

STARTERSET-REGELBUCH

Willkommen bei

Dungeons & Dragons	2
Was dieses Set enthält	2
Erste Schritte.....	2
Spielrhythmus	2
Spielwürfel	3
Begriffe zum Einprägen	3

Kapitel 1: Die Spielregeln

Sechs Attribute.....	4
Der W20-Wurf	4
Übung	5
Vorteil & Nachteil.....	5
Attributswürfe	5
Fertigkeiten.....	6
Zusammenarbeit	7
Rettungswürfe.....	7
Soziale Interaktion.....	7
Gesinnung	7
Die Umgebung.....	8
Reisen.....	8
Stürzen	8
Sicht.....	8
Sich verstecken.....	8
Mit Gegenständen interagieren	9
Versteckte Dinge finden.....	9
Ersticken	9
Kampf	9
Der Kampfablauf.....	9
Bewegung & Positionierung.....	11
Aktionen im Kampf.....	12

Einen Angriff ausführen	13
Deckung.....	14
Fernkampfangriffe.....	14
Nahkampfangriffe	14
Schaden & Heilung.....	15
Berittener Kampf.....	17
Unterwasserkampf.....	17
Rasten.....	17

Kapitel 2: Ausrüstung

Münzen.....	18
Kaufen & Verkaufen	18
Ausrüstung & Übung.....	18
Rüstungen	19
Waffen.....	19
Waffeneigenschaften	19
Improvisierte Waffen	21
Abenteurerausrüstung	21

Kapitel 3: Zauber

Zauber erhalten.....	22
Einen Zauber wirken	22
Zaubergrad.....	22
Die Schulen der Magie.....	23
Zeitaufwand.....	23
Reichweite.....	23
Komponenten	24
Wirkungsdauer	24
Wirkungsbereiche.....	25
Ziele	26
Rettungswürfe	26
Angriffswürfe	26

Zauber kombinieren.....	26
Zauberbeschreibungen	26

Anhang: Zustände

IMPRESSUM

Chefdesigner: Jeremy Crawford
Künstlerische Leitung: Kate Irwin
Titelbild: Ilse Gort
Grafiker: Olivier Bernard, Linda Lithén,
 Alex Stone, Richard Whitters, Shawn Wood
Layout: Bob Jordan
Korrektoren: Judy Bauer, Makenzie De Armas,
 Christopher Perkins, James Wyatt
Produktmanagement: Natalie Egan
Produzent: Rob Hawkey

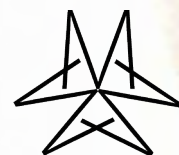
LOKALISIERUNG

Wizards of the Coast
Künstlerische Leitung: Emi Tanji
Lokalisierungsspezialist: José Teixeira
Produzent: Andy Smith
Produktmanagement: Hilary Ross

Alpha CRC

Projektmanager: Felipe Montez
Übersetzung: Ole Johan Christiansen,
 Thomas Christiansen, Sonja Kroll
Lektorat: Roland Austinat
Design und Layout: Benjamin Degrève

Basierend auf dem *Spielerhandbuch* (2014)



WILLKOMMEN BEI DUNGEONS & DRAGONS

DUNGEONS & DRAGONS IST EIN DURCH DEINE FANTASIE beflügeltes, kooperatives Spiel. In ihm verkörpern die Spieler Charaktere, die gemeinsam losziehen, um in Fantasywelten voller Monster und Magie Abenteuer zu erleben. Dieses Set bietet dir und bis zu fünf deiner Freunde alles, was du brauchst, um in eine dieser Welten zu reisen – Vorstellungskraft und einen Bleistift habt ihr sicher selbst im Gepäck.

WAS DIESES SET ENTHÄLT

Dieses Set enthält die folgenden Bestandteile:

Regelbuch: Dieses Regelbuch enthält sämtliche Regeln, die du brauchst, um mit D&D loszulegen.

Abenteuerbuch: Das andere Buch in diesem Set enthält ein Abenteuer, das du spielen kannst. Nur die Person, die das Abenteuer leitet, sollte dieses Buch lesen.

Charakterbögen: Bis zu fünf Spieler haben die Wahl zwischen fünf unterschiedlichen Charakteren: einem Kleriker, einem Kämpfer, einem Schurken, einem Paladin und einem Magier. Die von der Gruppe auserkorenen Charaktere erleben dann das Abenteuer im Abenteuerbuch.

Würfel: Im Set sind alle Würfel enthalten, die du zum Spielen brauchst.

ERSTE SCHRITTE

Falls du zum ersten Mal D&D spielst, fängst du am besten damit an, den Rest dieser Einführung sowie Kapitel 1 zu lesen. So erfährst du die wichtigsten Spielregeln. Schau auf dnd.wizards.com/de/how-to-play für zusätzliche Hilfestellungen vorbei.

Der nächste Schritt besteht darin, darüber zu entscheiden, wer das Abenteuer leitet – diese Person wird der **Spielleiter** oder **SL** genannt – und wer die Abenteuerer spielt.



SPIELER SEIN

Jeder Spieler wählt einen Charakter aus – einen Abenteuerer, der sich mit den Abenteurern der anderen Spieler zusammenschließt. Dieses Set enthält mehrere Charaktere zur Auswahl, die jeweils über ihren eigenen Charakterbogen verfügen. Wirf einen Blick auf jeden der Bögen und wähle den Charakter aus, von dem du meinst, er würde dir beim Spielen den größten Spaß bringen. Ganz egal, welche Charaktere du und die anderen Spieler auch auswählen: Die Charaktere sind als Verbündete zu betrachten, da sie sich den Gefahren von D&D gemeinsam stellen. Der SL bietet euren Charakteren spannende Herausforderungen, neue Freunde und hübsche Belohnungen. Er ist nicht euer Gegner, sondern stellt lediglich die Gefahren dar, die euren Abenteurern die Gelegenheiten bieten, erst zu glänzen und sich anschließend weiterzuentwickeln.

Das Abenteuer in diesem Set funktioniert am besten mit vier oder fünf Charakteren. Habt ihr also weniger als vier Spieler, raten wir dazu, dass einige von euch mehr als einen Charakter übernehmen.

SPIELLEITER SEIN

Anstatt sich einen Charakter auszusuchen, übernimmt einer der Teilnehmenden die Rolle des Spielleiters (SL), dem hauptsächlich Erzähler und Schiedsrichter. Der SL leitet das Abenteuer für die Charaktere, die sich dessen Gefahren stellen und beschließen, welche Pfade sie erkunden möchten. Der SL beschreibt die Orte und Kreaturen, auf die die Abenteuerer treffen, und die Spieler entscheiden dann, was ihre Charaktere tun sollen. Unter Zuhilfenahme seiner eigenen Fantasie und der Regeln des Spiels legt der SL die Ergebnisse der Handlungen der Abenteuerer fest und schildert, was sie erleben. Da der SL improvisieren kann, um auf alles zu reagieren, was die Spieler versuchen, ist D&D unendlich flexibel.

Falls du dich dazu entschließt, der SL zu sein, solltest du dich unbedingt mit diesem Regelbuch vertraut machen und das Abenteuerbuch lesen. Anschließend bist du bereit, deine Freunde zum Spielen um dich zu sammeln.

SPIELRHYTHMUS

Sobald der SL bereit ist, das Abenteuer zu leiten, und die Spieler ihre Charaktere ausgewählt haben, trifft sich die Gruppe zu einer Spielsitzung. In einer typischen D&D-Sitzung läuft das Spiel über eine Reihe von **Begegnungen** ab – ähnlich wie ein Film eine Abfolge von Szenen umfasst. Bei jeder dieser Begegnungen gibt es Möglichkeiten für den SL, Kreaturen und Orte zu beschreiben, wohingegen die Charaktere die Chance erhalten, bestimmte Entscheidungen zu treffen. Hier ist ein Beispiel für den Beginn einer Begegnung:

Spielleiter (SL): Ein zerfallendes Schloss liegt inmitten des Waldes. Die Ruinen von sieben Türmen ragen wie abgebrochene Zähne daraus hervor. Am Ende einer kurzen Treppe klafft ein Torbogen. Der Boden davor ist mit rostigen Metallstücken übersät. Innerhalb dieses Durchgangs erspäht ihr zwei Skelettwachen mit leuchtenden roten Augen.

Phillip (spielt Nica, den Kleriker): Lasst uns die Schurkin vorausschicken. Sie soll nachsehen, ob es noch mehr als nur die beiden Wachen gibt.

Anja (spielt Diana, die Schurkin): Okay, ich schleiche mich nach oben, bis ich durch den Eingang linsen kann.

SL: Also gut. Mal sehen, wie leise du bist. Mach mal einen Geschicklichkeitswurf.

Anja: Mit meiner Übung in Heimlichkeit, richtig?

SL: Aber so was von.

Anja (würfelt mit einem W20): Diana schleicht ziemlich leise – das ist eine 17.

SL: Es gibt keinerlei Anzeichen, dass dich die Skelettwachen entdecken, und dir fallen auch keine anderen auf.



Dieses Beispiel lässt sich in drei Hauptschritte unterteilen. Sie treten bei jeder D&D-Begegnung auf, ganz egal, ob es sich um eine friedliche Begegnung oder um einen Kampf handelt:

- 1. Der SL beschreibt die Umgebung:** Der SL teilt den Spielern mit, wo sich ihre Abenteurer befinden und was um sie herum geschieht. Zudem zeigt er ihnen grundlegende Optionen auf – etwa, wie viele Türen aus einem Raum herausführen, was auf einem Tisch steht, wer in der Taverne ist und so weiter.
- 2. Die Spieler entscheiden, was ihre Charaktere tun:** Auf dem Bogen eines Charakters finden sich die unterschiedlichsten Dinge, die ein Charakter tun kann. Bei der Entscheidung, was dein Charakter macht, kannst du etwas von seinem Bogen auswählen oder dir etwas Eigenes ausdenken. Unabhängig davon, wie du dich entscheidest, beschreibst du dem SL und den anderen Spielern, was du zu tun beabsichtigst. Manchmal machen alle Charaktere das Gleiche. Manchmal tun unterschiedliche Abenteurer unterschiedliche Dinge: Einer könnte eine Schatzkiste durchsuchen, während ein zweiter ein geheimnisvolles Symbol in Augenschein nimmt, das in die Wand eingraviert ist. Abseits von Kämpfen müssen die Spieler sich nicht abwechseln, doch der SL hört auch hier jedem von ihnen zu und entscheidet, wie seine Aktionen abzuwickeln sind. Im Kampf halten sich alle mit ihren Handlungen an eine bestimmte Reihenfolge, wie im Abschnitt „Kampf“ erklärt (Seite 9). So oder so erzählt dir der SL, was als Nächstes geschieht.
- 3. Der SL schildert das Ergebnis der Aktionen:** Manchmal ist das Lösen einer Aufgabe einfach. Möchte ein Abenteurer durch einen Raum gehen und eine Tür öffnen, könnte der SL einfach sagen, dass sich die Tür öffnet, und beschreiben, was dahinter liegt. Die Tür könnte jedoch auch verschlossen sein, im Boden könnte sich eine tödliche Falle verbergen oder ein anderer Umstand könnte es für einen Abenteurer schwierig machen, eine Handlung erfolgreich abzuschließen. In diesen Fällen prüft der SL, ob irgendwelche relevanten Regeln gelten, indem er auf einem Charakterbogen, in diesem Regelbuch oder im Abenteuer nachsieht. Anschließend entscheidet er, was passiert, wobei er sich häufig auf einen Würfelwurf stützt, um über die Ergebnisse einer Handlung zu bestimmen. Das Beschreiben der Ergebnisse führt häufig zu einem weiteren Entscheidungspunkt, wodurch der Spielfluss direkt zu Schritt 1 zurückspringt.

SPIELWÜRFEL

Das Spiel verwendet Würfel mit unterschiedlicher Seitenzahl. In diesen Regeln werden die verschiedenen Würfel durch den Buchstaben *W* gefolgt von der Anzahl der Seiten bezeichnet: **W4**, **W6**, **W8**, **W10** (wobei die 0 für 10 steht), **W12** und **W20**. Ein W6 zum Beispiel ist ein sechsseitiger Würfel.

Wenn du würfeln musst, geben dir die Regeln vor, wie viele Würfel welchen Typs du benutzen musst und welche Modifikatoren (positive oder negative) eventuell eingerechnet werden müssen. Zum Beispiel bedeutet „3W8+5“, dass du dreimal mit einem achtseitigen Würfel würfelst, die Würfe zusammenzählst und 5 zum Ergebnis addierst.

Prozentwürfel, oder auch **W100**, funktionieren etwas anders. Du erzeugst eine Zahl zwischen 1 und 100, indem du zweimal mit einem zehnsseitigen Würfel würfelst. Der erste Wurf gibt die Zehnerstelle und der zweite die Einerstelle an. Wenn du zum Beispiel eine 7 und eine 1 würfelst, ist die gewürfelte Zahl 71. Würfelst du eine 0 und eine 5, ist die gewürfelte Zahl 5. Zwei Nullen stehen für 100, wobei es auch Würfel mit 100 Seiten gibt.

BEGRIFFE ZUM EINPRÄGEN

Abenteurer: Ein Abenteurer ist eine Reihe von Begegnungen, die dabei helfen, eine Geschichte zu erzählen, und die Charaktere der Spieler vor wichtige Entscheidungen stellen.

Charakterbogen: Ein Charakterbogen ist ein Stück Papier oder ein digitales Dokument, das die Spielwerte eines Charakters auflistet.

Kreatur: Jedes Lebewesen im Spiel, einschließlich des Charakters eines Spielers, ist eine Kreatur. Jede Kreatur gehört zu einem Typ: Aberration, Celestisch, Drache, Elementar, Fee, Humanoider, Konstrukt, Monstrosität, Pflanze, Riese, Schlick, Tier, Unhold oder Untoter. Manche Regeln im Spiel beeinflussen bestimmte Kreaturentypen anders als andere Typen. Beispiel: Im Text des Zaubers *Wunden heilen* ist angegeben, dass der Zauber nicht bei einer Kreatur funktioniert, die den Typ Untoter aufweist.

Gewölbe: Ein Gewölbe ist jeder in einem Innenraum gelegene Abenteuerschauplatz, ob nun unterirdisch, in einem Schloss oder in einer Stadt.

Begegnung: Eine Begegnung ist eine Szene im Verlauf eines Abenteuers, zu der ein Schauplatz in einer Fantasywelt und oft auch Freunde oder Feinde gehören.

Monster: Eine vom SL kontrollierte Kreatur gilt als Monster – selbst, wenn die Kreatur es gut mit den Spielercharakteren meint. Ein Monster mit einem Eigennamen wird manchmal als NSC (Nichtspielercharakter) bezeichnet, besonders dann, wenn es nicht sonderlich zum Kämpfen neigt.

Gegenstand: Ein Gegenstand ist ein unbelebtes, klar abgrenzbares Objekt. Aus mehreren Objekten zusammengesetzte Dinge wie etwa Gebäude bestehen aus mehr als einem Gegenstand.

Spielercharakter: Ein Spielercharakter – oder kurz: Charakter – ist ein Abenteurer, der von einem Spieler kontrolliert wird.

Wertekasten: Ein Wertekasten enthält die Spielwerte eines Monsters. Er ist im Grunde der Charakterbogen des Monsters.

WAS KOMMT ALS NÄCHSTES?

Wenn du gern tiefer in D&D eintauchen möchtest, sieh dir doch einmal das *Spielerhandbuch*, das *Monsterhandbuch* und das *Spilleiterhandbuch* der fünften Edition von D&D an. Diese erweiterten Regelbücher zeigen dir das vielfältige Multiversum von D&D und laden dich ein, Charaktere und Welten darin zu erschaffen.



KAPITEL 1 DIE SPIELREGELN

DIESES KAPITEL STELLT DIE WICHTIGSTEN SPIELREGELN vor. Viele der Regeln beziehen sich auf sechs Attribute, die unten beschrieben werden und die jeder Charakter und jedes Monster besitzt. Du verwendest diese Attribute in vielen verschiedenen Situationen, einschließlich Kampf, sozialer Interaktion und Erkundung – die Regeln hierfür werden in diesem Kapitel vorgestellt.

SECHS ATTRIBUTE

Sechs Attribute liefern eine kurze Beschreibung der physischen und mentalen Eigenschaften einer Kreatur. Diese Attribute erscheinen auf dem Charakterbogen eines Abenteurers und im Wertekasten eines Monsters:

- Stärke** misst die körperliche Kraft
- Geschicklichkeit** misst Beweglichkeit, Reflexe und Balance
- Konstitution** misst Gesundheit und Ausdauer
- Intelligenz** misst logisches Denken und Erinnerungsvermögen
- Weisheit** misst Wahrnehmung und Intuition
- Charisma** misst die Kraft der Persönlichkeit

Jedes Attribut hat einen Punktwert, der bei den meisten Abenteurern zwischen 3 und 18 liegt. Der höchste Wert, den ein Charakter erreichen kann, ist 20. Monster können hingegen Werte von 1 bis 30 besitzen.

Die wichtigste Funktion eines Attributswerts besteht darin, einen **Attributsmodifikator** zu liefern – eine positive oder negative Zahl, die Attributswürfen, Rettungswürfen und Angriffswürfen hinzugefügt wird (nähere Erläuterungen folgen im Rest des Kapitels). Die Tabelle „Attributswerte und Modifikatoren“ zeigt den Modifikator, den jeder Wert liefert.

ATTRIBUTSWERTE UND MODIFIKATOREN

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

DER W20-WURF

Ist der Ausgang einer Aktion ungewiss, entscheidet der Wurf mit einem W20 über Erfolg oder Misserfolg. **Attributswürfe**, **Rettungswürfe** und **Angriffswürfe** sind die drei Hauptarten von W20-Würfen. Wann immer du einen davon machst, steht der Wurf mit einem der sechs Attribute in Verbindung. Der Wurf folgt diesen Schritten:

- 1. Würfe mit einem W20 und addiere den relevanten Modifikator zum Ergebnis:** Der Rest dieses Regelbuchs erläutert näher, welchen Attributsmodifikator du für unterschiedliche Arten von W20-Würfen verwendest.
- 2. Wo es relevant ist, fügst du deinen Übungsbonus hinzu:** Jeder Charakter hat einen Übungsbonus – eine Zahl, die du dem Ergebnis eines W20-Wurfs hinzufügst, der etwas einsetzt, in dessen Umgang dein Charakter geübt ist. Weitere Informationen findest du im Abschnitt „Übung“.

3. Wende situationsabhängige Boni und Mali an: Ein Klassenmerkmal, ein Zauber oder eine andere Regel können dem Wurf einen Bonus oder Malus verleihen. Der Wurf kann auch im Vorteil oder Nachteil sein, wie im Abschnitt „Vorteil & Nachteil“ erklärt wird.

4. Vergleiche das Ergebnis mit einem Zielwert: Ist das Ergebnis des W20-Wurfs größer oder gleich dem Zielwert, ist der Attributswurf, Angriffswurf oder Rettungswurf ein Erfolg. Ansonsten ist er gescheitert. Der SL legt die Zielwerte fest und teilt den Spielern mit, ob ihre Würfe erfolgreich sind. Der Zielwert für einen Attributswurf oder einen Rettungswurf wird **Schwierigkeitsgrad** (SG) genannt. Die gängigen SG für Attributswürfe sind in der Tabelle „Typische Schwierigkeitsgrade“ aufgeführt. Der Zielwert bei einem Angriffswurf ist die **Rüstungsklasse** (RK), die auf einem Charakterbogen oder in einem Wertekasten auftaucht.

