

TASHAS KESSEL MIT ALLEM



IMPRESSUM

13+

Chefdesigner: Jeremy Crawford
Künstlerische Leitung: Kate Irwin

Design: Dan Dillon, Ben Petrisor, F. Wesley Schneider, Elisa Teague

Zusätzliches Design: Bill Benham, Adam Lee, Ari Levitch, Christopher Perkins, Taymoor Rehman, Kate Welch, Ray Winninger

Regelentwicklung: Jeremy Crawford, Dan Dillon, Ben Petrisor, Taymoor Rehman

Redaktion: Michele Carter, Christopher Perkins, Jessica Ross, F. Wesley Schneider, James Wyatt

Cheflayouterin: Trish Yochum

Layout: Trystan Falcone, Emi Tanji

Titelbild: Magali Villeneuve

Grafiker: Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Christopher Burdett, Sidharth Chaturvedi, David René Christensen, Nikki Dawes, Olga Drebas, Caroline Gariba, Sam Keiser, Julian Kok, Titus Lunter, Andrew Mar, Marcela Medeiros, Brynn Metheney, Robson Michel, Scott Murphy, Irina Nordsol, Robin Olausson, Claudio Pozas, Livia Prima, April Prime, David Sladek, Crystal Sully, Brian Valeza, Svetlin Velinov, Anna Veltkamp, Shawn Wood, Zuzanna Wuzyk, Kieran Yanner

Konzeptgrafiker: Shawn Wood

Projekttechnik: Cynda Callaway
Bildgebende Technik: Kevin Yee
Vorstufenspezialist: Jefferson Dunlap

D&D GAME STUDIO

Ausführender Produzent: Ray Winninger

Chefdesigner: Jeremy Crawford, Christopher Perkins
Design-Manager: Steve Scott

Designabteilung: F. Wesley Schneider, Dan Dillon, Adam Lee, Ari Levitch, Ben Petrisor

Künstlerische Leitung: Richard Whitters

Grafikabteilung: Kate Irwin, Emi Tanji, Trish Yochum, Shawn Wood

Leitender Produzent: Dan Tovar

Produzenten: Bill Benham, Lea Heliotis

Direktor Produktmanagement: Liz Schuh

Lizenzmanagerin: Hilary Ross

Produktmanager: Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross

Markenmanagerin: Shelly Mazzanoble

Öffentlichkeitsarbeit: Greg Tito

Community-Managerin: Brandy Camel

Dieses Buch enthält einige Inhalte, die zuerst im *Abenteurerhandbuch für die Schwertküste* (2015), im *Guildmasters' Guide to Ravnica* (2018), in *Eberron: Aufstieg aus dem letzten Krieg* (2019) und in *Mythic Odysseys of Theros* (2020) erschienen sind.



AUF DEM TITELBILD

Auf diesem Bild von Magali Villeneuve verzaubert die Magierin Tasha mit einem Zauberbuch in der Hand ein Gebräu in ihrem magischen Kessel.

Disclaimer: Hierin befinden sich die Beobachtungen der Erzmagierin Tasha. Sie wurde später als Hexenkönigin und dann Iggwilv bekannt, und gehört zu den größten Magiern in der Geschichte des Multiversums. Wir befürchten, dass in diesen Notizen ein Zauberspruch versteckt wurde und haben diesen Band daher mit mächtigen Schutzzaubern versehen. Wenn du dies liest, wurde der erste Schutzzauber bereits gebrochen! Wenn du es wagst, weiterzulesen, können wir weder die Sicherheit deiner Seele garantieren – noch, dass du kein Portal zu einer anderen Existenzebene öffnest. Falls ein Portal erscheint, bete, dass nichts Schlimmeres als Tashas Mutter Baba Yaga erscheint. Und falls die Muster aller Hexen erscheint, lass nur Lob über ihre Tochter erklingen. Oder biete ihr Muffins an. Sie liebt Muffins.

620C7878100001 DE

ISBN: 978-0-7869-6776-6

Englische Erstausgabe: November 2020

Deutsche Erstausgabe: Juni 2022

9 8 7 6 5 4 3 2 1



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, das Drachen-Und-Zeichen, alle anderen Produktnamen von Wizards of the Coast und ihre jeweiligen Logos sind Marken von Wizards of the Coast in den USA und anderen Ländern. Alle Charaktere und ihre Erkennungsmerkmale sind Eigentum von Wizards of the Coast. Das in dieser Erklärung beschriebene Material ist durch das Urheberrecht der Vereinigten Staaten von Amerika und weltweit durch internationale Verträge über geistiges Eigentum geschützt. Jegliche Reproduktion oder nicht autorisierte Verwendung des hierin enthaltenen Materials oder einer Grafik ist ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Wizards of the Coast untersagt.

Gedruckt in China. ©2022 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont. CH. Vertreten durch: [Hasbro.De](https://www.hasbro.de) Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL, Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

INHALTSVERZEICHNIS

Wie du dieses Buch verwendest	4	Zauberer.....	74	Lebensbrunnen-Tätowierung.....	125
Kapitel 1: Charakteroptionen	7	Optionale Klassenmerkmale.....	74	Lehrbuch des Herzwebers.....	126
Anpassen deines Ursprungs.....	7	Uhrwerkseele.....	75	Leier des Bauens.....	126
Fertigkeiten ändern.....	8	Ungewöhnlicher Verstand.....	76	Libram der Seelen und des	
Unterklasse ändern.....	8	Talente.....	78	Fleisches.....	126
Artifizient.....	9	Kapitel 2: Gruppen-Schutzherren	83	Lubas Tarokka der Seelen.....	126
Klassenmerkmale.....	10	So funktionieren Schutzherren.....	83	Mächtiger Diener von Leuk-o.....	128
Alchemist.....	14	Adliger.....	84	Mantel der Natur.....	130
Artillerist.....	16	Akademie.....	86	Maskerade-Tätowierung.....	130
Kampfschmied.....	17	Gilde.....	88	Mondsichel.....	130
Rüstungsschmied.....	19	Militärverband.....	90	Mystische-Klaue-Tätowierung.....	130
Artifizientendurchdringungen.....	21	Religiöser Orden.....	93	Phiole des Blutquells.....	131
Barbar.....	25	Souverän.....	95	Prothese.....	131
Optionale Klassenmerkmale.....	25	Uraltes Wesen.....	97	Räuchergefäß des Gläubigen.....	131
Pfad der Bestie.....	25	Verbrechersyndikat.....	99	Schattenfell-	
Pfad der Wilden Magie.....	26	Sein eigener Schutzherr sein.....	101	Brandzeichentätowierung.....	131
Barde.....	28	Kapitel 3: Magisches		Schattenfell-Scherbe.....	132
Optionale Klassenmerkmale.....	28	Sammelsurium	103	Scherbe der außerweltlichen	
Schule der Eloquenz.....	29	Zauber.....	103	Essenz.....	132
Schule der Schöpfung.....	30	Aberration beschwören.....	104	Scherbe der elementaren Essenz.....	132
Druide.....	31	Blitzköder.....	104	Scherbe des Fernen Reichs.....	132
Optionale Klassenmerkmale.....	31	Celestisches Wesen beschwören.....	105	Schlingengriff-Tätowierung.....	133
Zirkel der Sporen.....	32	Dröhnende Klinge.....	106	Schutz-Tätowierung.....	133
Zirkel der Sterne.....	34	Elementar beschwören.....	106	Schutzverse.....	133
Zirkel des Wildfeuers.....	35	Feenwesen beschwören.....	106	Tätowierung des Erleuchtens.....	134
Hexenmeister.....	37	Gedankensplitter.....	107	Tätowierung des Zauberwirkers.....	134
Optionale Klassenmerkmale.....	37	Geistwolke.....	107	Trommel des Perkussionisten.....	134
Schauerliche Anrufungen: Optionen....	38	Grünfeuerklinge.....	108	Wächteremblem.....	134
Abgründiger.....	39	Intellektfestung.....	108	Zähne von Dahlver-Nar.....	135
Dschinn.....	40	Katastrophenklinge.....	109	Ziehharmonika des Zechers.....	135
Kämpfer.....	42	Konstrukt beschwören.....	109		
Optionale Klassenmerkmale.....	42	Schattenbrut beschwören.....	109	Kapitel 4: Werkzeuge des	
Manöver-Optionen.....	43	Schwertexplosion.....	110	Spielleiters	139
Psi-Krieger.....	44	Tashas ätzendes Gebräu.....	110	Sitzung null.....	139
Runenritter.....	45	Tashas außerweltliche Gestalt.....	111	Sidekicks.....	142
Kampfmeister: Optionen.....	47	Tashas Gedankenpeitsche.....	111	Krieger.....	142
Kleriker.....	49	Tier beschwören.....	111	Spezialist.....	144
Optionale Klassenmerkmale.....	49	Traum vom blauen Schleier.....	112	Zauberwirker.....	146
Domäne der Dämmerung.....	50	Unhold beschwören.....	113	Mit Monstern verhandeln.....	148
Domäne des Friedens.....	51	Untoten beschwören.....	113	Übernatürliche Gegenden.....	150
Domäne der Ordnung.....	52	Zauber individuell gestalten.....	114	Befall.....	150
Magier.....	54	Magische Gegenstände.....	115	Fernes Reich.....	152
Optionale Klassenmerkmale.....	54	Absorbierende Tätowierung.....	117	Gesegnete Strahlen.....	154
Klingengesang.....	54	Allzweckwerkzeug.....	117	Heimsuchungen.....	155
Orden der Schreiber.....	55	Amulett der Hingabe.....	118	Psychische Resonanz.....	157
Mönch.....	57	Archiv der Astromantik.....	118	Spiegelzone.....	159
Optionale Klassenmerkmale.....	57	Arkane Grimoire.....	118	Zerrüttete Magie.....	160
Weg des Astralen Selbst.....	58	Astrale Scherbe.....	118	Magische Phänomene.....	162
Weg der Barmherzigkeit.....	59	Atlas der endlosen Horizonte.....	118	Emotionale Echos.....	162
Paladin.....	61	Baba Yagas Mörser und Stößel.....	119	Magische Pilze.....	163
Optionale Klassenmerkmale.....	61	Betrügerisches Manuskript.....	120	Mimik-Kolonien.....	163
Schwur des Ruhmes.....	62	Blutdurst-Tätowierung.....	120	Mystische Stürme.....	164
Schwur der Wachsamen.....	63	Dämonikon von Iggwilv.....	120	Unirdische Straßen.....	166
Schurke.....	65	Donnernde Abhandlung.....	122	Urfrucht.....	166
Optionale Klassenmerkmale.....	65	Feenwild-Scherbe.....	122	Verwunschene Quellen.....	168
Phantom.....	65	Geisterschritt-Tätowierung.....	122	Natürliche Gefahren.....	169
Seelenmesser.....	66	Glockenzweig.....	122	Auf andere Kreaturen stürzen.....	169
Waldläufer.....	68	Handbuch der Alchemie.....	123	Ins Wasser stürzen.....	169
Optionale Klassenmerkmale.....	68	Kessel der Wiedergeburt.....	123	Lawine.....	169
Feenwanderer.....	70	Kodex des Ebenenrufers.....	123	Zauberentsprechungen von	
Hüter des Schwarms.....	71	Kristallchronik.....	124	natürlichen Gefahren.....	169
Herr der Tiere: Optionen.....	73	Krummstab von Rao.....	124	Rätsel.....	171
				Rätselillustrationen.....	189

WIE DU DIESES BUCH VERWENDEST

Tashas Kessel mit Allem bietet zahlreiche neue Möglichkeiten für DUNGEONS & DRAGONS. Auf unserer Reise durch diese Möglichkeiten begleiten uns die Notizen der Magierin Tasha. Tasha ist die Schöpferin des Zaubers *Tashas fürchterlicher Lachanfall* und ihr Leben ist eines der traditionsreichsten im D&D-Multiversum. Tasha wurde von Baba Yaga, der Mutter aller Hexen selbst aufgezogen. Sie zog durch die Welt von Greyhawk und wurde zum Freund und manchmal Feind anderer berühmter Abenteurer, darunter Mordenkainin. Im Laufe der Zeit regierte sie als Hexenkönigin und änderte später ihren Namen zu Iggwilv – eine Legende, die geflüstert, gefürchtet und bewundert wird.

Dieses Buch wurde sowohl für Spieler als auch für Spielleiter geschrieben. Es bietet Möglichkeiten zur Erweiterung von Charakteren und Kampagnen, egal, ob du in Greyhawk, in einer anderen offiziellen D&D-Kampagnenwelt oder deiner selbst erschaffenen Welt Abenteuer bestreitest.

WAS DICH IN DIESEM BUCH ERWARTET

- Kapitel 1** ist randvoll mit neuen Merkmalen und Unterklassen für die Klassen im *Spielerhandbuch*. Es stellt zudem den Artifizienten vor, einen Meister magischer Erfindung. Das Kapitel bietet zudem Talente für Gruppen, die sie benutzen.
- Kapitel 2** enthält Schutzherren, die eine der treibenden Kräfte hinter den Abenteuern deiner Gruppe werden können.
- Kapitel 3** erstrahlt voller neuer magischer Möglichkeiten, darunter Zauber, magische Zauberbücher, Artefakte und mit Magie durchdrungene Tätowierungen – sie können von Spielercharakteren und Monstern gleichermaßen verwendet werden.
- Kapitel 4** enthält zahlreiche Regeln, die ein SL in die Kampagne einbauen kann. Dazu gehören auch Regeln für Sidekicks, die mit den Spielercharakteren Stufen aufsteigen, und Regeln für übernatürliche Umgebungen. Das Kapitel endet mit einer Sammlung an Rätseln, die sofort in jedes Abenteuer eingebracht werden können, das der SL mit einigen Kopfnüssen aufpeppen möchte.

ALLES IST OPTIONAL

Alles in diesem Buch ist optional. Jede Gruppe entscheidet unter der Leitung des SL, welche dieser Möglichkeiten sie in eine Kampagne einbringen möchte. Du kannst einige, alle oder gar keine nutzen. Wir empfehlen, die auszuwählen, die am besten zur Geschichte deiner Kampagne und dem Spielstil deiner Gruppe passen.

Welche Möglichkeiten du auch benutzt, dieses Buch stützt sich auf die Regeln im *Spielerhandbuch*, im *Monsterhandbuch* und im *Spielleiterhandbuch*. Es kann mit Optionen in *Xanathars Ratgeber für Alles* und anderen D&D-Büchern kombiniert werden.

UNEARTHED ARCANA

Ein Großteil des Materials in diesem Buch erschien ursprünglich in „Unearthed Arcana“, einer Reihe von Online-Artikeln, in denen wir Regeln erkunden, die vielleicht offizielle Teile des Spiels werden. Einige Teile von „Unearthed Arcana“ fanden bei den Fans keinen Anklang und wurden beiseitegelegt. Das Material von „Unearthed Arcana“, das die Möglichkeiten in den folgenden Kapiteln inspirierte, wurde gut aufgenommen und dank den Rückmeldungen von Tausenden von D&D-Fans in die hier vorgestellte, veröffentlichte Form verfeinert.

ZEHN ZU BEACHTENDE REGELN

1. DER SL BESTIMMT DIE REGELN

Die Regeln von D&D umfassen viele der unerwarteten Wendungen, die im Spiel auftauchen. Es gibt jedoch so viele Möglichkeiten, dass die Regeln nicht alles abdecken können. Wenn du auf etwas triffst, für das es keine Regel gibt, oder wenn du dir nicht sicher bist, wie eine Regel interpretiert werden soll, entscheidet der SL, wie es weitergeht. Dabei strebt er eine Lösung an, die der gesamten Gruppe den meisten Spielspaß bietet.

2. AUSNAHMEN ERSETZEN ALLGEMEINE REGELN

Allgemeine Regeln bestimmen jeden Teil des Spiels. Die Kampfregeln legen beispielsweise fest, dass Angriffe mit Nahkampfwaffen Stärke verwenden und Angriffe mit Fernkampfwaffen Geschicklichkeit. Das ist eine allgemeine Regel – und eine allgemeine Regel gilt, solange etwas im Spiel nicht ausdrücklich etwas anderes vorgibt.

Das Spiel enthält auch Elemente wie Klassenmerkmale, Zauber, magische Gegenstände und Monsterfähigkeiten, die manchmal einer allgemeinen Regel widersprechen. Wenn eine Ausnahme und eine allgemeine Regel nicht übereinstimmen, gewinnt die Ausnahme. Wenn beispielsweise ein Merkmal angibt, dass du für Nahkampf-Waffenangriffe dein Charisma verwenden kannst, kannst du dies tun, obwohl diese Aussage nicht der allgemeinen Regel entspricht.

3. VORTEIL UND NACHTEIL

Selbst wenn dir mehr als ein Faktor einen Vorteil oder Nachteil bei Würfeln gibt, erhältst du ihn nur einmal. Falls du für denselben Wurf im Vorteil und Nachteil bist, heben sie sich gegenseitig auf.

4. REAKTIONSZEIT

Dank bestimmter Spielfunktionen kannst du eine besondere Aktion ausführen, die als Reaktion auf ein Ereignis bezeichnet wird. Gelegenheitsangriffe und der Zauber *Schild* sind zwei typische Reaktionen. Wenn du nicht sicher bist, wann eine Reaktion in Bezug auf ihren Auslöser auftritt, gilt folgende Regel: Die Reaktion erfolgt nach ihrem Auslöser, sofern in der Beschreibung der Reaktion nicht ausdrücklich etwas anderes

Mein lieber, niedlicher, glücklicher Leser,

Ihr kennt mich. Ihr habt von meinen Heldentaten gehört. Ihr habt meine Titel verbreitet: Natasha die Dunkle, Hura von Ket, Baba Yagas Tochter, Hexe par excellence und – falls niemand beeindruckt werden muss – einfach nur Tasha.

Länger als ich zugeben möchte habe ich nach Geheimnissen und Wundern gesucht, die jeder Beschreibung spotten. (Nun, Wunder, die den Beschreibungen derer spotten, die nicht wie ich in der tanzenden Hütte einer Unsterblichen aufgewachsen sind.) In diesem Band findet Ihr eine Auswahl der Kuriositäten, die ich während meiner Reisen dokumentiert habe, darunter auch meine Heldentaten mit der Gemeinschaft der Sieben, meine Studien mit dem ursprünglichen, verrückten Erzmagier Zagig Yragerne und meine Korrespondenz mit weltreisenden – und scheinheiligen – Berühmtheiten wie Mordenkainen. Leider wurde auf Wunsch von Mordenkainen einer Expertengruppe der Greyhawk-Zauberergilde die redaktionelle Kontrolle über diese Arbeit übertragen. Mir wurde aber versichert, dass es sich um ein höchst angesehenes Bildungszentrum und keine ausgeklügelten Schwindler handelt, die noble Trampel betrügen. Infolgedessen wurde mir mitgeteilt, dass einige meiner „weniger traditionellen“ Erkenntnisse mit zahlreichen Regeln versehen wurden, um den vermeintlichen „sicheren Fortbestand der mystischen Künste und allen Lebens im Multiversum“ zu gewährleisten.

Kein Ding. Durch eine Kombination unwiderlegbarer Argumente und Zauber haben ich die Redaktion davon überzeugt, mir eine Vorabkopie ihrer Arbeit zu übergeben.

Bei der Überprüfung habe ich eine Reihe hilfreicher Randnotizen hinzugefügt. Ich gehe davon aus, dass kluge Köpfe unter Einbeziehung meiner Einsicht, Führung, Drohungen und Kritik über alles verfügen, um ihre Forschungen der unendlichen Kühnheit des Multiversums voranzutreiben. Und selbst wenn nicht, lest weiter. Vielleicht lernt Ihr etwas, vor dem sich meine Erzmagier-Halbkollegen fürchten.

Für Euch, lieber Leser, öffne ich den Schleier der Realität. Sammelt Euren Mut und werft einen Blick hinein.

– TASHA

angegeben ist. Nachdem du eine Reaktion ausgeführt hast, kannst du erst wieder ab Beginn deines nächsten Zuges eine neue Reaktion ausführen.

5. ÜBUNGSBONUS

Wenn dein Übungsbonus auf einen Wurf angewendet wird, kannst du den Bonus nur einmal deinem Wurf hinzufügen, selbst wenn mehrere Faktoren im Spiel besagen, dass dein Bonus gilt. Wenn mehr als ein Faktor vorgibt, deinen Bonus zu verdoppeln oder zu halbieren, verdoppelst oder halbst du ihn vor der Anwendung nur



einmal. Unabhängig davon, ob der Bonus multipliziert, geteilt oder bei seinem normalen Wert belassen wird, kann er nur einmal pro Wurf verwendet werden.

6. BONUSAKTION-ZAUBER

Wenn du einen Zauber wirken willst, dessen Zeitaufwand eine Bonusaktion beträgt, kannst du davor oder danach in diesem Zug keine weiteren Zauber wirken, Zaubertricks mit einem Zeitaufwand von einer Aktion ausgenommen.

7. KONZENTRATION

Sobald du einen Zauber wirkst oder eine Spezialfähigkeit verwendest, die Konzentration erfordert, endet deine Konzentration auf einen anderen Effekt sofort.

8. TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Temporäre Trefferpunkte sind nicht kumulativ. Wenn du temporäre Trefferpunkte besitzt und weitere erhältst, addierst du diese nicht, es sei denn, eine Spielfunktion behauptet das Gegenteil. Stattdessen entscheidest du, welche temporären Trefferpunkte du behältst.

9. ABRUNDEN

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

10. HAB SPASS

Du musst nicht jede Regel kennen, um D&D zu genießen. Jede Gruppe hat ihren eigenen Stil und verschiedene Arten, um Geschichten zu erzählen und die Regeln zu anzuwenden. Finde heraus, was deiner Gruppe am meisten Spaß macht. Kurz gesagt: folge deinem Glück!



DIE MAGIERIN TASHA STUDIERT
MAGIE VOR DER HÜTTE IHRER
ADOPTIVMUTTER BABA YAGA.

KAPITEL 1

CHARAKTEROPTIONEN

WENN DU DEINEN D&D-CHARAKTER ERSTELLST, kannst du verschiedenste Optionen nutzen wie im *Spielerhandbuch* vorgestellt, um den Abenteuer deiner Träume zu erstellen.

In diesem Kapitel werden die Optionen noch erweitert, sodass sogar noch mehr Charakterkonzepte möglich sind. Wenn du diese Optionen mit denen in *Xanathars Ratgeber für Alles* kombinierst, erschließen sich schier endlose Möglichkeiten für deine Charaktere.

Hier sind die Optionen, die in diesem Kapitel vorgestellt werden:

- Möglichkeit, die Ursprünge deines Charakters anzupassen, indem du einige Volksmerkmale änderst
- Anleitung zum Ändern deiner Unterklasse
- Neue Klasse: Artifizient, Meister magischer Erfindungen
- Klassenmerkmale und Unterklassen für jede Klasse im *Spielerhandbuch*
- Merkmale für alle, die diese optionale Regel anwenden

ANPASSEN DEINES URSPRUNGS

Auf Stufe 1 wählst du verschiedene Aspekte deines Charakters aus, darunter Attributswerte, Volk, Klasse und Hintergrund. Zusammengenommen lassen diese Elemente ein Bild entstehen, welche Herkunft dein Charakter hat, und geben dir die Möglichkeit, viele verschiedene Arten von Charakteren zu erschaffen. Trotz dieser Vielseitigkeit lassen die typischen Völker in D&D wenig oder gar keine Wahl – das macht die Verwirklichung mancher Charakterkonzepte schwierig. Die folgenden Unterabschnitte widmen sich diesem Mangel, indem sie deinem Charaktervolk Spielraum geben, sodass du deine Attributswerte, Sprachen und bestimmte Geübtheiten an deine Vorstellung von deinem Charakter anpassen kannst. Das Volk deines Charakters im Spiel repräsentiert deine Fantasy-Spezies in Kombination mit bestimmten kulturellen Annahmen. Folgende Optionen bedeuten einen Schritt aus diesen Annahmen hinaus, um den Weg für wirklich einzigartige Charaktere freizumachen.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNGEN

Welches D&D-Volk du für deinen Charakter auch auswählst, du bekommst stets ein Merkmal namens Attributswerterhöhung. Diese Erhöhung reflektiert eine archetypische Brillanz in den Abenteurern dieser Art in der Vergangenheit von D&D. Beispiel: Als Zwerg ist deine Konstitution um 2 erhöht, weil Zwergenhelden in D&D oft außergewöhnlich zäh sind.

Die Erhöhung gilt nicht bei allen Zwergen, nur bei Zwergenabenteurern. Sie dient der Verstärkung eines Archetypen. Diese Verstärkung ist dann nützlich, wenn dein Charakter in Richtung Archetyp geht, jedoch nicht, wenn er ihn gar nicht entspricht.

Wenn dein Charakter seinem eigenen Pfad folgen soll, kannst du die Attributswerterhöhung ignorieren und stattdessen solche auswählen, die zu ihm passen. Und so funktioniert es: Nimm die Attributswerterhöhung, die ein Mitglied deines Volks oder deiner Volksunterart erhält, und wende sie auf einen Attributswert deiner Wahl an. Erhältst du mehr als eine Erhöhung, kannst du nicht mehrere Erhöhungen auf den gleichen Attributswert anwenden. Du kannst aber keinen Wert über 20 steigern.

Beispiel: Wenn die Attributswerterhöhung deines Volks oder deiner Volksunterart deine Konstitution um 2 und deine Weisheit um 1 erhöht, könntest du stattdessen auch deine Intelligenz um 2 und dein Charisma um 1 erhöhen.

SPRACHEN

Zum Volk deines Charakters gehören auch Sprachen, die dein Charakter mutmaßlich beherrscht.

Normalerweise sind das die Gemeinsprache und die Sprache deiner Vorfahren. Beispiel: Ein Halbbling-Abenteurer spricht normalerweise die Gemeinsprache sowie Halblingisch. Nun kommt der springende Punkt: D&D-Abenteurer sind außergewöhnlich, und dein Charakter ist möglicherweise mit anderen Sprachen aufgewachsen als denen deines Sprachen-Merkmals.

Zum Anpassen der beherrschten Sprachen kannst du jede Sprache deines Merkmals durch eine Sprache aus folgender Liste ersetzen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Elfish, Finsterländisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch, Halblingisch, Infernalisch, Orkisch, Riesisch, Sylvanisch, Tiefensprache, Urtümlisch oder Zwergisch.

Dein Spielleiter kann der Liste je nachdem, was bei deiner Kampagne angemessen ist, Sprachen hinzufügen oder von ihr entfernen.

ÜBUNG

Manche Völker und Volksunterarten bringen Übung mit sich. Diese Übung ist üblicherweise kulturell bedingt, und dein Charakter ist nicht zwangsläufig mit der jeweiligen Kultur verbunden, oder er hat eine andere Ausbildung durchlaufen. Du kannst jede Übung durch eine andere deiner Wahl ersetzen, wenn du die Einschränkungen der Tabelle zum Übungstausch beachtest.

EIGENER STAMMBAUM

Statt bei der Charaktererschaffung auf der 1. Stufe der vorgegebenen Völker zu wählen, kannst du die folgenden Merkmale wählen, um den Ursprung deines Charakters zu bestimmen. Damit hast du volle Kontrolle darüber, wie die Herkunft deines Charakters seine Persönlichkeit beeinflusst:

Kreaturtyp: Du bist ein Humanoide. Du bestimmst dein Aussehen und ob du anderen deiner Art ähnelst.

Größe: Du bist klein oder mittelgroß (deine Wahl).

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt neun Meter.

Attributswerterhöhung: Ein Attributswert deiner Wahl wird um 2 Punkte erhöht.

Talent: Du erhältst ein Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist.

Variables Merkmal: Du erhältst eine der folgenden Optionen deiner Wahl: a) Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern oder b) Du bist in einer Fertigkeit deiner Wahl geübt.

Sprachen: Du kannst sowohl die Gemeinsprache als auch eine für deinen Charakter passende und vom SL genehmigte Sprache sprechen, lesen und schreiben.

