



CODEx DRACONICA



D&D
CODEX DRACONICA



frei nach
Fizban the Fabulous



KAPITEL 1

DIE ERSTE WELT



Klagelied für die erste Welt

Atmet, Drachen, singt über die erste Welt,
geschmiedet aus Chaos und gemalt mit Schönheit.
Singt über Bahamut, den platinfarbenen,
die Form der Berge und der Flüsse formend,
Singt ebenfalls über die chromatische Tiamat,
die über all die unendliche Leinwand malt.
Verbunden, erwachten sie in der Dunkelheit
verbunden, wirkten sie im Akt der Schöpfung.

Atmet, Drachen, singt dann über Sardior,
rubinrotes Juwel das sie nach ihrem Abbild gemacht
Sardior, Erstgeborener der Drachen,
wirkte Seite an Seite von Bahamut und Tiamat,
die Drachen formend die sie geschaffen:
metallische Drachen und chromatische Drachen.
Atmet, Drachen – zeichnet im Geschenk des Lebens
das in euch gehaucht am Anbruch der Schöpfung.

Atmet, Drachen, singt über die Aussenstehenden,
kriegsbringende Götter mit ihren sterblichen Anhängern
Strömend kamen sie in die erste Welt
ein Zuhause suchend für Legionen ihres Gefolges.
Mächtig in Magie und gross an der Zahl,
herausfordernde Gottheiten ergriffen ihren Stieg.
Gefällt wurde der noble Bahamut,
Sardior versteckt im Herz der Schöpfung.

Atmet, Drachen, singt nun über Tiamat,
rasend im Kampfe ohne Hoffnung auf Stieg.
Sie würde nicht fliehen oder aufgeben,
kämpfend als Tod seine kalten Klauen nach ihr reckte.
Kriegsbringer ergriffen sie und banden sie,
entrissen sie dem Tod, begraben unter ihrer Pein –
Weggesperrt für immer in Dunkelheit,
Gefangene der Götter die Hand anlegten an der Schöpfung

Atmet, Drachen, singt über die Eroberung,
ihre Legionen des Gefolges auf die Welt aussäend
Jedes in seine eigene Behausung,
Elfen in ihre Wälder und Zwerge in ihre Berge,
Orks in ihre Kavernen und Schluchten,
Goblins in ihr Ödland und Halblinge in grüne Felder,
Echsenvolk lauend in Sümpfen,
Menschen in allen Teilen der Schöpfung.

Atmet, Drachen, singt über Bahamut,
Frieden gestiftet mit den aussenstehenden Göttern
Willkommen geheissen in den himmlischen Bergen,
verehrt von einigen als der Platin-Paladin.
Singt von seinen Reisen der Suche,
umherstreifend um die Götter zu verstehen und ihre Kinder,
sich sehnend nach der Freiheit Tiamats,
betrauernd ihren Verlust aus dem Angesicht der Schöpfung.

Atmet, Drachen, singt von ihrer Freiheit –
Tiamat gelöst aus ihrem Gefängnis der Pein!
Erzählt wie sie geschart ihre Kinder,
chromatische Drachen, ein Spektrum des Chaos.
Singt über ihren Zorn, ihre Rache,
Blitz und Gift, Eis, Feuer und Zersetzung,
fünfköpfig, monströs und mächtig,
tobend auf einem Feldzug der Zerstörung.

Atmet, Drachen, sing über die erste Welt,
zersprungen in unendliche keimende Realitäten.
Singt über Bahamut und Tiamat,
ihre Trennung betrachtend, ihre Arbeit beklagend.
Singt auch über Sardior, getrennt,
bewusstlos zersplittert in winzige Fragmente.
Atmet, Drachen: Ihr seid Erben,
regierend das Wack der ersten Welt Zerstörung

„Klagelied für die erste Welt“ ist ein uraltes drakonisches Gedicht aus unbekannter Quelle, welches in geringfügigen Variationen in Sammlungen und Bräuchen über Drachen, über viele Welten der materiellen Ebene verteilt, gefunden wurde. Verschiedene Schöpfungsmythen, erzählt auf verschiedenen Welten, widerspiegeln einige der Themen und Notationen dieses Gedichtes, speziell wenn sie Drachen oder drakonische Götter beschreiben, die in die Erschaffung der Welt involviert sind. Jedoch der Kern des Gedichtes, die tiefgreifende Bedeutung, findet man in keinem dieser individuellen Mythen.

Das Klagelied weist darauf hin, dass bevor die unzähligen Welten der materiellen Ebene, ins Leben gerufen wurden, noch bevor Oerth und Toril und Eberron und Krynn existierten, die ursprünglichen Drachen - Bahamut und Tiamat - zusammen-gearbeitet haben, um die materielle Ebene, in der Form einer ersten Welt, zu erschaffen. All die Welten die nun die materielle Ebene bilden sind, in den Worten des Gedichtes „keimende Realitäten“, welche geformt wurden als die erste Welt, in einer nicht näher beschriebenen Katastrophe, unterging.

Die Geschichte die in „Klagelied für die erste Welt“ erzählt wurde, enthält eine Anzahl an Wahrheiten betreffend der Natur der Drachen. Erstens, sie stellt die zehn Varianten der metallischen und chromatischen Drachen, als die ersten Bewohner der materiellen Ebene dar. Drachen wurden erschaffen um die erste Welt zu bevölkern, bevor irgend eine andere Welt geboren wurde, aber sie wurden von den Schwärmen an Wesen, welche die Götter der äusseren Ebenen mitgebracht haben, um diese Welt zu bewohnen, verdrängt. Das Klagelied erzählt ebenso, dass Drachen die lebende Verkörperung der ursprünglichen Energie der ersten Welt sind, welche nun durch die materielle Ebene fließt und sie deshalb untrennbar mit der Magie dieser Ebene verbunden sind. Die Religionen zahlreicher Welten lernen, dass Humanoide die Kreaturen zweier Ursprünge sind - ein Teil materiellen und ein Teil spirituellen Ursprungs; geschaffen aus der Essenz der materiellen Ebene und der äusseren Ebenen. Aber Drachen, zumindest aus der Sicht des Klagelieds, sind vollständig materiell, beheimatet in der materiellen Ebene und ihre essenzielle Natur verkörpernd.

Viele Welten haben Mythen und Legenden über Bahamut und Tiamat, auch wenn diese ursprünglichen Drachen manchmal unter anderem Namen bekannt sind. Aber das Klagelied weicht von praktisch allen diesen Legenden ab, indem es Sardior als „Erstgeborener der Drachen“ erwähnt. Das Gedicht erzählt, dass Bahamut und Tiamat, Sardior zusammen erschaffen haben und dass „rubinroter“ Sardior dann Bahamut geholfen hat die metallischen Drachen, und Tiamat die chromatischen Drachen zu erschaffen. Einige Drachen die das Gedicht studiert haben, glauben dass Sardior zerstört und zerbrochen wurde, zusammen mit der ersten Welt und dass aus dem zersplitterten Bewusstsein des Rubindrachen, die Juwelendrachen der neuen Welten der materiellen Ebene wurden.





DRACHENSICHT

Ein wenig bekanntes Phänomen unterstreicht die Kernideen, welche in "Klagelied für die erste Welt" aufgegriffen werden. Manchmal entwickeln Drachen einen Sinn, der als Drachensicht bekannt ist - ein Gewährwerden von mehreren Inkarnationen ihrer selbst, verteilt über viele Welten der materiellen Ebene. Drachensicht ist überaus häufig bei uralten Drachen, vor allem wenn ihre enormen Horte, Gegenstände von anderen Welten oder mächtige Artefakte, deren Geschichte mehrere Welten umfassen, beinhalten. Juwelendrachen, vielleicht auf Grund ihrer Verbindung zu Sardior, entwickeln am ehesten eine Drachensicht.

Drachen die Drachensicht entwickeln, häufen Wissen an, welches die materielle Ebene überspannt, was sie zu herausragenden Experten über Welten nach der ihr eigenen macht. Mit der Zeit kann die Drachensicht über das Stadium der passiven Wahrnehmung hinausgehen und eine aktive Kommunikation zwischen den einzelnen Inkarnationen des Drachen erlauben. Einige uralte Drachen mit ausgeprägter Drachensicht, beginnen Pläne zu schmieden, die koordinierte Aktivitäten über mehrere Welten beinhalten, um den Kosmos zu erschüttern.

Zum Beispiel werden Geschichten auf mehreren Welten der materiellen Ebene erzählt über den roten Drachen Ashardalon. Weniger bekannt ist hingegen die Tatsache, dass als ein Ashardalon seine Drachensicht entwickelte, er sich ein Schema zurechtgelegt hatte, um seine Existenz zu bewahren, indem er seine Echos auf anderen Welten verschlang. All diese verschiedenen Ashardalons sind dadurch zu einem immens mächtigen, einzelnen Grossdrachen geworden, welcher sich von Seelen-Energie ernährt hat - und was wiederum Seelen davon abgehalten hat, in neu geborene Kreaturen zu inkarnieren, über die Welten der materiellen Ebene.

Auf Grund der Tatsache, dass die meisten Völker nur ein begrenztes Verständnis von den Philosophien und Überzeugungen der Drachen, geschweige denn von der Drachensicht haben, bezeichnen viele Sterbliche einen Drachen mit erweiterter Drachensicht, voreilig als "Drachengott" - was er aber nicht ist. Nichts desto trotz, einige mächtige Drachen haben ihr Bewusstsein erfolgreich über mehrere Inkarnationen ihrer selbst erweitert und ihre Aktivitäten dermassen exakt, über mehrere Welten koordiniert, dass sie gottgleich erscheinen mögen, sogar für jüngere Drachen. Der schwarze Grossdrache Chronopsis erreichte einmal eine vergleichbare Meisterleistung wie Ashardalon, indem eine Version seiner selbst mehrere Echos verschlang, bevor er die materielle Ebene verlies und einen Hort in den äusseren Ebenen errichtete.

DRACHENKATEGORIEN UND IHR ALTER

Kategorie	Grösse	Altersspanne
Nestling	Mittelgross	5 Jahre oder weniger
Jung	Gross	6 - 100 Jahre
Ausgewachsen	Riesig	101 - 800 Jahre
Uralt	Gigantisch	801 - 1200 Jahre
Grossdrache	Gigantisch	1201 Jahre und mehr



KAPITEL 2

CHARAKTEROPTIONEN

Vom Volkshelden, der davon träumt sein Volk von einer tyrannischen Herrschaft eines blauen Drachen zu befreien, bis zum idealistischen Akolyten, der sich wünscht, die Welt von Tiamats Verderben zu reinigen, streben viele Abenteurer danach Drachentöter zu sein. Von Zeit zu Zeit, verwirklichen einige ihre Träume - oder sie zerbersten auf spektakuläre Weise als sie schmerzlich erfahren, wie kläglich sie sich auf die Bedrohung, die ein Drache darstellt, vorbereitet haben.

Dieses Kapitel ist für jeden D&D Charakter, der hofft oder fürchtet, eines Tages auf einen Drachen zu treffen. Aber dieses Kapitel ist auch für den Barden, der sein Leben lang Drachen-Lieder studiert, den Kleriker der Bahamut treu ergeben ist und den Hexenmeister der einen Pakt mit einem Mondsteindrachen eingegangen ist. Weil, Drachen sind nicht immer nur Gegner. Sie können Schutzherr, Verbündete und Gönner sein. Sie können Pläne schmieden im Hintergrund und auf dramatische Art und Weise die Leben der Abenteurer formen.

Die folgenden Abschnitte zeigen eine Auswahl von Optionen um Charaktere, mit Verbindungen zu Drachen, zu erschaffen.

DEINEN CHARAKTER ERSCHAFFEN

Auf Stufe 1, wählst du ob dein Charakter ein Mitglied des Volkes der Menschen ist oder das eines fantastischen Volkes. Wenn du eine der Drachengeborenen Optionen wie später beschrieben wählst, gehe nach den folgenden zusätzlichen Regeln.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Bei der Ermittlung der Attributswerte deines Charakters, erhöhe einen Wert um 2 und einen anderen um 1, oder erhöhe 3 verschiedene Werte um je 1. Befolge diese Regel, ungeachtet der Methode die du verwendest um die Werte zu bestimmen, wie z.B. Auswürfeln oder Punktekauf. Der Abschnitt „Schnelle Erschaffung“ deiner Charakter-Klasse schlägt dir vor welche Werte du erhöhst. Du kannst diesen Vorschlägen folgen oder sie ignorieren, aber du kannst keinen deiner Werte auf diese Weise über 20 erhöhen.

SPRACHEN

Dein Charakter kann die Gemeinsprache sprechen, lesen und schreiben; so wie eine zusätzliche Sprache die du nach Absprache mit deinem Spielleiter auswählst und welche zu deinem Charakter passt. Das *Spielerhandbuch* enthält eine Liste von Sprachen, von welchen du wählen kannst. Dem Spielleiter steht es frei, diese Liste für seine Kampagne abzuändern.

KREATURENTYP

Jede Kreatur in D&D inklusive den Spielercharakteren, hat einen bestimmten Abschnitt, der den Kreaturentyp definiert. Die meisten Spielercharaktere sind vom Typ *Humanoid*. Die Völker in diesem Supplement beschreiben, welchem Kreaturentyp dein Charakter angehört.

Nachfolgend findest du eine alphabetisch geordnete Aufzählung von Kreaturentypen: Aberration, Drache, Elementar, Fee, Himmlische, Humanoid, Konstrukt, Monstrosität, Pflanze, Riese, Schleim, Tier, Unhold, Untote.

Diese Typen haben persee keine Regeln, aber einige Regeln im Spiel beeinflussen Kreaturen von bestimmten Typen in verschiedenster Weise. Zum Beispiel: Der Zauber *Wunden heilen* hat keine Wirkung auf Konstrukte oder Untote.





OPTIONEN FÜR DRACHENGEBORENE

Die hier aufgeführten Optionen ergänzen die bisherigen Abstammungen der *Drachenblütigen* aus dem Spielerhandbuch und bieten weitere Varianten für dieses Volk.

CHROMATISCHE DRACHENGEBORENE

Drachengeborene mit chromatischen Vorfahren, beanspruchen für sich die rohe, elementare Kraft chromatischer Drachen. Die intensiven Farben von schwarzen, grünen, roten und weissen Drachen, die auf der beschuppten Drachengeborenen-Haut leuchten, und die tödliche Energie ihres Drachenatems. Ihnen gehört die rohe, elementare Wildheit der Vulkane, der beissenden, arktischen Winde, der umherwütenden Gewitterstürme, sowie auch das unterschwellige Flüstern von Sümpfen und Wäldern, toxisch und zersetzend.

MERKMALE

Dein Chromatischer Drachengeborener hat die folgenden Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Dein Kreaturentyp ist *Humanoid*

Grösse: Deine Grössenklasse ist *Mittelgross*

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 9m (30ft).