TYPISCHE SCHWIERIGKEITSGRADE

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

ÜBUNG

Auf dem Charakterbogen sind die Dinge festgehalten, in denen der Charakter besonders gut ist – oder anders gesagt: Bereiche, in denen er geübt ist. Dies sind die wichtigsten Bereiche, in denen er geübt sein kann, zusammen mit Seitenverweisen auf ihre Regeln:

Fertigkeiten (Seite 6)

Rettungswürfe (Seite 7)

Ausrüstung (Seite 18)

WIE DU DEN ÜBUNGSBONUS EINSETZT

Immer wenn du einen Attributswurf, einen Rettungswurf oder einen Angriffswurf machst, der eine Eigenschaft deines Charakters nutzt, in der er geübt ist, fügst du den Übungsbonus des Charakters zu dem Wurf hinzu. Der Bonus erscheint auf deinem Charakterbogen, und dieses Regelbuch und der Charakterbogen sagen dir, wann der Bonus gilt.

Der Übungsbonus eines Monsters ist bereits in den relevanten Werten im Wertekasten der Kreatur enthalten, sodass der DM ihn nicht hinzufügen muss.

DER BONUS IST NICHT STAPELBAR

Dein Übungsbonus kann auf keinen Würfelwurf oder anderen Wert mehr als einmal addiert werden. Beispiel: Besagen zwei verschiedene Regeln, dass der Übungsbonus für einen Weisheitsrettungswurf gilt, addierst du ihn trotzdem nur einmal hinzu.

Gelegentlich kannst du einen Übungsbonus multiplizieren oder dividieren, bevor du ihn hinzufügst. Wird dividiert, wird das Ergebnis gegebenenfalls immer abgerundet. Zum Beispiel verdoppelt das Merkmal „Expertise“ des Schurken den Übungsbonus für bestimmte Attributswürfe. Wann immer du ihn verwendest, kann der Bonus nur einmal multipliziert, nur einmal geteilt und nur einmal addiert werden.

VORTEIL & NACHTEIL

Manchmal führt eine Regel – wie etwa die für ein Klassenmerkmal oder einen Zauber – dazu, dass du bei einem Attributs-, Rettungs- oder Angriffswurf im Vorteil oder Nachteil bist. In diesem Fall würfelst du bei deinem Wurf den W20 zweimal. Es gilt die höhere Augenzahl beider Würfel, wenn du im Vorteil bist, und die niedrigere, wenn du im Nachteil bist.

Beispiel: Wenn du im Nachteil bist und eine 17 und eine 5 würfelst, gilt die 5. Bist du hingegen im Vorteil, gilt die 17.

SIE SIND NICHT STAPELBAR

Wirken sich mehrere Umstände auf einen Wurf aus und bringt jeder davon einen Vorteil oder einen Nachteil, würfelst du den W20 trotzdem immer nur ein einziges zusätzliches Mal. Beispiel: Gewähren dir zwei günstige Umstände einen Vorteil, würfelst du dennoch nur ein zusätzliches Mal.

Falls die Umstände dazu führen, dass für einen Wurf sowohl ein Vorteil als auch ein Nachteil gegeben ist, gilt keiner davon und du würfelst den W20 nur einmal. Dies gilt auch dann, wenn mehrere Umstände einen Nachteil bringen und nur einer einen Vorteil oder umgekehrt. In einer solchen Situation bist du weder im Vorteil noch im Nachteil.

INTERAKTIONEN MIT WIEDERHOLTEN WÜRFEN

Bist du im Vorteil oder Nachteil und irgendetwas im Spiel – etwa das Merkmal Halblingsglück – lässt ein Wiederholen oder Ersetzen des W20-Wurfs zu, darfst du nur einen der Würfe erneut durchführen. Du entscheidest, welchen. Beispiel: Ist ein Halbbling bei einem Attributswurf im Vorteil oder Nachteil und würfelt eine 1 und eine 13, könnte er Halblingsglück einsetzen, um die 1 erneut zu würfeln.

ATTRIBUTSWÜRFE

Ein Attributswurf stellt die Begabung oder das Training eines Charakters oder Monsters beim Bewältigen einer Aufgabe auf die Probe. Der SL verlangt einen Attributswurf, wenn ein Charakter oder ein Monster eine Aktion – jedoch keinen Angriff – versucht, bei der die Möglichkeit eines Scheiterns besteht. Ist der Ausgang ungewiss, bestimmen die Würfel das Ergebnis.

EINEN ATTRIBUTSWURF MACHEN

Dies sind die Schritte für das Durchführen eines Attributswurfs:

1. Bestimme das zu verwendende Attribut: Der SL entscheidet für jeden Attributswurf, welches der sechs Attribute für die jeweilige Aufgabe relevant ist. Dieses Regelbuch oder das Abenteuerbuch verraten dem SL oft, welche Art von Wurf ein Charakter machen kann und was geschieht, falls der Wurf erfolgreich ist oder scheitert. Da Charaktere oft unvorhersehbare Dinge ausprobieren, enthält das Abenteuerheft zudem Ratschläge, die dem SL bei der Entscheidung helfen sollen, welche Art von Attributswurf in einer konkreten Situation angesagt ist.

2. Wähle gegebenenfalls eine passende Fertigkeit aus:

Mit jedem Attribut außer Konstitution sind Fertigkeiten verbunden, und die Regeln oder der SL bestimmen, welche dieser Fertigkeiten für einen Wurf relevant sind. Weitere Informationen findest du unten im Abschnitt „Fertigkeiten“.

3. Lege den Schwierigkeitsgrad fest: Jeder Attributswurf erfordert einen SG, der die Schwierigkeit der Aufgabe darstellt. Je schwieriger eine Aufgabe ist, desto höher der SG. Dieses Regelbuch, das Abenteuerbuch und die Charakterbögen geben Hinweise, wie hoch der SG für bestimmte Würfe sein sollte.

4. Würfle mit dem W20: Füge dann den relevanten Attributsmodifikator hinzu. Falls der Wurf eine der Fertigkeiten des Charakters verwendet, in denen er geübt ist, addierst du auch den entsprechenden Fertigkeitenbonus hinzu. Wende wie bei anderen W20-Würfen etwaige Boni und Mali an und vergleiche die Summe mit dem SG. Ist die Summe größer oder gleich dem SG, ist der Attributswurf erfolgreich. Andernfalls ist der Wurf ein Misserfolg: Der Charakter oder das Monster macht keine Fortschritte oder erleidet sogar einen Rückschlag, über den der SL entscheidet.

FERTIGKEITEN

Jedes der sechs Attribute deckt ein breites Spektrum von Fähigkeiten ab, einschließlich Fertigkeiten, in denen ein Charakter oder ein Monster geübt sein kann. Eine Fertigkeit steht für einen bestimmten Aspekt eines Attributswertes, und die Übung, die ein Charakter in einer Fertigkeit besitzt, zeigt, dass einer seiner Schwerpunkte auf diesem Aspekt

liegt. Die Fertigkeiten, in denen ein Charakter geübt ist, stehen auf dem Charakterbogen, und für Monster tauchen sie in deren Wertekästen auf.

Beispiel: Ein Geschicklichkeitswurf ist erforderlich, wenn der Charakter ein akrobatisches Kunststück ausführen, unbemerkt einen Gegenstand einstecken oder sich verstecken will. Jeder dieser Aspekte der Geschicklichkeit ist mit einer Fertigkeit verbunden: Akrobatik, Fingerfertigkeit oder Heimlichkeit. Ein Charakter, der in der Fertigkeit Heimlichkeit geübt ist, ist also besonders gut bei Geschicklichkeitswürfen zum Schleichen und Verstecken.

DER EINSATZ GEÜBTER FERTIGKEITEN

Manchmal fragt der SL nach einem Attributswurf, der eine bestimmte Fertigkeit verwendet – zum Beispiel: „Mach einen Weisheitswurf (Motiv erkennen).“ Ein Spieler könnte auch den SL fragen, ob die Übung in einer bestimmten Fertigkeit auf einen Wurf angewandt werden kann. In beiden Fällen bedeutet Übung in einer Fertigkeit, dass ein Individuum seinen Übungsbonus zu Attributswürfen addieren kann, die diese Fertigkeit einbeziehen. Ohne Übung in der Fertigkeit legt das Individuum den Attributswurf trotzdem ab, aber ohne den Übungsbonus hinzuzuzählen.

Versucht ein Charakter beispielsweise, eine gefährliche Klippe hinaufzuklettern, fordert der Spielleiter möglicherweise einen Stärkewurf (Athletik). Ist der Charakter in Athletik geübt, wird sein Übungsbonus zum Stärkewurf addiert. Besitzt der Charakter diese Übung nicht, macht er nur einen Stärkewurf.

FERTIGKEITEN

Attribut	Fertigkeit	Beispielanwendungen
Stärke	Athletik	Weiter springen als gewöhnlich, in rauer See über Wasser bleiben oder etwas zerbrechen.
	Geschicklichkeit	Akrobatik In einer heiklen Situation auf den Füßen bleiben oder ein turnerisches Kunststück vollführen. Fingerfertigkeit Jemanden bestehlen, ein in der Hand gehaltenes Gegenstand verstecken oder Taschenspielertricks ausführen. Heimlichkeit Unbemerkt bleiben, indem du dich leise bewegst und hinter Dingen versteckst.
	Intelligenz	Arkane Kunde Dir Wissen über Zauber, magische Gegenstände und die Ebenen der Existenz ins Gedächtnis rufen. Geschichte Dir Wissen über historische Ereignisse und Persönlichkeiten, Nationen und Kulturen ins Gedächtnis rufen. Nachforschungen Obskure Informationen in Büchern finden oder Hinweise darauf ableiten, wie etwas funktioniert. Naturkunde Dir Wissen über Gelände, Pflanzen, Tiere und Wetter ins Gedächtnis rufen. Religion Dir Wissen über Götter, religiöse Rituale und heilige Symbole ins Gedächtnis rufen.
Weisheit	Heilkunde	Eine Krankheit diagnostizieren oder feststellen, woran ein unlängst Verstorbener verschieden ist.
	Mit Tieren umgehen	Die Absichten eines Tieres erkennen, ein Tier beruhigen oder ein Tier abrichten.
	Motiv erkennen	Die Stimmung und die Absichten einer Person feststellen.
	Überlebenskunst	Spuren folgen, nach Nahrung suchen, dich in der Wildnis zurechtfinden oder natürlichen Gefahren aus dem Weg gehen.
Charisma	Wahrnehmung	Durch eine Kombination von Sinnen etwas bemerken, was einem eigentlich leicht entgeht.
	Auftreten	Musizieren, Tanzen, Schauspielern oder eine Geschichte erzählen.
	Einschüchtern	Jemanden so beeindrucken oder bedrohen, dass er tut, was du von ihm willst.
	Täuschen	Überzeugend eine Lüge vortragen oder dich verkleiden.
	Überzeugen	Jemanden ehrlich und geschickt von etwas überzeugen.

FERTIGKEITENLISTE

Die Fertigkeiten, die mit jedem Attributswert verbunden, sind in der Tabelle „Fertigkeiten“ aufgeführt. Mit Konstitution sind keinerlei Fertigkeiten verbunden. In dieser Tabelle stehen auch Anwendungsbeispiele für jede Fertigkeit.

ZUSAMMENARBEIT

Manchmal schließen sich zwei oder mehr Charaktere zusammen, um eine Aufgabe zu bewältigen. Die Hilfe von Gefährten wird im Spiel dadurch dargestellt, dass der Charakter, der das Vorhaben anführt oder über den höchsten Attributsmodifikator verfügt, bei seinem entsprechenden Attributswurf im Vorteil ist. Im Kampf erfordert dies den Einsatz der Helfen-Aktion (Seite 12).

Ein Charakter darf nur bei Tätigkeiten helfen, die er auch allein ausführen könnte. Beispiel: Die Regeln könnten Übung im Umgang mit Diebeswerkzeug verlangen, um ein bestimmtes Schloss zu knacken. Daher kann ein Charakter, der nicht darin geübt ist, niemandem beim Öffnen eines Schlosses beistehen. Darüber hinaus darf ein Charakter nur helfen, wenn die Zusammenarbeit tatsächlich produktiv wäre. Manche Aufgaben – wie etwa einen Faden in die Öse einer Nadel einzufädeln – werden durch Hilfe nicht einfacher.

RETTUNGSWÜRFE

Ein Rettungswurf stellt einen Versuch dar, gewissen Bedrohungen wie Zauber oder Fallen zu entgehen. Eine Regel oder der SL lassen dich wissen, wann es Zeit ist, einen Rettungswurf für eine Kreatur abzulegen. Dabei folgst du diesen Schritten:

- 1. Bestimme das zu verwendende Attribut:** Die Regeln oder der SL bestimmen, welches der sechs Attribute für den Rettungswurf verwendet wird. Zum Beispiel könnte der SL sagen: „Mach einen Geschicklichkeitsrettungswurf, um dem Feuer auszuweichen!“
- 2. Lege den Schwierigkeitsgrad fest:** Der SG für einen Rettungswurf wird durch den Effekt bestimmt, der ihn verursacht. Lässt beispielsweise ein Zauber einen Rettungswurf zu, wird der SG für diesen Rettungswurf durch den Attributsmodifikator zum Zaubern und den Übungsbonus des Winkers bestimmt (wie in Kapitel 3 erklärt).
- 3. Würfle mit dem W20:** Füge dann den passenden Attributsmodifikator hinzu. Ein Geschicklichkeitsrettungswurf verwendet beispielsweise den Geschicklichkeitsmodifikator. Ist die Kreatur auch in entsprechenden Rettungswürfen geübt (wie auf dem Charakterbogen oder im Wertekasten vermerkt), fügst du zudem den Übungsbonus der Kreatur hinzu. Wende wie bei anderen W20-Würfen etwaige Boni und Mali an und vergleiche die Summe mit dem SG. Ist die Summe größer oder gleich dem SG, ist der Rettungswurf erfolgreich. Ansonsten ist er gescheitert. Das Ergebnis eines erfolgreichen oder gescheiterten Rettungswurfs ist ebenfalls in der Beschreibung jenes Effekts angegeben, der den Rettungswurf erzwingen hat.

SOZIALE INTERAKTION

Während ihrer Abenteuer treffen die Spielercharaktere auf Leute aus vielen verschiedenen Lebensbereichen und stehen Monstern gegenüber, die lieber reden als kämpfen. In solchen Situationen ist es Zeit für soziale Interaktionen.

Diese Interaktionen können die verschiedensten Formen annehmen. Du könntest beispielsweise einen skrupellosen

GESINNUNG

Charaktere und viele Monster haben eine Gesinnung, die grob ihre moralischen und ethischen Einstellungen beschreibt. Die Gesinnung ist eine Kombination aus zwei Faktoren: Einer legt die moralische Haltung fest (gut, böse oder neutral) und einer die Einstellung zur Gesellschaft und dem Gesetz (rechtschaffen, chaotisch oder neutral). Daraus ergeben sich neun mögliche Kombinationen für die Gesinnung.

Kreaturen, denen die Möglichkeit zu rationalem Denken fehlt, besitzen keine Gesinnung: Sie werden als **gesinnungslos** bezeichnet. Solche Kreaturen sind nicht in der Lage, moralische oder ethische Entscheidungen zu treffen, und handeln allein gemäß ihrer Natur.

Die folgenden kurzen Zusammenfassungen umschreiben das typische Verhalten einer Kreatur mit der jeweiligen Gesinnung (individuelle Vertreter weichen in ihrem Verhalten durchaus ab):

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

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

Chaotisch gute (CG) Kreaturen handeln nur nach den Vorgaben ihres Gewissens und scheren sich kaum darum, was andere erwarten.

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

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

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

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

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

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

Dieb davon überzeugen, ein Vergehen zu beichten. Oder du versuchst, einem Drachen zu schmeicheln, damit er dein Leben verschont. Der SL übernimmt die Rollen aller NSC, die an einer Interaktion beteiligt sind.

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

Soziale Interaktionen bestehen aus zwei Hauptaspekten: Rollenspiel und Attributswürfen.

ROLLENSPIEL

Rollenspiel ist buchstäblich das Ausspielen einer Rolle. In diesem Fall bestimmst *du* als Spieler, wie dein Charakter denkt, handelt und redet. Rollenspielen ist ein Teil jedes Aspekts des Spiels, der besonders bei sozialen Interaktionen in den Vordergrund tritt. Die Persönlichkeit deines Charakters beeinflusst, wie Interaktionen ausgehen.

Der SL bestimmt anhand der Aktionen und der Haltung deines Charakters, wie ein NSC reagiert. Ein feiger Bandit könnte nachgeben, wenn man ihm droht, ihn einzukerkern.

Eine sturköpfige Händlerin wird es nicht zulassen, dass jemand sie bedrängt. Ein eingebildeter Drache wird Schmeicheleien dankend annehmen.

Achte genau auf die Darstellung der Persönlichkeit durch den SL, wenn du mit einem NSC interagierst. Du kannst dadurch auf die Ziele des NSC schließen und diese für dich nutzen, um seine Einstellung zu beeinflussen.

Wenn du einem NSC etwas bieten kannst, was er haben möchte, oder du dir seine Sympathien, Ängste und Ziele zunutze machen kannst, kannst du Worte einsetzen, um Freundschaften zu schließen, Gewalt abzuwenden oder eine entscheidende Information in Erfahrung zu bringen. Wenn du allerdings umgekehrt einen stolzen Krieger beleidigst oder schlecht über die Verbündeten eines Adligen redest, wirst du feststellen müssen, dass deine anschließenden Überzeugungs- oder Täuschungsversuche wahrscheinlich scheitern.

ATTRIBUTSWÜRFE

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

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

Es ist für dich von Vorteil, wenn du an Interaktionen mit einem NSC so herangehst, dass du Fertigkeiten einsetzen kannst, in denen du geübt bist. Will deine Gruppe beispielsweise eine Wache dazu bringen, euch in ein Schloss einzulassen, ist es ratsam, einen Schurken die Unterhaltung führen zu lassen, der im Täuschen geübt ist.

DIE UMGEBUNG

Abenteuer bringen es mit sich, an Orte zu reisen, die gefährlich und voller Geheimnisse sind. Die Regeln in diesem Abschnitt behandeln einige der Möglichkeiten, wie Charaktere an solchen Orten mit der Umgebung interagieren können.

REISEN

Während eines Abenteuers können Charaktere weite Strecken zurücklegen und Reisen unternehmen, die oft mehrere Tage dauern. Der SL kann solche Reisen zusammenfassen, ohne genaue Distanzen oder Reisezeiten anzugeben.

Falls du in Situationen, in denen es auf jede Sekunde ankommt, wissen musst, wie schnell sich Personen genau bewegen, verwendest du die Regeln für „Bewegung & Positionierung“ (Seite 11).

STÜRZEN

Am Ende eines Sturzes erleidet eine Kreatur 1W6 Wuchtschaden für je drei Meter gefallener Höhe, bis zu einem Maximum von 20W6 (siehe Seite 15 für die Regeln zum Erleiden von Schaden).

Wenn die Kreatur landet, erhält sie den Liegend-Zustand (wie im Anhang erläutert), außer sie kann es vermeiden, Schaden durch den Sturz zu nehmen.

Stürzt eine Kreatur ins Wasser oder eine andere Flüssigkeit, kann sie als Reaktion einen Wurf auf Geschicklichkeit

(Akrobatik) oder Stärke (Athletik) gegen SG 15 durchführen, um mit dem Kopf oder den Füßen zuerst aufzukommen (siehe „Reaktionen“ auf Seite 10). Bei Erfolg wird gegebenenfalls erlittener Fallschaden halbiert.

SICHT

Manche Handlungen eines Abenteurers – beispielsweise das Erkennen von Gefahren, das Finden versteckter Gegenstände oder das Angreifen eines Gegners mit einer Waffe oder einem Zauber – verlassen sich stark auf das Sehvermögen des Charakters und die allgemeinen Sichtbedingungen. Dunkelheit und andere Auswirkungen auf die Sicht können wie weiter unten erläutert ernsthafte Hindernisse darstellen.