ÜBUNGSTAUSCH

Übung	Ersatzübung
Fertigkeit	Fertigkeit
Rüstung	Einfache Waffe/Kriegswaffe oder Werkzeug
Einfache Waffe	Einfache Waffe oder Werkzeug
Kriegswaffe	Einfache Waffe/Kriegswaffe oder Werkzeug
Werkzeug	Werkzeug oder einfache Waffe

Beispiel: Hochelfenabenteurer sind im Umgang mit Langschwertern geübt, die Kriegswaffen sind. In der Tabelle zum Übungstausch siehst du, dass dein Hochelf diese Übung gegen Übung im Umgang mit anderen Waffen oder mit Werkzeugen tauschen kann. Dein Elf könnte Musiker sein, der im Umgang mit einem Musikinstrument (einem Werkzeugtyp) anstatt mit Langschwertern geübt ist. Auch sind Elfen in der Fertigkeit Wahrnehmung geübt. Dein Elf hat aber vielleicht nicht die elfentypisch scharfen Sinne und ist in einer anderen Fertigkeit geübt, beispielsweise in Auftreten.

Im Kapitel „Ausrüstung“ des *Spielerhandbuchs* findest du Waffen und Werkzeuge, die für einen solchen Tausch geeignet sind, und möglicherweise erlaubt dein Spielleiter zusätzliche Optionen.

PERSÖNLICHKEIT

In der Beschreibung eines Volks werden verschiedene Verhaltensweisen und Persönlichkeitsmerkmale von Abenteurern vorgeschlagen, welche typisch für dieses Volk sind. Du kannst diese Vorschläge ignorieren, egal, ob sie sich auf Gesinnung, Stimmungen, Interessen oder sonstige Persönlichkeitsmerkmale beziehen. Persönlichkeit und Verhalten deines Charakters sind ganz und gar dir überlassen.

FERTIGKEITEN ÄNDERN

Manchmal wählst du Übung in einer Fertigkeit, die für die Kampagne nicht nützlich ist oder nicht zur Geschichte deines Charakters passt. Sprich in diesem Fall mit deinem Spielleiter darüber, die Fertigungsübung durch eine andere zu ersetzen, welche deiner Klasse auf Stufe 1 zur Verfügung steht. Ein passender Zeitpunkt für einen solchen Wechsel kommt, wenn du eine Stufe erreichst, die dir das Merkmal Attributswerterhöhung gewährt: Dein Charakter hat nun ein, zwei Stufen damit verbracht, die neue Fertigkeit einzuüben und die Übung mit der bisherigen vergehen zu lassen.

UNTERKLASSE ÄNDERN

Jede Charakterklasse umfasst die Wahl einer Unterklasse auf Stufe 1, 2 oder 3. Unterklassen repräsentieren ein Spezialisierungsgebiet und bieten bei Stufenaufstiegen unterschiedliche Klassenmerkmale. Mit Genehmigung des Spielleiters kannst du deine Unterklasse ändern, wenn du normalerweise ein neues Unterklassenmerkmal erhalten würdest. Wenn du dich zu dieser Änderung entscheidest, wählst du eine andere Unterklasse aus, die zu deiner Klasse gehört, und ersetzt alle bisherigen Unterklassenmerkmale durch solche deiner neuen Unterklasse bis zur aktuellen Stufe.

TRAININGSZEIT

Wenn du deine Unterklasse ändern willst, verlangst du von deinem Spielleiter möglicherweise, dass du Zeit mit dem Übergang verbringst, um die neue Spezialisierung zu erlernen. Der Übergang erfordert doppelt so viele Tage wie deine Stufe in der neuen Klasse. Je höher also die Stufe, desto mehr musst du lernen.

Der Spielleiter könnte auch einen Geldpreis für das Training, magische Reagenzien oder andere Güter für den Übergang verlangen. Die üblichen Kosten liegen bei 100 GM mal deiner neuen Stufe. Sie können auch um bestimmte Quests erweitert werden. Beispiel: Ein Zauberer, der eine drakonische Blutlinie annehmen will, muss möglicherweise Blut, einen Segen oder beides von einem alten Drachen beschaffen.

Wenn du zu einer Unterklasse zurückkehrst, die du vorher schon mal hattest, entstehen keine Goldkosten, und die Dauer des Übergangs ist halbiert.

PLÖTZLICHE ÄNDERUNG

Manchmal erlebt ein Charakter dramatische Änderungen seiner Glaubenssätze und Fähigkeiten. Wenn der Charakter eine profunde Selbsterkenntnis durchläuft oder einem Wesen oder Ort von überwältigender Schönheit oder Schrecklichkeit begegnet, kann der Spielleiter einen sofortigen Wechsel der Unterklasse gestatten. Einige Beispiele:

- Es ist einem Paladin mit dem Schwur der Hingabe nicht gelungen, seine Heimat vor einer Horde von Dämonen zu beschützen. Nach einer Nacht in reuigem

Gebet erhebt er sich anderntags mit den Merkmalen des Schwurs der Rache und ist bereit, die Horde zur Strecke zu bringen.

- Ein Magier hält ein Nickerchen unter einer Eiche, deren Wurzeln bis ins Feenwild reichen. In seinen Träumen hat er Visionen von mehreren möglichen Zukünften. Als er erwacht, sind seine Unterklassenmerkmale durch die der Schule der Erkenntnismagie ersetzt.
- Eine Klerikerin der Domäne des Krieges hat Jahre mit dem Kampf gegen die Feinde ihres Tempels verbracht. Doch eines Tages spaziert sie über eine sonnendurchstrahlte Waldlichtung, auf der ihr Gott einst Tränen über das Leid der Welt vergossen hat. Als sie aus dem Bach auf der Lichtung trinkt, empfindet sie plötzlich solches Mitgefühl für alle, dass sie nunmehr die Mächte der Domäne des Lebens in sich trägt und lieber heilt als Krieg führt.



ARTIFIZIENT

Artifizienten sind Meister der Erfindung. Mit Genialität und Magie erwecken sie außergewöhnliche Fähigkeiten in Gegenständen. Magie betrachten sie als komplexes System, das auf seine Entschlüsselung und Nutzung in Zaubern und Erfindungen wartet. In den nächsten Abschnitten findest du alle Informationen, um einen dieser Erfinder zu spielen.

Artifizienten nutzen verschiedenste Werkzeuge, um ihre arkane Macht zu kanalisieren. Zum Wirken von Zaubern könnten sie mit Alchemistenausrüstung ein potentes Elixier brauen, mit Kalligrafenausrüstung ein Siegel der Macht oder mit Tüftlerwerkzeug einen Talisman erschaffen. Die Magie von Artifizienten ist an ihre Werkzeuge und Talente gebunden. Nur wenige andere Charaktere können so zielsicher wie sie das jeweils richtige Werkzeug finden oder herstellen.

DIE GNOMISCHE ARTIFIZIENTIN VI UND IHRE MYSTISCHE KANONE, DIE WIE EIN SCHRECKHAHN AUSSIEHT, KÄMPFEN AUF EINEM BLITZZUG.



ARTIFIZIENTEN IN VIELEN WELTEN

Im Multiversum von D&D erschaffen Artifizienten Erfindungen und magische Gegenstände für Krieg und Frieden. Freundlich gesinnte Artifizienten haben schon viele Leben gerettet oder erhellet. Andererseits haben die zerstörerischen Erfindungen anderer Artifizienten zahllose Leben gekostet.

In den Vergessenen Reichen ist die Insel Lantan Heimat vieler Artifizienten, und in der Welt der Drachenzunge gehören viele Tüftlergnome dieser Klasse an. Die seltsamen Technologien beim Grenzgipfel in der Welt von Greyhawk haben einige Leute inspiriert, den Weg des Artifizienten einzuschlagen, und viele Nationen in Mystara beschäftigen Artifizienten, um Luftschiffe und sonstige Wunderwerke funktionstüchtig zu halten.

Artifizienten in der Stadt der Siegel teilen Entdeckungen aus dem ganzen Multiversum miteinander. Der Gnomen-Artifizient Vi betreibt dort ein kosmisches Geschäft und lässt Abenteurer Probleme beheben, die andere für unlösbar halten. Dass Magie in Vis Heimatwelt Eberon als Form der Wissenschaft betrachtet und in der ganzen Gesellschaft genutzt wird, ist im Wesentlichen dem Einfallsreichtum der Artifizienten zu verdanken.

EINEN ARTIFIZIENTEN ERSTELLEN

Artifizienten erfinden innovative Probleme und versuchen sie dann zu lösen – laut und oft mit Kollateralschaden.

– TASHA

Lies zum Erstellen eines Artifizienten die folgenden Unterabschnitte mit Informationen zu Trefferpunkten, Übung und Anfangsausrüstung. Sieh dann in der Tabelle des Artifizienten nach, welche Merkmale du auf welcher Stufe erhältst. Du findest die Beschreibungen der Merkmale im Abschnitt „Merkmale von Artifizienten“.

KLASSENKOMBINATIONEN UND DER ARTIFIZIENT

Wenn deine Gruppe die optionale Regel für Klassenkombinationen aus dem *Spielerhandbuch* verwendet, findest du im Folgenden die Voraussetzungen für den Artifizienten als eine dieser Klassen.

Minimaler Attributswert: Als Charakter mit einer Klassenkombination musst du mindestens eine Intelligenz von 13 haben, um eine Stufe in dieser Klasse aufzusteigen, oder um eine Stufe in einer anderen Klasse aufzusteigen, wenn du bereits ein Artifizient bist.

Übung: Wenn Artifizient nicht deine ursprüngliche Klasse ist, bist du in folgenden Bereichen geübt, wenn du als Artifizient zum erstem Mal eine Stufe aufsteigst: leichte Rüstung, mittelschwere Rüstung, Schilde, Diebeswerkzeug, Tüftlerwerkzeug.

Zauberplätze: Addiere die Hälfte deiner Stufe als Artifizient (aufgerundet) zu den entsprechenden Stufen aus anderen Klassen, um deine verfügbaren Zauberplätze zu bestimmen.

SCHNELLERSTELLUNG

Du kannst einen Artifizienten schnell erstellen, indem du diesen Vorschlägen folgst: Intelligenz sollte dein höchster Attributswert sein, gefolgt von Konstitution oder Geschicklichkeit. Wähle als nächstes den Hintergrund Gildenhandwerker aus.

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W8 pro Stufe als Artifizient

Trefferpunkte auf der 1. Stufe: 8 + Konstitutionsmodifikator

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

ÜBUNG

Rüstungen: Leichte Rüstungen, mittelschwere Rüstungen, Schilde

Waffen: Einfache Waffen

Werkzeuge: Diebeswerkzeug, Tüftlerwerkzeug, ein Handwerkszeug deiner Wahl

Rettungswürfe: Intelligenz, Konstitution

Fertigkeiten: Wähle zwei aus Arkane Kunde, Fingerfertigkeit, Geschichte, Nachforschungen, Wahrnehmung

In verschiedenen Ecken des D&D-Multiversums wurden bereits die Geheimnisse von Schießpulver und Feuerwaffen entdeckt. Wenn dein Spielleiter den Feuerwaffenregeln im *Spielleiterhandbuch* folgt und dein Artifizient schon mit solchen Waffen zu tun hatte, ist dein Artifizient in ihrer Anwendung geübt.

ANFANGSAUSRÜSTUNG

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

- Zwei einfache Waffen deiner Wahl
- Leichte Armbrust mit 20 Bolzen
- Beschlagenes Leder oder Schuppenpanzer deiner Wahl
- Diebeswerkzeug und Kerker-Erkunderausrüstung

Wenn du diese Anfangsausrüstung sowie die Gegenstände deines Hintergrunds nicht nutzt, beginnst du mit 5W4 × 10 GM, um deine Ausrüstung kaufen zu können.

KLASSENMERKMALE

Als Artifizient erhältst du die folgenden Klassenmerkmale, die in der Artifiziententabelle zusammengefasst sind:

MAGISCHES TÜFTELN

Artifizientenmerkmal (1. Stufe)

Du hast gelernt, wie man alltäglichen Gegenständen einen Funken Magie eingibt. Du benötigst Diebeswerkzeug oder Handwerkszeug, um dieses Attribut einzusetzen. Berühre dann als Aktion einen winzigen nichtmagischen Gegenstand und verleihe ihm eine der folgenden magischen Eigenschaften nach Wahl:

- Das Gegenstand spendet in einem Radius von 1,5 Metern helles Licht sowie im Radius von weiteren 1,5 Metern dämmriges Licht.

DER ARTIFIZIENT

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Bekannte Durchdringungen	Durchdringene Gegenstände	Bekannte Zaubertricks	– Zauberplätze pro Zaubergrad –				
						1.	2.	3.	4.	5.
1.	+2	Magisches Tüfteln, Zauberwirken	–	–	2	2	–	–	–	–
2.	+2	Gegenstand durchdringen	4	2	2	2	–	–	–	–
3.	+2	Artifizientenspezialist, Das richtige Werkzeug	4	2	2	3	–	–	–	–
4.	+2	Attributswerterhöhung	4	2	2	3	–	–	–	–
5.	+3	Artifizientenspezialistenmerkmal	4	2	2	4	2	–	–	–
6.	+3	Werkzeug-Expertise	6	3	2	4	2	–	–	–
7.	+3	Geistesblitz	6	3	2	4	3	–	–	–
8.	+3	Attributswerterhöhung	6	3	2	4	3	–	–	–
9.	+4	Artifizientenspezialistenmerkmal	6	3	2	4	3	2	–	–
10.	+4	Eingeweihter magischer Gegenstände	8	4	3	4	3	2	–	–
11.	+4	Zauberspeicher	8	4	3	4	3	3	–	–
12.	+4	Attributswerterhöhung	8	4	3	4	3	3	–	–
13.	+5	–	8	4	3	4	3	3	1	–
14.	+5	Gelehrter magischer Gegenstände	10	5	4	4	3	3	1	–
15.	+5	Artifizientenspezialistenmerkmal	10	5	4	4	3	3	2	–
16.	+5	Attributswerterhöhung	10	5	4	4	3	3	2	–
17.	+6	–	10	5	4	4	3	3	3	1
18.	+6	Meister magischer Gegenstände	12	6	4	4	3	3	3	1
19.	+6	Attributswerterhöhung	12	6	4	4	3	3	3	2
20.	+6	Seele des Artifizienten	12	6	4	4	3	3	3	2

- Wird der Gegenstand von einer Kreatur berührt, gibt er eine aufgenommene Botschaft wieder, die bis zu einer Entfernung von drei Metern zu verstehen ist. Du sprichst die Botschaft aus, während du dem Gegenstand diese Eigenschaft verleihst. Die Wiedergabe kann maximal sechs Sekunden lang sein.
- Der Gegenstand gibt kontinuierlich einen Geruch oder ein nichtsprachliches Geräusch wie Wind, Brandung oder Vogelzwijschern von sich. Das gewählte Phänomen ist bis zu einer Entfernung von drei Metern wahrnehmbar.
- Auf der Oberfläche des Gegenstands erscheint ein statischer optischer Effekt. Dabei kann es sich nach Wunsch um ein Bild, einen Text bis zu 25 Wörter, Linien und Umrisse oder eine Mischung dieser Elemente handeln.

Die ausgewählte Eigenschaft bleibt dauerhaft bestehen. Du kannst als Aktion den Gegenstand berühren und die Eigenschaft entfernen.

Versieh mehrere Gegenstände mit Magie, indem du sie nacheinander berührst, während du dieses Merkmal einsetzt. Ein einzelner Gegenstand kann jedoch nur jeweils eine Eigenschaft erhalten. Die maximale Anzahl der Gegenstände, die du mit diesem Merkmal beeinflussen kannst, entspricht deinem Intelligenzmodifikator (mindestens ein Gegenstand). Wenn du dein Maximum überschreitest, wird die zuerst gewirkte Eigenschaft entfernt und die neue Eigenschaft gewirkt.

ZAUBERWIRKEN

Artifizientenmerkmal (1. Stufe)

Du hast Zauberwirken und Umgang mit Magie gelernt, wobei du die Magie durch Gegenstände kanalisierst. Dabei wirkt es auf Beobachter nicht so, als würdest du auf die übliche Art zaubern, sondern als würdest du Allerweltsgegenstände sowie merkwürdige Erfindungen dazu bringen, Wunder zu wirken.

ERFORDERLICHES WERKZEUG

Du wirkst deine Artifizientenzauber durch dein Werkzeug. Du benötigst einen Zauberfokus, genauer Diebeswerkzeug oder einige Arten von Handwerkszeug.

DIE MAGIE DES ARTIFIZIENTEN

Als Artifizient verwendest du zum Zauberwirken Werkzeuge. Beschreibe beim Wirken deiner Zauber, wie du das Werkzeug einsetzt. Wenn du beispielsweise *Wunden heilen* mit Alchemistenausüstung wirkst, könntest du schnell eine Salbe herstellen. Wenn du den Zauber mit Tüftlerwerkzeug wirkst, hast du vielleicht eine kleine mechanische Spinne, die Wunden verbindet. Der Effekt des Zaubers ist in beiden Fällen gleich.

Solche Details schränken dich weder ein, noch bieten sie einen Vorzug, der über den Effekt des Zaubers hinausgeht. Du musst nicht rechtfertigen, wie du Werkzeuge verwendest. Eine kreative Beschreibung deines Zauberwirkens ist jedoch eine unterhaltsame Möglichkeit, dich von anderen Zauberwirkern abzuheben.

um einen Zauber mit diesem Zauberwirken-Merkmal zu wirken (der Zauber hat also eine „M“-Komponente, wenn du ihn wirkst). Du musst im Umgang mit dem Werkzeug geübt sein, um es auf diese Art zu verwenden. Im Kapitel „Ausrüstung“ des *Spielerhandbuchs* findest du Beschreibungen dieser Werkzeuge.

Wenn du auf der 2. Stufe das Merkmal Gegenstand durchdringen erhalten hast, kannst du jeden Gegenstand mit einer deiner Durchdringungen als Zauberfokus verwenden.

ZAUBERTRICKS (0. GRAD)

Du beherrscht zwei Zaubertricks deiner Wahl aus der Zauberliste des Artifizienten. Auf höheren Stufen erlernst du weitere Artifizientenzauber deiner Wahl (siehe Spalte „Bekannte Zaubertricks“ in der Artifiziententabelle).

Wenn du mit dieser Klasse um eine Stufe aufsteigst, kannst du einen der dir bekannten Artifizientenzauber mit einem anderen deiner Wahl aus der Zauberliste des Artifizienten ersetzen.

ZAUBER VORBEREITEN UND WIRKEN

Die Artifiziententabelle gibt an, wie viele Zauberplätze dir zum Wirken deiner Artifizientenzauber zur Verfügung stehen. Um einen der Zauber des 1. Grads oder höher zu wirken, musst du einen Platz des gleichen oder eines höheren Grads verbrauchen. Verbrauchte Zauberplätze werden durch eine lange Rast wiederhergestellt.

Du bereitest die Liste von Artifizientenzaubern, die dir zum Wirken zur Verfügung stehen, mithilfe der Artifizientenzauberliste vor. Wähle dazu eine Anzahl von Artifizientenzaubern aus, die deinem Intelligenzmodifikator + der Hälfte deiner Artifizientenstufe entsprechen (mindestens einen Zauber). Die Zauber müssen einen Grad aufweisen, für den du Zauberplätze verfügbar hast.

Beispiel: Als Artifizient der 5. Stufe hast du vier Zauberplätze des 1. und zwei Zauberplätze des 2. Grads. Bei einem Intelligenzwert von 14 kann deine Liste vorbereiteter Zauber sechs Zauber des 1. oder 2. Grads in beliebiger Kombination enthalten. Wenn du den 1.-Grad-Zauber *Wunden heilen* vorbereitest, kannst du ihn von einem Zauberplatz des 1. oder 2. Grads wirken. Er wird durch das Wirken nicht von deiner Liste vorbereiteter Zauber entfernt.

Du kannst deine Liste der vorbereiteten Zauber nach einer langen Rast ändern. Das Vorbereiten einer neuen Artifizientenzauberliste erfordert eine gewisse Zeit zum Tüfteln mit dem Zauberfokus: mindestens eine Minute pro Zaubergrad für jeden Zauber auf der Liste.

ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN

Dein Attribut zum Zauberwirken für deine Artifizientenzauber ist Intelligenz. Dank deiner magietheoretischen Kenntnisse kannst du diese Zauber mit überlegener Fertigkeit wirken. Wenn sich ein Artifizientenzauber auf das Attribut zum Zauberwirken bezieht, verwendest du deine Intelligenz. Zusätzlich verwendest du deinen

Intelligenzmodifikator beim Festlegen des SG für Rettungswürfe, wenn du Artifizientenzauber wirkst, und für Angriffswürfe.

Zauberrettungswurf-SG = 8 + dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator

Angriffszauber-Modifikator = dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator

RITUALE WIRKEN

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

ARTIFIZIENTENZAUBERLISTE

Dies ist die Liste der Zauber, die Artifizienten erlernen können. Sie ist nach Zaubergrad sortiert, nicht nach Charakterstufe. Kann ein Zauber als Ritual gewirkt werden, steht nach dem Namen des Zaubers der Zusatz „Ritual“.

Jeder Zauber ist im *Spielerhandbuch* enthalten, es sei denn, er weist ein Sternchen (beschrieben in Kapitel 3) oder zwei auf (Zauber in *Xanathars Ratgeber für Alles*).

ZAUBERTRICKS (0. GRAD)

Ausbessern
*Blitzköder**
Botschaft
*Donnerschlag***
Dornenpeitsche
*Dröhnende Klinge**
*Erfrierung***
Feuerpfeil
Gift versprühen
Göttliche Führung
*Grünfeuerklinge**
Kältestrahl
*Lagerfeuer erschaffen***
Licht
Magierhand
*Magiestein***
Resistenz
Säurespritzer
Schockgriff
*Schwertexplosion**
Tanzende Lichter
Taschenspielerei
Verschonung der Sterbenden

1. GRAD

Alarm (Ritual)
*Elemente absorbieren***
Falsches Leben
*Fangschlinge***
Federfall
Feenfeuer
Heiligtum
Identifizieren (Ritual)
*Katapult***
Lange Schritte
Magie entdecken (Ritual)

Nahrung und Wasser reinigen
Rascher Rückzug
Schmierer
Selbstverkleidung
Springen
*Tashas ätzendes Gebräu**
Wunden heilen

2. GRAD

Arkane Schloss
Attribut verbessern
Beistand
Dauerhafte Flamme
Dunkelsicht
*Feuerwerk***
Gestalt verändern
*Himmelschreiben** (Ritual)*
Magischer Mund (Ritual)
Magische Waffe
Metall erhitzen
Schutz vor Gift
Schwache Genesung
Schweben
Seiltrick
Spinnenklettern
Spinnennetz
Unsichtbares sehen
Unsichtbarkeit
Vergrößern/Verkleinern
Verschwimmen

3. GRAD

Auf Wasser gehen (Ritual)
Elementare Waffe
*Flammenpfeile***
Fliegen
Flimmern

<i>Glyphe des Schutzes</i>	<i>Leomunds geheime Kiste</i>
<i>Hast</i>	<i>Mordenkainens privates</i>
<i>Intellektfestung*</i>	<i>Heiligtum</i>
<i>Magie bannen</i>	<i>Mordenkainens treuer Hund</i>
<i>Nahrung und Wasser erschaffen</i>	<i>Otilukes unverwüstliche Sphäre</i>
<i>Nickerchen**</i>	<i>Stein formen</i>
<i>Schutz vor Energie</i>	<i>Steinhaut</i>
<i>Wasser atmen (Ritual)</i>	<i>Verarbeitung</i>
<i>Wiederbeleben</i>	5. GRAD
<i>Winziger Diener**</i>	<i>Bigbys Hand</i>
4. GRAD	<i>Erschaffung</i>
<i>Arkane Auge</i>	<i>Fertigkeitsermächtigung**</i>
<i>Bewegungsfreiheit</i>	<i>Gegenstände beleben</i>
<i>Elementarverderben**</i>	<i>Steinwand</i>
<i>Konstrukt beschwören*</i>	<i>Steinwandeln**</i>
	<i>Vollständige Genesung</i>

GEGENSTAND DURCHDRINGEN

Artifizientenmerkmal (2. Stufe)

Du kannst jetzt alltägliche Gegenstände mit bestimmten magischen Durchdringungen versehen und sie damit zu magischen Gegenständen machen.

BEKANNTE DURCHDRINGUNGEN

Wenn du dieses Merkmal erhältst, wähle vier Artifizientendurchdringungen zum Erlernen aus dem Abschnitt „Artifizientendurchdringungen“ am Ende der Klassenbeschreibung aus. Auf bestimmten Stufen erlernst du weitere Artifizientendurchdringungen deiner Wahl (siehe Spalte „Bekannte Durchdringungen“ in der Artifiziententabelle).

Wenn du mit dieser Klasse um eine Stufe aufsteigst, kannst du eine der erlernten Artifizientendurchdringungen mit einer neuen ersetzen.

EINEN GEGENSTAND DURCHDRINGEN

Nach einer langen Rast kannst du einen nichtmagischen Gegenstand berühren, mit einer deiner Artifizientendurchdringungen versehen und einen magischen Gegenstand daraus machen. Durchdringungen wirken nur bei bestimmten Gegenständen wie in der Beschreibung der Durchdringung angegeben. Wenn der Gegenstand Einstimmung erfordert, kannst du dich im Moment der Durchdringung auf ihn einstimmen. Wenn du dich später auf den Gegenstand einstimmen willst, musst du dazu dem üblichen Einstimmungsverfahren folgen (siehe Einstimmungsregeln im *Spielleiterhandbuch*).

Deine Durchdringung bleibt dauerhaft im Gegenstand, doch wenn du stirbst, verschwindet sie nach einer deinem Intelligenzmodifikator entsprechenden Anzahl an Tagen (mindestens ein Tag). Die Durchdringung verschwindet auch dann, wenn du deine Kenntnis der Durchdringung ersetzt.

Du kannst nach einer langen Rast mehr als einen nichtmagischen Gegenstand durchdringen. Die maximale Anzahl an Gegenständen ist in der Spalte „Durchdrungene Gegenstände“ der Artifiziententabelle aufgeführt. Du musst die Gegenstände jeweils berühren,

und jede Durchdringung kann nur in einem Gegenstand zugleich wirken. Kein Gegenstand kann mehr als eine deiner Durchdringungen enthalten. Wenn du die maximale Anzahl an Durchdringungen überschreitest, wird die zuerst gewirkte Durchdringung entfernt und die neue Durchdringung gewirkt.

Wenn eine Durchdringung bei einem Gegenstand endet, der noch andere Dinge enthält, beispielsweise bei einem *Nimmervollen Beutel*, erscheint sein Inhalt harmlos in seinem Bereich und um ihn herum.

ARTIFIZIENTENSPEZIALIST

Artifizientenmerkmal (3. Stufe)

Wähle aus, welche Art von Spezialist du bist: Alchemist, Rüstungsschmied, Artillerist oder Waffenschmied. Details findest du am Ende der Klassenbeschreibung. Deine Wahl verleiht dir auf der 5., der 9. und der 15. Stufe jeweils ein Merkmal.

DAS RICHTIGE WERKZEUG

Artifizientenmerkmal (3. Stufe)

Du hast gelernt, genau das Werkzeug herzustellen, das du brauchst: Mit Diebeswerkzeug oder Handwerkszeug kannst du magisch einen Satz Handwerkszeug an einem freien Platz im Radius von 1,5 Metern erzeugen. Dies erfordert eine Stunde unterbrechungsfreie Arbeit, die auch mit einer kurzen oder langen Rast zusammenfallen kann. Das Werkzeug als Produkt der Magie ist nichtmagisch und verschwindet, wenn du dieses Merkmal erneut einsetzt.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Artifizientenmerkmal (4. Stufe)

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

WERKZEUG-EXPERTISE

Artifizientenmerkmal (6. Stufe)

Dein Übungsbonus wird bei allen Attributswürfen verdoppelt, bei denen deine Werkzeug-Expertise zur Anwendung kommt.

GEISTESBLITZ

Artifizientenmerkmal (7. Stufe)

Du kannst jetzt unter Druck Lösungen finden. Wenn du oder eine andere Kreatur in deinem Sichtfeld innerhalb von neun Metern einen Attributs- oder Rettungswurf ausführt, kannst du deine Reaktion verwenden, um dem Wurf deinen Intelligenzmodifikator hinzuzufügen.