Chromatische Vorfahren: Du hast einen Vorfahren, der ein Chromatischer Drache war. Dies gewährt dir eine spezielle magische Affinität. Wähle eine Art von Drache aus der *Chromatische Vorfahren* Tabelle. Dies bestimmt die Art des Schadens für deine anderen Merkmale, wie in der Tabelle beschrieben

CHROMATISCHE VORFAHREN

Drache	Schadensart
Schwarz	Säure
Blau	Blitz
Grün	Gift
Rot	Feuer
Weiss	Kälte

Odemwaffe: Wenn du die Angriffsaktion in deinem Zug nutzt, kannst du einen deiner Angriffe mit einem Ausspeien magischer Energie ersetzen. Diese Energie breitet sich in einer 9m (30ft) langen und 1.5m (5ft) breiten Linie von dir ausgehend aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf (SG = 8 + dein Konstitutionsmodifikator + dein Übungsbonus) bestehen. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur 1W10 Schaden vom Typ den dir dein chromatischer Vorfahre vermacht hat. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur nur die Hälfte des Schadens. Dieser Schaden erhöht sich wenn du in der Stufe aufsteigst. Stufe 5 (2W10), Stufe 11 (3W10) und Stufe 17 (4W10).

Du kannst deine Odemwaffe so viele Male einsetzen, wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Drakonische Resistenz: Du bist resistent gegenüber dem Schadenstyp den dir dein chromatischer Vorfahre vermacht hat.

Chromatischer Schutz: Beginnend mit Stufe 5, kannst du mittels einer Aktion drakonische Energie kanalisieren, um dich selbst zu schützen. Für 1 Minute bist du *immun* gegenüber dem Schadenstyp, den dir dein chromatischer Vorfahre vermacht hat. Wenn du dieses Merkmal einmal eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder, nachdem du eine lange Rast vollendet hast.



JUWELDRACHENGEBORENE

Juweldrachengeborene sind teil des Vermächtnisses der Juwelendrachen, welche sich wiederum als Erben von Sardior - dem Rubindrachen - ansehen. Die Farben und mysteriösen Kräfte der Juwelendrachen - Amethyst, Kristall, Smaragd, Saphir und Topas - spiegeln sich in den Farben der beschuppten Haut wieder, und sie fließt ebenso durch ihre Adern. Ihnen gehören die Wunder des Geistes, die Kraft des Willens, das strahlende Licht der Erkenntnis und das wiederhallende Echo der Entdeckung - jedoch ebenso auch die Austrocknung der Verzweiflung.

MERKMALE

Dein Juweldrachengeborener hat die folgenden Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Dein Kreaturentyp ist *Humanoid*

Grösse: Deine Grössenklasse ist *Mittelgross*

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 9m (30ft).

Vermächtnis der Juwelen: Du hast einen Vorfahre der ein Juwelendrache war. Dies gewährt dir eine spezielle magische Affinität. Wähle eine Art von Drache aus der *Juwelendrache Vorfahren* Tabelle. Dies bestimmt die Art des Schadens für deine anderen Merkmale, wie in der Tabelle beschrieben

JUWELENDRACHE VORFAHREN

Drache	Schadensart
Amethyst	Energie
Kristall	Gleissend
Smaragd	Psychisch
Saphir	Schall
Topas	Nekrotisch

Odemwaffe: Wenn du die Angriffsaktion in deinem Zug nutzt, kannst du einen deiner Angriffe mit einem Ausatmen magischer Energie ersetzen. Diese Energie breitet sich in einem 4.5m (15ft) Kegel von dir ausgehend aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf (SG = 8 + dein Konstitutionsmodifikator + dein Übungsbonus) bestehen. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur 1W10 Schaden vom Typ den dir dein Juwelendrache-Vorfahre vermacht hat. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur nur die Hälfte des Schadens. Dieser Schaden erhöht sich wenn du in der Stufe aufsteigst. Stufe 5 (2W10), Stufe 11 (3W10) und Stufe 17 (4W10).

Du kannst deine Odemwaffe so viele Male einsetzen, wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Drakonische Resistenz: Du bist resistent gegenüber dem Schadenstyp den dir dein Juwelendrache-Vorfahre vermacht hat.

Psionischer Geist: Du kannst telepathische Mitteilungen an jede beliebige Kreatur senden, die du innerhalb von 9m (30ft) sehen kannst. Du musst mit dem Ziel keine Sprache teilen, damit sie die Mitteilung verstehen kann, aber sie muss mindestens eine Sprache beherrschen.

Juwelenflug: Beginnend mit Stufe 5 kannst du dir mittels Bonusaktion spektrale Flügel wachsen lassen. Diese Flügel verbleiben für 1 Minute. Während diese Flügel manifestiert sind, erhältst du eine Flugbewegungsrate die deiner normalen Bewegungsrate entspricht und kannst schweben. Wenn du dieses Merkmal einmal eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder nachdem du eine lange Rast vollendet hast.

METALLISCHE DRACHENGEBORENE

Drachengeborene mit metallischen Vorfahren, beanspruchen die Zähigkeit der metallenen Drachen - Messing, Bronze, Kupfer, Gold und Silber - für sich, die sich ebenfalls in ihren Hautschuppen widerspiegelt. Ihnen ist das Feuer von Herz und Schmiede, die Kälte der hohen Berge Luft, der Funken der Inspiration und die ätzende Berührung von reinigender Säure.

MERKMALE

Dein metallischer Drachengeborener hat die folgenden Volksmerkmale:

Kreaturentyp: Dein Kreaturentyp ist *Humanoid*

Grösse: Deine Grössenklasse ist *Mittelgross*

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 9m (30ft).

Metallenes Vermächtnis: Du hast einen Vorfahre der ein Metalldrache war. Dies gewährt dir eine spezielle magische Affinität. Wähle eine Art von Drache aus der *Metallische Vorfahren* Tabelle. Dies bestimmt die Art des Schadens für deine anderen Merkmale, wie in der Tabelle beschrieben

METALLISCHE VORFAHREN

Drache	Schadensart
Messing	Feuer
Bronze	Blitz
Kupfer	Säure
Gold	Feuer
Silber	Kälte

Drakonische Resistenz: Du bist resistent gegenüber dem Schadenstyp den dir dein metallischer Vorfahre vermacht hat.

Odemwaffe: Wenn du die Angriffsaktion in deinem Zug nutzt, kannst du einen deiner Angriffe mit einem Ausatmen magischer Energie ersetzen. Diese Energie breitet sich in einem 4.5m (15ft) Kegel von dir ausgehend aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf (SG = 8 + dein Konstitutionsmodifikator + dein Übungsbonus) bestehen. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur 1W10 Schaden vom Typ den dir dein metallischer Vorfahre vermacht hat. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur nur die Hälfte des Schadens. Dieser Schaden erhöht sich wenn du in der Stufe aufsteigst. Stufe 5 (2W10), Stufe 11 (3W10) und Stufe 17 (4W10).

Du kannst deine Odemwaffe so viele Male einsetzen, wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Metallische Odemwaffe: Beginnend mit Stufe 5, erhältst du eine zweite Odemwaffe. Wenn du die Angriffsaktion in deinem Zug nutzt, kannst du einen deiner Angriffe mit einem Ausatmen, dass sich in einem 4.5m (15ft) Kegel von dir ausgehend ausbreitet, ersetzen. Der SG für diesen Odem liegt bei 8 + dein Konstitutionsmodifikator + dein Übungsbonus. Jedes Mal wenn du dieses Merkmal nutzt, wähle einen der beiden folgenden Optionen:

- **Entkräftender Odem:** Jede Kreatur in dem Kegel muss einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie wird *Kampfunfähig* bis zum Beginn deines nächsten Zugs.

- **Rückstossender Odem:** Jede Kreatur in dem Kegel muss einen Stärkerettungswurf bestehen, oder sie wird 6m (20ft) von dir weg gestossen und erhält den Zustand *Liegend*.

Hast du die Metallische Odemwaffe einmal eingesetzt, kannst du dies erst wieder, nachdem du eine lange Rast vollendet hast.







MÖNCH

Auf Stufe 3 wählt ein Mönch seine Kloster-Tradition aus. Dieser Abschnitt beschreibt eine zusätzliche Option, basierend auf Drachen.

WEG DES AUFSTEIGENDEN DRACHEN

Der Drache Bahamut ist dafür bekannt, dass er die materielle Ebene, in Gestalt eines jungen Mönches bereist, und Legenden besagen, dass er das erste Kloster des Wegs des aufsteigenden Drachen begründet hat, in dieser Gestalt. Die essenzielle Lehre dieser Tradition ist, indem man einen Drachen nachahmt, wird man zu einem integralen Bestandteil der Welt und deren Magie. Dadurch, dass man seinen Geist einstimmt, dass er mit drakonischer Macht schwingt, können Mönche die dieser Tradition folgen, ihre Fähigkeiten im Kampf erweitern, ihre Verbündeten stärken und sogar durch die Lüfte schweben, mit drakonischen Flügeln. Aber all diese Kraft ist im Dienste eines grösseren Ziels: eine spirituelle Einheit mit der Essenz der materiellen Ebene zu erreichen.

Als ein Anhänger des Wegs der aufsteigenden Drachen, entscheidest du wie du die Kraft der Drachen in dir selbst erweckst. Die *Hintergrund des aufsteigenden Drachen* Tabelle bietet dir eine Anzahl an Möglichkeiten

W6 Hintergrund des aufsteigenden Drachen

- | | |
|---|---|
| 1 | Du hast deine Fähigkeiten verfeinert indem du deinen Geist auf eine weltverändernde Kraft eines Drachen eingestellt hast. |
| 2 | Ein Drache hatte persönlich eine aktive Rolle darin, deine innere Energie zu formen. |
| 3 | Du hast in einem Kloster studiert, dass seine Lehren Jahrhunderte oder mehr zurückführt, auf eine einzelne Anweisung eines Drachen, oder in einem, dass einem Drachen treu ergeben ist. |
| 4 | Du hast lange Zeit damit verbracht, in einer Gegend um einen uralten Drachenbau, zu meditieren und die ihn umgebende Magie zu absorbieren. |
| 5 | Du hast eine Schriftrolle gefunden, die in Drakonisch verfasst wurde und die inspirierende neue Techniken enthielt. |
| 6 | Nach einem Traum, in dem ein Drachengeborener mit fünf Fingern an der Hand erschien, bist du aufgewacht mit dem mystischen Atem der Drachen. |

DRAKONISCHER SCHÜLER

Stufe 3 Weg des aufsteigenden Drachen Eigenschaft

Drakonische Präsenz: Wenn dir ein Wurf auf Charisma (Einschüchtern) oder Charisma (Überzeugen) misslingt, kannst du deine Reaktion nutzen, um den Wurf zu wiederholen, indem du dich in die Präsenz mächtiger Drachen einfühlst. Wenn dieses Merkmal einen Misserfolg in einen Erfolg gedreht hat, kannst du dies erst wieder einsetzen, nachdem du eine lange Rast vollendet hast.

Drakonische Schläge: Wenn du bei einem Ziel, mittels unbewaffnetem Angriff, Schaden verursachst, kannst du den Schadenstyp in Säure, Kälte, Feuer, Blitz oder Gift ändern.

Drachenzungen: Du erlernst die Drakonische Sprache oder eine andere deiner Wahl und kannst diese sprechen, lesen und schreiben.

ATEM DES DRACHEN

Stufe 3 Weg des aufsteigenden Drachen Eigenschaft

Du kannst zerstörerische Wellen aus Energie kanalisieren, die denen entsprechen, die die Drachen erzeugen, welche du nachahmst. Wenn du die Angriffsaktion in deinem Zug nutzt, kannst du einen deiner Angriffe mit einem Auspeien drakonischer Energie ersetzen. Diese Energie breitet sich entweder in einem 6m (20ft) Kegel oder in einer 9m (30ft) langen und 1.5m (5ft) breiten Linie von dir ausgehend aus (deine Wahl). Wähle einen Schadenstyp: Säure, Kälte, Feuer, Blitz oder Gift. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen deinen Ki-Rettungswurf SG bestehen, oder sie erleidet Schaden des gewählten Typs, in Höhe von zwei Würfeln mit deinem *Kampfkünste-Würfel*, oder halb soviel bei einem Erfolg.

Ab Stufe 11 steigt der Schaden dieses Merkmals auf drei Würfel mit deinem *Kampfkünste-Würfel* an.

Du kannst dieses Merkmal so viele Male einsetzen, wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück. Während du keine Anwendungen mehr zur Verfügung hast, kannst du 2 Ki-Punkte ausgeben, um es erneut zu wirken.

AUSGEBREITETE SCHWINGEN

Stufe 6 Weg des aufsteigenden Drachen Eigenschaft

Wenn du deinen *Windschritt* nutzt, kannst du spektrale, drakonische Flügel auf deinem Rücken ausbreiten, welche am Ende deines Zuges wieder verschwinden. Während die Flügel manifestiert sind, hast du eine Flugbewegungsrate die deiner normalen Bewegungsrate entspricht.

Du kannst dieses Merkmal so viele Male einsetzen, wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

ASPEKT DES DRACHEN

Stufe 11 Weg des aufsteigenden Drachen Eigenschaft

Die Kraft deines drakonischen Geistes strahlt nun von dir aus und beschützt deine Verbündeten oder verursacht Furcht bei deinen Feinden. Mittels einer Bonusaktion kannst du eine Aura aus drakonischer Kraft erschaffen, die für 1 Minute im Umkreis von 3m (10ft) wirkt. Während der Wirkungsdauer erhältst du eine der folgenden Effekte deiner Wahl:

Angsteinflössende Präsenz: Wenn du diese Aura erschaffst, und mittels einer Bonusaktion in allen folgenden Zügen, kannst du eine Kreatur innerhalb der Aura auswählen. Die Kreatur muss einen Weisheitsrettungswurf gegen deinen Ki-Rettungswurf SG bestehen oder sie ist von dir *verängstigt* für 1 Minute. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen, um den Effekt bei einem erfolgreichen Rettungswurf zu beenden.

Resistenz: Wähle einen Schadenstyp wenn du diese Aura erschaffst: Säure, Kälte, Feuer, Blitz oder Gift. Du und deine Verbündeten innerhalb der Aura, sind *resistent* gegen diese Art Schaden.

AUFSTEIGENDER ASPEKT

Stufe 17 Weg des aufsteigenden Drachen Eigenschaft

Dein drakonischer Geist erreicht seinen Höhepunkt. Du erhältst folgende Vorteile:

Erweiterter Drachenatem: Wenn du dein *Atem des Drachen* Merkmal einsetzt, kannst du einen Ki Punkt einsetzen, um die Kraft und Form des Atems zu erweitern. Der *Atem des Drachen* wird nun entweder ein 18m (60ft) Kegel oder eine 27m (90ft) lange Linie die 1.5m (5ft) breit ist (deine Wahl), und jede Kreatur in diesem Bereich erleidet Schaden, entsprechend 4 Würfeln mit deinem *Kampfkünste-Würfel* bei einem Misserfolg oder die Hälfte bei einem Erfolg.

Explosiver Zorn: Wenn du dein *Aspekt des Drachen* einsetzt, explodiert drachengleicher Zorn aus dir heraus. Wähle eine beliebige Anzahl an Kreaturen, die du innerhalb deiner Aura sehen kannst. Jede dieser Kreaturen muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen gegen deinen Ki-Rettungswurf SG, oder sie erleidet 3W10 Schaden vom Typ Säure, Kälte, Feuer, Blitz oder Gift (deine Wahl).