VERSCHLEIERTE BEREICHE

Ein Bereich kann leicht oder komplett verschleiert sein. In einem **leicht verschleierten** Bereich, etwa bei dämmerigem Licht, leichtem Nebel oder mäßigem Blattwerk, sind Kreaturen bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die eigentlich klare Sicht erfordern, im Nachteil.

In einem **komplett verschleierten** Bereich, etwa bei Dunkelheit, undurchsichtigem Nebel oder dichtem Blattwerk, ist die Sicht blockiert. Eine Kreatur, die sich in einem solchen Bereich befindet, wird bei dem Versuch, etwas zu sehen, so behandelt, als hätte sie den Blind-Zustand (wie im Anhang erläutert).

LICHT

Die möglichen Lichtverhältnisse einer Umgebung werden in drei Beleuchtungsstufen unterschieden:

In hellem Licht können die meisten Kreaturen normal sehen. Auch an düsteren Tagen sind die Lichtverhältnisse gut genug für helles Licht, ebenso in einem bestimmten Umkreis von Fackeln, Laternen, Feuern und ähnlichen Lichtquellen.

Dämmeriges Licht, das auch als Schatten bezeichnet wird, führt zu einem leicht verschleierten Bereich. Ein Bereich mit dämmerigem Licht entsteht meist am Übergang zwischen einer Quelle von hellem Licht wie einer Fackel und der sie umgebenden Dunkelheit. Auch das sanfte Licht bei der Morgen- oder Abenddämmerung zählt als dämmeriges Licht. Ein Vollmond kann die Welt ebenfalls in dämmeriges Licht tauchen.

Dunkelheit erzeugt einen komplett verschleierten Bereich.

Sie herrscht nachts unter freiem Himmel – selbst in den meisten mond hellen Nächten –, in den Gemäuern von unbeleuchteten Gewölben oder in Bereichen, die von magischer Dunkelheit erfüllt sind.

SICH VERSTECKEN

Abenteuer und Monster verstecken sich oft, um einander auszuspionieren oder einen Hinterhalt zu legen. Der SL entscheidet, wann die Umstände zum Verstecken geeignet sind. Wenn du dich zu verstecken versuchst, führst du einen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) durch. Bis du entdeckt wirst oder aufhörst, dich zu verstecken, wird das Ergebnis dieses Wurfs der SG für den Weisheitswurf (Wahrnehmung) für jede Kreatur, die aktiv nach Anzeichen deiner Anwesenheit sucht. Sie findet dich nur, wenn ihr Wurf erfolgreich ist.

WANN KANN ICH MICH VERSTECKEN?

Du kannst versuchen, dich zu verstecken, wenn dich gerade niemand sehen kann. Vor Kreaturen, die dich deutlich sehen können, kannst du dich nicht verstecken. Gibst du Geräusche

von dir, indem du zum Beispiel einen Warnruf ausstößt oder einen Angriff durchführst, verrätst du deinen Standort.

Eine unsichtbare Kreatur kann nicht gesehen werden. Daher kann sie immer versuchen, sich zu verstecken. Es kann jedoch sein, dass jemand Anzeichen ihrer Anwesenheit bemerkt, weshalb sie sich trotzdem leise verhalten muss. Weitere Informationen findest du unter dem Unsichtbar-Zustand im Anhang.

PASSIVE WAHRNEHMUNG

Wenn du dich versteckst, besteht stets die Möglichkeit, dass dich jemand bemerkt, auch ohne aktiv nach dir zu suchen. Um festzustellen, ob dich eine Kreatur bemerkt, vergleicht der SL deinen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) mit dem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) dieser Kreatur, welcher 10 + der Weisheitsmodifikator der Kreatur sowie allen anderen Boni und Mali entspricht. Ist die Kreatur bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Vorteil, fügst du 5 hinzu. Bei einem Nachteil bei solchen Würfeln ziehst du 5 ab.

Hat zum Beispiel ein Charakter der 1. Stufe (mit einem Übungsbonus von +2) einen Weisheitswert von 15 (ein +2-Modifikator) und ist in Wahrnehmung geübt, ergibt das eine passive Weisheit (Wahrnehmung) von $10 + 2 + 2 = 14$.

MIT GEGENSTÄNDEN INTERAGIEREN

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

SCHURKEN LOCKEN IHRE FEINDE
GERN IN HINTERHALTE.



RICHARD WHITTURS

VERSTECKTE DINGE FINDEN

Sucht dein Charakter nach einem versteckten Gegenstand wie einer Geheimtür oder einer Falle, fordert dich der SL in der Regel auf, einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) durchzuführen. Hast du Erfolg, findest du versteckte Details oder andere Informationen und Hinweise, die du sonst vielleicht übersiehst.

In den meisten Fällen musst du beschreiben, wo du suchst. Beispiel: In der obersten Schublade einer Kommode ist ein Schlüssel unter ein paar Kleidungsstücken versteckt. Falls du dem SL mitteilst, dass du im Raum umhergehst und dir die Wände und die Möbel auf der Suche nach Hinweisen ansiehst, hast du keine Chance, den Schlüssel zu finden, unabhängig von dem Ergebnis deines Weisheitswurfs (Wahrnehmung). Du musst genauer werden und dem SL sagen, dass du die Kommode durchstöberst, um überhaupt eine Aussicht auf Erfolg zu haben.

ERSTICKEN

Eine Kreatur kann für eine Zeitspanne die Luft anhalten, die ihrem Konstitutionsmodifikator + 1 in Minuten entspricht (mindestens 30 Sekunden). Geht einer Kreatur die Luft aus oder wird sie gewürgt, kann sie für eine Anzahl von Runden in Höhe ihres Konstitutionsmodifikators überleben (mindestens eine Runde). Zu Beginn ihres nächsten Zuges sinken ihre Trefferpunkte auf 0 und sie gilt als sterbend. Solange sie keine Luft mehr bekommt, kann sie nicht stabilisiert werden oder Trefferpunkte regenerieren (siehe Seite 15 für die Regeln zum Erleiden von Schaden).

KAMPF

Abenteurer begegnen vielen gefährlichen Monstern und ruchlosen Schurken. In diesen Momenten bricht oft ein Kampf aus.

DER KAMPFABLAUF

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

SCHRITT FÜR SCHRITT DURCH DEN KAMPF

- Überraschung festlegen:** Der SL bestimmt, ob Kampfteilnehmer überrascht sind.
- Standorte festlegen:** Der SL entscheidet, wo sich alle Charaktere und Monster befinden. Abhängig von der Marschreihenfolge der Abenteurer oder den von ihnen angegebenen Positionen im Raum oder an einem anderen Ort legt der SL fest, wo sich die Gegner aufhalten – wie weit sie entfernt sind und in welche Richtung sie blicken.
- Initiative auswürfeln:** Alle Beteiligten machen einen Initiativwurf, um die Zugreihenfolge der Kämpfer festzulegen.
- Züge ausführen:** Jeder Kampfteilnehmer führt in der Initiativreihenfolge einen Zug aus.

5. Die nächste Runde beginnen: Sobald alle am Kampf Beteiligten ihren Zug abgeschlossen haben, endet die Runde. Wiederhole die Schritte 4 und 5, bis der Kampf zu Ende ist.

ÜBERRASCHUNG

Abenteurer schleichen sich an ein Banditenlager an und springen zwischen den Bäumen zum Angriff hervor. Unbemerkt von den Abenteurern stößt eine Blutmücke von einer Höhlendecke auf sie herab. In diesen Kampfsituationen greift eine der Parteien die andere unerwartet an und hat somit das Überraschungsmoment auf ihrer Seite.

Der SL legt fest, wer überrascht sein könnte. Wenn sich keine der Seiten um Heimlichkeit bemüht, bemerken sich beide automatisch gegenseitig. Andernfalls vergleicht der SL die Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit) von allen, die sich verstecken, mit der passiven Weisheit (Wahrnehmung) jeder Kreatur der Gegenseite. Charaktere oder Monster, die daran scheitern, die Bedrohung zu bemerken, gelten zu Beginn des Kampfes als überrascht.

Wenn du überrascht bist, kannst du dich im ersten Zug des Kampfes nicht bewegen oder angreifen, und du kannst bis zum Ende dieses Zuges keine Reaktion ausführen (für Informationen über Aktionen und Reaktionen siehe die Abschnitte „Dein Zug“ und „Reaktionen“ weiter unten). Ein Mitglied einer Gruppe kann überrascht sein, auch wenn es der Rest seiner Gefährten nicht ist.

INITIATIVE

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge der Züge während eines Kampfes. Zu Beginn des Kampfes macht jeder Teilnehmer einen Geschicklichkeitswurf, um seine Position in der Reihenfolge der Initiative festzulegen. Das Wurfresultat zählt als Initiativewert eines Kämpfers, kurz Initiative genannt. Der SL würfelt einmal für eine gesamte Gruppe gleichartiger Kreaturen, sodass alle Mitglieder dieser Gruppe gleichzeitig handeln.

Der SL ordnet die Kampfteilnehmer von dem mit der höchsten Initiative absteigend zu dem mit der niedrigsten. Dies ist die Reihenfolge, in der sie während jeder Runde handeln. Die Initiativreihenfolge bleibt von Runde zu Runde gleich.

Bei einem gleichen Ergebnis entscheidet der SL über die Reihenfolge bei Monstern, und die Spieler entscheiden über die Reihenfolge bei ihren Charakteren mit gleichem Ergebnis. Bei einem Unentschieden zwischen einem Monster und einem Spielercharakter entscheidet der SL. Alternativ kann der SL beide mit einem W20 würfeln lassen, wobei derjenige mit dem höheren Ergebnis vor dem anderen an der Reihe ist.

DEIN ZUG

In deinem Zug kannst du dich eine Distanz bis zu deiner Bewegungsrate **bewegen** und **eine Aktion ausführen**. Du entscheidest, ob du dich zuerst bewegst oder zuerst deine Aktion ausführst. Deine Bewegungsrate – manchmal als Schrittbewegungsrate bezeichnet – ist auf deinem Charakterbogen vermerkt.

Die häufigsten Aktionen, die du ausführen kannst, werden im Abschnitt „Aktionen im Kampf“ weiter unten in diesem Kapitel beschrieben. Der Abschnitt „Bewegung & Positionierung“ enthält die Regeln, nach denen du dich in deinem Zug bewegst.

Verständigung: Du kannst dich durch kurze Äußerungen oder Gesten mit anderen verständigen, während du deinen Zug durchführst. Dies verbraucht weder deine Aktion noch deine Bewegung. Manche Zustände im Spiel behindern die Verständigung (siehe Anhang).

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

Möchtest du mit einem zweiten Gegenstand interagieren, ist die Aktion Gegenstand benutzen erforderlich (siehe Seite 12). Zum Einsatz magischer oder anderer spezieller Gegenstände ist immer eine Aktion erforderlich. Dies ist in der entsprechenden Beschreibung vermerkt.

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

In deinem Zug nichts tun: Du kannst in deinem Zug auf die Bewegung oder das Ausführen einer Aktion verzichten oder sogar gar nichts tun. Falls du dich nicht entscheiden kannst, was du in deinem Zug machen willst, sind die Aktionen Ausweichen oder Vorbereiten eine Überlegung wert, wie sie im Abschnitt „Aktionen im Kampf“ später in diesem Kapitel beschrieben stehen.

BONUSAKTIONEN

Verschiedene Klassenmerkmale, Zauber und andere Fähigkeiten lassen eine zusätzliche Aktion im Zug zu, die Bonusaktion genannt wird. Beispiel: Das Merkmal Bardische Inspiration gewährt dem Barden eine Bonusaktion. Du kannst nur dann eine Bonusaktion ausführen, wenn eine Spezialfähigkeit, ein Zauber oder ein sonstiges Merkmal dies ausdrücklich zulässt. Andernfalls ist sie nicht verfügbar.

Du kannst in deinem Zug nur eine Bonusaktion ausführen. Du musst also entscheiden, welche, falls mehrere zur Verfügung stehen.

Du entscheidest, wann du in deinem Zug die Bonusaktion ausführst, es sei denn, der Zeitpunkt der Bonusaktion ist festgelegt. Hindert dich etwas daran, Aktionen auszuführen, gilt dies auch für die Bonusaktion.

REAKTIONEN

Bestimmte Spezialfähigkeiten, Zauber und Situationen ermöglichen das Durchführen einer besonderen Aktion, die Reaktion genannt wird. Diese Reaktion kann ausgeführt werden, wenn sich ein bestimmter Auslöser in deinem Zug oder dem eines anderen ereignet. Der Gelegenheitsangriff, wie weiter unten in diesem Kapitel beschrieben, ist die häufigste Reaktion.

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

Zeitlich gesehen erfolgt eine Reaktion unmittelbar nach dem, was sie ausgelöst hat, es sei denn, die Beschreibung der Reaktion sagt etwas anderes aus.

BEWEGUNG & POSITIONIERUNG

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

Deine möglichen Bewegungsarten umfassen auch Springen, Klettern und Schwimmen, die etwas später in diesem Abschnitt beschrieben werden. Diese verschiedenen Bewegungsarten lassen sich beliebig mit Gehen kombinieren oder können auch die gesamte Bewegung ausmachen. Unabhängig von der Bewegungsart wird die zurückgelegte Entfernung jeweils von der Bewegungsrate abgezogen, bis diese aufgebraucht ist oder du stehen bleibst.

KREATURENGRÖSSE

Jede Kreatur gehört zu einer Größenkategorie. Jede Größe legt fest, wie breit die quadratische Fläche ist, die die Kreatur auf einer Karte einnimmt. Diese Fläche ist in der Tabelle „Größenkategorien“ angegeben. Besagte Tabelle listet die Größen von der kleinsten (Winzig) zur größten Kategorie (Gigantisch) auf.

Die Größe eines Charakters steht auf dem Charakterbogen, für ein Monster taucht sie in dessen Wertekasten auf.

GRÖSSENKATEGORIEN

Größe	Bereich	Größe	Bereich
Winzig	0,75 m im Quadrat	Groß	3 m im Quadrat
Klein	1,5 m im Quadrat	Riesig	4,5 m im Quadrat
Mittelgroß	1,5 m im Quadrat	Gigantisch	6 m und mehr im Quadrat

DEINE BEWEGUNG AUFTEILEN

Du kannst deine Bewegung aufteilen, indem du einen Teil deiner Bewegungsrate vor der Aktion und einen Teil danach nutzt. Beträgt deine Bewegungsrate beispielsweise neun Meter, könntest du dich drei Meter weit bewegen, nach einer Falltür suchen und dich dann weitere sechs Meter bewegen. Fühst du eine Aktion aus, die mehr als einen Waffenangriff umfasst, kannst du deine Bewegung aufteilen, indem du dich zwischen diesen Angriffen bewegst.

Falls eine Kreatur mehr als eine Bewegungsrate besitzt – etwa eine Schrittbewegungsrate und eine Flugbewegungsrate –, kann sie während ihres Zuges beliebig zwischen den Bewegungsraten wechseln. Subtrahiere bei jedem Wechsel die Entfernung, die bereits zurückgelegt wurde, von der neuen Bewegungsrate. Das Ergebnis bestimmt, wie weit die Kreatur sich noch bewegen kann. Ist das Ergebnis 0 oder weniger, kann sie sich im aktuellen Zug nicht weiter bewegen. Wenn eine Kreatur wie beispielsweise eine Harpyie über eine Bewegungsrate von sechs Metern und eine Flugbewegungsrate von zwölf Metern verfügt, könnte sie drei Meter weit fliegen, dann drei Meter weit gehen und sich danach in die Luft erheben, um sechs weitere Meter zu fliegen.

SCHWIERIGES GELÄNDE

Kämpfer werden oftmals durch schwieriges Gelände verlangsamt. Niedrige Möbel, Geröll, Unterholz, steile Treppen, Schnee und seichter Sumpf sind Beispiele für schwieriges Gelände. Der Bereich einer anderen Kreatur – ganz egal, ob diese feindlich gesinnt ist oder nicht – zählt ebenfalls als schwieriges Gelände.

In schwierigem Gelände kostet jeder Meter an Bewegung einen zusätzlichen Meter an Bewegungsrate, selbst wenn mehrere Dinge in einem Bereich gleichzeitig als schwieriges Gelände zählen.

LIEGEND

Die Teilnehmer an einem Kampf werden oft zu Boden geschlagen. Dann gelten sie als liegend, ein Zustand, der im Anhang beschrieben wird.

Zu Boden fallen verbraucht keine Bewegungsrate.

Aufstehen ist jedoch mühsamer: Dafür musst du die Hälfte deiner Bewegungsrate verwenden (abgerundet). Beträgt deine Bewegungsrate beispielsweise neun Meter, musst du vier Meter deiner Bewegungsrate verwenden, um aufzustehen. Du kannst nicht aufstehen, wenn du nicht genügend Bewegungsrate übrig hast oder wenn deine Bewegungsrate 0 beträgt.

SICH UM ANDERE KREATUREN HERUM BEWEGEN

Du kannst dich durch den Bereich einer freundlichen Kreatur bewegen. Im Gegensatz dazu kannst du dich nur durch den Bereich einer feindlichen Kreatur bewegen, wenn sie mindestens zwei Größenkategorien größer oder kleiner ist als du. Denke daran, dass der Bereich einer anderen Kreatur als schwieriges Gelände gilt.

Ganz egal, ob eine Kreatur freundlich oder feindlich gesinnt ist: Du kannst deine Bewegung nicht absichtlich in ihrem Bereich beenden.

Verlässt du in deinem Zug die Angriffsreichweite einer feindlichen Kreatur, provoziert du einen Gelegenheitsangriff (siehe Seite 14).

FLIEGEND

Fliegende Kreaturen sind zwar sehr beweglich, riskieren aber auch die Gefahr eines Absturzes. Wird eine fliegende Kreatur umgestoßen, hat eine Bewegungsrate von 0 oder wird auf andere Weise bewegungsunfähig, so stürzt sie ab. Dies wird nur dann verhindert, wenn sie schweben kann oder durch Magie in der Luft gehalten wird (etwa durch den Zauber Fliegen).

KLETTERN, SCHWIMMEN UND KRIECHEN

Beim Klettern, Schwimmen und Kriechen kostet jeder Meter, den du zurücklegst, einen zusätzlichen weiteren Meter an Bewegungsrate (zwei Meter in schwierigem Gelände). Diese Extrakosten gelten nicht, wenn du Kletter- oder Schwimmbewegungsraten hast und diese einsetzt.

Der SL entscheidet, ob das Klettern auf einer rutschigen Oberfläche oder an einer Wand mit wenig Griffmöglichkeiten einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) erfordert. Auch das Vorankommen in rauen Gewässern kann einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) erfordern.

WEITE SPRÜNGE

Machst du einen Weitsprung, legst du eine Anzahl von Metern in Höhe deines Stärkewertes mal 0,3 zurück, sofern du unmittelbar vor dem Sprung mindestens drei Meter zurückgelegt hast. Bei einem Weitsprung aus dem Stand kannst du nur halb so weit springen. In beiden Fällen kostet dich jeder gesprungene Meter einen Meter deiner Bewegungsrate.

Diese Regel geht davon aus, dass die Höhe des Sprungs keine Rolle spielt (wie beispielsweise bei einem Sprung über einen Fluss oder eine Felsspalte). Der SL kann einen erfolgreichen SG-10-Stärkewurf (Athletik) von dir verlangen, wenn du ein niedriges Hindernis wie eine niedrige Mauer (nicht höher als ein Viertel deiner Sprungdistanz) überwinden willst. Bei einem Misserfolg prallst du dagegen.

Kommst du in schwierigem Gelände auf, musst du einen SG-10-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) bestehen, um auf den Füßen zu landen. Andernfalls landest du liegend.