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

EINGEWEIHTER MAGISCHER GEGENSTÄNDE

Artifiziëntenmerkmal (10. Stufe)

Du hast dir umfassende Kenntnisse im Erzeugen und Einsetzen magischer Gegenstände erworben:

- Du kannst dich auf bis zu vier magische Gegenstände auf einmal einstimmen.
- Wenn du einen magischen Gegenstand mit Seltenheitsgrad Gewöhnlich oder Ungewöhnlich herstellst, nimmt dies nur ein Viertel der üblichen Zeit in Anspruch und kostet nur die Hälfte an Gold.

ZAUBERSPEICHER

Artifiziëntenmerkmal (11. Stufe)

Du kannst jetzt einen Zauber in einem Gegenstand speichern. Nach einer langen Rast kannst du eine einfache Waffe, eine Kriegswaffe oder einen Gegenstand berühren, der als Zauberfokus dienen kann, und einen Zauber darin speichern. Wähle dazu einen Zauber des 1. oder 2. Grads aus der Artifiziëntenzauberliste aus, der eine Aktion zum Wirken erfordert (er muss nicht vorbereitet sein).

Eine Kreatur, die diesen Gegenstand hält, kann eine Aktion verwenden, um mit ihm die Zauberwirkung zu erzeugen. Dabei kommt dein Attributsmodifikator im Zauberwirken zum Einsatz. Wenn der Zauber Konzentration erfordert, muss die Kreatur sich konzentrieren. Der Zauber verbleibt im Gegenstand, bis er so oft verwendet wurde, wie es dem Doppelten deines Intelligenzmodifikators entspricht (mindestens zweimal), oder bis du dieses Merkmal erneut verwendest, um einen Zauber in einem Gegenstand zu speichern.

GELEHRTER MAGISCHER GEGENSTÄNDE

Artifiziëntenmerkmal (14. Stufe)

Deine Fertigkeit mit magischen Gegenständen vertieft sich:

- Du kannst dich auf bis zu fünf magische Gegenstände auf einmal einstimmen.
- Du kannst alle Voraussetzungen hinsichtlich Klasse, Volk, Zauber und Stufe ignorieren, wenn du einen magischen Gegenstand verwendest oder dich auf ihn einstimmst.

MEISTER MAGISCHER GEGENSTÄNDE

Artifiziëntenmerkmal (18. Stufe)

Du kannst dich auf bis zu sechs magische Gegenstände auf einmal einstimmen.

SEELE DES ARTIFIZIENTEN

Artifiziëntenmerkmal (20. Stufe)

Du hast eine mystische Verbindung mit deinen magischen Gegenständen entwickelt, die du zu deinem Schutz nutzen kannst:

- Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe pro magischem Gegenstand, auf den du aktuell eingestimmt bist.
- Wenn du 0 Trefferpunkte erreichst, aber noch nicht stirbst, kannst du deine Reaktion verwenden, um eine deiner Artifiziëntendurchdringungen zu beenden, wodurch du auf 1 Trefferpunkt statt 0 sinkst.

ARTIFIZIENTENSPEZIALISTEN

Artifiziënten verfolgen viele Disziplinen. Hier sind Spezialistenoptionen, die dir ab der 3. Stufe zur Verfügung stehen.

ALCHEMIST

Die Magie von Alchemisten und Hexen beruht auf einer mächtigen multiversalen Wahrheit: Sterbliche können etwas mit Blasen nicht widerstehen.

– TASHA

Alchemisten sind Experten im Kombinieren von Reagenzien, um mystische Effekte zu bewirken. Sie verwenden ihre Kreationen, um Leben zu geben und zu nehmen. Alchemie ist die älteste der Artifiziëntentraditionen, ihre Vielseitigkeit wird schon lange und in Kriegs- wie Friedenszeiten geschätzt.



ZWIRGENALCHEMIST MIT
MOMUNKULUS-DIENER

HANDWERKLICHES GESCHICK

Alchemistenmerkmal (3. Stufe)

Du bist im Umgang mit Alchemistenausrüstung geübt. Wenn du diese Übung bereits hast, bist du im Umgang mit einem anderen Handwerkszeug deiner Wahl geübt.

ALCHEMISTENZAUBER

Alchemistenmerkmal (3. Stufe)

Du hast bestimmte Zauber stets vorbereitet, wenn du in dieser Klasse bestimmte Stufen erreichst. In der Tabelle der Alchemistenzauber erfährst du mehr. Diese Zauber zählen als Artifizientenzauber für dich, aber sie werden bei der Anzahl vorbereiteter Artifizientenzauber nicht berücksichtigt.

ALCHEMISTENZAUBER

Artifizientenstufe	Zauber
3.	Heilendes Wort, Strahl der Übelkeit
5.	Flammenkugel, Melfs Saurepfeil
9.	Gasförmige Gestalt, Massenheilendes Wort
13.	Dürre, Todesschutz
17.	Todeswolke, Tote erwecken

EXPERIMENTELLES ELIXIER

Alchemistenmerkmal (3. Stufe)

Nach einer langen Rast kannst du magisch ein *Experimentelles Elixier* in einer leeren Flasche erzeugen, die du berührst. Würfle nach der Tabelle für Experimentelle Elixiere, um zu erfahren, welche Wirkung das Elixier auf jemanden hat, der es trinkt. Kreaturen können als Aktion das Elixier trinken oder einer kampfunfähigen Kreatur einflößen.

Du kannst zusätzliche *Experimentelle Elixiere* erzeugen, indem du einen Zauberplatz 1. Grads oder höher aus gibst. In diesem Fall verwendest du deine Aktion, um das Elixier in einer leeren Flasche zu erzeugen, die du berührst, und du wählst den Effekt des Elixiers aus der Tabelle für Experimentelle Elixiere aus.

Zum Erzeugen eines *Experimentelles Elixiers* ist Alchemistenausrüstung erforderlich, und jedes mit diesem Merkmal erzeugte Elixier hält, bis es konsumiert wird oder deine nächste lange Rast endet.

Wenn du in dieser Klasse bestimmte Stufen erreichst, kannst du mehr Elixiere nach einer langen Rast erzeugen: zwei auf der 6. und drei auf der 15. Stufe. Würfle die Wirkungen der Elixiere separat aus. Für jedes Elixier ist eine eigene Flasche erforderlich.

EXPERIMENTELLES ELIXIER

W6 Effekt

- Heilung:** Der Konsument erhält Trefferpunkte in Höhe von 2W4 + deinem Intelligenzmodifikator zurück.
- Flinkheit:** Die Schrittbewegungsrate des Konsumenten ist eine Stunde lang um drei Meter erhöht.
- Unempfindlichkeit:** Der Konsument erhält zehn Minuten lang einen Bonus von +1 RK.

W6 Effekt

- Tapferkeit:** Der Konsument kann W4 würfeln und die Augenzahl eine Minute lang jedem seiner Angriffs- und Rettungswürfe hinzufügen.
- Flug:** Der Konsument erhält zehn Minuten lang eine Flugbewegungsrate von drei Metern.
- Verwandlung:** Der Körper des Konsumenten wird wie beim Zauber *Gestalt verändern* verwandelt. Der Konsument bestimmt die Verwandlung durch den Zauber. Die Wirkung hält zehn Minuten lang an.

GELEHRTER DER ALCHEMIE

Alchemistenmerkmal (5. Stufe)

Du kennst dich meisterlich mit magischen Chemikalien aus. Dadurch sind Heilung sowie Schaden verstärkt, die du mit ihnen bewirkst. Wenn du einen Zauber mithilfe deiner Alchemistenausrüstung als Zauberfokus wirkst, erhältst du bei einem der Zauberwürfe einen Bonus. Dieser Wurf muss Trefferpunkte wiederherstellen oder ein Schadenswurf sein, der Säure-, Feuer-, Giftschaden oder nekrotischen Schaden bewirkt, und der Bonus ist gleich deinem Intelligenzmodifikator (mindestens +1).

STÄRKENDE REAGENZIEN

Alchemistenmerkmal (9. Stufe)

Du kannst stärkende Reagenzien in einige deiner Arbeiten integrieren:

- Wenn eine Kreatur ein *Experimentelles Elixier* von dir zu sich nimmt, erhält sie temporäre Trefferpunkte in Höhe von 2W6 + deinem Intelligenzmodifikator (mindestens einen temporären Trefferpunkt).
- Du kannst *Schwache Genesung* wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen und ohne den Zauber vorzubereiten, sofern du Alchemistenausrüstung als Zauberfokus verwendest. Die Häufigkeit, mit der du dies tun kannst, entspricht deinem Intelligenzmodifikator (mindestens einmal). Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

MEISTER DER ALCHEMIE

Alchemistenmerkmal (15. Stufe)

Du warst schon so vielen Chemikalien ausgesetzt, dass sie kein großes Risiko mehr für dich bedeuten, und kannst sie verwenden, um bestimmte negative Effekte rasch zu beenden:

- Du erhältst Resistenz gegen Säure- und Giftschaden und bist immun gegen den Vergiftet-Zustand.
- Du kannst *Vollständige Genesung* und *Heilung* wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen, den Zauber vorzubereiten oder Materialkomponenten zu benötigen, sofern du Alchemistenausrüstung als Zauberfokus verwendest. Wenn du einen der Zauber mit diesem Merkmal wirkst, kannst du ihn erst nach einer langen Rast erneut wirken.

ARTILLERIST

Einige Artifizienten stellen die schwierigen Fragen:
„Wie wäre es mit noch mehr Kollateralschaden?“

– TASHA

Artilleristen sind darauf spezialisiert, magische Energie, Geschosse und Explosionen auf ein Schlachtfeld zu schleudern. Diese destruktive Kraft steht bei Kriegen in vielen verschiedenen Welten hoch im Kurs. In Friedenszeiten arbeiten einige Mitglieder dieser Profession an friedlicheren Welten mit, indem sie ihre Kräfte einsetzen, um die Wiederkehr von Gewalt zu verhindern. Dazu ist ein passendes Sprichwort vom weltbewanderten Gnomen-Artifizienten Vi überliefert: „Es wird Zeit, dass wir die Dinge reparieren, anstatt sie in Fetzen zu sprengen.“



MENSCHLICHER ARTILLERIST
MIT MYSTISCHER KANONE

HANDWERKLICHES GESCHICK

Artilleristenmerkmal (3. Stufe)

Du bist im Umgang mit Holzschnitzwerkzeug geübt. Wenn du diese Übung bereits hast, bist du im Umgang mit einem anderen Handwerkszeug deiner Wahl geübt.

ARTILLERISTENZAUBER

Artilleristenmerkmal (3. Stufe)

Du hast bestimmte Zauber stets vorbereitet, wenn du in dieser Klasse bestimmte Stufen erreichst. In der Tabelle der Artilleristenzauber erfährst du mehr. Diese Zauber zählen als Artifizientenzauber für dich, aber sie werden bei der Anzahl vorbereiteter Artifizientenzauber nicht berücksichtigt.

ARTILLERISTENZAUBER

Artifizientenstufe	Zauber
3.	Donnerwoge, Schild
5.	Sengender Strahl, Zerbersten
9.	Feuerball, Windwall
13.	Eissturm, Feuerwand
17.	Energiewand, Kältekegel

MYSTISCHE KANONE

Artilleristenmerkmal (3. Stufe)

Du hast gelernt, wie man eine magische Kanone erzeugt. Du kannst eine Aktion darauf verwenden, mit Holzschnitz- oder Schmiedewerkzeug magisch eine kleine oder winzige mystische Kanone an einer freien Stelle auf einer horizontalen Ebene innerhalb von 1,5 Metern von dir zu erzeugen. Eine kleine mystische Kanone besetzt ihren Platz, und eine winzige kann in einer Hand gehalten werden.

Hast du eine Kanone erzeugt, kannst du erst nach einer langen Rast oder durch Verbrauch eines Zauberplatzes die nächste erzeugen. Du kannst nur eine Kanone auf einmal haben und keine neue erzeugen, solange du noch eine hast.

Die Kanone ist ein magischer Gegenstand. Unabhängig von der Größe hat sie eine RK von 18 und eine Anzahl von Trefferpunkten in Höhe vom Fünffachen deiner Artifizientenstufe. Sie ist immun gegen Gift- und psychischen Schaden. Ist sie zu einem Attributs- oder Rettungswurf gezwungen, nimm für all ihre Attributswerte 10 (+0) an. Wenn der *Ausbessern*-Zauber auf sie gewirkt wird, erhält sie 2W6 Trefferpunkte zurück. Sie verschwindet, wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken oder eine Stunde vergangen ist. Du kannst sie als Aktion auch früher verschwinden lassen.

Wenn du die Kanone erzeugst, bestimmst du ihr Erscheinungsbild und entscheidest, ob sie Beine hat. Du kannst auch den Typ aus den Optionen in der Tabelle für mystische Kanonen auswählen. Du kannst in jedem deiner Züge mit einer Bonusaktion die Kanone aktivieren, wenn du dich nicht weiter als 18 Meter von ihr entfernt befindest. Im Rahmen derselben Bonusaktion kannst du die Kanone bis zu 4,5 Meter an einen freien Platz laufen oder klettern lassen, sofern sie Beine hat.

MYSTISCHE KANONEN

Kanone	Aktivierung
Beschützer	Die Kanone stößt positive Energie aus, die der Kanone und jeder Kreatur deiner Wahl innerhalb von drei Metern von der Kanone eine Anzahl temporärer Trefferpunkte in Höhe von 1W8 + deinem Intelligenzmodifikator (mindestens +1) gewährt.
Energieballiste	Führe mit der Kanone einen Fernkampf-Zauberangriff auf eine Kreatur oder einen Gegenstand innerhalb von 36 Metern von der Kanone aus. Bei Treffer erleidet das Ziel 2W8 Energieschaden, und wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird sie um bis zu 1,5 Meter von der Kanone weggestoßen.
Flammenwerfer	Die Kanone speit Feuer in einem angrenzenden 4,5 Meter langen Kegel, den du bestimmst. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 2W8 Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Das Feuer entzündet brennbare Gegenstände in der Umgebung, die nicht getragen werden.

ARKANE FEUERWAFFE

Artilleristenmerkmal (5. Stufe)

Du weißt, wie du einen Zauberstab, Zauberstecken oder eine Rute in eine arkane Feuerwaffe verwandelst, um deine destruktiven Zauber zu kanalisieren. Nach einer langen Rast kannst du mit Holzschnitzwerkzeug besondere Siegel in einen Zauberstab, Zauberstecken oder eine Rute schnitzen und den Gegenstand dadurch zu einer arkanen Feuerwaffe machen. Die Siegel verschwinden von dem Gegenstand, wenn du sie später in einen anderen Gegenstand schnitzt. Anderenfalls bleiben sie dauerhaft bestehen.

Du kannst die arkane Feuerwaffe als Zauberfokus für deine Artifizientenzauber verwenden. Wenn du einen Artifizientenzauber durch die Feuerwaffe wirkst, würfle mit W8, und du erhältst einen Bonus in Höhe der gewürfelten Augenzahl auf einen der Schadenswürfe des Zaubers.

EXPLOSIVE KANONE

Artilleristenmerkmal (9. Stufe)

Deine mystischen Kanonen sind ab sofort destruktiver:

- Alle Schadenswürfe mit den Kanonen sind um 1W8 erhöht.
- Du kannst die Kanone als Aktion detonieren lassen, wenn du dich nicht weiter als 18 Meter von ihr entfernt befindest. Dadurch wird die Kanone zerstört, und jede innerhalb von sechs Metern muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 3W8 Energieschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

VERSTÄRKTE STELLUNG

Artilleristenmerkmal (15. Stufe)

Du bist Meister darin, mit deiner mystischen Kanone gut verteidigte Stellungen zu schaffen:

- Du und deine Verbündeten haben innerhalb von drei Metern um eine deiner mystischen Kanonen aufgrund eines schimmernden magischen Schutzfeldes halbe Deckung.
- Du kannst jetzt zwei Kanonen zugleich haben. Du kannst zwei mit derselben Aktion erzeugen (doch nicht mit demselben Zauberplatz), und du kannst beide mit derselben Bonusaktion aktivieren. Du bestimmst, ob die Kanonen identisch oder verschieden sein sollen. Du kannst keine dritte Kanone erzeugen, wenn du bereits zwei hast.

KAMPFSCHMIED

Viele Kampfschmiede können Dinge zum Leben erwecken und nutzen ihr Genie zum Erschaffen technologisch bemerkenswerter Welpen und Kätzchen.
Vielleicht habe ich sie unterschätzt.

– TASHA

Armeen brauchen Schutz, und jemand muss eingreifen, wenn die Verteidigung zerfällt. Kampfschmiede sind eine Mischung aus Verteidigungsexperten, Reparaturspezialisten und Heilern. Sie werden von einem Stahlverteidiger begleitet, einem Schutzgefährten, den sie selbst geschaffen haben. Viele Soldaten berichten, dass sie dank eines Kampfschmieds mit seinem Stahlverteidiger dem Tod gerade noch einmal von der Schippe springen konnten.

In der Welt von Eberron haben Kampfschmiede eine Schlüsselrolle bei der Arbeit von Haus Cannith an Kampfkonstrukten und den ursprünglichen Kriegsgeschmiedeten gespielt. Nach dem letzten Krieg halfen sie jene heilen, die in den schrecklichen Schlachten verwundet worden waren.

HANDWERKLICHES GESCHICK

Kampfschmiedmerkmal (3. Stufe)

Du bist im Umgang mit Schmiedewerkzeug geübt. Wenn du diese Übung bereits hast, bist du im Umgang mit einem anderen Handwerkszeug deiner Wahl geübt.

KAMPFSCHMIEDZAUBER

Kampfschmiedmerkmal (3. Stufe)

Du hast bestimmte Zauber stets vorbereitet, wenn du in dieser Klasse bestimmte Stufen erreichst. In der Tabelle der Kampfschmiedzauber erfährst du mehr. Diese Zauber zählen als Artifizientenzauber für dich, aber sie werden bei der Anzahl vorbereiteter Artifizientenzauber nicht berücksichtigt.

KAMPFSCHMIEDZAUBER

Artifiziennstufe	Zauber
3.	Heldenmut, Schild
5.	Brandmarkendes Niederstrecken, Schützendes Band
9.	Aura der Gesundheit, Schusshagel beschwören
13.	Aura der Reinheit, Feuerschild
17.	Massen-Wunden heilen, Verbannendes Niederstrecken

KAMPFBEREITSCHAFT

Kampfschmiedmerkmal (3. Stufe)

Dein Kampftraining und deine Experimente mit Magie haben sich in doppelter Hinsicht ausgezahlt:

- Du bist im Umgang mit Kriegswaffen geübt.
- Wenn du mit einer magischen Waffe angreiffst, kannst du deinen Angriffs- und Schadenswürfen deinen Intelligenzmodifikator anstatt deinen Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikator hinzufügen.

STAHLVERTEIDIGER

Mittelgroßes Konstrukt

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 2 + dein Intelligenzmodifikator + das Fünffache deiner Artifiziennstufe (der Verteidiger hat eine Anzahl von Trefferwürfeln [W8], die deiner Artifiziennstufe entspricht)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Rettungswürfe GES +1 + ÜB, KON +2 + ÜB

Fertigkeiten Athletik +2 + ÜB, Wahrnehmung +0 + ÜBx2

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10 + ÜBx2

Sprachen Versteht die Sprachen, die du sprichst

Herausforderung –

Übungsbonus (ÜB) Entspricht deinem Bonus

Wachsam: Der Verteidiger kann nicht überrascht werden.

AKTIONEN

Energiegestütztes Zerreißen: Nahkampf-Waffenangriff: dein Modifikator für Zauberangriffe zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel, das du sehen kannst **Treffer:** 1W8 + ÜB Energieschaden.

Reparatur (3/Tag): Die magischen Mechanismen im Inneren des Verteidigers stellen 2W8 + ÜB Trefferpunkte für sich selbst, ein Konstrukt oder einen Gegenstand innerhalb von 1,5 Metern wieder her.

REAKTION

Angriff abwehren: Der Verteidiger sorgt dafür, dass eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern von ihm bei einem Angriffswurf auf eine andere Kreatur als den Verteidiger im Nachteil ist.

STAHLVERTEIDIGER

Kampfschmiedmerkmal (3. Stufe)

Deine Tüfteleien haben dir einen Gefährten verschafft, den sogenannten Stahlverteidiger. Er ist mit dir und deinen Gefährten verbündet und gehorcht deinen Befehlen. Seine Spielwerte findest du im Wertekasten des Stahlverteidigers. Dort wird mehrmals dein Übungsbonus (ÜB) als Wert verwendet. Du bestimmst das Erscheinungsbild der Kreatur, und ob sie zwei- oder vierbeinig ist. Deine Wahl hat keinen Einfluss auf ihre Spielwerte.

Im Kampf nutzt der Verteidiger deine Initiative und ist unmittelbar nach dir am Zug. Er kann eigenmächtig reagieren und sich bewegen, führt jedoch nur Ausweichaktionen aus, sofern du nicht eine Bonusaktion nutzt, um ihm eine andere Aktion zu befehlen. Du kannst ihm eine Aktion aus seinem Wertekasten oder eine andere Aktion befehlen. Solltest du kampfunfähig werden, wählt der Verteidiger selbst seine Aktion, und zwar nicht nur Ausweichen.

Wenn der *Ausbessern*-Zauber auf den Verteidiger gewirkt wird, erhält er 2W6 Trefferpunkte zurück. Wenn er innerhalb der letzten Stunde gestorben ist, kannst du als Aktion dein Schmiedewerkzeug verwenden, um ihn wiederzubeleben, sofern du höchstens 1,5 Meter von ihm entfernt bist und einen Zauberplatz des 1. Grads oder höher verbrauchst. Der Verteidiger kehrt nach eine Minute mit vollständigen Trefferpunkten ins Leben zurück.

Nach einer langen Rast kannst du einen neuen Stahlverteidiger erzeugen, wenn du über Schmiedewerkzeug verfügst. Wenn du bereits einen Verteidiger durch dieses Merkmal hast, stirbt dieser beim Erzeugen eines neuen sofort. Der Verteidiger stirbt außerdem, wenn du stirbst.

ZUSÄTZLICHER ANGRIFF

Kampfschmiedmerkmal (5. Stufe)

Du kannst zweimal statt nur einmal angreifen, wenn du eine Angriffsaktion in deinem Zug ausführst.

GNOMISCHER KAMPFSCHMIED
MIT STAHLVERTEIDIGER



ARKANER STOSS

Kampfschmiedmerkmal (9. Stufe)

Du hast neue Möglichkeiten erlernt, arkanen Energie zu kanalisieren und damit zu zerstören oder zu heilen. Wenn ein Ziel entweder von dir mit einer magischen Waffe oder von deinem Stahlverteidiger getroffen wird, kannst du magische Energie durch den Schlag kanalisieren und einen der folgenden Effekte bewirken:

- Das Ziel erleidet 2W6 Energieschaden zusätzlich.
- Wähle ein Ziel (Kreatur oder Gegenstand) aus, das du sehen kannst und das sich innerhalb von neun Metern von dir befindet. Dem Ziel fließt heilende Energie zu, die 2W6 Trefferpunkte wiederherstellt.

Du kannst diese Energie so oft einsetzen, wie es der Höhe deines Intelligenzmodifikators entspricht (mindestens einmal), jedoch höchstens einmal pro Zug. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

VERBESSERTER VERTEIDIGER

Kampfschmiedmerkmal (15. Stufe)

Dein arkaner Stoß und dein Stahlverteidiger sind ab sofort mächtiger:

- Extraschaden sowie Heilung durch deinen arkanen Stoß sind auf 4W6 erhöht.
- Dein Stahlverteidiger erhält einen Bonus von +2 auf die Rüstungsklasse.
- Wenn dein Stahlverteidiger seine Angriffsabwehr einsetzt, erleidet der Angreifer Energieschaden in Höhe von 1W4 + deinem Intelligenzmodifikator.

RÜSTUNGSSCHMIED

Klassische Logik eines Artifizienten: „Wie wäre es, wenn ich mich in meiner Erfindung befände, wenn sie explosionsartig schief geht?“

– TASHA

Ein Artifizient, der sich als Rüstungsschmied spezialisiert, kann eine Rüstung so modifizieren, dass sie praktisch als zweite Haut fungiert. Die Rüstung wird so verbessert, dass sie die Magie des Artifizienten optimiert, wirksame Angriffe entfesselt und eine vorzügliche Verteidigung darstellt. Der Artifizient geht eine Verbindung mit der Rüstung ein und wird eins mit ihr, sogar wenn er mit ihr experimentiert und ihre magischen Fähigkeiten verfeinert.

HANDWERKSZEUG

Rüstungsschmiedmerkmal (3. Stufe)

Du bist im Umgang mit schwerer Rüstung geübt. Außerdem bist du im Umgang mit Schmiedewerkzeug geübt. Wenn du die Übung im Umgang mit diesem Werkzeug bereits hast, bist du im Umgang mit einem anderen Handwerkszeug deiner Wahl geübt.

RÜSTUNGSSCHMIEDZAUBER

Rüstungsschmiedmerkmal (3. Stufe)

Du hast bestimmte Zauber stets vorbereitet, wenn du in dieser Klasse bestimmte Stufen erreichst. In der Tabelle der Rüstungsschmiedzauber erfährst du mehr. Diese Zauber zählen als Artifizientenzauber für dich, aber sie werden bei der Anzahl vorbereiteter Artifizientenzauber nicht berücksichtigt.

RÜSTUNGSSCHMIEDZAUBER

Artifizientenstufe	Zauber
3.	Donnerwoge, Magisches Geschoss
5.	Spiegelbilder, Zerbersten
9.	Blitz, Hypnotisches Muster
13.	Feuerschild, Mächtige Unsichtbarkeit
17.	Energiewand, Wände passieren

ARKANE RÜSTUNG

Rüstungsschmiedmerkmal (3. Stufe)

Dank deiner metallurgischen Erfahrungen kannst du deine Magie mit deiner Rüstung kanalisieren. Du kannst die Rüstung, die du trägst, als Aktion in eine arkane Rüstung verwandeln, sofern du über Schmiedewerkzeug verfügst.

Du erhältst die folgenden Vorteile, wenn du diese Rüstung trägst:

- Wenn die Rüstung normalerweise eine Stärkevoraussetzung hat, entfällt diese Voraussetzung für dich bei der arkanen Rüstung.
- Du kannst die arkane Rüstung als Zauberfokus für deine Artifizientenzauber verwenden.
- Die Rüstung verbindet sich mit dir und kann nicht gegen deinen Willen entfernt werden. Außerdem erweitert sie sich und bedeckt deinen gesamten Körper, wobei du als Bonusaktion den Helm auf- oder absetzen kannst. Die Rüstung ersetzt fehlende Gliedmaßen und funktioniert wie sie.
- Du kannst die Rüstung als Aktion an- oder ablegen.

Die Rüstung bleibt eine arkane Rüstung, bis du eine andere anlegst oder stirbst.

RÜSTUNGSMODELL

Rüstungsschmiedmerkmal (3. Stufe)

Du kannst deine arkane Rüstung anpassen. Wähle in diesem Fall eines der folgenden Rüstungsmodelle: Wächter oder Infiltrator. Das gewählte Modell gewährt dir bestimmte Vorteile, solange du es trägst.

Jedes Modell umfasst eine Spezialwaffe. Wenn du mit dieser Waffe angreiffst, kannst du deinen Angriffs- und Schadenswürfen deinen Intelligenzmodifikator anstatt deinen Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikator hinzufügen.

Du kannst das Rüstungsmodell nach jeder kurzen oder langen Rast ändern, sofern du über Schmiedewerkzeug verfügst.



Wächter: Deine Rüstung ist ideal für die Frontlinie im Kampf. Sie hat folgende Merkmale:

Donnerhandschuhe: Beide Panzerhandschuhe der Rüstung zählen als einfache Nahkampfwaffe, sofern du nichts in der Hand hältst. Bei jedem Treffer bewirken sie 1W8 Schallschaden. Kreaturen, die von einem der Panzerhandschuhe getroffen wurden, sind bei Angriffswürfen gegen andere Ziele als dich bis zum Anfang deines nächsten Zugs im Nachteil, da die Rüstung einen magischen Ablenkungsimpuls bewirkt, wenn die Kreaturen jemand anders angreifen.

