem Klassenmerkmal steht, dass der Wert aufgerundet werden soll. Dieses Merkmal stellt daher eine geringe Ausnahme dar.

EFFEKTE MIT DEMSELBEN NAMEN WERDEN NICHT ADDIERT.

Ein Ziel im Spiel kann von verschiedenen Effekten beeinflusst werden. Zum Beispiel können zwei verschiedene Vorzüge einen Bonus auf die Rüstungsklasse geben. Wenn jedoch zwei oder mehr Effekte denselben Namen haben, gilt nur einer von ihnen, aber die Dauer der Effekte überschneidet sich. Die Dauer ist ein Zeitraum von mindestens einer Runde. Es gilt immer der stärkste Effekt (etwa der höchste Bonus) oder der neueste Effekt, wenn die Effekte gleich stark sind. Beispiel: Wenn der Zauber *Segnen* auf dich gewirkt wird, während ein vorher gewirktes *Segnen* noch aktiv ist, erhältst du nur den Vorzug eines Zaubers.

WAS KOMMT ALS NÄCHSTES?

Dieses Set ist eine komplette D&D-Erfahrung, genug, um viele Stunden Spielspaß zu bieten. Du kannst das Abenteuerbuch sogar mehrmals durchspielen. Du wirst überrascht sein, wie unterschiedlich sich die Dinge entwickeln können! Aber eines der interessantesten Dinge an D&D ist, dass es die Möglichkeit bietet, eigene Charaktere zu erstellen und sogar Welten zu erschaffen.

Falls du eine größere Vielfalt an Charakteren erstellen oder deine Abenteuer mit anderen Monstern bevölkern möchtest, schau dir *das Spielerhandbuch*, *das Monsterhandbuch* und *das Spielleiterhandbuch* der 5. Edition an. Diese erweiterten Regelbücher zeigen dir das vielfältige Multiversum von D&D und laden dich ein, einzigartige Charaktere und Welten darin zu erschaffen.



KAPITEL 1: EINEN CHARAKTER ERSTELLEN

DER ERSTE SCHRITT UM EIN ABENTEUER IN DER WELT von DUNGEONS & DRAGONS zu erleben, ist einen eigenen Charakter zu erstellen. Dein Charakter ist eine Kombination aus Spielwerten, Anregungen fürs Rollenspiel und deiner Vorstellungskraft. Du suchst dir ein Volk – etwa Mensch oder Halbling – und eine Klasse wie Kämpfer oder Magier aus. Du erfindest außerdem die Persönlichkeit, das Aussehen und die Hintergrundgeschichte deines Abenteurers.

CHARAKTERE SCHRITT FÜR SCHRITT

Sobald du eine Vorstellung von deinem Charakter hast, gehe die folgenden Schritte der Reihe nach durch. Orientiere dich bei deinen Entscheidungen an dem Entwurf deines Charakters. Mit jeder Wahl, die du triffst, kann sich dieser weiterentwickeln.

In diesem Abschnitt verwenden wir den Begriff **Charakterbogen** und meinen damit alles, was du verwendest, um deine Charakterinformationen festzuhalten – sei es ein strukturiertes Charakterblatt wie das am Ende des Regelbuchs, eine digitale Datei etwa auf D&D Beyond (dndbeyond.com) oder ein Zettel aus einem Notizbuch.

1. WÄHLE EIN VOLK

Jeder Charakter gehört einem Volk an, einer der vielen intelligenten humanoiden Spezies, die es in der Welt von D&D gibt. Die meist verbreiteten Völker für Spielercharaktere sind Zwerge, Elfen, Halblinge und Menschen. Die einzelnen Völker werden im entsprechenden Abschnitt (Seite 9) beschrieben.

Das Volk deines Charakters gewährt dir gewisse Eigenschaften, etwa spezielle Sinne. Notiere diese Eigenschaften auf dem Charakterbogen. Durch das Volk erhöhen sich auch einer oder mehrere deiner Attributswerte, die du in Schritt 3 festlegst. Notiere dir diese Erhöhungen und vergiss nicht, sie später anzuwenden.

2. WÄHLE EINE KLASSE

Alle Abenteurer gehören einer bestimmten Klasse an. Im weitesten Sinne beschreibt diese den Beruf eines Charakters, welche speziellen Talente er besitzt sowie die Taktiken, die er am wahrscheinlichsten anwenden wird, wenn er ein Gewölbe erforscht, Monster bekämpft oder eine hitzige Verhandlung führt. Die einzelnen Klasse werden im entsprechenden Abschnitt (Seite 13) beschrieben.

Durch die Wahl der Klasse erhält dein Charakter eine Anzahl von Vorzügen. Diese Vorzüge sind **Klassenmerkmale**: Fähigkeiten (inklusive Zauberwirken), die deinen Charakter von Vertretern anderer Klassen unterscheiden. Du erhältst zudem **Übung**: Du bist geübt im Umgang mit Rüstungen, Waffen und manchmal Werkzeugen, in Fertigkeiten und Rettungswürfen. Deine Übung definiert, was dein Charakter besonders gut kann, vom Benutzen bestimmter Waffen bis zum Auftischen einer überzeugenden Lüge.

Trage auf deinem Charakterbogen sämtliche Merkmale ein, die dir deine Klasse auf der 1. Stufe verleiht.

STUFE

Ein Charakter beginnt das Spiel auf der 1. Stufe und steigt dann weitere auf, indem er Abenteuer erlebt und **Erfahrungspunkte** (EP) sammelt. Du beginnst mit 0 EP.

TREFFERPUNKTE UND TREFFERWÜRFEL

Die Trefferpunkte deines Charakters stellen dar, wie zäh er im Kampf und anderen gefährlichen Situationen ist. Die Trefferpunkte werden durch deine Trefferwürfel (Abkürzung für Trefferpunktewürfe) bestimmt.

Auf der 1. Stufe hat dein Charakter einen Trefferwürfel. Die Art des Würfels wird durch seine Klasse festgelegt. Du beginnst mit Trefferpunkten in Höhe des höchstmöglichen Wurfs dieses Würfels (siehe Klassenbeschreibung). Dazu wird dein Konstitutionsmodifikator addiert, der in Schritt 3 bestimmt wird. Das ist auch dein **Trefferpunkte-maximum**.

Trage die Trefferpunkte deines Abenteurers auf deinem Charakterbogen ein. Notiere dir auch die Art deines Trefferwürfels und wie viele davon du nutzt. Wenn sich dein Charakter ausruht, kannst du Trefferwürfel einsetzen, um Trefferpunkte zurückzugewinnen (siehe Seite 39).

ÜBUNGSBONUS

Die Tabelle in deiner Klassenbeschreibung führt einen Übungsbonus auf, der für Charaktere der 1. Stufe +2 beträgt und auf höheren Stufen besser wird. In den Regeln wird beschrieben, wann der Bonus gilt. Er wird angewendet bei:

- Attributswürfen mit Fertigkeiten, in denen du geübt bist.
- Attributswürfen, bei denen du Werkzeuge verwendest, in deren Umgang du geübt bist.
- Angriffswürfen mit Waffen, in deren Umgang du geübt bist.
- Angriffswürfen mit Zaubern, die du wirkst.
- Rettungswürfen, in denen du geübt bist.
- Schwierigkeitsgraden von Rettungswürfen gegen Zauber, die du wirkst (wird bei jeder zauberwirkenden Klasse erläutert).

Übung: Deine Klasse bestimmt, mit welchen Waffen du umgehen kannst, in welchen Rettungswürfen du geübt bist und bei welchen Fertigkeiten und Werkzeugen du deinen Übungsbonus anwenden darfst. (Fertigkeiten werden in Kapitel 2 beschrieben und Werkzeuge in Kapitel 3). Dein Hintergrund (siehe Schritt 4) und auch bestimmte Völker geben dir weitere Merkmale, in denen du geübt bist. Gehe sicher, dass du dir alle Bereiche, in denen du geübt bist, aufschreibst und den Übungsbonus auf deinem Charakterbogen festhältst.

Bonus verwenden: Dein Übungsbonus kann auf keinen Würfelwurf oder anderen Wert mehr als einmal addiert werden. Beispiel: Wenn zwei verschiedene Regeln besagen, dass der Übungsbonus einem Weisheitsrettungswurf hinzugefügt werden kann, wird er nur einmal addiert.

Gelegentlich wird er 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 halbiert du ihn trotzdem nur ein einziges Mal.

3. LEGE DIE ATTRIBUTSWERTE FEST

Die meisten Handlungen, die dein Charakter im Spiel unternimmt, hängen von den sechs Attributswerten ab:

Stärke misst die körperliche Kraft

Geschicklichkeit misst Beweglichkeit, Reflexe und Balance

Konstitution misst Gesundheit und Ausdauer

Intelligenz misst logisches Denken und Gedächtnis

Weisheit misst Wahrnehmung und Einsicht

Charisma misst die Kraft der Persönlichkeit

Jedes Attribut besitzt einen Wert, den du auf deinem Charakterbogen einträgst. Die sechs Attribute und ihre Anwendung im Spiel werden in Kapitel 2 beschrieben.

Du generierst die sechs Attributswerte deines Charakters zufällig. Würfle mit vier sechsseitigen Würfeln und schreibe die Summe der drei höchsten Ergebnisse auf einen Notizzettel. Wiederhole das fünfmal, sodass du sechs Zahlen erhältst. Falls dir zufällig bestimmte Attributswerte nicht gefallen, kannst du auch die folgenden Werte verwenden: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Eine Wert von 10 oder 11 ist der menschliche Durchschnitt, aber Abenteurer und Monster haben in bestimmten 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.

Teile jetzt die sechs Zahlen den sechs Attributen deines Charakters zu: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Modifiziere die Werte anschließend aufgrund des von dir gewählten Volkes.

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

ATTRIBUTSWERTE UND MODIFIKATOREN

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

4. BESCHREIBE DEINEN CHARAKTER

Sobald du die grundlegenden Spielwerte deines Charakters kennst, ist es an der Zeit, ihm eine Persönlichkeit zu verpassen. Dein Charakter braucht einen Namen. Überlege dir auch, wie er aussieht und wie er sich im Allgemeinen verhält. Das Alter und die Farbe seiner Haare, Augen und Haut liegt bei dir. Außerdem kannst du dir ein eindeutiges körperliches Merkmal überlegen, etwa eine Narbe, ein Hinken oder eine Tätowierung.

GESCHLECHT

Wähle das Geschlecht deines Charakters. Dies hat keinen Einfluss auf Spielwerte. Denke darüber nach, welche Meinung dein Charakter zu den gängigen Erwartungen an das Geschlecht hat. Die sexuelle Orientierung liegt auch bei dir.

HINTERGRUND

Suche dir im Abschnitt „Hintergründe“ (Seite 28) einen Hintergrund für deinen Charakter aus. Der Hintergrund beschreibt deinen ursprünglichen Beruf. Er gibt deinem Charakter auch ein Hintergrundmerkmal (einen allgemeinen Vorzug), Übung in zwei Fertigkeiten sowie eventuell zusätzliche Sprachen oder Übung beim Einsatz von Werkzeugen. Trage diese Informationen auf deinem Charakterbogen ein.

GESINNUNG

Wähle die Gesinnung deines Charakters, die grob seine moralische und persönliche Einstellung beschreibt. Die Gesinnung ist eine Kombination aus zwei Faktoren: Einer gibt die moralische Haltung (gut, böse oder neutral) und einer die Einstellung zur Gesellschaft und dem Gesetz an (rechtschaffen, chaotisch oder neutral). Daraus ergeben sich neun mögliche Kombinationen für die Gesinnung.

Die folgenden kurzen Zusammenfassungen umschreiben das typische Verhalten eines Charakters mit der jeweiligen Gesinnung. Manche Charaktere weichen möglicherweise jedoch erheblich davon ab.

Rechtschaffen gute (RG) Charaktere handeln stets nach dem, was in der Gesellschaft als das Richtige angesehen wird.

Neutral gute (NG) Individuen geben ihr Bestes, anderen entsprechend ihrer Bedürfnisse zu helfen.

Chaotisch gute (CG) Charaktere handeln nach den Vorgaben ihres eigenen Gewissens und scheren sich kaum um die Erwartungen anderer.

Rechtschaffen neutrale (RN) Individuen halten sich an das Gesetz, an Traditionen und persönliche Werte.

Neutral (N) ist die Gesinnung derer, die frei von moralischen Fragen durch das Leben gehen und auch keine Partei ergreifen möchten. Sie tun stets das, was sie gerade für das Beste halten.

Chaotisch neutrale (CN) Charaktere folgen ihren Launen und stellen ihre persönliche Freiheit über alles andere.

Rechtschaffen böse (RB) Individuen nehmen sich methodisch alles, was sie wollen, bleiben jedoch dabei im Rahmen von Gesetzen, Traditionen und Loyalität.

Neutral böse (NB) ist die Gesinnung derer, die tun, womit auch immer sie durchkommen – ohne Mitleid oder Gewissensbisse.

Chaotisch böse (CB) Charaktere handeln mit brutaler Gewalt, die von ihrer Gier, ihrem Hass und ihrer Blutlust befeuert wird.

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.

PERSÖNLICHE CHARAKTERISTIKA

Du kannst der Persönlichkeit deines Charakters Tiefe geben, indem du eine Reihe von Wesenszügen, Verhaltensweisen, Gewohnheiten, Glaubenssätzen und Schwächen erschaffst, die deiner Figur Einzigartigkeit verleihen. Dies wird dir helfen, deinen Charakter im Laufe des Spiels zum Leben zu erwecken. Im Folgenden stellen wir vier Kategorien von Charakteristika vor: Persönlichkeitsmerkmale, Ideale, Schwächen und Bindungen. Überlege dir über diese Kategorien hinaus, was dein Abenteurer für Lieblingsworte oder -sätze verwendet, welche Ticks und typischen Gesten er sich zu eigen gemacht hat, welche Laster er aufweist oder was ihn richtig nervt – kurz gesagt alles, was du dir noch vorstellen kannst.

Jeder Hintergrund, der später in diesem Kapitel vorgestellt wird, enthält Vorschläge für Charakteristika, die du nutzen kannst, um deine Vorstellungskraft anzuregen. Du bist natürlich nicht an diese Auswahlmöglichkeiten gebunden, doch sie sind ein guter Anfang.

Persönlichkeitsmerkmale: Statte deinen Charakter mit zwei Persönlichkeitsmerkmalen aus. Persönlichkeitsmerkmale sind eine kurze, einfache Weise, um einen Abenteurer von jedem anderen abzugrenzen. Sie sollten selbsterklärend und typisch für das sein, was deinen Charakter von anderen unterscheidet. „Ich bin schlau“ ist kein gutes Merkmal, da es viele Charaktere beschreibt. „Ich habe jedes Buch in Kerzenburg gelesen“ sagt hingegen etwas Spezifisches über die Interessen und Vorlieben deines Charakters aus.

Persönlichkeitsmerkmale können Vorlieben, bisherige Erfolge, Abneigungen, Ängste und weitere Eigenheiten deines Charakters sein.

Als Ausgangspunkt bietet es sich an, den höchsten und den niedrigsten Attributswert anzusehen und zu jedem ein passendes Persönlichkeitsmerkmal zu finden. Beide können positiv oder negativ ausfallen. Dein Charakter könnte zum Beispiel hart daran arbeiten, einen niedrigen Wert zu verbessern, oder mit einem hohen Wert prahlen.

Ideale: Beschreibe ein Ideal, das deinen Charakter antreibt. Ideale sind die Werte, an die dein Abenteurer am meisten glaubt. Sie können Fragen wie diese beantworten: Welche Prinzipien würde dein Charakter nie verraten? Wofür würde er Opfer bringen? Was treibt ihn an und bestimmt seine Ziele und Ambitionen? Was ist das Wichtigste, wonach er strebt?

Du kannst dir Ideale frei aussuchen, doch ist es ratsam, sich an der gewählten Gesinnung zu orientieren. Jeder Hintergrundabschnitt in diesem Kapitel enthält Vorschläge für Ideale. Fünf davon sind mit Aspekten der Gesinnung verbunden – also rechtschaffen, chaotisch, gut, böse und neutral.

Bindungen: Erstelle eine Bindung für deinen Charakter. Bindungen repräsentieren die Beziehung deines Charakters zu bestimmten Personen, Orten und Ereignissen. Sie verbinden ihn mit Aspekten seines Hintergrunds, und können ihn zu Heldentaten anspornen. Oder ihn dazu bringen, gegen seine eigenen Interessen zu handeln, wenn sie in Gefahr sind. Sie funktionieren ähnlich wie Ideale und beeinflussen die Motivationen und Ziele deines Charakters.

Bindungen können Fragen wie diese beantworten: Wer ist deinem Charakter am wichtigsten? Zu welchem Ort hat er eine besondere Verbindung? Was ist sein wertvollster Besitz?

Bindungen können mit der Klasse deines Abenteurers, seinem Hintergrund, seiner Volkszugehörigkeit und weiteren Aspekten seine Geschichte und Persönlichkeit zusammenhängen. Es ist außerdem möglich, dass er im Verlauf seiner Abenteuer neue Bindungen aufbaut.

Makel: Wähle einen Makel für deinen Charakter. Ein Makel ist ein Laster, eine Angst, eine Schwäche, ein Zwang – irgendetwas, das jemand anderes ausnutzen könnte, um deinem Charakter zu schaden oder ihn dazu zu bringen, gegen seine Interessen zu handeln. Mehr noch als negative Persönlichkeitsmerkmale können Makel Fragen wie diese beantworten: Was macht deinen Abenteurer wütend? Welche Person, welche Idee, welches Ereignis fürchtet er? Welche Laster hat er?

GRÖSSE UND GEWICHT

Lege Größe und Gewicht deines Charakters fest. In der Beschreibung deines Volks findest du Vorschläge. Du kannst auch die Zufallstabelle für Größe und Gewicht verwenden, um zufällige Werte zu erwürfeln. Der Würfelwurf in der Größenmodifikatorspalte bestimmt die zusätzliche Größe des Charakters in Zentimetern, die zur Grundgröße addiert wird. Dieselbe Zahl multipliziert mit dem Würfelwurf oder der Zahl in der Gewichtsmodifikatorspalte bestimmt das zusätzliche Gewicht des Charakters in Pfund, das zum Grundgewicht addiert wird.

ZUFALLSWERTE FÜR GRÖSSE UND GEWICHT

Volk	Grundwert Größe	Größen- modifikator	Grundwert Gewicht	Gewichts- modifikator
Mensch	140 cm	+2W10	110 Pfd.	× (2W4) Pfd.
Gebirgswerg	120 cm	+2W4	130 Pfd.	× (2W6) Pfd.
Halbling	80 cm	+2W4	35 Pfd.	× 1 Pfd.
Hochelf	135 cm	+2W10	90 Pfd.	× (1W4) Pfd.
Hügelzwerg	110 cm	+2W4	115 Pfd.	× (2W6) Pfd.
Waldelf	135 cm	+2W10	100 Pfd.	× (1W4) Pfd.

5. AUSTRÜSTUNG WÄHLEN

Klasse und Hintergrund deines Charakters bestimmen seine **Anfangsausrüstung**. Trage diese Ausrüstung auf deinem Charakterbogen ein. Alle diese Gegenstände werden in Kapitel 3 beschrieben.

RÜSTUNGSKLASSE

Deine **Rüstungsklasse** (RK) beschreibt, wie gut dein Charakter vor Verwundungen im Kampf geschützt ist. Deine RK wird von Dingen wie Rüstung und Schild beeinflusst, die du trägst, sowie dem Geschicklichkeitsmodifikator. Es tragen jedoch nicht alle Charaktere Rüstungen und Schilde. Wie in Kapitel 3 erläutert, muss dein Charakter mit Rüstungen und Schilden geübt sein, um sie tragen und wirksam einsetzen zu können, und seine Geübtheit mit Rüstungen und Schilden hängt von seiner Klasse ab.

Ohne Rüstung oder Schild beträgt die RK deines Charakters 10 + dem Geschicklichkeitsmodifikator. Wenn dein Charakter eine Rüstung, einen Schild oder beides trägt, errechnet sich deine RK anhand der Regeln in Kapitel 3. Trage die RK deines Abenteurers auf deinem Charakterbogen ein.

Einige Zauber und Klassenmerkmale beeinflussen die Berechnung deiner RK. Wenn verschiedene Merkmale die Berechnung deiner RK beeinflussen, kann nur eins der Merkmale zum Tragen kommen. Du bestimmst, welches das ist.

WAFFEN

Berechne für jede Waffe, die dein Charakter führt, den Modifikator, den du beim Angreifen mit der Waffe verwendest, und den Schaden, den du bei einem Treffer bewirkst.

Wenn du mit einer Waffe angreifst, würfelst du W20 und fügst deinen Übungsbonus (sofern du mit der Waffe geübt bist) und den jeweiligen Attributmodifikator hinzu.

Bei Angriffen mit **Nahkampfwaffen** verwendest du deinen Stärkemodifikator für Angriffe und Schadenswürfe. Bei Waffen mit der Eigenschaft Finesse wie einem Rapier kann stattdessen der Geschicklichkeitsmodifikator verwendet werden.

Bei Angriffen mit **Fernkampfwaffen** verwendest du deinen Geschicklichkeitsmodifikator für Angriffe und Schadenswürfe. Bei Nahkampfwaffen wie einem Beil, die die Eigenschaft Wurfwaffe besitzen, kann stattdessen der Stärkemodifikator verwendet werden.

6. ZUSAMMENARBEIT

D&D-Charaktere arbeiten nicht alleine. Jeder Charakter spielt seine Rolle innerhalb einer **Abenteurergruppe**, die zusammen auf ein gemeinsames Ziel hinarbeitet. Besprich mit deinen Mitspielern und eurem Spielleiter, ob die Charaktere einander kennen, wie sie zusammengefunden haben und welche Art von Missionen die Gruppe in Angriff könnte.

STUFENAUFSTIEG

Bei ihren Abenteuern gewinnen die Charaktere an Erfahrung, die durch Erfahrungspunkte repräsentiert wird. Erreicht ein Charakter eine bestimmte Gesamtzahl an Erfahrungspunkten, verbessern sich seine Fähigkeiten. Dieser Fortschritt wird als Stufenaufstieg bezeichnet.

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

In der Charakteraufstiegstabelle ist aufgeführt, wie viele EP für Stufenaufstiege erforderlich sind und welcher Übungsbonus auf einer bestimmten Stufe für den Charakter gilt.

Bei jedem Stufenaufstieg erhältst du einen zusätzlichen Trefferwürfel. Würfle den Trefferwürfel, füge dem Ergebnis deinen Konstitutionsmodifikator hinzu und addiere die Summe (mindestens 1) 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: Wenn Bruenor als Kämpfer die 8. Stufe erreicht, steigt sein Konstitutionswert von 17 auf 18, wodurch sein Konstitutionsmodifikator von +3 auf +4 steigt. Sein Trefferpunktemaximum wird dadurch um 8 erhöht.

In der Klassenbeschreibung deines Charakters erfährst du, welche sonstigen Verbesserungen die jeweiligen Stufen mit sich bringen.

VÖLKER

Menschen stellen in den Welten von D&D das größte Volk dar, aber sie leben und arbeiten mit Zwergen, Elfen, Halblingen und zahlreichen weiteren fantastischen Wesen zusammen. Dein Charakter gehört zu einem dieser Völker.

ELFEN

Elfen sind von nahezu übernatürlicher Anmut und leben an Orten von ätherischer Schönheit inmitten uralter Wälder oder in Türmen, die vor Feenlicht glitzern, wo sanfte Musik und zarte Düfte in der Luft liegen.

Elfen in der Fremde sind zumeist fahrende Barden, Handwerker oder Weise. Beim menschlichen Adel sind Elfen als Ausbilder für die Kinder in Schwertkampf und Magie sehr gefragt.

EINE PERSPEKTIVE DER ZEITLOSIGKEIT

Elfen können weit über 700 Jahre alt werden. Sie neigen eher zu Amüsiertheit als zu Aufregung, eher zu Neugier als zu Gier. Sie stehen über den Dingen, Alltäglichkeiten

beeindrucken sie nicht. Wenn sie allerdings ein Ziel verfolgen, sind Elfen fokussiert und unermüdlich – sei es, dass sie auf ein Abenteuer ausziehen, eine neue Fertigkeit oder eine Kunstform erlernen. Sie brauchen lange, um Freundschaften zu schließen oder sich Feinde zu machen, und noch länger, um sie wieder zu vergessen. Auf unbedeutende Beleidigungen reagieren sie mit Verachtung und auf ernste mit Vergeltung.

Im Angesicht der Gefahr sind Elfen flexibel wie die Äste eines jungen Baums. Sie vertrauen auf Diplomatie und Kompromisse um Streitigkeiten beizulegen, bevor diese in Gewalt ausbrechen. Sie sind dafür bekannt, sich zurückzuziehen, wenn Eindringlinge in ihre Wälder vorstoßen, und die Situation einfach selbstsicher auszusitzen. Doch wenn es nötig ist, bringen Elfen eine ernste, kämpferische Seite zum Vorschein und beweisen ihr Können mit Schwert und Bogen sowie ihr Verständnis von Strategie.

ERKUNDUNGEN UND ABENTEUER

Elfen ziehen aus Wanderlust auf Abenteuer aus. Da sie so langlebig sind, können sie Jahrhunderte der Erkundungen und Entdeckungen genießen. Elfen haben Freude daran, ihre Kampfkünste auszuüben oder größere magische Macht zu erlangen – was ihnen beides das Leben als Abenteurer erlaubt.

ELFENNAMEN

Elfen werden so lange als Kinder angesehen, bis sie sich selbst zu Erwachsenen erklären, was meist kurz nach ihrem hundertsten Geburtstag geschieht. In der Zeit davor ruft man sie bei ihrem Kindernamen. Unabhängig vom Alter wird kaum zwischen männlichen und weiblichen Namen unterschieden.

Mit dem Erklären des Erwachsenseins sucht sich jeder Elf einen neuen Namen aus. Es mag aber vorkommen, dass Familie und Freunde ihn weiterhin mit seinem Kindernamen ansprechen. Außerdem trägt jeder Elf einen Familiennamen, typischerweise eine Kombination aus anderen elfischen Wörtern. Manche Elfen, die mit Menschen reisen, übersetzen ihre Familiennamen in die Gemeinsprache, andere belassen sie in der elfischen Version.

ELFENMERKMALE

Dein elfischer Charakter hat die folgenden Eigenschaften:

Attributswerterhöhung: Dein Geschicklichkeitswert steigt um 2 Punkte.

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 Namen und kann bis zu 750 Jahre alt werden.

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

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt neun Meter.

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

Feenblut: Du hast bei Rettungswürfen gegen Bezauberungen einen Vorteil und bist immun gegen Schlafzauber.

Geschärfte Sinne: Du bist in der Fertigkeit Wahrnehmung geübt.

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 Vorteile wie ein Mensch, der acht Stunden geschlafen hat.

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

Volksunterarten: Vor Urzeiten teilte eine Abspaltung das elfische Volk in drei Unterarten auf: die Waldelfen, die Hochelfen und die Dunkelelfen, für gewöhnlich Drow genannt. In diesem Regelwerk werden zwei der Volksunterarten vorgestellt: Hochelfen und Waldelfen. Wähle eine dieser Volksunterarten aus und füge ihre Merkmale deinen anderen Volksmerkmalen hinzu.

HOCHELFEN

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

Die Sonnenelfen der Vergessenen Reiche, auch Goldelfen oder Morgenelfen genannt, besitzen bronzefarbene Haut und kupferfarbenes, schwarzes oder goldblondes Haar. Ihre Augen sind golden, silbern oder schwarz. Mondelfen, auch Silber- oder Grauelven genannt, weisen eine wesentlich blässere, alabasterfarbene Haut auf, die manchmal von sanftem Blau durchzogen ist. Sie haben oft silberweiße, schwarze oder blaue Haare. Auch verschiedene Blond-, Braun- und Rottöne sind keine Seltenheit. Ihre Augen sind blau oder grün und mit Gold gesprenkelt.

Attributswerterhöhung: Dein Intelligenzwert steigt um 1 Punkt.

Elfische Waffenvertrautheit: Du bist im Umgang mit dem Kurzsword, Langsword, Kurzbogen und Langbogen geübt.

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

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

WALDELFFEN

Als Waldelf besitzt du scharfe Sinne und eine gute Intuition. Deine flinken Füße tragen dich schnell und lautlos durch die Wälder deiner Heimat. Die Waldelfen der Vergessenen Reiche sind zurückhaltend und misstrauisch gegenüber Nichtelfen. Andere Namen für sie sind Wildelfen, Kupferelfen oder Grünelfen.

Die Haut von Waldelfen neigt zu kupferfarbenen Tönen, manchmal mit Spuren von grün. Ihr Haar ist meist braun oder schwarz, doch gelegentlich auch blond oder kupferrot. Ihre Augen sind grün, dunkel- oder haselnussbraun.

Attributswerterhöhung: Dein Weisheitswert steigt um 1 Punkt.

Deckmantel der Wildnis: Du kannst versuchen, dich zu verstecken, selbst wenn du nur leicht von Blattwerk, starkem Regen, fallendem Schnee, Nebel oder anderen Naturphänomenen verschleiert wirst.

Elfische Waffenvertrautheit: Du bist im Umgang mit dem Kurzsword, Langsword, Kurzbogen und Langbogen geübt.

Flinkheit: Deine Grundbewegungsrate beträgt 10,5 Meter.



HALBLING

Der Komfort eines Heims ist das Lebensziel der meisten Halblinge: ein Platz, um sich in Ruhe und Frieden niederzulassen, weit weg von plündernden Monsterhorden und sich bekämpfenden Armeen. Ein knisterndes Feuer, ein üppiges Mahl, ausgesuchte Getränke und anregende Unterhaltungen. Während manche Halblinge ihre Tage in abgelegenen landwirtschaftlichen Gemeinschaften verbringen, bilden andere nomadische Verbände, die ständig auf der Reise sind, gelockt von den offenen Straßen und der Weite des Horizonts, um die Wunder neuer Länder und Völker zu entdecken.

KLEIN UND PRAKTISCH

Die winzigen Halblinge überleben in einer Welt voller größerer Kreaturen, indem sie unbemerkt bleiben oder, falls das nicht klappt, Streitigkeiten aus dem Weg gehen. Mit ihren knapp 90 Zentimetern Größe wirken sie ziemlich harmlos und so haben sie es jahrhundertlang geschafft, im Schatten von Imperien und unbehelligt von Kriegen zu überleben.

Halblinge tragen gerne zweckmäßige Kleidung, wobei sie helle Farben bevorzugen. Die praktische Veranlagung von Halblingen reicht über ihre Kleiderwahl hinaus. Sie erfreuen sich an den einfachen Dingen des Lebens und machen sich wenig aus Prunk und Angeberei. Selbst die wohlhabendsten Halblinge verstauen ihre Reichtümer in Kisten im Keller, anstatt sie zur Schau zu stellen. Sie haben Geschick darin, die einfachste Lösung für ein Problem zu finden, und bringen selten Geduld für Unentschlossenheit auf.