HOHE SPRÜNGE

Bei einem Hochsprung springst du um eine Anzahl von Metern hoch, die deinem (Stärkewert + 3) mal 0,3 entspricht, sofern du unmittelbar vor dem Sprung mindestens drei Meter zurückgelegt hast. Bei einem Hochsprung aus dem Stand kannst du nur halb so hoch springen. In beiden Fällen kostet dich jeder gesprungene Meter einen Meter deiner Bewegungsrate. Unter Umständen kann dir der SL einen Stärkewurf (Athletik) erlauben, damit du höher als sonst springen kannst.

Du kannst deine Arme während eines Sprungs um die Hälfte deiner Größe nach oben strecken. So kannst du mit deinen Händen eine Höhe erreichen, die deiner Sprunghöhe + deine 1,5-fache Körpergröße entspricht.

AKTIONEN IM KAMPF

In deinem Zug kannst du eine der hier beschriebenen Aktionen ausführen. Wenn du eine nicht aufgeführte Aktion ausführen willst, entscheidet der SL, ob dies möglich und ob ein Wurf erforderlich ist.

ANGRIFF

Die häufigste Aktion im Kampf ist der Angriff. Mit dieser Aktion führst du einen Angriff mit einer Waffe oder einen waffenlosen Angriff durch. Im Abschnitt „Angreifen“ findest du die Regeln für Angriffe.

AUSWEICHEN

Wenn du ausweichst, konzentrierst du dich darauf, Angriffe zu vermeiden. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges ist jeder Angriffswurf gegen dich im Nachteil, sofern du den Angreifer sehen kannst. Du bist bei Rettungswürfen auf Geschicklichkeit im Vorteil. Du verlierst diesen Vorzug, falls du kampfunfähig wirst (wie im Anhang erklärt) oder deine Bewegungsrate durch einen Zustand oder einen anderen Effekt auf 0 sinkt.

GENEISTAND VERWENDEN

Normalerweise interagierst du mit Gegenständen im Rahmen einer anderen Aktion – etwa dem Ziehen eines Schwertes vor einem Angriff. Ist zum Einsatz eines nichtmagischen Gegenstands eine Aktion erforderlich, musst du die Aktion Gegenstand verwenden ausführen. Du kannst dich auch für diese Aktion entscheiden, wenn du während deines Zuges mit mehr als einem Gegenstand interagieren möchtest.



MAGIER FÜHREN
OFT DIE
AKTION ZAUBER
WIRKEN DURCH.

HELFEN

Du kannst einer anderen Kreatur beim Erledigen einer Aufgabe helfen. Hilfst du einer Kreatur, ist diese beim nächsten Attributwurf zum Ausführen der Aufgabe im Vorteil. Sie muss den Wurf vor dem Beginn deines nächsten Zuges ausführen.

Wahlweise kannst du es auch erleichtern, eine Kreatur innerhalb eines Radius von 1,5 Metern von dir mit einem Angriff zu treffen, indem du sie ablenkst – zum Beispiel mit einer Finte. Hierdurch ist der nächste Angriffswurf gegen das Ziel, den einer deiner Verbündeten vor deinem nächsten Zug macht, im Vorteil.

MAGISCHEN GEGENSTAND VERWENDEN

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

RÜCKZUG

Unternimmst du die Rückzug-Aktion, löst deine Bewegung in diesem Zug keine Gelegenheitsangriffe aus (siehe Seite 14).

SPEZIALFÄHIGKEIT VERWENDEN

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

SPURT

Bei einem Spurt erhältst du für diesen Zug eine zusätzliche Bewegungsrate. Diese entspricht deiner sonstigen Bewegungsrate, nachdem etwaige Modifikatoren auf sie angewendet wurden. Beispiel: Bei einer Bewegungsrate von neun Metern kannst du dich in deinem Zug insgesamt bis zu 18 Meter weit bewegen, wenn du die Spurt-Aktion durchführst.

SUCHEN

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

VERSTECKEN

Wenn du dich verstecken willst, musst du auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) würfeln, wobei die auf Seite 8 fürs Verstecken angegebenen Regeln gelten. Falls der Wurf gelingt, erhältst du die Vorzüge, wie sie im Abschnitt „Ungesehene Angreifer und Ziele“ später in diesem Kapitel beschrieben werden.

VORBEREITEN

Manchmal willst du auf einen bestimmten Umstand warten, bevor du handelst. Hierfür führst du in deinem Zug die Vorbereiten-Aktion durch, die dich dann vor Beginn deines nächsten Zuges deine Reaktion einsetzen lässt.

Zuerst musst du entscheiden, welcher wahrnehmbare Umstand deine Reaktion auslösen wird. Danach legst du die gewünschte Reaktion fest. Dies kann eine Aktion oder eine Bewegung bis zum vollen Umfang deiner Bewegungsrate sein. Ein Beispiel wäre: „Wenn der Kultist auf die Falltür tritt, lege ich den Hebel um, der sie öffnet.“ Oder: „Wenn sich der Zombie neben mich stellt, bewege ich mich weg.“

Tritt der Auslöser ein, kannst du deine Reaktion entweder sofort danach ausführen oder ihn ignorieren.

Bereitest du einen Zauberspruch vor, wirkst du ihn wie gewohnt, setzt seinen Effekt aber erst dann mit deiner Reaktion frei, sobald der Auslöser eintritt. Nur Zauber mit einem Zeitaufwand von einer Aktion können vorbereitet werden. Das Zurückhalten des Effekts erfordert jedoch Konzentration (wie in Kapitel 3 erklärt). Wird deine Konzentration unterbrochen, schlägt der vorbereitete Zauber fehl und verfliegt, ohne Wirkung zu zeigen.

ZAUBER WIRKEN

Zum Wirken der meisten Zauber ist eine Aktion erforderlich. Die Regeln zum Zaubern wirken findest du in Kapitel 3.

EINEN ANGRIFF AUSFÜHREN

Setzt du deine Angriffsaktion ein, so kannst du einen Waffenangriff ausführen. Wenn du die Aktion Zaubern wirken ausführst, umfassen einige Zaubern einen Zaubernangriff. Die Aktionen Magischen Gegenstand verwenden, Gegenstand verwenden und Spezialfähigkeit verwenden umfassen manchmal einen Gegenstand oder ein Merkmal, die einen Angriff erfordern.

ZWEI ANGRIFFSARTEN

Es gibt zwei Arten von Angriffen im Spiel: **Waffenangriffe** und **Zaubernangriffe**. Die Regeln verraten dir die Art eines Angriffs und ob er in einer bestimmten Situation wichtig ist. Waffenangriffe sind im Allgemeinen physische Angriffe mit Waffen (aufgeführt in Kapitel 2) und dergleichen. Zaubernangriffe umfassen Zaubersprüche und andere Formen der Magie.

Ungeachtet der Art eines Angriffs folgt dieser den Regeln in diesem Abschnitt. Falls nicht eindeutig ist, ob eine Handlung als Angriff zählt, gilt folgende einfache Regel: Wenn du einen Angriffswurf machst, ist es ein Angriff.

ANGRIFFSSTRUKTUR

Völlig egal, ob du mit einer Nahkampfwaffe zuschlägst, mit einer Fernkampfwaffe schießt oder einen Angriffswurf als Teil eines Zaubers ablegst, folgt ein Angriff immer demselben Ablauf:

- 1. Wähle ein Ziel:** Suche dir ein Ziel innerhalb der Reichweite deines Angriffs aus: eine Kreatur, einen Gegenstand oder einen Ort beziehungsweise Bereich.
- 2. Lege die Modifikatoren fest:** Der SL entscheidet, ob das Ziel von Deckung profitiert und ob du gegenüber dem Ziel im Vorteil oder Nachteil bist. Zusätzlich können sich durch Zauber, Spezialfähigkeiten und andere Effekte Mali oder Boni sowie ein Vorteil oder Nachteil auf deinen Angriffswurf ergeben.
- 3. Führe den Angriff aus:** Du führst den Angriffswurf durch. Bei einem Treffer würfelst du den Schaden, es sei denn, die Art des Angriffs gibt etwas anderes an. Bestimmte Angriffe verursachen zusätzlich zum oder anstelle des Schadens spezielle Effekte.

ANGRIFFSWÜRFE

Wenn du angreifst, bestimmt ein Angriffswurf, ob der Angriff trifft. Würfle dazu einen W20 und addiere die entsprechenden Modifikatoren zum Ergebnis. Wenn das Ergebnis des Wurfs plus Modifikatoren größer oder gleich der Rüstungsklasse (RK) des Ziels ist, trifft der Angriff.

Wenn ein Charakter einen Angriffswurf ausführt, sind die zwei häufigsten Modifikatoren ein Attributmodifikator und der Übungsbonus des Charakters. Ein Monster verwendet beim Angriffswurf den in seinem Wertekasten angegebenen Modifikator.

Attributmodifikator: Der Attributmodifikator bei Nahkampfangriffen basiert auf dem Attribut Stärke, der bei Fernkampfangriffen auf Geschicklichkeit.

Auch manche Zaubern erfordern einen Angriffswurf. Der Attributmodifikator bei Zaubernangriffen hängt vom Attribut zum Zaubern wirken des Wirkers ab, wie es auf dem Charakterbogen des Zaubernwirkers oder in seinem Wertekasten angegeben ist. Siehe Kapitel 3 für weitere Informationen zum Zaubern wirken.

Übungsbonus: Du addierst deinen Übungsbonus zum Angriffswurf, wenn du im Umgang mit der entsprechenden Waffe geübt bist oder mit einem Zauber angreifst.

EINE 1 ODER EINE 20 WÜRFELN

Wenn der W20-Angriffswurf eine 20 ergibt, trifft der Angriff unabhängig von Modifikatoren und der Rüstungsklasse des Ziels. Dies wird kritischer Treffer genannt und später in diesem Kapitel erläutert.

Wenn der W20-Angriffswurf eine 1 ergibt, geht der Angriff unabhängig von etwaigen Modifikatoren und der Rüstungsklasse des Ziels daneben.

UNGESEHENE ANGREIFER UND ZIELE

Wenn du ein Ziel angreifst, das du nicht sehen kannst, bist du bei deinem Angriffswurf im Nachteil. Dies gilt auch dann, wenn du die Position des Ziels errahst oder eine Kreatur auswählst, die du zwar hören, aber nicht sehen kannst.

Befindet sich das Ziel nicht im von dir angepeilten Bereich, verfehlt du es automatisch. Der SL teilt dir in der Regel nur mit, dass der Angriff das Ziel verfehlt hat, und nicht, ob du die Position des Ziels korrekt erraten hast.



HALBE DECKUNG UND DREIVIERTELDECKUNG.

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

Falls du versteckt bist – du also nicht zu sehen oder hören bist –, gibst du beim Angreifen unabhängig vom Erfolg deine Position preis.

DECKUNG

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

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

DECKUNG

Deckungsgrad	Vorzug für das Ziel	Erhalten durch
Halb	+2 auf RK und Geschicklichkeitsrettungswürfe	Eine andere Kreatur beliebiger Größe oder ein Gegenstand, der mindestens die Hälfte des Ziels abdeckt
Dreiviertel	+5 auf RK und Geschicklichkeitsrettungswürfe	Ein Gegenstand, der mindestens drei Viertel des Ziels abdeckt
Vollständig	Kann nicht zum Ziel werden	Ein Gegenstand, der das gesamte Ziel abdeckt

FERNKAMPFANGRIFFE

Bei einem Fernkampfangriff schießt du mit einem Bogen oder einer Armbrust, wirfst ein Beil oder schickst auf anderem Wege Geschosse in Richtung eines Feindes in einiger Entfernung. Auch viele Zauber enthalten Fernkampfangriffe.

REICHWEITE

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

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

FERNKAMPFANGRIFFE IM NAHKAMPF

Das Zielen bei einem Fernkampfangriff ist schwieriger, wenn sich der Gegner direkt neben dir befindet. Bei Fernkampfangriffen mit Waffen, Zaubern oder anderen Objekten bist du beim Angriffswurf im Nachteil, wenn sich das Ziel maximal 1,5 Meter entfernt befindet, dich sehen kann und kampffähig ist.

NAHKAMPFANGRIFFE

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

REICHWEITE

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

GELEGENHEITSANGRIFFE

Im Kampf warten die Teilnehmenden ständig darauf, dass ein Gegner seine Abwehr vernachlässigt. Bewegst du dich unachtsam an deinen Feinden vorbei, bringst du dich in Gefahr: Damit provoziert du einen Gelegenheitsangriff.

Einen Gelegenheitsangriff ausführen: Du darfst einen Gelegenheitsangriff ausführen, wenn ein Gegner, den du sehen kannst, deine Angriffsreichweite verlässt. Dazu verwendest du deine Reaktion, um einen Nahkampf-waffenangriff gegen die provozierende Kreatur auszuführen. Der Angriff erfolgt unmittelbar, bevor die Kreatur deine Reichweite verlässt.

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

RINGEN

Möchtest du eine Kreatur festhalten oder sie niederringen, kannst du mit deiner Angriffsaktion einen speziellen Nahkampfangriff ausführen: das Ringen.

Ein Ringen beginnen: Das Ziel, mit dem du ringen willst, darf maximal um eine Kategorie größer sein als du und muss sich in Reichweite befinden. Mit mindestens einer freien Hand versuchst du, die Kreatur mit einem Ringenwurf zu packen: einem Stärkewurf (Athletik), dessen SG über einen Stärkewurf (Athletik) oder einen Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) des Ziels ermittelt wird (das Ziel wählt das zu verwendende Attribut aus). Ist dein Ziel kampfunfähig, so hast du automatisch Erfolg.

Schaffst du es, versetzt du dein Ziel in den Gepackt-Zustand (siehe Anhang). In der Beschreibung des Zustands ist aufgeführt, durch welche Umstände er beendet wird. Du kannst das Ziel jederzeit loslassen, wofür keine Aktion erforderlich ist.

Einem Haltegriff entkommen: Eine gepackte Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um dem Haltegriff zu entkommen. Dazu muss ihr ein Stärkewurf (Athletik) oder ein Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) gelingen, dessen SG über einen Stärkewurf (Athletik) ermittelt wird, den du machst, sobald die Kreatur sich zu befreien versucht.

Eine gepackte Kreatur bewegen: Wenn du dich bewegst, kannst du die gepackte Kreatur im Haltegriff mitziehen oder tragen. Deine Bewegungsrate wird dabei jedoch halbiert (abgerundet), sofern die Kreatur nicht mindestens zwei Größenkategorien kleiner ist als du.

STOSSEN

Mit einer Angriffsaktion kannst du einen besonderen Nahkampfangriff ausführen: Du versetzt der Kreatur einen Stoß, um sie zu Fall zu bringen oder auf Distanz zu halten.

Das Ziel darf maximal eine Kategorie größer sein als du und muss sich in Reichweite befinden. Du führst einen Stärkewurf (Athletik) aus, dessen SG über einen Stärkewurf (Athletik) oder einen Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) des Ziels ermittelt wird, den dieses als Antwort ablegt (das Ziel wählt das zu verwendende Attribut aus). Ist dein Ziel kampfunfähig, so hast du automatisch Erfolg.

Schaffst du es, bringst du dein Ziel zu Fall oder stößt es 1,5 Meter weit von dir weg (deine Wahl).

WAFFENLOSE ANGRIFFE

Anstatt eine Waffe zu verwenden, kannst du als Nahkampfangriff auch einen waffenlosen Angriff ausführen: einen Fausthieb, Tritt, Kopfstoß oder ähnlich kräftigen Schlag. Bei einem Treffer verursachst du dann Wuchtschaden in Höhe deines Stärkewurfs + 1.

Du bist grundsätzlich in waffenlosen Schlägen geübt. Sie gelten den Regeln nach nicht als Waffen, funktionieren aber als Nahkampfwaffenangriff.

SCHADEN & HEILUNG

In D&D sind Verletzungen und Tod ständige Bedrohungen, wie die folgenden Regeln näher darlegen.

TREFFERPUNKTE

Jede Kreatur hat Trefferpunkte, die eine Kombination aus körperlicher und geistiger Widerstandskraft, Lebenswillen und Glück darstellen. Kreaturen mit mehr Trefferpunkten sind schwieriger zu töten. Kreaturen mit weniger Trefferpunkten sind verletzlicher.

Die aktuellen Trefferpunkte einer Kreatur (meist einfach Trefferpunkte genannt) können vom Trefferpunktemaximum der Kreatur bis 0 reichen, und sie sinken auch nie unter 0. Diese Zahl ändert sich fortlaufend, wenn die Kreatur Schaden erleidet oder geheilt wird.

Wenn eine Kreatur Schaden erleidet, wird dieser Wert von ihren Trefferpunkten abgezogen. Der Verlust von Trefferpunkten hat keinen Einfluss auf die Fähigkeiten der Kreatur, bis die Trefferpunkte auf 0 gesunken sind.

SCHADENSWÜRFEL

Bei allen Waffen, Zaubern und entsprechenden Fähigkeiten ist der Schaden angegeben, der durch sie gegebenenfalls verursacht wird. Würfle den Schaden aus, addiere alle relevanten Modifikatoren und wende ihn auf das Ziel an (mit einem Minimum von 0 Schaden).

Greifst du mit einer **Waffe** an, wird der Attributsmodifikator, den du auf den Angriffswurf addiert hast, auch auf den Schaden angerechnet. Bei einem **Zauber** ist angegeben, mit welchen Würfeln der Schaden ausgewürfelt wird und ob Modifikatoren hinzuaddiert werden.

Fügt ein Zauber oder Effekt **mehr als einem Ziel** gleichzeitig Schaden zu, wird der Schaden einmal für alle Ziele statt einzeln ausgewürfelt. Beispiel: Wirkt ein Magier den Zauber *Donnerwoge*, wird der Schaden nur einmal für alle Kreaturen ermittelt, die vom Zauber erfasst werden.

KRITISCHE TREFFER

Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, kannst du zusätzliche Würfel für den Angriffsschaden gegen das Ziel verwenden. Würfle zweimal mit allen Angriffs-Schadenswürfeln und addiere die Ergebnisse. Wende dann wie gewohnt alle relevanten Modifikatoren an.

Erzielst du beispielsweise einen kritischen Treffer mit einem Dolch, würfelst du 2W4 statt 1W4, um den Schaden zu ermitteln, und addierst dann deinen relevanten Attributsmodifikator. Wenn der Angriff andere Schadenswürfel enthält, beispielsweise bei der Fähigkeit Hinterhältiger Angriff des Schurken, würfelst du auch mit diesen Würfeln zweimal.

SCHADENSARTEN

Jeder erlittene Schaden gehört zu einer bestimmten Kategorie oder Art. Schadensarten weisen zwar keine eigenen Regeln auf, doch es gibt andere Regeln wie etwa die für Schadensresistenzen, die auf ihnen aufbauen.

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



KLERIKER UND
PALADINE STREBEN
DANACH, IHRE
FREUNDE ZU
BESCHÜTZEN UND
ZU HEILEN.

SCHADENSRESISTENZ UND -ANFÄLLIGKEIT

Manche Kreaturen und Gegenstände sind mit bestimmten Schadensarten besonders schwer oder leicht zu verletzen. Ist eine Kreatur gegen eine Schadensart **resistent**, wird erlittener Schaden dieser Art halbiert (abgerundet). Ist eine Kreatur für eine Schadensart **anfällig**, wird erlittener Schaden dieser Art verdoppelt.

Du wendest die Resistenz und danach die Anfälligkeit erst dann an, sobald zuvor alle anderen Schadensmodifikatoren berücksichtigt worden sind. Beispiel: Einer Kreatur mit Resistenz gegen Wuchtschaden werden 25 Wuchtschaden zugefügt. Die Kreatur befindet sich dabei in einer magischen Aura, die jeglichen Schaden um 5 verringert. Der Schaden von 25 wird zuerst um 5 verringert und danach halbiert. Die Kreatur erleidet also 10 Schaden.