Defensives Feld: Als Bonusaktion kannst du temporäre Trefferpunkte in Höhe deiner Stufe in dieser Klasse erhalten. Bereits vorhandene temporäre Trefferpunkte werden dadurch ersetzt. Du verlierst diese temporären Trefferpunkte, wenn du die Rüstung ablegst. Die Häufigkeit, mit der du diese Bonusaktion durchführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Infiltrator: Deine Rüstung ist ideal für subtiles Vorgehen. Sie hat folgende Merkmale:

Blitzwerfer: Ein edelsteinartiger Knoten erscheint auf einem deiner Panzerhandschuhe oder auf der Brust (nach deiner Wahl). Er zählt als einfache Fernkampfwaffe mit einer Grundreichweite von 27 Metern und einer Maximalreichweite von 90 Metern. Bei einem Treffer bewirkt er 1W6 Blitzschaden. Einmal pro Zug

kannst du 1W6 zusätzlichen gleißenden Schaden bewirken, wenn du eine Kreatur triffst.

Energieschritte: Deine Schrittbewegungsrate ist um 1,5 Meter erhöht.

Dämpfendes Feld: Du bist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil. Wenn die Rüstung normalerweise einen Nachteil bei solchen Würfeln bedeutet, heben Vor- und Nachteil einander wie üblich auf.

ZUSÄTZLICHER ANGRIFF

Rüstungsschmiedmerkmal (5. Stufe)

Du kannst zweimal statt nur einmal angreifen, wenn du eine Angriffsaktion in deinem Zug ausführst.

RÜSTUNGSMODIFIKATIONEN

Rüstungsschmiedmerkmal (9. Stufe)

Du lernst, wie du deine arkane Rüstung mit deinen Artifizientendurchdringungen besonders modifizieren kannst. Diese Rüstung zählt nun bei deinem Merkmal Gegenstände durchdringen als separate Gegenstände: Helm, Rüstung (Brustteil), Stiefel und Spezialwaffe der Rüstung. Jeder dieser Gegenstände kann nun eine deiner Durchdringungen tragen, und die Durchdringungen werden übernommen, wenn du das Rüstungsmodell mit dem Rüstungsmodell-Merkmal änderst. Zusätzlich wird die maximale Anzahl an Gegenständen, die du gleichzeitig durchdringen kannst, um zwei erhöht. Diese Extragegenstände müssen allerdings Teil deiner arkanen Rüstung sein.

PERFEKTIONIERTER RÜSTUNG

Rüstungsschmiedmerkmal (15. Stufe)

Deine arkane Rüstung erhält je nach Modell zusätzliche Vorteile wie unten aufgeführt.

Wächter: Wenn eine riesige oder kleinere Kreatur, die du sehen kannst, ihren Zug innerhalb von neun Metern von dir beendet, kannst du deine Reaktion einsetzen, um sie magisch zu einem Rettungswurf auf Stärke gegen deinen Zauberrettungswurf-SG zu zwingen und sie um bis zu neun Meter in deine Richtung an einen freien Ort zu ziehen. Wenn du das Ziel an einen Ort innerhalb von 1,5 Metern von dir ziehst, kannst du als Teil dieser Reaktion einen Nahkampfwaffenangriff darauf ausführen.

Die Häufigkeit, mit der du diese Reaktion ausführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Infiltrator: Kreaturen, die Schaden durch deinen Blitzwerfer erleiden, leuchten bis zum Beginn deines nächsten Zugs magisch. Die leuchtende Kreatur verbreitet dämmriges Licht im Radius von 1,5 Metern und ist bei Angriffswürfen gegen dich im Nachteil, da ihr das Licht dabei einen Stoß versetzt. Außerdem ist der nächste Angriffswurf gegen sie im Vorteil, und wenn der Angriff trifft, erleidet sie 1W6 Blitzschaden zusätzlich.

ARTIFIZIENTEN-DURCHDRINGUNGEN

Artifizientendurchdringungen sind ungewöhnliche Vorgänge, die aus einem nichtmagischen Gegenstand im Nu einen magischen Gegenstand machen. In den Beschreibungen der folgenden Durchdringungen findest du Informationen dazu, welcher Gegenstandstyp eine Durchdringung erhalten kann und ob der entstehende magische Gegenstand Einstimmung erfordert.

Manche Durchdringungen erfordern eine bestimmte Artifizientenstufe. Diese Durchdringungen kannst du erst ab der genannten Stufe erlernen.

Sofern in der Beschreibung nichts anderes steht, kannst du eine Durchdringung nicht häufiger als einmal erlernen.

ARKANE ANTRIEBSRÜSTUNG

Voraussetzung: 14. Artifizientenstufe

Gegenstand: Rüstung (erfordert Einstimmung)

Der Träger dieser Rüstung erhält diese Vorteile:

- Die Schrittbewegungsrate des Trägers ist um 1,5 Meter erhöht.
- Zur Rüstung gehören Panzerhandschuhe, die jeweils als magische Nahkampfwaffe eingesetzt werden können, sofern nichts in der Hand gehalten wird. Der Träger ist im Umgang mit den Panzerhandschuhen geübt. Diese bewirken jeweils 1W8 Energieschaden bei einem Treffer und weisen die Eigenschaft Wurfweite auf (Grundreichweite von sechs Metern, Maximalreichweite von 18 Metern).

Wird ein Panzerhandschuh geworfen, löst er sich von der Rüstung und fliegt auf das Angriffsziel zu, um danach zurückzukehren und sich wieder mit der Rüstung zu verbinden.

- Die Rüstung kann nicht gegen den Willen des Trägers entfernt werden.
- Fehlen dem Träger Gliedmaßen, so werden sie durch die Rüstung ersetzt – Hände, Arme, Füße, Beine oder Ähnliches. Der Ersatz funktioniert ebenso wie der ersetzte Körperteil.

GEDANKENSCHÄRFER

Gegenstand: Rüstung oder Robe

Der durchdrungene Gegenstand kann seinem Träger einen Stoß versetzen, um seine Konzentration wiederherzustellen. Der Gegenstand weist vier Ladungen auf. Wenn dem Träger ein Rettungswurf auf Konstitution zum Aufrechterhalten der Konzentration bei einem Zauber misslingt, kann er seine Reaktion nutzen, um eine Gegenstandsladung dafür zu verbrauchen, den Wurf gelingen zu lassen. Der Gegenstand erhält täglich im Morgengrauen 1W4 verbrauchte Ladungen zurück.

GLEISSENDE WAFFE

Voraussetzung: 6. Artifizientenstufe

Gegenstand: Einfache Waffe oder Kriegswaffe (erfordert Einstimmung)

Diese magische Waffe gewährt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihr ausgeführt werden. Der Träger kann sie mit einer Bonusaktion dazu bringen, im Radius von neun Metern helles Licht und im Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht zu spenden. Dann kann er das Licht mit einer weiteren Bonusaktion löschen.

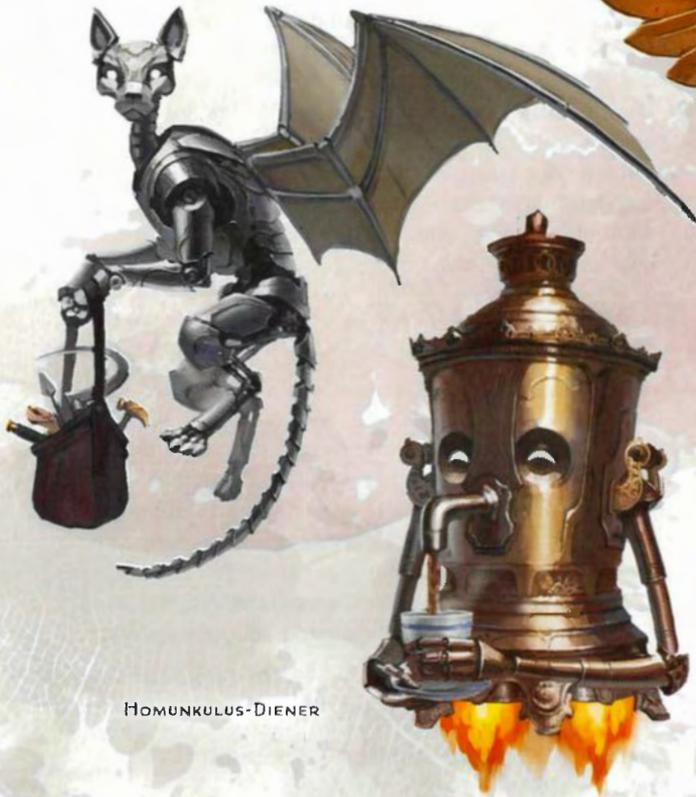
Die Waffe weist vier Ladungen auf. Als Reaktion direkt nach einem erlittenen Treffer kann der Träger eine Ladung verbrauchen und den Angreifer bis zum Ende von dessen nächstem Zug blenden, es sei denn, der Angreifer besteht einen Rettungswurf auf Konstitution gegen deinen Zauberrettungswurf-SG. Die Waffe erhält täglich im Morgengrauen 1W4 verbrauchte Ladungen zurück.

HELM DER WAHRNEHMUNG

Voraussetzung: 10. Artifizientenstufe

Gegenstand: Helm (erfordert Einstimmung)

Der Träger dieses Helms ist bei Initiativwürfen im Vorteil. Außerdem kann der Träger nicht überrascht werden, sofern er nicht kampfunfähig ist.



HOMUNKULUS-DIENER

HOMUNKULUSDIENER

Gegenstand: Edelstein oder Kristall im Wert von mindestens 100 GM

Du erlernst besondere Methoden, magisch einen Homunkulus zu erzeugen, der dir dient. Der durchdrungene Gegenstand fungiert als Herz der Kreatur, deren Körper sich sofort um den Gegenstand herum formt.

Du bestimmst das Erscheinungsbild des Homunkulus. Manche Artifizienten bevorzugen mechanisch wirkende Vögel, andere geflügelte Phiolen oder bewegliche Miniaturkessel.

Der Homunkulus ist mit dir und deinen Gefährten verbündet und gehorcht deinen Befehlen. Die Spielwerte dieser Kreatur findest du im Wertekasten des Homunkulusdieners. Dort wird mehrmals dein Übungsbonus (ÜB) als Wert verwendet.

Im Kampf nutzt der Homunkulus deine Initiative und ist unmittelbar nach dir am Zug. Er kann eigenmächtig reagieren und sich bewegen, führt jedoch nur Ausweichaktionen aus, sofern du nicht eine Bonusaktion nutzt, um ihm eine andere Aktion zu befehlen. Du kannst ihm eine Aktion aus seinem Wertekasten oder eine andere Aktion befehlen. Solltest du kampfunfähig werden, wählt der Homunkulus selbst seine Aktion, und zwar nicht nur Ausweichen.

Wenn der *Ausbessern*-Zauber auf ihn gewirkt wird, erhält er 2W6 Trefferpunkte zurück. Wenn du oder der Homunkulus stirbt, verschwindet er und hinterlässt sein Herz an seinem Platz.



HOMUNKULUS-DIENER

Winziges Konstrukt

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 1 + dein Intelligenzmodifikator + deine Artifizientenstufe (der Homunkulus hat eine Anzahl von Trefferwürfeln [W4], die deiner Artifizientenstufe entspricht)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (-3)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Rettungswürfe GES +2 +ÜB

Fertigkeiten Wahrnehmung +0 +ÜBx2, Heimlichkeit +2 +ÜB

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Erschöpfung, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10 + ÜBx2

Sprachen Versteht die Sprachen, die du sprichst

Herausforderung –

Übungsbonus (ÜB) Entspricht deinem Bonus

Entrinnen: Wenn der Homunkulus von einem Effekt profitiert, der es ihm ermöglicht, einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit auszuführen, damit er nur den halben Schaden erleidet, erleidet er stattdessen keinen Schaden, wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, und nur den halben Schaden, wenn er fehlschlägt. Er kann dieses Merkmal nicht verwenden, wenn er kampfunfähig ist.

AKTIONEN

Energieschlag: *Fernkampf-Waffenangriff:* dein Modifikator für Zaubenangriffe zum Treffen, Reichweite 9 m, ein Ziel, das du sehen kannst **Treffer:** 1W4 + ÜB Energieschaden

REAKTIONEN

Magie fokussieren: Der Homunkulus leitet einen Zauber weiter, den du wirkst und der die Berührungreichweite besitzt. Der Homunkulus muss sich innerhalb von 36 Metern von dir befinden.

MAGISCHEN GEGENSTAND REPLIZIEREN

Mit dieser Durchdringung replizierst du einen bestimmten magischen Gegenstand. Du kannst diese Durchdringung mehrfach erlernen. Wähle dabei jeweils einen magischen Gegenstand, den du damit erzeugen kannst, aus den Listen replizierbarer Gegenständen aus. Im Tabellentitel findest du die Klassenstufe, die zum Auswählen eines Gegenstands erforderlich ist. Alternativ kannst du den magischen Gegenstand unter gewöhnlichen magischen Gegenstände im Spiel auswählen. Tränke und Schriftrollen sind davon ausgenommen.

In den Tabellen siehst du, ob bei einem Gegenstand Einstimmung erforderlich ist. In der Gegenstandsbeschreibung im *Spielleiterhandbuch* findest du weitere Informationen dazu, einschließlich des Gegenstandstyps, der zum Herstellen erforderlich ist.

REPLIZIERBARE GEGENSTÄNDE

(2. ARTIFIZIENTENSTUFE)

Magischer Gegenstand	Einstimmung
Alchemiekrug	Nein
Mütze der Wasseratmung	Nein
Nachtbrille	Nein
Nimmervoller Beutel	Nein
Seil des Kletterns	Nein
Steine der Verständigung	Nein
Zauberstab der Geheimnisse	Nein
Zauberstab der Magieerkennung	Nein

REPLIZIERBARE GEGENSTÄNDE

(6. ARTIFIZIENTENSTUFE)

Magischer Gegenstand	Einstimmung
Augen der Bezauberung	Ja
Elfenumhang	Ja
Flöte des Unheimlichen	Nein
Handschuhe des Diebstahls	Nein
Laterne der Enttarnung	Nein
Ring des Wasserlaufens	Nein
Stiefel der Elfen	Nein
Umhang des Mantarochens	Nein

REPLIZIERBARE GEGENSTÄNDE

(10. ARTIFIZIENTENSTUFE)

Magischer Gegenstand	Einstimmung
Anhänger der Wundheilung	Ja
Armschienen des Bogenschützen	Ja
Augen des Adlers	Ja
Brosche des Abschirmens	Ja
Ehlonnas Köcher	Nein
Flöte des Rattenfängers	Ja
Geflügelte Stiefel	Ja
Halskette der Anpassung	Ja

Magischer Gegenstand	Einstimmung
Handschuhe des Geschosssfangens	Ja
Handschuhe des Schwimmens und Kletterns	Ja
Helm der Telepathie	Ja
Hut der Verkleidung	Ja
Medaillon der Gedanken	Ja
Panzerhandschuhe der Ogerkraft	Ja
Ring der Gedankenabschirmung	Ja
Ring des Springens	Ja
Schuhe des Spinnenkletterns	Ja
Stiefel der Winterlande	Ja
Stiefel des Schreitens und Springens	Ja
Stirnband der Intelligenz	Ja
Umhang des Schutzes	Ja

REPLIZIERBARE GEGENSTÄNDE

(14. ARTIFIZIENTENSTUFE)

Magischer Gegenstand	Einstimmung
Anhänger der Gesundheit	Ja
Armschienen der Verteidigung	Ja
Dimensionsfesseln	Nein
Edelstein des Sehens	Ja
Gürtel der Hügelriesenstärke	Ja
Horn der Sprengung	Nein
Ring der Bewegungsfreiheit	Ja
Ring des Schutzes	Ja
Ring des Widders	Ja
Stiefel der Geschwindigkeit	Ja
Stiefel des Schwebens	Ja
Umhang der Fledermaus	Ja

REPETIERSCHUSS

Gegenstand: Einfache Waffe oder Kriegswaffe mit der Geschosse-Eigenschaft (erfordert Einstimmung)

Diese magische Waffe gewährt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die bei Fernkampfangriffen mit ihr ausgeführt werden. Dabei wird die Laden-Eigenschaft ignoriert, sofern vorhanden.

Wenn die Waffe nicht geladen ist, produziert sie automatisch eigene Munition: jeweils ein magisches Geschoss, wenn du einen Fernkampfangriff mit ihr ausführst. Die von der Waffe erzeugte Munition verschwindet, sobald sie ein Ziel getroffen oder verfehlt hat.

RESISTENTE RÜSTUNG

Voraussetzung: 6. Artifizientenstufe

Gegenstand: Rüstung (erfordert Einstimmung)

Der Träger dieser Rüstung ist resistent gegen eine der folgenden Schadensarten, die du beim Durchdringen des Gegenstands auswählst: Blitz, Energie, Feuer, Gift, Gleißend, Kälte, Nekrotisch, Psychisch, Säure oder Schall.

RING DER ZAUBERAUFFÜLLUNG

Voraussetzung: 6. Artifizientenstufe

Gegenstand: Ring (erfordert Einstimmung)

Der Träger dieses Rings kann als Aktion einen verbrauchten Zauberplatz auffüllen. Es kann sich um einen Zauberplatz des 3. Grads oder geringer handeln. Wurde der Ring verwendet, so kann er erst im nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

RÜSTUNG DER MAGISCHEN STÄRKE

Gegenstand: Rüstung (erfordert Einstimmung)

Diese Rüstung weist sechs Ladungen auf. Der Träger kann die Ladungen der Rüstung auf folgende Arten verbrauchen:

- Wenn der Träger einen Stärkewurf oder einen Rettungswurf auf Stärke ausführt, kann er eine Ladung verbrauchen, um dem Wurf einen Bonus in Höhe seines Intelligenzmodifikators hinzuzufügen.
- Wenn der Träger umgestoßen würde, kann er als Reaktion eine Ladung verbrauchen, um dies zu vermeiden.

Die Rüstung erhält täglich im Morgengrauen 1W6 verbrauchte Ladungen zurück.

SCHILD DER ABSTOSSUNG

Voraussetzung: 6. Artifizientenstufe

Gegenstand: Schild (erfordert Einstimmung)

Der Träger erhält einen Bonus von +1 auf die Rüstungsklasse, solange er den Schild führt.

Der Schild weist vier Ladungen auf. Der Träger kann sofort nach einem erlittenen Nahkampftreffer eine Reaktion sowie eine Schildladung verbrauchen, um den Angreifer bis zu 4,5 Meter von sich wegzustoßen.

Der Schild erhält täglich im Morgengrauen 1W4 verbrauchte Ladungen zurück.

STIEFEL DES GEWUNDENEN PFADS

Voraussetzung: 6. Artifizientenstufe

Gegenstand: Ein Paar Stiefel (erfordert Einstimmung)

Der Träger dieser Stiefel kann als Bonusaktion bis zu 4,5 Meter weit an einen freien Platz teleportieren, den er sehen kann. Er muss diesen Platz irgendwann während des aktuellen Zugs schon einmal eingenommen haben.

VERBESSERTE VERTEIDIGUNG

Gegenstand: Rüstung oder Schild

Der Träger des durchdrungenen Gegenstands erhält einen Bonus von +1 auf die Rüstungsklasse.

Der Bonus wird auf +2 erhöht, wenn du die 10. Stufe dieser Klasse erreichst.

VERBESSERTE WAFFE

Gegenstand: Einfache Waffe oder Kriegswaffe

Diese magische Waffe gewährt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihr ausgeführt werden.

Der Bonus wird auf +2 erhöht, wenn du die 10. Stufe dieser Klasse erreichst.

VERBESSERTER ARKANER FOKUS

Gegenstand: Rute, Zauberstecken oder Zauberstab (erfordert Einstimmung)

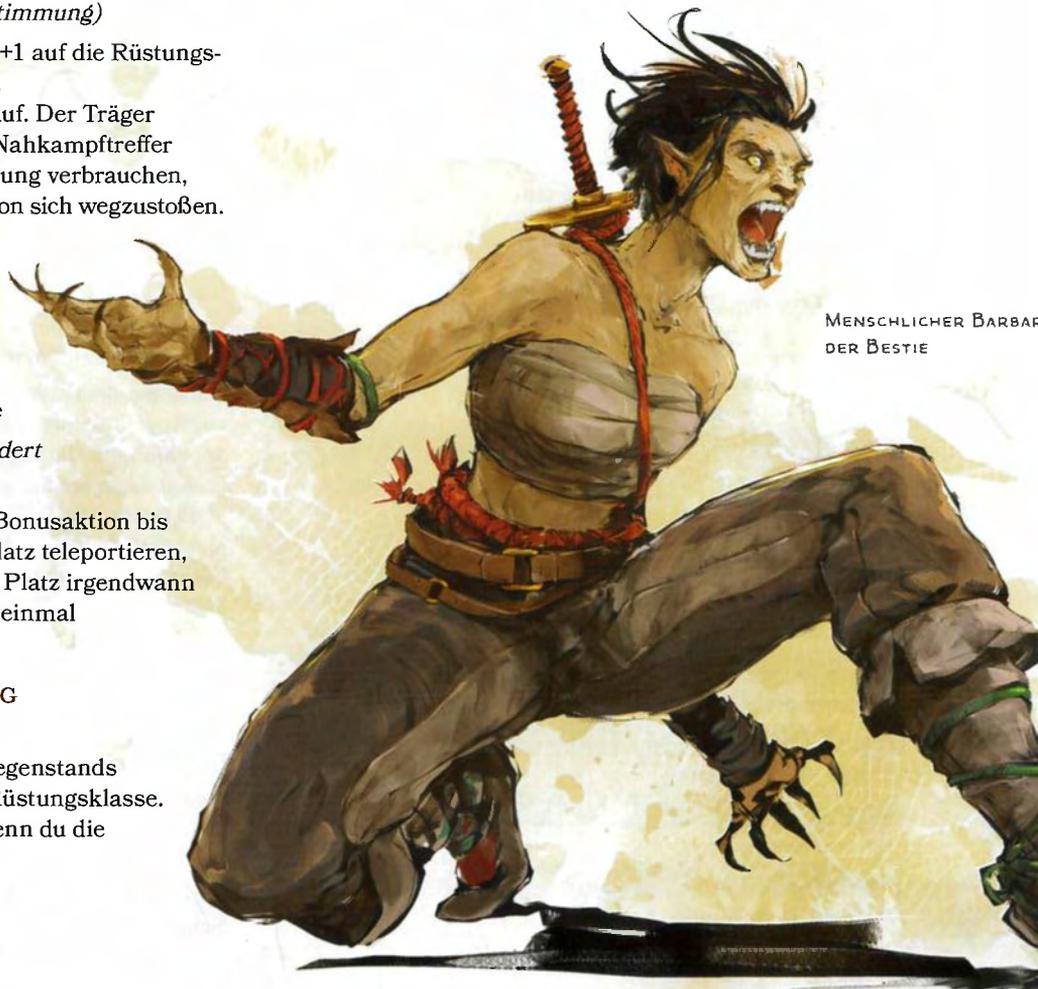
Eine Kreatur, die diesen Zauberstab hält, erhält einen Bonus von +1 auf Zauberangriffswürfe. Außerdem ignoriert sie die Hälfte der Deckung, wenn sie einen Zauberangriff ausführt.

Der Bonus wird auf +2 erhöht, wenn du die 10. Stufe dieser Klasse erreichst.

ZURÜCKKEHRENDE WAFFE

Gegenstand: Einfache Waffe oder Kriegswaffe mit der Wurfwaffe-Eigenschaft

Diese magische Waffe gewährt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihr ausgeführt werden. Wird ein Fernkampfangriff mit ihr ausgeführt, kehrt sie unmittelbar danach in die Hand des Trägers zurück.



MENSCHLICHER BARBARIAN
DER BESTIE



BARBAR

Dieser Abschnitt enthält neue Klassenmerkmale und Unterklassen für Barbaren.

OPTIONALE KLASSENMERKMALE

Du erhältst Klassenmerkmale im *Spielerhandbuch*, wenn du bestimmte Klassenstufen erreichst. In diesem Abschnitt werden zusätzliche Merkmale aufgeführt, die du als Barbar wählen kannst.

Im Gegensatz zu den Merkmalen aus dem *Spielerhandbuch* erhältst du diese Merkmale jedoch nicht automatisch. Sprich mit deinem Spielleiter ab, ob du Merkmale aus diesem Abschnitt wählen kannst, vorausgesetzt, du hast die in ihrer Beschreibung aufgeführte Stufe erreicht. Die Merkmale können unabhängig voneinander ausgewählt werden. Du kannst einige oder alle oder gar keine nutzen.

URWISSEN

Barbarenmerkmal (3. Stufe)

Ab der 3. sowie der 10. Stufe bist du in einer Fertigkeit deiner Wahl aus der Liste der Fertigkeiten geübt, die einem Barbaren der 1. Stufe zur Verfügung stehen.

INSTINKTIVER SPRUNG

Barbarenmerkmal (7. Stufe)

Als Teil der Bonusaktion, mit der du dich in Kampfrausch versetzt, kannst du bis zur Hälfte deiner Bewegungsrate zurücklegen.

URTÜMLICHE PFADE

Ab der 3. Stufe erhält ein Barbar das Merkmal Urtümlicher Pfad, das dir die Auswahl einer Unterklasse erlaubt. Dabei hast du folgende Wahlmöglichkeiten: Pfad der Bestie und Pfad der Wilden Magie.

PFAD DER BESTIE

Man muss jemanden respektieren, der sein inneres Tier für einen schnellen Auslauf und eine gesunde Zerfleischung herauslässt.

— TASHA

Barbaren auf dem Pfad der Bestie gewinnen ihren Kampfrausch aus einem bestialischen Funken in ihrer Seele. Diese Bestie bricht sich im Kampfrausch Bahn und verwandelt den Barbaren körperlich.

Möglicherweise sind solche Barbaren von Urgeistern besetzt oder Nachfahren von Gestaltwandlern. Du kannst den Ursprung deiner tierischen Macht auswählen oder per Würfelwurf anhand der Tabelle „Ursprung der Bestie“ bestimmen.

URSPRUNG DER BESTIE

W4 Ursprung

- 1 Ein Elternteil von dir ist Lykanthrop, und du hast einen Teil des Fluchs geerbt.
- 2 Du stammst von einem Erzdruiden ab und hast die Fähigkeit geerbt, teilweise die Form zu ändern.
- 3 Ein Feenwesen hat dich mit der Fähigkeit versehen, verschiedene tierische Aspekte zu verkörpern.
- 4 In dir wohnt ein uralter Tiergeist, der dir gestattet, diesen Pfad zu beschreiten.

FORM DER BESTIE

Pfad-der-Bestie-Merkmal (3. Stufe)

Im Kampfrausch kannst du dich verwandeln und die tierische Macht in dir entfesseln. Du manifestierst dich als natürliche Waffe, bis der Kampfrausch endet. Er zählt als einfache Nahkampfwaffe für dich, und wenn du damit angreiffst, fügst du deinen Angriffs- und Schadenswürfen wie üblich deinen Stärkemodifikator hinzu.

Du wählst bei jedem Kampfrausch die Waffenform aus:

Biss: Dein Mund verwandelt sich nach Wahl in ein tierisches Maul oder in große Mundwerkzeuge. Bei einem Treffer bewirkt er 1W8 Stichschaden. Einmal pro Zug erhältst du Trefferpunkte in Höhe deines Übungsbonus zurück, wenn du einer Kreatur mit diesem Biss Schaden zufügst, sofern du zu diesem Zeitpunkt weniger als die Hälfte deiner Trefferpunkte übrig hast.

Klauen: Deine Hände verwandeln sich in Klauen, die du als Waffe einsetzen kannst, sofern sie keine Gegenstände halten. Bei einem Treffer bewirken sie 1W6 Hiebsschaden. Einmal pro Zug kannst du bei einem Klauenangriff als Angriffsaktion einen zusätzlichen Klauenangriff als Teil derselben Aktion ausführen.