FREUNDLICH UND NEUGIERIG

Halblinge sind ein umgängliches und fröhliches Volk. Sie schätzen ihre Bindungen zur Familie und zu Freunden, aber auch den Komfort von Heim und Herd. Sogar die Abenteurer unter ihnen wagen sich aus Beweggründen in die Welt, die mit Gemeinschaft, Freundschaft, Wanderlust oder Neugier zusammenhängen. Sie lieben es, Neues zu entdecken – selbst einfache Dinge wie exotisches Essen oder unbekannte Kleidungsstile.

Halblinge empfinden schnell Mitleid und Hass, wenn sie ein anderes Lebewesen leiden sehen. Sie sind großzügig und teilen bereitwillig alles, was sie besitzen – selbst in mageren Zeiten.

HALBLINGMERKMALE

Dein Halbling-Charakter hat die folgenden Eigenschaften:

Attributswerterhöhung: Dein Geschicklichkeitswert steigt um 2 Punkte.

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

Größe: Halblinge sind im Schnitt etwa 90 Zentimeter groß und wiegen dabei um die 40 Pfund. Ihre Größenkategorie ist klein.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 7,5 Meter.

Halblingsgewandtheit: Du kannst dich durch Bereiche von anderen Kreaturen bewegen, die von einer höheren Größenkategorie sind als du.

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

Tapferkeit: Du hast bei Rettungswürfen gegen Verängstigung einen Vorteil.

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 robust und verbreitet. Fast alle Halblinge bedienen sich der Gemeinsprache, um sich mit den Leuten zu unterhalten, in deren Ländern sie wohnen oder durch deren Länder sie reisen.

Volksunterarten: Die beiden Hauptarten von Halblingen, Leichtfuß und Stämmige, sind eher nah verwandte Familien als wahre Volksunterarten. Wähle eine dieser Volksunterarten aus und füge ihre Merkmale deinen anderen Volksmerkmalen hinzu.

LEICHTFUSS-HALBLINGE

Als Leichtfuß-Halbling kannst du dich mühelos verstecken und sogar andere Leute als Deckung verwenden. Du neigst dazu, besonders gut mit anderen auszukommen. In den Vergessenen Reichen sind Leichtfüße die am weitesten verbreiteten Halblinge und deswegen die gewöhnlichste Unterart.

Attributswerterhöhung: Dein Charismawert steigt um 1 Punkt.

Angeborene Verstoßenheit: Du kannst sogar versuchen, dich zu verstecken, wenn du nur von einer Kreatur verdeckt wirst, die einer höheren Größenkategorie als du angehört.

STÄMMIGE HALBLINGE

Als Stämmiger bist du zäher als andere Halblinge. In den Vergessenen Reichen werden diese Halblinge Starkherzen genannt und sind dort im Süden am weitesten verbreitet.

Attributswerterhöhung: Dein Konstitutionswert steigt um 1 Punkt.

Unempfindlichkeit: Du hast bei Rettungswürfen gegen Gift einen Vorteil und bist resistent gegen Giftschaten.

MENSCH

In den Chroniken der meisten Welten sind die Menschen das jüngste der verbreiteten Völker, kurzlebig im Vergleich zu Zwergen, Elfen und Drachen. Möglicherweise liegt es gerade an dieser Kurzlebigkeit, dass sie danach streben, so viel wie möglich in den ihnen gegebenen Jahren zu erreichen. Vielleicht haben sie auch das Gefühl, den älteren Völkern etwas beweisen zu müssen, und bauen deswegen ihre mächtigen Imperien auf. Was immer sie anspornt, Menschen sind die Erfinder und Pioniere, die treibenden Kräfte in diesen Welten.

VIelfalt in allen Dingen

Menschen sind das anpassungsfähigste und ehrgeizigste unter den verbreiteten Völkern. In den vielen Ländern, in denen sie sich angesiedelt haben, besitzen sie stark unterschiedliche Interessen, Moralvorstellungen und Gebräuche. Wenn sie sich einmal niederlassen, bleiben sie auch: Sie erbauen Städte, die über Zeitalter hinweg fortbestehen. Ein Mensch mag zwar eine relativ kurze Lebensspanne besitzen, aber menschliche Nationen und Kulturen erhalten Traditionen und Institutionen aufrecht: Tempel, Regierungen, Bibliotheken und Gesetzesbücher, deren Ursprünge weit über die Erinnerung jedes einzelnen Menschen hinausgehen. Meist leben Menschen völlig in der Gegenwart, was gut zu einem Leben als Abenteurer passt, doch planen sie auch für die Zukunft und sind bestrebt, ein bleibendes Vermächtnis zu hinterlassen. Einzeln und als Gruppe sind Menschen geschickte Anpassungskünstler, die schnell auf gesellschaftliche und politische Veränderungen reagieren.

MENSCHENMERKMALE

Dein menschlicher Charakter hat folgende Eigenschaften:

Attributswerterhöhung: Jeder deiner Attributswerte steigt um 1 Punkt.

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

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.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt neun Meter.

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

ZWERGE

Königreiche voller antiker Erhabenheit, in den Fuß von Bergen geschlagene Hallen, der Widerhall von Spitzhacken und Hämmern aus tiefen Minen und feurigen Schmieden, die Verbundenheit mit Klan und Tradition und brennender Hass auf Goblins und Orks – diese Dinge verbinden alle Zwerge.

GUTES GEDÄCHTNIS, LANGE FEINDSCHAFTEN

Zwerge können über 400 Jahre alt werden. Sie schätzen die Traditionen ihres Klans und geben diese auch nicht einfach auf, können manche ihre Ahnenreihe doch bis zur Gründung der ältesten Festungsanlagen am Anbeginn der Zeiten zurückverfolgen. Teil dieser Traditionen ist die Verehrung ihrer Götter, die zwergische Ideale wie Fleiß, Geschick im Kampf und im Schmiedehandwerk hochhalten.

KLANS UND KÖNIGREICHE

Die Zwerge haben ihre Königreiche tief in den Bergen errichtet, wo sie nach Edelsteinen und wertvollen Metallen graben, um wundersame Gegenstände daraus zu fertigen. Zwerge lieben die Schönheit und Kunstfertigkeit von Edelmetallen und feinem Schmuck – manchmal bis hin zur Habgier. Reichtümer, die sie nicht im Berg finden, erwerben sie durch Handel.

Die bestimmende Kraft der Zwergengesellschaft ist der Klan. Auch fern ihrer Königreiche halten sie Klanzugehörigkeit und Verwandtschaft in höchsten Ehren und rufen bei Schwüren und Flüchen ihre Ahnen an. Klanlosigkeit ist das Schlimmste, was einem Zwerg widerfahren kann.

Zwerge in der Fremde sind zumeist Handwerker, vor allem Waffen- und Rüstungsschmiede oder Juweliere. Manche werden zu Söldnern oder Leibwächtern, die aufgrund ihrer Tapferkeit und Loyalität sehr gefragt sind.

GÖTTER, GOLD UND KLANS

Zwerge, die ein Abenteuererleben aufnehmen, könnten von der Sehnsucht nach Schätzen getrieben sein. Andere Zwerge treibt die Inspiration einer Gottheit an, eine Berufung oder schlicht das Verlangen, einem einzelnen Zwergengott Ruhm einzubringen. Auch der Klan und die Vorfahren können eine wichtige Motivation sein. Zwerge trachten vielleicht danach, die verlorene Ehre ihres Klans wiederherzustellen, eine alte Schmach zu rächen oder sich nach der eigenen Verbannung einen neuen Platz im Klan zu verdienen. Sie könnten auch nach der verschollenen Axt eines mächtigen Vorfahren suchen.

ZWERGENEIGENSCHAFTEN

Dein Zwergencharakter hat die folgenden Eigenschaften:

Attributswerterhöhung: Dein Konstitutionswert steigt um 2 Punkte.

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

Größe: Zwerge sind 1,2 bis 1,5 Meter groß und wiegen um die 150 Pfund. Ihre Größenkategorie ist mittelgroß.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 7,5 Meter. Schwere Rüstung beeinträchtigt die Bewegungsrate von Zwergen nicht.

Dunkelsicht: Durch das Leben unter Tage können Zwerge auch bei schlechten Lichtverhältnissen hervorragend sehen. Im Umkreis von 18 Metern können sie in dämmerigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmerigem Licht. Allerdings können sie im Dunkeln keine Farben, sondern nur Graustufen erkennen.

Handwerkliches Geschick: Zwerge sind mit den Werkzeugen eines der folgenden Berufe nach deiner Wahl geübt: Braumeister, Schmied oder Steinmetz.

Steingespür: Immer wenn du einen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) ablegst, 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.

Zwergisches Kampfttraining: Zwerge sind im Umgang mit Beilen, leichten Hämmern, Kriegshämmern und Streitäxten geübt.

Zwergische Unverwüstlichkeit: Zwerge haben bei Rettungswürfen gegen Gifte einen Vorteil und sind resistent gegen Schaden durch Gifte (Resistenzregel siehe Seite 45).

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 wieder, den Zwerge in anderen Sprachen haben.

Volksunterarten: Es gibt zwei große Unterarten des Zwergenvolks in den Welten von DUNGEONS & DRAGONS: Gebirgswerge und Hügelzwerg. Wähle eine dieser Volksunterarten aus und füge ihre Merkmale deinen anderen Volksmerkmalen hinzu.

GEbirgSZWERG

Als Gebirgswerg bist du stark, zäh und an ein hartes Leben in rauer Umgebung gewöhnt. Du bist wahrscheinlich recht groß für einen Zwerg und neigst zu einem helleren Hautton. Die Schildzwerg im Norden der Vergessenen Reiche sind Gebirgswerge.

Attributswerterhöhung: Dein Stärkewert steigt um 2 Punkte.

Zwergische Rüstungsvertrautheit: Du bist im Umgang mit leichter und mittelschwerer Rüstung geübt.

HÜGELZWERG

Als Hügelzwerg besitzt du scharfe Sinne, eine gute Intuition und bist sehr widerstandsfähig. Die Goldzwerg der Vergessenen Reiche sind Hügelzwerg.

Attributswerterhöhung: Dein Weisheitswert steigt um 1 Punkt.

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

CHARAKTERKLASSEN

Wir stellen dir hier fünf Klassen vor: Barde, Kleriker, Kämpfer, Schurke und Magier. Im *Spielerhandbuch* findest du erweiterte Versionen dieser Klassen und auch weitere Klassen.

BARDE

Ob Dichter, Gelehrter oder Halunke – ein Barde webt Magie in seine Musik und seine Worte, um Verbündete zu inspirieren, Feinde zu entmutigen, den Geist anderer zu beeinflussen und Wunden zu heilen. Der Barde ist ein Meister des Liedes, der Rhetorik und der darin enthaltenen Magie. Laut den Barden wurde das Multiversum durch das gesprochene Wort ins Leben gerufen und erhielt durch die Worte der Götter Gestalt. Die Echos dieser ursprünglichen Worte der Schöpfung sind immer noch im Kosmos zu hören. Die Musik der Barden ist ein Versuch, diese Echos einzufangen und in ihren Zaubern und Kräften zu nutzen.

INSPIRATIONEN FÜR ABENTEUER

Seiten lassen sich Barden lange an einem Ort nieder, und ihre Sehnsucht zu reisen, neue interessante Geschichten zu finden, die sie weitererzählen können, macht eine Karriere als Abenteurer zu einer natürlichen Berufung. Jedes Abenteuer ist eine Gelegenheit zum



Lernen, zum Üben einer Vielzahl von Fertigkeiten, zum Betreten längst vergessener Gruften, zum Entdecken verloren geglaubter magischer Werke, zum Entziffern alter Folianten, zur Reise an fremde Orte oder zum Treffen exotischer Kreaturen.

Barden lieben es, Abenteurer zu begleiten, um aus erster Hand von ihren Heldentaten zu berichten. Ein Barde, der aus eigener Erfahrung eine beeindruckende Geschichte erzählen kann, erntet den Ruhm seiner Kollegen. Nachdem sie unzählige Geschichten von Helden und ihren unglaublichen Aufgaben erzählt haben, fassen sich viele Barden ein Herz und ziehen selbst auf Abenteuer aus.

EINEN BARDEN ERSTELLEN

Wer warst du früher? Warst du ein Lehrling eines anderen Barden, bis du dich auf deinen eigenen Weg gemacht hast? Hast du eine Schule besucht, an der du bardische Überlieferungen studiert und musikalische Magie geübt hast? Vielleicht warst du ein Ausreißer oder ein Waisenkind und wurdest von einem wandernden Barden als Schüler aufgenommen. Du könntest auch das Kind einer Adelsfamilie sein, das von einem Meister unterrichtet wurde. Vielleicht wurdest du von einer Vettel entführt und du hast dir dein Leben, deine Freiheit und deine musikalische Gabe zu einem gewissen Preis erhandelt?

SCHNELLERSTELLUNG

Anhand der folgenden Vorschläge kannst du rasch einen Barden erstellen. Charisma sollte dein höchster Attributswert sein, gefolgt von Geschicklichkeit.

DER 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, Bardenschulenmerkmal	3	9	4	3	3	–	–	–	–	–	–

Wähle anschließend den Unterhaltungskünstler als Hintergrund. Wähle die Zaubertricks *Tanzende Lichter* und *Gehässiger Spott* sowie die folgenden Zauber des 1. Grades: *Person bezaubern*, *Magie entdecken*, *Heilendes Wort* und *Donnerwooge*.

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, Kurzschwerter, Langschwerter, Rapiere und Handarmbrüste

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) Rapier, (b) Langschwert oder (c) eine beliebige einfache Waffe
- (a) Diplomatausrüstung oder (b) Unterhaltungskünstler-Ausrüstung
- Ein Musikinstrument
- Lederrüstung und ein Dolch

ZAUBERWIRKEN

Du hast gelernt, die Realität im Einklang mit deinen Wünschen und deiner Musik neu zu gestalten. Deine Zauber sind Teil eines gewaltigen Repertoires und du kannst deine Magie auf unterschiedliche Situationen abstimmen. Die allgemeinen Regeln zum Zauberwirken findest du in Kapitel 4.

BARDEN-ZAUBERLISTE

Dies ist Liste der Zauber, die Barden lernen können. Sie ist nach Zaubergrad sortiert, nicht nach Charakterstufe. Kann ein Zauber als Ritual gewirkt werden, steht nach dem Namen des Zaubers der Zusatz „Ritual“. Im *Spielerhandbuch* findest du eine erweiterte Version dieser Liste.

ZAUBERTRICKS (0. GRAD)

Ausbessern

Einfache Illusion

Gehässiger Spott

Licht

Magierhand

Taschenspielerei

1. GRAD

Donnerwooge

Federfall

Feenfeuer

Heilendes Wort

Identifizieren (Ritual)

Lange Schritte

Lautloses Trugbild

Magie entdecken (Ritual)

Person bezaubern

Schlaf

Selbstverkleidung

Sprachen verstehen (Ritual)

Wunden heilen

2. GRAD

Einflüsterung

Klopfen

Person festhalten

Schwache Genesung

Stille (Ritual)

Unsichtbarkeit

Zerbersten

3. GRAD

Furcht

Magie bannen

Mächtiges Trugbild

Verständigung

ZAUBERTRICKS

Du beherrscht 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 Aufstiegstabelle des Barden).

ZAUBERPLÄTZE

In der Aufstiegstabelle des Barden siehst du, wie viele Zauberplätze zum Wirken von Zaubern der jeweiligen Grade zur Verfügung stehen. Um einen dieser Zauber zu wirken, musst du einen Platz des gleichen oder höheren Grades verbrauchen. Verbrauchte Zauberplätze werden durch eine lange Rast wiederhergestellt.

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

BEKANNTE ZAUBER DES 1. GRADES UND HÖHER

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

Die Spalte „Bekannte Zauber“ der Bardenaufstiegstabelle gibt an, wann du weitere Bardenzauber lernen kannst. Der Grad dieser Zauber muss dem der verfügbaren Zauberplätze entsprechen (siehe Tabelle). Beispiel: Wenn du die dritte Stufe dieser Klasse erreichst, kannst du einen neuen Zauber des 1. oder 2. Grades erlernen.

Wenn du eine Stufe in dieser Klasse aufsteigst, kannst du außerdem einen der bekannten Bardenzauber durch einen anderen aus der Liste ersetzen, dessen Grad den verfügbaren Zauberplätzen entsprechen muss.

ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN

Dein Attribut zum Wirken von Bardenzaubern ist Charisma. Wenn die Beschreibung eines Zaubers den Begriff „Attribut zum Zaubern“ enthält, verwendest du deinen Charismawert. Außerdem verwendest du deinen Charismamodifikator beim Festlegen des Rettungswurf-SG für gewirkte Bardenzauber und bei Angriffswürfen (siehe Kapitel 4).

RITUALE WIRKEN

Du kannst bekannte Bardenzauber auch als Ritual wirken, falls sie als solche gekennzeichnet sind. In Kapitel 4 erfährst du, wie Rituale funktionieren.

ZAUBERFOKUS

Als Zauberfokus für deine Bardenzauber kannst du ein Musikinstrument verwenden (Beispiele in Kapitel 3).

BARDISCHE INSPIRATION

Du kannst andere durch bewegende Worte oder Musik inspirieren. Als Bonusaktion kannst du in deinem Zug innerhalb von 18 Metern Reichweite 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 werfen und das Ergebnis auf einen Attributs-, Angriffs- oder Rettungswurf addieren. Sie kann auch nach diesem Wurf entscheiden, ob sie den bardischen Inspirationswürfel einsetzen möchte, aber muss das tun, bevor der Spielleiter 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 wird zu einem W8, wenn du die 5. Stufe in dieser Klasse erreichst.

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 befreundete Kreatur, die dich hören kann, durch das Ausgeben von Trefferwürfeln zum Ende einer kurzen Rast Trefferpunkte wiedererlangt, erhält jede Kreatur 1W6 zusätzliche Trefferpunkte zurück.

BARDENSCHULE

Auf der 3. Stufe wirst du in die fortgeschrittenen Techniken einer Bardenschule deiner Wahl eingeweiht: die Schule des Wagemuts oder die Schule des Wissens, die am Ende dieses Abschnitts beschrieben werden. Deine Schule verleiht dir auf der 3. und der 6. Stufe jeweils ein Merkmal.

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.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Beim Erreichen der 4. Stufe darfst du einen Attributswert deiner Wahl um zwei Punkte oder zwei Attributswerte um jeweils einen Punkt erhöhen. 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 haben du und deine Verbündeten im Umkreis von neun Metern einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen „Bezaubert“ oder „Verängstigt“. Eine Kreatur muss dich hören können, damit sie diesen Vorzug nutzen kann. Die Darbietung endet vorzeitig, falls du zum Schweigen gebracht oder kampfunfähig wirst. Du kannst sie auch freiwillig beenden, wozu keine Aktion notwendig ist.

BARDENSCHULEN

Barden formen lose Bünde, die sie Schulen nennen, um die Zusammenarbeit zu erleichtern und ihre Traditionen zu bewahren.

SCHULE DES WAGEMUTS

Die verwegenen Barden der Schule des Wagemuts halten mit ihren Erzählungen die Erinnerung an die größten Helden der Vergangenheit lebendig und inspirieren damit eine neue Generation von Abenteurern. Sie bereisen die Lande, um Zeuge von großen Ereignissen zu werden und dafür zu sorgen, dass sie nicht vergessen werden.

ZUSÄTZLICHE ÜBUNG

Mit dem Beitritt zur Schule des Wagemuts auf der 3. Stufe erhältst du Übung in mittelschweren Rüstungen, Schilden und Kriegswaffen.

KAMPFINSPIRATION

Ebenfalls auf der 3. Stufe lernst du, andere im Kampf zu inspirieren. Eine Kreatur, die einen deiner bardischen Inspirationswürfel hat, kann diesen dazu verwenden, einen gerade ausgeführten Schadenswurf mit einer Waffe um das Ergebnis des Inspirationswürfels zu erhöhen. Wird ein Angriffswurf gegen sie ausgeführt, kann sie auch ihre Reaktion verwenden, um das Ergebnis des bardischen Inspirationswürfels für diesen Angriff zu ihrer Rüstungsklasse zu addieren.

ZUSÄTZLICHER ANGRIFF

Ab der 6. Stufe kannst du zweimal statt nur einmal angreifen, wenn du eine Angriffsaktion in deinem Zug ausführst.

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 Volksballaden singen oder an königlichen Höfen aufwändige Kompositionen aufführen: Diese Barden nutzen ihre Gaben, um das Publikum in ihren Bann zu ziehen.

ZUSÄTZLICHE ÜBUNG

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

SCHNEIDENDE WORTE

Ebenfalls beim Erreichen der 3. Stufe lernst du, 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, innerhalb von 18 Metern einen Angriffs-, Attributs- oder Schadenswurf aus, kannst du als Reaktion eine Anwendung deiner Bardischen Inspiration einsetzen. Würfle mit deinem Inspirationswürfel und ziehe das Ergebnis vom Wurf der Kreatur ab. Dies kannst du tun, nachdem die Kreatur gewürfelt hat, aber bevor der SL dessen Erfolg oder Misserfolg bekannt gibt oder der Schaden angewendet wird. Die Kreatur ist immun, wenn sie dich nicht hören kann oder immun gegen Bezauberung ist.

ZUSÄTZLICHE MAGISCHE GEHEIMNISSE

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

KÄMPFER

Edle Ritter, mächtige Champions, Elitesoldaten und verschlagene Söldner – als Kämpfer einigt sie ihre beispiellose Meisterschaft im Umgang mit Waffen und Rüstungen. Auch mit dem Tod sind sie wohl vertraut und sehen ihm voller Trotz ins Auge, wenn sie ihre Freunde verteidigen oder ihre Feinde vernichten.

VIELSEITIGE SPEZIALISTEN

Kämpfer führen alle Waffen mit Geschick. Ebenso sind Kämpfer mit Schilden und jeder Art von Rüstung vertraut. Über dieses grundsätzliche Verständnis hinaus spezialisiert sich jeder Kämpfer auf einen bestimmten Kampfstil. Manche konzentrieren sich aufs Bogenschießen, andere auf das gleichzeitige Führen von zwei Waffen und wieder andere auf das Verstärken ihrer Kampfkünste mit Magie. Diese Kombination aus breitgefächertem generellen Können und vertiefter Spezialisierung machen Kämpfer zu überlegenen Kriegerern.

EINEN KÄMPFER ERSTELLEN

Bedenke beim Erstellen deines Kämpfers immer die folgenden zwei Elemente, die eng miteinander verbunden sind und seine Hintergrundgeschichte ausmachen: Wo hast du deine Kampfausbildung absolviert – und was hat dich dabei von den anderen, einfachen Kriegerern unterschieden? Warst du besonders tapfer? Hast du besondere Hilfe von einem Mentor erhalten? Was hat dich überhaupt dazu gebracht, diesen Weg zu beschreiten?

Vielleicht wurdest du an einer Kriegsakademie in Strategie, Taktik und Militärgeschichte unterrichtet. Oder hast du dir dein gesamtes Können selbst beigebracht? Hast du das Schwert in die Hand genommen, um dem beschränkten Leben als Bauer zu entkommen, oder folgst du einer stolzen Familientradition? Wie bist du an deine Waffen und deine Rüstung gelangt? Sie könnten Erbstücke sein oder aus Militärbeständen stammen. Oder vielleicht musstest du jahrelang sparen, um sie dir leisten zu können.

SCHNELLERSTELLUNG

Mithilfe der folgenden Vorschläge kannst du rasch einen Kämpfer erstellen. Setze deinen höchsten Attributswert auf Stärke oder Geschicklichkeit, je nachdem, ob du dich eher auf Nahkampf oder Fernkampf oder eine Waffe mit Finesse spezialisieren willst. Als zweithöchsten Wert solltest du Konstitution wählen. Wähle zusätzlich den Hintergrund Soldat.

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 Stufe als Kämpfer nach der 1. Stufe

ÜBUNG

Rüstungen: Alle Rüstungen, Schilde

Waffen: Einfache Waffen, Kriegswaffen

Werkzeuge: Keine

Rettungswürfe: Stärke, Konstitution

Fertigkeiten: Zwei nach Wahl: 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) Kriegswaffe und Schild oder (b) zwei Kriegswaffen
- (a) Leichte Armbrust mit 20 Bolzen oder (b) zwei Beile
- (a) Kerker-Erkunderausrüstung oder (b) Entdeckerausrüstung

DER 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

KAMPFSTIL

Wähle eine der folgenden Möglichkeiten als deine Spezialisierung: Bogenschießen, Duellieren, Kampf mit großen Waffen, Leibwache, Verteidigung oder Zwei-Waffen-Kampf. 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, dass der Angreifer bei seinem Angriffswurf einen Nachteil hat. Du musst dafür ein 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 deine Bonusaktion verwenden, um Trefferpunkte in Höhe von $1W10 +$ deiner Stufe als Kämpfer wiederzuerlangen.

Hast du diese Fähigkeit einmal eingesetzt, steht sie 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. Du kannst in deinem Zug eine zusätzliche Aktion ausführen.

Hast du diese Fähigkeit einmal eingesetzt, steht sie dir erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung.

KAMPFARCHETYPEN

Mit der 3. Stufe entscheidest du dich für einen Kampfarchetyp, der deinen Weg als Kämpfer bestimmt und deine Techniken und Kampfstile beeinflusst. Am Ende dieser Klassenbeschreibung werden die Archetypen Champion und Mystischer Ritter aufgeführt. Weitere Informationen zu Kampfarchetypen findest du im *Spielerhandbuch*.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Beim Erreichen der 4. Stufe und dann wieder der 6. Stufe kannst du einen Attributswert deiner Wahl um zwei Punkte steigern. Du kannst stattdessen auch zwei Attributswerte um jeweils einen Punkt 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 eine Angriffsaktion in deinem Zug ausführst.

KAMPFARCHETYPEN

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

CHAMPION

Der Archetyp Champion verfeinert sein Können auf dem Schlachtfeld bis hin zur tödlichen Perfektion.

VERFESSERTE KRITISCHE TREFFER

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

MYSTISCHER RITTER

Der Archetyp Mystischer Ritter kombiniert die meisterhafte Kriegskunst, die allen Kämpfern zu eigen ist, mit einem sorgfältigen Studium der Magie. Sie konzentrieren ihre Studien auf zwei der acht Schulen der Magie: Bannmagie und Hervorrufungen. Diese Ritter lernen nur wenige Zauber, die sie ihrem Gedächtnis anvertrauen, anstatt sie in einem Zauberbuch festzuhalten.

ZAUBERWIRKEN

Wenn du die 3. Stufe erreichst, erweiterst du deine Kampfkraft um die Fähigkeit, Zauber wirken zu können. Die allgemeinen Regeln zum Zauberwirken findest du in Kapitel 4. Die Zauber für Mystischer Ritter stehen auf der Zauberliste des Magiers (Seite 57).

ZAUBERTABELLE DES MYSTISCHEN RITTERS

Kämpfer- stufe	Bekannte Zauber- tricks	Zauber Bekannte	– Zauberplätze pro Zaubergrad –			
			1.	2.	3.	4.
3.	2	3	2	–	–	–
4.	2	4	3	–	–	–
5.	2	4	3	–	–	–
6.	2	4	3	–	–	–

Zaubertricks: Du beherrscht zwei Zaubertricks deiner Wahl aus der Zauberliste des Magiers.

Zauberplätze: Die Zaubertabelle des Mystischen Ritters gibt an, wie viele Zauberplätze dir zur Verfügung stehen und welchen Grad die Zauber haben. Um einen dieser Zauber zu wirken, musst du einen Platz des gleichen oder höheren Grades verbrauchen. Verbrauchte Zauberplätze werden durch eine lange Rast wiederhergestellt.

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

Bekannte Zauber des 1. Grades und höher:

Du kennst drei Magierzauber des 1. Grades, von denen zwei Bannzauber oder Hervorrufungszauber aus der Zauberliste des Magiers sein müssen.

Die Spalte „Bekannte Zauber“ in der Zaubertabelle des Mystischen Ritters gibt dir an, wie viele neue Magierzauber des 1. Grades oder höher du bei einem Stufenaufstieg erlernen kannst. Jeder ausgewählte Zauber muss ein Bannzauber oder Hervorrufungszauber sein und einem Grad entsprechen, für den du auch Zauberplätze besitzt.

Beispiel: Wenn du mit dieser Klasse die 4. Stufe erreichst, darfst du einen neuen Zauber des 1. Grades erlernen.

Immer wenn du mit dieser Klasse um eine Stufe aufsteigst, kannst du einen der dir bekannten Magierzauber mit einem anderen deiner Wahl aus der Zauberliste ersetzen. Der Grad des neuen Zaubers muss dem Grad deiner Zauberplätze entsprechen und es muss sich um einen Bannzauber oder Hervorrufungszauber handeln, es sei denn, du ersetzt den Zauber, den du auf der 3. Stufe von einer beliebigen Schule der Magie erlernen konntest.

Attribut zum Zauberwirken: Das Attribut, mit dem du deine Zauber wirkst, ist deine Intelligenz. Wenn sich ein Zauber auf das zum Zaubern nötige Attribut bezieht, verwendest du deine Intelligenz. Zusätzlich verwendest du deinen Intelligenzmodifikator beim Festlegen des SG für Rettungswürfe, wenn du Magierzauber wirkst, und für Angriffswürfe (siehe Kapitel 4).

KLERIKER

Kleriker sind Mittler zwischen der Welt der Sterblichen und den fernen Ebenen der Götter. So vielfältig die Gottheiten auch sein mögen, denen sie dienen: Alle streben Kleriker danach, deren Werk zu verkörpern. Sie sind außerdem von göttlicher Magie erfüllt.

HEILER UND KRIEGER

Göttliche Magie ist – wie der Name schon sagt – die Macht der Götter, die durch sie in die Welt strömt. Kleriker kanalisieren diese Macht in Form wundersamer Effekte. Die Fähigkeit, göttliche Magie zu nutzen, hängt nicht von Übung oder Lerneifer ab. Ein Kleriker mag zwar Gebetsformeln und uralte Rituale lernen, doch die Fähigkeit, Klerikerzauber zu wirken, stützt sich auf die Verehrung der Gottheit und das intuitive Wissen um ihre Wünsche.

Kleriker wissen hilfreiche und heilende Magie für ihre Verbündeten mit Zaubern zu kombinieren, die ihren Feinden schaden. Sie können Ehrfurcht und Angst einflößen, Gegner mit Krankheit und Gift verfluchen und sogar Flammen vom Himmel herabbeschwören. Bei Halunken, denen am besten mit dem Streitkolben beizukommen ist, nutzen Kleriker ihr Kampftraining, um sich mit den Göttern an ihrer Seite in den Nahkampf zu stürzen.