Mehrere Resistenzen oder Anfälligkeiten für dieselbe Schadensart werden als eine einzelne gezählt. Beispiel: Ist eine Kreatur resistent gegen Feuerschaden sowie resistent gegen jeglichen nichtmagischen Schaden, wird der Schaden von nichtmagischem Feuer bei dieser Kreatur nur um die Hälfte reduziert.

HEILUNG

Schaden ist nicht dauerhaft, sofern er nicht tödlich ist. Selbst der Tod kann durch mächtige Magie rückgängig gemacht werden. Rasten stellt die Trefferpunkte einer Kreatur wieder her (siehe Seite 17), und magische Methoden wie der Zauber *Wunden heilen* können Schaden sofort beseitigen.

Erfährt eine Kreatur Heilung irgendeiner Art, werden zurückgewonnene Trefferpunkte zu den aktuellen Trefferpunkten hinzugezählt. Die Trefferpunkte einer Kreatur können ihr Trefferpunktemaximum nicht übersteigen. Werden mehr Trefferpunkte als dieses Maximum zurückgewonnen, gehen diese also verloren. Beispiel: Ein Kleriker heilt einen Kämpfer um 8 Trefferpunkte. Verfügt der Kämpfer über 14 aktuelle Trefferpunkte und liegt sein Tref-

ferpunktemaximum bei 20, kann er nur 6 Trefferpunkte zurückgewinnen, nicht 8.

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

AUF 0 TREFFERPUNKTE SINKEN

Erreicht ein Charakter 0 Trefferpunkte, stirbt er entweder sofort oder verliert das Bewusstsein (wie unten erklärt). Ein Monster stirbt, wenn es auf 0 Trefferpunkte fällt, es sei denn, der SL entscheidet, das Monster wie einen Charakter zu behandeln.

Sofortiger Tod: Massiver Schaden kann einen Charakter sofort töten. Reduziert Schaden die Trefferpunkte eines Charakters auf 0 und ist noch Schaden übrig, stirbt der Charakter sofort, falls der verbleibende Schaden seinem Trefferpunktemaximum entspricht oder es übersteigt. Beispiel: Ein Magier mit maximal 12 Trefferpunkten hat aktuell 6 Trefferpunkte. Fügt ihm ein Angriff 18 Punkte Schaden zu, fällt der Magier auf 0 Trefferpunkte, doch es bleiben 12 Schaden übrig. Da der verbleibende Schaden dem Trefferpunktemaximum entspricht, stirbt der Magier.

Das Bewusstsein verlieren: Wenn Schaden die Trefferpunkte eines Charakters auf 0 reduziert, diesen aber nicht tötet, verliert er das Bewusstsein (siehe Anhang). Diese Bewusstlosigkeit endet, sobald der Charakter Trefferpunkte zurückgewinnt.

Todesrettungswürfe: Wann immer dein Charakter seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt, musst du einen besonderen Rettungswurf ausführen, der sich Todesrettungswurf nennt. Dadurch wird bestimmt, ob du der Schwelle des Todes näher kommst. Im Gegensatz zu anderen Rettungswürfen steht dieser mit keinem Attributswert in Verbindung. Nun bestimmt allein das Schicksal darüber, wie es mit dem Charakter weitergeht.

Würfle mit einem W20. Der Rettungswurf gelingt bei einem Ergebnis von 10 oder höher. Andernfalls scheitert er. Erfolg oder Scheitern selbst haben keinen Effekt. Nach dem dritten Erfolg gilt der Charakter als stabilisiert (siehe unten). Nach dem dritten Fehlschlag stirbt der Charakter. Die erfolgreichen und gescheiterten Würfe müssen nicht unmittelbar aufeinanderfolgen. Notiere dir einfach beide Ergebnisse, bis du von einem drei hast. Beide werden auf null zurückgesetzt, wenn du Trefferpunkte zurückgewinnst oder stabilisiert wirst.

Würfelst du bei einem Todesrettungswurf mit dem W20 eine 1, zählt das als zwei gescheiterte Rettungswürfe. Würfelst du mit dem W20 eine 20, gewinnt dein Charakter 1 Trefferpunkt zurück.

Schaden bei 0 Trefferpunkten: Erleidet ein Charakter Schaden, während er bei 0 Trefferpunkten liegt, zählt das als ein gescheiterter Todesrettungswurf. Falls der Schaden von einem kritischen Treffer stammt, zählt das sogar als zwei gescheiterte Rettungswürfe. Falls der Schaden dem Trefferpunktemaximum des Charakters entspricht oder es übersteigt, bedeutet das seinen sofortigen Tod.

Eine Kreatur stabilisieren: Die beste Möglichkeit, eine Kreatur mit 0 Trefferpunkten zu retten, ist, sie zu heilen. Ist keine Heilung möglich, kann die Kreatur zumindest stabilisiert werden, sodass sie bei einem gescheiterten Todesrettungswurf nicht stirbt.

Du kannst im Zuge einer Aktion einer bewusstlosen Kreatur mit 0 Trefferpunkten Erste Hilfe leisten, was einen erfolgreichen SG-10-Weisheitswurf (Heilkunde) erfordert. Bei einem Erfolg ist die Kreatur **stabil**, was bedeutet, dass

sie keine Todesrettungswürfe durchführt, obwohl sie über 0 Trefferpunkte verfügt. Sie bleibt jedoch bewusstlos. Sobald sie Schaden erleiden sollte, ist die Kreatur nicht mehr stabil und muss erneut anfangen, Todesrettungswürfe abzulegen.

Eine stabile Kreatur, die nicht geheilt wird, gewinnt nach 1W4 Stunden 1 Trefferpunkt zurück.

EINE KREATUR K. O. SCHLAGEN

Reduziert ein Angreifer eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf 0 Trefferpunkte, kann der Angreifer die Kreatur k. o. schlagen. Der Angreifer trifft diese Entscheidung in dem Moment, in dem er den Schaden zufügt. Die Kreatur erleidet den Bewusstlos-Zustand (siehe Anhang) und ist stabil.

GEGENSTÄNDEN SCHADEN ZUFÜGEN

Kreaturen können Gegenstände mit Waffen oder ihrer Magie beschädigen. Der SL bestimmt die Rüstungsklasse eines Gegenstandes und dessen Trefferpunkte. Gegenstände sind immun gegen Gift und psychischen Schaden, und der SL kann entscheiden, dass bestimmte Objekte Resistenzen oder Immunitäten gegen andere Arten von Schaden aufweisen. Es ist zum Beispiel schwer, ein Seil mit Wuchtschaden zu durchtrennen. Gegenstände scheitern automatisch bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen, sind jedoch immun gegen Effekte, die andere Rettungswürfe erfordern. Wird ein Gegenstand auf 0 Trefferpunkte reduziert, geht er kaputt.

Eine Kreatur kann auch einen Stärkewurf ausführen, um einen Gegenstand zu zerstören, wobei der SL den SG festlegt.

BERITTENER KAMPF

Eine Kreatur, die willens ist, mindestens eine Größenskategorie größer als die des Reiters ist und eine passende Anatomie besitzt, kann als Reittier dienen, wobei folgende Regeln gelten:

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

Herunterfallen: Wird das Reittier, auf dem du sitzt, gegen seinen Willen durch einen Effekt bewegt, musst du einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, damit du nicht herunterfällst. Bei einem Misserfolg landest du liegend in einem Bereich von 1,5 Metern um das Reittier. Wirst du umgestoßen, während du reitest, musst du den gleichen Rettungswurf ausführen. Wird dein Reittier umgestoßen, kannst du deine Reaktion verwenden, um abzuspringen und auf deinen Füßen zu landen. Andernfalls wirst du abgeworfen und landest liegend an einer freien Stelle in einem Umkreis von 1,5 Metern um das Reittier.

Ein Reittier kontrollieren: Du kannst dein Reittier nur dann kontrollieren, wenn es entsprechend abgerichtet wurde. Bei domestizierten Pferden, Eseln und ähnlichen Kreaturen wird davon ausgegangen, dass sie darauf abgerichtet sind, einen Reiter zu tragen. Kontrollierst du dein Reittier, entspricht seine Initiative deiner eigenen, sobald du aufsitzt. Es bewegt sich so, wie du es ihm vorgibst, und hat drei Aktionsmöglichkeiten: Spurt, Rückzug und Ausweichen. Ein von dir kontrolliertes Reittier kann bereits in

dem Zug, in dem du aufsitzt, handeln und sich bewegen. Im Gegensatz dazu behält ein selbstständiges Reittier seinen Rang in der Initiativreihenfolge bei, und es bewegt sich und handelt ganz nach seinen eigenen Wünschen.

Gelegenheitsangriffe gegen dich: Löst dein Reittier einen Gelegenheitsangriff aus, kann der Angreifer sich aussuchen, ob er dich oder das Reittier als Ziel wählt.

UNTERWASSERKAMPF

Für einen Kampf unter Wasser gelten die folgenden Regeln:

Beeinträchtigter Nahkampf: Führt eine Kreatur ohne Schwimmbewegungsrate einen Nahkampfaffenangriff aus, ist sie bei diesem im Nachteil, es sei denn, sie benutzt dabei einen Dolch, einen Dreizack, ein Kurzschwert, einen Speer oder einen Wurfspeer.

Verringerte Reichweite: Ein Fernkampfaffenangriff verfehlt sein Ziel automatisch, wenn über die Grundreichweite der Waffe hinaus angegriffen wird. Auch innerhalb der normalen Reichweite ist der Angreifer im Nachteil, es sei denn, er verwendet eine Armbrust oder eine Wurfwaffe.

Feuerresistenz: Solange sie sich vollständig im Wasser befinden, sind Kreaturen und Gegenstände gegen Feuer-schaden resistent.

RASTEN

Kreaturen im Spiel können mitten am Tag kurze Rasten einlegen und mit einer langen Rast den Tag beenden.

KURZE RAST

Eine kurze Rast ist eine Pause von mindestens einer Stunde, während der Charaktere nichts Anstrengenderes tun, als zu essen, zu trinken und zu lesen.

Eine Kreatur kann am Ende einer kurzen Rast einen oder mehrere Trefferwürfel bis zur Höchstanzahl ihrer Trefferwürfel verbrauchen. Letztere ist auf dem Charakterbogen oder im Wertekasten angegeben. Für jeden auf diese Art verbrauchten Trefferwürfel würfelt der Spieler selbigen und addiert den Konstitutionsmodifikator des Charakters zum Ergebnis. Die Kreatur gewinnt Trefferpunkte in der Höhe des Endergebnisses zurück (mindestens 0). Spieler können nach jedem Wurf entscheiden, ob sie einen weiteren Trefferwürfel einsetzen wollen.

LANGE RAST

Eine lange Rast ist eine ausgedehnte Pause von mindestens acht Stunden zwischen den Abenteuern, während derer eine Kreatur mindestens sechs Stunden schläft und für höchstens zwei Stunden leichte Aktivitäten ausführt, darunter Lesen, Reden, Essen oder Wache halten. Wird die Rast von längeren anstrengenden Aktivitäten unterbrochen – mehr als eine Stunde Kämpfen, Zaubern, Laufen oder Vergleichbares –, muss die Kreatur eine neue lange Rast beginnen, um einen Nutzen daraus ziehen zu können.

Am Ende einer langen Rast gewinnt eine Kreatur alle eingesetzten Trefferpunkte zurück. Der Charakter gewinnt zudem eingesetzte Trefferwürfel bis zur Hälfte seiner gesamten Trefferwürfel zurück (abgerundet, aber mindestens einen Würfel).

Eine Kreatur kann innerhalb von 24 Stunden nicht von mehr als einer langen Rast profitieren. Zudem muss eine Kreatur zu Beginn der Rast über mindestens einen Trefferpunkt verfügen, um deren Vorzüge zu erhalten.



KAPITEL 2 AUSRÜSTUNG

ABENTEURER ERWERBEN AUF IHREN REISEN VIELE ARTEN von Ausrüstung. Dieses Kapitel beschreibt sowohl Ausrüstung, die von Anfang auf einem Charakterbogen steht, als auch solche, die dort später noch ergänzt werden kann. Den Großteil ihrer Ausrüstung erhalten Charaktere dadurch, dass sie sie in einem Laden kaufen oder in einem Gewölbe finden. Manchmal finden Abenteurer auch magische Gegenstände, deren Details der SL liefert.

MÜNZEN

Charaktere finden bei ihren Abenteuern Münzen und können diese Münzen in Läden, Gasthäusern und anderen Geschäften ausgeben, die sie besuchen. Münzen gibt es in unterschiedlichen Nennwerten, die auf dem Wert ihres Materials beruhen. Die Tabelle „Münzwerte“ führt die Münzen auf und verrät, wie viel sie im Verhältnis zueinander wert sind. Sie zeigt zum Beispiel, dass eine Goldmünze 100 Kupfermünzen wert ist.

Eine Münze wiegt zwischen acht und zehn Gramm, und fünfzig Münzen wiegen daher ungefähr ein halbes Kilo.

MÜNZWERTE

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

KAUFEN & VERKAUFEN

Dieses Kapitel listet die Preise für Waffen, Rüstung und andere Arten von Abenteurerausrüstung auf. Der SL teilt dir mit, ob ein Laden einen bestimmten Gegenstand zum Verkauf anbietet und ob er zum Standardpreis verfügbar ist.

Falls du etwas verkaufen möchtest, bringt Ausrüstung die Hälfte dessen ein, was sie ursprünglich gekostet hat. Waffen und Rüstungen, die von Monstern benutzt wurden, sind selten in einem ausreichend guten Zustand, um sie zu verkaufen. Edelsteine, Schmuck und Kunstgegenstände behalten hingegen bei einem Verkauf ihren vollen Wert. Magische Gegenstände sind an den meisten Orten von unschätzbarem Wert und daher nur schwierig zu verkaufen.

AUSRÜSTUNG & ÜBUNG

Jeder kann die Gegenstände in diesem Kapitel ausrüsten, doch die folgenden Gegenstände erfordern Geübtheit im Umgang mit ihnen, um sie voll nutzen zu können:

Rüstung: Jeder kann eine Rüstung anlegen, doch nur diejenigen, die darin geübt sind, können sie effektiv tragen.

Auf deinem Charakterbogen ist aufgeführt, im Umgang mit welchen Rüstungen dein Charakter geübt ist. Falls du Rüstung trägst, in deren Gebrauch du nicht geübt bist, bist du bei jedem Attributswurf, Rettungswurf oder Angriffswurf im Nachteil, der mit Stärke oder Geschicklichkeit zu tun hat, und du kannst keine Zauber wirken.

Waffen: Jeder kann eine Waffe führen, doch du musst im Umgang mit ihr geübt sein, damit du zu jedem Angriffswurf mit dieser Waffe deinen Übungsbonus hinzufügen kannst.

RÜSTUNGEN

Rüstungen	Rüstungsklasse (RK)	Stärke	Heimlichkeit	Kosten	Gewicht
<i>Leichte Rüstung (1 Minute zum An- oder Ablegen)</i>					
Leder	11 + GES-Modifikator	–	–	10 GM	10 Pfd.
Beschlagenes Leder	12 + GES-Modifikator	–	–	45 GM	13 Pfd.
<i>Mittelschwere Rüstung (5 Minuten zum Anlegen und 1 Minute zum Ablegen)</i>					
Verstecken	12 + GES-Modifikator (max. 2)	–	–	10 GM	12 Pfd.
Kettenhemd	13 + GES-Modifikator (max. 2)	–	–	50 GM	20 Pfd.
Schuppenpanzer	14 + GES-Modifikator (max. 2)	–	Nachteil	50 GM	45 Pfd.
Brustplatte	14 + GES-Modifikator (max. 2)	–	–	400 GM	20 Pfd.
Plattenpanzer	15 + GES-Modifikator (max. 2)	–	Nachteil	750 GM	40 Pfd.
<i>Schwere Rüstung (10 Minuten zum An- und 5 Minuten zum Ablegen)</i>					
Ringpanzer	14	–	Nachteil	30 GM	40 Pfd.
Kettenpanzer	16	STR 13	Nachteil	75 GM	55 Pfd.
Schienenpanzer	17	STR 15	Nachteil	200 GM	60 Pfd.
Ritterrüstung	18	STR 15	Nachteil	1.500 GM	65 Pfd.

Werkzeuge: Bestimmte Werkzeuge wie etwa Diebeswerkzeug erfordern, dass du im Umgang mit ihnen vertraut bist, damit du deinen Übungsbonus auf deine Attributswürfe hinzufügen darfst.

RÜSTUNGEN

Die Tabelle „Rüstungen“ bietet die wichtigsten Details der unterschiedlichen verfügbaren Rüstungen. Eine Kreatur kann immer nur eine Rüstung auf einmal tragen. Die Tabelle listet die Kosten und das Gewicht der Rüstungen sowie die folgenden Details auf:

Kategorie: Jede Art von Rüstung fällt in eine von drei Kategorien: leicht, mittelschwer oder schwer. Die Kategorie bestimmt darüber, wie lange es dauert, die Rüstung an- oder abzulegen (wie in der Tabelle gezeigt). Geübtheit im Gebrauch von Rüstungen ist üblicherweise mit einer oder mehrerer der Kategorien verknüpft.

Rüstungsklasse (RK): Die RK-Spalte in der Tabelle verrät dir die RK deiner Rüstung, wenn du einen bestimmten Typ trägst. Beispiel: Trägst du eine Lederrüstung, beträgt deine RK 11 + dein Geschicklichkeitsmodifikator, wohingegen deine RK 16 beträgt, wenn du einen Kettenpanzer trägst.

Stärke: Ist in der Tabelle in der Stärke-Spalte ein Stärkewert für eine Rüstung angegeben, reduziert die Rüstung die Bewegungsrate des Trägers um drei Meter, es sei denn, er besitzt einen Stärkewert, der größer oder gleich dem aufgeführten ist.

Heimlichkeit: Wenn in der Tabelle in der Heimlichkeit-Spalte das Wort Nachteil steht, ist der Träger bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) im Nachteil.

WAFFEN

Die Tabelle „Waffen“ zeigt die gebräuchlichsten Waffen des Spiels. Eine Kreatur muss eine Waffe in der Hand halten, um sie führen zu können. Die Tabelle listet die Kosten und das Gewicht der Waffe sowie die folgenden Details auf:

Kategorie: Jede Waffe fällt in eine von zwei Kategorien: Es gibt einfache Waffen und Kriegswaffen. Geübtheit mit Waffen ist üblicherweise mit einer dieser Kategorien verknüpft. So kannst du zum Beispiel im Umgang mit einfachen Waffen geübt sein.

Nahkampf oder Fernkampf: Eine Waffe wird entweder als Nahkampf- oder Fernkampfwaffe eingestuft. Nahkampfwaffen werden beim Angreifen von Gegnern verwendet, die höchstens 1,5 Meter entfernt sind, wohingegen du mit Fernkampfwaffen weiter entfernte Ziele attackierst.

Schaden: Die Tabelle listet den Schaden auf, den eine Waffe verursacht, wenn ein Angreifer mit ihr trifft.

Eigenschaften: Besitzt eine Waffe eine bestimmte Eigenschaft, so ist diese in der entsprechenden Spalte aufgeführt. Jede Eigenschaft wird im Abschnitt „Waffeneigenschaften“ definiert.

WAFFENEIGENSCHAFTEN

Hier sind Definitionen der Eigenschaften in der Eigenschaften-Spalte der Tabelle „Waffen“:

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

Geschosse: Du kannst eine Waffe mit der Geschosse-Eigenschaft nur für einen Fernkampfangriff verwenden, wenn du über entsprechende Geschosse verfügst, um mit ihr zu schießen. Jeder Angriff verbraucht ein Geschoss. Die Geschosse zu ziehen, ist Teil des Angriffs (zum Laden einer Einhandwaffe muss eine andere Hand frei sein). Nach einem Kampf kannst du eine Minute damit verbringen, die Hälfte der Geschosse (abgerundet) zu bergen, die du im Kampf verbraucht hast.