Schwanz: Du hast einen peitschenden Dornenschwanz, der bei einem Treffer 1W8 Stichschaden bewirkt und die Weitreichend-Eigenschaft aufweist. Wenn dich eine Kreatur, die du sehen kannst und die sich innerhalb von drei Metern von dir befindet, mit einem Angriffswurf trifft, kannst du deine Reaktion einsetzen, um mit dem Schwanz zuzuschlagen, W8 zu würfeln und einen Bonus in Höhe der gewürfelten Augenzahl auf deine RK anzuwenden, sodass der Angriff möglicherweise fehlschlägt.

SEELE DER BESTIE

Pfad-der-Bestie-Merkmal (6. Stufe)

Die tierische Macht in dir wird stärker, sodass die natürlichen Waffen deiner Bestienform beim Überwinden von Resistenzen und Immunitäten gegenüber nichtmagischen Angriffen und Schadensarten als magisch zählen.

Du kannst auch deine Form ändern, um dich besser an die Umgebung anzupassen. Wähle nach einer kurzen oder langen Rast einen der folgenden Vorteile aus, der bis nach der nächsten kurzen oder langen Rast erhalten bleibt:

- Deine Schwimmbewegungsrate entspricht deiner Schrittbewegungsrate, und du kannst unter Wasser atmen.
- Deine Kletterbewegungsrate entspricht deiner Schrittbewegungsrate, und du kannst an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne einen Attributswurf ausführen zu müssen.
- Bei Sprüngen kannst du einen Stärkewurf (Athletik) ausführen und deine Sprungweite um ein Drittel der Augensumme in Metern erhöhen. Du kannst diesen besonderen Wurf nur einmal pro Zug ausführen.

ANSTECKENDE RASEREI

Pfad-der-Bestie-Merkmal (10. Stufe)

Wenn du eine Kreatur mit deinen natürlichen Waffen triffst, während du dich in Raserei befindest, kann die Bestie in dir das Ziel mit tollwütiger Raserei infizieren. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen (SG = 8 + dein Konstitutionsmodifikator + dein Übungsbonus), ansonsten erleidet sie einen der folgenden Effekte nach deiner Wahl:

- Das Ziel muss seine Reaktion nutzen, um einen Nahkampfangriff gegen eine andere Kreatur deiner Wahl auszuführen, die du sehen kannst.
- Das Ziel erleidet 2W12 psychischen Schaden.

Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

JAGDRUF

Pfad-der-Bestie-Merkmal (14. Stufe)

Die Bestie in dir ist so mächtig, dass du andere an ihrer Wildheit teilhaben lassen und dadurch unempfindlicher werden kannst, dass sie an deiner Jagd teilnehmen. Wenn du in den Kampfrausch verfällst, kannst du mehrere willige Kreaturen auswählen, die du sehen kannst und die sich innerhalb von neun Metern befinden. Die mögliche Anzahl entspricht deinem Konstitutionsmodifikator (mindestens eine Kreatur). Du erhältst 5 temporäre Trefferpunkte für jede Kreatur, die das Merkmal akzeptiert. Bis zum Ende des Kampfrauschs können die ausgewählten Kreaturen einmal pro Zug den folgenden Vorzug nutzen: Wenn die Kreatur ein Ziel mit an Angriffswurf trifft und ihm Schaden zufügt, kann sie W6 würfeln und erhält einen Schadensbonus in Höhe der gewürfelten Augenzahl.

Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

PFAD DER WILDEN MAGIE

Ich empfehle nicht, Magie die Zügel in die Hand zu geben, aber ich bin nicht eure Mutter. Lebt köstlich.

– TASHA

Viele Orte im Multiversum sind voller Schönheit, intensiver Gefühle und wilder Magie: Das Feenwild, die Oberen Ebenen und weitere Reiche voll übernatürlicher Energie strahlen vor solchen Mächten und können erheblichen Einfluss auf Wesen haben. Gerade Barbaren mit ihrer Gefühlstiefe sind anfällig für diese Einflüsse der Wildnis. Einige werden sogar von der Magie verwandelt. Diese magiegeladenen Barbaren beschreiten den Weg der Wilden Magie. Unter Elfen, Tieflinge, Aasimar und Genasi sind viele Barbaren, die diesen Weg wählen, um die außerweltliche Magie ihrer Ahnen zu manifestieren.



WALDELF-BARBAR DER WILDEN MAGIE

MAGISCHE WAHRNEHMUNG

Pfad-der-Wilden-Magie-Merkmal (3. Stufe)

Du kannst als Aktion deine Wahrnehmung für die Anwesenheit konzentrierter Magie öffnen. Bis zum Ende deines nächsten Zugs ist dir der Ort aller Zauber und magischen Gegenstände innerhalb von 18 Metern von dir bekannt, sofern sie sich nicht in vollständiger Deckung befinden. Wenn du einen Zauber spürst, erfährst du auch, zu welcher Schule der Magie er gehört.

Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

WILDER DRANG

Pfad-der-Wilden-Magie-Merkmal (3. Stufe)

Die magische Energie, die in dir kocht, bricht manchmal aus dir hervor. Wenn du in Kampfrausch gerätst, würfle anhand der Tabelle der Wilden Magie, um den magischen Effekt zu bestimmen, der daraus folgt.

Wenn der Effekt einen Rettungswurf erfordert, beträgt der SG 8 + dein Übungsbonus + dein Konstitutionsmodifikator.

WILDE MAGIE

W8 Magischer Effekt

- 1 Düstere Tentakeln umpeitschen dich. Jede Kreatur deiner Wahl, die du sehen kannst und die sich innerhalb von neun Metern von dir befindet, muss einen Rettungswurf auf Konstitution bestehen, ansonsten erleidet sie 1W12 Nekrotischen Schaden. Außerdem erhältst du 1W12 temporäre Trefferpunkte.
- 2 Du teleportierst dich bis zu neun Meter weit in einen nicht besetzten Bereich, den du sehen kannst. Bis zum Ende des Kampfrauschs kannst du diesen Effekt in jedem deiner Züge als Bonusaktion einsetzen.
- 3 Ein unberührbarer Geist, der wie ein Flumph oder ein Pixie aussieht, erscheint an innerhalb von 1,5 Metern um eine Kreatur deiner Wahl, die du sehen kannst und die sich höchstens neun Meter von dir entfernt befindet. Am Ende des aktuellen Zugs explodiert der Geist, und alle Kreaturen innerhalb von 1,5 Metern müssen einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit ausführen, ansonsten erleiden sie 1W6 Säureschaden. Bis zum Ende des Kampfrauschs kannst du diesen Effekt in jedem deiner Züge als Bonusaktion einsetzen, um einen Geist herbeizurufen.
- 4 Magie durchdringt eine Waffe deiner Wahl, die du führst. Bis zum Ende deines Kampfrauschs bewirkt die Waffe Energieschaden und erhält die Eigenschaften Leicht und Wurfwaffe (Grundreichweite von sechs Metern, Maximalreichweite von 18 Metern). Wenn die Waffe deine Hand verlässt, erscheint sie dort am Ende des aktuellen Zugs wieder.
- 5 Wenn eine Kreatur dich mit einem Angriffswurf trifft, bevor dein Kampfrausch endet, erleidet die Kreatur 1W6 Energieschaden, da die Magie zurückschlägt.

W8 Magischer Effekt

- 6 Bis dein Kampfrausch endet bist du von bunten schützenden Lichtern umgeben. Du erhältst einen Bonus von +1 auf die RK, Verbündete innerhalb von drei Metern von dir erhalten den gleichen Bonus.
- 7 Vorübergehend wachsen Blumen und Ranken um dich. Bis dein Kampfrausch endet, ist der Boden innerhalb von 4,5 Metern um dich schwieriges Gelände für deine Gegner.
- 8 Ein Blitzstrahl schießt aus deiner Brust. Eine andere Kreatur deiner Wahl, die du sehen kannst und die sich innerhalb von neun Metern von dir befindet, muss einen Rettungswurf auf Konstitution bestehen, ansonsten erleidet sie 1W6 gleißenden Schaden und ist bis zum Beginn deines nächsten Zugs geblendet. Bis zum Ende des Kampfrauschs kannst du diesen Effekt in jedem deiner Züge als Bonusaktion einsetzen.

STÄRKENDE MAGIE

Pfad-der-Wilden-Magie-Merkmal (6. Stufe)

Du kannst deine Wilde Magie nutzen, um dich oder einen Gefährten zu stärken. Berühre als Aktion eine andere Kreatur oder dich selbst und übertrage einen der folgenden Vorzüge deiner Wahl:

- Das Ziel kann zehn Minuten lang bei Angriffs- oder Attributwürfen mit einem W3 würfeln und die Augenzahl dem W20-Wurf hinzufügen.
- Würfle mit einem W3. Das Ziel erhält einen verbrauchten Zauberplatz zurück, dessen Grad maximal der gewürfelten Augenzahl (nach Wahl des Ziels) entspricht. Wenn das Ziel diesen Vorzug erhält, kann es ihn erst nach einer langen Rast erneut erhalten.

Die Häufigkeit, mit der du diese Aktion ausführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

INSTABILE RACHE

Pfad-der-Wilden-Magie-Merkmal (10. Stufe)

Wenn du im Kampfrausch in Gefahr gerätst, kann deine innere Magie zuschlagen: Sofort nach Erleiden von Schaden oder einem gescheiterten Rettungswurf kannst du deine Reaktion einsetzen, um anhand der Tabelle der wilden Magie zu würfeln und den entsprechenden Effekt sofort anzuwenden. Dieser Effekt ersetzt den aktuellen Effekt wilder Magie.

KONTROLLIERTER DRANG

Pfad-der-Wilden-Magie-Merkmal (14. Stufe)

Wenn du anhand der Tabelle der wilden Magie würfelst, kannst du zweimal würfeln und entscheiden, welcher von beiden Effekten wirken soll. Würfelst du zweimal die gleiche Augenzahl, kannst du das Ergebnis ignorieren und dir frei einen Effekt aus der Liste aussuchen.



BARDE

Dieser Abschnitt enthält neue Klassenmerkmale und Unterklassen für Barden.

OPTIONALE KLASSENMERKMALE

Du erhältst Klassenmerkmale im *Spielerhandbuch*, wenn du bestimmte Klassenstufen erreichst. In diesem Abschnitt werden zusätzliche Merkmale aufgeführt, die du als Barde auswählen kannst. Im Gegensatz zu den Merkmalen aus dem *Spielerhandbuch* erhältst du diese Merkmale jedoch nicht automatisch. Sprich mit deinem Spielleiter ab, ob du Merkmale aus diesem Abschnitt wählen kannst, vorausgesetzt, du hast die in ihrer Beschreibung aufgeführte Stufe erreicht. Die Merkmale können unabhängig voneinander ausgewählt werden. Du kannst einige, alle oder gar keine nutzen.

ZUSÄTZLICHE BARDENZAUBER

Bardenmerkmal (1. Stufe)

Die Zauberliste des Bardens aus dem *Spielerhandbuch* wird durch folgende Zauber erweitert. Sie ist nach Zaubergrad sortiert, nicht nach Charakterstufe.

Kann ein Zauber als Ritual gewirkt werden, steht nach dem Namen des Zaubers der Zusatz „Ritual“. Jeder Zauber ist im *Spielerhandbuch* enthalten, es sei denn, er weist ein Sternchen auf (beschrieben in Kapitel 3). Auch in *Xanathars Ratgeber für Alles* findest du weitere Zauber.

1. GRAD

Befehl
Sprühende Farben

2. GRAD

Beistand
Spiegelbilder
Vergrößern/Verkleinern

3. GRAD

*Intellektfestung**
Massenheilendes Wort
Verlangsamten

4. GRAD

Tödliches Phantom

5. GRAD

Rarys telepathisches Band
(Ritual)

6. GRAD

Heldenmahl

7. GRAD

Regenbogenspiel
*Traum vom blauen Schleier**

8. GRAD

Antipathie/Sympathie

9. GRAD

Regenbogenwand

MAGISCHE INSPIRATION

Bardenmerkmal (2. Stufe)

Wenn eine Kreatur über einen bardischen Inspirationswürfel von dir verfügt und einen Zauber wirkt, der Trefferpunkte wiederherstellt oder Schaden zufügt, kann die Kreatur damit würfeln und ein Ziel auswählen, auf das der Zauber wirkt. Füge die erwürfelte Augenzahl den aufgefüllten Trefferpunkten oder dem bewirkten Schaden als Bonus hinzu. Der bardische Inspirationswürfel geht danach verloren.

EIN DRACHENBLÜTIGER BARDE DER SCHULE DER SCHÖPFUNG BRINGT EINE STATUE ZUM TANZEN.



BARDISCHE VIELSEITIGKEIT

Bardenmerkmal (4. Stufe)

Wenn du mit dieser Klasse eine Stufe erreichst, die dir das Merkmal Attributswerterhöhung gewährt, kannst du eine der folgenden Möglichkeiten auswählen. So wird die Weiterentwicklung an deinem Fokus beim Einsetzen von Magie und Attributen berücksichtigt.

- Ersetze eine der Fertigkeiten, die du für das Merkmal Expertise ausgewählt hast, mit einer deiner anderen Fertigkeiten, in denen du geübt bist und die nicht von deiner Expertise profitiert.
- Ersetze einen Zaubertrick, den du durch das Merkmal Zauberwirken dieser Klasse gelernt hast, durch einen anderen aus der Zauberliste des Bardens.

BARDENSCHULEN

Ab der 3. Stufe erhält ein Barde das Merkmal Bardenschule, das dir die Auswahl einer Unterklasse erlaubt. Dabei hast du folgende Wahlmöglichkeiten: Schule der Schöpfung und Schule der Eloquenz.

SCHULE DER ELOQUENZ

Nicht vergessen: Arbeit an einem Zauber fortsetzen, der Stimmen verstummen lässt. Grund: Blutende Ohren.
– TASHA

Anhänger der Schule der Eloquenz meistern die Kunst der Rede. Diese Bardens kombinieren Logik mit schauspielerischem Wortspiel, gewinnen Skeptiker und Störer mit logischen Argumenten und gehen dennoch zu Herzen, um die Emotionen des Publikums anzusprechen.

SILBERZUNGE

Schule-der-Eloquenz-Merkmal (3. Stufe)

Du bist Meister darin, das Richtige zur richtigen Zeit zu sagen. Wenn du einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) oder Charisma (Täuschen) ausführst, darfst du W20-Augenzahlen von 9 oder geringer als 10 behandeln.

VERSTÖRENDE WORTE

Schule-der-Eloquenz-Merkmal (3. Stufe)

Du kannst Worte mit Magie versehen und eine Kreatur mit ihr verunsichern, sodass sie an sich zweifelt. Als Bonusaktion kannst du deine Bardische Inspiration einsetzen und eine Kreatur, die du sehen kannst, innerhalb von 18 Metern von dir auswählen. Würfle den Würfel der Bardischen Inspiration. Die Kreatur muss die erwürfelte Augenzahl von ihrem nächsten Rettungswurf vor Beginn deiner nächsten Runde abziehen.

UNFEHLBARE INSPIRATION

Schule-der-Eloquenz-Merkmal (6. Stufe)

Deine inspirierenden Worte sind so überzeugend, dass sie andere anspornen. Wenn eine Kreatur einen deiner Würfel der Bardischen Inspiration ihrem Attributs-



DROW-BARDE
DER ELOQUENZ

Angriffs- oder Rettungswurf hinzufügt und der Wurf scheitert, kann die Kreatur den Würfel der Bardischen Inspiration behalten.

UNIVERSELLE SPRACHE

Schule-der-Eloquenz-Merkmal (6. Stufe)

Du erhältst die Fähigkeit, dich für alle Kreaturen verständlich auszudrücken. Wähle als Aktion mindestens eine Kreatur innerhalb von 18 Metern von dir aus, höchstens so viele Kreaturen, dass ihre Anzahl deinem Charismasmodifikator entspricht (mindestens eine Kreatur). Die ausgewählten Kreaturen können dich unabhängig von der Sprache, die du sprichst, eine Stunde lang auf magische Art verstehen.

Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden, es sei denn, du verbrauchst einen Zauberplatz beliebigen Grads, um es erneut einzusetzen.

ANSTECKENDE INSPIRATION

Schule-der-Eloquenz-Merkmal (14. Stufe)

Wenn du erfolgreich jemanden inspiriert hast, kann die Kraft deiner Eloquenz nun auf jemand anders überspringen. Wenn eine Kreatur innerhalb von 18 Metern von dir einen deiner Würfel der Bardischen Inspiration ihrem Attributs-, Angriffs- oder Rettungswurf hinzufügt und der Wurf erfolgreich ist, kannst du deine Reaktion einsetzen, um eine andere Kreatur (außer dir selbst)

innerhalb von 18 Metern von dir zu ermutigen, die dich hören kann, indem du ihr einen Würfel der Bardischen Inspiration gibst, ohne eine deiner Bardischen Inspirationen zu verbrauchen.

Die Häufigkeit, mit der du diese Reaktion ausführen kannst, entspricht deinem Charismasmodifikator (mindestens einmal). Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

SCHULE DER SCHÖPFUNG

Das Schöpfungslied eines Barden ist für einen anderen eine Partitur die Alpträume.

– TASHA

Barden glauben an den Kosmos als Kunstwerk – als Schöpfung der ersten Drachen und Götter. Zur Schöpfungsarbeit gehörten auch Harmonien, von denen die Schöpfung bis heute durchdrungen ist. Ihre Macht ist als Lied der Schöpfung bekannt. Die Barden der Schule der Schöpfung nutzen diese ertümlischen Harmonien für Musik, Tanz und Dichtkunst und lehren Folgendes: „Vor Sonne und Mond war das Lied, und seine Musik erweckte die erste Dämmerung. Die Melodien entzückten die Steine und Bäume so sehr, dass einige von ihnen selbst eine Stimme erhielten. Und nun singen auch sie. Erlern das Lied, Schüler, und auch ihr könnt die Berge zum Singen und Tanzen bringen.“

Zwerge und Gnome entsenden häufig Barden an die Schule des Schöpfungslieds. Auch bei den Drachenblütigen wird das Lied der Schöpfung verehrt, denn der Legende nach waren Bahamut und Tiamat – die Größten unter den Drachen – die ersten, die das Lied sangen.

PARTIKEL DES POTENZIALS

Schule-der-Schöpfung-Merkmal (3. Stufe)

Wenn du einer Kreatur einen Würfel der Bardischen Inspiration gibst, kannst du einen Teil des Lieds der Schöpfung zu einem winzigen Partikel des Potenzials machen, der innerhalb von 1,5 Metern um die Kreatur kreist. Der Partikel ist unberührbar und unverwundbar. Er hält, bis der bardische Inspirationswürfel verlorengeht. Der Partikel kann wie eine Note, ein Stern, eine Blume oder ein anderes Symbol aus Kunst oder Leben deiner Wahl aussehen.

Wenn die Kreatur den Würfel der Bardischen Inspiration einsetzt, bietet der Partikel einen weiteren Effekt – je nachdem, ob er einen Vorzug für Attributswürfe, Angriffswürfe oder Rettungswürfe wie unten beschrieben darstellt:

Attributswurf: Wenn die Kreatur den Würfel der Bardischen Inspiration wirft, um ihn einem Attributswurf hinzuzufügen, kann sie den Würfel der Bardischen Inspiration erneut werfen und auswählen, welcher der Würfe gelten soll, während der Partikel kurz bunte harmlose Funken ausstößt.

Angriffswurf: Direkt, nachdem die Kreatur den Würfel der Bardischen Inspiration geworfen hat, um die

Augenzahl einem Angriffswurf gegen ein Ziel hinzuzufügen, zerbirst der Partikel donnernd. Das Ziel und jede Kreatur deiner Wahl, die du sehen kannst und die sich innerhalb von 1,5 Metern vom Ziel befinden, müssen einen Rettungswurf auf Konstitution gegen deine Zauberrettungswurf-SG bestehen, ansonsten erleiden sie Schallschaden in Höhe der gewürfelten Augenzahl des Würfel der Bardischen Inspiration.

Rettungswurf: Direkt, nachdem die Kreatur den Würfel der Bardischen Inspiration geworfen hat, um die Augenzahl einem Rettungswurf hinzuzufügen, verschwindet der Partikel zu den Klängen sanfter Musik, wodurch die Kreatur temporäre Trefferpunkte in Höhe der gewürfelten Augenzahl des Würfel der Bardischen Inspiration + deines Charismasmodifikators erhält (mindestens 1 temporären Trefferpunkt).

SCHÖPFENDE MACHT

Schule-der-Schöpfung-Merkmal (3. Stufe)

Du kannst als Aktion die Magie des Liedes der Schöpfung kanalisieren, um einen nichtmagischen Gegenstand deiner Wahl an einer freien Stelle innerhalb von drei Metern von dir zu erzeugen. Der Gegenstand muss auf einer Oberfläche oder Flüssigkeit erzeugt werden, die ihn tragen kann. Der GM-Wert des Gegenstands kann maximal das 20-Fache deiner Bardenstufe betragen, und der Gegenstand kann höchstens mittelgroß sein. Der Gegenstand leuchtet sanft, und Kreaturen, die ihn berühren, hören sanfte Musik. Der erzeugte Gegenstand

TANZENDER GEGENSTAND

Großes oder kleines Konstrukt

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 10 + das Fünffache deiner Bardenstufe

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Schadensimmunitäten Gift, psychisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht die Sprachen, die du sprichst

Herausforderung –

Übungsbonus (ÜB) Entspricht deinem Bonus

Unveränderliche Form: Der Gegenstand ist immun gegen Zauber oder Effekte, die seine Form verändern würden.

Unbändiger Tanz: Wenn eine Kreatur ihren Zug innerhalb von drei Metern um den Gegenstand beginnt, kann dieser die Schrittbewegungsrate dieser Kreatur bis zum Ende des Zugs um drei Meter erhöhen oder verringern (deine Entscheidung), vorausgesetzt, der Gegenstand ist nicht kampfunfähig.

AKTIONEN

Energiegestützter Hieb: *Nahkampf-Waffenangriff:* dein Modifikator für Zauberangriffe zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel, das du sehen kannst **Treffer:** 1W10 + ÜB Energieschaden

verschwindet nach einer Anzahl von Stunden in Höhe deines Übungsbonus. Beispiele möglicher Gegenstände findest du im Kapitel Ausrüstung des *Spielerhandbuchs*.

Wenn du mit diesem Merkmal einen Gegenstand erstellst, kannst du dies erst nach einer langen Rast erneut tun, es sei denn, du verbrauchst einen Zauberplatz des mindestens 2. Grads. Du kannst nur jeweils einen Gegenstand haben, der mit diesem Merkmal erzeugt wurde. Wenn du diese Aktion einsetzt und bereits einen Gegenstand durch das Merkmal besitzt, verschwindet dieser sofort.

Die Größe des Gegenstands, den du mit diesem Merkmal erzeugen kannst, wird um eine Größenkategorie erhöht, wenn du die 6. (Groß) und die 14. Stufe erreichst (Riesig).

BELEBENDE MACHT

Schule-der-Schöpfung-Merkmal (6. Stufe)

Du kannst als Aktion einen großen oder kleineren nicht-magischen Gegenstand, den du sehen kannst, innerhalb von neun Metern von dir beleben. Für den belebten Gegenstand gilt der Tanzender-Gegenstand-Wertekasten, der deinen Übungsbonus (ÜB) verwendet. Der Gegenstand ist mit dir und deinen Gefährten verbündet und gehorcht deinen Befehlen. Er lebt eine Stunde lang, bis seine Trefferpunkte auf 0 sinken oder bis du stirbst.

Im Kampf nutzt der Gegenstand deine Initiative und ist unmittelbar nach dir am Zug. Er kann eigenmächtig reagieren und sich bewegen, führt jedoch nur Ausweichaktionen aus, sofern du nicht eine Bonusaktion nutzt, um ihm eine andere Aktion zu befehlen. Du kannst ihm eine Aktion aus seinem Wertekasten oder eine andere Aktion befehlen. Solltest du kampfunfähig werden, wählt der Gegenstand selbst seine Aktion, und zwar nicht nur Ausweichen.

Setzt du dein Merkmal Bardische Inspiration ein, kannst du den Gegenstand als Teil derselben Bonusaktion befehligen, die du für Bardische Inspiration einsetzt.

Wenn du mit diesem Merkmal einen Gegenstand belebst, kannst du dies erst nach einer langen Rast erneut tun, es sei denn, du verbrauchst einen Zauberplatz des mindestens 3. Grads. Du kannst nur jeweils einen Gegenstand haben, der mit diesem Merkmal belebt wurde. Wenn du diese Aktion einsetzt und bereits einen tanzenden Gegenstand durch das Merkmal besitzt, wird dieser sofort leblos.

KREATIVES CRESCENDO

Schule-der-Schöpfung-Merkmal (14. Stufe)

Wenn du dein Merkmal Belebendes Auftreten einsetzt, kannst du mehr als einen Gegenstand zugleich beleben. Die Anzahl möglicher Gegenstände entspricht deinem Charismasmodifikator (mindestens zwei Gegenstände). Belebst du einen Gegenstand, mit dem die Anzahl überschritten wird, wählst du aus, welcher der zuvor belebten Gegenstände verschwindet. Nur einer dieser Gegenstände kann von der maximal möglichen Größe sein, die anderen müssen klein oder winzig sein.

Es gelten keine GM-Beschränkungen mehr, wenn du Gegenstände mit Belebendes Auftreten belebst.



DRUIDE

Dieser Abschnitt enthält neue Klassenmerkmale und Unterklassen für Druiden.

OPTIONALE KLASSENMERKMALE

Du erhältst Klassenmerkmale im *Spielerhandbuch*, wenn du bestimmte Klassenstufen erreichst. In diesem Abschnitt werden zusätzliche Merkmale aufgeführt, die du als Druiden auswählen kannst. Im Gegensatz zu den Merkmalen aus dem *Spielerhandbuch* erhältst du diese Merkmale jedoch nicht automatisch. Sprich mit deinem Spielleiter ab, ob du Merkmale aus diesem Abschnitt wählen kannst, vorausgesetzt, du hast die in ihrer Beschreibung aufgeführte Stufe erreicht. Die Merkmale können unabhängig voneinander ausgewählt werden. Du kannst einige, alle oder gar keine nutzen.

ZUSÄTZLICHE DRUIDENZAUBER

Druidenmerkmal (1. Stufe)

Die Zauberliste des Druiden aus dem *Spielerhandbuch* wird durch folgende Zauber erweitert. Sie ist nach Zaubergrad sortiert, nicht nach Charakterstufe.



DRUIDE MIT WILDEM GEFÄHRTEN



EIN GNOMENDRUIDE DER SPOREN SAMMELT MIT SEINEM BULLYWUG-ZOMBIE-GEFÄHRTEN PILZE.

Kann ein Zauber als Ritual gewirkt werden, steht nach dem Namen des Zaubers der Zusatz „Ritual“. Jeder Zauber ist im *Spielerhandbuch* enthalten, es sei denn, er weist ein Sternchen auf (beschrieben in Kapitel 3). Auch in *Xanathars Ratgeber für Alles* findest du weitere Zauber.

1. GRAD

Schutz vor Gut und Böse

2. GRAD

Dauerhafte Flamme
*Tier beschwören**
Vergrößern/Verkleinern
Vorahnung (Ritual)

3. GRAD

Aura der Gesundheit
Elementare Waffe
*Feenwesen beschwören**
Wiederbeleben

4. GRAD

*Elementar beschwören**
Feuerschild
Weissagung (Ritual)

5. GRAD

Kältekegel

6. GRAD

Fleisch zu Stein

7. GRAD

Symbol

8. GRAD

Flammende Wolke

WILDER GEFÄHRTE

Druidenmerkmal (2. Stufe)

Du erhältst die Fähigkeit, einen Geist in Tiergestalt zu beschwören: Du kannst als Aktion eine Verwendung deines Merkmals Tiergestalt verbrauchen, um stattdessen ohne Materialkomponenten den Zauber *Vertrauten finden* zu wirken.

Wirkst du den Zauber auf diese Weise, erscheint statt eines Tieres ein Feenwesen. Dieser Vertraute verschwindet nach einer Anzahl von Stunden, die der Hälfte deiner Stufe als Druiden entspricht.