AGENTEN DES GÖTTLICHEN

Nicht alle Tempeldiener oder Liturgen in Tempeln oder Schreinen sind Kleriker. Einige Priester sind zu einem einfachen Leben des Dienens im Tempel berufen und erfüllen den Willen ihres Gottes durch Gebet und Opfer statt durch Magie und Waffenstärke. In manchen Städten stellt die Priesterschaft ein politisches Amt dar und hat nichts mit göttlicher Kommunion zu tun. Echte Kleriker sind selten.

Wenn sich ein Kleriker ins Abenteuer begibt, dann üblicherweise deswegen, weil sein Gott es verlangt. Dieser Pfad bedeutet oft, Gefahren jenseits der Mauern der Zivilisation zu meistern. Viele Kleriker beschützen außerdem die Anhänger ihres Gottes. Dies kann Kämpfe gegen wilde Monster, Friedensverhandlungen zwischen Nationen oder das Versiegeln böser Portale bedeuten.

EINEN KLERIKER ERSTELLEN

Wenn du einen Kleriker erstellst, ist die wichtigste Frage, welchem Gott er dient. Im Abschnitt „Göttliche Domänen“ am Ende dieser Klassenbeschreibung findest du einige Vorschläge, welchem Gott dein Kleriker dienen könnte.

Wenn du eine Gottheit ausgewählt hast, überlege dir, welche Beziehung dein Kleriker zu diesem Gott hat. Ist er freiwillig in seinen Dienst getreten? Oder wurde er von der Gottheit auserwählt? Was sind seine grundlegenden Ziele? Hat die Gottheit eine besondere Aufgabe für ihn?

SCHNELLERSTELLUNG

Mithilfe der folgenden Vorschläge kannst du rasch einen Kleriker erstellen. Weisheit sollte dein höchster Attributswert sein, gefolgt von Stärke oder Konstitution. Wähle zweitens deinen Hintergrund als Tempeldiener aus.

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 je Klerikerstufe nach der 1. Stufe.

ÜBUNG

Rüstungen: Leichte Rüstungen, mittelschwere Rüstungen, 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) Streitkolben oder (b) Kriegshammer (falls im Umgang geübt)
- (a) Schuppenpanzer, (b) Lederrüstung oder (c) Kettenpanzer (falls im Umgang geübt)
- (a) Leichte Armbrust und 20 Bolzen oder (b) beliebige einfache Waffe
- (a) Priesterausrüstung oder (b) Entdeckerausrüstung
- Schild und Heiliges Symbol

KLERIKER

Stufe	Übungsbonus	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	–	–	–	–	–	–



ZAUBERWIRKEN

Als Instrument göttlicher Kräfte kannst du Klerikerzauber wirken. Die allgemeinen Regeln zum Zauberwirken findest du in Kapitel 4.

KLERIKER-ZAUBERLISTE

Hier ist eine Liste der Zauber, die du beim Erlernen von Klerikerzaubertricks oder beim Vorbereiten eines Klerikerzaubers des 1. Grades oder höher verwendest. Sie ist nach Zaubergrad sortiert, nicht nach Charakterstufe. Kann ein Zauber als Ritual gewirkt werden, steht nach dem Namen des Zaubers der Zusatz „Ritual“. Im *Spielerhandbuch* findest du eine erweiterte Version dieser Liste.

ZAUBERTRICKS (0. GRAD)

Ausbessern
Göttliche Führung
Heilige Flamme
Licht
Resistenz
Thaumaturgie

1. GRAD

Befehl
Heilendes Wort
Heiligtum
Lenkendes Geschoss
Magie entdecken (Ritual)
Schild des Glaubens
Segnen
Wunden heilen
Wunden verursachen

2. GRAD

Beistand
Person festhalten
Schwache Genesung
Schützendes Band
Stille (Ritual)
Vorahnung (Ritual)
Waffe des Glaubens

3. GRAD

Fluch brechen
Leuchtfener der Hoffnung
Magie bannen
Massenheilendes Wort
Schutzgeister
Wiederbeleben

ZAUBERTRICKS

Auf der 1. Stufe beherrscht du drei Zaubertricks deiner Wahl aus der Zauberliste des Klerikers. Weitere Klerikerzaubertricks deiner Wahl erlernst du auf höheren Stufen, wie du der Spalte „Bekannte Zaubertricks“ in der Klerikertabelle entnehmen kannst.

ZAUBER VORBEREITEN UND WIRKEN

In der Klerikertabelle siehst du, wie viele Zauberplätze dir für Zauber des 1. Grades und höher zur Verfügung stehen. Um einen dieser Zauber zu wirken, musst du einen Platz des gleichen oder höheren Grades verbrauchen. Verbrauchte Zauberplätze werden durch eine lange Rast wiederhergestellt.

Du bereitest die Liste von Klerikerzaubern, die dir zum Wirken zur Verfügung stehen, mithilfe der Klerikerzauberliste vor. Dabei wählst du eine Anzahl von Klerikerzaubern aus, die deinem Weisheitsmodifikator + deiner Klerikerstufe entsprechen (mindestens ein Zauber). Die Zauber müssen einen Grad aufweisen, für den du Zauberplätze verfügbar hast.

Beispiel: Als Kleriker der 3. Stufe hast du vier Zauberplätze des 1. und zwei Zauberplätze 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 den 1.-Grad-Zauber *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. Immer wenn sich ein Klerikerzauber auf das zum Wirken nötige Attribut bezieht, verwendest du Weisheit. Zusätzlich verwendest du deinen Weisheitsmodifikator beim Festlegen des

Rettungswurf-SG für Klerikerzauber, die du wirkst, und für Angriffswürfe (siehe Kapitel 4).

RITUALE WIRKEN

Du kannst einen Klerikerzauber als Ritual wirken, wenn der Zauber den Zusatz „Ritual“ aufweist und du ihn vorbereitet hast. In Kapitel 4 erfährst du, wie Rituale funktionieren.

ZAUBERFOKUS

Du kannst ein heiliges Symbol (siehe Kapitel 3) als Zauberfokus für deine Klerikerzauber verwenden.

GÖTTLICHE DOMÄNE

Such dir eine Domäne aus, die in Verbindung mit deiner Gottheit steht: Leben oder Krieg (Einzelheiten zu beiden findest du am Ende der Klassenbeschreibung).

Im *Spielerhandbuch* findest du weitere Domänen.

Zu deiner Wahl gehören Domänenzauber und andere Merkmale, wenn du die Wahl auf der 1. Stufe triffst. Außerdem erhältst du zusätzliche Möglichkeiten, Göttliche Macht zu fokussieren, wenn du dieses Merkmal auf der 2. Stufe erhältst, sowie einen weiteren Vorzug auf der 6. 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.

Wenn du einen Domänenzauber hast, der nicht in der Klerikerzauberliste aufgeführt ist, so ist er für dich dennoch ein 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 den Effekt, den du erzeugst. Danach kannst du erst nach einer kurzen oder langen Rast wieder göttliche Macht fokussieren.

Manche Effekte durch „Göttliche Macht fokussieren“ erfordern Rettungswürfe. Wenn du einen solchen Effekt dieser Klasse einsetzt, entspricht der SG deinem Kleriker-Zauberrettungswurf-SG.

Ab der 6. Stufe kannst du zwischen Rastpausen zweimal göttliche Macht fokussieren. Verbrauchte Einsätze werden durch eine kurze oder lange Rast wiederhergestellt.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: UNTOTE VERTREIBEN

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

Eine vertriebene Kreatur muss ihren Zug dafür aufwenden, 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

Beim Erreichen der 4. Stufe darfst du einen Attributswert deiner Wahl um zwei Punkte oder zwei Attributswerte um jeweils einen Punkt erhöhen. Wie üblich darf auf diese Weise kein Attribut über einen Wert von 20 steigen.

UNTOTE ZERSTÖREN

Ab der 5. Stufe: Misslingt einem Untoten sein Rettungswurf gegen dein Merkmal Untote vertreiben, wird er sofort zerstört, sofern sein Herausforderungsgrad maximal 1/2 beträgt. (Sein Herausforderungsgrad wird in seinem Wertekasten angezeigt.)

GÖTTLICHE DOMÄNEN

Im Pantheon hat jede Gottheit Einfluss auf andere Aspekte des Lebens und der Zivilisation der Sterblichen. Dieser Einflussbereich wird als ihre Domäne bezeichnet. Alle Domänen einer Gottheit werden zusammengefasst als ihr Portfolio bezeichnet. Als Kleriker wählst du aus dem Portfolio deiner Gottheit eine Domäne als deinen Schwerpunkt aus und erhältst die Kräfte, die mit ihr in Verbindung stehen.

DOMÄNE DES KRIEGES

Der Krieg hat viele Erscheinungsformen. Er kann gewöhnliche Leute zu Helden machen. Er kann verzweifelt und schrecklich sein. In jedem Fall inspirieren die Götter des Krieges die Krieger zu großen Taten. Die Kleriker solcher Götter sind selbst herausragende Kämpfer. Unter den Göttern des Krieges findet man ehrenhafte und ritterliche wie Torm, Heironeous und Kiri-Jolith, aber auch Götter der Zerstörung und des Plünderns wie Erythnul, die Furie, Gruumsh und Ares sowie Götter der Eroberung und der Beherrschung wie Bane, Hextor und Maglubiyet. Andere Kriegsgötter wie Tempus, Nike und Nuada haben eine neutralere Haltung.

DOMÄNENZAUBER DES KRIEGES

Klerikerstufe Zauber

- | | |
|----|--------------------------------------|
| 1. | Göttliche Gunst, Schild des Glaubens |
| 3. | Magische Waffe, Waffe des Glaubens |
| 5. | Kreuzfahrermantel, Schutzgeister |

ZUSÄTZLICHE ÜBUNG

Ab der 1. Stufe bist du im Umgang mit Kriegswaffen und schwerer Rüstung geübt.

KRIEGSPRIESTER

Ab der 1. Stufe inspiriert dich dein Gott im Kampf zu großen Taten. Setzt du deine Angriffsaktion ein, so kannst du einen Waffenangriff als Bonusaktion ausführen.

Du kannst diese Fähigkeit so oft einsetzen, wie es der Höhe deines Weisheitsmodifikators entspricht (mindestens einmal). Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: GEFÜHRTER SCHLAG

Ab der 2. Stufe kannst du deine göttliche Macht fokussieren, um einen Schlag von übernatürlicher Präzision auszuführen. Bei einem Angriffswurf kannst du die Göttliche Macht fokussieren, um einen Bonus von +10 auf den Wurf zu erhalten. Du triffst diese Wahl, nachdem du das Ergebnis deines Wurfs siehst, aber bevor der SL verkündet, ob der Angriff trifft oder verfehlt.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: SEGEN DES KRIEGSGOTTES

Ab der 6. Stufe kannst du als Reaktion Göttliche Macht fokussieren verwenden, um einer Kreatur, die im Umkreis von neun Metern einen Angriffswurf ausführt, einen Bonus von +10 auf diesen Wurf zu verleihen. Du triffst diese Wahl, nachdem du das Ergebnis deines Wurfs siehst, aber bevor der SL verkündet, ob der Angriff trifft oder verfehlt.

DOMÄNE DES LEBENS

Die Götter des Lebens fördern die Vitalität, indem sie Kranke und Verwundete heilen, für Bedürftige sorgen und die Mächte 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 |

ZUSÄTZLICHE ÜBUNG

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

JÜNGER DES LEBENS

Mit der 1. Stufe werden auch deine Heilzauber effektiver. Wenn du einen Zauber 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 Umkreis von neun Metern 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 dich. Wirkst du einen Heilzauber des 1. Grades oder höher auf eine andere Kreatur, erhältst du selbst Trefferpunkte in Höhe von 2 + Zaubergrad zurück.

MAGIER

An dem subtilen Geflecht magischer Energien zehrend, das den gesamten Kosmos durchdringt, rufen Magier explodierendes Feuer und züngelnde Blitze hervor, erschaffen unterschwellige Täuschungen und kontrollieren auf brutale Weise Gedanken.

GELEHRTE DES ARKANEN

Wild und rätselhaft, vielfältig in Form und Funktion, zieht die Magie mit ihrer Macht Studenten in den Bann, die ihre Geheimnisse zu meistern versuchen. Manche streben gar danach, es den Göttern gleichzutun und die Realität selbst zu gestalten. Obwohl das Wirken eines typischen Zaubers nur wenig mehr als das Murmeln einiger fremdartiger Wörter, fahrige Gesten und eine Prise oder einen Klumpen eines exotischen Materials erfordert, lassen diese oberflächlichen Komponenten kaum das Wissen erkennen, das erst durch jahrelanges Üben und unzählige Stunden des Studiums erreicht wird.

Magier leben und sterben für ihre Zauber. Alles andere ist zweitrangig. Sie lernen neue Zaubersprüche, indem sie experimentieren und an Erfahrung gewinnen. Auch andere Zauberer, alten Folianten oder Inschriften und uralte magiebegabte Kreaturen wie die Feen können Quellen neuer Zauber sein.

DIE VERLOCKUNGEN DES WISSENS

Das Leben eines Zauberers ist selten gewöhnlich. Als Weiser oder als Dozent an einer Universität oder in einer Bibliothek zu arbeiten und anderen die Geheimnisse des Multiversums zu lehren, kommt für einen Magier am ehesten einem herkömmlichen Leben nahe. Doch die Verlockungen von Wissen und Macht rufen selbst den biedersten Magier aus der Sicherheit seiner Bibliothek oder seines Laboratoriums in verfallene Ruinen und verlassene Städte. Die meisten Magier glauben, dass die Zaubervirker uralter Zivilisationen Geheimnisse der Magie kannten, die im Laufe der Zeit verloren gingen. Diese wiederzuentdecken, könnte den Weg zu einer Macht ebnen, die größer als jede bekannte Ausprägung der Magie ist.

EINEN MAGIER ERSTELLEN

Wie kam dein Charakter zum ersten Mal mit der Magie in Kontakt? Wie hat er erkannt, dass er eine Begabung dafür hatte? War er ein Naturtalent oder musste er viel und intensiv üben? Ist er einem magischen Wesen begegnet, das ihm die Grundlagen der Zauberkunst beibrachte, oder lernte er sie aus einem uralten Wälzer?

Was hat ihn dazu veranlasst, sein sicheres Gelehrtenleben aufzugeben? Haben ihm die ersten magischen Kenntnisse ein Verlangen nach mehr gegeben?

Hörte er von einer geheimen Sammlung uralter Bücher, die noch nicht von anderen Magiern geplündert wurde? Vielleicht kann dein Charakter es auch kaum erwarten, seine neuen magischen Fertigkeiten im Angesicht der Gefahr einzusetzen.

SCHNELLERSTELLUNG

Du kannst einen Magier schnell erstellen, indem du diesen Vorschlägen folgst: Intelligenz sollte dein höchster Attributswert sein, gefolgt von Konstitution oder Geschicklichkeit. Wähle als nächstes den Hintergrund Weiser. Wähle dann die Zaubertricks *Kältestrahl*, *Licht* und *Magierhand* sowie die folgenden Zauber des 1. Grades für dein Zauberbuch: *Brennende Hände*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Person bezaubern*, *Schild* und *Schlaf*.

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, Kampfstab, leichte Armbrüste, Pfeile, Schlingen

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) Kampfstab oder (b) Dolch
- (a) Materialkomponentenbeutel oder (b) Arkaner Fokus
- (a) Gelehrtenausrüstung oder (b) Entdeckerausrüstung
- Zauberbuch

ZAUBERWIRKEN

Als Schüler der arkanen Magie besitzt du ein Zauberbuch mit Sprüchen, die deine arkanen Forschungen widerspiegeln. Die allgemeinen Regeln zum Zaubervirken findest du in Kapitel 4.

MAGIER-ZAUBERLISTE

Dies ist die Liste der Zaubertricks und Zauber des 1. Grades und höher, die Magier in ihr Zauberbuch eintragen können. Sie ist nach Zaubergrad sortiert, nicht nach Charakterstufe. Jeder Zauber gehört zu einer Schule der Magie, die nach dem Namen des Zaubers angegeben ist. Kann ein Zauber als Ritual gewirkt werden, steht nach dem Namen des Zaubers der Zusatz „Ritual“. Im *Spielerhandbuch* findest du eine erweiterte Version dieser Liste.

DER 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 Traditionen	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	–	–	–	–	–	–

ZAUBERTRICKS (0. GRAD)

Einfache Illusion (Illusion)
Feuerpfeil (Hervorrufung)
Gift versprühen (Beschwörung)
Kältestrahl (Hervorrufung)
Licht (Hervorrufung)
Magierhand (Beschwörung)
Schockgriff (Hervorrufung)
Säurespritze (Beschwörung)
Tanzende Lichter
(Hervorrufung)
Taschenspielerie
(Verwandlung)

1. GRAD

Brennende Hände
(Hervorrufung)
Donnerwoge (Hervorrufung)
Federfall (Verwandlung)
Identifizieren
(Weissagung, Ritual)
Lange Schritte (Verwandlung)
Lautloses Trugbild (Illusion)
Magie entdecken
(Weissagung, Ritual)
Magierrüstung (Bannmagie)
Magisches Geschoss
(Hervorrufung)
Person bezaubern
(Verzauberung)

Schild (Bannmagie)
Schlaf (Verzauberung)
Selbstverkleidung (Illusion)
Sprachen verstehen
(Weissagung, Ritual)

2. GRAD

Arkane Schloss (Bannmagie)
Dunkelheit (Hervorrufung)
Einflüsterung (Verzauberung)
Flammenkugel (Beschwörung)
Klopfen (Verwandlung)
Magische Waffe (Verwandlung)
Nebelschritt (Beschwörung)
Netz (Beschwörung)
Person festhalten
(Verzauberung)
Schweben (Verwandlung)
Spinnenklettern (Verwandlung)
Unsichtbarkeit (Illusion)
Verschwimmen (Illusion)
Zerbersten (Hervorrufung)

3. GRAD

Blitz (Hervorrufung)
Feuerball (Hervorrufung)
Fliegen (Verwandlung)
Furcht (Illusion)
Hast (Verwandlung)
Magie bannen (Bannmagie)
Mächtiges Trugbild (Illusion)

höheren Grades verbrauchen. Verbrauchte Zauberplätze werden durch eine lange Rast wiederhergestellt.

Du bereitest die Liste von Magierzaubern vor, die dir zur Verfügung stehen. Dazu wählst du eine Anzahl von Magierzaubern aus, die deinem Intelligenzmodifikator + deiner Klerikerstufe entspricht (mindestens ein Zauber). Die Zauber müssen einen Grad aufweisen, für den du Zauberplätze verfügbar hast.

Beispiel: Als Magier der 3. Stufe hast du vier Zauberplätze des 1. und zwei Zauberplätze 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 den 1.-Grad-Zauber *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.



ZAUBERTRICKS

Auf der 1. Stufe beherrscht du drei Zaubertricks deiner Wahl aus der Magier-Zauberliste. Weitere Magier-Zaubertricks deiner Wahl erlernst du auf höheren Stufen (siehe Spalte Bekannte Zaubertricks in der Aufstiegstabelle des Magiers).

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 Zaubertricks, die du nicht vergessen kannst.

ZAUBER VORBEREITEN UND WIRKEN

Die Zaubertabelle des Magiers gibt an, wie viele Zauberplätze dir zur Verfügung stehen und welchen Grad die Zauber haben. Um einen dieser Zauber zu wirken, musst du einen Platz des gleichen oder

Du kannst deine Liste der vorbereiteten Zauber nach einer langen Rast ändern. Zum Vorbereiten einer neuen Magierzauberliste musst du eine gewisse Zeit lang dein Zauberbuch studieren und dir die Zauberformeln und -gesten einprägen: mindestens eine Minute pro Zaubergrad für jeden Zauber.

ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN

Dein Attribut, mit dem du deine Magierzauber wirkst, ist deine Intelligenz, da du diese durch intensives Studium lernst. Wenn sich ein Zauber auf das zum Zaubern nötige Attribut bezieht, verwendest du deine Intelligenz. Zusätzlich verwendest du deinen Intelligenzmodifikator beim Festlegen des SG für Rettungswürfe, wenn du Magierzauber wirkst, und für Angriffswürfe (siehe Kapitel 4).

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. In Kapitel 4 erfährst du unter „Zauber“, wie Rituale funktionieren.

ZAUBERFOKUS

Du kannst einen arkanen Fokus (siehe Kapitel 3) 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 gratis in dein Zauberbuch eintragen. 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 zurückzugewinnen. Einmal täglich kannst du nach einer kurzen Rast verbrauchte Zauberplätze aussuchen, die du wiedererlangst. Die Zauberplätze dürfen zusammengekommen nur eine Gradzahl besitzen, die höchstens gleich der Hälfte deiner Magierstufe ist (aufgerundet), und keiner der Zauberplätze darf den 6. Grad oder höher aufweisen.

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

ARKANE TRADITIONEN

Erreichst du die 2. Stufe, wählst du eine Arkane Tradition aus und definierst dadurch deine magische Praxis: Hervorrufungsmagie oder Verwandlungsmagie (Einzelheiten zu beiden findest du am Ende der Klassenbeschreibung). Im *Spielerhandbuch* findest du weitere Informationen zu Arkanen Traditionen.

Deine Wahl gewährt dir ab der 2. sowie ab der 6. Stufe Vorteile.

DEIN ZAUBERBUCH

Die Zaubersprüche, die du bei jedem Stufenaufstieg in dein Zauberbuch einträgst, spiegeln dein Studium und deine neu erlangten Erkenntnisse über die Beschaffenheit des Multiversums wider. Im Lauf deiner Abenteuer kannst du neue Zauber entdecken, wenn du Schriftrollen oder staubige Folianten in einer alten Bibliothek findest.

Einen Zauber ins Buch kopieren: Wenn du einen Magierzauber des 1. Grades oder höher findest, kannst du ihn deinem Zauberbuch hinzufügen, wenn 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 Zaubers, der ihn geschrieben hat, entschlüsseln. Du musst die für den Zauber erforderlichen Laute oder Gesten üben, und ihn dann mit deiner eigenen Notation in dein Zauberbuch eintragen.

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 die zum Aufschreiben des Zaubers erforderlichen edlen Tinten. Nachdem du den Zauber erlernt und kopiert hast, kannst du ihn wie üblich vorbereiten.

Wenn das Buch ersetzt werden muss: 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. Es kann ein einfaches Buch mit Ledereinband sein, das dir dein Meister geschenkt hat, ein kunstvoll gebundenes Buch, das du in einer alten Bibliothek gefunden hast, oder sogar eine lose Sammlung von Notizen, weil du dein vorheriges Zauberbuch verloren hast.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Beim Erreichen der 4. Stufe darfst du einen Attributswert deiner Wahl um zwei Punkte oder zwei Attributswerte um jeweils einen Punkt erhöhen. Wie üblich darf auf diese Weise kein Attribut über einen Wert von 20 steigen.

ARKANE TRADITIONEN

Die meisten Arkanen Traditionen im Multiversum sind den acht Schulen der Magie zugeordnet. Im Laufe der Zeitalter wurden Tausende von Zaubern von Magiern katalogisiert und in acht als Schulen bezeichnete Kategorien wie in Kapitel 4 beschrieben unterteilt. Mancherorts sind diese Traditionen auch buchstäblich Schulen. Anderswo sind sie eher akademische Abteilungen mit rivalisierenden Fakultäten, die im Wettstreit um Studenten stehen.

SCHULE DER HERVORRUFUNG

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 oder Eroberungen zu machen.

GELEHRTER DER HERVORRUFUNG

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 schaffen ihren Rettungswurf gegen deinen Zauber automatisch und erleiden keinen Schaden, obwohl sie normalerweise bei einem gelungenen Rettungswurf die Hälfte des Schadens 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 einer Kreatur der Rettungswurf gegen deinen Zaubertrick gelingt, erleidet sie trotzdem die Hälfte des Schadens – sofern der Zaubertrick welchen verursacht.

SCHULE DER VERWANDLUNG

Du studierst Zauber, durch die Energie und Materie verändert werden. Für dich ist die Welt nicht festgelegt, sondern höchst wandelbar, und du genießt es, solche Veränderungen herbeizuführen.

GELEHRTER DER VERWANDLUNG

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

EINFACHE ALCHEMIE

Wählst du diese Schule, kannst du ab der 2. Stufe die physischen Eigenschaften nichtmagischer Objekte ändern und eine Substanz in eine andere verwandeln. Du wendest ein spezielles alchemistisches Verfahren auf einen Gegenstand an, der vollständig aus Holz, Stein (aber kein Edelstein), Eisen, Kupfer oder Silber besteht, und verwandelst ihn in eines der anderen Materialien. Je zehn Minuten, die du mit diesem Vorgang verbringst, kannst du einen Würfel mit bis zu 0,30 Meter Kantenlänge an Material verwandeln. Nach einer Stunde oder wenn du die Konzentration verlierst (als würdest du dich auf einen Zauber konzentrieren) verwandelt der Gegenstand sich wieder in sein ursprüngliches Material zurück.

STEIN DES WANDLERS

Ab der 6. Stufe kannst du in acht Stunden einen Stein des Wandlers erschaffen, der Verwandlungsmagie speichert. Diesen Stein kannst du selbst nutzen oder einer anderen Kreatur anvertrauen. Diese erhält den von dir gewählten Vorzug, solange der Stein in ihrem Besitz ist. Beim Erschaffen des Steins wählst du einen der folgenden Vorzüge aus:

- Dunkelsicht mit 18 Metern Reichweite (wie Dunkelsicht bei Zwergen und Elfen)
- Erhöhung der Bewegungsrate um drei Meter, sofern die Kreatur unbelastet ist
- Übung in Konstitutionsrettungswürfen
- Resistenz gegen Blitz-, Feuer-, Kälte-, Säure- oder Schallschaden entsprechend deiner Wahl beim Auswählen dieses Vorzugs. Unter Seite 45 erfährst du, wie Resistenzen funktionieren.

Wenn du einen Verwandlungszauber des 1. Grades oder höher wirkst, kannst du den Vorzug des Steins ändern, falls du den Stein bei dir trägst.

Wenn du einen weiteren Stein des Wandlers erschaffst, wird der vorige wirkungslos.

SCHURKE

Schurken verlassen sich auf Geschicklichkeit, List und die Schwächen ihrer Feinde, um in jeder Situation die Oberhand zu gewinnen. Sie haben ein Händchen dafür, für jedes Problem eine Lösung zu finden und erweisen sich als vielseitig und einfallsreich, weshalb sie in keiner erfolgreichen Abenteurergruppe fehlen sollten.

GESCHICK UND PRÄZISION

Schurken verfügen über ein breites Wissen, wie es nur wenige andere Abenteurer besitzen. Manche Schurken konzentrieren sich auf Heimlichkeit und Täuschung, während sich andere auf Fähigkeiten wie das Klettern, das Finden und Entschärfen von Fallen oder das Knacken von Schlössern spezialisieren.

Im Kampf bevorzugen Schurken Gerissenheit statt roher Gewalt. Ein Schurke trifft lieber mit einem präzisen Schlag die Schwachstelle seines Gegners, als ihn mit einer Vielzahl von Angriffen zu zermürben.

EINEN SCHURKEN ERSTELLEN

Überlege dir bei der Erstellung deines Schurken, in welcher Beziehung er zum Gesetz steht. Hast du eine kriminelle Vergangenheit? Bist du auf der Flucht vor dem Gesetz oder dem verärgerten Meister einer Diebesgilde? Oder hast du deine Gilde auf der Suche nach größeren Risiken und größeren Belohnungen verlassen? Treibt dich auf Abenteuern deine Gier voran, oder ist es ein anderes Verlangen oder Ideal?

Was hat dich dazu gebracht, dein vorheriges Leben aufzugeben? War es ein schrecklich schiefgelaufener Betrug oder Überfall, der dich dazu veranlasste, erneut über deine Laufbahn nachzudenken? Oder vielleicht hattest du Glück und ein erfolgreicher Raub verschaffte dir das nötige Gold, um der Verkommenheit deines alten Lebens zu entfliehen. Hat dich schließlich das Fernweh von zu Hause weggelockt?

DER SCHURKE

Stufe	Übungsbonus	Hinterhältiger Angriff	Merkmale
1.	+2	1W6	Expertise, Hinterhältiger Angriff, Diebessprache
2.	+2	1W6	Raffinierte Aktion
3.	+2	2W6	Schurkenarchetyp
4.	+2	2W6	Attributswerterhöhung
5.	+3	3W6	Unglaubliches Ausweichen
6.	+3	3W6	Expertise

SCHNELLERSTELLUNG

Du kannst dir einen Schurken schnell erstellen, indem du diesen Vorschlägen folgst: Zuerst solltest du deinen höchsten Attributswert auf Geschicklichkeit setzen. Mach Intelligenz zu deinem zweithöchsten Wert, wenn du beim Anstellen von Nachforschungen glänzen willst. Nimm ansonsten Charisma, wenn du den Schwerpunkt auf Täuschung und soziale Interaktionen legen willst. Wähle als nächstes deinen kriminellen Hintergrund.

KLASSENMERKMALE

Als Schurke erhältst du die folgenden Klassenmerkmale:

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W8 pro Stufe als Schurke

Trefferpunkte auf der 1. Stufe: 8 + Konstitutionsmodifikator

Trefferpunkte auf höheren Stufen: 1W8 (oder 5) + Konstitutionsmodifikator pro Stufe als Schurke nach der 1. Stufe

ÜBUNG

Rüstungen: Leichte Rüstung

Waffen: Einfache Waffen, Kurzscherer, Langschwerter, Rapiere und Handarmbrüste

Werkzeuge: Diebeswerkzeug

Rettungswürfe: Geschicklichkeit, Intelligenz

Fertigkeiten: Vier nach Wahl: 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) Rapier oder (b) Kurzscherer
- (a) Kurzbogen mit Köcher und 20 Pfeilen oder (b) Kurzscherer
- (a) Einbrecherausrüstung, (b) Kerker-Erkunderausrüstung oder (c) Entdeckerausrüstung
- Lederrüstung, zwei Dolche und Diebeswerkzeug

EXPERTISE

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

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

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 einen Vorteil hast. Der Angriff muss dabei mit einer Waffe mit der Eigenschaft Finesse oder einer Fernkampfwaffe ausgeführt werden.

Du musst bei dem Angriffswurf keinen Vorteil haben, wenn sich ein anderer Gegner des Ziels innerhalb von 1,5 Metern in seinem Umkreis befindet, dieser Gegner nicht kampfunfähig ist und du bei dem Angriffswurf nicht im Nachteil bist.

Die Höhe des zusätzlichen Schadens steigt, je höher deine Stufe für diese Klasse ist, wie du in der Spalte Hinterhältiger Angriff in der Schurkentabelle sehen kannst.

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.

Darüber hinaus 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 können.

RAFFINIERTER AKTION

Ab der 2. Stufe kannst du dich besonders schnell bewegen und rasch handeln. In jedem Kampfszug kannst du daher eine Bonusaktion ausführen. Diese ist auf die Aktionen Spurt, Rückzug und Verstecken beschränkt.