WALDLÄUFER

Auf Stufe 3 wählt ein Waldläufer seinen Archetyp aus. Dieser Abschnitt beschreibt eine zusätzliche Option, basierend auf Drachen.

DRACHENWÄCHTER

Deine Verbindung mit der Natur, spiegelt sich in einem Drakonischen Geist wieder, welcher sich physisch manifestieren kann, in Form eines Drachens. Während deine Kräfte wachsen, wächst auch dein Drache mit dir. Von einem vierbeinigen Begleiter, bis hin zu einer majestätischen, geflügelten Kreatur, gross und stark genug für dich, um darauf zu reiten. Auf deinem Weg, wächst dein Anteil, an der ehrfürchtigen Kraft der Drachen, stetig.

Überlege dir den Ursprung deines drakonischen Geistes, mit dem du dich verbunden hast. Die Tabelle *Drachenwächter Ursprung* bietet dir hierzu einige Beispiele

W6	Drachenwächter Ursprung
1	Du hast eine Drachenschuppe, eine Klaue oder ein Schmuckstück eines Drachenhorts untersucht und deine Verbindung, mittels der in dem Gegenstand nachhallenden drakonischen Magie, erschaffen.
2	Ein geheimer Orden von Waldläufern, welche drakonisches Wissen sammelt und beschützt, hat dich ihren Weg gelehrt.
3	Ein Drache gab dir eine Geode oder einen Edelstein in deine Obhut. Zu deiner Überraschung, schlüpfte daraus dein Drachenbegleiter.
4	Du hast einige Tropfen Drachenblut zu dir genommen, was deine Naturmagie permanent mit drakonischer Kraft erfüllt hat.
5	Eine uralte, drakonische Inschrift auf einem Hinkelstein hat dich mit Kraft erfüllt, als du sie laut vorgelesen hast.
6	Du hattest einen lebhaften Traum, einer mysteriösen Gestalt, begleitet von sieben gelben Kanarienvögeln, welche dich vor einem bevorstehendem Unheil warnten. Als du erwachtest, war dein Drachenbegleiter da und wachte über dich.

DRAGONISCHES GESCHENK

Stufe 3 Drachenwächter Eigenschaft

Deine Verbindung mit deinem Drachenbegleiter, erschafft eine Verknüpfung mit der Welt der Drachen und erlaubt es dir sie zu verstehen und deine Präsenz zu verstärken. Du erhältst folgende Vorteile:

Thaumaturgie: Du erlernst den Zaubertrick *Thaumaturgie*, welcher für dich als Waldläuferzauber zählt.

Drachenzungen: Du erlernst die Drakonische Sprache oder eine andere deiner Wahl und kannst diese sprechen, lesen und schreiben.

DRACHENBEGLEITER

Stufe 3 Drachenwächter Eigenschaft

Mittels einer Aktion kannst du auf magische Weise den Drachen herbeirufen, der an dich gebunden ist. Er erscheint auf einem unbesetzten Feld deiner Wahl, im Umkreis von 9m (30ft).

Der Drache ist dir und deinen Begleitern freundlich gesinnt und befolgt deine Befehle. Dein Drache nutzt die Werte aus dem *Drachenbegleiter* Werteblock und ebenso deinen Übungsbonus (ÜB). Jedes Mal wenn du den Drachen herbeirufst, wähle einen Schadenstyp aus seiner *Drakonischen Essenz* Fähigkeit. Du kannst die äusseren Merkmale des Drachen bestimmen, wie seine Farbe, die Beschaffenheit seiner Schuppen oder jedwelchen sichtbaren Effekt seiner *Drakonischen Essenz*; deine Wahl hat keinerlei Einfluss auf seine Werte.

Im Kampf teilt der Drache deinen Initiativwert aber er macht seinen Zug direkt nach deinem. Er kann sich frei bewegen und seine eigene Reaktion nutzen, aber die einzige Aktion die er nutzt in seinem Zug ist die Ausweichen Aktion, ausser du benutzt in deinem Zug deine Bonusaktion, um ihm zu befehlen eine andere Aktion zu nutzen. Diese Aktion kann eine derjenigen im Werteblock oder eine andere sein. Wenn du kampfunfähig bist, kann der Drache eine beliebige Aktion seiner Wahl verwenden, nicht nur die Ausweichen Aktion.

Der Drache verbleibt, bis er auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, bis du dieses Merkmal erneut verwendest, um den Drachen erneut herbeizurufen, oder bis du stirbst. Alles was der Drache trägt oder mit sich führt, bleibt zurück an Ort und Stelle, wenn er verschwindet.

Hast du den Drachen einmal herbeigerufen, kannst du dies erst wieder, nach einer langen Rast, es sei denn, du gibst einen Zauberplatz des 1. Grades oder höher auf, um ihn erneut herbeizurufen.

DRACHENBEGLEITER

Kleiner Drache

Rüstungsklasse: 14 + ÜB (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte: 5 + 5x deine Stufe als Waldläufer (der Drache hat Trefferwürfel [W10] entsprechend deiner Stufe als Waldläufer)
Bewegungsrate: 12m (40ft)

STÄ	GES	KON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	8 (-1)

Rettungswürfe: GES + 1 + ÜB, WIS + 2 + ÜB
Schadensimmunitäten: Durch die *Drakonische Essenz* Fähigkeit bestimmt

Sinne: Dunkelsicht 18m (60ft), passive Wahrnehmung 12

Sprachen: Drakonisch

Herausforderung: --

Übungsbonus (ÜB): entspricht deinem Bonus

Drakonische Essenz: Wenn du den Drachen herbeirufst, wähle einen Schadenstyp: Säure, Kälte, Feuer, Blitz oder Gift. Der gewählte Typ bestimmt seine Schadensimmunität und den Schadenstyp seiner *Erfüllte Schläge* Fähigkeit.

AKTIONEN

Biss: Nahkampf-Waffenangriff, +3 + ÜB zum Treffen, Reichweite 1.5m (5ft), ein Ziel. Treffer: 1W6 + ÜB Stichschaden

REAKTIONEN

Erfüllte Schläge: Wenn eine andere Kreatur im Umkreis des Drachen von 9m (30ft), welche er sehen kann, ein Ziel mittels eines Waffenangriffes trifft, erfüllt der Drache den Schlag mit seiner Essenz. Das Ziel erleidet zusätzlichen Schaden, des im *Drakonische Essenz* bestimmten Typs, in Höhe von 1W6.



BINDUNG DER KLAUE UND DER SCHUPPE

Stufe 7 Drachenwächter Eigenschaft

Die Verbindung die du mit deinem Drachen hast verstärkt sich. Sie schützt dich und schürt gleichzeitig die Wildheit deines Drachen. Wenn du deinen Drachen herbeirufst, wachsen ihm Flügel auf dem Rücken, und er erhält zusätzlich eine Flugbewegungsrate die seiner normalen Bewegungsrate entspricht.

Zusätzlich, sollte dein Drache herbeigerufen sein, erhältst du folgende Vorzüge:

Drachenreiten: Der Drache wächst zur Grössenkatgorie *Mittelgross*. Deine besondere Bindung ermöglicht dir, den Drachen als Reittier zu nutzen, sofern deine Grössenkatgorie *Mittelgross* oder kleiner ist. Während du auf deinem Drachen reitest, kann er seine Flugbewegungsrate jedoch nicht nutzen.

Magische Klaue: Der *Biss-Angriff* des Drachens verursacht zusätzlichen Schaden, in der Höhe von 1W6, vom selben Schadenstyp, der in seiner *Drakonische Essenz* Fähigkeit bestimmt wurde.

Resistenz: Du erhältst Resistenz gegenüber dem Schadenstyp, der in seiner *Drakonische Essenz* Fähigkeit bestimmt wurde.

DRACHENATEM

Stufe 11 Drachenwächter Eigenschaft

Mittels einer Aktion, kannst du einen 9m (30ft) Kegel zerstörerischer Energie speien, oder deinen Drachen dazu veranlassen. Wähle einen Schadenstyp: Säure, Kälte, Feuer, Blitz oder Gift (deine Wahl muss nicht dieselbe sein, wie die in der *Drakonische Essenz* Fähigkeit deines Drachen). Jede Kreatur im Kegel, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauberei ablegen, oder sie erleidet 8W6 Schaden des gewählten Typs. Bei einem Erfolg erleidet sie nur die Hälfte.

Dieser Schaden erhöht sich auf 10W6 wenn du Stufe 15 in dieser Klasse erreichst.

Hast du dieses Merkmal einmal eingesetzt, kannst du dies erst wieder, nachdem du eine lange Rast vollendet hast, ausser du gibst einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher auf, um es erneut zu wirken.

PERFEKTE VERBINDUNG

Stufe 15 Drachenwächter Eigenschaft

Deine Verbindung zu deinem Drachen, erreicht den Höhepunkt ihrer Kraft. Während dein Drache herbeigerufen ist, erhältst du und dein Drache folgende Vorteile:

Verstärkte Bisse: Die Biss-Attacke deines Drachen, verursacht zusätzlich 1W6 Schaden, des Typs definiert von der *Drakonische Essenz* Fähigkeit deines Drachen. Dies resultiert in einem Total von 2W6 Extra-Schaden (den 1W6 des *Bindung der Klaue und der Schuppe* miteingerechnet).

Grosser Drache: Der Drache wächst und hat nun die Grössenkatgorie *Gross*. Wenn du auf dem Drachen reitest, ist es ihm nun nicht mehr verboten, seine Flugbewegungsrate zu benutzen, die er mit *Bindung der Klaue und der Schuppe* erhalten hat.

Zurückstrahlende Resistenz: Wenn du oder dein Drache Schaden erleidet, während ihr nicht mehr als 9m (30ft) von einander entfernt seid, kannst du deine Reaktion nutzen um dir selbst oder dem Drachen, Resistenz gegen den erlittenen Schaden zu geben. Du kannst diese Reaktion so viele Male einsetzen wie es deinem Übungsbonus entspricht, und du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

DIE HELDEN DER DRACHEN

Zauberer deren Magie aus Drachen entspringt, Waldläufer mit einem Drachenbegleiter und Mönche, welche die Wege ihrer Drachenmeister erlernen, sind nicht die einzigen Abenteurer, deren Fähigkeiten, Zauber und Klassenmerkmale, von der Kraft von Drachen abstammen. Ein Charakter jeglicher Klasse kann eine starke Bindung zur Drachenwelt haben. Die *Drakonische Charakterbindung* Tabelle, bietet dir einige Ideen, die du als Inspiration herbeiziehen kannst, um deinen Charakter einen drakonischen Touch zu geben. Die Klassen in den Klammern vermerkt, sind wahrscheinlich am besten, für die entsprechende Bindung geeignet, aber sie stellen keine Bedingung dar um die Option zu wählen.

W10 Drakonische Charakterverbindung

- 1 Ich diene einem Drachengott und schöpfe meine Kraft aus ihm - am ehesten Bahamut, Tiamat aber vielleicht auch Sardior oder einen mächtigen Drachen, mit erweiterter Drachensicht wie zum Beispiel Aasterinian oder Chronopsis (Kleriker, Paladin, Hexenmeister)
- 2 Ich diene einem Drachengeist, oder einer lebt in mir, ähnlich einem Ahnen- oder Natur-Geist (Barbar, Druide, Waldläufer)
- 3 Ich war Teil eines Ordens, welcher die Lehren eines uralten Drachen, der den Orden begründete, bewahrt (Kämpfer, Mönch, Paladin, Magier)
- 4 Ich habe einen Drachen als Mentor oder Günstling (Barde, Druide, Kämpfer, Schurke, Zauberer, Hexenmeister)
- 5 Ich benutze meine Klassenmerkmale, um drakonische Charakteristika anzunehmen (Barbar, Zauberer)
- 6 Ich besitze einen Drachenzahn, -horn, -klaue oder -schuppe, welchen ich als Fokus für meine Zauberei verwende (Kleriker, Druide, Paladin, Waldläufer, Zauberer, Hexenmeister, Magier)
- 7 Ein Drachenvorfahr oder ein Geschenk eines Drachen, an einen meiner Vorfahren, erfüllt mich mit Macht (Barbar, Kämpfer, Zauberer)
- 8 Durch meine Verbindung zur Natur, habe ich eine seltsame Verbindung zu einem Drachen aufgebaut, dessen Präsenz die Natur, rund um sein Drachenhort verändert (Druide, Waldläufer)
- 9 Ich habe kürzlich erfahren, dass eine Person die ich geliebt und der ich vertraut habe, ein verkleideter / verwandelter Drache war (alle)
- 10 Ich habe einen offensichtlich alltäglichen Gegenstand, der von einem Drachenhort entwendet wurde, und unerklärliche Dinge geschehen, wenn ich ihn mit mir führe (alle)

DRAKONISCHE TALENTE

Ein Talent repräsentiert, dass ein Charakter Perfektion in einer seiner Fähigkeiten erlangt, oder dass eine Fähigkeit die er hat, etwas neues bewirkt. Wenn diese Perfektion von einem drakonischen Ursprung entspringt - sei es nun eine Gabe eines Drachen, die Manifestation oder eine Art von drakonischem Erbe, dem Segen eines Drachengottes oder einer Konsequenz nach dem Erschlagen eines Drachen - kann sie übernatürliche Effekte verursachen.

Nachfolgend findest du einige Talente, die auf drakonischen Kräften beruhen, sofern du die optionale Talent-Regel aus dem *Spielerhandbuch* verwendest.

GESCHENK DES CHROMATISCHEN DRACHEN

Du hast einige Kräfte der chromatischen Drachen manifestiert und erhältst folgende Vorteile:

Chromatische Ermächtigung: Mittels einer Bonusaktion kannst du eine *Einfache-* oder *Kriegswaffe* berühren und sie mit einem der folgenden Schadensarten belegen: Säure, Kälte, Feuer, Blitz oder Gift. Für die nächste Minute, verursacht die Waffe zusätzlichen Schaden, des gewählten Typs, in Höhe von 1W4, sollte sie treffen. Nachdem du diese Bonusaktion einmal benutzt hast, kannst du dies erst wieder, nachdem du eine lange Rast vollendet hast.

Reaktive Resistenz: Wenn du Säure-, Kälte-, Feuer-, Blitz-, oder Giftscha den erleidest, kannst du mittels einer Reaktion, dir selbst eine Resistenz für diesen Schaden verleihen. Du kannst diese Reaktion, so oft einsetzen, wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen zurück, nachdem du eine lange Rast vollendet hast.

GESCHENK DES JUWELENDRACHEN

Du hast einige Kräfte der Juwelendrachen manifestiert und erhältst folgende Vorteile:

Attributswerterhöhung: Erhöhe deinen Intelligenz-, Weisheits- oder Charismawert um 1 bis zu einem Maximum von 20.