Laden: Du kannst mit einer Aktion, Bonusaktion oder Reaktion immer nur ein Geschoss aus einer Ladewaffe abfeuern, unabhängig davon, wie viele Angriffe dir zur Verfügung stehen.

Leicht: Fühst du eine Angriffsaktion aus und attackierst mit einer Nahkampfwaffe, die die Leicht-Eigenschaft hat, kannst du eine Bonusaktion verwenden und mit einer anderen Waffe in der anderen Hand angreifen, sofern diese Waffe ebenfalls die Leicht-Eigenschaft aufweist. Auf den Schaden dieses Bonusangriffs wird dein Attributsmodifikator nicht angerechnet, es sei denn, der Modifikator ist negativ.

WAFFEN

Name	Schaden	Eigenschaften	Kosten	Gewicht
<i>Einfache Nahkampfwaffen</i>				
Beil	1W6 Hieb	Leicht, Wurfwaffe (Reichweite 6/18)	5 GM	2 Pfd.
Dolch	1W4 Stich	Finesse, leicht, Wurfwaffe (Reichweite 6/18)	2 GM	1 Pfd.
Kampfstab	1W6 Wucht	Vielseitig (1W8)	2 SM	4 Pfd.
Knüppel	1W4 Wucht	Leicht	1 SM	2 Pfd.
Leichter Hammer	1W4 Wucht	Leicht, Wurfwaffe (Reichweite 6/18)	2 GM	2 Pfd.
Speer	1W6 Stich	Vielseitig (1W8), Wurfwaffe (Reichweite 6/18)	1 GM	3 Pfd.
Streitkolben	1W6 Wucht	–	5 GM	4 Pfd.
Wurfspeer	1W6 Stich	Wurfwaffe (Reichweite 9/36)	5 SM	2 Pfd.
Zweihandknüppel	1W8 Wucht	Zweihändig	2 SM	10 Pfd.
<i>Einfache Fernkampfwaffen</i>				
Armbrust, leicht	1W8 Stich	Geschosse (Reichweite 24/96), laden, zweihändig	25 GM	5 Pfd.
Kurzbogen	1W6 Stich	Geschosse (Reichweite 24/96), zweihändig	25 GM	2 Pfd.
Schleuder	1W4 Wucht	Geschosse (Reichweite 9/36)	1 SM	–
Wurfpfeil	1W4 Stich	Finesse, Wurfwaffe (Reichweite 6/18)	5 KM	0,25 Pfd.
<i>Nahkampf-Kriegswaffen</i>				
Dreizack	1W6 Stich	Vielseitig (1W8), Wurfwaffe (Reichweite 6/18)	5 GM	4 Pfd.
Flegel	1W8 Wucht	–	10 GM	2 Pfd.
Hellebarde	1W10 Hieb	Reichweite, schwer, zweihändig	20 GM	6 Pfd.
Langschwert	1W8 Hieb	Vielseitig (1W10)	15 GM	3 Pfd.
Kriegshammer	1W8 Wucht	Vielseitig (1W10)	15 GM	2 Pfd.
Krummsäbel	1W6 Hieb	Finesse, leicht	25 GM	3 Pfd.
Kurzschild	1W6 Stich	Finesse, leicht	10 GM	2 Pfd.
Morgenstern	1W8 Stich	–	15 GM	4 Pfd.
Rapier	1W8 Stich	Finesse	25 GM	2 Pfd.
Streitaxt	1W8 Hieb	Vielseitig (1W10)	10 GM	4 Pfd.
Zweihandaxt	1W12 Hieb	Schwer, zweihändig	30 GM	7 Pfd.
Zweihandhammer	2W6 Wucht	Schwer, zweihändig	10 GM	10 Pfd.
Zweihandschild	2W6 Hieb	Schwer, zweihändig	50 GM	6 Pfd.
<i>Fernkampf-Kriegswaffen</i>				
Armbrust, schwer	1W10 Stich	Geschosse (Reichweite 30/120), laden, schwer, zweihändig	50 GM	18 Pfd.
Handarmbrust	1W6 Stich	Geschosse (Reichweite 9/36), laden, leicht	75 GM	3 Pfd.
Langbogen	1W8 Stich	Geschosse (Reichweite 45/180), schwer, zweihändig	50 GM	2 Pfd.

Reichweite: Fernkampfwaffen haben eine Reichweite, die in Klammern hinter den Eigenschaften Geschosse oder Wurfwaffe aufgeführt wird. Reichweite umfasst zwei Werte: Der erste ist die Grundreichweite der Waffe in Metern, der zweite die Maximalreichweite. Greifst du ein Ziel außerhalb der Grundreichweite an, bist du beim Angriffswurf im Nachteil. Du kannst keine Ziele außerhalb der Maximalreichweite der Waffe angreifen.

Schwer: Kleine und winzige Kreaturen sind bei Angriffswürfen mit Waffen, die die Schwer-Eigenschaft haben, im Nachteil.

Vielseitig: Diese Waffen können mit einer oder zwei Händen geführt werden. Der zweite Schadenswert in Klammern gilt, wenn die Eigenschaft zum Tragen kommt: Dies ist der Schaden, wenn die Waffe mit zwei Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.

Weitreichend: Bei einer weitreichenden Waffe steigt die normale Angriffsreichweite um zusätzliche 1,5 Meter. Dies gilt auch für Gelegenheitsangriffe.

Wurfwaffe: Du kannst Waffen mit dieser Eigenschaft werfen, um einen Fernkampfangriff auszuführen. Ist die Waffe eine Nahkampfwaffe, verwendest du denselben Attributmodifikator für diesen Angriffs- und Schadenswurf wie für einen Nahkampfangriff mit der Waffe. Wirfst du zum Beispiel ein Beil, verwendest du deine Stärke, und wenn du einen Dolch wirfst, kannst du entweder deine Stärke oder deine Geschicklichkeit verwenden, da der Dolch die Finesse-Eigenschaft hat.

Zweihändig: Diese Waffen müssen mit zwei Händen geführt werden.

IMPROVISIERTE WAFFEN

Eine improvisierte Waffe ist ein Gegenstand, der behelfsmäßig als Waffe geführt wird, beispielsweise eine zerbrochene Flasche, ein Tischbein oder eine Bratpfanne. Auch eine einfache Waffe oder Kriegswaffe gilt als improvisierte Waffe, wenn sie anders verwendet wird als gedacht. Wird eine Fernkampf-Waffe für einen Nahkampfangriff benutzt oder eine Nahkampf-Waffe geworfen, obwohl sie nicht die Wurf-Waffe-Eigenschaft hat, zählt die Waffe bei diesem Angriff als improvisierte Waffe.

Hier sind die Regeln für eine improvisierte Waffe:

Übung: Du zählst deinen Übungsbonus nicht zu Angriffswürfen mit ihr hinzu.

Schaden: Bei einem Treffer fügt die Waffe 1W4 Schaden einer Art zu, die dem SL als passend für diesen Gegenstand erscheint.

Reichweite: Wird die Waffe geworfen, liegt die Grundreichweite bei sechs Metern und die Maximalreichweite bei 18 Metern.

Erinnert eine improvisierte Waffe an eine Waffe aus der Waffentabelle, kann der SL auch festlegen, dass sie wie diese Waffe funktioniert und daher dann auch die Regeln dieser Waffe verwenden. Beispielsweise könnte der SL ein Tischbein auch wie eine Keule behandeln.

ABENTEURERAUSTRÜSTUNG

Hier sind einige besondere Gegenstände mit ihren Preisen und Gewichten, die Abenteurer nützlich finden:

Blendlaterne (10 GM, 2 Pfd.): Diese Laterne strahlt in einem Kegel von 18 Metern helles Licht und über weitere 18 Meter dämmriges Licht aus. Sie brennt mit einer Flasche Öl (0,5 Liter) sechs Stunden lang.

Diebeswerkzeug (25 GM, 1 Pfd.): Dieser Werkzeugsatz enthält eine kleine Feile, Dietriche, einen kleinen Spiegel mit Metallgriff, eine schmale Schere und eine Zange. Bist du im Umgang mit diesem Werkzeug geübt, kannst du deinen Übungsbonus zu allen Attributswürfen hinzuaddieren, die du ablegst, um Fallen zu entschärfen oder Schlösser zu öffnen.

Fackel (1 KM, 1 Pfd.): Diese Fackel brennt eine Stunde lang. Sie spendet innerhalb von sechs Metern helles Licht sowie im Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht. Führst du einen Nahkampfangriff mit einer brennenden Fackel aus und triffst, bewirkt du 1 Punkt Feuerschaden.

Heilerausrüstung (5 GM, 3 Pfd.): Diese Tasche enthält Bandagen, Salben und Schienen. Sie kann zehnmal verwendet werden. Du kannst als Aktion die Heilerausrüstung einmal verwenden, um eine Kreatur mit 0 Trefferpunkten zu stabilisieren, ohne einen Weisheitswurf (Heilkunde) zu machen.

Kerze (1 KM, 0 Pfd.): Diese Kerze spendet eine Stunde lang in einem Radius von 1,5 Metern helles Licht sowie im Radius von weiteren 1,5 Metern dämmriges Licht.

Köcher (1 GM, 1 Pfd.): In einen Köcher passen bis zu 20 Pfeile oder Bolzen.

Öl (1 SM, 1 Pfd.): Öl ist meist in Fläschchen zu je 0,5 Litern erhältlich. Du kannst als Aktion das Öl auf eine Kreatur in einem Umkreis von 1,5 Metern spritzen oder das Fläschchen bis zu sechs Meter weit werfen, wobei es beim Aufprall zerbricht. Führe einen Fernkampfangriff gegen ein Ziel deiner Wahl aus, wobei du das Öl als improvisierte Waffe einsetzt. Bei einem Treffer ist das Ziel mit

HEBEN UND TRAGEN

Hier findest die Regeln, die festlegen, wie viel eine Kreatur tragen kann.

Traglast: Deine Traglast entspricht deinem Stärkewert mit 15 multipliziert. Das Ergebnis ist das Gewicht in Pfund, das du mit dir herumtragen kannst. Der Wert ist für gewöhnlich hoch genug, dass die meisten Charaktere sich keine Gedanken darüber machen müssen.

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

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

Öl bedeckt. Erleidet das Ziel Feuerschaden, bevor das Öl (nach einer Minute) trocknet, bewirkt das brennende Öl zusätzlich 5 Punkte Feuerschaden. Du kannst auch eine Flasche Öl auf den Boden gießen, um eine ebene Fläche von 1,5 mal 1,5 Metern zu bedecken. Wird es angezündet, brennt das Öl zwei Runden lang und fügt jeder Kreatur, die diesen Bereich betritt oder ihren Zug in diesem Bereich beendet, 5 Punkte Feuerschaden zu. Eine Kreatur kann diesen Schaden nur einmal pro Zug erleiden.

Rationen (5 SM, 2 Pfd.): Dieser Proviant reicht für eine Person für einen Tag und umfasst Trockenfleisch, Trockenfrüchte, Zwieback und Nüsse.

Schild (10 GM, 6 Pfd.): Dieser Schild besteht aus Holz oder Metall. Das Ausrüsten erfordert eine Aktion. Ist der Schild ausgerüstet, erhöht er deine RK um 2, wenn du im Umgang damit geübt bist. Du kannst nur von jeweils einem Schild profitieren.

Schloss (10 GM, 1 Pfd.): Du erhältst zu diesem Schloss auch einen Schlüssel. Eine Kreatur, die im Umgang mit Diebeswerkzeug geübt ist, kann dieses Schloss mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf knacken.

Seil, Hanf (1 GM, 10 Pfd.) oder Seide (10 GM, 5 Pfd.): Dieses Seil ist 15 Meter lang, hat 2 Trefferpunkte und kann mit einem SG-17-Stärkewurf zerrissen werden.

Verkleidungsausrüstung (25 GM, 3 Pfd.): Dieser Beutel enthält Schminke und kleine Requisiten, mit denen du dich verkleiden kannst. Bist du im Umgang mit dieser Ausrüstung geübt, kannst du deinen Übungsbonus zu allen Attributswürfen addieren, die du zum Verkleiden ablegst.

Weihwasser (25 GM, 1 Pfd.): Du kannst als Aktion dieses Wasser auf eine Kreatur in einem Umkreis von 1,5 Metern spritzen oder die Flasche bis zu sechs Meter weit werfen, wobei sie beim Aufprall zerbricht. Führe dazu einen Fernkampfangriff gegen die Kreatur aus, wobei das Weihwasser als improvisierte Waffe gilt. Ist das Ziel ein Unhold oder Untoter, erleidet es bei einem Treffer 2W6 gleißenden Schaden.

Zunderkästchen (5 SM, 1 Pfd.): Dieses Kästchen enthält Feuerstein, Feuerstahl und Zunder, um ein Feuer zu entzünden. Um damit eine Fackel oder etwas anderes mit ausreichend Brennstoff anzuzünden, wird eine Aktion verwendet. Das Entzünden jedes anderen Feuers dauert eine Minute.



KAPITEL 3 ZAUBER

MAGIE DURCHDRINGT DIE WELTEN VON D&D. MEISTENS tritt sie in Form von magischen Zaubern auf. Dieses Kapitel enthält die Regeln zum Zaubern, wodurch du viele Arten von Wunder erzeugen kannst. Das Kapitel enthält zudem eine Sammlung von Zaubern zur Verwendung durch Zauberkundige wie den Kleriker, den Magier und den Paladin.

ZAUBER ERHALTEN

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

EINEN ZAUBER WIRKEN

Wann immer eine Kreatur einen Zauber wirkt, werden dieselben Grundregeln befolgt, und die Beschreibungen aller Zaubersprüche sind gleich aufgebaut. Jede Zaubersprache beginnt mit dem Namen, dem Grad, der Schule der Magie, dem Zeitaufwand, der Reichweite, den Komponenten und der Wirkungsdauer des Zaubers. Der restliche Eintrag beschreibt den Effekt des Zaubers. Die folgenden Abschnitte erklären die einzelnen Teile einer Zaubersprache.

ZAUBERGRAD

Jeder Zauber hat einen Grad von 0 bis 9, der in der Zaubersprache steht. Der Grad eines Zaubers ist ein allgemeiner Hinweis darauf, wie mächtig er ist. Zaubersprüche – einfache Zaubern, die Charaktere mehr oder minder aus dem Ärmel schütteln – haben den 0. Grad. Die Regeln für jede zaubermagische Klasse besagen, wann Mitglieder dieser Klasse Zugang zu Zaubersprüchen bestimmter Stufen erhalten (siehe Charakterbogen).

ZAUBERPLÄTZE

Zauberei ist anstrengend, weshalb ein Zaubermagier nur eine bestimmte Anzahl an Zaubern wirken kann, bevor er rasten muss. Zaubersplätze sind die Hauptmethode, um das magische Potenzial eines Zaubermagiers darzustellen, und jede zaubermagische Klasse gewährt ihren Mitgliedern eine begrenzte Anzahl von Zaubersplätzen mit bestimmten Zaubersgraden. Beispielsweise hat ein Magier der 3. Stufe vier Zaubersplätze des 1. und zwei des 2. Grades.

Wirkt du einen Zauber, verbrauchst du einen Platz entsprechend des Grads des Zaubers (oder einen höheren). Du musst zuvor natürlich erst einmal einen Platz mit dem entsprechenden Zauber „füllen“. Du kannst dir einen Zaubersplatz wie eine Aussparung einer bestimmten Größe vorstellen: kleine Plätze für Zaubern des 1. Grades, etwas größere für Zaubern höheren Grades. Ein Zauber des 1. Grades passt in einen Zaubersplatz beliebiger Größe, ein Zauber des 2. Grades dagegen nur in einen Platz des mindestens 2. Grades. Wirkt also ein Magier der 3. Stufe *Magisches Geschoss* – einen Zauber des 1. Grades –, verbraucht er einen Zaubersplatz des 1. Grades und hat noch drei Plätze übrig.

Nach einer langen Rast werden verbrauchte Zaubерplätze wiederhergestellt (siehe Seite 17 für Regeln für die Rast).

AUF EINEM HÖHEREN GRAD WIRKEN

Wirkt ein Zaubерwirker einen Zaubер mit einem Zaubерplatz eines höheren Grades, als der Zaubер eigentlich braucht, nimmt der Zaubер den höheren Grad an. Nutzt zum Beispiel ein Magier beim Wirken von *Magisches Geschoss* einen Zaubерplatz des 2. Grades, hat dieses *Magische Geschoss* den 2. Grad. Der Zaubер dehnt sich gewissermaßen aus, um den zugewiesenen Zaubерplatz auszufüllen.

Bestimmte Zaubер wie etwa *Magisches Geschoss* und *Wunden heilen* haben mächtigere Effekte, wenn sie auf einem höheren Grad gewirkt werden. Diese sind in der Beschreibung des Zaubers aufgeführt.

ZAUBER OHNE PLÄTZE WIRKEN

Es gibt mehrere Wege, einen Zaubер zu wirken, ohne einen Zaubерplatz zu verbrauchen:

Zaubertricks: Ein Zaubер der Stufe 0 (auch bekannt als Zaubерtrick) kann ohne Zaubерplatz gewirkt werden.

Rituale: Bestimmte Zaubер haben den besonderen Zusatz „Ritual“. Solche Zaubер können nach den üblichen Regeln für das Zaubерwirken oder als Ritual gewirkt werden. Das Wirken der Ritualversion eines Zaubers dauert zehn Minuten länger als gewöhnlich. Es verbraucht auch keinen Zaubерplatz. Damit ein Zaubерwirker einen Zaubер als Ritual wirken kann, muss er über die entsprechende Fähigkeit verfügen. Beispiele dafür sind Kleriker und Magier. Der Wirker muss den Spruch außerdem vorbereitet haben, es sei denn, das Ritual-Merkmal des Charakters gibt etwas anderes an (wie etwa beim Magier).

Spezialfähigkeiten: Manche Charaktere und Monster haben Spezialfähigkeiten, die es ihnen erlauben, bestimmte Zaubер zu wirken, ohne Zaubерplätze verwenden zu müssen. Dieses Zaubерwirken wird stattdessen anderweitig eingeschränkt, beispielsweise weil du den Zaubер nur begrenzt oft am Tag wirken kannst.

Magische Gegenstände: *Zauberschriftrollen* und einige andere magische Gegenstände enthalten Zaubер, die sich ohne Zaubерplatz wirken lassen. Die Beschreibung eines solchen Gegenstands gibt an, wie oft ein Zaubер aus ihm gewirkt werden kann.

DIE SCHULEN DER MAGIE

Jeder Zaubер ist Teil einer magischen Kategorie, die als Schule der Magie bezeichnet wird. Die Schulen der Magie sind in der gleichnamigen Tabelle aufgeführt. Diese Kategorien helfen dabei, Zaubер zu beschreiben. Für sie gelten keine besonderen Regeln – andere Regeln können sich allerdings auf sie beziehen.

DIE SCHULEN DER MAGIE

Schule	Typische Effekte
Bannmagie	Verhindert oder negiert schädliche Effekte
Beschwörungsmagie	Transportiert Kreaturen oder Gegenstände
Erkenntnismagie	Zeigt Gedanken, Orte und Zeiten
Hervorrufungsmagie	Kanalisiert magische Energie, um zerstörerische oder heilende Effekte zu erzeugen

IN RÜSTUNG ZAUBERN

Da das Zaubерwirken geistige Konzentration und präzise Gesten erfordert, musst du im Umgang mit der getragenen Rüstung geübt sein, damit du Zaubер wirken kannst (wie in Kapitel 2 beschrieben). Sonst bist du zu sehr abgelenkt und in deinen Bewegungen eingeschränkt.