SCHURKENARCHETYP

Ab der 3. Stufe entscheidest du dich für einen Schurkenarchetypen, der dir bestimmte Fähigkeiten gibt. Die Archetypen Arkaner Betrüger und Dieb werden am Ende dieses Abschnitts beschrieben. Weitere Archetypen findest du im *Spielerhandbuch*.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Beim Erreichen der 4. Stufe darfst du einen Attributswert deiner Wahl um zwei Punkte oder zwei Attributswerte um jeweils einen Punkt erhöhen. Wie üblich darf auf diese Weise kein Attribut über einen Wert von 20 steigen.

UNGLAUBLICHES AUSWEICHEN

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

SCHURKENARCHETYPEN

Verschiedene Schurken nutzen ihre Talente auf unterschiedliche Art und Weise, was sich in ihrem Archetyp widerspiegelt.

ARKANER BETRÜGER

Einige Schurken verbessern ihre Begabung für Heimlichkeit und Beweglichkeit mit Magie und lernen Verzauberungs- und Illusionstricks. Dazu gehören Taschendiebe und Einbrecher, aber auch Unerhaltungskünstler und Störenfriede.

ZAUBERWIRKEN

Mit Erreichen der 3. Stufe erlangst du die Fähigkeit, Zauber zu wirken. Die allgemeinen Regeln zum Zaubern findest du in Kapitel 4. Die Zauber für Arkane Betrüger stehen auf der Zauberliste des Magiers (Seite 22).

ARKANER BETRÜGER – ZAUBERWIRKEN

Schurken- stufe	Bekannte Zauber- tricks	Bekannte Zauber Bekannte	– Zauberpunkte pro Zaubergang –			
			1.	2.	3.	4.
3.	3	3	2	–	–	–
4.	3	4	3	–	–	–
5.	3	4	3	–	–	–
6.	3	4	3	–	–	–

Zaubertricks: Du beherrscht drei Zaubertricks: *Magierhand* und zwei weitere Tricks deiner Wahl aus der Zauberliste des Magiers.

Zauberpunkte: Die Zaubertabelle des Arkanen Betrügers gibt an, wie viele Zauberpunkte dir zur Verfügung stehen und welchen Grad die Zauber haben. Um einen dieser Zauber zu wirken, musst du einen Platz des gleichen oder höheren Grades verbrauchen. Verbrauchte Zauberpunkte werden durch eine lange Rast wiederhergestellt.

Beispiel: Wenn du den Zauber *Person bezaubern* (1. Grad) kennst und jeweils einen Zauberpunkt des 1. und 2. Grades zur Verfügung hast, kannst du *Person bezaubern* mit einem der beiden wirken.

Bekannte Zauber des 1. Grades und höher:

Du kennst drei Magierzauber des 1. Grades, von denen zwei Verzauberungs- oder Illusionszauber aus der Zauberliste des Magiers stammen müssen.

Die Spalte Bekannte Zauber in der Zaubertabelle des Arkanen Betrügers gibt an, wie viele neue Magierzauber des 1. Grades oder höher du bei einem Stufenaufstieg erlernen kannst. Dies müssen Verzauberungs- oder Illusionszauber eines Grades sein, für den du Zauberpunkte besitzt. Beispiel: Wenn du mit dieser Klasse die 4. Stufe erreichst, darfst du einen neuen Zauber des 1. Grades erlernen.

Immer wenn du mit dieser Klasse um eine Stufe aufsteigst, kannst du einen der dir bekannten Magierzauber mit einem anderen deiner Wahl aus der Zauberliste ersetzen. Der Grad des neuen Zaubers muss dem Grad deiner Zauberpunkte entsprechen und es muss sich um einen Verzauberungs- oder Illusionszauber handeln, es sei denn, du ersetzt den Zauber, den du auf der 3. Stufe von einer beliebigen Schule der Magie erlernen konntest.

Attribut zum Zaubern: Das Attribut, mit dem du deine Zauber wirkst, ist deine Intelligenz. Wenn sich ein Zauber auf das zum Zaubern nötige Attribut bezieht, verwendest du deine Intelligenz. Zusätzlich verwendest du deinen Intelligenzmodifikator beim Festlegen des SG für Rettungswürfe, wenn du Magierzauber wirkst, und für Angriffswürfe (siehe Kapitel 4).

MAGIERHAND-KNIF

Wenn du ab der 3. Stufe den Zauber *Magierhand* wirkst, kannst du die geisterhafte Hand unsichtbar werden lassen und die folgenden zusätzlichen Aufgaben mit ihr ausführen:

- Du kannst ein Objekt in einem Behälter verstauen, den eine Kreatur trägt oder in der Hand hält.
- Du kannst ein Objekt aus einem Behälter hervorholen, den eine Kreatur trägt oder in der Hand hält.
- Du kannst Diebeswerkzeug verwenden, um auf Entfernung Schlösser zu knacken oder Fallen zu entschärfen.

Eine dieser Aufgaben kannst du ausführen, ohne dass es von einer Kreatur bemerkt wird, falls dir ein Wurf auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) gegen den Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) der Kreatur gelingt.

Du kannst die Hand mit der von der Raffinierten Aktion gewährten Bonusaktion steuern.



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, Detektive und Grabräuber betätigen, schlagen diese Richtung ein.

FLINKE FINGER

Ab der 3. Stufe kannst du mit deiner Raffinierten Aktion auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) würfeln, 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 Bewegung mehr.

Außerdem springst du aus dem Lauf 0,3 Meter pro Punkt des Geschicklichkeitsmodifikators weiter als gewöhnlich.

HINTERGRÜNDE

Der Hintergrund deines Charakters gibt Aufschluss über seine Herkunft. Wähle einen der folgenden Hintergründe aus: Tempeldiener, Krimineller, Unterhaltungskünstler, Weiser oder Soldat. Frage dich dann, warum dein Charakter diesen Beruf für ein Abenteuerleben aufgegeben hat.

Zu einem Hintergrund gehören die folgenden Elemente:

Übung: Jeder Hintergrund verleiht deinem Charakter Übung in zwei Fertigkeiten (siehe Seite 34).

Zusätzlich ist er durch die meisten Hintergründe im Umgang mit mindestens einem Werkzeug geübt. Informationen zu Werkzeugen und zur Übung im Umgang damit findest du in Kapitel 3. Wenn ein Charakter der 1. Stufe dieselbe Übung aus zwei Quellen erlangen würde, darfst du eine andere Übung der gleichen Art (Fertigkeit oder Werkzeug) auswählen.

Ausrüstung: Ein Hintergrund bietet Ausrüstung.

Merkmal: Dein Hintergrund gibt dir ein Merkmal, eine Spezialfähigkeit, die Kreaturen mit deinem Hintergrund gemeinsam ist.

Empfohlene Charakteristika: Durch einen Hintergrund werden persönliche Charakteristika nahegelegt.

Du kannst sie frei aussuchen, zufällig per Würfel bestimmen oder die Vorschläge als Inspiration für selbsterdachte Charakteristika nutzen.

Manche Hintergründe gestatten das Erlernen mehrerer Sprachen.

AKOLYTH (TEMPELDIENER)

Du hast dein Leben im Dienste des Tempels einer bestimmten Gottheit oder eines Pantheons verbracht. Du führst heilige Rituale aus, um Gläubige mit der Präsenz des Göttlichen zu verbinden. Dabei bist du nicht unbedingt ein Kleriker – heilige Rituale sind nicht das Gleiche wie Fokussieren göttlicher Macht.

Wähle eine Gottheit, ein Pantheon oder eine andere göttliche Wesenheit 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?

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, 5 Räucherstäbchen, Priesterrobe, Zivilkleidung, 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. Du und deine Abenteurergefährten 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 ein bescheidenes Auskommen 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 ein 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 CHARAKTERISTIKA

W8 Persönlichkeitsmerkmal

- 1 Ein bestimmte 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 Erfahrung im Umgang mit Leuten aus der Außenwelt habe.

W6 Ideal

- 1 **Tradition:** Die alten Traditionen von Verehrung und Opfern müssen bewahrt und gepflegt werden. (Rechtschaffen)
- 2 **Wohltätigkeit:** Ich versuche stets, den Bedürftigen zu helfen, was es mich auch kosten mag. (Gut)

W6 Ideal

- 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 **Ehrgeiz:** Ich strebe danach, mich der Gunst meines Gottes als würdig zu erweisen, indem ich mich in meinem Handeln nach seinen 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 brandmarkte.
- 3 Ich verdanke mein Leben einem Priester, der mich aufnahm, als meine Eltern starben.
- 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 misstrauere Fremden.
- 6 Wenn ich mir ein Ziel setze, bin ich wie besessen davon und vergesse alles andere in meinem Leben.

KRIMINELLER

Du bist ein erfahrener Krimineller mit Kontakten in der Unterwelt.

Fertigkeiten, in denen du geübt bist: Täuschen, Heimlichkeit

Übung mit Werkzeugen: Eine Art von Spielset, Diebeswerkzeug

Ausrüstung: Brechstange, ein Satz dunkle gewöhnliche Kleidung mit Kapuze, Beutel mit 15 GM

KRIMINELLES FACHGEBIET

Es gibt viele Arten von Kriminellen, und oft haben Diebesgilden und ähnliche Organisationen bestimmte Spezialisierungen. Suche dir die Rolle in deinem kriminellen Leben aus oder bestimme sie mit Hilfe der folgenden Tabelle.

W8 Spezialisierung:

- 1 Auftragsmord
- 2 Einbruch
- 3 Erpressung
- 4 Hehlerei

W8 Spezialisierung:

- 5 Schmuggel
- 6 Schulden eintreiben
- 7 Taschendiebstahl
- 8 Wegelagerei

MERKMAL: KRIMINELLER KONTAKT

Du verfügst über einen zuverlässigen und vertrauenswürdigen Kontakt zu einem Netzwerk von anderen Kriminellen. Du weißt, wie man mit dem Kontakt selbst über große Entfernungen in Austausch bleibt, und kennst die örtlichen Boten, korrupten Karawanenmeister und zwielichtigen Seeleute, die deine Nachrichten überbringen.

EMPFOHLENE CHARAKTERISTIKA

W8 Persönlichkeitsmerkmal

- 1 Ich habe stets einen Plan – für den Fall, dass etwas schiefgeht.
- 2 Ich bleibe immer und in jeder Situation ruhig. Ich erhebe niemals die Stimme oder lasse mich von Emotionen beherrschen.
- 3 Sobald ich an einen neuen Ort komme, nehme ich alles Wertvolle in Augenschein – oder ich mache ausfindig, wo es versteckt sein könnte.
- 4 Lieber finde ich neue Freunde als neue Feinde.
- 5 Ich baue nur sehr langsam Vertrauen zu anderen auf. Die, die am anständigsten wirken, haben oft das meiste zu verheimlichen.
- 6 Mir sind die Risiken einer Situation egal. Sag mir niemals, wie meine Chancen stehen.
- 7 Meine beste Motivation, etwas zu tun? Mir zu sagen, dass ich es nicht schaffen kann.
- 8 Ich gehe bei der kleinsten Beleidigung in die Luft.

W6 Ideal

- 1 **Ehre:** Ich stehle von niemandem aus meinem Gewerbe. (Rechtschaffen)
- 2 **Freiheit:** Ketten sind dazu da, gebrochen zu werden, genau wie diejenigen, die sie schmieden. (Chaotisch)
- 3 **Wohltätigkeit:** Ich stehle von den Reichen, damit ich denen in Not helfen kann. (Gut)
- 4 **Gier:** Ich tue alles, egal was es kostet, um reich zu werden. (Böse)
- 5 **Freundschaft:** Ich bin meinen Freunden treu, nicht irgendwelchen Moralvorstellungen. Alle anderen können sich meiner wegen zum Styx scheren. (Neutral)
- 6 **Versöhnung:** In jeder Person steckt auch ein Funke Gutes. (Gut)

W6 Bindung

- 1 Ich versuche meine Schulden bei einem großzügigen Unterstützer zu begleichen.
- 2 Mit meinen unrechtmäßig erworbenen Gewinnen unterstütze ich meine Familie.
- 3 Mir wurde etwas Wichtiges genommen, aber ich werde es mir zurückstehlen.
- 4 Ich werde der beste Dieb aller Zeiten werden.
- 5 Ich habe ein schreckliches Verbrechen begangen und möchte meine Schuld begleichen.
- 6 Eine von mir geliebte Person starb durch einen Fehler, den ich gemacht habe. So etwas wird mir nie wieder passieren.

W6 Makel

- 1 Wenn ich etwas Wertvolles sehe, kann ich nicht aufhören darüber nachzudenken, wie ich es stehlen könnte.
- 2 Wenn ich mich zwischen Geld und meinen Freunden entscheiden muss, wähle ich für gewöhnlich das Geld.
- 3 Gibt es einen Plan, vergesse ich ihn. Vergesse ich ihn doch nicht, ignoriere ich ihn.
- 4 Es gibt etwas an mir, das anderen zeigt, wenn ich lüge.
- 5 Wenn es übel aussieht, gebe ich Fersengeld.
- 6 Eine unschuldige Person sitzt für ein Verbrechen im Gefängnis, das ich begangen habe. Ich habe kein Problem damit.

SOLDAT

Solange du dich erinnern kannst, war Krieg dein Leben. Du könntest Teil eines Nationalheeres gewesen oder mit einer Söldnerkompanie marschiert sein, oder du warst Mitglied der örtlichen Bürgerwehr.

Wenn du dich für diesen Hintergrund entscheidest, solltest du mit deinem SL ausarbeiten, in welcher militärischen Organisation du gedient hast, wie hoch du in deren Rängen aufgestiegen bist und welche Erfahrungen du während deiner Militärkarriere gesammelt hast.

Fertigkeiten, in denen du geübt bist: Athletik, Einschüchtern

Übung mit Werkzeugen: Eine Art von Spielset, Fahrzeuge (Land)

Ausrüstung: Rangabzeichen, Trophäe von einem gefallenen Gegner (Dolch, abgebrochene Klinge oder Fetzen von einem Banner), ein Satz Knochenwürfel oder ein Kartenspiel, ein Satz gewöhnlicher Kleidung, Beutel mit 10 GM

AKADEMISCHE LAUFBAHN

Während deiner Zeit als Soldat hast du in deiner Einheit oder Armee eine bestimmte Rolle übernommen. Würfle mit einem W8 oder wähle deine Rolle selbst aus der folgenden Tabelle aus:

W8 Spezialisierung:

- 1 Heiler
- 2 Infanterist
- 3 Kavallerist
- 4 Kundschafter

W8 Spezialisierung:

- 5 Offizier
- 6 Quartiermeister
- 7 Standartenträger
- 8 Unterstützungskraft (Koch, Schmied etc.)

MERKMAL: MILITÄRISCHER RANG

Du hältst einen militärischen Rang aus deiner Zeit als Soldat inne. Personen, die deiner früheren Organisation dienen oder ihr treu ergeben sind, erkennen deinen Einfluss und deine Autorität an und gehorchen dir, wenn sie von niedrigerem Rang sind. Du kannst dich auf deinen Rang berufen, um Einfluss auf andere Soldaten auszuüben sowie um einfache Ausrüstung oder Pferde zur zeitweisen Nutzung einzufordern. Außerdem erhältst du in der Regel Zugang zu militärischen Einrichtungen wie Lagern und Festungen von Verbündeten, falls dich dein Rang als anerkanntes Mitglied des Bündnispartners ausweist.

EMPFOHLENE CHARAKTERISTIKA

W8 Persönlichkeitsmerkmal

- 1 Ich bin immer höflich und respektvoll.
- 2 Meine Erinnerungen an den Krieg verfolgen mich. Ich bekomme die Bilder voller Gewalt nicht mehr aus meinem Kopf.
- 3 Ich habe schon zu viele Freunde verloren. Neue zu finden fällt mir schwer.
- 4 Aus meiner militärischen Erfahrung kenne ich unzählige inspirierende und belehrende Geschichten, die für nahezu jede Kampfsituation relevant sind.
- 5 Ich kann einen Höllenhund niederstarren, ohne zu blinzeln.
- 6 Ich genieße es, stark zu sein und mache gern Dinge kaputt.
- 7 Ich habe einen primitiven Humor.
- 8 Ich gehe Probleme direkt an. Einfache, geradlinige Lösungen sind der beste Weg zum Erfolg.

W6 Ideal

- 1 **Gemeinwohl:** Es obliegt uns, unser Leben der Verteidigung anderer zu widmen. (Gut)
- 2 **Verantwortung:** Ich halte mich an die Regeln und gehorche meinen Vorgesetzten. (Rechtschaffen)
- 3 **Unabhängigkeit:** Menschen, die blind Befehlen folgen, liefern sich selbst einer Art Tyrannei aus. (Chaotisch)
- 4 **Macht:** Im Frieden wie im Krieg gewinnt der Stärkere. (Böse)
- 5 **Leben und leben lassen:** Wertvorstellungen sind es nicht wert, für sie zu töten oder in den Krieg zu ziehen. (Neutral)
- 6 **Nationalismus:** Meine Stadt, meine Nation oder mein Volk ist alles, was für mich zählt. (Alle)

W6 Bindung

- 1 Ich würde immer noch mein Leben für jeden geben, mit dem ich gedient habe.
- 2 Jemand hat mir auf dem Schlachtfeld das Leben gerettet. Bis zum heutigen Tage würde ich nie einen Freund zurücklassen.
- 3 Meine Ehre bedeutet mir alles.
- 4 Nie vergesse ich die vernichtende Niederlage, die meiner Einheit beigebracht wurde, oder die Feinde, die sie uns zufügten.
- 5 Ich würde für die sterben, die an meiner Seite kämpfen.
- 6 Ich kämpfe für die, die selbst nicht kämpfen können.

W6 Makel

- 1 Ich zittere noch immer vor Angst vor dem ungeheuerlichen Gegner, dem wir im Kampf gegenübertraten.
- 2 Ich habe wenig Respekt für jeden, der kein kampferprobter Krieger ist.
- 3 Mir unterlief in einem Kampf ein schrecklicher Fehler, der vielen das Leben kostete. Ich werde alles dafür tun, mein Versagen geheim zu halten.
- 4 Mein Hass auf meine Feinde ist blind und unbedacht.
- 5 Ich halte mich an das Gesetz, auch wenn dabei Leid verursacht wird.
- 6 Ich würde eher meine Rüstung verspeisen, als einen Fehler zugeben.

UNTERHALTUNGSKÜNSTLER

Vor Publikum bist du ganz in deinem Element. Du weißt, wie man es fasziniert, wie man es unterhält und sogar wie man es inspiriert. Mit welcher Technik du auch arbeitest, deine Kunst ist dein Leben.

Fertigkeiten, in denen du geübt bist: Akrobatik, Auftreten

Übung mit Werkzeugen: Verkleidungsausrüstung, eine Musikinstrumentgattung

Ausrüstung: Musikinstrument deiner Wahl, Geschenk eines Verehrers (Liebesbrief, Haarlocke oder ein Stück Tand), Kostüm, Beutel mit 15 GM

UNTERHALTUNGSPROGRAMM

Ein guter Unterhaltungskünstler ist vielseitig und bereichert seine Auftritte durch eine Vielzahl verschiedener Kunststücke. Wähle aus der Tabelle ein bis drei Kunststücke aus oder würfle mit einem W10, um zu bestimmen, welche Art von Unterhaltungsprogramm dein Spezialgebiet ist.

W10	Unterhaltungsprogramm	W10	Unterhaltungsprogramm
1	Bodenakrobatik	6	Musik
2	Feuerschlucken	7	Poesie
3	Gesang	8	Possenreißen
4	Geschichten erzählen	9	Schauspiel
5	Jonglieren	10	Tanz

MERKMAL: AUF VIELFACHEN WUNSCH

Du findest immer einen Ort, an dem du auftreten kannst, meist ein Gasthaus oder eine Taverne, manchmal auch einen Zirkus, ein Theater oder den Hof eines Adligen. Solange du täglich dein Programm aufführst, erhältst du an einem solchen Ort kostenlose Verpflegung und einen Platz zum Schlafen von einfacher oder komfortabler Qualität – abhängig von der des Etablissements. Außerdem machen dich deine Auftritte in der Gegend bekannt. Erkennen dich Fremde in einer Stadt, in der du gespielt hast, sind sie dir meist positiv gesinnt.

EMPFOHLENE CHARAKTERISTIKA

W8 Persönlichkeitsmerkmal

- 1 Mir fällt zu fast jeder Situation eine passende Geschichte ein.
- 2 Wenn ich an einen neuen Ort komme, sammle ich lokale Gerüchte und bringe Tratsch mit.
- 3 Ich bin hoffnungslos romantisch und immer auf der Suche nach der großen Liebe.
- 4 Niemand ist auf mich oder in meiner Nähe lange wütend, denn ich kann jede Art von Spannung sofort verfliegen lassen.
- 5 Ich liebe gute Beleidigungen, sogar wenn sie gegen mich gerichtet sind.
- 6 Ich bin schnell beleidigt, wenn ich nicht im Mittelpunkt des Geschehens stehe.
- 7 Ich gebe mich mit nichts geringerem als Perfektion zufrieden.
- 8 Ich ändere meine Stimmung so schnell wie die Akkorde in einem Lied.

W6 Ideal

- 1 **Schönheit:** Mit meinen Auftritten mache ich die Welt zu einem besseren Ort. (Gut)
- 2 **Tradition:** Die Geschichten, Legenden und Lieder der Vergangenheit dürfen niemals in Vergessenheit geraten, denn sie lehren uns, wer wir sind. (Rechtschaffen)
- 3 **Kreativität:** Die Welt braucht neue Ideen und gewagte Aktionen. (Chaotisch)
- 4 **Gier:** Mir geht es nur um den Ruhm und das Geld. (Böse)
- 5 **Freundschaft:** Ich mag es, das Lächeln auf den Gesichtern der Zuschauer zu sehen, wenn ich auftrete. Das ist alles, was zählt. (Neutral)
- 6 **Ehrlichkeit:** Kunst sollte die Seele widerspiegeln. Sie sollte aus unserem tiefsten Inneren kommen und enthüllen, wer wir wirklich sind. (Alle)

W6 Bindung

- 1 Mein Instrument ist mein wertvollster Besitz. Es erinnert mich an jemanden, den ich liebe.
- 2 Jemand hat mein geliebtes Musikinstrument gestohlen, aber eines Tages werde ich es wieder in den Händen halten.
- 3 Ich will berühmt sein. Koste es, was es wolle!
- 4 Ich verehere einen Helden der alten Legenden und messe meine Taten an seinen.
- 5 Ich habe einen Rivalen und werde alles tun, um unseren Wettstreit zu gewinnen.
- 6 Für die anderen Mitglieder meiner alten Schaustellertruppe würde ich alles tun.

W6 Makel

- 1 Ich würde alles tun, um Ruhm und Ansehen zu erlangen.
- 2 Ich kann einem hübschen Gesicht nicht widerstehen.
- 3 Wegen eines Skandals kann ich nie wieder nach Hause zurückkehren. Diese Art von Ärger scheint mich zu verfolgen.
- 4 Ich habe mal einen Adligen parodiert, der mir dafür noch immer an den Kragen will. Gut möglich, dass mir so etwas noch mal passiert.
- 5 Es fällt mir schwer, meine wahren Gefühle zu verbergen. Meine scharfe Zunge bringt mich oft in Schwierigkeiten.
- 6 Obwohl ich mich anstrengte, bin ich sehr unzuverlässig, auch gegenüber meinen Freunden.

WEISER

Du hast Jahre damit verbracht, dir möglichst viel Wissen über das Multiversum anzueignen. Du hast Manuskripte durchkämmt, Schriftrollen studiert und zählst zu den größten Experten in den Gebieten, die dich interessieren. Deine Anstrengungen haben dich zu einem Meister deines Faches werden lassen.

Fertigkeiten, in denen du geübt bist: Arkane Kunde, Geschichte

Sprachen: Zwei deiner Wahl

Ausrüstung: Flasche mit schwarzer Tinte, Schreibfeder, kleines Messer, Brief von einem verstorbenen Kollegen (in dem dieser eine Frage stellt, die du noch nicht beantworten konntest), ein Satz gewöhnlicher Kleidung, Beutel mit 10 GM

AKADEMISCHE LAUFBAHN

Wähle aus folgender Tabelle deinen wissenschaftlichen Schwerpunkt aus oder würfle mit einem W8.

W8 Spezialisierung:	W8 Spezialisierung:
1 Alchemist	5 In Verruf geratener Akademiker
2 Astronom	6 Professor
3 Bibliothekar	7 Schriftgelehrter
4 Forscher	8 Zuberlehrling

MERKMAL: FORSCHER

Gelingt es dir einmal nicht, neues Wissen zu erlernen oder dich an eine Überlieferung zu erinnern, weißt du meist, wo und von wem du die benötigte Information bekommen kannst. Du erhältst neues Wissen normalerweise aus einem Archiv, einem Skriptorium oder einer Universität – oder von einem Weisen oder einer anderen gelehrten Person oder Kreatur. Dein SL kann bestimmen, dass das Wissen, nach dem du suchst, an einem nahezu unerreichbaren Ort versteckt wurde oder einfach nicht gefunden werden kann. Die tiefsten Geheimnisse des Multiversums ans Licht zu bringen, kann ein Abenteuer oder sogar eine ganze Kampagne erfordern.

EMPFOHLENE CHARAKTERISTIKA

W8 Persönlichkeitsmerkmal

- 1 Ich verwende komplexe und vielsilbige Wörter, um den Eindruck großer Gelehrtheit zu erwecken.
- 2 Ich habe alle Bücher der größten Bibliotheken dieser Welt gelesen – oder zumindest gebe ich gern damit an.
- 3 Ich bin es gewohnt, denen zu helfen, die nicht so klug sind wie ich. Geduldig erkläre ich ihnen alles – bis ins kleinste Detail.
- 4 Es gibt nichts, was ich mehr mag als ein gutes Rätsel.
- 5 Ich höre mir bereitwillig alle Seiten einer Auseinandersetzung an, bevor ich ein eigenes Urteil fälle.
- 6 Ich ... spreche ... langsam ... mit ... Dummköpfen ... und im Vergleich zu mir ist das fast jeder.
- 7 Ich bin ganz furchtbar, furchtbar unbeholfen in sozialen Situationen.
- 8 Ich bin davon überzeugt, dass andere immer versuchen, mein geheimes Wissen zu stehlen.

W6 Ideal

- 1 **Wissen:** Wissen ist der Pfad zu Macht und Selbstvervollkommnung. (Neutral)
- 2 **Schönheit:** Schönheit deutet über sich hinaus immer auf etwas Wahres. (Gut)
- 3 **Logik:** Wir sollten uns nie unseren Verstand von Emotionen vernebeln lassen. (Rechtschaffen)
- 4 **Grenzenlosigkeit:** Nichts darf die unbeschränkten Möglichkeiten fesseln, die in aller Existenz verborgen liegen. (Chaotisch)
- 5 **Macht:** Wissen verleiht Macht und Überlegenheit. (Böse)
- 6 **Selbstvervollkommnung:** Das Lebensziel eines Gelehrten ist es, sich immer weiter zu verbessern. (Alle)

W6 Bindung

- 1 Ich habe die Pflicht, meine Schüler zu beschützen.
- 2 Ich besitze einen uralten Text, dessen verheerende Geheimnisse nicht in die falschen Hände geraten dürfen.
- 3 Ich arbeite dafür, eine Bibliothek, Universität, Schreibwerkstatt oder Klostergemeinschaft zu erhalten.
- 4 Ich habe eine Reihe von Folianten in meinem Spezialgebiet geschrieben. Sie sind mein Lebenswerk.
- 5 Schon mein ganzes Leben lang suche ich nach der Antwort auf eine bestimmte Frage.
- 6 Ich habe meine Seele für Wissen verkauft. Ich hoffe, ich werde Großartiges vollbringen und sie eines Tages zurückgewinnen.

W6 Makel

- 1 Von der Aussicht auf neue Informationen werde ich schnell abgelenkt.
- 2 Die meisten Leute rennen schreiend weg, wenn sie einen Dämon sehen. Ich schaue ihn mir genauer an und mache mir Notizen zu seiner Anatomie.
- 3 Ein uraltes Mysterium zu entschlüsseln, ist es wert, eine Zivilisation zu opfern.
- 4 Manchmal übersehe ich einfache Lösungen zugunsten komplizierterer.
- 5 Ich spreche, ohne vorher groß nachzudenken, womit ich immer wieder andere verletze.
- 6 Ich kann Geheimnisse nicht für mich behalten, selbst wenn mein Leben oder das anderer auf dem Spiel steht.



KAPITEL 2: DIE SPIELREGELN

DIESES KAPITEL ENTHÄLT DIE WICHTIGSTEN REGELN, die du zum Spielen benötigst. Die Grundlage dieser Regeln sind die sechs Attribute zum Ausführen von Aktionen beim Erkunden der Welt, dem Interagieren mit anderen Charakteren und Kämpfen. Hier lernst du die drei wichtigsten Einsatzmöglichkeiten von Attributen kennen: Rettungswürfe, Attributswürfe und Angriffswürfe. Diese können durch Vorteil und Nachteil modifiziert werden.

VORTEIL UND NACHTEIL

Manchmal führt eine Spezialfähigkeit oder ein Zauber dazu, dass du bei einem Attributs-, Rettungs- oder Angriffswurf einen Vorteil oder Nachteil hast. In diesem Fall würfelst du einen zweiten W20. Es gilt die höhere Augenzahl beider Würfel, wenn du einen Vorteil hast, und die niedrigere, wenn du einen Nachteil hast. Beispiel: Wenn du einen Nachteil hast und eine 17 und eine 5 würfelst, gilt die 5. Hast du einen Vorteil, gilt die 17.

Wenn sich mehrere Umstände auf einen Wurf auswirken und jeder davon einen Vorteil oder einen Nachteil bringt, wirfst du trotzdem immer nur einen zusätzlichen W20. Beispiel: Wenn zwei günstige Umstände einen Vorteil gewähren, wirfst du nur einen zusätzlichen W20.

Falls Umstände dazu führen, dass sowohl ein Vorteil als auch ein Nachteil gegeben ist, gilt keiner davon und du wirfst nur einen W20. Dies gilt auch dann, wenn mehrere

Umstände einen Nachteil bringen und nur einer einen Vorteil oder umgekehrt. In einer solchen Situation hast du weder einen Vorteil noch einen Nachteil.

Wenn du einen Vorteil oder Nachteil hast und ein Merkmal im Spiel wie etwa das Halblingsglück ein Wiederholen des W20-Wurfs zulässt, darfst du nur einen der Würfel erneut werfen. Du entscheidest, welchen. Beispiel: Wenn ein Halbling bei einem Attributswurf einen Vorteil oder Nachteil hat und eine 1 und eine 13 würfelt, könnte er Halblingsglück einsetzen, um die 1 erneut zu würfeln.

Vor- oder Nachteile entstehen gewöhnlich durch Spezialfähigkeiten, Aktionen oder Zauber. Der SL kann auch entscheiden, dass die Umstände einen Wurf in die eine oder andere Richtung beeinflussen und so zu einem Vorteil oder einem Nachteil führen.