Telekinetische Vergeltung: Wenn du von einer Kreatur, die sich im Umkreis von 3m (10ft) und die du sehen kannst, Schaden erleidest, kannst du mittels einer Reaktion, telekinetische Energie ausstrahlen. Die Kreatur welche dir Schaden zugefügt hat, muss einen Stärkerettungswurf (SG entspricht 8 + dein Übungsbonus + den Modifikator des mit diesem Talent erhöhten Attributs) bestehen, oder sie erleidet 2W8 Energieschaden und wird bis zu 3m (10ft) von dir weggestossen. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur nur den halben Schaden und wird nicht weggestossen. Du Kannst diese Reaktion so viele Male einsetzen, wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen zurück, nachdem du eine lange Rast vollendet hast.

GESCHENK DES METALLISCHEN DRACHEN

Du hast einige Kräfte der metallischen Drachen manifestiert und erhältst folgende Vorteile:

Drakonische Heilung: Du erlernst den Zauber *Wunden heilen*. Du kannst diesen Zauber wirken, ohne einen Zauberplatz benutzen zu müssen. Wenn du den Zauber einmal auf diese Weise gewirkt hast, kannst du dies erst wieder, nachdem du eine lange Rast vollendet hast. Du kannst diesen Zauber auch mit den Zauberplätzen wirken, die dir zu Verfügung stehen. Das Attribut zum Zauberwirken hierfür ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma, wenn du ihn mittels dieses Talents wirkst (wähle wenn du dieses Talent erlangst).

Schützende Schwingen: Du kannst schützende Schwingen manifestieren, die dich oder andere schützt. Wenn du oder eine andere Kreatur, die du im Umkreis von 1.5m (5ft) sehen kannst, von einem Angriffswurf getroffen wird, kannst du für einen Moment, mittels einer Reaktion, spektrale Schwingen, aus deinem Rücken, manifestieren. Du gewährst dem Ziel einen Rüstungsbonus, gegen diesen Angriffswurf, entsprechend deinem Übungsbonus und kannst somit vielleicht bewirken, dass das Ziel nicht getroffen wird. Du kannst diese Reaktion so viele Male einsetzen, wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen zurück, nachdem du eine lange Rast vollendet hast.



Bahamut wird in seiner menschlichen Form als Mönch immer von sieben gelben Kanarienvögeln begleitet



KAPITEL 3

DRACHENMAGIE

Zauber

Die Magie, welche in die Strukturen der materiellen Ebene, eingewoben wurde, konzentriert sich in den Drachen und deren Horte.

Dieser Abschnitt beinhaltet neue Zauber welche der Spielleiter in eine Kampagne einfließen lassen kann und sie somit für Spielercharaktere und Monster zugänglich macht. Die Zauberliste zeigt die neuen Zauber auf. Die Tabelle, geordnet nach Zaubergrad, erläutert ebenfalls welcher Art der Magieschule der Zauber entspringt und ob dieser Konzentration benötigt oder ob er als Ritual gezaubert werden kann. In der letzten Spalte kann man erkennen welchen Klassen neu dieser Zauber zur Verfügung steht.

Wenn du einen dieser Zauber gerne benutzen würdest, sprich mit deinem Spielleiter ob er einige, alle oder keine von ihnen erlauben würde.



Grad	Zauber	Schule	Konz.	Ritual	Klasse
2	Nathairs Unfug	Illusion	Ja	Nein	Barde, Magier, Zauberer
2	Raureifs eisige Bindung	Hervorrufung	Nein	Nein	Magier, Zauberer
3	Ashardalons grosse Schritte	Verwandlung	Ja	Nein	Magier, Magieschmied, Waldläufer, Zauberer
4	Raulothims psychische Lanze	Verzauberung	Nein	Nein	Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer
5	Drachengeist herbeirufen	Beschwörung	Ja	Nein	Druide, Magier, Zauberer
6	Fizbans Platin-Schild	Bannmagie	Ja	Nein	Magier, Zauberer
7	Drakonische Transformation	Verwandlung	Ja	Nein	Druide, Magier, Zauberer





ASHARDALONS GROSSE SCHRITTE

Verwandlung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Die wogenden Flammen eines Drachen, entfahren deinen Füßen und verleihen dir explosive Geschwindigkeit. Für die Dauer erhöht sich deine Bewegungsrate um 6m (20ft) und deine Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

DRACHENGEIST HERBEIRUFEN

Beschwörung des 5.. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18m (60ft)

Komponenten: V, G, M (ein Objekt mit einem eingravierten Bild eines Drachen mit einem Wert von mindestens 500GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du rufst einen drakonischen Geist an. Er manifestiert sich, in einem unbesetzten Bereich, den du in Reichweite sehen kannst. Dieser manifestierte Form benutzt den *Drachengeist* Werteblock. Wenn du diesen Zauber wirkst, wähle eine Drachenart: Chromatische, Juwelen-, oder Metall-Drachen. Die Kreatur gleicht einem Drachen der gewählten Art, was wiederum einige Fähigkeiten, in seinem Werteblock, bestimmt. Die Kreatur verschwindet, wenn sie auf 0 Trefferpunkte reduziert wird oder wenn der Zauber endet.

Die Kreatur ist dir und deinen Begleitern freundlich gesinnt. Im Kampf teilt der sie deinen Initiativewert aber sie macht ihren Zug direkt nach deinem. Sie befolgt deine verbalen Befehle (keine Aktion benötigt). Wenn du keine erteilst, benutzt sie die *Ausweichen* Aktion und benutzt ihre Bewegung um Gefahren zu vermeiden.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mittels einem Zauberplatz des Grades 6 oder höher wirkst, benutze den höheren Grad immer dort, wo der Zaubergrad im Werteblock auftaucht.

DRACHENGEIST

Grosser Drache, neutral

Rüstungsklasse: 14 + Zaubergrad (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte: 50 + 10 für jeden Zaubergrad über dem 5ten (der Drache hat Trefferwürfel [W10] entsprechend dem Zaubergrad)

Bewegungsrate: 9m (30ft), fliegen 18m (60ft), schwimmen 9m (30ft)

STÄ	GES	KON	INT	WIS	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	10 (0)	14 (+2)	14 (+2)

Schadensresistenzen:

- nur **Chromatisch/Metall:** Säure, Kälte, Feure, Blitz, Gift
- nur **Juwelendrachen:** Energie, Nekrotisch, Psychisch, Gleissend, Schall

Zustandsimmunitäten: bezaubert, verängstigt, vergiftet

Sinne: Blindsicht 9m (30ft), Dunkelsicht 18m (60ft),
passive Wahrnehmung 12

Sprachen: Drakonisch, versteht die Sprachen die du sprichst.

Herausforderung: --

Übungsbonus (ÜB): entspricht deinem Bonus

Geteilte Resistenz: Wenn du den Drachen herbeirufst, wähle einen seiner Schadensresistenzen. Du hast Resistenz gegenüber dem gewählten Schadenstyp bis der Zauber endet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Drache macht eine Anzahl an *Zerfleischen*-Angriffe, die dem halben Zaubergrad (abgerundet) entspricht, und er nutzt seine *Odemwaffe*.

Zerfleischen: Nahkampf-Waffenangriff, dein Zauberangriffsbonus zum Treffen, Reichweite 3m (10ft), ein Ziel. Treffer: 1W6 + 4 + Zaubergrad Stichschaden.

Odemwaffe: Der Drache speit zerstörerische Energie in einem 9m(30ft) Kegel aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber bestehen, oder erleidet 2W6 Schaden von einem Typ, gegenüber dem dieser Drache resistent ist (deine Wahl). Bei einem Erfolg, erleidet die Kreatur nur die Hälfte des Schadens.

DRAKONISCHE TRANSFORMATION

Verwandlung des 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (eine Statuette eines Drachen mit einem Wert von mindestens 500 GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Mit einem Brüllen nutzt du die Magie der Drachen, um dich selbst zu transformieren und drakonische Eigenschaften anzunehmen. Du erhältst folgende Vorteile, bis der Zauber endet:

Blindsicht: Du hast Blindsicht mit einer Reichweite von 9m (30ft). Innerhalb dieser Reichweite kannst du effektiv alles sehen, dass sich nicht hinter *vollständiger Deckung* befindet, sogar dann wenn du *blind* bist oder in absoluter Dunkelheit. Des weiteren kannst du *unsichtbare* Kreaturen sehen, es sei denn, die Kreatur hat sich erfolgreich vor dir versteckt.

Odemwaffe: Wenn du diesen Zauber wirkst, und mittels einer Bonusaktion in den folgenden Zügen während der Wirkungsdauer, kannst du flirrende Energie, in einem 18m (60ft) Kegel, ausatmen. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder erleidet 6W8 Energieschaden. Bei einem Erfolg erhält sie nur den halben Schaden.

Flügel: Immaterielle Flügel wachsen dir auf deinem Rücken und verleihen dir eine Flugbewegungsrate von 18m (60ft).

FIZBANS PLATIN-SCHILD

Bannmagie des 6.. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: 18m (60ft)

Komponenten: V, G, M (eine platinbeschichtete Drachenschuppe mit einem Wert von mindestens 500 GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst ein Energiefeld aus silberfarbenem Licht, welches eine Kreatur deiner Wahl (du kannst dich auch selbst wählen) umgibt. Das Feld strahlt dämmriges Licht aus bis in 1.5m (5ft). Während eine Kreatur von dem Feld umschlossen ist, erhält sie folgende Vorteile:

Deckung: Die Kreatur hat 50% Deckung

Schadenresistenz: Die Kreatur hat Resistenz gegenüber Schaden vom Typ Säure, Kälte, Feuer, Blitz und Gift.

Ausweichen: Wenn die Kreatur Ziel eines Effekts ist, der sie einen Geschicklichkeitsrettungswurf machen lässt, um nur halben Schaden zu erleiden, erleidet die Kreatur bei einem erfolgreichen Rettungswurf keinen Schaden, und bei einem misslungenen Rettungswurf stattdessen nur halben Schaden.

Mittels einer Bonusaktion in folgenden Zügen, kannst du das Feld auf eine andere Kreatur bewegen, die sich im Umkreis von 18m (60ft) des Feldes befindet.



Nathair Sgiathach
Gott der Feen- und Pseudodracen

NATHAIRS UNFUG

Illusion des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18m (60ft)

Komponenten: G, M (ein Stück einer Apfelkuchenkruste)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du füllst einen Würfel mit 6m (20ft) Seitenlänge in deinem Sichtfeld mit Feen- und Drachen-Magie. Würfle auf die *Schelmische Entladung* Tabelle, um den magischen Effekt zu ermitteln, der erzeugt wird. Wiederhole diesen Wurf jedes Mal, wenn du deinen Zug beginnst, bis der Zauber endet. Du kannst den Würfel bis zu 3m (10ft) bewegen, bevor du erneut würfelst.

W4 Schelmische Entladung

- | | |
|---|---|
| 1 | Der Geschmack von Apfelkuchen erfüllt die Luft, und jede Kreatur in dem Würfel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie wird <i>verzaubert</i> von dir, bis zum Beginn deines nächsten Zugs. |
| 2 | Blumenbouquets erscheinen überall, und jede Kreatur im Würfel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie ist <i>blind</i> , bis zum Beginn deines nächsten Zugs |
| 3 | Jede Kreatur im Würfel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie beginnt zu kichern, bis zum Beginn deines nächsten Zugs. Eine kichernde Kreatur ist <i>kampfunfähig</i> und benutzt ihre volle Bewegung, um sich in eine zufällige Richtung, zu bewegen. |
| 4 | Siruptropfen schweben im Würfel und machen ihn zu <i>schwierigem Gelände</i> bis zum Beginn deines nächsten Zugs. |

RAULOTHIMS PSYCHISCHE LANZE

Verzauberung des 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36m (120ft)

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Sofort

Du entfesselst eine schimmernde Lanze, aus psychischer Kraft, von deiner Stirn ausgehend und schleuderst sie, auf eine Kreatur, welche du in Reichweite sehen kannst. Alternativ kannst du den Namen einer Kreatur aussprechen. Wenn die benannte Kreatur innerhalb der Reichweite ist, wird sie zum Ziel des Zaubers, sogar wenn du diese nicht sehen kannst. Wenn die benannte Kreatur nicht in Reichweite ist, verschwindet die Lanze ohne Wirkung.

Das Ziel muss einen Intelligenzrettungswurf bestehen oder sie erleidet 7W6 psychischen Schaden und ist *kampfunfähig*, bis zum Beginn deines nächsten Zugs. Bei einem Erfolg, erleidet die Kreatur nur den halben Schaden und ist nicht *kampfunfähig*.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mittels eines Zauberplatzes, des Grades 5 oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6, für jeden Zauberplatzgrad über dem 4ten.

RAUREIFS EISIGE BINDUNG

Hervorrufung des 2.. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst (9m/30ft Kegel)

Komponenten: G, M (eine Phiole Schmelzwasser)

Wirkungsdauer: Sofort

Eine Salve kalter Energie bricht aus dir heraus, in einem 9m (30ft) Kegel. Jede Kreatur in diesem Bereich, muss einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 3W8 Kälteschaden und wird zusätzlich, für 1 Minute, von Eisgebilden behindert oder bis sie, oder eine andere Kreatur, in Reichweite, eine Aktion benutzt, um das Eis wegzubrechen. Eine Kreatur, die von dem Eis behindert ist, hat eine Bewegungsrate von 0. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf, erleidet die Kreatur nur den halben Schaden und ist nicht vom Eis behindert.

Weisser Drache wirkt
Raureifs eisige Bindung



MAGISCHE GEGENSTÄNDE

AMETHYST-MAGNETSTEIN

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (benötigt Einstimmung)

Dieser faustgrosse Brocken eines Amethysts, ist erfüllt mit der Eigenschaft eines Amethystdrachens, die Gravitationskräfte zu beeinflussen. Während du den Magnetstein mit dir führst, bist du bei Stärkerettungswürfen im Vorteil.

Der Magnetstein besitzt 6 Ladungen für die folgenden Eigenschaften, welche du nutzen kannst, wenn du den Stein hältst. Der Stein erhält 1W6 verbrauchte Ladungen, täglich bei Sonnenaufgang zurück.

Flug: Mittels einer Bonusaktion, kannst du 1 Ladung verwenden, um für 10 Minuten die Kraft des Fluges zu nutzen. Während dieser Dauer, erhältst du eine Flugbewegungsrate, welche deiner normalen Bewegungsrate entspricht, und du kannst schweben.

Schwerkraftschub: Mittels einer Aktion, kannst du 1 Ladung verwenden, um die Schwerkraft um eine Kreatur, welche du im Umkreis von 18m (60ft) sehen kannst, zu fokussieren. Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 18 bestehen, oder sie wird bis zu 6m (20ft) in eine Richtung deiner Wahl gestossen.

Schwerkraft umkehren: Mittels einer Aktion, kannst du 3 Ladungen verwenden, um den Zauber *Schwerkraft umkehren* aus dem Stein zu wirken (SG 18)

BOGEN DER DRACHENSCHWINGEN

Waffe (jede Art von Bogen), selten (benötigt Einstimmung)

Die Wurfarmspitzen dieses magischen Bogens, erinnern an Drachenschwingen, und die Waffe ist erfüllt vom Odem eines chromatischen, metallischen oder Juwelendrachen. Wenn du mit diesem magischen Bogen bei einem Angriffswurf triffst, erleidet das Ziel zusätzlichen Schaden in Höhe von 1W6. Der Schadenstyp entspricht dem Odem, der diese Waffe erfüllt: Säure, Kälte, Feuer, Energie, Blitz, Nekrotisch, Gift, Psychisch, Gleissend oder Schall.