VIELSEITIGE ZAUBERTRICKS

Druidenmerkmal (4. Stufe)

Wenn du mit dieser Klasse eine Stufe erreichst, die dir das Merkmal Attributswerterhöhung gewährt, kannst du einen Zaubertrick, den du durch das Merkmal Zauberwirken gelernt hast, mit einem anderen Zaubertrick von der Zauberliste des Druiden ersetzen.

DRUIDENZIRKEL

Mit Erreichen der zweiten Stufe suchst du dir einen Druidenzirkel aus, dem du von nun an angehörst und der dir die Wahl einer Unterklasse erlaubt. Dabei hast du folgende Wahlmöglichkeiten: Zirkel der Sporen, Zirkel der Sterne und Zirkel des Wildfeuers.

ZIRKEL DER SPOREN

Ich bin eine begeisterte Sammlerin von Sporen, Schimmelpilzen und Pilzen. Mein wertvollster Fund ist ein Sapiens Zuggtmata aus den Tiefen des Mount Zogon. Doch möchte ich nicht, dass er eine Leiche übernimmt und in meinen Sachen wühlt.

– TASHA

Druiden, die dem Zirkel der Sporen angehören, sehen in Schönheit in der Verwesung. Sie begreifen, dass Schimmel und andere Pilze die Fähigkeit haben, leblose Materie zu reichem, wenngleich fremdartigem Leben zu erwecken. Diese Druiden glauben, dass Tod und Leben Teil eines ewigen Kreislaufs sind, in dem das eine immer wieder in das andere übergeht. Der Tod bedeutet nicht das Ende des Lebens, sondern die Umwandlung von Leben in eine neue Form.

Druiden dieses Zirkels haben eine vielschichtige Beziehung zu Untoten. Untot zu sein ist für sie von Natur aus nichts Falsches, sondern ein Begleiter von Leben und Tod. Andererseits sind diese Druiden der Auffassung, dass der große Kreislauf nur dann gesund ist, wenn sich jeder Abschnitt ständig dynamisch verändert. Wenn Untote alles Lebendige in den untoten Zustand versetzen wollen oder ihrem eigenen Ende zu entgehen suchen, stört dies den Kreislauf und sie müssen aufgehalten werden.

ZAUBER DES ZIRKELS

Zirkel-der-Sporen-Merkmal (2. Stufe)

Durch deine symbiotische Verbindung zu Pilzen und deiner Fähigkeit, den Kreislauf von Leben und Tod zu nutzen, hast du Zugriff auf bestimmte Zauber. Ab der 2. Stufe erlernst du den Zaubertrick *Kalte Hand*.

Ab der 3. Stufe, der 5. Stufe, der 7. Stufe und der 9. Stufe erhältst du Zugang zu den entsprechenden Zaubern in der Zauberliste des Zirkels der Sporen. Hast du einen dieser Zauber erlernt, ist er stets vorbereitet und wird bei der Anzahl der Zauber, die du täglich vorbereiten kannst, nicht berücksichtigt. Falls der Zauber nicht in der Zauberliste des Druiden aufgeführt ist, so zählt er für dich dennoch als Druidenzauber.

ZAUBERLISTE DES ZIRKELS DER SPOREN

Druidenstufe	Zauber
2.	<i>Kalte Hand</i>
3.	<i>Blindheit/Taubheit, Sanfte Ruhe</i>
5.	<i>Gasförmige Gestalt, Tote beleben</i>
7.	<i>Dürre, Verwirrung</i>
9.	<i>Ansteckung, Todeswolke</i>

SPORENNIMBUS

Zirkel-der-Sporen-Merkmal (2. Stufe)

Du umgibst dich mit einem Schwarm unsichtbarer, nekrotischer Sporen, die harmlos sind, bis du sie gegen eine Kreatur in deiner Nähe entfesselst. Begibt sich eine Kreatur innerhalb deines Sichtfeldes in eine Reichweite von drei Metern von dir oder beginnt dort ihren Zug, kannst du dieser Kreatur mit deiner Reaktion 1W4 nekrotischen Schaden zufügen, es sei denn, der Kreatur gelingt ein Rettungswurf auf Konstitution gegen deinen Zauberrettungswurf-SG. Der nekrotische Schaden erhöht sich ab der 6. Stufe auf 1W6, ab der 10. Stufe auf 1W8 und ab der 14. Stufe auf 1W10.

SYMBIOTISCHE EINHEIT

Zirkel-der-Sporen-Merkmal (2. Stufe)

Du erlangst die Fähigkeit, magische Kraft in deine Sporen zu leiten. Du kannst als Aktion eine Verwendung deines Merkmals Tiergestalt verbrauchen, um diese Sporen zu erwecken, statt dich in ein Tier zu verwandeln. Du erhältst 4 temporäre Trefferpunkte für jede deiner Stufen in dieser Klasse. Während dieses Merkmal aktiv ist, erhältst du die folgenden Vorteile:

- Wenn du mit deinem Sporennimbus Schaden zufügst, würfle zweimal mit dem Schadenswürfel und addiere die Ergebnisse.
- Deine Nahkampf-Waffenangriffe fügen jedem getroffenen Ziel 1W6 zusätzlichen nekrotischen Schaden zu.

Diese Vorteile dauern zehn Minuten an, bis du alle temporären Trefferpunkte verloren hast oder bis du erneut deine Tiergestalt einsetzt.

PILZBEFALL

Zirkel-der-Sporen-Merkmal (6. Stufe)

Deine Sporen gewinnen die Fähigkeit, Leichen zu befallen und zu beleben. Wenn innerhalb eines Radius von drei Metern um dich ein Tier oder Humanoider stirbt, kannst du deine Reaktion darauf verwenden, diese Kreatur wiederzubeleben. Sie besitzt 1 Trefferpunkt und steht sofort auf. Die Kreatur nutzt nun die Spielwerte für Zombies aus dem *Monsterhandbuch*. Die Wiederbelebung hält eine Stunde lang an. Anschließend kollabiert die Kreatur und stirbt.

Im Kampf findet der Zug des Zombies direkt nach deinem statt. Er folgt deinen gedanklichen Befehlen. Die einzige Aktion, die er ausführen kann, ist ein einfacher Nahkampfangriff.

Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal nutzen kannst, entspricht deinem Weisheitsmodifikator (mindestens einmal). Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

SPORENAUSBREITUNG

Zirkel-der-Sporen-Merkmal (10. Stufe)

Du erhältst die Fähigkeit, einen Bereich mit tödlichen Sporen zu besäen. Wenn dein Merkmal Symbiotische Einheit aktiv ist, kannst du als Bonusaktion Sporen bis zu neun Meter weit werfen, wo sie für eine Minute in einem Würfel von drei Metern Kantenlänge umherwirbeln. Die Sporen verschwinden früher, wenn du dieses Merkmal erneut nutzt, sie als Bonusaktion verschwinden lässt, oder wenn dein Merkmal Symbiotische Einheit nicht mehr aktiv ist.

Bewegt sich eine Kreatur in diesen würfelförmigen Bereich oder beginnt dort ihren Zug, nimmt sie Schaden in Höhe des durch deinen Sporennimbus verursachten Schaden, es sei denn, der Kreatur gelingt ein Rettungswurf auf Konstitution gegen deinen Zauberrettungswurf-SG. Eine Kreatur kann diesen Schaden nur einmal pro Zug erleiden.

Während du den Würfel aus Sporen aufrechterhältst, kannst du die Reaktion Sporennimbus nicht ausführen.



TIEFLINGDRUIDE
DER STERNE

PILZKÖRPER

Zirkel-der-Sporen-Merkmal (14. Stufe)

Die Pilzsporen in deinem Körper haben dich verändert: Du kannst nicht mehr blind, taub, verängstigt oder vergiftet werden. Kritische Treffer gegen dich zählen als normale Treffer, es sei denn, du bist kampfunfähig.

ZIRKEL DER STERNE

Was ist mit den dunklen Stellen zwischen den Sternen?
Begreift Ihr nicht, dass dort die guten Sachen sind?

– TASHA

Die Druiden des Zirkels der Sterne ziehen Kraft aus dem Sternenlicht. Seit undenklichen Zeiten haben diese Druiden die Sternmuster des Himmels beobachtet und in den Konstellationen versteckte Geheimnisse entdeckt. Durch das Aufdecken und Verstehen dieser Geheimnisse strebt der Zirkel der Sterne danach, sich die Kraft des Universums zu eigen zu machen.

Viele Druiden dieses Zirkels fertigen Aufzeichnungen über die Sternkonstellationen und ihre Auswirkungen auf die Welt an. An megalithischen Stätten dokumentieren einige Gruppen diese Beobachtungen und erschaffen so rätselhafte Geschichtsbibliotheken. Diese Aufbewahrungsstätten können die Gestalt von Steinkreisen, Pyramiden, Petroglyphen oder unterirdischen Tempeln annehmen – jegliche Anlage, die widerstandsfähig genug ist, das heilige Wissen des Zirkels sogar gegen einen Kataklysmus zu beschützen.

STERNENKARTE

Zirkel-der-Sterne-Merkmal (2. Stufe)

Als Teil deiner Himmelsstudien hast du eine Sternenkarte angefertigt. Sie zählt als winziger Gegenstand und kann von dir als Zauberfokus für Druidenzauber verwendet werden. Um ihre Form zu bestimmen, würfle oder wähle eine Option aus der Tabelle der Sternenkarte aus.

Trägst du diese Karte bei dir, erhältst du die folgenden Vorteile:

- Du kennst den Zaubertrick *Göttliche Führung*.
- Du hast den Zauber *Lenkendes Geschoss* vorbereitet. Er zählt für dich als Druidenzauber und wird bei der Anzahl der Zauber, die du täglich vorbereiten kannst, nicht berücksichtigt.
- Du musst keinen Zauberplatz verbrauchen, um *Lenkendes Geschoss* zu wirken. Die Häufigkeit, mit der du dies tun kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Falls du die Karte verlierst, kannst du eine einstündige Zeremonie abhalten, um auf magische Weise einen Ersatz herzustellen. Diese Zeremonie kann während einer kurzen oder langen Rast durchgeführt werden und zerstört die vorherige Karte.

STERNENKARTE

W6 Gestalt der Karte

- | | |
|---|---|
| 1 | Eine mit Bildern von Konstellationen bedeckte Schriftrolle |
| 2 | Eine mit dünnen Löchern perforierte Steintafel |
| 3 | Die gefleckte Haut eines Eulenbären mit erhabenen Markierungen |
| 4 | Eine in Ebenholz gebundene Sammlung von Karten |
| 5 | Ein Kristall, der Sternmuster projiziert, wenn er an eine Lichtquelle gehalten wird |
| 6 | Glasplatten, auf denen sich Konstellationen abbilden |

STERNGESTALT

Zirkel-der-Sterne-Merkmal (2. Stufe)

Als Bonusaktion kannst du eine Verwendung deines Merkmals Tiergestalt verbrauchen, um dich in eine Sterngestalt statt in ein Tier zu verwandeln.

Du behältst deine Spielwerte in deiner Sterngestalt bei, aber dein Körper beginnt zu strahlen: Deine Gelenke schimmern wie Sterne und sind wie auf einer Sternkarte mit leuchtenden Linien verbunden. In dieser Gestalt erhellst du einen Radius von drei Metern mit hellem Licht und einen Radius von sechs Metern mit dämmerigem Licht. Die Verwandlung hält zehn Minuten lang an. Sie endet früher, wenn du sie verschwinden lässt (benötigt keine Aktion), kampfunfähig wirst oder dieses Merkmal erneut anwendest.

Immer wenn du deine Sterngestalt annimmst, wähle eine der folgenden Konstellationen, die auf deinem Körper schimmert. Je nach Wahl erhältst du bestimmte Vorteile in dieser Gestalt:

Bogenschütze: Auf dir erscheint die Konstellation des Bogenschützen. Wenn du diese Form aktivierst, kannst du als Bonusaktion im zweiten Zug, in dem sie aktiv ist, mit einem strahlenden Pfeil einen Fernkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur innerhalb von 18 Metern Reichweite durchführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel gleißenden Schaden in Höhe von 1W8 + deinem Weisheitsmodifikator.

Drache: Die Konstellation eines weisen Drachen erscheint auf deinem Körper. Wenn du einen Wurf auf Intelligenz, Weisheit oder einen Rettungswurf auf Konstitution ausführst, um zu prüfen, ob du deine Konzentration für einen Zauber aufrechterhalten kannst, darfst du Wurfsergebnisse des W20 unter 10 wie eine 10 werten.

Kelch: Die Konstellation eines lebensspendenden Kelches erscheint auf deinem Körper. Immer wenn du einen Zauber wirkst, der einen Zauberplatz benötigt und einer Kreatur Trefferpunkte zurückgibt, erhalten du oder eine andere Kreatur innerhalb von neun Metern Umkreis Trefferpunkte in Höhe von 1W8 + deinem Weisheitsmodifikator zurück.

KOSMISCHES OMEN

Zirkel-der-Sterne-Merkmal (6. Stufe)

Nach einer langen Rast kannst du auf deiner Sternenkarte nach Omen suchen. Tust du dies, so würfle. Je nachdem, ob du eine gerade oder eine ungerade Zahl gewürfelt hast, erhältst du Zugriff auf eine besondere Reaktion:

Wohl (gerade): Führt eine Kreatur, die du innerhalb von neun Metern sehen kannst, einen Angriffs-, Rettungs- oder Attributswurf aus, kannst du mit deiner Reaktion einen W6 zum Gesamtergebnis hinzufügen.

Wehe (ungerade): Führt eine Kreatur, die du innerhalb von neun Metern sehen kannst, einen Angriffs-, Rettungs- oder Attributswurf aus, kannst du mit deiner Reaktion einen W6 vom Gesamtergebnis abziehen.

Die Häufigkeit, mit der du diese Reaktion ausführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

FUNKELNDE STERNBILDER

Zirkel-der-Sterne-Merkmal (10. Stufe)

Die Konstellationen deiner Sternengestalt werden stärker. Der 1W8 von Bogenschütze und Kelch wird zu 2W8. Wählst du den Drachen, erhältst du eine Flugbewegungsrate von sechs Metern und kannst schweben.

Zusätzlich kannst du in deiner Sternengestalt zu Beginn deines Zugs die Konstellation ändern, die auf deinem Körper schimmert.

VOLLER STERNE

Zirkel-der-Sterne-Merkmal (14. Stufe)

In deiner Sternengestalt verlierst du zum Teil deine Körperlichkeit, wodurch du resistent gegenüber Wucht-, Stich- und Hiebschaden wirst.

ZIRKEL DES WILDFEUERS

Ich weiß nicht mehr, wie oft ich alles niedergebrannt und von vorne angefangen habe.

– TASHA

Druiden, die dem Zirkel des Wildfeuers beitreten, verstehen Zerstörung als Vorstufe neuer Schöpfung. Ein Waldbrand bereitet den Boden für frisches Wachstum vor. Diese Druiden verbinden sich mit einem Urgeist, der sowohl zerstörerische als auch schaffende Kräfte birgt, wodurch die Druiden kontrollierte Flammen beschwören können, die manches verbrennen und anderem Leben einhauchen.

ZAUBER DES ZIRKELS

Zirkel-des-Wildfeuers-Merkmal (2. Stufe)

Du hast eine Verbindung zu einem Wildfeuergeist aufgebaut, einem Urwesen der Erschaffung und Zerstörung. Wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst, verleiht dir deine Verbindung mit diesem Geist Zugriff auf einige Zauber, die in der Zauberliste des Zirkels des Wildfeuers aufgeführt sind.

Hast du einen dieser Zauber erlernt, ist er stets vorbereitet und wird bei der Anzahl der Zauber, die du täglich vorbereiten kannst, nicht berücksichtigt. Falls der Zauber nicht in der Zauberliste des Druiden aufgeführt ist, so zählt er für dich dennoch als Druidenzauber.

WILDFEUEERGEIST

Kleiner Elementar

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 5 + das Fünffache deiner Druidenstufe

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Schadensimmunitäten Feuer

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Festgesetzt, Gepackt, Liegend, Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Versteht die Sprachen, die du sprichst

Herausforderung –

Übungsbonus (ÜB) Entspricht deinem Bonus

AKTIONEN

Flammensaat: *Fernkampf-Waffenangriff:* dein Modifikator für Zauberangriffe zum Treffen, Reichweite 18 m, ein Ziel, das du sehen kannst *Treffer:* 1W6 + ÜB Feuerschaden

Feurige Teleportation: Der Geist und alle bereitwilligen Kreaturen deiner Wahl werden in einen nicht besetzten Bereich, den du sehen kannst, teleportiert. Anschließend müssen alle Kreaturen in einem Umkreis von 1,5 Metern vom Bereich, den der Geist verlassen hat, einen erfolgreichen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen, sonst erleiden sie 1W6 + ÜB Feuerschaden.

ZAUBERLISTE DES ZIRKELS DES WILDFEUERS

Druidenstufe	Zauber
2.	<i>Brennende Hände, Wunden heilen</i>
3.	<i>Flammenkugel, Sengender Strahl</i>
5.	<i>Pflanzenwachstum, Wiederbeleben</i>
7.	<i>Aura des Lebens, Feuerschild</i>
9.	<i>Flammenschlag, Massen-Wunden heilen</i>

WILDFEUERGEIST BESCHWÖREN

Zirkel-des-Wildfeuers-Merkmal (2. Stufe)

Du kannst den an deine Seele gebundenen Urgeist beschwören. Du kannst als Aktion eine Verwendung deines Merkmals Tiergestalt verbrauchen, um deinen Wildfeuergeist zu beschwören, statt dich in Tiergestalt zu verwandeln.

Der Geist erscheint an einem freien Platz deiner Wahl, den du im Umkreis von neun Metern sehen kannst. Jede Kreatur in einem Umkreis von drei Metern um den Geist (außer dir) muss einen erfolgreichen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen, sonst erleidet sie 2W6 Feuerschaden.

Der Geist ist mit dir und deinen Gefährten verbündet und gehorcht deinen Befehlen. Die Spielwerte dieser Kreatur findest du im Wertekasten des Wildfeuergeistes. Dort wird mehrmals dein Übungsbonus (ÜB) als Wert verwendet. Du entscheidest, welches Erscheinungsbild der Geist annimmt. Manche dieser Geister nehmen eine humanoide Form aus knorrigen, in Flammen stehenden Ästen an, andere erscheinen als in Feuer gehüllte Tierwesen.

Im Kampf nutzt der Geist deine Initiative und ist unmittelbar nach dir am Zug. Die einzige Aktion, die er ausführt, ist eine Ausweichaktion, es sei denn, du nutzt in deinem Zug eine Bonusaktion, um ihm eine andere Aktion zu befehlen. Du kannst ihm eine Aktion aus seinem Wertekasten oder eine andere Aktion befehlen.

Solltest du kampfunfähig werden, wählt der Geist selbst seine Aktion, und zwar nicht nur Ausweichen.

Der Geist bleibt eine Stunde lang bestehen, bis seine Trefferpunkte auf 0 sinken, du das Merkmal, ihn zu rufen, erneut anwendest, oder bis du stirbst.

VERBESSERTE VERBINDUNG

Zirkel-des-Wildfeuers-Merkmal (6. Stufe)

Die Verbindung zu deinem Wildfeuergeist verbessert deine zerstörerischen und stärkenden Zauber. Wenn du einen Zauber wirkst, während dein Wildfeuergeist beschworen ist, der Feuerschaden zufügt oder Trefferpunkte wiederherstellt, würfle einen W8 und addiere das Ergebnis zu einem der Schadens- oder Heilungswürfe.

Außerdem kannst du die Reichweite von Zaubern, die du wirkst, auch von deinem Wildfeuergeist aus berechnen, ausgenommen Zauber, die auf dich selbst wirken.

REINIGENDE FLAMMEN

Zirkel-des-Wildfeuers-Merkmal (10. Stufe)

Du erlernst die Fähigkeit, aus Tod magische Flammen entstehen zu lassen, die heilen oder verbrennen können. Stirbt eine kleine oder große Kreatur im Umkreis von neun Metern um dich oder deinen Wildfeuergeist, schnell an diesem Platz eine harmlose Geisterflamme hervor und flackert dort für die Dauer von einer Minute. Bewegt sich eine Kreatur in deinem Sichtfeld in diesen Bereich, kannst du deine Reaktion nutzen, um die Geisterflamme zu löschen und dafür die Kreatur zu heilen oder ihr Feuerschaden zuzufügen. Die Höhe von Heilung oder Schaden entsprechen 2W10 + deinem Weisheitsmodifikator.

Die Häufigkeit, mit der du diese Reaktion ausführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

FEURIGE WIEDERGEURT

Zirkel-des-Wildfeuers-Merkmal (14. Stufe)

Die Bindung zu deinem Wildfeuergeist kann dich vor dem Tod bewahren. Befindet sich der Geist in einer Reichweite von 36 Metern von dir und deine Trefferpunkte fallen auf 0, wodurch du bewusstlos wirst, kannst du stattdessen die Trefferpunkte des Geistes auf 0 sinken lassen. Du erhältst sofort die Hälfte deiner Trefferpunkte zurück und stehst wieder auf.

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



ZWERGENDRUIDE
DES WILDFEUERS



HEXENMEISTER

Dieser Abschnitt enthält neue Klassenmerkmale und Unterklassen für Hexenmeister.

OPTIONALE KLASSENMERKMALE

Du erhältst Klassenmerkmale im *Spielerhandbuch*, wenn du bestimmte Klassenstufen erreichst. In diesem Abschnitt werden zusätzliche Merkmale aufgeführt, die du als Hexenmeister auswählen kannst. Im Gegensatz zu den Merkmalen aus dem *Spielerhandbuch* erhältst du diese Merkmale jedoch nicht automatisch. Sprich mit deinem Spielleiter ab, ob du Merkmale aus diesem Abschnitt wählen kannst, vorausgesetzt, du hast die in ihrer Beschreibung aufgeführte Stufe erreicht. Die Merkmale können unabhängig voneinander ausgewählt werden. Du kannst einige, alle oder gar keine nutzen.

ZUSÄTZLICHE HEXENMEISTERZAUBER

Hexenmeistermerkmal (1. Stufe)

Die Zauberliste des Hexenmeisters aus dem *Spielerhandbuch* wird durch folgende Zauber erweitert. Sie ist nach Zaubergrad sortiert, nicht nach Charakterstufe. Jeder Zauber ist im *Spielerhandbuch* enthalten, es sei denn, er weist ein Sternchen auf (beschrieben in Kapitel 3). Auch in *Xanathars Ratgeber für Alles* findest du weitere Zauber.

ZAUBERTRICKS (0. GRAD)

- Blitzköder*
- Dröhnende Klinge*
- Gedankensplitter*
- Grünfeuerklinge*
- Schwertexplosion*

3. GRAD

- Feenwesen beschwören*
- Geistwolke*
- Intellektfestung*
- Schattenbrut beschwören*
- Untoten beschwören*

4. GRAD

- Aberration beschwören*

5. GRAD

- Ablenkung
- Bindung der Ebenen
- Kreis der Teleportation

6. GRAD

- Tashas außerweltliche Gestalt*
- Unhold beschwören*

7. GRAD

- Traum vom blauen Schleier*

9. GRAD

- Katastrophenklinge*
- Tor
- Unheimliches Schicksal

OPTION FÜR DEN SEGEN DES PAKTS

Hexenmeistermerkmal (3. Stufe)

Bei der Wahl deines Merkmals Segens des Pakts steht dir folgende Option zur Verfügung:



EIN TIEFLING-HEXENMEISTER RUFT DIE MACHT SEINES TALISMANS AN.

PAKT DES TALISMANS

Dein Schutzherr gibt dir ein Amulett: einen Talisman, der dem Träger in großer Not helfen kann. Wenn ein Attributswurf des Trägers scheitert, kann er einen W4 zum Ergebnis addieren, was zu einem Erfolg führen könnte. Die Häufigkeit, mit der dieser Vorzug genutzt werden kann, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

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

SCHAUERLICHE VIELSEITIGKEIT

Hexenmeistermerkmal (4. Stufe)

Wenn du mit dieser Klasse eine Stufe erreichst, die dir das Merkmal Attributswerterhöhung gewährt, kannst du eine der folgenden Möglichkeiten wählen. So wird die Weiterentwicklung an deinem Fokus bei deinen okkulten Studien berücksichtigt:

- Ersetze einen Zaubertrick, den du durch das Merkmal Paktmagie dieser Klasse gelernt hast, durch einen anderen aus der Zauberliste des Hexenmeisters.
- Ersetze die Option, die du für das Merkmal Segen des Pakts ausgewählt hast, durch eine andere.
- Ab der 12. Stufe kannst du einen Zauber aus dem Merkmal Mystisches Arkanum durch einen anderen Hexenmeisterzauber des gleichen Grads ersetzen.

Wenn diese Änderung bewirkt, dass du bestimmte bisherige schauerliche Anrufungen nicht mehr nutzen darfst, musst du diese Anrufungen durch erlaubte ersetzen.

SCHAUERLICHE ANRUFUNGEN: OPTIONEN

Wenn dein Hexenmeister das Merkmal Schauerliche Anrufungen gewählt hat, sind folgende weitere Optionen verfügbar:

BAND DES TALISMANS

Voraussetzung: Hexenmeister der 12. Stufe, Merkmal Pakt des Talismans

Während jemand anderes deinen Talisman trägt, kannst du dich mit einer Aktion in einen Bereich neben dem Träger teleportieren, vorausgesetzt, ihr befindet euch beide auf derselben Existenzebene. Der Träger deines Talismans kann dasselbe tun und sich mit seiner Aktion zu dir teleportieren. Die Häufigkeit, mit der dies möglich ist, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

EWIGE KNECHTSCHAFT

Voraussetzung: Hexenmeister der 5. Stufe

Du musst keinen Zauberplatz verbrauchen, um *Tote beleben* zu wirken. Du kannst diese Option erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

FERNSCHREIBER

Voraussetzung: Hexenmeister der 5. Stufe, Merkmal Pakt des Buches

Eine neue Seite erscheint in deinem Buch der Schatten. Mit deiner Erlaubnis kann eine Kreatur ihre Aktion verwenden, um ihren Namen auf diese Seite zu schreiben. Die maximal mögliche Anzahl an Namen entspricht deinem Übungsbonus.

Du kannst den Zauber *Verständigung* auf eine Kreatur, deren Name auf der Seite steht, wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen und ohne Materialkomponenten verwenden zu müssen. Dazu musst du die Nachricht auf die Seite schreiben. Das Ziel erhält die Nachricht telepathisch. Wenn es eine Antwort sendet, erscheint diese auf der Seite. Die geschriebene Nachricht verschwindet nach einer Minute.

Als Aktion kannst du einen Namen auf der Seite auf magische Weise entfernen, indem du ihn berührst.

GABE DER BESCHÜTZER

Voraussetzung: Hexenmeister der 9. Stufe, Merkmal Pakt des Buches

Eine neue Seite erscheint in deinem Buch der Schatten. Mit deiner Erlaubnis kann eine Kreatur ihre Aktion verwenden, um ihren Namen auf diese Seite zu schreiben. Die maximal mögliche Anzahl an Namen entspricht deinem Übungsbonus.

Wenn eine Kreatur, deren Name auf der Seite steht, 0 Trefferpunkte erreicht, aber noch nicht stirbt, erhält sie einen Trefferpunkt zurück. Sobald diese Magie

ausgelöst wurde, kann sie erst wieder nach einer langen Rast genutzt werden.

Als Aktion kannst du einen Namen auf der Seite auf magische Weise entfernen, indem du ihn berührst.

GABE DES KETTENMEISTERS

Voraussetzung: Merkmal Pakt der Kette

Wenn du *Vertrauten finden* wirkst, verleiht du dem beschworenen Vertrauten etwas von deiner schauerlichen Kraft und die folgenden Vorzüge:

- Der Vertraute erhält entweder eine Flug- oder Schwimmbewegungsrate (nach Wahl) von zwölf Metern.
- Als Bonusaktion kannst du deinem Vertrauten befehlen, eine Angriffsaktion auszuführen.
- Die Waffenangriffe des Vertrauten sind magisch, um Immunität und Resistenz gegen nichtmagische Angriffe zu überwinden.
- Wenn der Vertraute eine Kreatur zwingt, einen Rettungswurf auszuführen, gilt dein Zauberrettungswurf-SG.
- Wenn der Vertraute Schaden erleidet, kannst du deine Reaktion nutzen, um ihm Resistenz gegen diese Schadensart zu gewähren.