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.

Zum Ausführen eines Rettungswurfs 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. Wenn ein Charakter in einem Rettungswurf geübt ist, kann er seinen Übungsbonus zum Ergebnis des W20-Wurfs addieren. Auch bestimmte Monster können in Rettungswürfen geübt sein.

Der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf wird durch den Effekt bestimmt, der ihn verursacht. Wenn ein Zauber etwa einen Rettungswurf zulässt, wird der SG für diesen Rettungswurf durch das Attribut zum Zaubern und den Übungsbonus des Wirkenden 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.

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 (außer einen Angriff) versucht, bei der die Möglichkeit eines Scheiterns besteht. Wenn das Ergebnis ungewiss ist, 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 folgende Tabelle enthält gängige SGs.

TYPISCHE SCHWIERIGKEITSGRAD

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

Zum Ausführen eines Attributswurfs würfle mit einem W20 und addiere zum Ergebnis den entsprechenden Attributsmodifikator. Wende wie bei anderen W20-Würfen Boni und Mali an und vergleiche die Summe mit dem SG. Wenn die Summe größer oder gleich dem SG ist, ist der Attributswurf erfolgreich. Andernfalls ist der Wurf ein Misserfolg: Der Charakter oder das Monster macht keine Fortschritte oder erleidet sogar einen Rückschlag, wenn der SL dies bestimmt.

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. 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 ihren 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 Wurf Ergebnis gewinnt den Wettstreit. Diese Kreatur hat entweder Erfolg bei der Aktion oder verhindert, dass der 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 Wurf Ergebnis 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 von Fähigkeiten ab, einschließlich Fertigkeiten, in denen ein Charakter oder ein Monster geübt sein kann. Eine Fertigkeit repräsentiert einen bestimmten Aspekt eines Attributswertes, und die Übung, die ein Charakter in einer Fertigkeit besitzt, zeigt, dass sein Schwerpunkt auf diesem Aspekt liegt. Die ersten Fertigkeiten eines Charakters werden bei der Erschaffung 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 besonders gut bei Geschicklichkeitswürfen zum Schleichen und Verstecken.

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 dieses Kapitels findest du Beispiele für den Einsatz von Fertigkeiten.

Attribut	Fertigkeiten
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 verlangt der SL einen Attributswurf und eine bestimmte Fertigkeit, etwa: „Würfle auf Weisheit (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.

Wenn ein Charakter beispielsweise versucht, eine gefährliche Klippe hinaufzuklettern, fordert der Spielleiter möglicherweise einen Stärkewurf (Athletik). Wenn der Charakter in Athletik geübt ist, wird der Übungsbonus des Charakters zum Stärkewurf addiert. Besitzt der Charakter diese Übung nicht, macht er nur einen Stärkewurf.

SICH VERSTECKEN

Der SL entscheidet, wann die Umstände zum Verstecken geeignet sind. Wenn du versuchst, dich zu verstecken, führst du einen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) durch. 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 Wurfs 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 nicht gesehen werden, daher kann sie immer versuchen, sich zu verstecken. Es kann jedoch sein, dass man Anzeichen ihrer Anwesenheit bemerkt, weshalb sie sich trotzdem leise verhalten muss.

Im Kampf bleiben die meisten Kreaturen wachsam für Zeichen von Gefahr, sodass sie dich in der Regel sehen, wenn du dein Versteck verlässt und dich auf sie zubewegst. Allerdings kann der Spielleiter entscheiden, dass du unter bestimmten Umständen unbemerkt bleibst, etwa wenn eine Kreatur abgelenkt ist, wodurch du bei deinem Angriffswurf gegen sie einen Vorteil hast.

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, welcher $10 + \text{dem Weisheitsmodifikator der Kreatur} + \text{allen anderen Boni und Mali}$ entspricht. Hat die Kreatur einen Vorteil, addiere 5. Bei einem Nachteil subtrahiere 5.

Wenn zum Beispiel ein Charakter der 1. Stufe (mit einem Übungsbonus von +2) Weisheit 15 (ein +2-Modifikator) und Übung in Wahrnehmung hat, 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 wahrnehmen kannst oder nicht, ist der Umstand, wie gut du in einen Bereich hineinsehen kannst. Ein Bereich kann **leicht** oder **komplett verschleiert** sein. Genaueres dazu findest du auf Seite 38.

ZUSAMMENARBEIT

Manchmal schließen sich zwei oder mehr Charaktere zusammen, um eine Aufgabe zu bewältigen. Die Hilfe der Gefährten wird im Spiel dadurch dargestellt, dass der Charakter, der das Unternehmen anführt oder über den höchsten Attributsmodifikator verfügt, bei seinem entsprechenden Attributswurf einen Vorteil hat. Im Kampf erfordert dies den Einsatz der Helfen-Aktion (Seite 42).

Ein Charakter darf nur bei Tätigkeiten helfen, die er auch alleine 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 beistehen. Darüber hinaus darf ein Charakter nur helfen, wenn die Zusammenarbeit tatsächlich produktiv wäre. Manche Aufgaben, etwa einen Faden einzufädeln, werden durch Hilfe nicht einfacher.

STÄRKEWÜRFE

Stärke misst das Ausmaß, in dem du rohe physische Kraft ausüben kannst. Ein Stärkewurf kann der Versuch sein, etwas zu heben, zu drücken, zu ziehen oder zu brechen. 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 jemand dich 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.



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 15 multipliziert. Das Ergebnis ist das Gewicht in Pfund, das du mit dir herumtragen kannst. Der Wert ist für gewöhnlich hoch genug, dass die meisten Charaktere sich keine Gedanken darum machen müssen.

Schieben, Ziehen, Heben: Du kannst das Doppelte deiner Traglast, also das Dreißigfache deines Stärkewertes schieben, ziehen und anheben. Wenn du ein Gewicht, das höher als deine Traglast ist, schiebst oder ziehst, sinkt deine Bewegungsrate auf 1,5 Meter.

Größe und Stärke: Große Kreaturen können mehr Gewicht tragen, kleine weniger. Bei jeder Größenkategorie über Mittelgroß werden Traglast einer Kreatur sowie das Gewicht, das sie ziehen, schieben oder anheben kann, verdoppelt. Bei winzigen Kreaturen werden diese Werte halbiert.

GESCHICKLICHKEITSWÜRFE

Geschicklichkeit misst Beweglichkeit, Reflexe und Gleichgewichtssinn. Ein Geschicklichkeitswurf kann der Versuch sein, sich flink 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 über ein Schiffsdeck zu gehen. Der Spielleiter 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 Zaubertrick oder irgendetwas mit den Händen auszuführen, etwa einer anderen Person unbemerkt etwas zuzustecken oder einen Gegenstand an dir zu verbergen. Der Spielleiter kann auch einen Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) fordern, um festzustellen, ob es dir gelingt, jemandem die Börse 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.

KONSTITUTIONSWÜRFE

Die Konstitution misst Gesundheit, Ausdauer und Lebenskraft. Konstitutionswürfe sind selten und werden bei keinen Fertigkeiten verwendet, da die Ausdauer, die dieses Attribut darstellt, weitgehend passiv ist. Ein Konstitutionswurf kann aber deinen Versuch darstellen, über die normalen Grenzen hinauszugehen.

INTELLIGENZWÜRFE

Intelligenz misst deine geistige Schärfe, die Präzision deiner Erinnerungen und deine Fähigkeit, logisch zu folgern. 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 Menschen, alte Königreiche, vergangene Streitigkeiten, 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 herleiten, Wunden ansehen, 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 einem verborgenen Wissensfragment 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.

WEISHEITSWÜRFE

Weisheit spiegelt wider, wie gut du auf die Welt um dich herum eingestimmt bist, und repräsentiert Wahrnehmung und Intuition. 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 Begleiter 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.

EINEN VERSTECKTEN GEGENSTAND FINDEN

Wenn dein Charakter nach einem versteckten Objekt wie einer Geheimtür oder einer Falle sucht, fordert dich der SL in der Regel auf, einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) durchzuführen. Ein solcher Wurf kann angewandt werden, um versteckte Details oder andere Informationen und Hinweise zu finden, die du sonst vielleicht übersiehst.

In den meisten Fällen musst du beschreiben, wo du suchst, damit der SL deine Erfolgchancen bestimmen kann. Beispiel: In der obersten Schublade einer Kommode ist ein Schlüssel unter ein paar gefalteten Kleidungsstücken versteckt. Falls du dem SL mitteilst, dass du einen Raum durchstöberst und die Wände und Möbel nach Hinweisen absuchst, hast du keine Chance, den Schlüssel zu finden, unabhängig von dem Ergebnis deines Weisheitswurfs (Wahrnehmung). Du musst angeben, dass du die Schubladen öffnest oder die Kommode durchsuchst, um eine Chance auf Erfolg zu haben.

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 zu verstehen, unter einem offenen Fenster zu lauschen 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 finsternen Gasse oder den Lichtschein unter einer geschlossenen Geheimtür.

CHARISMAWÜRFE

Charisma misst deine Fähigkeit, effektiv mit anderen zu interagieren. Dazu gehören Faktoren wie Selbstvertrauen und Beredsamkeit. 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, fordert dich der SL möglicherweise zu einem Charismawurf (Einschüchtern) auf. Beispiele: Du versuchst, Informationen aus einem Gefangenen herauszuholen, 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 Handeln. Dieses Täuschen kann alles von Irreführung durch Mehrdeutigkeit bis hin zu faustdicken Lügen umfassen. Typische Situationen, die diesen Wurf erfordern: Du versuchst, an einem Wachmann vorbeizukommen, einen Händler übers Ohr zu hauen, Geld mit Glücksspielen zu machen, dich zu verkleiden, Misstrauen mit falschen Zusicherungen zu zerstreuen oder mit unbewegter Miene zu lügen.

Überzeugen: Wenn du Leute mit Fingerspitzengefühl, sozialem Geschick oder deinem freundlichen Wesen beeinflussen willst, fordert der SL dich möglicherweise zu einem Charismawurf (Überzeugen) auf. 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 Hofmeister vorbei zum König zu gelangen, Frieden zwischen kriegführenden Stämmen auszuhandeln, eine Schar von Dörflern zu inspirieren.

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. Im *Spielleiterhandbuch* finden sich Regeln für ungewöhnlichere Situationen.

REISEN

Im Laufe eines Abenteuers können Charaktere weite Reisen unternehmen, die oft mehrere Tage dauern können. Der SL kann solche Reisen zusammenfassen, ohne genaue Distanzen oder Reisezeiten anzugeben: „Ihr reist durch den Wald und findet die alte Ruine am Abend des dritten Tages.“ Charaktere können zu Fuß ungefähr 38 Kilometer am Tag zurücklegen.

BESONDERE BEWEGUNGSARTEN

In Verliesen oder der Wildnis kann man oft nicht einfach einen Fuß vor den anderen setzen. Die Abenteuerer müssen vielleicht klettern, kriechen, schwimmen und springen, um ihr Ziel zu erreichen.

KLETTERN, SCHWIMMEN UND KRIECHEN

Beim Klettern, Schwimmen und Kriechen kostet jeder zurückgelegte Meter zusätzlich einen Meter Bewegungsrate (zwei Meter in schwierigem Gelände). Diese Extrakosten gelten nicht, wenn du Kletter- oder Schwimmbewegungsraten hast und einsetzt. 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

Weitsprung: Wenn du einen Weitsprung machst, legst du eine Anzahl von Metern in Höhe deines Stärkewertes mal 0,3 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, beispielsweise bei einem Sprung über einen Fluss oder eine Felsspalte. Der SL kann einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10 von dir verlangen, wenn du ein niedriges Hindernis wie eine Hecke oder eine niedrige Mauer (nicht höher als ein Viertel deiner Sprungdistanz) überwinden willst. Bei Misserfolg prallst du dagegen.

Wenn du in schwierigem Gelände aufkommst, brauchst du einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) gegen SG 10, um auf den Füßen zu landen. Andernfalls landest du liegend.

Hochsprung: Bei einem Hochsprung springst du um eine Anzahl von Metern hoch, die deinem (Stärkemodifikator + 3) mal 0,3 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.

STÜRZEN

Am Ende eines Sturzes erleidet eine Kreatur 1W6 Wuchtschaden pro drei Meter gefallener Höhe, bis zu einem Maximum von 20W6. Die Kreatur erhält den Zustand liegend, 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).

Wenn einer Kreatur die Luft ausgeht oder sie gewürgt wird, 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 gilt als sterbend. Solange sie keine Luft mehr bekommt, kann sie nicht stabilisiert werden oder Trefferpunkte regenerieren.

LICHTVERHÄLTNISSE UND SICHT

Die grundlegendsten Handlungen eines Abenteurers, beispielsweise das Erkennen von Gefahren, das Finden versteckter Gegenstände und das Angreifen eines Gegners mit Waffe oder Zauber, verlassen sich stark auf die Fähigkeit des Charakters zu sehen. Dunkelheit und andere Auswirkungen auf die Sicht können ernsthafte Hindernisse darstellen.

Ein bestimmter Bereich kann leicht oder komplett verschleiert sein. In einem **leicht verschleierten** Bereich – etwa bei dämmerigem Licht, leichtem Nebel oder mäßigem Blattwerk – haben Kreaturen bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung) einen Nachteil, die Sicht erfordern.

In einem **komplett verschleierten** Bereich – etwa bei Dunkelheit, dichtem Nebel oder dichtem Blattwerk – ist die Sicht vollständig blockiert. Eine Kreatur, die sich in einem solchen Bereich befindet, wird bei dem Versuch etwas zu sehen behandelt, als hätte sie den Zustand blind (siehe Anhang B).

Die möglichen Lichtverhältnisse einer Umgebung werden in drei Beleuchtungsstufen unterteilt: helles Licht, dämmeriges 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, Feuer und ähnlichen Lichtquellen.

Dämmeriges Licht, das auch als Schatten bezeichnet wird, führt zu einem leicht verschleierten Bereich. Ein Bereich mit dämmerigem 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 dämmerigem Licht. Eine besonders helle Vollmondnacht kann die Welt ebenfalls in dämmeriges 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 Gewölben oder in Bereichen, die von magischer Dunkelheit erfüllt sind.

MIT GEGENSTÄNDEN INTERAGIEREN

Die Interaktion mit Gegenständen in der Umgebung lässt sich im Spiel oft einfach umsetzen. Ein Spieler erklärt dem SL, was sein Charakter tut: Er legt beispielsweise einen Hebel um und der SL beschreibt die Auswirkungen dieser Handlung, falls es welche gibt.

Charaktere können Gegenstände auch mit ihren Waffen oder ihrer Magie 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 immun gegen Effekte, die andere Rettungswürfe erfordern. Wenn ein Gegenstand auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, 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.

SOZIALE INTERAKTION

Gewölbe zu erkunden, Hindernisse zu überwinden und Monster zu besiegen – all das sind essenzielle Bestandteile von D&D-Abenteuern. Nicht weniger wichtig sind jedoch die sozialen Interaktionen zwischen den Abenteuern und den anderen Bewohnern der Welt.

Diese Interaktionen können die verschiedensten Formen annehmen. Du könntest beispielsweise einen skrupellosen Dieb davon überzeugen wollen, ein Vergehen zu beichten.

Oder du versuchst, einem Drachen zu schmeicheln, damit er dein Leben verschont. Der SL übernimmt die Rollen aller Charaktere, die nicht von einem Spieler am Tisch verkörpert werden. Solche Charaktere werden **Nichtspielercharaktere (NSC)** genannt.

Im Allgemeinen kann die Einstellung eines NSC dir gegenüber freundlich, gleichgültig oder feindlich sein. Freundliche NSC sind empfänglich dafür, dir zu helfen, während feindliche dazu neigen, dir Steine in den Weg zu legen. Naturgemäß ist es einfacher, etwa von einem freundlichen NSC zu bekommen.

Soziale Interaktionen bestehen aus zwei Hauptaspekten: Rollenspiel und Attributswürfen.

ROLLENSPIEL

Rollenspiel ist buchstäblich das Ausspielen einer Rolle. In diesem Fall bestimmst *du* als Spieler, wie dein Charakter denkt, handelt und redet.

Rollenspielen ist ein Teil jedes Aspekts des Spiels und tritt bei sozialen Interaktionen in den Vordergrund. Die Eigenarten, Angewohnheiten und Persönlichkeitszüge deines Charakters beeinflussen dabei, wie Interaktionen ausfallen.

Der SL bestimmt anhand der Aktionen und der Haltung deines Charakters, wie ein NSC reagiert. Ein feiger NSC wird unter der Androhung von Gewalt nachgeben. Eine sturköpfige Zwergin wird es nicht zulassen, dass jemand sie bedrängt. Ein eingebildeter Drache wird Schmeicheleien dankend annehmen.

Achte genau auf die Beschreibungen von Stimmungen, Dialogen und Persönlichkeitszügen, die der SL gibt, wenn du mit einem NSC interagierst. Du kannst dadurch auf die Persönlichkeitsmerkmale, Ideale, Makel und Bindungen des NSC schließen und diese für dich nutzen, um seine Einstellung zu beeinflussen.

Soziale Interaktionen in D&D kommen denen in der realen Welt sehr nah. Wenn du einem NSC etwas bieten kannst, was er begehrt, ihm mit etwas drohst, das er fürchtet, oder dir seine Sympathien und Ziele zu Nutze machen kannst, kannst du mit Worten fast alles erreichen, was du willst. Wenn du allerdings einen stolzen Krieger beleidigst oder schlecht über die Verbündeten eines Adligen redest, wirst du feststellen, dass deine anschließenden Versuche zu überzeugen oder zu täuschen scheitern.

ATTRIBUTSWÜRFE

Als Ergänzung zum Rollenspiel sind Attributswürfe ideal, um das Ergebnis einer Interaktion zu ermitteln.

Deine Anstrengungen im Rollenspiel können das Verhalten eines NSC verändern, doch manche Aspekte einer Situation bleiben dem Zufall überlassen. Zum Beispiel kann dich dein SL zu jedem beliebigen Zeitpunkt in einer sozialen Interaktion um einen Charismawurf bitten, wenn er will, dass die Würfel eine Rolle bei der Reaktion des NSC spielen. Dein SL kann in bestimmten Situationen auch andere Würfe für sinnvoll halten.

Es ist für dich von Vorteil, wenn du an Interaktionen mit einem NSC so herangehst, dass du Fertigkeiten einsetzen kannst, in denen du geübt bist. Will deine Gruppe beispielsweise eine Wache dazu bringen,

euch in ein Schloss einzulassen, ist es ratsam, einen Schurken die Unterhaltung führen zu lassen, der im Täuschen geübt ist. Wenn es aber darum geht, über die Entlassung eines Gefangenen zu verhandeln, sollte ein im Überzeugen geübter Kleriker das Reden übernehmen.

RASTEN

Abenteurer können genau wie andere Kreaturen mitten am Tag eine kurze Rast einlegen und 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 während einer kurzen Rast einen oder mehrere Trefferwürfel ausgeben – bis zur Höchstzahl der Trefferwürfel, die der Stufe des Charakters entspricht. Für jeden auf diese Art ausgegebenen Trefferwürfel würfelt der Spieler und addiert den Konstitutionsmodifikator des Charakters zum Ergebnis. Der Charakter gewinnt Trefferpunkte in der Höhe des Endergebnisses zurück (mindestens 0). Spieler können nach jedem Wurf entscheiden, ob sie einen weiteren Trefferwürfel ausgeben wollen. Ein Charakter gewinnt wie weiter unten beschrieben nach einer langen Rast einige ausgegebene Trefferwürfel zurück.

LANGE RAST

Eine lange Rast ist eine ausgedehnte Pause von mindestens acht Stunden zwischen den Abenteuern, während derer Charaktere mindestens sechs Stunden schlafen und für höchstens zwei Stunden leichte Aktivitäten ausführen, darunter Lesen, Reden, Essen oder Wache halten. Wird die Rast von längeren anstrengenden Aktivitäten wie Kämpfen, Zaubern 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 verlorenen Trefferpunkte zurück. Der Charakter gewinnt zudem ausgegebene Trefferwürfel bis zur Hälfte seiner gesamten Trefferwürfel zurück (mindestens einen Würfel). Wenn ein Charakter beispielsweise acht Trefferwürfel hat, gewinnt er nach einer langen Rast bis zu vier ausgegebene 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.

KAMPF

Dieser Abschnitt vermittelt dir die Regeln, die du benötigst, um Charaktere und Monster in den Kampf zu schicken. Die Regeln richten sich an dich als Spieler oder Spielleiter. „Du“ kann sich zudem auf den von dir kontrollierten Charakter oder auf das von dir kontrollierte Monster beziehen.

DER KAMPFABLAUF

Eine typische Kampfbegegnung ist ein Aufeinandertreffen von zwei Seiten, ein Wirbel aus Waffenhieben, Finten, Paraden, Beinarbeit und Zaubervirken. Das Spiel ordnet das Chaos der Schlacht in einen Ablauf aus Runden und Zügen. Eine **Runde** stellt eine Zeitspanne von etwa sechs Sekunden in der Spielwelt dar. Innerhalb einer Runde hat jeder Teilnehmer eines Kampfes einen **Zug**. Die Reihenfolge der Züge wird am Anfang der Kampfbegegnung festgelegt, indem ihr die Initiative auswürfelt. Sobald jeder seinen Zug beendet hat, geht der Kampf mit der nächsten Runde weiter, wenn 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 entscheidet, wo sich alle 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 machen einen Initiativewurf, um die Zugreihenfolge der Kämpfer festzulegen.
- 4. Züge ausführen:** Jeder Kampfteilnehmer führt in der Initiativreihenfolge einen Zug aus.
- 5. Die nächste Runde beginnen:** Wenn 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 Abenteuern 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 Abenteuern 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. Andernfalls 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. Mitglieder einer Gruppe können überrascht sein, auch wenn es die übrigen nicht sind.

INITIATIVE

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge der Züge während eines Kampfes. Zu Beginn des Kampfes macht jeder Teilnehmer einen Geschicklichkeitswurf, um seine Position in der Reihenfolge der Initiative festzulegen.

Das Wurfresultat zählt als Initiativewert eines Kämpfers, kurz Initiative genannt. 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 der höchsten Initiative absteigend zu dem mit der niedrigsten. Dies ist die Reihenfolge, 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 bei Kreaturen, die vom SL kontrolliert werden, 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 Gehbewegungsrate bezeichnet – ist auf deinem Charakterbogen vermerkt.

Die häufigsten Aktionen, die du ausführen kannst, werden im Abschnitt „Aktionen im Kampf“ weiter unten in diesem Kapitel beschrieben. 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 und Vorbereiten (siehe Aktionen im Kampf) ausführen.

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. Andernfalls 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 durch kurze Äußerungen oder Gesten mit anderen kommunizieren.

Außerdem kannst du während deiner Bewegung oder deiner Aktion frei mit einem Gegenstand oder einem Merkmal der Umgebung interagieren. Beispiele: Du könntest während deiner Bewegung eine Tür öffnen oder eine Waffe ziehen, bevor du einen Gegner angreiffst.

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. Diese Reaktion kann ausgeführt werden, wenn sich ein bestimmter Auslöser in deinem Zug oder dem eines anderen ereignet. Der Gelegenheitsangriff, wie weiter unten in diesem Kapitel beschrieben, ist die häufigste Reaktion.

Nachdem du eine Reaktion ausgeführt hast, kannst du erst wieder ab Beginn deines nächsten Zuges eine neue Reaktion ausführen. Wenn die Reaktion den Zug einer anderen Kreatur unterbricht, kann die Kreatur ihren Zug direkt nach der Reaktion fortsetzen.

BEWEGUNG UND POSITIONIERUNG

In deinem Zug kannst du dich deiner Bewegungsrate entsprechend weit bewegen. Wie weit du dich bewegst, steht dir frei, solange du den hier angegebenen Regeln folgst.

Gehen, Springen, Klettern und Schwimmen sind mögliche Bewegungsarten (siehe „Die Umgebung“ auf Seite 37), die beliebig kombiniert werden oder die gesamte Bewegung ausmachen können. Unabhängig von der Bewegungsart wird die zurückgelegte Entfernung von der Bewegungsrate abgezogen, bis sie 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 nutzt. 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.

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.

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. Wenn das Ergebnis 0 oder geringer ist, kannst du dich im aktuellen Zug nicht weiter bewegen.

Falls du zum Beispiel 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

Kämpfer werden oftmals durch schwieriges Gelände verlangsamt. 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.

In schwierigem Gelände kostet jeder Meter zusätzlich einen Meter Bewegungsrate. Diese Regel gilt auch dann, wenn mehrere Dinge in einem Bereich als schwieriges Gelände zählen.

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 liegend, ein Zustand, der in Anhang B beschrieben wird.

Zu Boden fallen verbraucht keine Bewegungsrate.

Aufstehen ist jedoch mühsamer: Dafür musst du die Hälfte deiner Bewegungsrate aufwenden. Wenn deine Bewegungsrate beispielsweise neun Meter beträgt, musst du 4,5 Meter deiner Bewegungsrate aufwenden, 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** (siehe Seite 37) oder Magie wie Teleportation verwenden.

SICH UM ANDERE KREATUREN HERUM BEWEGEN

Du kannst dich durch den Bereich einer freundlichen 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.

Egal, ob eine Kreatur freundlich oder feindlich gesinnt ist, du kannst deine Bewegung nicht absichtlich in ihrem Bereich beenden.

Wenn du in deinem Zug die Angriffsreichweite einer feindlichen Kreatur verlässt, provoziert du einen Gelegenheitsangriff (siehe Seite 44).

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 bewegungsunfähig 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*).

AKTIONEN IM KAMPF

In deinem Zug kannst du eine der hier beschriebenen Aktionen ausführen. Wenn du eine nicht aufgeführte Aktion ausführen willst, entscheidet der SL, ob dies möglich 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 „Angreifen“ findest du die Regeln für Angriffe.

AUSWEICHEN

Wenn du ausweichst, konzentrierst du dich darauf, Angriffe zu vermeiden. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges hat jeder Angriffswurf gegen dich einen Nachteil, sofern du den Angreifer sehen kannst. Du hast bei Rettungswürfen auf Geschicklichkeit einen Vorteil. Du verlierst diesen Vorzug, wenn du kampfunfähig wirst (siehe Anhang B) oder deine Bewegungsrate auf 0 sinkt.

GEGENSTAND VERWENDEN

Normalerweise interagierst du mit Gegenständen im Rahmen einer anderen Aktion, etwa wenn du vor einem Angriff ein Schwert ziehst. Wenn zum Einsatz eines nichtmagischen Gegenstands eine Aktion erforderlich ist, musst du die Aktion Gegenstand verwenden ausführen. Diese Aktion ist auch dann erforderlich, wenn du während deines Zuges mit mehr als einem Objekt interagieren möchtest.

HELFFEN

Du kannst einer anderen Kreatur beim Erledigen einer Aufgabe helfen. Wenn du einer Kreatur hilfst, erhält diese einen Vorteil auf den nächsten Attributswurf zum Ausführen dieser Aufgabe. 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, hat er bei seinem ersten Angriffswurf einen Vorteil.

MAGISCHEN GEGENSTAND VERWENDEN

Du führst diese Aktion aus, wenn du einen magischen Gegenstand hast, für dessen Einsatz eine Aktion erforderlich ist.

RÜCKZUG

Wählst du die Aktion „Rückzug“, löst deine Bewegung in diesem Zug keine Gelegenheitsangriffe aus.

SPEZIALFÄHIGKEIT VERWENDEN

Viele Klassenmerkmale gestatten den Einsatz deiner Aktion auf verschiedene Weisen. Auch Monster haben Spezialaktionen, wie in den Spielwerten beschrieben.

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.

SUCHEN

Beim Ausführen dieser Aktion konzentrierst du dich darauf, etwas zu finden, und der SL fordert dich eventuell auf, auf Weisheit (Wahrnehmung) oder Intelligenz (Nachforschungen) zu würfeln.

VERSTECKEN

Wenn du dich verstecken willst, musst du auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) würfeln. Die Regeln dazu findest du hier: Seite 42. Falls der Wurf gelingt, erhältst du bestimmte Vorzüge, wie im Abschnitt „Ungesehene Angreifer und Ziele“ weiter unten 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 auslöst. Anschließend legst du die gewünschte Reaktion fest. Dies kann eine Aktion oder eine Bewegung um bis zu deiner Bewegungsrate sein. Beispiele: „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.“

Wenn der Auslöser eintritt, kannst du deine Reaktion entweder sofort nach dem Auslöser ausführen oder diesen ignorieren.

Wenn du einen Zauberspruch vorbereitest, wirkst du ihn wie gewohnt, setzt dessen Effekt aber erst dann mit deiner Reaktion frei, wenn der Auslöser eintritt. Nur Zauber mit einem Zeitaufwand von einer Aktion können vorbereitet werden. Das Zurückhalte des Effekts erfordern jedoch Konzentration (wie in Kapitel 4 erklärt). 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

Zum Wirken der meisten Zauber ist eine Aktion erforderlich. Die Regeln zum Zaubern wirken findest du in Kapitel 4.

EINEN ANGRIFF AUSFÜHREN

Egal ob du mit einer Nahkampfwaffe zuschlägst, eine Fernkampfwaffe abfeuerst oder einen Angriffswurf als Teil eines Zaubers ablegst, hat ein Angriff immer denselben 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 einen Vorteil oder Nachteil hast. Zusätzlich können sich durch Zauber, Spezialfähigkeiten und andere Effekte Mali, Boni, 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 zu oder anstelle des Schadens spezielle Effekte.

Wenn nicht eindeutig ist, ob eine Handlung als Angriff zählt, gilt folgende einfache Regel: Wenn du einen Angriffswurf machst, ist es ein Angriff.



anderen Objekten hast du beim Angriffswurf einen Nachteil, wenn sich das Ziel maximal 1,5 Meter entfernt befindet, dich sehen kann und kampffähig ist.

NAHKAMPFANGRIFFE

Bei einem Nahkampfangriff im Handgemenge attackierst du einen Gegner in Reichweite. Nahkampfangriffe werden üblicherweise mit Handwaffen ausgeführt. Ein typisches Monster führt Nahkampfangriffe mit Klauen, Hörnern, Zähnen, Tentakeln oder anderen Körperteilen aus. Auch einige Zauber enthalten Nahkampfangriffe.

Die meisten Kreaturen verfügen über eine **Reichweite** von 1,5 Metern und können daher Ziele innerhalb dieser Reichweite im Nahkampf angreifen. Manche Kreaturen haben Nahkampfangriffe mit einer höheren Reichweite. Dies ist in ihrer Beschreibung vermerkt.

Anstatt eine Waffe zu verwenden, kannst du als Nahkampf-Waffenangriff auch einen **waffenlosen Schlag** ausführen: einen Fausthieb, Tritt, Kopfstoß oder ähnlich kräftigen Schlag. Bei einem Treffer verursachst du dann Wuchtschaden in Höhe deines Stärkewurfs + 1. Du bist grundsätzlich in waffenlosen Schlägen geübt. Sie gelten nach den Regeln nicht als Waffen, funktionieren aber bei Nahkampf-Waffenangriffen.