Wenn du keinen Pfeil auflegst (nicht nachlädst), erstellt die Waffe selbst einen magischen Pfeil, sobald du die leere Sehne spannst.

Der Pfeil der auf diese Weise, von dem Bogen erstellt wird, verschwindet direkt, nachdem er das Ziel getroffen, beziehungsweise verfehlt hat.

DRACHENLANZE

Waffe (Lanze oder Pike), Legendär (benötigt Einstimmung)

Eine Drachenlanze ist eine berühmte Waffe, die aus einem seltenen Metall geschmiedet wurde, mit der Hilfe von mächtigen Artefakten, welche mit Bahamut in Verbindung gebracht werden. Verschiedene Lanzen werden für Fuss-Soldaten (in Form einer Pike) oder für Reiter (in der Form einer Lanze) geschmiedet, aber die magischen Eigenschaften der Waffen sind die selben.

Du erhältst einen Bonus von +3 auf deine Angriffs- und Schadenswürfe, die mit dieser magischen Waffe ausgeführt werden.

Wenn du einen Drachen mit dieser Waffe triffst, erleidet der Drache zusätzlichen Energieschaden in Höhe von 3W6, und jeder Drache den du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst, kann unverzüglich seine Reaktion nutzen um einen Waffenangriff durchzuführen

Amethyst-Magnetstein in einem Drachenhort eines Amethystdrachen

DRACHENLEDER-GÜRTEL

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (+1), selten (+2), sehr selten (+3), (benötigt Einstimmung eines Mönchs)

Dieser äusserst detaillierte Gürtel, wurde aus Drachenleder gefertigt. Während du ihn trägst, erhältst du einen Bonus auf deinen SG zum Widerstehen deiner Ki-Fähigkeiten. Der Bonus wird anhand der Seltenheit bestimmt. Zusätzlich, kannst du mittels einer Aktion, eine Anzahl Ki Punkte zurückerlangen, die einem Wurf mit deinem Kampfkünstewürfel entspricht. Du kannst diese Aktion erst wieder nach dem nächsten Sonnenaufgang nutzen.

GOLDENE KANARIENSTATUETTE DER WUNDERSAMEN KRAFT

Wundersamer Gegenstand, legendär

Diese goldene Statuette, wurde so gefertigt, dass sie wie ein Kanarienvogel aussieht und ist klein genug, dass sie in eine Tasche passt. Mittels einer Aktion sprichst du ein Befehlswort und wirfst die Figur zu einem Punkt auf den Boden, welcher sich im Umkreis von 18m (60ft) befinden muss. Die Figur erwacht zu einer lebenden Kreatur, in einer von zwei möglichen Formen (deine Wahl). Wenn nicht genug Raum zu Verfügung steht, an dem Ort an dem sie erscheinen würde, verwandelt sich die Figur nicht. Die zwei Formen sind die folgenden:

Kanarienvogelform: Die Figur wird zu einem riesigen Kanarienvogel (siehe den entsprechenden Werteblock) für bis zu 8 Stunden und kann als Reittier verwendet werden. Wenn die Figur einmal ein riesiger Kanarienvogel geworden ist, kann sie nicht mehr in dieser Weise genutzt werden, um sich in diese Form zu verwandeln, bis zum nächsten Sonnenaufgang.

Golddrachenform: Wenn du nur noch über die Hälfte oder weniger, deiner maximalen Trefferpunkte verfügst, kannst du einen anderen Befehl äussern, und die Figur verwandelt sich in einen ausgewachsenen goldenen Drachen (siehe den entsprechenden angepassten Werteblock für diese spezielle Form) für bis zu 1 Stunde. Der Drache kann keine legendären Aktionen oder Hort-Aktionen benutzen. Wenn die Figur einmal ein erwachsener goldener Drache geworden ist, kann sie nicht mehr in dieser Weise benutzt werden, bis 1 Jahr vergangen ist.

In welcher Form auch immer, die Kreatur ist dir und deinen Begleitern freundlich gesinnt. Sie versteht deine Sprachen und befolgt deine gesprochenen Befehle. Wenn du keine Befehle erteilst, verteidigt sich die Kreatur, aber sie benutzt keine anderen Aktionen. Die Kreatur existiert für eine der Form abhängige Dauer. Nach dieser Dauer, verwandelt sie sich wieder zurück in ihre Statuetten-Form. Sie verwandelt sich früher, wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken oder wenn du mittels einer Aktion das initiale Befehlswort erneut sprichst, während du sie berührst. Wenn die Kreatur wieder zu einer Statuette geworden ist, kann der entsprechende Effekt nicht mehr gewirkt werden, bis die Abklingzeit erreicht worden ist.

KRISTALLKLINGE

Waffe (beliebiges Schwert), selten (benötigt Einstimmung)

Dieses magische Schwert ist aus einem Horn oder einem Stachel eines Kristalldrachen gefertigt worden. Wenn du mit dieser Waffe bei einem Angriffswurf triffst, erleidet das Ziel zusätzlichen gleissenden Schaden in Höhe von 1W8.

Dieses Schwert hat 3 Ladungen und erhält 1W3 verbrauchte Ladungen, täglich bei Sonnenaufgang zurück. Wenn du eine Kreatur mit einem Angriffswurf triffst, während du diese Waffe benutzt, kannst du 1 Ladung verbrauchen, um eine Anzahl an Trefferpunkten zurückzugewinnen, welche dem zusätzlich verursachten gleissenden Schaden durch dieses Schwert entspricht.

Während du dieses Schwert hältst, kannst du mittels einer Bonusaktion eine der folgenden Optionen bewirken:

- Helles Licht in einem Umkreis von 9m (30ft) und dämmriges Licht in weiteren 9m (30ft) ausstrahlen
- Dämmriges Licht in einem Umkreis von 3m (10ft) ausstrahlen
- Das Licht erlöschen lassen.

MAGIEWEBER-RUBIN

Wundersamer Gegenstand, legendär, (benötigt Einstimmung eines Zauberwirkers)

Während du dieses Juwel hältst, kannst du es als Zauberfokus für deine Zauber nutzen.

Das Juwel hat 3 Ladungen und erhält alle verbrauchten Ladungen, täglich bei Sonnenaufgang zurück. Wenn du einen Zauber wirkst während du dieses Juwel hältst, kannst du bis zu 3 Ladungen verbrauchen, um die Materialkomponenten dieses Zaubers zu ignorieren. Jede Ladung substituiert einen Materialwert von bis zu 500 GM.

Wenn du eine lange Rast vollendet hast, wähle einen Zauber von einer Zauberliste jeglicher Klasse. Der Zauber den du wählst, muss einen Zaubergrad aufweisen den du wirken kannst. Dir ist dieser Zauber nun bekannt, und du kannst ihn mit einem deiner Zauberplätze wirken, der dem Zaubergrad entspricht. Nach deiner nächsten vollendeten langen Rast, vergisst du diesen Zauber wieder.

RIESIGER KANARIENVOGEL

Grosses Tier, neutral

Rüstungsklasse: 12

Trefferpunkte: 26 (4W10 + 4)

Bewegungsrate: 9m (30ft), fliegen 18m (60ft)

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Sinne: passive Wahrnehmung 10

Sprachen: -

Herausforderung: 1/2 (100EP)

Übungsbonus (ÜB): +2

AKTIONEN

Picken: Nahkampf-Waffenangriff, +4 zum Treffen, Reichweite 1.5m (5ft), ein Ziel. Treffer: 7 (1W10 + 2) Stichschaden



AUSGEWACHSENER GOLDENER DRACHE*

Riesiger Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse: 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte: 256 (19W12 + 133)
Bewegungsrate: 12m (40ft), fliegen 24m (80ft), schwimmen 12m (40ft)

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	24 (+7)

Rettungswürfe: GES +8, KON +13, WEI +8, CHA +13
Fertigkeiten: Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Überzeugen +13, Wahrnehmung +14
Schadensimmunitäten: Feuer
Sinne: Blindsight 18m (60ft), Dunkelsicht 36m (120ft), passive Wahrnehmung 24
Sprachen: Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderung: 17 (18'000 EP)

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen

Legendäre Resistenz (3/Tag): Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss: Nahkampf Waffenangriff: +14 zum Treffen, Reichweite 3m (10ft), ein Ziel. Treffer: 19 (2W10 + 8) Stichschaden.

Klauen: Nahkampf Waffenangriff: +14 zum Treffen, Reichweite 1.5m (5ft), ein Ziel. Treffer: 15 (1W6 + 8) Hiebsschaden.

Schwanz: Nahkampf Waffenangriff: +14 zum Treffen, Reichweite 4.5m (15ft), ein Ziel. Treffer: 17 (2W8 + 8) Wuchtschaden.

***) Dieser Werteblock wurde für diesen magischen Gegenstand angepasst. Der originale Werteblock im Monsterhandbuch enthält mehr Optionen.**

Furchterregende Präsenz: Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36m (120ft) um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 21 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Odemwaffen (Aufladung 5-6): Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Feuerodem: Der Drache atmet in einem Kegel von 18m (60ft) Länge Feuer aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 21 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 66 (12W10) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Schwächender Atem: Der Drache atmet in einem Kegel von 18m (60ft) Länge Gas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 21 schaffen, um nicht für 1 Minute einen Nachteil bei allen auf Stärke basierenden Angriffswürfen, Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen zu haben. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Form ändern: Der Drache verwandelt sich auf magische Weise in einen Humanoiden oder ein Tier, dessen Herausforderungsgrad nicht höher als sein eigener ist, oder er nimmt wieder seine wahre Gestalt an. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt. Jegliche Ausrüstung, die er bei sich trägt, wird in den Körper absorbiert oder von der neuen Gestalt getragen (der Drache entscheidet). In einer neuen Gestalt behält der Drache seine Gesinnung, Trefferpunkte, Trefferwürfel, Sprachfähigkeit, Übungsboni, Legendäre Resistenz und seine Intelligenz, Weisheit und Charisma, sowie diese Aktion. Seine Spielwerte und Fähigkeiten werden ansonsten durch die der neuen Gestalt ersetzt, mit Ausnahme der Klassenmerkmale dieser Gestalt.

Bogen der Drachenschwingen

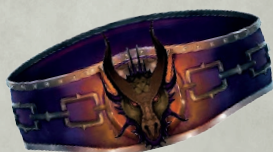


Drachenlanze

Kristallklinge

Topaz-Vernichter

Drachenleder-Gürtel



Saphir-Schild



Platinschal



Magieweber-Rubin



Streitflegel der Tiamat



Goldene Kanariensstatuette der wundersamen Kraft



Trank des erhabenen Drachen



Smaragd-Griffel

PLATINSCHAL

Wundersamer Gegenstand, legendär (benötigt Einstimmung)

Dieser Schal ist aus widerstandsfähigem Material gefertigt, und übersät mit platinfarbenen Schuppen.

Mittels einer Aktion kannst du eine Schuppe vom Schal nehmen und ein Befehlswort aussprechen. Wenn du dies tust, wähle einen der folgenden Effekte:

Atem des Lebens: Die Schuppe verschwinde, und du oder eine Kreatur die du berührst, erhält 10W4 Trefferpunkte zurück.

Platinschild: Für 1 Stunde oder bis du es fortschickst (keine Aktion benötigt), wird die Schuppe zu einem *Schild +1*, welches du oder eine andere Kreatur benutzen kann. Eine Kreatur die das Schild hält, ist immun gegenüber gleissendem Schaden.

Gleissender Hammer: Für 1 Stunde, oder bis du ihn fortschickst (keine Aktion benötigt), wird die Schuppe zu einem magischen *leichten Hammer*. Er verursacht bei chromatischen Drachen zusätzlichen gleissenden Schaden, in Höhe von 2W4.

Wenn einmal 3 Schuppen vom Schal entfernt wurden, können keine Schuppen mehr entfernt werden, bis zum nächsten Sonnenaufgang, wenn alle fehlenden Schuppen wieder nachgewachsen sind. Wenn du eine Schuppe vom Schal entfernst aber das Befehlswort nicht aussprichst, verschwindet die Schuppe nach 1 Minute.

SAPHIR-SCHILD

Rüstung (Schild), sehr selten (benötigt Einstimmung)

Dieser kristallblaue Schild wurde aus einer Schuppe eines Saphirdrachen gefertigt und dazu bestimmt, den Einfluss von Aberrationen auszulöschen. Während du den Schild trägst, hast du Resistenz gegenüber Schaden des Typs *psychisch* und *blitz*. Ebenfalls wenn du von einer Kreatur, im Umkreis von 1.5m (5ft), Schaden erleidest, kannst du mittels einer Reaktion, dieser Kreatur 2W6 Blitzschaden zufügen.

Mittels einer Aktion kannst du das Schild benutzen, um Aberrationen zu orten, bis zum Ende deines nächsten Zugs. Wenn jegliche Aberrationen sich im Umkreis von 1.5 km (1 Meile) befinden, beginnt das Schild für einen Moment, einen tiefen, summenden Ton von sich zu geben, und du weißt danach in welcher Richtung sich jegliche Aberrationen, in diesem Umkreis, befinden. Hast du dieses Merkmal einmal eingesetzt, kannst du dies erst wieder nach dem nächsten Sonnenaufgang.

SMARAGD-GRIFFEL

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Griffel ist mit einer Smaragd-Schreibspitze ausgestattet und benötigt keine Tinte um zu schreiben. Während dieser Griffel gehalten wird, kannst du *Illusions Schrift* nach belieben wirken und die Materialkomponenten ignorieren.

STREITFLEGEL DER TIAMAT

Waffe (Flegel), legendär (benötigt Einstimmung)

Dieser magische Flegel wurde erschaffen, nach dem Abbild von Tiamat, mit fünf spitzen Köpfen, geformt wie die Köpfe von fünf verschiedenen, chromatischen Drachen. Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit diesem Flegel ausgeführt werden. Wenn du mit einem Angriffswurf triffst, erleidet das Ziel zusätzlichen Schaden in Höhe von 5W4, von einem Schadenstyp deiner Wahl: Säure, Kälte, Feuer, Blitz oder Gift. Während du den Flegel hältst, kannst du mittels einer Aktion und einem Befehlswort die Köpfe dazu veranlassen, verschiedenfarbige Flammen in einem 27m (90ft) Kegel zu speien. Jede Kreatur in diesem Kegel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf SG 18 schaffen, oder sie erleidet Schaden in Höhe von 14W6, von einem Schadenstyp deiner Wahl: Säure, Kälte, Feuer, Blitz oder Gift. Bei einem Erfolg, erleidet sie nur die Hälfte des Schadens. Wenn diese Aktion einem benutzt wurde, kann sie erst wieder nach dem nächsten Sonnenaufgang erneut genutzt werden.