Schule	Typische Effekte
Illusionsmagie	Täuscht den Verstand oder die Sinne
Nekromantie	Manipuliert Leben und Tod
Verwandlungsmagie	Verwandelt Kreaturen oder Gegenstände
Verzauberungsmagie	Beeinflusst den Geist anderer

ZEITAUFWAND

Für die meisten Zaubер ist nur eine Aktion erforderlich, aber bestimmte Zaubер erfordern eine Bonusaktion, eine Reaktion oder einen viel größeren Zeitaufwand.

BONUSAKTION

Ein Zaubер, der als Bonusaktion gewirkt wird, ist besonders schnell. Du musst in deinem Zug eine Bonusaktion verwenden, um den Zaubер zu wirken. Das geht allerdings nur, wenn du in dem Zug noch keine Bonusaktion verwendet hast. Außer einem Zaubерtrick mit einem Zeitaufwand von einer Aktion kannst du in dem Zug keinen weiteren Zaubер wirken.

REAKTIONEN

Manche Zaubер können als Reaktion gewirkt werden. Das Wirken dieser Zaubер dauert nur den Bruchteil einer Sekunde. Sie werden als Reaktion auf ein Ereignis gewirkt. Wenn ein Zaubер als Reaktion gewirkt werden kann, steht in der Zauberb Beschreibung, wann genau das möglich ist.

LÄNGERER ZEITAUFWAND

Bestimmte Zaubер (beispielsweise solche, die als Ritual gewirkt werden) sind zeitaufwendiger: Das Wirken dauert mehrere Minuten oder sogar Stunden. Wirkst du einen Zaubер mit einem größeren Zeitaufwand als eine Aktion oder Reaktion, musst du in jedem Zug deine Aktion zum Wirken verwenden und während dieser Zeit deine Konzentration aufrechterhalten (siehe „Konzentration“ weiter unten in diesem Kapitel). Wird deine Konzentration unterbrochen, schlägt der Zaubер fehl, aber der Zaubерplatz wird nicht verbraucht. Wenn du den Zaubер erneut wirken willst, musst du von vorne beginnen.

REICHWEITE

Die Reichweite eines Zaubers gibt an, wie weit vom Zaubерwirker entfernt der Effekt des Zauberspruchs entstehen kann. Die Beschreibung des Zauberspruchs erläutert näher, welcher Teil des Effekts durch die Reichweite begrenzt ist. Sobald ein Zaubер gewirkt wurde, sind seine Effekte nicht mehr durch seine Reichweite beschränkt, sofern die Zauberb Beschreibung nichts anderes angibt.

Die Reichweite hat üblicherweise eine der folgenden Formen:

Entfernung: Die Reichweite wird in Metern angegeben.

Berührung: Die Wirkung des Zaubers entsteht bei etwas, was der Zaubерwirker berühren muss, wie im Zaubер beschrieben.

Selbst: Ein Zauber mit der Reichweite „Selbst“ kann nur auf den Zauberkundigen gewirkt werden.

Selbst (Wirkungsbereich): Ein Zauber mit einer Reichweite von „Selbst“, gefolgt von einem Wirkungsbereich in Klammern, etwa „Selbst (Kegel von 4,5 Metern)“, erzeugt einen Wirkungsbereich, der vom Zauberkundigen ausgeht (siehe Wirkungsbereiche weiter unten in diesem Kapitel).

KOMPONENTEN

Die Komponenten eines Zaubers sind die physischen Voraussetzungen, die der Zauberkundige erfüllen muss, um ihn zu wirken. Die Beschreibung jedes Zaubers gibt an, ob verbale Komponenten (V), Gesten (G) oder Materialkomponenten (M) erforderlich sind. Kann der Zauberkundige nicht für eine oder mehrere Komponenten eines Zaubers sorgen, kann er ihn nicht wirken.

VERBAL (V)

Eine verbale Komponente besteht aus dem Intonieren mystischer Worte. Die Worte selbst sind nicht die Quelle der Macht eines Zaubers. Vielmehr bringt die Kombination aus Lauten, Betonung und Resonanz die Fäden der Magie zum Schwingen. Eine Kreatur, die geknebelt ist oder sich in einem Wirkungsbereich einer magischen Stille befindet, wird keine Zauber mit verbalen Komponenten wirken können.

GESTE (G)

Das Wirken von Zaubern umfasst oft ausladende Gesten oder subtile Fingerbewegungen. Wenn ein Zauber eine Geste als Komponente erfordert, muss der Zauberkundige mindestens eine Hand frei bewegen können, um die entsprechenden Gesten auszuführen.

MATERIAL (M)

Zum Wirken mancher Zaubers werden bestimmte Materialien benötigt, die in Klammern im Komponenteneintrag aufgeführt sind. Diese Materialien werden vom Zauber nicht verbraucht, es sei denn, die Beschreibung des Zaubers besagt etwas anderes. Der Zauberkundige benötigt mindestens eine freie Hand, um sie zu verwenden. Dies kann jedoch dieselbe Hand sein, mit der er Gesten ausführt.

Anstatt das bei einem Zauber angegebene Material bereitzuhalten, kann ein Zauberkundiger auch einen Materialkomponentenbeutel oder einen Zauberkonzentrationsfokus als Materialkomponente verwenden (beide unten beschrieben). Diese Option ist nur verfügbar, wenn ein Zauber kein Material verbraucht und keine Kosten dafür angegeben sind.

Materialkomponentenbeutel (25 GM, 2 Pfd.): Ein Materialkomponentenbeutel ist eine kleine, wasserdichte Gürteltasche aus Leder mit Fächern, die alle kostenlosen, nicht verbrauchbaren Materialkomponenten eines Zauberkundigen enthalten. Der Beutel kann von allen Zauberkundigen verwendet werden.

Zauberkonzentrationsfokus: Manche Zauberkundigen haben die besondere Fähigkeit, einen als Zauberkonzentrationsfokus bekannten Gegenstand als Materialkomponente für ihre Zauber zu verwenden.

Die Tabelle „Zauberkonzentrationsfokus“ listet Fokuse auf, die Magiern (arkane Fokuse) sowie Klerikern und Paladinen (heilige Symbole) zur Verfügung stehen. Die Spalte „Verwendung“ der Tabelle zeigt an, ob der Zauberkundige einen Fokus halten oder tragen muss, um ihn zu verwenden.

ZAUBERFOKUSSE

Fokus	Verwendung	Kosten	Gewicht
<i>Arkane Fokuse (Magier)</i>			
Kristall	Gehalten	10 GM	1 Pfd.
Kugel	Gehalten	20 GM	3 Pfd.
Rute	Gehalten	10 GM	2 Pfd.
Stab	Gehalten	5 GM	4 Pfd.
Zauberstab	Gehalten	10 GM	1 Pfd.
<i>Heilige Symbole (Kleriker und Paladine)</i>			
Amulett	Getragen oder gehalten	5 GM	1 Pfd.
Emblem	Getragen oder gehalten	5 GM	–
Reliquie	Getragen oder gehalten	5 GM	2 Pfd.

WIRKUNGSDAUER

Die Wirkungskdauer eines Zaubers gibt an, wie lange dessen Effekt nach dem Wirken anhält. Eine Wirkungskdauer hat üblicherweise eine der folgenden Formen.

Konzentration: Eine Dauer, die Konzentration erfordert, folgt den Konzentrationsregeln weiter unten.

Unmittelbar: Eine Dauer von „Unmittelbar“ bedeutet, dass der Zauber nur für einen Moment erscheint und nicht gebannt werden kann.

Zeitspanne: Eine Dauer in Form einer Zeitspanne gibt an, wie lange der Zauber in Runden, Minuten, Stunden und so weiter anhält. Beispielsweise könnte ein Eintrag für die Dauer „Eine Minute“ lauten, was bedeutet, dass der Zauber endet, sobald eine Minute vergangen ist.

KONZENTRATION

Bei manchen Zaubersprüchen muss sich der Zauberkundige konzentrieren, um die Magie des Zaubers zu bewahren. Verliert der Zauberkundige die Konzentration, endet ein solcher Zauber. Ist für die Aufrechterhaltung eines Zaubers Konzentration erforderlich, ist dies bei der Wirkungskdauer vermerkt. Zudem wird angegeben, wie lange der Zauberkundige sich auf den Zauber konzentrieren kann. Der Zauberkundige kann seine Konzentration jederzeit beenden (dazu ist keine Aktion notwendig).

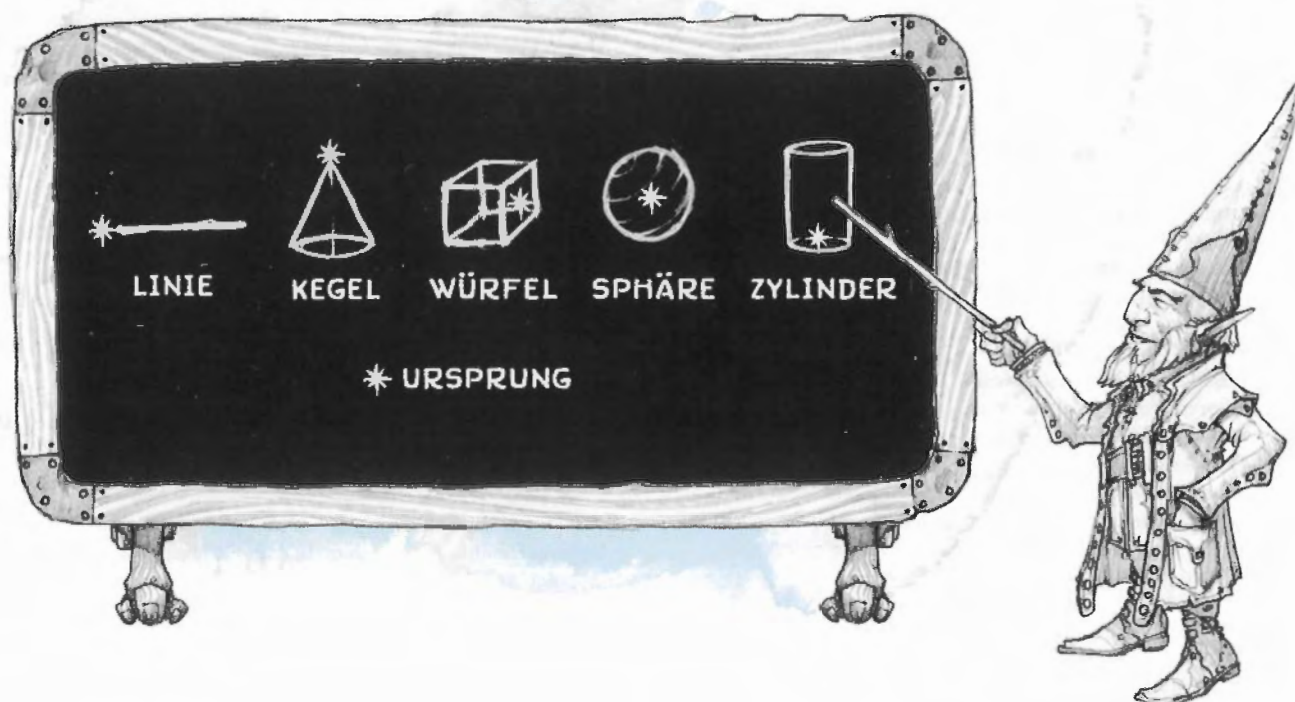
Normale Aktivitäten wie Bewegungen und Angriffe stören die Konzentration nicht. Die folgenden Faktoren können die Konzentration stören.

Einen weiteren Konzentrationszauber wirken:

Der Zauberkundige verliert die Konzentration auf einen Zauber, falls er beginnt, einen anderen zu wirken, der ebenfalls Konzentration erfordert.

Schaden nehmen: Nimmt ein Zauberkundiger Schaden, während er sich auf einen Zauber konzentriert, muss er einen Konstitutionsrettungswurf ausführen, um die Konzentration aufrechtzuerhalten. Der SG ist 10 oder die Hälfte des erlittenen Schadens (abgerundet), sofern dieser Wert höher ist.

Kampfunfähig oder tot sein: Ein Zauberkundige verliert die Konzentration auf einen Zauber, wenn er stirbt oder den Kampfunfähig-Zustand erleidet (siehe Anhang).



WIRKUNGSBEREICHE

Zaubersprüche wie *Donnerwoge* decken einen Bereich ab, der Wirkungsbereich genannt wird. Für diesen gelten die folgenden besonderen Regeln. Auch einige andere Bestandteile des Spiels wie zum Beispiel ein Drachennodem verwenden diese Regeln.

Die Beschreibung eines Zaubers oder eines anderen Merkmals verrät, ob es einen Wirkungsbereich gibt, der üblicherweise eine von fünf Formen hat: Kegel, Würfel, Zylinder, Linie oder Sphäre. Jeder Wirkungsbereich hat einen Ursprung – jenen Punkt, von dem der Effekt des Zaubers ausgeht. Die Regeln für jede Form legen fest, wo sich der Ursprung befindet. Üblicherweise ist der Ursprung ein Punkt im Raum. Manche Effekte haben jedoch einen Bereich, dessen Ursprung eine Kreatur oder ein Gegenstand ist.

Ein Effekt breitet sich in geraden Linien vom Ursprung aus. Lässt sich keine gerade Linie vom Ursprung zu einem Punkt innerhalb des Wirkungsbereichs ziehen, betrifft der Effekt diesen Punkt nicht. Eine solche Linie kann nur von einem Hindernis blockiert werden, das vollständige Deckung bietet.

KEGEL

Ein Kegel breitet sich von seinem Ursprung in eine vom Erzeuger gewählte Richtung aus. Die Breite eines Kegels an einem bestimmten Punkt entlang seiner Länge entspricht dem Abstand dieses Punkts vom Ursprung. Die maximale Länge des Kegels entspricht seinem Wirkungsbereich.

Der Ursprung eines Kegels ist nicht im Wirkungsbereich des Zaubers enthalten, es sei denn, der Erzeuger entscheidet sich ausdrücklich dafür.

WÜRFEL

Der Erzeuger legt den Ursprung eines Würfels fest. Er liegt dabei an einem beliebigen Punkt auf einer der Seiten des Würfels. Die Größe des Würfels wird durch die Länge seiner Seiten ausgedrückt.

Der Ursprung eines Würfels ist nicht im Wirkungsbereich des Zaubers enthalten, es sei denn, der Erzeuger entscheidet sich ausdrücklich dafür.

ZYLINDER

Der Ursprung eines Zylinders ist der Mittelpunkt eines Kreises mit einem bestimmten Radius, der in der Beschreibung des Effekts angegeben ist. Der Kreis muss sich entweder auf dem Boden oder auf der Oberseite des Zaubereffekts befinden. Der Effekt eines Zaubers breitet sich in einem Zylinder in geraden Linien vom Ursprung zum Umfang jenes Kreises aus, der die Basis des Zylinders bildet. Dann schießt die Energie von der Basis nach oben oder von der Oberseite nach unten, und zwar in einer Entfernung, die der Höhe des Zylinders entspricht.

Der Ursprung des Zylinders ist im Wirkungsbereich des Zaubers enthalten.

LINIE

Eine Linie verläuft vom Ursprung gerade bis zu ihrer maximalen Länge und deckt einen Bereich entsprechend ihrer Breite ab.

Der Ursprung einer Linie ist nicht im Wirkungsbereich des Zaubers enthalten, es sei denn, der Erzeuger entscheidet sich ausdrücklich dafür.

SPHÄRE

Der Erzeuger einer Sphäre entscheidet, wo ihr Ursprung liegt. Die Sphäre breitet sich dann von diesem Punkt aus. Die Größe der Sphäre wird als ein Radius in Metern angegeben.

Der Ursprung der Sphäre ist im Wirkungsbereich des Zaubers enthalten.

ZIELE

Bei vielen Zaubern muss der Zauberwirker mindestens ein oder mehrere Ziele auswählen, auf die die Magie des Zaubers wirkt. Die Beschreibung eines Zaubers gibt an, ob das Ziel Kreaturen, Objekte, der Ursprung eines Wirkungsbereichs oder etwas anderes ist.

Hat ein Zauber keine wahrnehmbare Wirkung, weiß eine Kreatur möglicherweise nicht, dass sie von einem Zauber betroffen wurde. Effekte wie Blitze sind offensichtlich, doch subtilere Effekte wie etwa der Versuch, Gedanken zu lesen, bleiben üblicherweise unbemerkt, sofern in der Beschreibung nichts anderes steht.

FREIE SICHT AUF DAS ZIEL

Damit etwas als Ziel ausgewählt werden kann, muss ein Zauberwirker es sehen können – es darf sich also nicht in vollständiger Deckung befinden.

Platziert ein Zauberwirker einen Wirkungsbereich an einem Punkt, den er nicht sehen kann, und liegt ein Hindernis wie eine Mauer zwischen ihm und diesem Punkt, wird der Ursprung auf der ihm zugewandten Seite des Hindernisses platziert.

DER ZAUBERWIRKER ALS ZIEL

Wenn das Ziel eines Zaubers eine Kreatur deiner Wahl ist, kannst du dich selbst als Ziel bestimmen, es sei denn, die Kreatur muss feindlich oder spezifisch eine andere Kreatur als du selbst sein. Befindest du dich im Wirkungsbereich eines Zaubers, den du gewirkt hast, kannst du dich selbst als Ziel wählen.

RETTUNGSWÜRFE

Die Beschreibung vieler Zauber gibt an, dass das Ziel einen Rettungswurf ausführen muss, um den Effekt ganz oder teilweise zu verhindern. Der Zauber gibt das Attribut an, das das Ziel für den Rettungswurf nutzt, und er legt fest, was bei Erfolg oder Misserfolg geschieht.

Zauberrettungswurf-SG = 8 + dein Übungsbonus +
dein Zauberwirken-Attributsmodifikator

ANGRIFFSWÜRFE

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

Angriffszauber-Modifikator = dein Übungsbonus +
dein Zauberwirken-Attributsmodifikator

ZAUBER KOMBINIEREN

Die Effekte verschiedener Zauber addieren sich, wenn sich ihre Wirkungsdauer überschneidet. Im Gegensatz dazu werden die Effekte des gleichen Zaubers, der mehrmals gewirkt wird, nicht kombiniert. Stattdessen wird der stärkste Effekt – zum Beispiel der höchste Bonus – dieser Zauber angewendet, solange sich ihre Wirkungsdauer überschneidet. Oder es gilt der neueste Effekt, falls die Effekte gleich stark sind und sich die Wirkungsdauer überschneidet. Wirken zum Beispiel zwei Kleriker *Segnen* auf dasselbe Ziel, erhält der Charakter nur einmal den Vorteil des Zaubers. Das Ziel erhält keine zwei Bonuswürfel.

ZAUBERBESCHREIBUNGEN

Die Zaubers sind in alphabetischer Reihenfolge angegeben. Der Wirker eines Zaubers wird in der Beschreibung des Zaubers mit „Du“ angesprochen.

BEFEHL

Verzauberung 1. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Eine Runde

Du gibst einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, einen ein Wort langen Befehl. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen oder den Befehl im nächsten Zug ausführen. Der Zauber hat keine Wirkung, falls das Ziel untot ist, deine Sprache nicht versteht oder dein Befehl ihm direkt Schaden zufügen würde.

Im Folgenden sind einige typische Befehle und deren Effekte aufgelistet. Du kannst auch andere als die hier aufgelisteten Befehle aussprechen. In dem Fall bestimmt der SL, wie sich das Ziel verhält. Kann das Ziel deinen Befehl nicht ausführen, endet der Zauber.

Flieh: Das Ziel nutzt seinen Zug, um sich so schnell wie möglich von dir wegzubewegen.

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

Hinlegen: Das Ziel legt sich hin – und erhält somit den Liegend-Zustand – und beendet seinen Zug.

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

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

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

DONNERWOG

Hervorrufung 1. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Selbst (Würfel von 4,5 Metern)

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Woge donnernder Energie bricht aus dir heraus. Alle Kreaturen in einem Würfel von 4,5 Metern, der von dir ausgeht, müssen einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei einem gescheiterten Rettungswurf erleidet eine Kreatur 2W8 Schallschaden und wird drei Meter von dir weggestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden (abgerundet) und wird nicht weggestoßen.