GELEGENHEITSANGRIFFE

Im Kampf wartet jeder darauf, dass der Gegner seine Abwehr vernachlässigt. Du kannst dich nur selten gefahrlos an deinen Gegnern vorbeibewegen, da du damit einen Gelegenheitsangriff provoziert.

Du darfst einen Gelegenheitsangriff ausführen, wenn ein Gegner, den du siehst, deine Angriffsreichweite verlässt. Verwende dazu 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 Rückzugaktion ausführst. Auch wenn du teleportierst oder bewegst wirst, ohne dass du deine Bewegung, Aktion oder Reaktion verwendest, bleiben Gelegenheitsangriffe aus. Du provoziert 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 angreiffst, 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.

Besitzt eine der Waffen das Merkmal Wurfaffe, kannst du die Waffe werfen, anstatt einen Nahkampfangriff mit ihr auszuführen.

RINGEN

Wenn du eine Kreatur festhalten oder sie niederringen möchtest, kannst du mit deiner Angriffsaktion einen speziellen Nahkampfangriff ausführen: das Ringen. Darfst du mit einer Aktion mehrere Nahkampfangriffe ausführen, ersetzt dieser Angriff einen davon.

Das Ziel, mit dem du ringen 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 zu packen: einem Stärkewurf (Athletik), der mit dem Stärke- (Athletik) oder Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) des Ziels (nach Wahl des Ziels) verglichen wird. Ist dein Ziel kampfunfähig, so hast du automatisch Erfolg. Schaffst du es, versetzt du dein Ziel in den Zustand Gepackt (siehe Anhang B). In der Beschreibung des Zustands ist aufgeführt, durch welche Umstände er beendet wird. Du kannst das Ziel jederzeit loslassen (keine Aktion erforderlich).

Einem Haltegriff entkommen: Eine gepackte Kreatur kann ihre Aktion aufwenden, um dem Haltegriff zu entkommen. Dazu muss ihr ein Stärke- (Athletik) oder Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) gelingen, der mit dem Stärkewurf (Athletik) der festhaltenden Kreatur verglichen wird.

Eine Kreatur im Haltegriff 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.

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. Darfst du mit einer Aktion mehrere Nahkampfangriffe ausführen, ersetzt dieser Angriff einen davon.

Das Ziel darf maximal eine Kategorie größer sein als du und muss sich in Reichweite befinden. Du führst einen Stärkewurf (Athletik) aus, der mit dem Stärke- (Athletik) oder Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) des Ziels (nach Wahl des Ziels) verglichen wird. Ist dein Ziel kampfunfähig, so hast du automatisch Erfolg. Schaffst du es, bringst du dein Ziel zu Fall oder stößt es 1,5 Meter weit von dir weg.

SCHADEN UND HEILUNG

Auf Abenteuern sind Verletzungen und Tod ständige Bedrohungen.

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.

SCHADENSWÜRFEL

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.

Wenn du mit einer **Waffe** angreifst, 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 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 mit allen Schadenswürfeln des Angriffs zweimal 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 und Schadenszauber bewirken unterschiedliche Schadensarten, für die es zwar keine eigenen Regeln gibt, auf die sich aber andere Regeln (etwa bei Schadensresistenzen) beziehen.

Die Schadensarten sind: Säure, Wucht, Kälte, Feuer, Energie, Blitz, Nekrotisch, Stich, Gift, Psychisch, Gleißend, Hieb und Schall.

SCHADENSRESISTENZ UND -ANFÄLLIGKEIT

Manche Kreaturen und Gegenstände sind mit bestimmten Schadensarten besonders schwer oder leicht zu verletzen.

Wenn eine Kreatur **resistent** gegen eine Schadensart ist, so wird erlittener Schaden dieser Art halbiert.

Wenn eine Kreatur **anfällig** für eine Schadensart ist, wird erlittener Schaden dieser Art verdoppelt.

Resistenz und danach Anfälligkeit werden nach allen anderen Schadensmodifikatoren angewendet. Beispiel: Eine Kreatur ist resistent gegen Wuchtschaden 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 resistent gegen Feuerschaden sowie resistent gegen jeglichen nichtmagischen Schaden 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 (siehe Seite 39), magische Methoden wie *Wunden heilen* oder *Heiltrank* können Schaden sofort rückgängig machen.

Wenn eine Kreatur Heilung jeglicher Art erhält, werden zurückgewonnene Trefferpunkte zu den aktuellen Trefferpunkten addiert. Die Trefferpunkte einer Kreatur können ihr Trefferpunktmaximum nicht übersteigen. Wenn also mehr Trefferpunkte als dieses Maximum zurückgewonnen werden, gehen diese verloren. Beispielsweise heilt ein Druide einen Waldläufer um 8 Trefferpunkte. Wenn der Waldläufer über 14 aktuelle Trefferpunkte verfügt und sein Trefferpunktmaximum bei 20 liegt, kann er nur 6 Trefferpunkte zurückgewinnen, nicht 8.

Eine Kreatur, die gestorben ist, kann keine Trefferpunkte zurückgewinnen, bis sie durch Magie wie den Zauber *Wiederbeleben* wieder zum Leben erweckt wurde.

AUF 0 TREFFERPUNKTE SINKEN

Wenn du 0 Trefferpunkte erreichst, 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 Trefferpunktmaximum 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 Trefferpunktmaximum entspricht, stirbt die Klerikerin.

Das Bewusstsein verlieren: Wenn Schaden deine Trefferpunkte auf 0 reduziert, dich aber nicht tötet, verlierst du das Bewusstsein (siehe Anhang B). Diese Bewusstlosigkeit endet, sobald du Trefferpunkte zurückgewinnst.

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 jetzt 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. Andernfalls scheiterst du. 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 Null zurückgesetzt, wenn du Trefferpunkte zurückgewinnst oder stabilisiert wirst.

Wenn du bei einem Todesrettungswurf mit dem W20 eine 1 würfelst, zählt das als zwei gescheiterte Rettungswürfe. Wenn du mit dem W20 eine 20 würfelst, gewinnst du 1 Trefferpunkt zurück.

Schaden bei 0 Trefferpunkten: Wenn du Schaden erleidest, während du bei 0 Trefferpunkten liegst, zählt das als gescheiterter Todesrettungswurf. Falls der Schaden von einem kritischen Treffer stammt, zählt das als zwei gescheiterte Rettungswürfe. Falls der Schaden deinem Trefferpunktmaximum 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. Wenn keine Heilung möglich ist, kann die Kreatur zumindest stabilisiert werden, sodass sie bei einem gescheiterten Todesrettungswurf nicht stirbt.

Du kannst deine Aktion verwenden, um bei einer bewusstlosen Kreatur Erste Hilfe zu leisten, und dadurch versuchen, sie zu stabilisieren. Das erfordert einen erfolgreichen Weisheitswurf (Heilkunde) gegen SG 10.

Eine **stabile** Kreatur führt keine Todesrettungswürfe durch, obwohl sie über 0 Trefferpunkte verfügt. Sie bleibt jedoch bewusstlos. Die Kreatur ist nicht mehr stabil und muss wieder anfangen, Todesrettungswürfe durchzuführen, sobald sie Schaden erleidet. 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.

BERITTENER KAMPF

Eine Kreatur, die willig ist, mindestens eine Größerkategorie größer 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 innerhalb 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 aufwenden, 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 Rettungswurf in Geschicklichkeit gegen SG 10 schaffen, damit du nicht herunterfällst. Bei einem Misserfolg landest du liegend in einem Bereich von 1,5 Metern um das Reittier. Wirst du umgestoßen, während du reitest, musst du den gleichen Rettungswurf ausführen.

Wird dein Reittier umgestoßen, kannst du deine Reaktion aufwenden, um abzuspringen und auf deinen Füßen zu landen. Andernfalls wirst du abgeworfen und landest liegend innerhalb von 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 ausgebildet wurde. Bei domestizierten Pferden, Eseln und ähnlichen Kreaturen wird davon ausgegangen, dass sie trainiert 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 **Nahkampf-Waffenangriff** aus, hat sie bei diesem einen Nachteil, außer sie benutzt dabei einen Dolch, Wurfspieß, Kurzsword, Speer oder Dreizack.

Ein **Fernkampf-Waffenangriff** verfehlt sein Ziel automatisch, wenn über die Grundreichweite der Waffe hinaus angegriffen wird. Auch innerhalb der Reichweite hat der Angreifer einen Nachteil, außer er verwendet eine Armbrust oder eine Waffe, die wie ein Wurfspieß geworfen wird (einschließlich Speer, Dreizack und Wurfspieß).

Kreaturen, die sich vollständig im Wasser befinden, besitzen eine Resistenz gegen Feuerschaden.



KAPITEL 3: AUSRÜSTUNG

DIESES KAPITEL ERLÄUTERT DIE ALLTÄGLICHEN UND AUSGEFALLENEN GÜTER, DIE ABENTEURER FÜR GEWÖHNLICH ALS NÜTZLICH ERACHTEN, WENN SIE SICH DEN GEFAHREN DER WELTEN IN D&D STELLEN.

MÜNZWERTE

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). Die Goldmünze zählt als Standardeinheit für den Wert von Reichtümern, obwohl die Münze selbst nicht in großen Mengen im Umlauf ist. Außerdem gibt es noch unüblichere Münzen, die aus wertvollen Metallen gefertigt sind und in manchmal in Schatzhorten vorkommen. Die Elektrummünze (EM) und die Platinmünze (PM) stammen aus untergegangenen Königreichen und gefallen Imperien. Sie erregen oft Verdacht oder Misstrauen, wenn sie im Handel eingesetzt werden.

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

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

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.

Edelsteine, Schmuck und Kunstgegenstände behalten hingegen bei einem Verkauf ihren vollen Wert.

Magische Gegenstände sind an den meisten Orten von unschätzbarem Wert.

RÜSTUNG

Rüstung	Kosten	Rüstungsklasse (RK)	Stärke	Heimlichkeit	Gewicht
<i>Leichte Rüstung</i>					
Leder	10 GM	11 + GES-Modifikator	–	–	10 Pfd.
Beschlagenes Leder	45 GM	12 + GES-Modifikator	–	–	13 Pfd.
<i>Mittelschwere Rüstung</i>					
Fell	10 GM	12 + GES-Modifikator (max. 2)	–	–	12 Pfd.
Kettenhemd	50 GM	13 + GES-Modifikator (max. 2)	–	–	20 Pfd.
Schuppenpanzer	50 GM	14 + GES-Modifikator (max. 2)	–	Nachteil	45 Pfd.
Brustplatte	400 GM	14 + GES-Modifikator (max. 2)	–	–	20 Pfd.
Plattenpanzer	750 GM	15 + GES-Modifikator (max. 2)	–	Nachteil	40 Pfd.
<i>Schwere Rüstung</i>					
Ringpanzer	30 GM	14	–	Nachteil	40 Pfd.
Kettenpanzer	75 GM	16	STR 13	Nachteil	55 Pfd.
Schienenpanzer	200 GM	17	STR 15	Nachteil	60 Pfd.
Ritterrüstung	1.500 GM	18	STR 15	Nachteil	65 Pfd.
<i>Schild</i>					
Schild	10 GM	+2	–	–	6 Pfd.

RÜSTUNGEN UND SCHILDE

Die Rüstungstabelle fasst die am häufigsten verfügbaren Arten von Rüstungen zusammen, die im Spiel vorkommen, und unterteilt sie in drei Kategorien.

Leichte Rüstung: Wenn du leichte Rüstung trägst, addiere deinen Geschicklichkeitsmodifikator zur in der Tabelle angegebenen Zahl, um deine Rüstungsklasse zu bestimmen.

Mittelschwere Rüstung: 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.

Schwere Rüstung: 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.

Ist in der Spalte Stärke der Rüstungstabelle „STR 13“ oder „STR 15“ angegeben, reduziert die Rüstung die Bewegungsrate des Trägers um drei Meter, außer er besitzt einen mindestens entsprechenden Stärkewert.

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. Die Klasse vermittelt Übung mit bestimmte Arten von Rüstungen. Falls du Rüstung trägst, in deren Nutzen du nicht geübt bist, hast du bei jedem Attributswurf, Rettungswurf oder Angriffswurf einen Nachteil, der mit Stärke oder Geschicklichkeit zu tun hat, und kannst keine Zauber wirken.

HEIMLICHKEIT

Wenn in der Rüstungstabelle in der Spalte Heimlichkeit „Nachteil“ steht, hat der Träger bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) einen Nachteil.

SCHILDE

Viele Krieger ergänzen ihre Rüstung mit einem Schild. Schilde werden aus Holz oder Metall gefertigt und in einer Hand getragen. Wenn du einen Schild trägst, steig deine Rüstungsklasse um 2. Du kannst nur von jeweils einem Schild profitieren.

WAFFEN

Die Waffentabelle enthält gängige 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

Herkunft und Klasse gewähren Übung mit bestimmten Waffen oder Waffenkategorien. Die beiden Kategorien sind **einfache** und **Kriegswaffen**.

Wenn du im Umgang mit einer Waffe geübt bist, kannst du zu jedem Angriffswurf mit dieser Waffe deinen Übungsbonus addieren.

WAFFENEIGENSCHAFTEN

Die speziellen Eigenschaften aller Waffen bei deren Einsatz sind in der Waffentabelle aufgeführt.

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 Würfeln denselben Modifikator verwenden.

Munition: Du kannst eine Waffe mit der Eigenschaft Munition nur für einen Fernkampfangriff verwenden, wenn du über entsprechende Munition verfügst. Jedes Mal, wenn du mit der Waffe angreifst, verbrauchst du Munition. 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 Munition 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 damit im Nahkampf Schaden 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. Die entsprechenden Regeln findest du in Kapitel 2.

Reichweite: Fernkampfwaffen haben eine Reichweite, die in Klammern hinter der Eigenschaft Geschosse oder Wurfaffe aufgeführt wird. Die Reichweite besteht aus zwei Werten: Der erste ist die Grundreichweite der Waffe in Metern, der zweite die Maximalreichweite. Wenn du ein Ziel außerhalb der Grundreichweite angreifst,

hast du beim Angriffswurf einen Nachteil. Du kannst keine Ziele außerhalb der Maximalreichweite der Waffe angreifen.

Schwer: Kleine Kreaturen haben bei Angriffswürfen mit schweren Waffen einen Nachteil, da deren Größe und Masse den effektiven Einsatz erschweren.

Vielseitig: Solche 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: Bei weitreichenden Waffen steigt die normale Angriffsreichweite um zusätzliche 1,5 Meter. Dies gilt auch für Gelegenheitsangriffe (siehe Kapitel 2).

Wurfaffe: 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. Wenn du zum Beispiel ein Beil wirfst, verwendest du deine Stärke, und wenn du einen Dolch wirfst, kannst du entweder deine Stärke oder deine Geschicklichkeit verwenden, da der Dolch die Eigenschaft Finesse hat.

Zweihändig: Solche Waffen müssen mit zwei Händen geführt werden.

WAFFEN

Name	Kosten	Schaden	Gewicht	Eigenschaften
<i>Einfache Nahkampfwaffen</i>				
Beil	5 GM	1W6 Hieb	2 Pfd.	leicht, Wurfaffe (Reichweite 6/18)
Dolch	2 GM	1W4 Stich	1 Pfd.	Finesse, leicht, Wurfaffe (Reichweite 6/18)
Kampfstab	2 SM	1W6 Wucht	4 Pfd.	vielseitig (1W8)
Knüppel	1 SM	1W4 Wucht	2 Pfd.	leicht
Leichter Hammer	2 GM	1W4 Wucht	2 Pfd.	leicht, Wurfaffe (Reichweite 6/18)
Speer	1 GM	1W6 Stich	3 Pfd.	Wurfaffe (Reichweite 6/18), vielseitig (1W8)
Streitkolben	5 GM	1W6 Wucht	4 Pfd.	–
Wurfspeer	5 SM	1W6 Stich	2 Pfd.	Wurfaffe (Reichweite 9/36)
Zweihandknüppel	2 SM	1W8 Wucht	10 Pfd.	Zweihändig
<i>Einfache Fernkampfwaffen</i>				
Armbrust, leicht	25 GM	1W8 Stich	5 Pfd.	Geschosse (Reichweite 24/96), laden, zweihändig
Kurzbogen	25 GM	1W6 Stich	2 Pfd.	Geschosse (Reichweite 24/96), zweihändig
Schleuder	1 SM	1W4 Wucht	–	Geschosse (Reichweite 9/36)
Wurfpeil	5 KM	1W4 Stich	1/4 Pfd.	Finesse, Wurfaffe (Reichweite 6/18)
<i>Nahkampf-Kriegswaffen</i>				
Dreizack	5 GM	1W6 Stich	4 Pfd.	Wurfaffe (Reichweite 6/18), vielseitig (1W8)
Flegel	10 GM	1W8 Wucht	2 Pfd.	–
Hellebarde	20 GM	1W10 Hieb	6 Pfd.	schwer, Reichweite, zweihändig
Zweihandhammer	10 GM	2W6 Wucht	10 Pfd.	schwer, zweihändig
Kriegshammer	15 GM	1W8 Wucht	2 Pfd.	vielseitig (1W10)
Krummsäbel	25 GM	1W6 Hieb	3 Pfd.	Finesse, leicht
Kurzsword	10 GM	1W6 Stich	2 Pfd.	Finesse, leicht
Langsword	15 GM	1W8 Hieb	3 Pfd.	vielseitig (1W10)
Morgenstern	15 GM	1W8 Stich	4 Pfd.	–
Rapier	25 GM	1W8 Stich	2 Pfd.	Finesse
Streitaxt	10 GM	1W8 Hieb	4 Pfd.	vielseitig (1W10)
Zweihandaxt	30 GM	1W12 Hieb	7 Pfd.	schwer, zweihändig
Zweihandsword	50 GM	2W6 Hieb	6 Pfd.	schwer, zweihändig
<i>Fernkampf-Kriegswaffen</i>				
Armbrust, schwer	50 GM	1W10 Stich	18 Pfd.	Geschosse (Reichweite 30/120), schwer, laden, zweihändig
Handarmbrust	75 GM	1W6 Stich	3 Pfd.	Geschosse (Reichweite 9/36), leicht, laden
Langbogen	50 GM	1W8 Stich	2 Pfd.	Geschosse (Reichweite 45/180), schwer, zweihändig

IMPROVISIERTE WAFFEN

Manchmal haben Charaktere keine Waffen nicht zur Hand und müssen sich mit dem begnügen, was gerade greifbar ist. 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.

In vielen Fällen ist eine improvisierte Waffe einer richtigen Waffe sehr ähnlich und kann als solche behandelt werden. Etwa ist ein Tischbein einem Knüttel sehr ähnlich. 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 fügen 1W4 Schaden zu (der SL bestimmt die zum Gegenstand passende Schadensart). Wenn ein Charakter einen Nahkampfangriff mit einer Fernkampfwaffe ausführt oder eine Nahkampfwaffe wirft, die die Eigenschaft „Wurfwaffe“ nicht hat, beträgt der Schaden ebenfalls 1W4. Eine improvisierte Wurfwaffe hat eine Grundreichweite von sechs Metern und eine Maximalreichweite von 18 Metern.

ABENTEUERAUSRÜSTUNG

Die Tabelle Abenteurerausrüstung enthält diverse hilfreiche Gegenstände.

AUSRÜSTUNGSPAKETE

Die Startausrüstung jeder Klasse enthält ein spezielles Paket. Der Inhalt dieser Pakete ist hier aufgeführt:

Diplomatenaurüstung: Truhe, 2 Hüllen für Karten und Schriftrollen, ein Satz feiner Kleidung, Tintenflasche, Schreibfeder, Lampe, 2 Flaschen Öl, 5 Blatt Papier, Parfümfläschchen, Siegellack und Seife.

Einbrecherausrüstung: Rucksack, Beutel mit 1.000 Metallkugeln, 3 Meter Schnur, Glocke, 5 Kerzen, Brechstange, Hammer, 10 Kletterhaken, Blendlaterne, 2 Flaschen Öl, 5 Tagesrationen, Zunderbüchse, Trinkschlauch. Am Rucksack hängt ein 15 Meter langes Hanfseil.

Entdeckerausrüstung: Rucksack, Reisegeschirr, Zunderkästchen, 10 Fackeln, 10 Tagesrationen, Trinkschlauch. Am Rucksack hängt ein 15 Meter langes Hanfseil.

Gelehrtenaurüstung: Rucksack, Buch mit Überlieferungen, Tintenflasche, Schreibfeder, 10 Blätter Pergament, kleiner Beutel Sand und kleines Messer.

Kerker-Erkunderausrüstung: Rucksack, Brechstange, Hammer, 10 Kletterhaken, 10 Fackeln, Zunderbüchse, 10 Tagesrationen, Trinkschlauch. Am Rucksack hängt ein 15 Meter langes Hanfseil.

Priesterausrüstung: Rucksack, Decke, 10 Kerzen, Zunderbüchse, Klingelbeutel, 2 Blöcke Räucherwerk, Räuchergefäß, Gewänder, 2 Tagesrationen und Wasserschlauch.

Unterhaltungskünstlerausrüstung: Rucksack, Schlafsack, 2 Kostüme, 5 Kerzen, 5 Tagesrationen, Trinkschlauch und Verkleidungsausrüstung.



BESONDERE AUSRÜSTUNG

Im Folgenden werden Gegenstände beschrieben, die erläutert werden müssen oder für die besondere Regeln gelten.

Arkaner Fokus: Ein arkaner Fokus ist ein spezieller Gegenstand wie eine Kristallkugel, ein Edelstein, eine Rute, ein besonders gearbeiteter Stab, ein zauberstabartiges Stück Holz oder ein ähnlicher Gegenstand, der dazu entworfen wurde, die Kraft von arkanen Zaubern zu bündeln. Ein Magier kann einen solchen Gegenstand als Zauberfokus verwenden.

Brechstange: Wenn du eine Brechstange hast, hast du bei Stärkewürfen, bei denen du Hebelwirkung brauchst, einen Vorteil.

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 diesen Werkzeugen geübt bist, kannst du deinen Übungsbonus zu allen Attributswürfen hinzuaddieren, die du ablegst, um Fallen zu entschärfen oder Schlösser zu öffnen.

Fackel: Eine Fackel brennt eine Stunde lang. Sie gibt innerhalb von sechs Metern helles Licht sowie im Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht. Wenn du einen Nahkampfangriff mit einer brennenden Fackel ausführst und triffst, bewirkst du einen Punkt Feuerschaden.

Handwerkszeug: Zu diesen Spezialwerkzeugen gehören Gegenstände, die zum Ausüben eines Handwerks benötigt werden. Die Tabelle enthält Beispiele für diese Werkzeuge. 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.

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) zu machen.

ABENTEUERAUSRÜSTUNG

Gegenstand	Kosten	Gewicht
Abakus	2 GM	2 Pfd.
<i>Arkaner Fokus</i>		
Kristall	10 GM	1 Pfd.
Kugel	20 GM	3 Pfd.
Rute	10 GM	2 Pfd.
Zauberstab	10 GM	1 Pfd.
Zauberstecken	5 GM	4 Pfd.
Behälter, Karten oder Schriftrollen	1 GM	1 Pfd.
Brechstange	2 GM	5 Pfd.
Buch	25 GM	5 Pfd.
Decke	5 SM	3 Pfd.
Diebeswerkzeug	25 GM	1 Pfd.
Eimer	5 KM	2 Pfd.
Eisenkeile (10)	1 GM	5 Pfd.
Fackel	1 KM	1 Pfd.
Fass	2 GM	70 Pfd.
Flasche, Glas	2 GM	2 Pfd.
Glocke	1 GM	–
Hammer	1 GM	3 Pfd.
<i>Handwerkszeug</i>		
Brauereizubehör	20 GM	9 Pfd.
Holz schnitzwerkzeuge	1 GM	5 Pfd.
Juwelierwerkzeuge	25 GM	2 Pfd.
Kalligraphiewerkzeuge	10 GM	5 Pfd.
Kartographiewerkzeuge	15 GM	6 Pfd.
Kochutensilien	1 GM	8 Pfd.
Ledererwerkzeuge	5 GM	5 Pfd.
Malereizubehör	10 GM	5 Pfd.
Maurerwerkzeuge	10 GM	8 Pfd.
Schmiedewerkzeuge	20 GM	8 Pfd.
Schreinerwerkzeuge	8 GM	6 Pfd.
Schusterwerkzeuge	5 GM	5 Pfd.
Tüftlerwerkzeuge	50 GM	10 Pfd.
Weberwerkzeuge	1 GM	5 Pfd.
Heilerausrüstung	5 GM	3 Pfd.
<i>Heiliges Symbol</i>		
Amulett	5 GM	1 Pfd.
Emblem	5 GM	–
Reliquie	5 GM	2 Pfd.
Heiltrank (siehe Seite 51)	50 GM	0,5 Pfd.
Kerze	1 KM	–
Kiste	5 GM	25 Pfd.
Kleidung, fein	15 GM	6 Pfd.
Kleidung, für Reise	2 GM	4 Pfd.
Kleidung, gewöhnlich	5 SM	3 Pfd.
Kleidung, Kostüm	5 GM	4 Pfd.
Kletterhaken	5 KM	0,25 Pfd.
Köcher	1 GM	1 Pfd.
Köcher, Armbrustbolzen (max. 20)	1 GM	1 Pfd.
Korb	4 SM	2 Pfd.
Kreide (1 Stück)	1 KM	–
Lampe	5 SM	1 Pfd.
Laterne (abdeckbar)	5 GM	2 Pfd.
Laterne (Blendlaterne)	10 GM	2 Pfd.
Leiter (3 Meter)	1 SM	25 Pfd.

Gegenstand	Kosten	Gewicht
Materialkomponentenbeutel	25 GM	2 Pfd.
Metallkügelchen (Beutel mit 1.000 Stück)	1 GM	2 Pfd.
<i>Munition</i>		
Armbrustbolzen (20)	1 GM	1½ Pfd.
Pfeile (20)	1 GM	1 Pfd.
Schleuderkugeln (20)	4 KM	1,5 Pfd.
<i>Musikinstrument</i>		
Dudelsack	30 GM	6 Pfd.
Flöte	2 GM	1 Pfd.
Horn	3 GM	2 Pfd.
Laute	35 GM	2 Pfd.
Leier	30 GM	2 Pfd.
Panflöte	12 GM	2 Pfd.
Trommel	6 GM	3 Pfd.
Öl (Flasche)	1 SM	1 Pfd.
Papier (ein Blatt)	2 SM	–
Parfüm (Phiole)	5 GM	–
Pergament (ein Blatt)	1 SM	–
Phiole	1 GM	–
Rationen (1 Tag)	5 SM	2 Pfd.
Reisegeschirr	2 SM	1 Pfd.
Reitsattel	10 GM	25 Pfd.
Roben	1 GM	4 Pfd.
Rossharnisch	x4	x2
Rucksack	2 GM	5 Pfd.
Sack	1 KM	0,5 Pfd.
Sanduhr	25 GM	1 Pfd.
Schaufel	2 GM	5 Pfd.
Schlafsack	1 GM	7 Pfd.
Schloss	10 GM	1 Pfd.
Schreibfeder	2 KM	–
Seife	2 KM	–
Seil, Hanf (15 Meter)	1 GM	10 Pfd.
Seil, Seide (15 Meter)	10 GM	5 Pfd.
Siegelring	5 GM	–
Siegelwachs	5 SM	–
Signalpfeife	5 KM	–
Spiegel, Stahl	5 GM	0,5 Pfd.
<i>Spiel</i>		
Kartensatz Drei-Drachen-Ante	1 GM	–
Satz Spielkarten	5 SM	–
Satz Würfel	1 SM	–
Spielsatz Drachenschach	1 GM	0,5 Pfd.
Spitzhacke	2 GM	10 Pfd.
Stange (3 Meter)	5 KM	7 Pfd.
Tasche	5 SM	1 Pfd.
Tinte (Flasche, 30 ml)	10 GM	–
Trinkschlauch	2 SM	5 Pfd. (voll)
Verkleidungsausrüstung	25 GM	3 Pfd.
Weihwasser (Flasche)	25 GM	1 Pfd.
Wetzstein	1 KM	1 Pfd.
Zauberbuch	50 GM	3 Pfd.
Zelt, 2 Personen	2 GM	20 Pfd.
Zunderkästchen	5 SM	1 Pfd.

Heiliges Symbol: Ein heiliges Symbol repräsentiert eine Gottheit oder ein Pantheon. Dies 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. Im *Spielerhandbuch* findest du viele Götter des Multiversums und die mit ihnen verknüpften Symbole. Kleriker können ein heiliges Symbol als Zauberfokus verwenden. Dazu muss er es in der Hand halten, sichtbar tragen oder an einem Schild anbringen.

Kerze: Eine Kerze spendet eine Stunde lang in einem Radius von 1,5 Metern helles Licht sowie im Radius von weiteren 1,5 Metern dämmriges Licht.

Köcher: In einen Köcher passen bis zu 20 Pfeile.

Lampe: Eine Laterne spendet in einem Radius von fünf Metern helles Licht sowie 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 in einem 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 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.

Materialkomponentenbeutel: Ein Materialkomponentenbeutel ist ein kleiner, wasserdichter Ledergürtelbeutel, der alle Materialkomponenten und andere besonderen Gegenstände enthält, die du zum Wirken deiner Zauberei benötigst – mit Ausnahme von Komponenten mit spezifischen Kosten (siehe Zauberbeschreibung).

Metallkugeln: Du kannst diese Metallkugeln als Aktion auf einer Fläche verschütten, die eine maximale Kantenlänge von drei Metern hat. Wenn sich eine Kreatur durch diesen Bereich bewegt, muss sie einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ausführen, um nicht hinzufallen. Wenn sich die Kreatur nur mit halber Bewegungsrate bewegt, muss sie keinen Rettungswurf ausführen.

Musikinstrument: Die häufigsten Typen von Musikinstrumenten sind in der Tabelle als Beispiele aufgeführt. Wenn du im Umgang mit Musikinstrumenten geübt bist, kannst du deinen Übungsbonus zu Attributswürfen addieren, die du ablegst, um mit dem Instrument Musik zu machen. Jede Art von Musikinstrument erfordert eigene Übung.

Öl: Öl gibt es meist in Lehmflaschen zu je 0,5 Liter. Du kannst als Aktion das Öl aus dieser Flasche auf eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern Reichweite spritzen oder die Flasche bis zu sechs Meter weit werfen, wobei sie beim Aufprall zerbricht. Führe einen Fernkampfgriff 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 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, fünf Punkte Feuerschaden zu. Eine Kreatur kann diesen Schaden nur einmal pro Zug erleiden.

Rationen: Getrocknetes Essen, gut für längere Reisen geeignet, beispielsweise getrocknetes Fleisch, Trockenobst, Hartkekse und Nüsse.

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.