TRANK DES ERHABENEN DRACHEN

Trank, legendär

Dieser Trank sieht aus, als wäre er aus flüssigem Gold, in dem sich eine einzelne Schuppe eines chromatischen, metallischen oder Juwelendrachen befindet. Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, verwandelst du dich in einen *ausgewachsenen Drachen* des Typs, von dem die Schuppe im Trankstamm. Die Transformation dauert 1 Stunde an. Jegliche Ausrüstung die du trägst oder mit dir führst, verschmilzt mit deiner neuen Form oder fällt zu Boden (deine Wahl). Für die Dauer benutzt du die Werte des ausgewachsenen Drachen, anstelle deiner, aber du behältst deine Sprachen, deine Persönlichkeit und deine Erinnerungen. Du kannst keine Form ändern, Legendären oder Hort-Aktionen des Drachen nutzen.

TOPAZ-VERNICHTER

Waffe (Schusswaffe), legendär (benötigt Einstimmung)

Diese magische Fernkampfwaffe erinnert an eine Muskete, aber anstelle von Munition, besitzt sie eine glänzende, gelbe Schuppe eines Topazdrachen in ihrem Herzen.

Die Waffe hat eine normale Reichweite von 30m (100ft), eine lange Reichweite von 90m (300ft) und sie wird *zweihändig* geführt. Sie verursacht 2W6 nekrotischen Schaden bei einem Treffer. Wenn der Schaden eine Kreatur oder ein Objekt auf 0 Trefferpunkte reduziert, wird das Ziel zu einem Häufchen Staub reduziert. Eine Kreatur die auf ein Häufchen Staub reduziert wird, kann nur wieder ins Leben zurück geholt werden durch die Zauber *Wahre Auferstehung* oder *Wunsch*.

Während diese Waffe sich an deinem Körper befindet, kannst du mittels einer Aktion den Zauber *Auflösung* wirken (SG 18). Hast du dieses Merkmal einmal eingesetzt, kann es erst wieder nach dem nächsten Sonnenaufgang genutzt werden.





HORTMAGIE UND HORTGEGENSTÄNDE

Einige magische Gegenstände können die latente Magie eines Drachenhorts - das magische Rauschen, das alle Drachen umgibt - absorbieren. Desto mächtiger ein Drache ist, desto mächtiger werden die Gegenstände wenn sie sich in einem Drachenhort befinden. Diese Gegenstände, genannt Hortgegenstände, haben vier Zustände, welche in der *Hortgegenstand Zustände* Tabelle aufgeführt sind. Ein Hortgegenstand in seinem *schlummernd* Status, hat gewisse Grundeigenschaften, und er erhält zusätzliche, wenn er den *aufgewühlt*, *erwacht* oder *aufgestiegen* Zustand erreicht.

HORTGEGENSTAND ZUSTÄNDE

Zustand	Alter des Drachen
schlummernd	-
aufgewühlt	junger Drache
erwacht	ausgewachsener Drache
aufgestiegen	uralter Drache

MACHT ERHÖHEN

Ein Hortgegenstand, der in einem Drachenhort belassen wird, absorbiert die Kraft des Horts. Ältere Drachenhorte besitzen mehr latente Magie und können Hortgegenstände in höhere Zustände wechseln.

Normalerweise muss ein Hortgegenstand für 1 Jahr in einem Drachenhort belassen werden, um den höchstmöglichen Status zu erlangen, den er erreichen kann, abhängig vom Alter des Drachen, der ihn bewohnt wie in oben abgebildeter Tabelle beschrieben. Zum Beispiel, ein Hortgegenstand, welcher für 1 Jahr in einem Hort eines jungen Drachen belassen wird, erreicht den *aufgewühlt* Status, während einer der in einem Hort eines uralten Drachen für 1 Jahr belassen wird, den Höhepunkt seiner Macht, im *aufgestiegen* Status, erreicht. Der Drache im Hort ist sich aller Hortgegenstände bewusst, welche auf diese Weise Magie aufnehmen. Er weiss ebenso was diese Gegenstände sind und in was für einem der vier Zustände sie sich gerade befinden.

Wenn ein Drache erschlagen wird, wird die Magie die den Hort umgibt flüchtig und zugleich explosiv. Dies erlaubt es einem Hortgegenstand, schneller seinen Zustand zu wechseln. Ein Hortgegenstand in solch einem Hort zu belassen, veranlasst diesen innert 8 Stunden eine Zustandsstufe aufzusteigen (von *schlummernd* in *aufgewühlt*, *aufgewühlt* in *erwacht* oder *erwacht* in *aufgestiegen*), sofern er innert 1 Stunde nach dem Tod des Drachen dort belassen wird und vorausgesetzt der Drache wurde in seinem Hort erschlagen. Der Zustand des Hortgegenstandes kann auf diese Weise, nicht höher werden, als der höchstmöglichen Zustand, der dem erschlagenen Drachen entspricht - z.B. ein Gegenstand im Zustand *erwacht*, erreicht nicht den *aufgestiegen* Status im Hort eines erschlagenen ausgewachsenen Drachen.

MACHT VERRINGERN

Genauso wie Hortgegenstände Macht erlangen können, indem sie die latente Magie eines Drachenhorts aufnehmen, können diese Schätze zurück in ihren *schlummernd* Zustand fallen. Wenn keine Kreatur auf den Hortgegenstand *eingestimmt* ist und er sich nicht in einem Drachenhort befindet, verliert der Hortgegenstand eine Zustandsstufe alle 30 Tage, bis er schliesslich wieder in seinen *schlummernd* Zustand fällt.

HORTGEGENSTAND EIGENARTEN

Hortgegenstände manifestieren des öfteren seltsame Eigenarten neben ihrer zugeordneten Verwendung, unabhängig von ihrem Zustand in dem sie sich gerade momentan befinden. Würfle einmal auf die *Drakonische Eigenarten* Tabelle, um die Eigenart eines Hortgegenstandes zu bestimmen.

W8 Drakonische Eigenarten

- | | |
|---|---|
| 1 | Wenn der Hortgegenstand auf dem Boden liegt, zeigt er in die Richtung des Horts, in dem er zuletzt gelegen hat. |
| 2 | Der Behüter des Hortgegenstandes versteht die drakonische Sprache und kann diese auch sprechen. |
| 3 | Der Hortgegenstand glimmt leicht, wenn er im Umkreis von 18m (60ft) eines Drachen oder eines anderen Hortgegenstandes ist. |
| 4 | Der Behüter des Hortgegenstandes erhält eine Schwimmbewegungsrate, die seiner normalen Bewegungsrate entspricht. |
| 5 | Der Behüter des Hortgegenstandes ist bei Würfeln auf Intelligenz (Geschichte) im Vorteil. |
| 6 | Der Behüter des Hortgegenstandes ist bei Würfeln auf Charisma (Einschüchtern) gegen Kreaturen, die keine Drachen sind, im Vorteil. |
| 7 | Der Hortgegenstand verleiht seinem Behüter eine Resistenz, gegenüber dem Schadenstyp, den die Odemwaffe des Drachen, in dessen Hort er zuletzt gelegen hat, verursacht. |
| 8 | Der Behüter des Hortgegenstandes träumt von dem Drachen, welcher den Hort bewachte, in dem der Hortgegenstand zuletzt gelegen hat. |



HORTGEGENSTÄNDE

Die Seltenheit eines Hortgegenstandes hängt davon ab, in welchem Zustand er sich befindet und ist bei jeder Beschreibung erwähnt.

DRACHENZORN WAFFE

Waffe (beliebige), Seltenheit variiert (benötigt Einstimmung)

Diese Waffe ist mit Drachenköpfen, -klauen, -schwingen, -schuppen oder drakonischen Schriftzeichen verziert. Wenn die Waffe in einem Drachenhort belassen wird, absorbiert sie die Energie des Drachenodem und verursacht den selben Typ Schaden, wie der Drachenodem, einschliesslich der speziellen Eigenschaften.

schlummernd (ungewöhnlich): Jedes Mal wenn du eine 20 bei deinem Angriffswurf mit dieser Waffe würfelst, erleidet jede Kreatur deiner Wahl, im Umkreis von 1.5m (5ft) des Ziels, 5 Schaden vom selben Typ wie die Odemwaffe des Drachen

aufgewühlt (selten): Die aufgewühlte Waffe besitzt alle Eigenschaften des *schlummernd* Zustands. Zusätzlich erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Angriffs- und Schadenswürfe, wenn du diese Waffe verwendest. Bei einem Treffer verursacht die Waffe zusätzlichen Schaden (des selben Schadenstyps wie die Odemwaffe) in Höhe von 1W6.

erwacht (sehr selten): Die erwachte Waffe besitzt alle Eigenschaften des *schlummernd* Zustands und verbessert den *aufgewühlt* Zustand. Der Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe erhöht sich auf +2 und der zusätzliche Schaden erhöht sich auf 2W6.

Mittels einer Aktion kannst du einen 9m (30ft) Kegel zerstörerischer Energie von der Waffe aus loslassen. Jede Kreatur in diesem Bereich, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf (SG 16) bestehen oder sie erleidet 8W6 Schaden (des selben Schadenstyps wie die Odemwaffe). Bei einem Erfolg erleidet sie nur den halben Schaden. Wurde diese Aktion einmal eingesetzt, kann sie erst wieder nach dem nächsten Sonnenaufgang verwendet werden.

aufgestiegen (legendär): Die aufgestiegene Waffe besitzt alle Eigenschaften des *schlummernd* Zustands und verbessert den *aufgewühlt* und *erwacht* Zustand. Der Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe erhöht sich auf +3, und der zusätzliche Schaden erhöht sich auf 3W6.

Der Kegel zerstörerischer Energie, den die Waffe loslässt, erweitert sich auf einen Kegel von 18m (60ft), der SG dafür erhöht sich auf 18, und dessen Schaden auf 12W6.

DRACHENBERÜHRTER FOKUS

Wundersamer Gegenstand, Seltenheit variiert (benötigt Einstimmung eines Zauberwirkers)

Dieser wundersame Gegenstand kann ein Zepter, eine Kugel, ein Amulett, ein Kristall oder ein anderes fein gearbeitetes Objekt sein. Üblicherweise sind jedoch Bildnisse von Drachenflügeln, -klauen, -zähnen oder -schuppen eingearbeitet.

schlummernd (ungewöhnlich): Du bist bei Initiativewürfen im Vorteil. Während du den Fokus hältst, kann er als Zauberfokus für all deine Zauber verwendet werden.

aufgewühlt (selten): Der aufgewühlte Fokus besitzt alle Eigenschaften des *schlummernd* Zustands. Des weiteren erhält er eine zusätzliche Eigenschaft, welche von der Familie des Drachen abhängt, in dessen Hort er in den Zustand *aufgewühlt* gewechselt hat:

Chromatischer Drache:

Jedes Mal wenn du einen Zauberplatz nutzt um einen Zauber zu wirken, der Schaden vom Typ säure, kälte, feuer, blitz oder gift verursacht, würfle einen W6 und du erhältst einen dem Wurf entsprechenden Bonus, auf den Schadenswurf dieses Zaubers.

Juwelendrache:

Jedes Mal wenn du einen Zauberplatz nutzt um einen Zauber zu wirken, kannst du dich unmittelbar auf ein unbesetztes Feld, welches du sehen kannst, im Umkreis von 4.5m (15ft) teleportieren.

Metallischer Drache:

Wenn eine Kreatur, welche du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst, einen Rettungswurf ablegt, kannst du mittels einer Reaktion dieser Kreatur auf den entsprechenden Wurf, Vorteil gewähren.

erwacht (sehr selten): Der erwachte Fokus besitzt alle Eigenschaften des *schlummernd* und *aufgewühlt* Zustands. Während du den *erwachten* Fokus hältst, kannst du verschiedene Zauber durch ihn wirken, welche von der Familie des Drachen abhängt, in dessen Hort der Fokus in den Zustand *erwacht* gewechselt hat. Hast du einmal einen dieser entsprechenden Zauber durch diesen Fokus gewirkt, kannst du diesen erst nach dem nächsten Sonnenaufgang erneut auf diese Art wirken.

Chromatischer Drache:

Monster festhalten
Raureifs eisige Bindung *

Juwelendrache:

Rarys telepathisches Band
Raulothims psychische Lanze *

Metallischer Drache:

Fizbans Platin-Schild *
Sagenkunde

aufgestiegen (legendär): Der aufgestiegene Fokus besitzt alle Eigenschaften des *schlummernd*, *aufgewühlt* und des *erwacht* Zustands. Zusätzlich wenn du einen Zauber des 1. Grades oder höher wirkst, während du diesen Fokus hältst, kannst du ihn abhandeln, als würde er einen Zauberplatz des 9. Grades verwenden. Hast du diese Eigenschaft einmal benutzt, kannst du dies erst wieder nach dem nächsten Sonnenaufgang.

*) Im Zauberkapitel beschriebene neue Zauber



DRACHENGEFÄSS

Wundersamer Gegenstand, Seltenheit variiert
(benötigt Einstimmung)

Dieses Gefäß kann eine Zaubertrankflasche, ein Trinkhorn oder ein anderer Behälter sein, der vorgesehen ist, um Flüssigkeiten zu halten.

schlummernd (ungewöhnlich): Sofern das Gefäß leer ist, kannst du mittels einer Bonusaktion das Befehlswort sprechen, um das Gefäß mit einem der folgenden Flüssigkeiten füllen (deine Wahl): Ale, Olivenöl, einen Trank der Heilung oder einen Trank des Kletterns. Wurde diese Eigenschaft einmal eingesetzt, kann sie erst wieder nach dem nächsten Sonnenaufgang benutzt werden. Ein Trank der auf diese Weise erstellt wurde, verliert seine magischen Fähigkeiten, wenn er nicht innerhalb von 24 Stunden eingenommen wurde.

aufgewühlt (selten): Zu den Optionen eines Gefäßes im Zustand *schlummernd*, kannst du ein Gefäß im Zustand *aufgewühlt* zusätzlich mit folgenden möglichen Flüssigkeiten füllen: Met, Trank des Feueratems, Trank der mächtigen Heilung.

erwacht (sehr selten): Zu den Optionen eines Gefäßes im Zustand *schlummernd* und *aufgewühlt*, kannst du ein Gefäß im Zustand *erwacht* zusätzlich mit folgenden möglichen Flüssigkeiten füllen: Wein, Trank des Fliegens, Trank der überlegenen Heilung.

aufgestiegen (legendär): Zu den Optionen eines Gefäßes im Zustand *schlummernd*, *aufgewühlt* und *erwacht*, kannst du ein Gefäß im Zustand *aufgestiegen* zusätzlich mit folgenden möglichen Flüssigkeiten füllen: Whiskey, Trank der höchsten Heilung, Trank des erhabenen Drachen (im "Magische Gegenstände" Kapitel beschrieben).