Außerdem werden ungesicherte Objekte, die sich vollständig im Wirkungsbereich befinden, durch den Effekt des Zaubers automatisch drei Meter von dir weggestoßen. Der Zauber bewirkt einen donnernden Knall, der 90 Meter weit zu hören ist.



FLAMMENKUGEL.



Aufhöheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, erhöht sich der Schaden für jeden Grad über dem 1. um 1W8.

FLAMMENKUGEL

Beschwörung 2. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (ein bisschen Talg, eine Prise Schwefel und ein Hauch Eisenpulver)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu einer Minute

Eine flammende Sphäre mit 1,5 Metern Durchmesser erscheint an einer freien Stelle deiner Wahl innerhalb der Reichweite und bleibt dort für die Wirkungsdauer bestehen. Jede Kreatur, die ihren Zug in einem Umkreis von 1,5 Metern um die Sphäre beendet, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei einem gescheiterten Rettungswurf erleidet die Kreatur 2W6 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen halb so viel Schaden (abgerundet).

Als Bonusaktion kannst du die Sphäre um bis zu neun Meter bewegen. Rammst du die Sphäre in eine Kreatur, muss die Kreatur einen Rettungswurf gegen den Schaden der Sphäre ausführen und die Sphäre beendet ihre Bewegung für diesen Zug.

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

Aufhöheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 2. um 1W6.

HEILENDES WORT

Hervorrufung 1. Grades

Zeitaufwand: Eine Bonusaktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

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

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

HEILIGE FLAMME

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein Strahl aus gleißenden Flammen schießt auf eine Kreatur in Reichweite herab, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 1W8 gleißenden Schaden. Deckung nützt dem Ziel bei diesem Rettungswurf nichts.

Der Schaden des Zaubers steigt um je 1W8, wenn du die 5. Stufe (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

HEILIGTUM

Bannmagie des 1. Grades

Zeitaufwand: Eine Bonusaktion

Reichweite: Neun Meter

Komponenten: V, G, M (ein kleiner silberner Spiegel)

Wirkungsdauer: Eine Minute

Du schützt eine Kreatur in Reichweite vor Angriffen. Während der Wirkungsdauer muss jede Kreatur, die bei einem Angriff oder schädlichen Zauber die geschützte Kreatur als Ziel hat, zuerst einen Weisheitsrettungswurf bestehen. Scheitert der Rettungswurf, muss die Kreatur ein neues Ziel wählen, oder sie verliert den Angriff oder Zauber. Dieser Zauber schützt die geschützte Kreatur nicht vor Flächeneffekten wie der Explosion eines Feuerballs.

Greift die geschützte Kreatur eine feindliche Kreatur an, wirkt sie einen schädlichen Zauber auf diese oder fügt sie ihr anderweitig Schaden zu, endet dieser Zauber.

KÄLTESTRAHL

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

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

Der Schaden des Zaubers steigt um je 1W8, wenn du die 5. Stufe (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

LENKENDES GESCHOSS

Hervorrufung 1. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Eine Runde

Ein Lichtblitz schießt auf eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite zu. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei Erfolg erleidet das Ziel 4W6 gleißenden Schaden. Der nächste Angriffswurf gegen das Ziel vor Ende deines nächsten Zuges ist ein Wurf mit Vorteil, dank des mystischen dämmrigen Lichts, das bis dahin auf dem Ziel glitzert.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz 2. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 1. um 1W6.

LICHT

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, M (ein Glühwürmchen oder phosphoreszierendes Moos)

Wirkungsdauer: Eine Stunde

Du berührst einen Gegenstand, der in keiner Ausdehnung größer als drei Meter ist. Während der Wirkungsdauer strahlt dieser Gegenstand helles Licht in einem Radius von sechs Metern und dämmriges Licht im Radius von weiteren sechs Metern aus. Du kannst die Farbe des Lichts frei wählen. Wenn der Gegenstand mit etwas Blickdichtem abgedeckt wird, wird das Licht blockiert. Der Zauber endet vorzeitig, wenn du ihn erneut wirkst oder ihn als Aktion aufhebst.

Wählst du ein Ziel, das von einer feindlichen Kreatur getragen wird, muss diese einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen, um dem Zauber auszuweichen.

MAGIE ENTDECKEN

Erkenntniszauber 1. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu zehn Minuten

Während der Wirkungsdauer nimmst du die Gegenwart von Magie innerhalb von neun Metern wahr. Wenn du auf diese Weise Magie wahrnimmst, kannst du deine Aktion nutzen, um schwache Auren um sichtbare magische Kreaturen oder Objekte sowie ihre magische Schule zu erkennen, falls vorhanden.

Dieser Zauber durchdringt die meisten Barrieren, wird aber durch 30 Zentimeter Stein, 2,5 Zentimeter gewöhnliches Metall, dünnes Bleiblech sowie durch einen Meter Holz oder Erde blockiert.

MAGIERHAND

Zaubertrick der Beschwörung

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Neun Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Eine Minute

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

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

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

MAGIERRÜSTUNG

Bannmagie des 1. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (ein Stück gehärtetes Leder)

Wirkungsdauer: Acht Stunden

Du berührst eine willige Kreatur, die keine Rüstung trägt. Sie wird dann von einer schützenden magischen Energie umgeben, bis der Zauber endet. Die Basis-Rüstungsklasse des Ziels beträgt 13 + sein Geschicklichkeitsmodifikator. Der Zauber endet vorzeitig, wenn das Ziel eine Rüstung anlegt oder du den Zauber als Aktion beendest.

MAGISCHES GESCHOSS

Hervorrufung 1. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erschaffst drei leuchtende Wurfpeile aus magischer Energie. Jeder Pfeil trifft eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst. Ein Pfeil fügt seinem Ziel 1W4+1 Energieschaden zu. Die Wurfpeile treffen alle gleichzeitig und du kannst bestimmen, ob sie dieselbe oder verschiedene Kreaturen treffen.

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

NEBELSCHRITT

Beschwörung 2. Grades

Zeitaufwand: Eine Bonusaktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du wirst kurz von einem silbrigen Nebel umgeben und teleportierst dich bis zu neun Meter weit an eine freie Stelle, die du sehen kannst.

PERSON FESTHALTEN

Verzauberung 2. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (ein kleines, gerades Stück Eisen)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu einer Minute

Wähle einen Humanoiden in Reichweite, den du sehen kannst. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen oder es wird für die Wirkungsdauer gelähmt. Am Ende jedes seiner Züge kann das Ziel einen weiteren Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei Erfolg endet die Wirkung des Zaubers auf das Ziel.

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

SCHILD

Bannmagie des 1. Grades

Zeitaufwand: Eine Reaktion, die du ausführst, wenn du von einem Angriff getroffen oder als Ziel für den Zauber *Magisches Geschoss* gewählt wirst

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Eine Runde

Eine unsichtbare Barriere aus magischer Energie erscheint und schützt dich. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges hast du einen Bonus von +5 auf deine RK (auch gegen den auslösenden Angriff), und du erleidest keinen Schaden durch *Magisches Geschoss*.

SCHILD DES GLAUBENS

Bannmagie des 1. Grades

Zeitaufwand: Eine Bonusaktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (ein kleines Pergament mit ein wenig heiligem Text darauf)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu zehn Minuten

Ein schimmerndes Feld erscheint, umgibt eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite und gewährt ihr für die Wirkungsdauer einen Bonus von +2 auf RK.

SCHLAF

Verzauberung 1. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 27 Meter

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

Wirkungsdauer: Eine Minute

Dieser Zauber versetzt Kreaturen in einen magischen Schlaf. Würfle 5W8. Die Summe gibt an, auf wie viele Trefferpunkte an Kreaturen dieser Zauber wirken kann. Kreaturen im Umkreis von sechs Metern um einen Punkt deiner Wahl innerhalb der Reichweite sind in aufsteigender Reihenfolge ihrer aktuellen Trefferpunkte betroffen (bewusstlose Kreaturen werden ignoriert).

Beginnend mit der Kreatur mit den niedrigsten aktuellen Trefferpunkten verliert jede Kreatur, auf die der Zauber wirkt, das Bewusstsein, bis die Wirkungsdauer endet, der Schlafende Schaden erleidet oder jemand eine Aktion ausführt, um den Schlafenden aufzuwecken. Subtrahiere die Trefferpunkte jeder Kreatur von der Summe, bevor du zur Kreatur mit den nächstniedrigsten Trefferpunkten übergehst. Die Trefferpunkte einer Kreatur müssen kleiner oder gleich der verbleibenden Summe sein, damit der Zauber auf die Kreatur wirkt.

Der Zauber wirkt nicht auf Untote und Kreaturen, die nicht bezaubert werden können.

Auf höheren Grad: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, würfelst du für jeden Grad über dem 1. zusätzlich 2W8.

SCHOCKGRIFF

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein Blitz springt von deiner Hand auf eine Kreatur über, die du zu berühren versuchst, und versetzt ihr einen elektrischen Schlag. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Du bist beim Angriffswurf im Vorteil, wenn das Ziel eine Rüstung aus Metall trägt. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 Blitzschaden und kann erst zu Beginn seines nächsten Zuges Reaktionen ausführen.

Der Schaden des Zaubers steigt um je 1W8, wenn du die 5. Stufe (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

SCHUTZ VOR GUT UND BÖSE

Bannmagie des 1. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (Weihwasser oder Silber- und Eisenpulver, das der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu zehn Minuten

Bis der Zauber endet, ist eine willige Kreatur, die du berührst, vor bestimmten Typen von Kreaturen geschützt: Aberrationen, Feenwesen, Himmlische, Unholde und Untote.

Der Schutz gewährt mehrere Vorteile. Angriffswürfe von Kreaturen dieses Typs sind bei Angriffen auf das Ziel im Nachteil. Das Ziel kann auch nicht von ihnen bezaubert, verängstigt oder besessen sein. Ist das Ziel bereits von einer solchen Kreatur bezaubert, verängstigt oder besessen, ist das Ziel bei jedem neuen Rettungswurf gegen den entsprechenden Effekt im Vorteil.

SCHWACHE GENESUNG

Bannzauber 2. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du berührst eine Kreatur und beendest entweder eine Krankheit oder einen Zustand, unter dem sie leidet. Mögliche Zustände sind blind, gelähmt, taub oder vergiftet.

SEGNET

Verzauberung 1. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Neun Meter

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

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu einer Minute

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

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

SPRACHEN VERSTEHEN

Erkenntniszauber 1. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (je eine Prise Ruß und Salz)

Wirkungsdauer: Eine Stunde

Für die Wirkungsdauer verstehst du die wörtliche Bedeutung jeder gesprochenen Sprache, die du hörst. Außerdem verstehst du jede Schriftsprache, die du liest, sofern du die Oberfläche berührst, auf der die Worte geschrieben stehen. Eine Seite Text zu lesen dauert etwa eine Minute.

Dieser Zauber entschlüsselt weder Geheimbotschaften in Texten noch Glyphen wie Arkane Siegel, die nicht Teil der geschriebenen Sprache sind.

STRAHL DER ÜBELKEIT

Nekromantie 1. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein Strahl widerlicher grünlicher Energie schießt auf eine Kreatur in Reichweite zu. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Triffst du, erleidet das Ziel 2W8 Giftschaden und muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Schlägt der Rettungswurf fehl, ist es bis zum Ende deines nächsten Zugs zusätzlich vergiftet.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des zweiten oder eines höheren Grades, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 1. um 1W8.

TASCHENSPIELEREI

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 3 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Bis zu einer Stunde

Dies ist ein einfacher Zaubertrick, den Zauberlehrlinge zum Üben verwenden. Du erzeugst einen der folgenden magischen Effekte in Reichweite:

- Du erzeugst einen unmittelbaren, harmlosen sensorischen Effekt, etwa einen Funkenregen, einen Windstoß, eine leise Melodie oder einen merkwürdigen Geruch.
- Du entzündest oder löschst unmittelbar eine Kerze, eine Fackel oder ein kleines Lagerfeuer.
- Du kannst unmittelbar einen Gegenstand, der nicht größer als ein Würfel mit 0,3 Metern Kantenlänge ist, säubern oder verschmutzen.
- Du kannst nicht lebendes Material, das nicht größer als ein Würfel mit 0,3 Metern Kantenlänge ist, abkühlen, erhitzen oder würzen. Dies hält eine Stunde lang an.
- Du lässt einen Farbfleck, ein Mal oder ein Symbol eine Stunde lang auf einem Gegenstand oder einer Oberfläche erscheinen.
- Du erzeugst ein nichtmagisches Schmuckstück oder ein illusorisches Bild, das in deine Hand passt und das bis zum Ende deines nächsten Zuges erhalten bleibt.

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

THAUMATURGIE

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Neun Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Bis zu einer Minute

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

- Deine Stimme klingt eine Minute lang bis zu dreimal so laut wie sonst.
- Du lässt eine Minute lang Flammen auflodern, stärker oder schwächer leuchten oder ihre Farbe ändern.

- Du verursachst eine Minute lang ein harmloses Beben im Boden.
- Du erzeugst einen unmittelbaren Klang, der von einem Punkt deiner Wahl in Reichweite ausgeht, etwa Donnerrollen, das Krächzen eines Raben oder bedrohliches Flüstern.
- Du lässt unmittelbar eine unverschlossene Tür oder ein unverschlossenes Fenster auffliegen oder zuschlagen.
- Du veränderst eine Minute lang das Aussehen deiner Augen.

Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, können bis zu drei seiner einminütigen Effekte gleichzeitig wirken, und du kannst einen der Effekte als Aktion beenden.

UNSICHTBARKEIT

Illusion 2. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (eine Wimper, mit Gummiarabikum ummantelt)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu einer Stunde

Eine Kreatur, die du berührst, wird unsichtbar, bis der Zauber endet. Alles, was das Ziel trägt, ist unsichtbar, solange es an der Person bleibt. Der Zauber endet, sobald das Ziel einen Angriff ausführt oder selbst einen Zauber wirkt.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades, kannst du für jeden Grad über dem 2. eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

WAFFE DES GLAUBENS

Hervorrufung 2. Grades

Zeitaufwand: Eine Bonusaktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Eine Minute

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

Als Bonusaktion in deinem Zug kannst du die Waffe um bis zu sechs Meter bewegen und einen weiteren Angriff gegen eine Kreatur im Radius von 1,5 Metern von ihr ausführen.

Die Waffe kann eine Form deiner Wahl annehmen. Kleriker von Gottheiten, die mit einer bestimmten Waffe assoziiert sind – wie St. Cuthbert mit seinem Streitkolben und Thor mit seinem Hammer –, lassen den Effekt des Zaubers wie diese Waffe aussehen.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher nutzt, erhöht sich der Schaden für je zwei Grade über dem 2. um $1W8$.

WUNDEN HEILEN

Hervorrufung 1. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Kreatur, die du berührst, gewinnt Trefferpunkte in Höhe von $1W8 + \text{dein Zauberwirken-Attributsmodifikator}$ zurück. Dieser Zauber wirkt nicht auf Untote oder Konstrukte.

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz 2. Grades oder höher nutzt, steigt die Heilung für jeden Grad über dem 1. um $1W8$.

ZERBERSTEN

Hervorrufung 2. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 18 Meter

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

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Von einem Punkt deiner Wahl innerhalb der Reichweite geht ein schmerzhaft lautes Klingelgeräusch aus. Alle Kreaturen im Radius von drei Metern um diesen Punkt müssen einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, erleiden sie $3W8$ Schallschaden. Bei erfolgreichem Rettungswurf erleiden sie die Hälfte des Schadens. Kreaturen aus anorganischem Material wie Stein, Kristall oder Metall sind beim Rettungswurf im Nachteil.

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

Auf höheren Graden: Wirkst du diesen Zauber, indem du einen Zauberplatz 3. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 2. um $1W8$.

ANHANG: ZUSTÄNDE

Ein Zustand verändert vorübergehend die Fähigkeiten einer Kreatur. Die Definitionen auf dieser Seite legen fest, was mit einer Kreatur geschieht, während ein Zustand auf sie wirkt.

Wirkungsdauer: Ein Zustand hält entweder an, bis er aufgehoben wird – der Liegend-Zustand wird beispielsweise durch Aufstehen aufgehoben –, oder die Wirkungsdauer wird von seinem Auslöser bestimmt.

Nicht stapelbar: Fügen mehrere Auslöser einer Kreatur denselben Zustand zu, hat jede Instanz des Zustands ihre eigene Wirkungsdauer, doch die Effekte des Zustandes werden nicht stärker. Eine Kreatur hat entweder einen Zustand oder nicht.

BETÄUBT

- Eine betäubte Kreatur ist kampfunfähig (siehe entsprechenden Zustand), kann sich nicht bewegen und nur stockend sprechen.
- Die Kreatur scheitert bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen automatisch.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur sind im Vorteil.

BEWUSSTLOS

- Eine bewusstlose Kreatur ist kampfunfähig (siehe entsprechenden Zustand), kann sich nicht bewegen oder sprechen und ist sich ihrer Umgebung nicht bewusst.
- Die Kreatur lässt fallen, was auch immer sie hält, und erleidet den Zustand liegend.
- Die Kreatur scheitert bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen automatisch.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur sind im Vorteil.
- Jeder Treffer, der die Kreatur trifft, ist kritisch, wenn sich der Angreifer in einem maximalen Abstand von 1,5 Metern von der Kreatur befindet. Verängstigt

BEZAUBERT

- Eine bezauberte Kreatur kann den Zauberwirker nicht angreifen oder als Ziel für schädigende Fähigkeiten oder magische Effekte wählen.
- Der Zauberwirker ist bei Attributswürfen, die soziale Interaktionen mit der Kreatur betreffen, im Vorteil.

BLIND

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

FESTGESETZT

- Die Bewegungsrate einer festgesetzten Kreatur wird zu 0, und es kann kein Bonus auf die Bewegungsrate genutzt werden.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur sind im Vorteil, die Angriffswürfe der Kreatur selbst im Nachteil.
- Die Kreatur ist bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen im Nachteil.

GELÄHMT

- Eine gelähmte Kreatur ist kampfunfähig (siehe entsprechenden Zustand) und kann weder sich bewegen noch sprechen.
- Die Kreatur scheitert bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen automatisch.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur sind im Vorteil.
- Jeder Treffer, der die Kreatur trifft, ist kritisch, wenn sich der Angreifer in einem maximalen Abstand von 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

GEPACKT

- Die Bewegungsrate einer gepackten Kreatur wird zu 0, und es kann kein Bonus auf die Bewegungsrate genutzt werden.
- Der Zustand endet, wenn die packende Kreatur kampfunfähig ist (siehe den entsprechenden Zustand).
- Der Zustand endet auch, wenn ein Effekt die gepackte Kreatur aus der Reichweite der packenden Kreatur oder ihres packenden Effekts entfernt, etwa durch den Zauber *Donnerwohle*.

KAMPFUNFÄHIG

- Eine kampfunfähige Kreatur kann weder Aktionen, Bonusaktionen noch Reaktionen ausführen.
- Die Konzentration der Kreatur ist unterbrochen.

LIEGEND

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

TAUB

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

UNSICHTBAR

- Eine unsichtbare Kreatur kann nicht ohne die Hilfe von Magie oder besonderen Sinnen gesehen werden. Um sich zu verstecken, wird die Kreatur komplett verschleiert. Die Position der Kreatur kann aus Geräuschen, die sie macht, oder Spuren, die sie hinterlässt, abgeleitet werden.
- Angriffswürfe gegen die Kreatur sind im Nachteil, die Angriffswürfe der Kreatur selbst im Vorteil.

VERÄNGSTIGT

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

VERGIFTET

- Eine vergiftete Kreatur ist bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.