Rossharnisch: Dies ist eine Rüstung, die Kopf, Nacken, Brust und Körper von Reitern schützt. Alle in der Rüstungstabelle in diesem Kapitel aufgeführten Rüstungen sind auch für Reittiere erhältlich. Die Kosten entsprechen dem vierfachen Preis für Humanoide und das Gewicht ist doppelt so hoch.

Schloss: Mit diesem Schloss wird ein Schlüssel geliefert. Eine Kreatur, die im Umgang mit Diebeswerkzeug geübt ist, kann dieses Schloss mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf mit SG 15 knacken.

Seil: Seile aus Hanf oder Seide haben zwei Trefferpunkte und können mit einem Stärkewurf mit SG 17 zerrissen werden.

Spiel: Dazu gehören verschiedene Spielekomponenten wie Würfel und Spielkarten, etwa für Drei-Drachen-Ante. Gängige Beispiele stehen in der 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 ablegst.

Weihwasser: Du kannst als Aktion den Inhalt dieser Flasche auf eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern spritzen oder die Flasche bis zu sechs Meter weit werfen, wobei sie beim Aufprall zerbricht. Führe dazu einen Fernkampfgriff gegen die Kreatur aus, wobei das Weihwasser als improvisierte Waffe gilt. Wenn das Ziel ein Unhold oder Untoter ist, erleidet es 2W6 gleißenden Schaden.

Ein Kleriker kann mit einem speziellen Ritual Weihwasser erschaffen. Dieses dauert eine Stunde und erfordert den Einsatz von Silberpulver im Wert von 25 GM und das Aufwenden eines Zauberplatzes des 1. Grades.

Zauberbuch: Ein Zauberbuch ist ein ledergebundener Foliant mit 100 leeren Pergamentseiten für Zauberei. Unverletzlicher Ausrüstungsgegenstand für Magier.

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, wird eine Aktion verwendet. Das Entzünden jedes anderen Feuers dauert eine Minute.

REITTIERE UND DIENSTLEISTUNGEN

REITTIERE

Gegenstand	Kosten	Bewegungsrate	Traglast
Esel oder Maultier	8 GM	12 Meter	420 Pfd.
Pony	30 GM	12 Meter	225 Pfd.
Reitpferd	75 GM	18 Meter	480 Pfd.
Schlachtross	400 GM	18 Meter	540 Pfd.
Zugpferd	50 GM	12 Meter	540 Pfd.

MAHLZEITEN UND UNTERKUNFT

Gegenstand	Kosten
Bier	
4 Liter	2 SM
Humpen	4 KM
Gasthof (je Übernachtung)	
Ärmlich	7 KM
Schlecht	1 SM
Einfach	5 SM
Komfortabel	8 SM
Wohlhabend	2 GM
Edel	4 GM
Mahlzeiten (pro Tag)	
Ärmlich	3 KM
Schlecht	6 KM
Einfach	3 SM
Komfortabel	5 SM
Wohlhabend	8 SM
Edel	2 GM
Stallungen (pro Tag)	5 SM
Wein	
Gewöhnlich (Karaffe)	2 SM
Fein (Flasche)	10 GM

ANDERE DIENSTLEISTUNGEN

Dienstleistung	Preis
Bote	2 KM pro 1,5 km
Kutsche	
In einer Stadt	1 KM
Zwischen Städten	3 KM pro 1,6 km
Mietling	
Ausgebildet	2 GM pro Tag
Ungelernt	2 SM pro Tag
Schiffspassage	1 SM pro 1,5 km
Straßen- oder Wegzoll	1 KM

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Bei jedem Abenteuer gibt es mindestens einen magischen Gegenstand zu finden. Der SL entscheidet, ob und wann den Charakteren solche Gegenstände in die Hände fallen. Im *Spieleleiterhandbuch* findest du Informationen zu zahlreichen Gegenständen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE VERWENDEN

In der Beschreibung eines magischen Gegenstands erfährst du, wie der Gegenstand funktioniert. Einen magischen Gegenstand in die Hand zu nehmen reicht aus, um seine Außergewöhnlichkeit zu spüren. Der Zauber *Identifizieren* offenbart die Eigenschaften des Gegenstands. Alternativ kann sich ein Charakter während einer kurzen Rast auf den Gegenstand konzentrieren, während er sich in physischem Kontakt mit ihm befindet. Am Ende der Rast erfährt der Charakter die Eigenschaften des Gegenstands. Tränke sind eine Ausnahme: Ein kleiner Geschmackstest genügt, um die Wirkung des Tranks zu erkennen.

Auf manche magischen Gegenstände muss sich der Charakter erst **einstimmen**, bevor er die magischen Eigenschaften nutzen kann. Zum Einstimmen muss sich der Charakter eine komplette kurze Rast lang auf den Gegenstand konzentrieren. Dies kann nicht dieselbe kurze Rast sein, in der die Eigenschaften eines Gegenstands erforscht werden. Sobald der Charakter auf einen Gegenstand eingestimmt ist, kann er die magischen Eigenschaften nutzen.

Es kann jeweils nur eine Kreatur auf einen Gegenstand eingestimmt sein. Der Charakter kann auf maximal drei magische Gegenstände gleichzeitig eingestimmt sein. Während einer kurzen Rast kann er sich nur auf einen Gegenstand einstellen.

Die Einstimmung auf einen Gegenstand endet, wenn der Charakter 24 Stunden lang über 30 Meter vom Gegenstand entfernt ist oder wenn er stirbt. Die Einstimmung auf einen Gegenstand kann mit einer weiteren kurzen Rast auch freiwillig beendet werden.

BESCHREIBUNGEN DER GEGENSTÄNDE

Die Gegenstände sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt. Unter dem Namen des jeweiligen Gegenstands findet sich eine Zeile mit Gegenstandstyp, Seltenheit und der Information, ob eine Einstimmung erforderlich ist.

DRACHENTÖTER

Waffe (beliebiges Schwert), selten

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

Triffst du mit der Waffe einen Drachen, erleidet der Drache zusätzlich 3W6 Schaden von der Schadensart der Waffe. Als Drache zählen dabei alle Lebewesen des Typs, auch Drachenschildkröten und Lindwürmer.

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 des 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.

HEILTRANK

Trank, Seltenheitsgrad variiert

Wenn du diesen Trank trinkst, erhältst du Trefferpunkte zurück. Die Anzahl der wiederhergestellten Trefferpunkte hängt vom Seltenheitsgrad des Tranks entsprechend nachstehender Heiltrank-Tabelle ab. Unabhängig vom Seltenheitsgrad bestehen Heiltränke aus roter Flüssigkeit, die schimmert, wenn sie bewegt wird.

HEILTRÄNKE

Trank der ...	Seltenheitsgrad	Wiederhergestellte TP
Heilung	Gewöhnlich	2W4 + 2
Mächtigen Heilung	Ungewöhnlich	4W4 + 4
Überlegenen Heilung	Selten	8W4 + 8

INSTRUMENT DER ILLUSIONEN

*Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich
(erfordert Einstimmung)*

Spielst du dieses Musikinstrument, kannst du harmlose visuelle Illusionen innerhalb eines Radius von 1,5 Metern um das Instrument erzeugen. Bei Barden steigt der Radius auf 4,5 Meter. Zu den visuellen Effekten können leuchtende Musiknoten, 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.

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 Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) bewirkt oder eine Stärkevoraussetzung hat, gilt bei der Mithralrüstung keines von beidem.

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.

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.

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.

SCHILD, +1

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.

SCHRECKENSHELM

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

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

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.

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.

STEINE 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.

STIEFEL DER ELFEN

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

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

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.

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.

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.

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.

UMHANG DES AUFBLÄHENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

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

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 einen Stärkewurf gegen SG 30 ausführen und das Zepter bei Erfolg bis zu drei Meter weit bewegen.

WAFFE, +1

Waffe (jede), ungewöhnlich

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

ZAUBERHUT

*Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich
(erfordert Einstimmung durch einen Magier)*

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

- Du kannst den Hut als Zauberkfokus für deine Magierzauber verwenden.
- Du kannst versuchen, einen Zauberktrick zu wirken, den du nicht beherrschst. Der Zauberktrick 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 Zauberk. Scheitert der Wurf, so scheitert auch der Zauberktrick, und die zum Zaubern erforderliche Aktion ist verloren. In beiden Fällen kannst du diese Eigenschaft erst nach einer langen Rast wieder verwenden.

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 Geheimitür oder Falle innerhalb von 18 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.

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 aus gibst, würfle mit einem W20. Bei einer 1 bricht der Zauberstab in ein ungefährliches Feuerwerk aus und wird zerstört.

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 Eulruf oder den Schrei eines Adlers.

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



KAPITEL 4: ZAUBER

MAGIE DURCHDRINGT DIE WELTEN VON D&D. MEISTENS tritt sie in Form von Zaubern auf. Dieses Kapitel enthält die Regeln zum Zaubern. Zauber können vielseitige Werkzeuge, Waffen oder Schutzschilde sein. Sie können Schaden verursachen oder rückgängig machen, Zustände verursachen oder entfernen (siehe Anhang B), Lebensenergie absaugen und Toten wieder Leben einhauchen.

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.

DIE SCHULEN DER MAGIE

Gelehrte, die Magie studieren, ordnen Zauber in acht Kategorien, welche sie die Schulen der Magie nennen. Die Schulen der Magie helfen dabei, einen Zauber zu beschreiben. Für sie gelten keine eigenen Spielregeln, auch wenn sich andere Regeln auf sie beziehen.

Bannzauber sind schützender Natur und erschaffen magische Barrieren oder wehren Eindringlinge ab. **Beschwörungszauber** transportieren Gegenstände oder Kreaturen von einem Ort an einen anderen. **Erkenntniszauber** offenbaren Blicke in die Zukunft, die Position versteckter Gegenstände oder Visionen weit entfernter Personen und Orte. **Verzauberungen** beeinflussen den Verstand einer anderen Person und manipulieren oder kontrollieren ihr Verhalten. **Hervorrufungszauber** manipulieren magische Energiequellen mit einer Vielzahl von Effekten. Manche erzeugen Feuerblitze, andere kanalisieren positive Energie, um Wunden zu heilen. **Illusionszauber** täuschen die Sinne und verwirren die Gedanken anderer. **Nekromantiezauber** lenken die Energien von Leben und Tod. **Verwandlungszauber** verändern die Eigenschaften oder Formen von Kreaturen und Gegenständen.

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 unglaublichen *Zeitstopp* 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 Zauberschwunders 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 Stufe 17 erreicht hat, nicht Stufe neun.

BEKANNTE UND VORBEREITETE ZAUBER

Ehe ein Zauberschwunder einen Spruch entfesseln kann, muss er diesen fest in seinem Geist verankern oder durch einen magischen Gegenstand Zugriff auf ihn haben. Mitglieder einiger Klassen besitzen eine begrenzte Anzahl von Zaubern, die ihnen immer zur Verfügung stehen. Dies gilt auch für viele magische Monster. Andere Zauberschwunder, wie Kleriker und Magier, müssen sämtliche ihrer Zaubere vorbereiten. Dieser Vorgang unterscheidet sich je nach Klasse und ist in deren Beschreibungen angegeben.

ZAUBERPLÄTZE

Egal wie viele Zaubere ein Zauberschwunder 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 Zaubern ist körperlich und mental sehr anstrengend, und auf höheren Stufen steigen die Anforderungen noch weiter. Aus diesem Grund ist in der Aufstiegstabelle jeder zauberschwundenden 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. 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 einen Platz mit dem entsprechenden Zauber. Du kannst dir einen Zauberplatz wie eine Aussparung einer bestimmten Größe vorstellen: kleine Plätze für Zaubere des 1. Grades, etwas größere für Zaubere höheren Grades. Ein Zauber des 1. Grades passt in einen Zauberplatz beliebiger Größe, ein Zauber des 3. Grades dagegen nur in einen Platz des mindestens 3. Grades. Wenn Umara also *Magisches Geschoss* – einen Zauber des 1. Grades – wirkt, wendet sie einen Zauberplatz des 1. Grades auf und hat noch drei Plätze übrig.

Nach einer langen Rast werden aufgewandte Zauberplätze wiederhergestellt (siehe Seite 39 für Regeln für die Rast).

Manche Charaktere und Monster haben Spezialfähigkeiten, mit denen sie Zaubere wirken können, ohne Zauberplätze aufwenden zu müssen.

EINEN ZAUBER AUF EINEM HÖHEREN GRAD WIRKEN

Wenn ein Zauberschwunder einen Zauber mit einem Zauberplatz eines höheren Grades wirkt, gilt der höhere Grad. Beispiel. Wenn Umara beim Wirken von *Magisches Geschoss* einen Zauberplatz des 2. Grades nutzt, hat *Magische Geschoss* in diesem Zug den 2. Grad. Der Zauber passt sich quasi dem zugewiesenen Zauberplatz an.

Bestimmte Zaubere, 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.

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 Zauberschwunders eingebrannt und ihn mit der notwendigen Magie durchdrungen, dass er den Effekt jederzeit aufrufen kann. Der Zaubergrad eines Zaubertricks ist 0.

RITUALE

Bestimmte Zaubere haben einen besonderen Zusatz: Ritual. Solche Zaubere können nach den üblichen Regeln für das Zauberschwunden oder als Ritual gewirkt werden. Das Wirken der Ritualversion eines Zaubers dauert zehn Minuten länger als normal und verbraucht keinen Zauberplatz. Dies bedeutet auch, dass die Ritualversion nicht auf einem höheren Grad gewirkt werden kann.

Damit ein Zauberschwunder einen Zauber als Ritual wirken kann, muss er über das entsprechende Merkmal verfügen. Beispiele dafür sind Kleriker und Magier. Er muss den Spruch außerdem vorbereitet oder in seiner Liste bekannter Zaubere haben, es sei denn, das Ritualmerkmal 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 Zauberschwundbeschreibung in diesem Kapitel 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.

IN RÜSTUNG ZAUBERN

Da das Zauberschwunden mentalen Fokus und präzise Gesten erfordert, musst du im Umgang mit der getragenen Rüstung geübt sein, damit du Zaubere wirken kannst. Sonst bist du zu sehr abgelenkt und in deinen Bewegungen eingeschränkt.

ZEITAUFWAND

Für die meisten Zaubere ist nur eine Aktion erforderlich, bestimmte Zaubere 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.

REAKTION

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 aufgewendet. 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 haben eine Reichweite in Metern. Bei manchen Zaubern muss die Zielkreatur (einschließlich dem Wirker) 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“ weiter unten in diesem Kapitel).

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 setzt die Kombination aus Lauten, Betonung und Resonanz die Fäden der Magie in Bewegung. 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 Kapitel 3) 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 Wirkungskdauer eines Zaubers gibt an, wie lange dessen Effekt andauert. Sie kann Runden, Minuten, Stunden oder sogar Jahren 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 ertordern, dass du deine Konzentration aufrechterhältst, damit die Magie aktiv bleibt. Wenn du deine Konzentration verlierst, endet ein solcher Zauber.

Wenn für die Aufrechterhaltung eines Zaubers Konzentration erforderlich ist, ist dies bei der Wirkungskdauer vermerkt. Außerdem wird angegeben, wie lange du dich darauf 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:** Wenn du Schaden nimmst, während du dich auf einen Zauber konzentrierst, musst du einen Rettungswurf auf Konstitution 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 bei bestimmten Umständen – etwa auf einem Schiff in einem Orkan – ein Rettungswurf auf Konstitution mit SG 10 erforderlich ist, um die Konzentration aufrechtzuerhalten.

ZIELE

Bei vielen Zaubern musst du mindestens ein Ziel auswählen. Die Beschreibung eines Zaubers gibt an, ob das Ziel Kreaturen, Objekte oder einen Ursprung für einen Wirkungsbereich (siehe unten) ist.

Wenn ein Zauber keine wahrnehmbare Wirkung hat, weiß eine Kreatur möglicherweise nicht, dass sie überhaupt von einem Zauber betroffen wurde. Effekte wie Blitze sind offensichtlich, aber subtilerer Effekte, wie der Versuch, die Gedanken einer Kreatur zu lesen, bleibt normalerweise unbemerkt, sofern die Beschreibung dies nicht widerlegt.

FREIE SICHT AUF DAS ZIEL

Damit du etwas als Ziel wählen kannst, musst es sehen können – es darf sich also nicht in vollständiger Deckung befinden.

Wenn du einen Wirkungsbereich an einem Punkt platzierst, den du nicht sehen kannst, und ein Hindernis wie eine Mauer zwischen dir und dem Punkt liegt, 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 vier Formen hat: Kegel, Würfel, Zylinder, Linie oder Sphäre. 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 Objekt 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 nicht. Eine solche Linie kann nur von einem Hindernis blockiert werden, das vollständige Deckung bietet (siehe Seite 43).

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, der Wirkende gibt 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, der Wirkende gibt dies ausdrücklich an.

SPHÄRE

Der Ursprung einer Sphäre ist dessen Mittelpunkt. Die Größe der Sphäre ist der Radius in Metern.

Der Ursprung der Sphäre ist im Wirkungsbereich des Zaubers enthalten.

WÜRFEL

Der Ursprung eines Würfels muss an einem beliebigen Punkt einer der Flächen liegen. Die Größe des Würfels ist dessen Kantenlänge.

Der Ursprung eines Würfels ist nicht im Wirkungsbereich des Zaubers enthalten, es sei denn, der Wirkende gibt dies ausdrücklich an.

ZYLINDER

Der Ursprung eines Zylinders ist der Mittelpunkt eines Kreises mit einem bestimmten Radius, die 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. Dann 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 Erfolg oder Scheitern passiert.

Zauberrettungswurf-SG = 8 + deinen Übungsbonus +
deinen Attributsmodifikator im Zauberwirken

ANGRIFFSWÜRFE

Bei einigen Zaubersprüchen muss der Wirkende einen Angriffswurf ausführen, um festzustellen, ob der Zauber das Ziel trifft.

Angriffszauber-Modifikator = dein Übungsbonus +
deinen Attributsmodifikator im Zauberwirken

BESCHREIBUNGEN DER ZAUBER

Die Zauber sind in alphabetischer Reihenfolge angegeben.

ARKANES SCHLOSS

Bannzauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (Goldstaub im Wert von mindestens 25 GM, die der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Bis zum Bann

Wenn du eine Tür, ein Fenster oder Tor, eine Kiste oder anderes berührst, das verschlossen ist, öffnet es sich für die Wirkungsdauer. Du und die Kreaturen, die du beim Wirken des Zaubers bestimmst, können 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 Zauber ist unüberwindlich, bis er gebannt oder unterdrückt wird. Wird *Klopfen* auf das Objekt gewirkt, so wird *Arkane Schloss* zehn Minuten lang unterdrückt.

Unter diesem Zauber ist das Objekt schwieriger aufzubrechen oder aufzuzwingen, der SG ist entsprechend um zehn erhöht.

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 Ausdehnung größer als 0,3 Meter ist, ist nicht mehr zu erkennen, dass der Gegenstand beschädigt war.

Der Zauber kann die physische Form eines magischen Gegenstands oder Konstrukts reparieren, jedoch nicht dessen Magie wiederherstellen.

BEFEHL

Verzauberung 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: 1 Runde

Du gibst einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, einen ein Wort langen Befehl. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit 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. Wenn das Ziel deinen Befehl nicht ausführen kann, endet der Zauber.

Komm: Das Ziel bewegt sich auf dem kürzesten Weg in deine Richtung und beendet seinen Zug, wenn es sich auf 1,5 Meter genähert hat.

Loslassen: Das Ziel lässt fallen, was es gerade hält, und beendet seinen Zug.

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.

Halt: Das Ziel bewegt sich nicht und führt keinerlei Aktionen aus. Eine fliegende Kreatur bleibt in der Luft, sofern sie dies kann. Wenn sie sich bewegen muss, um in der Luft zu bleiben, fliegt sie die minimal notwendige Strecke, um in der Luft zu bleiben.

Auf höheren Stufen: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz 2. Grades oder höher nutzt, kann je Grad über dem 1. Grad eine zusätzliche Kreatur betroffen sein. Die Kreaturen müssen sich innerhalb von neun Metern voneinander befinden, wenn du sie als Ziel wählst.

BEISTAND

Bannzauber 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (ein winziger Streifen aus weißem Stoff)

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 Stufen: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz 3. Grades oder höher nutzt, erhöhen sich die Trefferpunkte des Ziels je Grad über dem 2. Grad um 5 Punkte.

BLITZ

Hervorrufung 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 entlang einer 30 Meter langen und 1,5 Meter breiten Linie von dir ausgehend in eine Richtung deiner Wahl. Alle Kreaturen innerhalb der Linie müssen einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit ausführen. Bei einem gescheiterten Rettungswurf erleidet eine Kreatur 8W6 Blitzschaden, bei einem erfolgreichen die Hälfte.

Der Blitz entzündet brennbare Gegenstände im Wirkungsbereich, die nicht ausgerüstet sind oder getragen werden.

Auf höheren Stufen: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über den 3. hinaus um 1W6.

BRENNENDE HÄNDE

Hervorrufung 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst (Kegel von 4,5 Meter)

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Während du deine Hände mit sich berührenden Daumen und gespreizten Fingern ausstreckst, schießt eine dünne Flammenwand aus deinen Fingerspitzen hervor. Kreaturen innerhalb eines Kegels von 4,5 Metern müssen einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit ausführen. Scheitert der Rettungswurf, erleiden sie 3W6 Feuerschaden. Bei erfolgreichem Rettungswurf erleiden sie die Hälfte des Schadens.

Das Feuer entzündet brennbare Gegenstände in der Umgebung, die nicht getragen werden.

Auf höheren Stufen: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz 2. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden je Grad über dem 1. Grad um 1W6.

DONNERWOGES

Hervorrufung 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst (Würfel von 4,5 Metern)

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Woge donnernder Energie bricht aus dir heraus. Alle Kreaturen in einem Würfel von 4,5 Metern, der von dir ausgeht, müssen einen Rettungswurf auf Konstitution ausführen. Bei einem gescheiterten Rettungswurf erleidet eine Kreatur 2W8 Schallschaden und wird um 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 um drei Meter von dir weggestoßen. Der Zauber bewirkt einen donnernden Knall, der 90 Meter weit hörbar ist.

Auf höheren Stufen: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, erhöht sich der Schaden für jeden Grad über dem 1. Grad um 1W8.

DUNKELHEIT

Hervorrufung 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, M (Fledermausfell und Pechtropfen oder Kohlenstück)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Beginnend an einem Punkt deiner Wahl innerhalb der 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 nicht-magische Lichtquellen können sie nicht vertreiben.

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 Wirkungsbereich dieses Zaubers mit dem eines Lichts überschneidet, das durch einen Zauber 2. Grades oder geringer erzeugt wurde, so wird der lichterzeugende Zauber gebannt.

EINFACHE ILLUSION

Zaubertrick der Bannmagie

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: G, M (ein Stück Vlies)

Wirkungsdauer: 1 Minute

Du erschaffst ein Geräusch oder das Abbild eines Gegenstands, 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 einer Kantenlänge von 1,5 Metern sein. Dieses Abbild kann weder Geräusche, Gerüche, Licht noch andere sensorische Effekte erzeugen. Ein physisches Interagieren mit dem Abbild enttarnt 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

Verzauberung 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, M (eine Schlangenzunge und entweder ein bisschen 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 Rettungswurf auf Weisheit ausführen. Scheitert der Rettungswurf, so wird die von dir beschriebene Vorgehensweise so gut wie möglich ausgeführt. 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 Aktion 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 Aktion nicht ausgeführt.

Wenn du oder einer deiner Begleiter dem Ziel Schaden zufügt, endet der Zauber.

FEDERFALL

Verwandlung 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Reaktion, die du ausführst, wenn eine Kreatur im Umkreis von 18 Metern um dich fällt

Reichweite: 18 Meter

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 die Zauberwirkung für die Kreatur.

FEENFEUER

Hervorrufung 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Jeder Gegenstand innerhalb eines würfelförmigen Bereichs mit sechs Metern Kantenlänge wird von blauem, grünem oder violettem Licht umrahmt – deine Wahl. Auch Kreaturen im Wirkungsbereich des Zaubers werden von diesem Licht umspielt, außer ihnen gelingt ein Rettungswurf auf Geschicklichkeit. Während der Wirkungsdauer verströmen betroffene Gegenstände und Kreaturen ein dämmriges Licht in einem Radius von drei Metern.



Angriffswürfe gegen betroffene Kreaturen oder Gegenstände haben einen Vorteil, wenn die Angreifer ihr Ziel sehen können und die Ziele keinen Nutzen aus Unsichtbarkeit ziehen.

FEUERBALL

Hervorrufung 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 45 Meter

Komponenten: V, G, M (eine winzige Kugel aus Fledermaus-Guano und Schwefel)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein heller Streifen blitzt von deinem Zeigefinger zu einem Punkt, den du innerhalb der Reichweite wählst, und erblüht dort mit tiefem Getöse zu einer Flammexplosion. Jede Kreatur in einer Sphäre mit einem Radius von 6 Metern um diesen Punkt muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit ausführen. Bei einem gescheiterten Rettungswurf erleidet ein Ziel 8W6 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen halb so viel Schaden.

Das Feuer breitet sich um Ecken aus. Es entzündet brennbare Gegenstände in der Umgebung, die nicht getragen oder gehalten werden.

Auf höheren Stufen: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über den 3. hinaus um 1W6.

FEUERPFEIL

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 Meter

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. Triffst du, erleidet das Ziel 1W10 Feuerschaden. Triffst du mit diesem Zauber einen brennbaren Gegenstand, geht er in Flammen auf, außer er wird getragen oder gehalten.

Der Schaden des Zaubers steigt um je 1W10, wenn du die fünfte Stufe (2W10), die elfte Stufe (3W10) und die 17. Stufe (4W10) erreichst.

FLAMMENKUGEL



FLAMMENKUGEL

Beschwörung 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 Meter

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 innerhalb der 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 Rettungswurf auf Geschicklichkeit ausführen. Bei einem gescheiterten Rettungswurf erleidet die Kreatur 2W6 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen halb so viel Schaden.

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.

Wenn du die Sphäre bewegst, kannst du sie über Hürden von bis zu 1,5 Meter Höhe dirigieren und über Gruben von drei Meter Breite springen lassen. Die Sphäre entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen oder gehalten werden. Sie strahlt innerhalb von sechs Metern helles Licht sowie im Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht aus.

Auf höheren Stufen: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 2. Grad um 1W6.

FLIEGEN

Verwandlung 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (eine Schwingenfeder eines beliebigen Vogels)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du berührst eine gewillte Kreatur. Für die Wirkungsdauer erhält das Ziel eine Flugbewegungsrate von 18 Metern. Wenn der Zauber endet und das Ziel noch fliegt, fällt es herunter, es sei denn, es kann den Sturz verhindern.

Auf höheren Stufen: Wirkst du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades, kannst du für jeden Grad über den 3. hinaus eine zusätzliche Kreatur als Ziel auswählen.

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 und dieser kann ihn ausführen oder wegwerfen.

FURCHT

Illusion 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst (Kegel von 9 Metern)

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 anderer Kreaturen. Jede Kreatur in einem Kegel von neun Metern muss einen Rettungswurf auf Weisheit ausführen, 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 Spurtaktion ausführen und sich auf dem sichersten möglichen Weg von dir fortbewegen, außer sie kann sich nirgendwo hinbewegen. Wenn eine Kreatur ihren Zug an einem Ort beendet, an dem sie keine Sichtlinie zu dir hat, kann sie einen Rettungswurf auf Weisheit ausführen. Bei einem erfolgreichen Wurf endet der Zauber für diese Kreatur.

GEHÄSSIGER SPOTT

Zaubertrick der Verzauberungsmagie

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 Meter

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 erfolgreichen Rettungswurf auf Weisheit ausführen, oder es erleidet 1W4 psychischen Schaden und hat beim nächsten Angriffswurf vor dem Ende seines nächsten Zuges einen Nachteil.

Der Schaden des Zaubers steigt um je 1W4, wenn du die fünfte Stufe (2W4), die elfte Stufe (3W4) und die 17. Stufe (4W4) erreichst.

GIFT VERSPRÜHEN

Zaubertrick der Beschwörung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 3 Meter

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 erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf ausführen, sonst erleidet sie 1W12 Giftscha- den.

Der Schaden des Zaubers steigt um je 1W12, wenn du die fünfte Stufe (2W12), die elfte Stufe (3W12) und die 17. Stufe (4W12) erreichst.

GÖTTLICHE FÜHRUNG

Zaubertrick der Erkenntnismagie

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du berührst eine gewillte Kreatur. Einmal vor dem Ende des Zaubers kann das Ziel mit einem W4 würfeln und das Ergebnis zu einem Attributswurf seiner Wahl addieren. Der Würfel kann vor oder nach dem Attributswurf geworfen werden. Dann endet der Zauber.

GÖTTLICHE GUNST

Hervorrufung 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.

HAST

Verwandlung 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Span Süßholzwurzel)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle eine bereitwillige Kreatur, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Bis der Zauber endet, wird die Bewegungsrate des Ziels verdoppelt, es erhält einen Bonus von +2 auf seine RK, hat bei Rettungswürfen auf Geschicklichkeit einen Vorteil und kann in jedem seiner Züge eine zusätzliche Aktion ausführen. Diese Aktion darf nur eingesetzt werden, um zu spuren, sich zurückzuziehen, sich zu verstecken, einen Gegenstand zu benutzen oder mit einer einhändigen Waffe anzugreifen.

Wenn der Zauber endet, kann das Ziel bis zum Ende seines nächsten Zuges keine Aktion ausführen und sich nicht bewegen, weil es von einer Welle der Erschöpfung ergriffen wird.

HEILENDES WORT

Hervorrufung 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Kreatur deiner Wahl, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst, gewinnt Trefferpunkte in Höhe von 1W4 + deinen Attributsmodifikator im Zauberverwirken zurück. Dieser Zauber wirkt nicht auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Stufen: Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, steigt die Anzahl der zurückgewonnen Trefferpunkte für jeden Grad über den 1. hinaus um 1W4.

HEILIGE FLAMME

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 Meter

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 Rettungswurf auf Geschicklichkeit

bestehen, oder es erleidet 1W8 gleißenden Schaden.

Deckung nützt dem Ziel bei diesem Rettungswurf nichts.

Der Schaden des Zaubers steigt um je 1W8, wenn du die fünfte Stufe (2W8), die elfte Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

HEILIGTUM

Bannmagie des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: 9 Meter

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 Rettungswurf auf Weisheit bestehen. Scheitert der Rettungswurf, muss die Kreatur ein neues Ziel wählen, oder sie verliert den Angriff oder Zauber. Dieser Zauber schützt die geschützte Kreatur nicht vor Flächeneffekten wie der Explosion eines Feuerballs.

Wenn die geschützte Kreatur eine feindliche Kreatur angreift, einen schädlichen Zauber auf sie wirkt oder ihr anderweitig Schaden zufügt, endet dieser Zauber.

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.