DRACHENORNAMENT

Wundersamer Gegenstand, Seltenheit variiert
(benötigt Einstimmung)

Dieses Ornament kann ein Schmuckstück, ein Umhang oder ein anderes, tragbares Accessoire sein. Es scheint aus Drachenschuppen, -zähnen oder -klauen gefertigt, oder es enthält Bildnisse und Verzierungen in diesen Formen.

schlummernd (ungewöhnlich): Du bist bei Rettungswürfen, die du ablegst um nicht *bezaubert* oder *verängstigt* zu werden, oder bei Rettungswürfen um selbige Zustände zu beenden, im Vorteil.

aufgewühlt (selten): Du erhältst einen Bonus auf deine Rüstungsklasse von +1, und du kannst nicht *bezaubert* oder *verängstigt* werden. Zusätzlich ist jede Kreatur deiner Wahl im umkreis von 9m (30ft) bei Rettungswürfen gegen den Zustand *bezaubert* oder *verängstigt* oder bei Rettungswürfen um selbige Zustände zu beenden, im Vorteil.

erwacht (sehr selten): Das Ornament im Zustand *erwacht* besitzt alle Eigenschaften des Zustands *aufgewühlt*. Zusätzlich wenn dir Schaden zugefügt wird, welcher dem Schadenstyp entspricht, den die Odemwaffe des Drachens gehabt hat, in dessen Hort das Ornament in den Zustand *erwacht* gewechselt hat, kannst du mittels einer Reaktion diesen Schaden verhindern und stattdessen Trefferpunkte zurückerhalten, in Höhe des Schadens den du ansonsten erlitten hättest. Wurde diese Eigenschaft einmal verwendet, kann sie erst wieder nach dem nächsten Sonnenaufgang verwendet werden.

aufgestiegen (legendär): Das Ornament im Zustand *erwacht* besitzt alle Eigenschaften des Zustands *aufgewühlt* und *erwacht*. Zusätzlich während du das Ornament trägst, erhältst du eine Flugbewegungsrate die deiner normalen Bewegungsrate entspricht, und du kannst schweben. Während du fliegst und diese Flugbewegungsrate nutzt, manifestieren sich spektrale Drachenschwingen auf deinem Rücken.





DRAKONISCHE GABEN

Drachen sind tief verankert, im Gewebe der Magie, welche die materielle Ebene zusammenhält. Deshalb ist der Tod eines Drachen, ein aussergewöhnlich signifikantes Ereignis, und jene die ihn bringen sind oftmals für immer verändert.

Einige Gelehrte vergleichen Drachen mit Knoten im Teppich der Magie - eine Konzentration von Macht in materieller Form. Wenn ein Drache stirbt, wird dieser Knoten aufgelöst, und dies hat wiederum manchmal zur Folge, dass sich die Magie schlagartig entlädt. Der Tod eines Drachen kann sich in Charakteren niederschlagen, sei es nun weil er der auserwählte Erbe des Drachen ist, oder derjenige der ihn niedergestreckt hat.

Manchmal zeigt sich die drakonische Gabe, die dadurch verliehen wird, in einer visuellen Manifestation wie zum Beispiel, dass der Charakter in einen Drachengeborenen verwandelt wird. Andere Gaben sind unsichtbar, aber nicht weniger potent. Aber in einigen Welten begleitet eine Freisetzung drakonischer Macht, irgendeine Art von physischer Manifestation, insbesondere wenn ein Drache niedergestreckt wird. Sie kann klein sein und leicht versteckt werden, aber jene die wissen wonach sie Ausschau halten müssen, können in der Regel einen Drachentöter oder jemanden der eine drakonische Gabe erhalten hat, anhand dieses Mals erkennen. Folgende Tabelle bietet einige Möglichkeiten, wie sich diese Male zeigen könnten.

W4	Visuelle Manifestation
1	Die Farbe eines oder beider Augen des Charakters, haben die Farbe geändert, sodass sie die Augen oder Schuppen des Drachen widerspiegeln.
2	Das Haar des Charakters (oder eine Strähne davon) hat die Farbe geändert, sodass sie die Schuppen des Drachen widerspiegeln.
3	Ein Mal in Form eines stilisierten Drachenauges oder einer Drachenklaue erscheint auf dem Körper.
4	Stellenweise erscheinen Schuppen an der Haut des Charakters. Typischerweise am Nacken, an den Schultern oder den Unterarmen.

DRAKONISCHE GABEN BESCHREIBUNGEN

Die drakonischen Gaben, welche in diesem Abschnitt beschrieben werden, besitzen ebenfalls eine *Seltenheit*, so wie magische Gegenstände. Die Seltenheit einer Gabe hängt von dem Alter des Drachen ab, der sie gewährt hat.

Als Spielleiter kannst du auch ohne weiteres, eine häufigere (weniger seltene) Gabe einem älteren Drachen zuweisen. Sei jedoch gewarnt, wenn du dies umdrehst (eine seltenere Gabe einem jungen Drachen zuweisen) kann dies zu einem Ungleichgewicht führen, wenn sie einem niederstufigem Charakter verliehen wird.

SELTENHEIT DER DRAKONISCHEN GABEN

Zustand	Alterskategorie des Drachen
ungewöhnlich	Nestling
selten	junger Drache
sehr selten	ausgewachsener Drache
legendär	uralter Drache

DRAKONISCHER VERTRAUTER

Drakonische Gabe, ungewöhnlich

Du erhältst Hilfe von einem drakonischen Vertrauten, welcher möglicherweise ein Splitter des Bewusstseins eines Drachen sein könnte, der dir diese Kraft verliehen hat.

Du kannst den Zauber *Vertrauten finden* als Ritual wirken, ohne Materialkomponenten aufrufen zu müssen. Wenn du den Zauber auf diese Weise wirkst, wird dein Vertrauter immer die Form eines *Pseudodrachen* annehmen.

Zusätzlich wenn du die Angriffsaktion in deinem Zug nutzt, kannst du einer deiner eigenen Angriffe abtreten, um deinen Pseudodrachen-Vertrauten dazu veranlassen, einen Angriff mittels seiner Reaktion auszuführen.

DRAKONISCHE WIEDERGEURT

Drakonische Gabe, ungewöhnlich

Du wirst zu einem Drachengeborenen. Du ersetzt deine Volks-Merkmale deines ursprünglichen Volkes mit denen eines chromatischen, metallischen oder Juwelendrachen-geborenen. Die Art des Drachengeborenen zu dem du wirst, entspricht der Art des Drachen, von dem du diese Gabe erhalten hast. Du kannst deine bisherigen Fähigkeitsübungen behalten, oder du kannst stattdessen Übung in 2 Fertigkeiten deiner Wahl auswählen.

DRAKONISCHE SINNE

Drakonische Gabe, selten

Du erhältst die geschärften Sinne eines Drachen.

Blindsight: Du hast *Blindsight* in einem Umkreis von 3m (10ft). Innerhalb dieser Entfernung, kannst du effektiv alles sehen, dass sich nicht hinter *vollständiger Deckung* befindet, sogar dann wenn du den Zustand *blind* hast, oder in Dunkelheit. Ebenfalls kannst du *unsichtbare* Kreaturen sehen, die sich in dieser Entfernung befinden, es sei denn, die Kreatur hat sich erfolgreich vor dir *versteckt*.

Geschärfte Sinne: Du bist bei Weisheitsproben auf Wahrnehmung im Vorteil

DRACHENSICHT-ECHO

Drakonische Gabe, sehr selten

Du hast begonnen deine Wahrnehmung über die Grenzen deiner Heimatwelt in der materiellen Ebene hinaus zu erweitern.

Du kannst den Zauber *Kontakt zu anderen Ebenen* als Ritual wirken. Die Entität zu der du Kontakt aufnimmst, ist ein Drache einer anderen Welt in der materiellen Ebene. Somit kann es sein, dass das Wissen des Drachen über deine Welt begrenzt ist. Ebenfalls ist dieser Drache ein Echo des Drachen, der dir diese Gabe verliehen hat, in deiner Welt. Dies kann seine Einstellung und sein Verhalten zu dir beeinflussen.



FURCHTEINFLÖSENDE PRÄSENZ

Drakonische Gabe, sehr selten

Die Macht eines Drachen hallt um dich herum wie ein Echo, und du kannst sie dazu bewegen, in den Kreaturen um dich herum, Angst zu verbreiten.

Mittels einer Bonusaktion kannst du deine Furchteinflößende Präsenz manifestieren. Jede Kreatur deiner Wahl, im Umkreis von 36m (120ft) die sich deiner bewusst ist, muss einen Weisheitsrettungswurf (SG = 8 + dein Übungsbons + dein Charismamodifikator) bestehen. Bei einem Misserfolg ist diese Kreatur von dir *verängstigt* bis zu 1 Minute. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen, um den Effekt vorzeitig zu beenden bei einem Erfolg.

Du kannst diese Bonusaktion so viele Male einsetzen wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

SCHUPPIGE WIDERSTANDSFÄHIGKEIT

Drakonische Gabe, legendär

Deine Haut wird zäher und macht dich resistent gegen spezifische Typen physischen Schadens. Du erhältst Resistenz gegenüber Stich- und Hiebschaden.

PSIONISCHE REICHWEITE

Drakonische Gabe, sehr selten

Die psionische Energie eines Juwelendrachen verstärkt deinen Geist. Du erhältst Resistenz gegenüber psychischem Schaden.

Zusätzlich lernst du den Zauber *Telekinese*. Du kannst diesen Zauber wirken, ohne einen Zauberplatz zu nutzen. Wenn du einmal diesen Zauber auf diese Weise gewirkt hast, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast. Du kannst diesen Zauber auch wie üblich wirken, indem du Zauberplätze des entsprechenden Grades nutzt. Das Attribut zum Wirken dieses Zaubers ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma wenn du ihn durch diese Gabe wirkst (wähle eines, wenn du diese Gabe erhältst).

DRACHENZUNGEN

Drakonische Gabe, ungewöhnlich

Du erhältst ein wenig von der majestätischen Präsenz eines Drachen.

Drachensprache: Du kannst Drakonisch sprechen, lesen und schreiben.

Drachenstimme: Mittels einer Bonusaktion kannst du deine Stimme erheben und sie im Umkreis bis zu 90m (300ft) hörbar machen für 1 Minute.

Drachenlist: Du bist bei Proben auf Charisma (Überzeugen) im Vorteil.



KAPITEL 4

EPISCHE **D**RACHEN



JUWELENGROSSDRACHE

Gigantischer Drache (Juwelendrache), üblicherweise neutral

Rüstungsklasse: 21 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte: 507 (26W20 + 234)
Bewegungsrate: 18m (60ft), graben 18m (60ft),
fliegen (schweben) 36m (120ft), schwimmen 18m (60ft)

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
28 (+9)	14 (+2)	29 (+9)	30 (+10)	24 (+7)	25 (+7)

Rettungswürfe: GES +10, KON +17, WEI +15, CHA +15
Fertigkeiten: Arkane Kunde +26, Geschichte +18, Wahrnehmung +15
Schadensimmunitäten: Energie (Amethyst), Nekrotisch (Topaz),
Psychisch (Smaragd), Gleissend (Kristall) oder Schall (Saphir)
Zustandsimmunitäten: bezaubert, verängstigt, vergiftet, liegend
Sinne: Wahre Sicht 36m (120ft), passive Wahrnehmung 25
Sprachen: Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderung: 26 (90'000 EP) **Übungsbonus:** +8

Juwelenerwachen (lädt sich nach einer kurzen oder langen Rast auf):
Wenn der Grossdrache auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, füllen sich seine Trefferpunkte stattdessen wieder auf 400 TP auf, seine Odemwaffe ist wieder aufgeladen, und er erhält alle Ladungen seiner legendären Resistenzen wieder zurück. Zusätzlich kann der Grossdrache nun seine *Massentelekinese-Aktion* für 1 Stunde nutzen. Wenn die Gruppe den Grossdrachen besiegt, nachdem er sein Juwelenerwachen aktiviert hat, erhält die Gruppe zusätzlich 90'000 EP (total 180'000 EP).

Legendäre Resistenz (4/Tag): Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Ungewöhnliche Natur: Der Grossdrache muss keine Nahrung / Flüssigkeit zu sich nehmen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Aspekt führt eine Biss- und zwei Klauenangriffe aus.

Biss: Nahkampf Waffenangriff: +17 zum Treffen, Reichweite 4.5m (15ft), ein Ziel. Treffer: 20 (2W10 + 9) Stichschaden + 16 (3W10) Energieschaden

Klauen: Nahkampf Waffenangriff: +17 zum Treffen, Reichweite 3m (10ft), ein Ziel. Treffer: 18 (2W8 + 9) Hiebschaden. Wenn das Ziel *Riesig* oder kleiner ist, gilt es als *gepackt* (SG 19) und ist *festgesetzt* bis der gepackte Zustand endet. Der Grossdrache kann nur eine Kreatur auf einmal *gepackt* haben.

Odemwaffe (Aufladung 5-6): Der Grossdrache atmet zerberstende Energie in einem 90m (300ft) Kegel aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf SG 25 bestehen, oder sie erleidet 71 (11W12) Energieschaden und erhält den Zustand *liegend*. Bei einem Erfolg erhält sie nur die Hälfte und wird nicht niedergeschlagen. Unabhängig vom Erfolg oder Misserfolg, wird die Bewegungsrate der Kreatur auf 0 reduziert, bis zum Ende ihres nächsten Zugs.

Massentelekinese (Nur nach Juwelenerwachen, lädt sich nach einer kurzen oder langen Rast auf): Der Grossdrache wählt eine beliebige Anzahl Kreaturen und Objekte, die er im Umkreis von 36m (120ft) sehen kann. Keines der Ziele darf mehr als 4'000 lbs wiegen, und Objekte können nicht als Ziel definiert werden, wenn sie getragen oder gehalten werden. Jede gewählte Kreatur muss einen Stärkerettungswurf SG 26 bestehen oder sie gilt als *festgesetzt* im telekinetischen Griff des Grossdrachen. Am Ende jedes ihrer Züge, kann die Kreatur den Rettungswurf wiederholen, um den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg zu beenden.

Am Ende des Zugs des Grossdrachen, kann er jede Kreatur oder jedes Objekt, welche er in seinem telekinetischen Griff hat, bis zu 18m (60ft) in eine beliebige Richtung bewegen aber nicht weiter weg als 36m (120ft) von sich selbst. Zusätzlich kann er eine beliebige Anzahl auf diese Weise festgesetzte Kreaturen wählen und bei jedem einzelnen 45 (7W12) Energieschaden verursachen.

Zauberwirken (Psionik): Der Grossdrache wirkt einen der folgenden Zauber ohne Materialkomponenten, mit dem Zauberattribut Intelligenz (Zauber SG 26, Zauberangriff +18 zum Treffen).

Jeden 1/Tag: Magie bannen, Energiekäfig, Ebenenwechsel, Schwerkraft umkehren, Zeitstopp

BONUSAKTIONEN

Form ändern: Der Grossdrache verwandelt sich auf magische Weise in eine beliebige Kreatur der Grössenkatgorie *Mittelgross* oder *Klein*, während er seine übrigen Werte behält (ausgenommen die Grössenkatgorie). Diese Transformation endet, wenn er auf 0 Trefferpunkte reduziert wird oder wenn er sie mittels einer Bonusaktion beendet.

Psychischer Schritt: Der Grossdrache teleportiert auf magische Weise in einen unbesetzten Bereich den er im Umkreis von 18m (60ft) sehen kann.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Grossdrache kann 3 legendäre Aktionen von den unten stehenden Optionen benutzen. Es kann immer nur eine legendäre Aktion gleichzeitig genutzt werden und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Der Grossdrache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Klauen: Der Grossdrache macht einen Klauenangriff.