SCHAUERLICHER VERSTAND

Du hast jetzt Vorteil bei Rettungswürfen auf Konstitution zum Aufrechterhalten der Konzentration auf einen Zauber.

SCHUTZ DES TALISMANS

Voraussetzung: Hexenmeister der 7. Stufe, Merkmal Pakt des Talismans

Wenn ein Rettungswurf des Trägers deines Talismans scheitert, kann er einen W4 zum Ergebnis addieren, was zu einem Erfolg führen könnte. Die Häufigkeit, mit der dieser Vorzug genutzt werden kann, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

TADEL DES TALISMANS

Voraussetzung: Merkmal Pakt des Talismans

Wenn der Träger deines Talismans von einem Angreifer getroffen wird, den du in einer maximalen Entfernung von neun Metern sehen kannst, kannst du dem Angreifer mit deiner Reaktion psychischen Schaden in Höhe deines Übungsbonus zufügen und ihn um maximal drei Meter vom Träger des Talismans wegschieben.

AUSSERWELTLICHER SCHUTZHERR

Ab der 1. Stufe erhält ein Hexenmeister das Merkmal Außerweltlicher Schutzherr, das dir die Auswahl einer Unterklasse erlaubt. Dabei hast du folgende Wahlmöglichkeiten: Abgründiger und Dschinn.

ABGRÜNDIGER

Ich habe nie verstanden, warum Tentakel manche Leute so nervös machen. Habt Ihr jemals Tintenfisch-Nigiri gegessen? Eines der wenigen Beweise für ein wohlwollendes Multiversum.

– TASHA

Du bist einen Pakt mit den Tiefen des Ozeans eingegangen. Eine Entität des Ozeans, der Elementarebene des Wassers oder eines anderen außerweltlichen Meers ermöglicht es dir, ihre unterseeische Kraft zu nutzen. Benutzt sie dich nur, um etwas über irdische Reiche zu erfahren, oder willst du, dass du kosmische Schleusen öffnest, um die Welt zu ertränken?

Vielleicht gehört deine Familie seit Generationen einem Kult an, der den Abgründigen und seine Brut verehrt. Vielleicht warst du schiffbrüchig und kurz vor dem Ertrinken, als dir dein Schutzherr eine neue Lebenschance anbot. Was auch immer der Grund für deinen Pakt sein mag, du hörst den Ruf des Meers und seiner unbekanntenen Tiefen.

Beispiele für Entitäten der Tiefe, die einem Hexenmeister als Schutzherr dienen könnten sind Kraken, uralte Wasserelementare, gottähnliche Halluzinationen der Kuo-toa, Meervolk-Halbgötter und Seevetzelzirkel.

ERWEITERTE ZAUBERLISTE

Abgründiger-Merkmal (1. Stufe)

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

ABGRÜNDIGER: ZUSÄTZLICHE ZAUBER

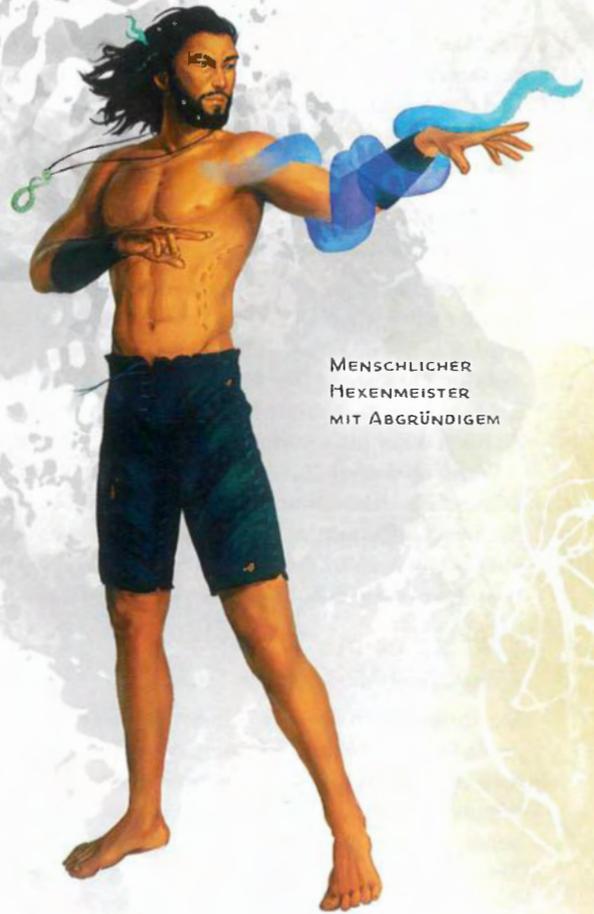
Zaubergrad	Zauber
1.	Donnerwoge, Wasser schaffen oder zerstören
2.	Stille, Windstoß
3.	Blitz, Schneesturm
4.	Elementar beschwören (nur Wasser, beschrieben in Kapitel 3), Wasser kontrollieren
5.	Bigbys Hand (erscheint als Tentakel), Kältekegel

TENTAKEL DER TIEFEN

Abgründiger-Merkmal (1. Stufe)

Du kannst ein geisterhaftes Tentakel beschwören, das deine Gegner angreift. Als Bonusaktion erzeugst du ein drei Meter langes Tentakel an einem Punkt, der sich innerhalb von 18 Metern von dir befindet. Das Tentakel bleibt eine Minute lang bestehen, oder bis du dieses Merkmal erneut verwendest, um ein weiteres Tentakel zu erschaffen.

Mit dem Tentakel kannst du einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur in einer Entfernung von drei Metern ausführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 Kälteschaden und seine Bewegungsrate



MENSCHLICHER
HEXENMEISTER
MIT ABGRÜNDIGEM

verringert sich bis zum Beginn deines nächsten Zugs um drei Meter. Der Schaden wird auf 2W8 erhöht, wenn du die 10. Stufe dieser Klasse erreichst.

Als Bonusaktion in deinem Zug kannst du das Tentakel um bis zu neun Meter bewegen und einen weiteren Angriff ausführen.

Die Häufigkeit, mit der du das Tentakel beschwören kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

GABE DER SEE

Abgründiger-Merkmal (1. Stufe)

Deine Schwimmbewegungsrate ist jetzt zwölf Meter und du kannst unter Wasser atmen.

SEELE DES OZEANS

Abgründiger-Merkmal (6. Stufe)

Du fühlst dich in den Tiefen jetzt noch mehr zu Hause: Du erhältst Resistenz gegen Kälteschäden. Wenn du vollständig untergetaucht bist, kann eine beliebige Kreatur, die ebenfalls vollständig untergetaucht ist, deine Sprache verstehen und du ihre.

WÄCHTERTENTAKEL

Abgründiger-Merkmal (6. Stufe)

Dein Tentakel der Tiefen kann dich und andere verteidigen, indem es sich Gegnern in den Weg stellt. Wird dir oder einer Kreatur, die du sehen kannst, in einem Abstand von maximal drei Metern vom

Tentakel Schaden zugefügt, kannst du deine Reaktion verwenden, um eine dieser Kreaturen auszuwählen und den Schaden um 1W8 zu verringern. Der durch das Tentakel reduzierte Schaden wird auf 2W8 erhöht, wenn du die 10. Stufe dieser Klasse erreichst.

GREIFENDE TENTAKEL

Abgründiger-Merkmal (10. Stufe)

Du lernst den Zauber *Evards Schwarze Tentakel*. Dieser Zauber zählt für dich als Zauber des Hexenmeisters, wird aber bei der Anzahl bekannter Zauber nicht berücksichtigt. Du kannst ihn auch einmal wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Diese Fähigkeit erhältst du nach einer langen Rast zurück.

Wenn du diesen Zauber wirkst, stärkt dich die Magie deines Schutzherrn und gewährt dir eine Anzahl temporärer Trefferpunkte, die deiner Hexenmeister-Stufe entspricht. Außerdem kann Schaden deine Konzentration auf diesen Zauber nicht unterbrechen.

SPRUNG IN DIE TIEFEN

Abgründiger-Merkmal (14. Stufe)

Du kannst auf magische Weise temporäre Verbindungen zu Zielen unter Wasser öffnen. Als Aktion kannst du dich und bis zu fünf andere bereitwillige Kreaturen teleportieren, die du in einem Umkreis von neun Metern sehen kannst. Ihr verschwindet in einem Wirbel von Tentakeln und landet dann in einem dir bekannten Gewässer (mindestens so groß wie ein Teich) oder in einem Umkreis von neun Metern davon. Jede Kreatur landet in einem freien Bereich in einem Abstand von maximal neun Metern von den anderen.

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

DSCHINN

Ich weiß, dass es schwierig ist, in Greyhawk eine Unterkunft zu finden. Aber wenn Dschinns oder Hexenmeister Euch eine günstige Miete anbieten, lauft, so schnell Ihr könnt.

— TASHA

Du hast einen Pakt mit einer der seltensten Arten von Dschinns geschlossen, einem adligen Dschinn. Solche Wesenheiten beherrschen riesige Reiche in den Elementarebenen und haben großen Einfluss auf geringere Dschinns und Elementarwesen. Die Motivationen der adligen Dschinns sind unterschiedlich, aber die meisten sind arrogant und verfügen über eine Macht, die der niederer Gottheiten gleichkommt. Es bereitet ihnen Freude, bei Sterblichen, die Dschinns oft in Knechtschaft zwingen, den Spieß zu ihren eigenen Gunsten umzudrehen. Sie gehen bereitwillig Pakte ein, die ihren Einfluss vergrößern.

Du kannst die Art deines Schutzherrn zufällig bestimmen oder aus der Tabelle Dschinn-Typ wählen.

DSCHINN-TYP

W4	Typ	Element
1	Dao	Erde
2	Dschinni	Luft
3	Ifriti	Feuer
4	Marid	Wasser

ERWEITERTE ZAUBERLISTE

Dschinn-Merkmal (1. Stufe)

Der Dschinn gewährt dir die Wahl aus einer erweiterten Zauberliste, wenn du einen neuen Hexenmeisterzauber lernst. Die Tabelle Erweiterte Dschinn-Zauber findest du diese sowie die mit der Art des Dschinns – Dao, Dschinni, Ifriti oder Marid – verknüpften Zauber.

DSCHINN-GEFÄSS

Dschinn-Merkmal (1. Stufe)

Dein Schutzherr gewährt dir ein magisches Gefäß, das dir einen Teil der Kraft des Dschinns verleiht. Das Gefäß zählt als winziger Gegenstand und kann von dir als Zauberfokus für Hexenmeisterzauber verwendet werden. Du kannst die Art des Gefäßes zufällig bestimmen oder aus der Tabelle Dschinn-Gefäß wählen.

DSCHINN-GEFÄSS

W6	Gefäß
1	Öllampe
2	Urne
3	Ring mit Geheimfach
4	Verkorkte Flasche
5	Hohle Statuette
6	Verzierte Laterne

Während du das Gefäß berührst, kannst du es auf folgende Arten verwenden:

Gefäßversteck: Als Aktion kannst du auf magische Weise in das Gefäß verschwinden. Es bleibt in dem Bereich, den du verlassen hast. Das Innere des Gefäßes ist ein extradimensionaler Raum in Form eines Zylinders mit einem Radius und einer Höhe von jeweils sechs Metern. Der Raum ist mit Kissen und niedrigen Tischen ausgestattet und hat eine angenehme Temperatur. Während du dich darin befindest, kannst alles außerhalb des Gefäßes hören. Du kannst eine Anzahl von Stunden im Gefäß bleiben, die deinem doppelten Übungsbonus entspricht. Du kannst das Gefäß vorzeitig verlassen, indem du eine Bonusaktion verwendest. Außerdem verlässt du das Gefäß, wenn du stirbst oder es zerstört wird. Wenn du das Gefäß verlässt, erscheinst du im nächstliegenden freien Bereich. Im Gefäß zurückgelassene Gegenstände bleiben dort, bis du sie herausholst. Wenn das Gefäß zerstört wird, erscheinen die enthaltenen Gegenstände in freien Bereichen um das Gefäß. Wenn du das Gefäß verlassen hast, kannst du es erst nach einer langen Rast erneut betreten.



Ein Hexenmeister bekämpft einen Zyklopen mit seinem Gefäß des Dschinns.

Zorn des Dschinns: Einmal pro Runde kannst du nach einem erfolgreichen Angriffswurf dem Ziel zusätzlichen Schaden zufügen, der deinem Übungsbonus entspricht. Die Schadensart entspricht deinem Schutzherrn: Wucht (Dao), Schall (Dschinni), Feuer (Ifriti) oder Kälte (Marid).

Die RK des Gefäßes entspricht deinem Zauberrettungswurf-SG. Es besitzt eine Anzahl von Trefferpunkten, die deiner Hexenmeisterstufe + Übungsbonus entspricht und es ist immun gegen Gift- und psychischen Schaden.

Falls du das Gefäß verlierst oder es zerstört wird, kannst du eine einstündige Zeremonie abhalten, um deinen Schutzherrn um Ersatz zu bitten. Diese Zeremonie kann während einer kurzen oder langen Rast durchgeführt werden und zerstört das vorherige Gefäß.

Das Gefäß verschwindet in einem Blitz elementarer Kraft, wenn du stirbst.

ELEMENTARE GABE

Dschinn-Merkmal (6. Stufe)

Du nimmst allmählich charakteristische Merkmale deines Schutzherrn an. Du bist jetzt gegen die entsprechende Schadensart resistent: Wucht (Dao), Schall (Dschinni), Feuer (Ifriti) oder Kälte (Marid).

Außerdem kannst du dir als Bonusaktion eine Flugeschwindigkeit von neun Metern geben, die zehn Minuten anhält. Während dieser Zeit kannst du schweben. Die Häufigkeit, mit der du diese Bonusaktion durchführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

DSCHINN: ZUSÄTZLICHE ZAUBER

Zaubergrad	Dschinn-Zauber	Dao-Zauber	Dschinni-Zauber	Ifriti-Zauber	Marid-Zauber
1.	Schutz vor Gut und Böse	Heiligtum	Donnerwoge	Brennende Hände	Nebelwolke
2.	Macht der Vorstellungskraft	Dornenwuchs	Windstoß	Sengender Strahl	Verschwimmen
3.	Nahrung und Wasser erschaffen	Mit Stein verschmelzen	Windwall	Feuerball	Schneesturm
4.	Tödliches Phantom	Stein formen	Mächtige Unsichtbarkeit	Feuerschild	Wasser kontrollieren
5.	Erschaffung	Steinwand	Äußerlichkeiten	Flammenschlag	Kältekegel
9.	Wunsch	–	–	–	–

GEFÄß DER ZUFLUCHT

Dschinn-Merkmal (10. Stufe)

Wenn du das Gefäß deines Dschinns mit dem Merkmal Gefäßversteck betrittst, kannst du jetzt bis zu fünf bereitwillige Kreaturen, die du in einem Umkreis von neun Metern sehen kannst, mitnehmen.

Als Bonusaktion kannst du eine beliebige Anzahl von Kreaturen aus dem Gefäß werfen. Sie werden automatisch hinausgeworfen, wenn du das Gefäß verlässt, wenn du stirbst oder wenn es zerstört wird.

Alle Kreaturen (auch du), die mindestens zehn Minuten im Gefäß bleiben, erhalten den Vorzug einer kurzen Rast. Sie können deinen Übungsbonus zum Würfelerggebnis addieren, wenn sie Trefferwürfel als Teil der kurzen Rast im Gefäß verbrauchen.

BEGRENZTER WUNSCH

Dschinn-Merkmal (14. Stufe)

Du bittest deinen Schutzherrn, dir einen kleinen Wunsch zu erfüllen. Du kannst diesen Wunsch als Aktion an das Gefäß des Dschinns richten und um den Effekt eines Zaubers des 6. oder eines niedrigeren Grads bitten, der einen Zeitaufwand von einer Aktion hat. Der Zauber kann aus der Zauberliste einer beliebigen Klasse stammen, und du musst die Voraussetzungen dieses Zaubers nicht erfüllen, kostspielige Komponenten inklusive. Der Zauber wird einfach im Rahmen dieser Aktion wirksam.

Du kannst dieses Merkmal erst nach einer 1W4 langen Rast erneut verwenden.



KÄMPFER

Dieser Abschnitt enthält neue Klassenmerkmale und Unterklassen für Kämpfer.

OPTIONALE KLASSENMERKMALE

Du erhältst Klassenmerkmale im *Spielerhandbuch*, wenn du bestimmte Klassenstufen erreichst. In diesem Abschnitt werden zusätzliche Merkmale aufgeführt, die du als Kämpfer auswählen kannst. Im Gegensatz zu den Merkmalen aus dem *Spielerhandbuch* erhältst du diese Merkmale jedoch nicht automatisch. Sprich mit deinem Spielleiter ab, ob du Merkmale aus diesem Abschnitt wählen kannst, vorausgesetzt, du hast die in ihrer Beschreibung aufgeführte Stufe erreicht. Die Merkmale können unabhängig voneinander ausgewählt werden. Du kannst einige, alle oder gar keine nutzen.

EIN JUNGER KÄMPFER
TRAINIERT MIT EINEM
LEHRMEISTER.



KAMPFSTIL-OPTIONEN

Kämpfermerkmal (1. Stufe)

Wenn du einen Kampfstil auswählst, erweitert sich die Liste deiner Optionen um die folgenden Stile.

ABFANGEN

Trifft eine Kreatur innerhalb eines Radius von 1,5 Metern ein anderes Ziel als dich mit ihrem Angriff, kannst du deine Reaktion verwenden, um den vom Ziel erlittenen Schaden um $1W10 +$ deinen Übungsbonus (auf bis zu 0 Schaden) zu verringern. Um diese Reaktion nutzen zu können, musst du ein Schild, eine einfache Waffe oder eine Kriegswaffe tragen.

BLINDER KAMPF

Du erlangst Blindsight mit einer Reichweite von drei Metern. Innerhalb dieser Reichweite kannst du effektiv alles sehen, was nicht in vollständiger Deckung ist, selbst bei Dunkelheit oder im Zustand Blind. Du kannst sogar unsichtbare Kreaturen innerhalb der Reichweite sehen, wenn es ihnen nicht gelingt, sich vor dir zu verstecken.

ÜBERLEGENE TECHNIK

Du erlernst ein Manöver deiner Wahl, das dem Archetyp Kampfmeister zur Verfügung steht. Falls das Manöver deinem Ziel abverlangt, zur Abwehr einen Rettungswurf durchzuführen, entspricht der SG des Rettungswurfs $8 +$ deinem Übungsbonus $+$ deinem Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikator (nach deiner Wahl).

Du erhältst einen $W6$ als Überlegenheitswürfel. Dieser Würfel wird zu den Überlegenheitswürfeln, die du aus anderen Quellen hast, hinzugefügt. Dieser Würfel dient als „Treibstoff“ für deine Manöver. Verwendest du einen Überlegenheitswürfel, verbrauchst du ihn damit. Durch eine kurze oder lange Rast werden verbrauchte Überlegenheitswürfel zurückgewonnen.

UNBEWAFFNETER KAMPF

Bei einem Treffer fügen deine unbewaffneten Angriffe Wuchtschaden in Höhe von $1W6 +$ deinem Stärkemodifikator zu. Falls du keine Waffen und kein Schild gezogen hast, wenn du den Angriff durchführst, verwende statt eines $W6$ einen $W8$.

Zu Beginn jedes deiner Züge kannst du einer Kreatur, die du gepackt hast, $1W4$ Wuchtschaden zufügen.

WURFWAFFENKAMPF

Hat eine Waffe die Eigenschaft Wurfaffe, wird das Ziehen der Waffe zum Teil des Angriffs mit ihr.

Triffst du zudem bei einem Fernkampfangriff mit einer Wurfaffe, erhältst du einen Schadensbonus von $+2$.

KRIEGERISCHE VIELSEITIGKEIT

Kämpfermerkmal (4. Stufe)

Wenn du mit dieser Klasse eine Stufe erreichst, die dir das Merkmal Attributswerterhöhung gewährt, kannst du eine der folgenden Möglichkeiten auswählen.

So wird die Weiterentwicklung an deinem Fokus beim Einsatz der Kriegskunst berücksichtigt:

- Ersetze einen dir bekannten Kampfstil durch einen anderen für Kämpfer verfügbaren Kampfstil.
- Falls du Manöver des Archetyps Kampfmeister kennst, kannst du auch ein Manöver durch ein anderes Manöver ersetzen.

MANÖVER-OPTIONEN

Falls du Manöver erlernen kannst, werden folgende Manöver der Liste von dir erlernbarer Manöver hinzugefügt. Kampfmeister können Manöver erlernen. Das gilt auch für Charaktere mit besonderen Merkmalen wie Überlegene Technik oder dem Talent Meister der Kampfkunst.

GEBIETERISCHE ERSCHEINUNG

Wenn du einen Wurf auf Charisma (Auftreten, Einschüchtern oder Überzeugen) durchführst, kannst du einen Überlegenheitswürfel verbrauchen und das Ergebnis zu dem deines Attributswurfs addieren.

HINTERHALT

Führst du einen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) oder einen Initiativwurf aus, kannst du einen Überlegenheitswürfel verbrauchen und zum Ergebnis addieren, es sei denn, du bist kampfunfähig.

LOCKVOGELTAKTIK

Innerhalb von 1,5 Metern einer bereitwilligen Kreatur kannst du in deinem Zug einen Überlegenheitswürfel verbrauchen und den Platz mit dieser Kreatur wechseln. Du musst dafür mindestens 1,5 Meter deiner Bewegung verbrauchen und die Kreatur darf nicht kampfunfähig sein. Diese Bewegung löst keine Gelegenheitsangriffe aus.

Wirf den Überlegenheitswürfel. Bis zu Beginn deines nächsten Zugs wählst du, ob du oder die andere Kreatur einen dem Wurf Ergebnis entsprechenden Bonus auf die RK erhältst beziehungsweise erhält.

SCHLAGFERTIG

Bewegt sich eine Kreatur in Reichweite einer von dir geführten Nahkampfwaffe, kannst du die Kreatur mit dieser Waffe als Reaktion angreifen, wenn du dafür einen Überlegenheitswürfel verbrauchst. Trifft dein Angriff, füge das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf der Waffe hinzu.

SCHNELLER WURF

Du kannst einen Überlegenheitswürfel verbrauchen, um als Bonusaktion einen Fernkampfangriff mit einer Wurfaffe auszuführen. Die Waffe zu ziehen darf dabei Teil des Angriffs sein. Triffst du, addiere das Ergebnis des Überlegenheitswürfels zum Schadenswurf deiner Waffe.

SCHWITZKASTEN

Hast du in deinem Zug einen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur durchgeführt, kannst du sofort danach versuchen, die Kreatur mit einer Bonusaktion zu packen,

indem du einen Überlegenheitswürfel verbrauchst (siehe *Spielerhandbuch* zu Regeln beim Ringen). Addiere das Ergebnis deines Überlegenheitswürfels zu deinem Stärkewurf (Athletik).

TAKTISCHES ABSCHÄTZEN

Du kannst bei einem Wurf auf Intelligenz (Geschichte, Nachforschungen) oder Weisheit (Motiv erkennen) einen Überlegenheitswürfel verbrauchen und das Ergebnis dem Attributswurf hinzufügen.

KAMPFARCHETYPEN

Ab der 3. Stufe erhält ein Kämpfer das Merkmal Kampfarchetyp, das dir die Wahl einer Unterklasse erlaubt. Dabei hast du folgende Wahlmöglichkeiten: Psi-Krieger und Runenritter.

PSI-KRIEGER

Hirn über Muskeln? Geist über Materie? Diese schlaunen Krieger sagen: „Warum nicht beides?“

– TASHA

Erwecke deine psionischen Kräfte. Ein Psi-Krieger ist ein Kämpfer, dem es gelungen ist, seine physischen Angriffe um psionische Waffenhiebe, telekinetische Schläge und Barrieren aus Gedankenkraft zu erweitern. Zahlreiche Githyanki und einige der diszipliniertesten Hochelfen trainieren darauf hin, diese Kräfte zu erlangen. In der Welt Eberron träumen viele junge Kalashtar von einer Zukunft als Psi-Krieger.

Bist du ein Psi-Krieger, hast du deine psionischen Kräfte möglicherweise in diszipliniertem Einzeltraining verfeinert, sie in der Lehre bei einem Meister erschlossen oder sie an einer auf mentale Kampfkunst spezialisierten Akademie weiterentwickelt.

PSIONISCHE KRAFT

Psi-Krieger-Merkmal (3. Stufe)

In dir sprudelt eine Quelle psionischer Energie. Deine Psi-Energie-Würfel (W6) repräsentieren diese Energie. Die Anzahl an Würfeln, die du nutzen kannst, entspricht dem Zweifachen deines Übungsbonus. Die Würfel treiben deine diversen psionischen Kräfte an, die weiter unten beschrieben werden.

Einige deiner Kräfte verbrauchen Psi-Energie-Würfel wie bei den jeweiligen Kräften beschrieben. Du kannst eine Kraft, für die ein Würfel benötigt wird, nicht einsetzen, wenn du alle Würfel verbraucht hast. Verbrauchte Psi-Energie-Würfel stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung. Zusätzlich kannst du als Bonusaktion einen verbrauchten Psi-Energie-Würfel regenerieren. Dies ist jedoch erst erneut möglich, nachdem du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

Wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst, steigt die Größe des Psi-Energie-Würfels: 5. Stufe = W8, 11. Stufe = W10 und 17. Stufe = W12.



HOCHELF-PSI-KRIEGER

Für folgende Kräfte benötigst du Psi-Energie-Würfel.

Psionischer Schlag: Du schwingst deine Waffen mit psionischer Kraft. Unmittelbar nachdem du einem Ziel innerhalb von neun Metern Reichweite mit einem Waffenangriff Schaden zugefügt hast, kannst du einmal pro Zug einen Psi-Energie-Würfel verwenden und damit zusätzlichen Energieschaden in Höhe des Wurfergebnisses + deines Intelligenzmodifikators zufügen.

Schützende Barriere: Wenn du oder eine andere Kreatur, die du innerhalb von neun Metern sehen kannst, einen Attributs- oder Rettungswurf ausführt, kannst du als Reaktion einen Psi-Energie-Würfel verwenden und den erhaltenen Schaden um das Ergebnis + deinen Intelligenzmodifikator (mindestens 1) reduzieren, indem du kurzzeitig einen Schild aus telekinetischer Energie projizierst.

Telekinese: Du kannst mittels deiner Gedankenkraft Gegenstände und Kreaturen bewegen. Wähle als Aktion einen losen Gegenstand der Größe Groß oder kleiner aus, oder eine bereitwillige Kreatur außer dir selbst. Befindet sich das Ziel in deinem Sichtfeld und innerhalb von neun Metern von dir, kannst du es bis zu neun Meter weit in einen freien Bereich bewegen. Handelt es sich um einen winzigen Gegenstand, kannst du ihn auch in deine Hand oder aus ihr hinaus bewegen. Unabhängig von der Größe kannst du dein Zielobjekt horizontal, vertikal oder in beide Richtungen bewegen. Du kannst diese Aktion erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut verwenden, es sei denn, du verbrauchst einen Psionische-Energie-Würfel.

ADEPT DER TELEKINESE

Psi-Krieger-Merkmal (7. Stufe)

Du hast neue Wege erschlossen, deine telekinetischen Fähigkeiten zu nutzen, wie hier aufgeführt.

Psi-Sprung: Als Bonusaktion kannst du nun auch deinen eigenen Körper mittels Gedankenkraft bewegen. Bis zum Ende des aktuellen Zugs erhältst du eine Flugbewegungsrate in zweifacher Höhe deiner Schrittbewegungsrate. Diese Bonusaktion kannst du erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut verwenden, es sei denn, du verwendest einen Psionische-Energie-Würfel.

Telekinetischer Stoß: Wenn du mit deinem Psionischen Schlag einem Ziel Schaden zufügst, kannst du dieses Ziel zwingen, einen Rettungswurf auf Stärke auszuführen (SG = 8 + dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator). Misslingt der Rettungswurf, kannst du das Ziel zu Boden werfen (liegend) oder horizontal bis zu drei Meter in eine beliebige Richtung bewegen.