KÄLTESTRAHL

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein eisiger Strahl blau-weißen Lichts schießt auf eine Kreatur in Reichweite zu. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet es 1W8 Kälteschaden und seine Bewegungsrate verringert sich bis zum Beginn deines nächsten Zuges um drei Meter.

Der Schaden des Zaubers steigt um je 1W8, wenn du die fünfte Stufe (2W8), die elfte Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

KLOPFEN

Verwandlung 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Wähle einen Gegenstand, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Es kann sich um eine Tür, eine Kiste, ein Paar 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 *Arkane 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.

KREUZFAHRERMANTEL

Hervorrufung 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du strahlst im Radius von neun Metern eine Aura heiliger Macht aus, die Tapferkeit in befreundeten Kreaturen erwecken lässt. Bis der Zauber endet, bewegt sich die Aura mit dir mit, und du bleibst in ihrem Zentrum. In der Aura bewirkt jede nicht feindliche Kreatur (auch du) 1W4 gleißenden Schaden, wenn sie einen Waffenangriff ausführt.

LANGE SCHRITTE

Verwandlung 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 Stufen: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz 2. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 1. Grad eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

LAUTLOSES TRUGBILD

Illusion 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 Meter

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 einer Kantenlänge von 4,5 Metern sein darf. Das Abbild erscheint an einem Punkt innerhalb

der Reichweite und bleibt während der Wirkungskdauer bestehen. Das Abbild ist ein rein visueller Eindruck ohne Geräusche, Gerüche oder andere Sinneseffekte.

Du kannst deine Aktionen aufwenden, um das Abbild an Orte deiner Wahl innerhalb der Reichweite zu 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.

Ein physisches Interagieren mit dem Abbild enttarnt es als Illusion, da Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die ihre Aktion verwendet, um das Abbild zu untersuchen, kann einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Erkennt eine Kreatur die Illusion als solche, wird das Abbild für sie durchscheinend.

LENKENDES GESCHOSS

Hervorrufung 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 Meter

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 Erfolg erleidet das Ziel 4W6 gleißenden Schaden. Der nächste Angriffswurf gegen das Ziel vor Ende deines nächsten Zuges ist ein Wurf mit Vorteil, dank des mystischen dämmrigen Lichts, das bis dahin auf dem Ziel glitzert.

Auf höheren Stufen: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz 2. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden je Grad über dem 1. Grad um 1W6.

LEUCHTFEUER DER HOFFNUNG

Bannzauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 Meter

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 hat jedes Ziel bei Rettungswürfen auf Weisheit und Todesrettungswürfen einen 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 Ausdehnung größer als drei Meter ist. Während der Wirkungsdauer strahlt dieser Gegenstand helles Licht in einem Radius von sechs Metern und im Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht aus. Du kannst die Farbe des Lichts frei wählen. Wenn das Objekt mit etwas Blickdichtem abgedeckt wird, wird das Licht blockiert.

Der Zauber endet vorzeitig, wenn du ihn erneut wirkst oder ihn als Aktion aufhebst.

Wenn du ein Ziel wählst, das von einer feindlichen Kreatur getragen wird, muss diese einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit ausführen, um dem Zauber auszuweichen.

MÄCHTIGES TRUGBILD

Illusion 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 Meter

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 einer Kantenlänge von sechs Metern sein darf. Das Abbild erscheint an einem Punkt innerhalb der 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. Die kannst keine Geräusche erzeugen, die laut genug sind, um Schallschaden zu verursachen oder eine Kreatur zu betäuben, oder einen 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 innerhalb der 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.

Ein physisches Interagieren mit dem Abbild enttarnt es als Illusion, da Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die ihre Aktion verwendet, um das Abbild zu untersuchen, kann einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Bei Erfolg erkennt eine Kreatur das Abbild als Illusion und es wird für sie durchscheinend. Die anderen sensorischen Eigenschaften werden ebenfalls abgeschwächt.

Auf höheren Stufen: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. oder eines höheren Grades wirkst, hält er an, bis er gebannt wird, und du musst dich nicht darauf konzentrieren.

MAGIE BANNEN

Bannzauber 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Wähle eine Kreatur, ein Objekt oder einen magischen Effekt in Reichweite. Jeder Zauber 3. Grades oder niedriger, der auf dem Ziel liegt, endet. Führe für jeden Zauber 4. Grades oder höher, der auf dem Ziel liegt, einen Attributswurf mit deinem Attribut zum Zauberwirken aus. Der SG ist gleich 10 + Grad des Zaubers. Bei einem erfolgreichen Wurf endet der Zauber.

Auf höheren Stufen: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz 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 innerhalb von neun Metern wahr. Wenn du auf diese Weise Magie wahrnimmst, kannst du deine Aktion nutzen, 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 durch 30 Zentimeter Stein, 2,5 Zentimeter gewöhnlichen Metalls, dünnes Bleiblech sowie durch einen Meter Holz oder Erde blockiert.

MAGIERHAND

Zaubertrick der Beschwörung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Minute

Eine spektrale schwebende Hand erscheint an einem Punkt deiner Wahl innerhalb der Reichweite. Die Hand bleibt während der Wirkungsdauer bestehen, oder bis du sie als Aktion beendest. Die Hand verschwindet, wenn sie mehr als 9 Meter von dir entfernt ist oder falls du den Zauber erneut wirkst.

Du kannst die Hand mit deiner Aktion kontrollieren. Damit kannst du mit Gegenständen interagieren, unverschlossene Türen oder Behälter öffnen, Gegenstände in einem Behälter verstauen oder daraus hervorholen oder den Inhalt einer Phiole ausgießen. Im Rahmen jeder Aktion kannst du sie um bis zu 9 Meter bewegen.

Die Hand kann nicht angreifen, keine magischen Gegenstände aktivieren und nicht mehr als zehn Pfund tragen.

MAGIERRÜSTUNG

Bannmagie des 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 dann von einer schützenden magischen Energie umgeben, bis der Zauber endet. Die Basis-Rüstungsklasse des Ziels beträgt 13 + seinem Geschicklichkeitsmodifikator. Der Zauber endet vorzeitig, wenn das Ziel eine Rüstung anlegt oder du den Zauber als Aktion beendest.

MAGISCHE WAFFE

Verwandlung 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 Stufen: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, steigt der Bonus auf +2. Mit einem Zauberplatz des 6. oder eines höheren Grades steigt der Bonus auf +3.

MAGISCHES GESCHOSS

Hervorrufung 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erschaffst drei leuchtende Pfeile 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 Pfeile treffen alle gleichzeitig und du kannst bestimmen, ob sie dieselbe oder verschiedene Kreaturen treffen.

Auf höheren Stufen: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grades wirkst, wird pro Grad über dem 1. ein weiterer Pfeil erschaffen.

MASSENHEILENDES WORT

Hervorrufung 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Wenn du magische Worte der Wiederherstellung rufst, erhalten bis zu sechs Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, Trefferpunkte in Höhe von 1W4 + deinen Attributmodifikator im Zauberwirken zurück. Dieser Zauber wirkt nicht auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Stufen: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, steigt die Heilung pro Grad über dem 3. um 1W4.

NEBELSCHRITT

Beschwörung 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 in einen nicht besetzten Bereich, den du sehen kannst.

PERSON BEZAUBERN

Verzauberung 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du versuchst, einen Humanoiden in Reichweite, den du sehen kannst, zu bezaubern. Er muss einen Rettungswurf auf Weisheit ausführen. Dabei hat er einen Vorteil, wenn du oder deine Begleiter gegen ihn kämpft. Wenn der Rettungswurf scheitert, ist der Humanoid 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 Stufen: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz 2. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 1. Grad eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen. Die Kreaturen müssen sich innerhalb von neun Metern voneinander befinden, wenn du sie als Ziel wählst.

PERSON FESTHALTEN

Verzauberung 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 Meter

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 Rettungswurf auf Weisheit ausführen, oder es wird für die Wirkungsdauer gelähmt. Am Ende jedes seiner Züge kann das Ziel einen weiteren Rettungswurf auf Weisheit ausführen. Bei Erfolg endet die Wirkung des Zaubers auf das Ziel.

Auf höheren Stufen: Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 2. hinaus eine weitere humanoide Kreatur als Ziel wählen. Deine humanoiden Ziele, die du festhältst, dürfen nicht mehr als neun Meter voneinander entfernt sein.

RESISTENZ

Zaubertrick der Bannmagie

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (ein Miniaturumhang)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du berührst eine gewillte Kreatur. Einmal vor dem Ende des Zaubers kann das Ziel einen 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.

SÄURESPRITZER

Zaubertrick der Beschwörung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du wirfst eine Säureblase. Wähle eine bis zwei Kreaturen in Reichweite aus. Wählst du zwei aus, dürfen sie höchstens 1,5 Meter voneinander entfernt sein. Ziele müssen einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit ausführen, oder sie erleiden 1W6 Säureschaden.

Der Schaden des Zaubers steigt um je 1W6, wenn du die fünfte Stufe (2W6), die elfte Stufe (3W6) und die 17. Stufe (4W6) erreichst.

SCHILD

Bannmagie des 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

Bannmagie des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: 18 Meter

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 RK.

SCHLAF

Verzauberung 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Prise feiner Sand, Rosenblütenblätter oder eine Grille)

Wirkungsdauer: 1 Minute

Dieser Zauber versetzt Kreaturen in einen magischen Schlaf. Wirf 5W8. Die Summe gibt an, auf wie viele Trefferpunkte an Kreaturen dieser Zauber wirken kann. Kreaturen im Umkreis von sechs Metern um einen Punkt deiner Wahl innerhalb der 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, bis die Wirkungsdauer endet, der Schlafende Schaden erleidet oder jemand eine Aktion ausführt, um den Schlafenden aufzuwecken. 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.

Aufhöheren Stufen: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, würfelst du für jeden Grad über dem 1. Grad zusätzlich 2W8.

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 hast beim Angriffswurf einen Vorteil, wenn das Ziel eine Rüstung aus Metall trägt. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 Blitzschaden und kann erst zu Beginn seines nächsten Zuges Reaktionen ausführen.

Der Schaden des Zaubers steigt um je 1W8, wenn du die fünfte Stufe (2W8), die elfte Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

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 müssen)

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 innerhalb von 18 Metern von dir befindet, erhält es einen Bonus von +1 auf seine RK und auf Rettungswürfe sowie eine Resistenz gegen alle Schadensarten. 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 entfernen. Der Zauber endet auch, wenn er erneut auf einen der beiden Beteiligten gewirkt wird. Du kannst als Aktion den Zauber aufheben.

SCHUTZGEISTER

Beschwörung 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 Zauberspruch wirkst, kannst du eine beliebige Anzahl von Kreaturen bestimmen, die du sehen kannst, von der Zaubervirkung ausnehmen. 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 Rettungswurf auf Weisheit ausführen. Scheitert der Rettungswurf, 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 Stufen: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, erhöht sich der Schaden für jeden Grad über dem 3. Grad um 1W8.

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.

SCHWEBEN

Verwandlung 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (entweder eine kleine Leder-schleife 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 steigt senkrecht sechs Meter empor und verbleibt für die Wirkungsdauer schwebend in der Luft. Der Zauber kann Ziele mit einem Maximalgewicht von 500 Pfund anheben. Legt eine unwillige Kreatur einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf ab, ist sie nicht betroffen.

Das Ziel kann sich nur bewegen, indem es sich von festen Gegenständen oder Oberflächen – etwa eine Wand oder Decke – in Reichweite abstößt oder an diesen entlangzieht. Dabei gilt die Klettergeschwindigkeit. Während deines Zuges 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. Andernfalls 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.

SEGNET

Verzauberung 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Spritzer Weihwasser)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du segnest bis zu drei Kreaturen deiner Wahl innerhalb der Reichweite. Wenn ein Ziel während der Wirkungs-dauer einen Angriffs- oder Rettungswurf ausführt, darf es einen W4 würfeln und das Würfelergebnis zu seinem Angriffs- oder Rettungswurf addieren.

Auf höheren Stufen: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz 2. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 1. Grad eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

SELBSTVERKLEIDUNG

Illusion 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Verändere dein Aussehen einschließlich Kleidung, Rüstung, Waffen und anderen Habseligkeiten, bis der Zauber endet oder du deine Aktion darauf aufwendest, 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 da nichts außer deinen Haare 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.



SCHWEBEN

SPINNENKLETTERN

Verwandlung 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (etwas Pech und eine Spinne)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Eine freiwillige Kreatur, die du berührst, erhält die Fähigkeit, sich in alle Richtungen und mit freien Händen über senkrechte Oberflächen sowie an Decken zu bewegen, bis die Wirkungsdauer endet. Außerdem kann das Ziel so schnell klettern, wie es gehen kann.

SPINNENNETZ

Beschwörung 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (einige Spinnweben)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du beschwörst eine Masse aus dichten, klebrigen Spinnennetzen an einem Ort deiner Wahl innerhalb der 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 befinden (wie Mauern oder Bäumen) oder über einen Fußboden, eine Wand oder die Decke gespannt sind, fällt das beschworene Netz in sich zusammen und der Zauber endet zu Beginn deines nächsten Zuges. Netze, die über eine flache Oberfläche ausgebreitet sind, besitzen eine Tiefe von 1,5 Metern.

Alle Kreaturen, die ihren Zug in den Netzen beginnen oder diese während ihres Zuges betreten, müssen einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit ausführen. Bei einem Misserfolg ist eine Kreatur festgesetzt, solange sie sich in den Netzen aufhält oder bis sie sich befreien kann.

Eine festgesetzte Kreatur kann als Aktion einen Stärkewurf gegen deinen Zauberrrettungswurf-SG ausführen. Bei Erfolg ist sie nicht länger festgesetzt.

Die Spinnennetze sind brennbar. Alle Netze innerhalb des würfelförmigen Bereichs mit 1,5 Metern Kantenlänge verbrennen innerhalb von einer Runde, wenn sie mit Feuer in Kontakt treten, und verursachen dabei allen Kreaturen, die ihren Zug im Feuer beginnen, 2W4 Feuerschaden.

SPRACHEN VERSTEHEN

Erkenntniszauber 1. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (je 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.

STILLE

Illusion 2. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 Meter

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 einer Stelle deiner Wahl in Reichweite erzeugt. Alle Kreaturen und Objekte, die sich vollständig in der Sphäre befinden, sind taub und immun gegen Schallschaden. In der Sphäre kann kein Zauber gewirkt werden, der eine verbale Komponente enthält.

TANZENDE LICHTER

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 Meter

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 innerhalb der 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 menschenähnlichen 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 um bis zu 18 Metern an einen neuen Ort innerhalb der Reichweite bewegen. Die Lichter müssen sich innerhalb von sechs Metern zueinander befinden. Wenn sie die Reichweite des Zaubers verlassen, erlöschen sie.

TASCHENSPIELEREI

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 3 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Bis zu 1 Stunde

Dies ist ein einfacher Zaubertrick, den Zaubelerhrlinge 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 0,3 Metern Kantenlänge ist, säubern oder verschmutzen.
- Du kannst nicht lebendes Material in diesem Volumen 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.

Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, können bis zu drei der langfristigen Effekte gleichzeitig aktiv sein. Du kannst einen solchen Effekt als Aktion beenden.

THAUMATURGIE

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Bis zu 1 Minute

Du manifestierst in Reichweite ein kleines Wunder, ein Zeichen übernatürlicher Kraft. Du erzeugst einen der folgenden magischen Effekte in Reichweite:

- Deine Stimme klingt eine Minute lang bis zu dreimal lauter als sonst.
- Du lässt eine Minute lang Flammen auflodern, stärker oder schwächer leuchten oder ihre Farbe ändern.
- Du verursachst eine Minute lang ein harmloses Beben im Boden.
- 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 einen der Effekte als Aktion beenden.

UNSICHTBARKEIT

Illusion 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 Stufen: Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 2. hinaus eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

VERSCHWIMMEN

Illusion 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 haben Kreaturen bei Angriffswürfen gegen dich einen Nachteil. Angreifer, die nicht auf ihre Sicht angewiesen sind (etwa durch Blindsicht) oder Illusionen durchschauen können (etwa mit wahrer Sicht), sind immun gegen diesen Effekt.

VERSTÄNDIGUNG

Hervorrufung 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 Intelligenzwerten ab 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.

VORAHNUNG

Erkenntniszauber 2. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (Stöcke mit besonderen Zeichen, Knochen oder ähnliche Gegenstände im Wert von mindestens 25 GM)

Wirkungsdauer: Unmittelbar



VORAHNUNG

Wirf edelsteinverzierte Stöcke oder Drachenknochen, lege kunstvolle Karten oder nutze ein anderes Hilfsmittel und erhalte ein Omen von einem anderweltlichen 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

Weh für negative Ergebnisse

Wohl und Weh für positive und negative Ergebnisse

Nichts für Ergebnisse, die nicht besonders positiv oder negativ sind

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.

WAFFE DES GLAUBENS

Hervorrufung 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Minute

Du erzeugst eine schwebende Spektralwaffe in Reichweite, die während der Wirkungsdauer oder bis du diesen Zauber erneut wirkst erhalten bleibt. Wenn du den Zauber wirkst, kannst du einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur im Radius von 1,5 Metern von der Waffe ausführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel Energieschaden in Höhe von 1W8 + deinen Attributsmodifikator im Zaubernutzen.

Als Bonusaktion in deinem Zug kannst du die Waffe um bis zu sechs Meter bewegen und einen weiteren Angriff gegen eine Kreatur im Radius von 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 Stufen: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zaubersplatz des 3. Grades oder höher nutzt, erhöht sich der Schaden pro zwei Grade über dem 2. Grad um 1W8.

WIEDERBELEBEN

Nekromantiezauber des 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 einem Trefferpunkt wieder lebendig. Dieser Zauber kann keine Kreatur wieder zum Leben erwecken, die an Altersschwäche gestorben ist, und auch keine fehlenden Körperteile wiederherstellen.

WUNDEN HEILEN

Hervorrufung 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Kreatur, die du berührst, gewinnt Trefferpunkte in Höhe von 1W8 + deinen Attributsmodifikator im Zaubernutzen zurück. Dieser Zauber wirkt nicht auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Stufen: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zaubersplatz 2. Grades oder höher nutzt, steigt die Heilung je Grad über dem 1. Grad um 1W8.

WUNDEN VERURSACHEN

Nekromantie 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 Stufen: Wirkst du diesen Zauber mit einem Zaubersplatz des 2. oder eines höheren Grades, steigt der Schaden für jeden Grad über den 1. hinaus um 1W10.

ZERBERSTEN

Hervorrufung 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Mica-Splitter)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Von einem Punkt deiner Wahl innerhalb der Reichweite geht ein schmerzhaft lautes Klingelgeräusch aus.

Alle Kreaturen im Radius von drei Metern um diesen Punkt müssen einen Rettungswurf auf Konstitution ausführen. Scheitert der Rettungswurf, erleiden sie 3W8 Schallschaden. Bei erfolgreichem Rettungswurf erleiden sie die Hälfte des Schadens. Kreaturen aus anorganischem Material wie Stein, Kristall oder Metall haben beim Rettungswurf einen Nachteil.

Nichtmagische Objekte, die nicht getragen werden, erleiden innerhalb des Wirkungsradius den gleichen Schaden.

Auf höheren Stufen: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zaubersplatz 3. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden je Grad über dem 2. Grad um 1W8.

ANHANG A: SIDEKICKS

Der SL kann während eines Abenteuers entscheiden, dass du dich mit einem bestimmten Charakter angefreundet hast, der als Sidekick bezeichnet wird und sich deiner Abenteurergruppe anschließt. Dieser Anhang führt die Spielwerte der möglichen Sidekicks auf. Es gibt drei verschiedene Arten:

Spezialist, ein wendiger und äußerst hilfreicher Alleskönner

Zauberwirker, ein Magier, der mit seinen Zaubern Gegnern schadet oder dich und deine Freunde heilt

Krieger, ein kampferprobter Begleiter, der besonders effektiv Gegner angreifen oder dich und deine Verbündeten verteidigen kann

Der SL sagt euch, welchen Typ Sidekick ihr mitnehmen könnt, oder lässt euch wählen. Ihr entscheidet zusammen mit dem SL, wer den Sidekick im Spiel kontrolliert.

ZAUBERWIRKER

Mittelgroßer Humanoider 1. Stufe

Rüstungsklasse 12 (Leder)

Trefferpunkte 9 (2W8)

Bewegungsrate 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)

Rettungswürfe Wei +4

Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Nachforschungen +4, Religion +4

Sinne passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache und eine weitere deiner Wahl

Magische Rolle: Wähle eine Rolle für den Zauberwirker:

Heiler oder Magier. Je nach Wahl verleiht du dem Zauberwirker eins der folgenden Merkmale beim Zauberwirken.

Zauberwirken (Heiler): Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Zauberwirker hat folgende Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Göttliche Führung*, *Heilige Flamme*
1. Grad (2 Zauberplätze): *Wunden heilen*

Zauberwirken (Magier): Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Zauberwirker hat folgende Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil*, *Licht*
1. Grad (2 Zauberplätze): *Schlaf*

AKTIONEN

Kampfstab: Nahkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Wuchtschaden oder 4 (1W8) Wuchtschaden, falls zweihändig geführt.

WERTEKÄSTEN FÜR SIDEKICKS

Die Spielwerte eines Sidekicks werden in einer Übersicht namens Wertekästen präsentiert, die wie ein Miniatur-Charakterbogen funktioniert. Dieser Wertekasten enthält bestimmte Eigenschaften wie Attributswerte, Trefferpunkte und Aktionen, die der Sidekick bevorzugt im Kampf verwendet. Wie jeder andere Charakter kann ein Sidekick im Kampf die Aktionen verwenden, die in den Kampfregeln in Kapitel 2 aufgeführt werden.

Die Wertekästen können auf Charaktere jedes Volkes angewendet werden. Wenn der SL einverstanden ist, könnt ihr euren Sidekick mit den entsprechenden Volksmerkmalen aus Kapitel 1 ausstatten.

Weitere Informationen zu Wertekästen findest du im Abschnitt „Kreaturen“ im Abenteuerbuch.

SPEZIALIST

Mittelgroßer Humanoider 1. Stufe

Rüstungsklasse 14 (beschlagenes Leder)

Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)

Bewegungsrate 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Rettungswürfe Ges +4

Fertigkeiten Akrobatik +4, Auftreten +4, Fingerfertigkeit +4, Heimlichkeit +4, Überzeugen +4

Sinne passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache und eine weitere deiner Wahl

Hilfreich: Der Spezialist kann die Aktion Helfen als Bonusaktion verwenden.

Werkzeuge: Der Spezialist besitzt Diebeswerkzeug und ein Musikinstrument.

AKTIONEN

Kurzschwert: Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Dolch: Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter oder 6/18 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Kurzbogen: Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 24/96 Meter, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

KRIEGER

Mittelgroßer Humanoider 1. Stufe

Rüstungsklasse 16 (Kettenhemd, Schild)

Trefferpunkte 13 (2W8 + 4)

Bewegungsrate 9 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Rettungswürfe Kon +4

Fertigkeiten Athletik +4, Überlebenskunst +3, Wahrnehmung +3

Sinne passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache und eine weitere deiner Wahl

Rolle im Kampf: Der Krieger fokussiert sich nach deiner Wahl auf eine der folgenden Aufgaben:

Angreifer: Der Krieger erhält einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe.

Verteidiger: Der Krieger kann die unten beschriebene Reaktion Leibwache ausführen.

AKTIONEN

Langschwert: Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W8 + 2) Hiebschaden oder 7 (1W10 + 2) Hiebschaden, falls zweihändig geführt.

Langbogen: Fernkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 45/180 Meter, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W8 + 1) Stichschaden.

REAKTION

Leibwache (nur Verteidiger): Führt eine Kreatur einen Angriff auf ein bis zu 1,5 Meter vom Krieger entferntes Ziel aus, das nicht der Krieger selbst ist, kann er seine Reaktion nutzen, damit der Angreifer einen Nachteil bekommt. Dafür muss der Krieger den Angreifer sehen können.

ÜBUNG

Ein Sidekick ist im Umgang mit allen Rüstungen, Waffen und Werkzeugen geübt, die im entsprechenden Wertekasten aufgeführt sind. Zusätzlich sind **Spezialisten** im Umgang mit einfachen Waffen, Rapieren, Kurzschertern und leichter Rüstung, **Zauberwirker** im Umgang mit einfachen Waffen und leichter Rüstung und **Krieger** im Umgang mit einfachen Waffen, Kriegswaffen, Schilden und allen Rüstungen geübt.

STUFEN DER SIDEKICKS

Dein Sidekick beginnt als Charakter der Stufe 1.

Auf gemeinsamen Abenteuern erhält auch dein Sidekick Erfahrungspunkte und erreicht höhere Stufen. Bei Stufenaufstiegen deines Sidekicks verhältst du so, wie es auch für Spielercharaktere in Kapitel 1 beschrieben wird.

Erreicht dein Sidekick eine höhere Stufe, kannst du an der untenstehenden Tabelle ablesen, ab welcher Stufe das Trefferpunktemaximum deines Sidekicks steigt und wann er neue Merkmale erhält.

Spielleiter können auch einen Sidekick auf einer höheren Stufe als der ersten erstellen, indem sie sich an das in der untenstehenden Tabelle angegebene Trefferpunktemaximum halten. Entsprechend kannst du aus der Liste ablesen, welche Merkmale du deinem Sidekick dank seiner aktuellen Stufe und früherer Stufen geben kannst.

SPEZIALISTEN AUF HÖHEREN STUFEN

Stufe	Trefferpunkte	Neue Merkmale
2.	16 (3W8 + 3)	Raffinierte Aktion: Während seines Zuges im Kampf kann der Spezialist Spurt, Rückzug oder die Verstecken-Aktion als Bonusaktion ausführen.
3.	22 (4W8 + 4)	Expertise: Wähle zwei der Fertigkeiten aus, in denen der Spezialist geübt ist. Der Übungsbonus des Spezialisten wird bei allen Attributswürfen, die eine dieser Fertigkeiten verwenden, verdoppelt.
4.	27 (5W8 + 5)	Attributswerterhöhung: Das Attribut Geschicklichkeit des Spezialisten steigt um zwei Punkte, wodurch sich auch der Attributsmodifikator um einen Punkt erhöht. Folglich steigen auch folgende Werte um 1: der Bonus für Rettungswürfe auf Geschicklichkeit, die Boni für Akrobatik, Fingerfertigkeit und Heimlichkeit und die Boni für Treffer und Schaden der Waffenangriffe.
5.	33 (6W8 + 6)	Übungsbonus: Der Übungsbonus des Spezialisten steigt um 1. Verändere also folgende Spielwerte: Steigere die Boni auf Rettungswürfe und Fertigkeiten um eins, ebenso die Boni auf Treffen und Waffenangriffe.
6.	38 (7W8 + 7)	Zusätzlicher Angriff: Der Spezialist kann zweimal statt nur einmal angreifen, wenn er in seinem Zug als Aktion einen Angriff ausführt.

ZAUBERWIRKER AUF HÖHEREN STUFEN

Stufe	Trefferpunkte	Neue Merkmale
2.	13 (3W8)	Zauberwirken: Der Zauberwirker lernt einen weiteren Zauber 1. Grades: <i>Segnen</i> (Heiler) oder <i>Brennende Hände</i> (Magier).
3.	18 (4W8)	Zauberwirken: Der Zauberwirker erhält einen weiteren Zauberplatz des 1. Grades. Er erlernt außerdem einen neuen Zauber 1. Grades: <i>Schild des Glaubens</i> (Heiler) <i>Schild</i> (Magier).
4.	22 (5W8)	Attributswerterhöhung: Das Attribut Intelligenz (Magier) oder Weisheit (Heiler) steigt um zwei Punkte, wodurch sich auch der Attributsmodifikator um einen Punkt erhöht. Folglich steigen auch folgende Werte um 1: der Rettungswurf-SG des Zauberwirkers, der Trefferbonus auf Zauberangriffe, die Boni der aufgelisteten Fertigkeiten des Magiers, beziehungsweise der Weisheitsrettungswurf und die passive Wahrnehmung des Heilers. Zauberwirken: Der Zauberwirker lernt einen weiteren Zaubertrick: <i>Resistenz</i> (Heiler) oder <i>Magierhand</i> (Magier).

Stufe	Trefferpunkte	Neue Merkmale
5.	27 (6W8)	Übungsbonus: Der Übungsbonus des Zauberwirkers steigt um 1. Verändere also folgende Spielwerte: Steigere die Boni auf Rettungswürfe und eingetragene Fertigkeiten um 1, ebenso die Boni auf Zauber- und Waffenangriffe. Zauberwirken: Der Zauberwirker erhält einen weiteren Zauberplatz des 1. Grades und zwei Zauberplätze des 2. Grades. Außerdem erlernt er einen Zauber 2. Grades: <i>Beistand</i> (Heiler) oder <i>Unsichtbarkeit</i> (Magier).
6.	31 (7W8)	Kraftvolle Zaubertricks: Der Zauberwirker kann den Modifikator seines Attributs zum Zauberwirken zum Schaden seiner Zaubertricks addieren.

KRIEGER AUF HÖHEREN STUFEN

Stufe	Trefferpunkte	Neue Merkmale
2.	19 (3W8 + 6)	Durchschnaufen: Der Krieger kann in seinem Zug seine Bonusaktion aufwenden, um Trefferpunkte in der Höhe von 1W10 + seine Stufe zu regenerieren. Wenn er dieses Merkmal nutzt, kann er es erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut verwenden.
3.	26 (4W8 + 8)	Verbesserter kritischer Treffer: Die Angriffswürfe des Kriegers verursachen jetzt bei W20-Würfen von 19 oder 20 kritische Treffer.
4.	32 (5W8 + 10)	Attributswerterhöhung: Das Attribut Stärke des Kriegers steigt um zwei Punkte, wodurch sich auch der Attributsmodifikator um einen Punkt erhöht. Folglich steigen auch folgende Werte um 1: der Bonus auf Athletik, die Boni für Treffen und Schaden der Nahkampf-Waffenangriffe.
5.	39 (6W8 + 12)	Übungsbonus: Der Übungsbonus des Kriegers steigt um 1. Verändere also folgende Spielwerte: Steigere die Boni von Rettungswürfen und Fertigkeiten um 1, ebenso die passive Wahrnehmung sowie die Boni für Treffen und Schaden der Waffenangriffe.
6.	45 (7W8 + 14)	Zusätzlicher Angriff: Der Krieger kann zweimal statt nur einmal angreifen, wenn er als Aktion in seinem Zug einen Angriff ausführt.

ANHANG B: 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, aber einige 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 automatisch bei Rettungswürfen auf Stärke und Geschicklichkeit.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur haben einen 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 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.

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.

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.

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.

GELÄHMT

- Eine gelähmte Kreatur ist kampfunfähig (siehe entsprechenden Zustand) 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.

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 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 durch den 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 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.

TAUB

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

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.

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.

VERGIFTET

- Eine vergiftete Kreatur hat bei Angriffswürfen und Attributswürfen einen 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 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.