Psionik (kostet 2 Aktionen): Der Grossdrache benutzt *Psychischer Schritt* oder *Zauberwirken*.

Psychischer Strahl (kostet 3 Aktionen): Der Grossdrache stösst einen Strahl psychischer Energie aus, in einer 27m (90ft) langen Linie, welche 3m (10ft) breit ist. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Intelligenzrettungswurf SG 26 bestehen oder sie erleidet 27 (5W10) psychischen Schaden. Bei einem Erfolg erhält sie nur den halben Schaden.

ASPEKT VON TIAMAT

Gigantischer Drache (chromatisch), chaotisch böse

Rüstungsklasse: 23 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte: 574 (28W20 + 280)
Bewegungsrate: 18m (60ft), graben 18m (60ft), fliegen 36m (120ft), schwimmen 18m (60ft)

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	14 (+2)	30 (+10)	21 (+5)	20 (+5)	26 (+8)

Rettungswürfe: GES +11, KON +19, WEI +14, CHA +17

Fertigkeiten: Einschüchtern +26, Wahrnehmung +23

Schadensimmunitäten: Säure, Kälte, Feuer, Blitz, Gift, Wucht, Stich und Hieb von nicht-magischen Angriffen

Zustandsimmunitäten: blind, bezaubert, taub, verängstigt, vergiftet, betäubt

Sinne: Wahre Sicht 36m (120ft), passive Wahrnehmung 33

Sprachen: Gemeinsprache, Drakonisch, Infernal

Herausforderung: 30 (155'000 EP) **Übungsbonus:** +9

Chromatischer Zorn (lädt sich nach einer kurzen oder langen Rast auf): Wenn der Aspekt auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, füllen sich ihre Trefferpunkte stattdessen wieder auf 500 TP auf, ihre Chromatischen Flammen sind wieder aufgeladen, und sie erhält alle Ladungen ihrer legendären Resistenzen wieder zurück. Zusätzlich kann der Aspekt nun die Optionen unter "Mythische Aktionen" für 1 Stunde nutzen. Wenn die Gruppe den Aspekt besiegt, nachdem sie ihren Chromatischen Zorn aktiviert hat, erhält die Gruppe zusätzlich 155'000 EP (total 310'000 EP).

Legendäre Resistenz (5/Tag): Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Aspekt führt einen Biss-, einen Klauen- und einen Schwanzangriff aus.

Biss: Nahkampf Waffenangriff: +19 zum Treffen, Reichweite 6m (20ft), ein Ziel. Treffer: 23 (2W12 + 10) Stichschaden + 19 (3W12) Energieschaden

Klauen: Nahkampf Waffenangriff: +19 zum Treffen, Reichweite 4.5m (15ft), ein Ziel. Treffer: 21 (2W10 + 10) Hiebschaden. Wenn das Ziel *Riesig* oder kleiner ist, gilt es als *gepackt* (SG 20) und ist *festgesetzt* bis der gepackte Zustand endet. Der Aspekt kann nur eine Kreatur auf einmal *gepackt* haben.

Schwanz: Nahkampf Waffenangriff: +19 zum Treffen, Reichweite 4.5m (15ft), ein Ziel. Treffer: 23 (2W12 + 10) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 27 bestehen oder sie erhält den Zustand *legend*.

Chromatische Flammen (Aufladung 5-6):

Der Aspekt atmet mehrfarbige Flammen in einem 90m (300ft) Kegel aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 27 bestehen, oder sie erhält 71 (11W12) Schaden vom Typ nach Wahl des Aspekts: säure, kälte, feuer, blitz oder gift. Bei einem Erfolg erhält sie nur die Hälfte

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Aspekt kann 3 legendäre Aktionen von den unten stehenden Optionen benutzen. Es kann immer nur eine legendäre Aktion gleichzeitig genutzt werden und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Der Aspekt erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Angriff: Der Aspekt macht einen Klauen- oder Schwanzangriff.

Rasender Biss (kostet 2 Aktionen): Der Aspekt macht einen Bissangriff. Wenn der Angriff eine Kreatur trifft, muss das Ziel einen Weisheitsrettungswurf SG 27 bestehen oder sie wird von dem Aspekt *verängstigt* bis zum Ende ihres nächsten Zugs.

MYTHISCHE AKTIONEN

Wenn der *Chromatische Zorn* des Aspekts innerhalb der letzten Stunde aktiviert wurde, kann sie unten stehende Optionen als legendäre Aktionen nutzen.

Sturz nach Avernus (kostet 2 Aktionen): Der Aspekt wählt eine Kreatur als Ziel, welche gepackt ist. Die Kreatur muss einen Charismarettungswurf SG 25 bestehen oder sie erleidet 44 (8W10) psychischen Schaden und wird nach Avernus (die erste Ebene der neun Höllen) verbannt. Zu Beginn des nächsten Zugs des Aspekts, erscheint die Kreatur wieder auf einem unbesetzten Feld im Umkreis von 3m (10ft) zum Aspekt.

Chromatisches Lodern (kostet 3 Aktionen): Der Aspekt lodert mit elementarer Energie. Jede Kreatur, nach wahl des Aspekts, in einer Sphäre von 18m (60ft) Radius zentriert um den Aspekt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 39 (6W12) Schaden nach Wahl des Aspekts: Säure, Kälte, Feuer, Blitz oder Gift. Bei einem Erfolg, erleidet die Kreatur nur halben Schaden.



ASPEKT VON BAHAMUT

Gigantischer Drache (metallisch), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse: 23 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte: 585 (30W20 + 270)
Bewegungsrate: 18m (60ft), graben 18m (60ft), fliegen 36m (120ft), schwimmen 18m (60ft)

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	18 (+4)	29 (+9)	25 (+7)	28 (+9)	30 (+10)

Rettungswürfe: KON +18, INT +16, WEI +18, CHA +19
Fertigkeiten: Motiv erkennen +18, Überzeugen +19, Wahrnehmung +18
Schadensimmunitäten: Säure, Kälte, Feuer, Blitz, Gleissend, Wucht, Stich und Hieb von nicht-magischen Angriffen
Zustandsimmunitäten: bezaubert, taub, verängstigt, gelähmt, betäubt
Sinne: Wahre Sicht 36m (120ft), passive Wahrnehmung 28
Sprachen: Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderung: 30 (155'000 EP) **Übungsbonus:** +9

Platin-Brillanz (lädt sich nach einer kurzen oder langen Rast auf): Wenn der Aspekt auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, füllen sich seine Trefferpunkte stattdessen wieder auf 500 TP auf, seine Odemwaffe ist wieder aufgeladen, und er erhält alle Ladungen seiner legendären Resistenzen wieder zurück. Zusätzlich kann der Aspekt nun die Optionen unter "Mythische Aktionen" für 1 Stunde nutzen. Wenn die Gruppe den Aspekt besiegt, nachdem er seine Platin-Brillanz aktiviert hat, erhält die Gruppe zusätzlich 155'000 EP (total 310'000 EP).

Legendäre Resistenz (5/Tag): Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Aspekt führt einen Biss-, einen Klauen- und einen Schwanzangriff aus.

Biss: Nahkampf Waffenangriff: +19 zum Treffen, Reichweite 6m (20ft), ein Ziel. Treffer: 23 (2W12 + 10) Stichschaden + 22 (4W10) Energieschaden

Klauen: Nahkampf Waffenangriff: +19 zum Treffen, Reichweite 4.5m (15ft), ein Ziel. Treffer: 21 (2W10 + 10) Hiebschaden. Wenn das Ziel *Riesig* oder kleiner ist, gilt es als *gepackt* (SG 20) und ist *festgesetzt* bis der gepackte Zustand endet. Der Aspekt kann nur eine Kreatur auf einmal *gepackt* haben.

Schwanz: Nahkampf Waffenangriff: +19 zum Treffen, Reichweite 4.5m (15ft), ein Ziel. Treffer: 23 (2W12 + 10) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 27 bestehen oder sie erhält den Zustand *liegend*.

Odemwaffe (Aufladung 5-6):

Erhebender Atem: Der Aspekt atmet die wiederherstellenden Winde von Mount Celestia in einem 90m (300ft) Kegel aus. Jede Kreatur in diesem Bereich, nach Wahl des Aspekts, erhält 71 (13W10) Trefferpunkte zurück, und jede Kreatur in diesem Bereich, nach Wahl des Aspekts, welche nicht länger als 1 Stunde tot war, wird wieder ins Leben zurückgeholt mit all seinen Trefferpunkten.

Platin Atem: Der Aspekt atmet gleissende Platinflammen in einem 90m (300ft) Kegel aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf SG 26 bestehen, oder sie erleidet 66 (12W10) gleissenden Schaden. Bei einem Erfolg nur die Hälfte. Ist das Ziel eine Kreatur, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 27 bestehen oder sie erhält den Zustand *liegend*.

BONUSAKTIONEN

Form ändern: Der Aspekt verwandelt sich auf magische Weise in einen Humanoiden oder ein Tier, während er seine übrigen Werte behält (ausgenommen die Grössenkatgorie). Diese Transformation endet, wenn er auf 0 Trefferpunkte reduziert wird oder wenn er sie mittels einer Bonusaktion beendet.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Aspekt kann 3 legendäre Aktionen von den unten stehenden Optionen benutzen. Es kann immer nur eine legendäre Aktion gleichzeitig genutzt werden und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Der Aspekt erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Angriff: Der Aspekt macht einen Klauen- oder Schwanzangriff.

Rasender Biss (kostet 2 Aktionen): Der Aspekt macht einen Bissangriff. Wenn der Angriff eine Kreatur trifft, muss das Ziel einen Weisheitsrettungswurf SG 27 bestehen oder sie wird von dem Aspekt *verängstigt* bis zum Ende ihres nächsten Zugs.

MYTHISCHE AKTIONEN

Wenn die *Platin-Brillanz* des Aspekts innerhalb der letzten Stunde aktiviert wurde, kann er unten stehende Optionen als legendäre Aktionen nutzen.

Himmolisches Schild (kostet 2 Aktionen): Der Aspekt manifestiert sieben spektrale uralte Golddrachen die ihn umfliegen und ihn beschützen; er erhält 77 temporäre Trefferpunkte bis zu Beginn seines nächsten Zugs.

Himmliche Lanzen (kostet 3 Aktionen): Der Aspekt beschwört vier enorme Lanzen aus Magie die in den Boden rammen an vier unterschiedlichen Punkten, welche er im Umkreis von 45m (150ft) sehen kann, die danach verschwinden. Jede Kreatur in einem 6m (20ft) Radius, 30m (100ft) hohen Zylinder, zentriert über jedem dieser Punkte, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf SG 27 bestehen oder sie erleidet 24 (7W6) Energieschaden. Eine Kreatur die in 2 Bereichen einer Lanze gleichzeitig ist, erhält nur von einer Schaden.





URALTE DRACHENSCHILDKRÖTE

Gigantischer Drache, üblicherweise neutral

Rüstungsklasse: 22 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte: 409 (21W20 + 189)

Bewegungsrate: 9m (30ft), schwimmen 18m (60ft)

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
28 (+9)	12 (+1)	29 (+9)	14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)

Rettungswürfe: GES +8, KON +16, WEI +11

Fertigkeiten: Wahrnehmung +11

Schadensimmunitäten: Kälte, Feuer

Zustandsimmunitäten: bezaubert, verängstigt, vergiftet

Sinne: Wahre Sicht 36m (120ft), passive Wahrnehmung 21

Sprachen: Aqual, Drakonisch

Herausforderung: 24 (62'000 EP) **Übungsbonus:** +7

Amphibisch: Die Drachenschildkröte kann Luft und Wasser atmen.

Segen der See (lädt sich nach einer kurzen oder langen Rast auf):

Wenn die Drachenschildkröte auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, füllen sich ihre Trefferpunkte stattdessen wieder auf 350 TP auf, ihr Dampfodem ist wieder aufgeladen. Zusätzlich kann die Drachenschildkröte nun die Optionen unter "Mythische Aktionen" für 1 Stunde nutzen. Wenn die Gruppe die Drachenschildkröte besiegt, nachdem sie den Segen der See aktiviert hat, erhält die Gruppe zusätzlich 62'000 EP (total 124'000 EP).

Legendäre Resistenz (3/Tag): Wenn die Drachenschildkröte einen Rettungswurf nicht schafft, kann sie sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Ungewöhnliche Natur: Die Drachenschildkröte muss keine Nahrung oder Flüssigkeit zu sich nehmen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Drachenschildkröte führt einen Biss- oder Schwanzangriff aus und zwei Klauenangriffe.

Biss: Nahkampf Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 4.5m (15ft), ein Ziel. Treffer: 15 (1W12 + 9) Stichschaden + 13 (2W12) Blitzschaden

Klauen: Nahkampf Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 3m (10ft), ein Ziel. Treffer: 18 (2W8 + 9) Hiebschaden.

Schwanz: Nahkampf Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 4.5m (15ft), ein Ziel. Treffer: 20 (2W10 + 9) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf SG 24 bestehen, oder sie erhält den Zustand *liegend*.

Dampfodem (Aufladung 5-6): Die Drachenschildkröte atmet Dampf in einem 27m (90ft) Kegel aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf SG 24 bestehen, oder sie erleidet 67 (15W8) Feuerschaden. Bei einem Erfolg erhält sie nur die Hälfte. Wenn die Kreatur sich unter Wasser befindet, erhält sie dadurch keine Resistenz gegenüber diesem Schaden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Die Drachenschildkröte kann 3 legendäre Aktionen von den unten stehenden Optionen benutzen. Es kann immer nur eine legendäre Aktion gleichzeitig genutzt werden und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Die Drachenschildkröte erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn ihres Zuges zurück.

Angriff: Die Drachenschildkröte führt einen Klauen- oder Schwanzangriff aus.

Bewegen: Die Drachenschildkröte bewegt sich um ihre volle Bewegungsrate. Wenn die Drachenschildkröte schwimmt, verursacht diese Bewegung keinen Gelegenheitsangriff.

Kochende Aura (kostet 3 Aktionen): Die Drachenschildkröte strahlt extreme Hitze aus. Bis zu Beginn des nächsten Zugs der Drachenschildkröte, muss jede Kreatur welche ihren Zug im Umkreis von 6m (20ft) der Drachenschildkröte beginnt, einen Konstitutionsrettungswurf SG 24 bestehen, oder sie erhält 40 (9W8) Feuerschaden. Wenn die Kreatur sich unter Wasser befindet, erhält sie dadurch keine Resistenz gegenüber diesem Schaden.

MYTHISCHE AKTIONEN

Wenn der Segen der See der Drachenschildkröte innerhalb der letzten Stunde aktiviert wurde, kann sie unten stehende Optionen als legendäre Aktionen nutzen.

Biss: Die Drachenschildkröte führt einen Bissangriff aus.

Sturmrüstung (kostet 2 Aktionen): Die Drachenschildkröte wird vorübergehend von Blitzen umgeben, und sie erhält 40 temporäre Trefferpunkte bis zum Beginn ihres nächsten Zugs. Bis all diese temporären Trefferpunkte wieder verloren sind, erhält jede Kreatur welche die Drachenschildkröte berührt oder einen Nahkampfangriff gegen sie ausführt 26 (4W12) Blitzschaden.