BEWACHTER WILLE

Psi-Krieger-Merkmal (10. Stufe)

Die durch dich fließende psionische Energie stärkt deinen Geist. Du hast eine Resistenz gegen psychischer Schaden aufgebaut. Solltest du außerdem deinen Zug bezaubert oder verängstigt beginnen, kannst du einen Psi-Energie-Würfel verbrauchen, um jegliche auf dir liegende Wirkkraft, die diese Zustände verursacht, zu beenden.

MENTALER SCHUTZWALL

Psi-Krieger-Merkmal (15. Stufe)

Du beschützt dich und andere mit deiner telekinetischen Kraft. Als Bonusaktion kannst du innerhalb deines Sichtfeldes im Umkreis von neun Metern Kreaturen auswählen (dich selbst inklusive), deren Anzahl maximal deinem Intelligenzmodifikator entspricht (mindestens eine Kreatur). Du beschützt jede der ausgewählten Kreaturen für die Dauer einer Minute mit halber Deckung, oder bis du kampfunfähig wirst.

Diese Bonusaktion kannst du erst nach einer langen Rast erneut verwenden, es sei denn, du verbrauchst einen Psi-Energie-Würfel.

MEISTER DER TELEKINESE

Psi-Krieger-Merkmal (18. Stufe)

Nur wenige können es mit dir aufnehmen, wenn es darum geht, Personen oder Gegenstände mittels Gedankenkraft zu bewegen. Du kannst den Zauber *Telekinese* ohne Komponenten wirken. Als Attribut zum Zauberwirken nutzt du für diesen Zauber deine Intelligenz. Während du dich auf den Zauber konzentrierst, kannst du als Bonusaktion einen Waffenangriff durchführen – auch in dem Zug, in dem du ihn wirkst.

Wirkst du den Zauber mithilfe dieses Merkmals, kannst du dies erst nach einer langen Rast erneut tun, es sei denn, du verbrauchst einen Psi-Energie-Würfel.

RUNENRITTER

Ihr studiert uralte Künste und zeichnet Runen.
Sagt doch einfach, dass Ihr Hexe werden wollt!

– TASHA

Runenritter bereichern ihr kriegerisches Können, indem sie übernatürliche Runen nutzen – eine Tradition, die ursprünglich von den Riesen erdacht wurde. In jedem Riesenvolk lassen sich Runenschmiede finden. Du hast dein Handwerk vermutlich aus erster oder zweiter Hand von einem dieser mystischen Künstler erlernt. Ob du nun das Werk des Riesen in eine Steinwand eingemeißelt gefunden hast, ein Weiser dich unterrichtet hat oder du den Riesen persönlich getroffen hast: Du hast dir das Kunsthandwerk des Riesen zu eigen gemacht und wendest magische Runen an, um deine Ausrüstung aufzuwerten.

ZUSÄTZLICHES WISSEN

Runenritter-Merkmal (3. Stufe)

Du bist im Umgang mit Schmiedewerkzeug geübt und kannst Riesisch sprechen, lesen und schreiben.



ORKISCHER
RUNENRITTER

RUNENSCHNITZER

Runenritter-Merkmal (3. Stufe)

Du kannst deine Ausrüstung mit magischen Runen verstärken. Du erlernst zwei der unten beschriebenen Runen deiner Wahl und kannst jedes Mal, wenn du in dieser Klasse eine Stufe aufsteigst, eine dir bekannte Rune durch eine andere der hier aufgeführten ersetzen. Wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst, kannst du zusätzliche Runen erlernen, wie in der Tabelle der bekannte Runen aufgeführt.

BEKANNTE RUNEN

Kämpferstufe	Anzahl der Runen
3.	2
7.	3
10.	4
15.	5

Nach einer langen Rast kannst du entsprechend der Anzahl der Runen, die du kennst, Gegenstände berühren und jeden von ihnen mit einer anderen Rune versehen. Du kannst dafür Waffen, Rüstungen, Schilde, Schmuckstücke oder andere Gegenstände wählen, die du tragen oder in der Hand halten kannst. Deine Rune verbleibt bis zum Ende deiner nächsten langen Rast auf dem Gegenstand. Gegenstände können jeweils nur eine Rune auf einmal tragen.

Dabei hast du folgende Wahlmöglichkeiten: Falls eine Rune eine bestimmte Stufe voraussetzt, musst du mit dieser Klasse die entsprechende Stufe erreichen, um die Rune zu lernen. Wenn eine der Runen einen Rettungswurf erfordert, beträgt dein Rettungswurf-SG 8 + dein Übungsbonus + dein Konstitutionsmodifikator.

Feuerrune: Diese Rune kanalisiert die beeindruckende Handwerkskunst großer Schmiedemeister. Wenn du einen Gegenstand trägst, der mit dieser Rune versehen ist, wird dein Übungsbonus bei allen Attributswürfen verdoppelt, bei denen deine Werkzeug-Expertise zur Anwendung kommt.

Außerdem kannst du, wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, die Rune aktivieren, um flammende Fesseln zu beschwören. Das Ziel erleidet 2W6 Feuerschaden und ist für eine Minute festgesetzt, es sei denn, ihm gelingt ein Rettungswurf auf Stärke. Das Ziel erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 2W6 Feuerschaden, während es von den Fesseln festgesetzt ist. Es kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Du kannst diese Rune erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut aktivieren.

Frostrune: Diese Rune ruft die Macht der Frostriesen hervor, die in vereister Wildnis überleben. Wenn du einen Gegenstand trägst, der mit dieser Rune versehen ist, bist du bei Würfeln auf Weisheit (Mit Tieren umgehen) und Charisma (Einschüchtern) im Vorteil.

Außerdem kannst du als Bonusaktion die Rune aktivieren, um deine Robustheit zu steigern. Du erhältst für zehn Minuten einen Bonus von +2 auf alle Attributs-

würfe und Rettungswürfe, die Stärke oder Konstitution benötigen. Du kannst diese Rune erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut aktivieren.

Steinrune: Diese Rune kanalisiert die mit Steinriesen in Verbindung gebrachte Vernünftigkeit. Wenn du einen Gegenstand trägst, der mit dieser Rune versehen ist, bist du bei Würfeln auf Weisheit (Motiv erkennen) im Vorteil und du hast Dunkelsicht mit einer Reichweite von 36 Metern.

Wenn eine Kreatur, die du sehen kannst, ihren Zug innerhalb von neun Metern von dir beendet, kannst du außerdem deine Reaktion einsetzen, um die Rune zu aktivieren, woraufhin die Kreatur einen Rettungswurf auf Weisheit ausführen muss. Die Kreatur ist für eine Minute von dir bezaubert, es sei denn, ihr gelingt der Rettungswurf. Während die Kreatur auf diese Art bezaubert ist, ist ihre Bewegungsrate null. Sie ist kampfunfähig und versinkt in eine verträumte Benommenheit. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und bei Erfolg die Wirkkraft beenden. Du kannst diese Rune erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut aktivieren.

Wolkenrune: Diese Rune bildet die trügerische Magie nach, die manche Wolkenriesen wirken. Wenn du einen Gegenstand trägst, der mit dieser Rune versehen ist, bist du bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) und Charisma (Täuschen) im Vorteil.

Wenn eine Kreatur in deinem Sichtfeld im Umkreis von neun Metern von einem Angriff getroffen wird, kannst du außerdem deine Reaktion verwenden, um die Rune zu aktivieren und eine andere Kreatur im Umkreis von neun Metern auszuwählen (außer den Angreifer). Der Angriff trifft jetzt mit dem gleichen Wurf Ergebnis die von dir gewählte Kreatur. Die Wirkungen des Angriffs werden unabhängig von seiner Reichweite übertragen. Du kannst diese Rune erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut aktivieren.

Hügelrune (ab 7. Stufe): Die Magie dieser Rune verleiht eine Unempfindlichkeit, die an Hügelriesen erinnert. Wenn du einen Gegenstand trägst, der mit dieser Rune versehen ist, bist du bei Rettungswürfen auf Vergiftungen im Vorteil und besitzt Resistenz gegen Giftschaden.

Außerdem kannst du als Bonusaktion die Rune aktivieren, um für eine Minute Resistenz gegen Wucht-, Stich- und Hiebschaden zu erlangen. Du kannst diese Rune erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut aktivieren.

Sturmrunen (ab 7. Stufe): Mit dieser Rune kannst du wie ein Seher der Sturmriesen flüchtige Blicke in die Zukunft werfen. Wenn du einen Gegenstand trägst, der mit dieser Rune versehen ist, bist du bei Würfeln auf Intelligenz (Arkane Kunde) im Vorteil und kannst nicht überrascht werden, solange du nicht kampfunfähig bist.

Außerdem kannst du als Bonusaktion die Rune aktivieren, um für eine Minute oder bist du kampfunfähig wirst, in einen prophetischen Zustand überzutreten. Solange du dich in diesem Zustand befindest, kannst du anderen Kreaturen, die du innerhalb von 18 Metern sehen kannst, mit deiner Reaktion einen Vorteil oder

Nachteil bei Angriffswürfen, Rettungswürfen oder Attributswürfen verleihen. Du kannst diese Rune erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut aktivieren.

DIE MACHT DES RIESEN

Runenritter-Merkmal (3. Stufe)

Die Macht der Riesen durchströmt dich. Du gewinnst als Bonusaktion eine Minute lang auf magische Art einen der folgenden Vorzüge:

- Bist du kleiner als eine große Kreatur, wachst du mit all deiner Kleidung auf die Größe Groß an. Wenn nicht genügend Platz für eine große Kreatur vorhanden ist, bleibt deine Größe gleich.
- Du bist bei Attributs- und Rettungswürfen auf Stärke im Vorteil.
- Triffst du ein Ziel bei einem Angriff mit oder ohne Waffe, kannst du einmal in deinem Zug zusätzlichen Schaden in Höhe von 1W6 verursachen.

Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal ausführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

RUNENSCHILD

Runenritter-Merkmal (7. Stufe)

Du hast gelernt, deine Gefährten mit der Magie der Runen zu beschützen. Wenn eine Kreatur in deinem Sichtfeld im Umkreis von neun Metern von einem Angriff getroffen wird, kannst du deine Reaktion verwenden, um den Angreifer zu zwingen, den W20 erneut zu werfen und das neue Ergebnis zu nutzen.

Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

STANDBILD

Runenritter-Merkmal (10. Stufe)

Du hast dich durch die Magie deiner Runen dauerhaft verändert. Würfle mit drei W10, sobald du dieses Merkmal erhältst. Das Wurfresultat gibt an, um wie viele Zentimeter du wächst.

Der zusätzliche Schaden, den du mit deinem Merkmal Die Macht des Riesen verursachst, steigt außerdem auf 1W8.

MEISTER DER RUNEN

Runenritter-Merkmal (15. Stufe)

Du kannst alle dir durch dein Merkmal Runenschnitzer bekannten Runen zweimal statt einmal aktivieren. Sie stehen dir nach einer kurzen oder langen Rast wieder zur Verfügung.

MOLOCH DER RUNEN

Runenritter-Merkmal (18. Stufe)

Du lernst das Ausmaß deiner Veränderung durch die Runen zu vergrößern. Der zusätzliche Schaden, den du mit deinem Merkmal Die Macht des Riesen verursachst,

steigt dadurch auf 1W10. Wenn du dieses Merkmal anwendest, kannst du außerdem die Größe Riesig annehmen, wobei deine Reichweite um 1,5 Meter steigt.

KAMPFMEISTER: OPTIONEN

Der Kampfarchetyp Kampfmeister aus dem *Spielerhandbuch* zeigt, wie außerordentlich vielseitig Kämpfer sein können. Du kannst eine Reihe von Manövern mit einem Kampfstil und Merkmalen kombinieren und damit eine breite Vielfalt an Kämpfern erstellen, die alle ihre eigene Note und ihren eigenen Spielstil mit sich bringen. Im Folgenden findest du Empfehlungen für die Erstellung deines Kampfmeisters, die ganz unterschiedliche Arten von Kriegerern widerspiegeln.

Für jeden dieser Krieger werden Kampfstile, Manöver und Merkmale vorgeschlagen. Genaue Beschreibungen der Begriffe findest du im *Spielerhandbuch*, es sei denn, sie weisen ein Sternchen auf, was bedeutet, dass sie in diesem Buch eingeführt wurden.

BOGENSCHÜTZE

Kampfstil: Bogenschießen

Manöver: Ablenkender Schlag, Entwaffnender Angriff, Präzisionsangriff

Talente: Scharfschütze

Du erledigst deine Gegner bevorzugt aus der Ferne und beendest einen Kampf mit einem zielgerichteten Pfeil, Wurfspeer oder Schleudergeschoss, bevor eine Erwiderung möglich ist. Du vertraust auf deine Präzision und den Grundsatz: „Wer das Schwert ergreift, wird durch den Bogen umkommen.“

DUELLANT

Kampfstil: Duellieren, Zwei-Waffen-Kampf

Manöver: Ausfall, Parade, Präzisionsangriff, Riposte, Tänzelnde Beinarbeit, Täuschungsmanöver

Talente: Aufmerksam, Defensiver Duellant, Waffenmeister, Wilder Angreifer, Zwei-Waffen-Kämpfer

Du betrachtest Duelle als eine stolze Tradition, eine Prüfung von Verstand und Können, die denen Ehre verleiht, die ihre Gegner mit Kunstfertigkeit besiegen. Voller Leidenschaft strebst du danach, deine Technik bis zur Perfektion zu verbessern. Dabei stützt du dein Training auf die Expertise früherer Meister dieser Kunst.

FAUSTKÄMPFER

Kampfstil: Unbewaffneter Kampf*

Manöver: Bedrohlicher Angriff, Entwaffnender Angriff, Riposte, Schwitzkasten*, Stolperangriff, Stoßangriff, Tänzelnde Beinarbeit

Talente: Athlet, Kneipenschläger, Ringer, Widerstandsfähig, Wilder Angreifer

Andere verlassen sich auf ihr Schwert, du auf deine Fäuste. Du hast durch hartes Training oder jahrelange Erfahrung eine überlegene Technik entwickelt, die dir hilft, Gegner im Nahkampf zu überwinden.

GLADIATOR

Kampfstil: Verteidigung, Zwei-Waffen-Kampf

Manöver: Bedrohlicher Angriff, Doppelschlag,
Provozierender Angriff, Stolperangriff

Talente: Abgehärtet, Athlet, Ringer, Stürmer,
Waffenmeister, Widerstandsfähig, Wilder Angreifer,
Zwei-Waffen-Kämpfer

Du hast jahrelang zur Unterhaltung der Massen gekämpft, ob als persönliches Training oder zur Strafe. Dabei hast du den sicheren Umgang mit einer Vielzahl von Waffen und Gegnern erlernt. Du bist pragmatisch, aber auch schauspielerisch begabt und weißt, wie man Gegnern Angst einflößt.

HOPLIT

Kampfstil: Verteidigung, Wurfwaffenkampf*

Manöver: Ausfall, Parieren, Präzisionsangriff,
Schlagfertig*

Talente: Athlet, Ringer, Schildmeister,
Stangenwaffenmeister, Wächter

Mit Speer und Schild trittst du in die Fußstapfen legendärer Helden. Du verlässt dich auf Disziplin und Sportlichkeit, um gewaltige Hindernisse zu überwinden. Ob in Kampfformation mit deinen Kameraden oder als Einzelkämpfer, du bist jeder Herausforderung gewachsen.

LANZENREITER

Kampfstil: Duellieren

Manöver: Ausfall, Bedrohlicher Angriff,
Präzisionsangriff, Stoßangriff

Talente: Berittener Kampf, Meister der schweren
Rüstungen, Wilder Angreifer

Wird die Kavallerie gerufen, bist du damit gemeint. Du reitest nach vorn, um den Feind mit der Spitze deiner Waffe zu begrüßen. Bei deinem Sturmangriff erbebt der Boden. Nur die heftigsten Angriffe können dich von deinem Ziel abhalten.

LEIBGARDE

Kampfstil: Abfangen*, Leibwache

Manöver: Entwaffnender Angriff, Lockvogel*,
Provozierender Angriff, Schwitzkasten*

Talente: Abgehärtet, Aufmerksam, Wachsam, Wächter

Du wirfst dich zwischen die Gefahr und die Person, die du aufgrund von Liebe, Geld oder einer anderen Verpflichtung zu beschützen geschworen hast. Du hast ein feines Gespür für Gefahren entwickelt, das dir hilft, deinen Schützling durch bedrohliche Situationen zu geleiten.

RAUFBOLD

Kampfstil: Blinder Kampf*, Unbewaffneter Kampf*,
Zwei-Waffen-Kampf

Manöver: Entwaffnender Angriff, Hinterhalt*,
Stolperangriff, Stoßangriff, Täuschungsmanöver

Talente: Abgehärtet, Athlet, Kneipenschläger, Ringer,
Schildmeister, Widerstandsfähig, Zäh



Wenn Flaschen zerbersten und Stühle fliegen, bist du in deinem Element. Du liebst eine zünftige Rauferei und bist darin vermutlich ein Veteran. Vielleicht hast du früher eine Kampfausbildung absolviert. Andere sagen, du kämpfst niederträchtig, aber immerhin bist du noch am Leben.

SCHARMÜTZLER

Kampfstil: Bogenschießen, Wurfwaffenkampf*

Manöver: Ablenkender Schlag, Hinterhalt*,
Lockvogeltaktik*, Schneller Wurf*

Talente: Leichtfüßig, Pirscher, Wachsam,
Zwei-Waffen-Kämpfer

Im Chaos der Schlacht blüht du auf. Du nutzt deine Beweglichkeit und Vielseitigkeit, um deine Gegner zu zermürben und ihre Formationen zu durchbrechen. Kaum ein feindlicher Plan geht auf, wenn er auf dich trifft.

STOSSTRUPPLER

Kampfstil: Kampf mit großen Waffen

Manöver: Bedrohlicher Angriff, Doppelschlag,
Stoßangriff

Talente: Meister der schweren Rüstungen,
Meister der schweren Waffen, Stürmer

Raffinesse entspricht nicht deinem Stil. Du bist darin ausgebildet, ohne zu zögern in dem Kampf zu stürmen, feindliche Linien zu durchbrechen und enormen Druck auf Gegner auszuüben. Wer dich im Kampf ignoriert, tut das auf eigene Gefahr.

STRATEGE

Kampfstil: Verteidigung

Manöver: Gebieterische Erscheinung*, Manövrierender Angriff, Schlachtruf, Schlag des Befehlshabers, Taktisches Abschätzen*

Talente: Inspirierender Anführer, Linguist, Scharfer Verstand

Für dich ist jede Schlacht ein Schachspiel. Du verstehst, dass Stärke und Geschwindigkeit im Kampf wichtig sind. Um sie optimal einzusetzen, benötigt man jedoch Verstand und Erfahrung. Das ist deine Aufgabe.

VORREITER

Kampfstil: Bogenschießen

Manöver: Ablenkender Schlag, Hinterhalt*, Präzisionsangriff, Provozierender Angriff, Schneller Wurf*

Talente: Armbrustexperte, Aufmerksam, Berittener Kampf, Scharfschütze, Wachsam

Du fühlst dich deinem Reittier verbunden und findest wahre Freiheit in seinem Sattel. Nur Trottel stürzen sich mit dem Kopf voran ins Kampfgetümmel. Du ziehst es vor, beweglich und auf Distanz zu bleiben. So findest du vorteilhafte Kampfpositionen, die dir Angriffe in vollem Galopp und gute Ausweichmöglichkeiten bieten.



EIN KLERIKER BÄNDIGT
GÖTTLICHE MACHT.



KLERIKER

Dieser Abschnitt enthält neue Klassenmerkmale und Unterklassen für Kleriker.

OPTIONALE KLASSENMERKMALE

Du erhältst Klassenmerkmale im *Spielerhandbuch*, wenn du bestimmte Klassenstufen erreichst. In diesem Abschnitt werden zusätzliche Merkmale aufgeführt, die du als Kleriker auswählen kannst. Im Gegensatz zu den Merkmalen aus dem *Spielerhandbuch* erhältst du diese Merkmale jedoch nicht automatisch. Sprich mit deinem Spielleiter ab, ob du Merkmale aus diesem Abschnitt wählen kannst, vorausgesetzt, du hast die in ihrer Beschreibung aufgeführte Stufe erreicht. Die Merkmale können unabhängig voneinander ausgewählt werden. Du kannst einige, alle oder gar keine nutzen.

Wenn du ein Merkmal nimmst, das ein anderes ersetzt, erhältst du keinen Vorzug durch das ersetzte Merkmal und bist nicht zu Spielaktionen berechtigt, die das ersetzte Merkmal erfordern.

ZUSÄTZLICHE KLERIKERZAUBER

Klerikermerkmal (1. Stufe)

Die Zauberliste des Klerikers aus dem *Spielerhandbuch* wird durch folgende Zauber erweitert. Sie ist nach Zaubergrad sortiert, nicht nach Charakterstufe. Kann ein Zauber als Ritual gewirkt werden, steht nach dem Namen des Zaubers der Zusatz „Ritual“. Jeder Zauber ist im *Spielerhandbuch* enthalten, es sei denn, er weist ein Sternchen auf (beschrieben in Kapitel 3). Auch in *Xanathars Ratgeber für Alles* findest du weitere Zauber.

3. GRAD

Aura der Gesundheit
*Geistwolke**

4. GRAD

Aura des Lebens
Aura der Reinheit

5. GRAD

*Celestisches Wesen beschwören**

6. GRAD

Sonnenstrahl

8. GRAD

Sonnenfeuer

9. GRAD

Wort der Macht: Heilung

GÖTTLICHE MACHT KANALISIEREN

Klerikermerkmal (2. Stufe)

Du kannst eine Anwendung von Göttliche Macht fokussieren verbrauchen, um deine Zauber zu verstärken. Als Bonusaktion berührst du dein heiliges Symbol, sprichst ein Gebet und erhältst einen verbrauchten

Zauberplatz zurück, dessen Grad maximal die Hälfte deines Übungsbonus (aufgerundet) betragen kann. Du kannst dieses Merkmal eine Anzahl von Malen einsetzen, die deiner Klassenstufe entspricht: einmal auf der 2. Stufe, zweimal auf der 6. Stufe und dreimal auf der 18. Stufe. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

VIELSEITIGE ZAUBERTRICKS

Klerikermerkmal (4. Stufe)

Wenn du mit dieser Klasse eine Stufe erreichst, die dir das Merkmal Attributswerterhöhung gewährt, kannst du einen Zaubertrick, den du durch das Merkmal Zauberwirken gelernt hast, durch einen anderen aus der Zauberliste des Klerikers ersetzen.

GESEGENETE SCHLÄGE

Klerikermerkmal (8. Stufe), welches das Merkmal Göttlicher Schlag oder Verstärkte Zaubertricks ersetzt

Du bist im Kampf mit göttlicher Macht gesegnet. Wenn eine Kreatur Schaden durch einen deiner Zaubertricks oder Waffenangriffe erleidet, kannst du ihr außerdem 1W8 gleißenden Schaden zufügen. Wenn du diesen Schaden bewirkt hast, kannst du dieses Merkmal erst zu Beginn deines nächsten Zugs wieder einsetzen.

MENSCHLICHER
KLERIKER DER
DÄMMERUNG



GÖTTLICHE DOMÄNEN

Ab der 1. Stufe erhält ein Kleriker das Merkmal Göttliche Domäne, das dir die Auswahl einer Unterklasse erlaubt. Dabei hast du folgende Wahlmöglichkeiten: Domäne der Ordnung, Domäne des Friedens oder Domäne der Dämmerung.

DOMÄNE DER DÄMMERUNG

Kaum zu glauben, dass ich das schreibe, aber ich könnte einen Glauben unterstützen, der sich auf stimmungsvolles Licht und Abendgarderobe konzentriert.

– TASHA

Das Zwielficht zwischen Tag und Nacht kann Frieden, sogar Freude bringen, denn das Tagwerk ist getan, und die freien Stunden beginnen. Was die Finsternis auch bringen mag, die Götter der Dämmerung wachen gegen die Schrecken der Nacht.

Kleriker dieser Gottheiten – Beispiele in der Tabelle der Götter der Dämmerung – trösten die Rastlosen und schützen sie, indem sie sich vergewissern, dass die Dunkelheit tröstlich statt schrecklich ist.

GÖTTER DER DÄMMERUNG

Beispielgottheit	Pantheon
Boldrei	Eberron
Celestisches Wesen	Greyhawk
Dol Arrah	Eberron
Helm	Vergessene Reiche
Ilmater	Vergessene Reiche
Mishakal	Drachenlanze
Selüne	Vergessene Reiche
Yondalla	Halblingisch

DOMÄNENZAUBER

Domäne-der-Dämmerung-Merkmal (1. Stufe)

Du erhältst Domänenzauber auf den Klerikerstufen, die in der Liste der Domänenzauber der Dämmerung aufgeführt sind. Beim Klassenmerkmal Göttliche Domäne findest du Informationen dazu, wie Domänenzauber funktionieren.

DOMÄNENZAUBER DER DÄMMERUNG

Klerikerstufe	Zauber
1.	Feenfeuer, Schlaf
3.	Mondstrahl, Unsichtbares sehen
5.	Aura der Gesundheit, Leomunds winzige Hütte
7.	Aura des Lebens, Mächtige Unsichtbarkeit
9.	Ablenkung, Kreis der Macht

ZUSÄTZLICHES WISSEN

Domäne-der-Dämmerung-Merkmal (1. Stufe)

Du bist im Umgang mit Kriegswaffen und schwerer Rüstung geübt.

AUGEN DER NACHT

Domäne-der-Dämmerung-Merkmal (1. Stufe)

Du kannst in der tiefsten Finsternis sehen. Du hast Dunkel-sicht auf eine Entfernung von bis zu 90 Metern. In diesem Radius kannst du in dämmrigem Licht wie in hellem Licht sehen, bei Dunkelheit wie in dämmrigem Licht.

Du kannst als Aktion die Dunkelsicht durch dieses Merkmal magisch mit willigen Kreaturen teilen, die du sehen kannst und die höchstens drei Meter von dir entfernt sind. Die mögliche Anzahl entspricht deinem Weisheitsmodifikator (mindestens eine Kreatur). Die geteilte Dunkelsicht hält eine Stunde lang an. Wenn du die Dunkelsicht teilst, kannst du dies erst nach einer langen Rast erneut tun, es sei denn, du verbrauchst einen Zauberplatz beliebigen Grads, um sie erneut zu teilen.

WACHSAMER SEGEN

Domäne-der-Dämmerung-Merkmal (1. Stufe)

Die Nacht hat dich gelehrt, wachsam zu sein. Du kannst als Aktion eine Kreatur, die du berührst (einschließlich deiner selbst), bei ihrem nächsten Initiativewurf im Vorteil sein lassen. Dieser Vorzug endet sofort nach dem Wurf oder dann, wenn du dieses Merkmal erneut einsetzt.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: HEILIGTUM DER DÄMMERUNG

Domäne-der-Dämmerung-Merkmal (2. Stufe)

Du kannst dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren dazu einsetzen, um deine Verbündeten mit beruhigendem Zwielicht zu erfrischen.

Als Aktion zeigst du dein heiliges Symbol, und eine Sphäre des Zwielichts geht von dir aus. Die Sphäre aus dämmrigem Licht ist auf dich zentriert und besitzt einen Radius von neun Metern. Die Sphäre bewegt sich mit dir mit und bleibt für die Dauer einer Minute bestehen, oder bis du kampfunfähig wirst oder stirbst. Immer wenn eine Kreatur (einschließlich dir) ihren Zug innerhalb der Sphäre beendet, kannst du ihr einen der folgenden Vorzüge gewähren:

- Du verleihst ihr temporäre Trefferpunkte in der Höhe von 1W6 + deiner Klerikerstufe.
- Du beendest eine auf ihr liegende Wirkkraft, durch die sie bezaubert oder verängstigt ist.

SCHRITTE DER NACHT

Domäne-der-Dämmerung-Merkmal (6. Stufe)

Du ziehst Energie aus der mystischen Kraft der Nacht, um dich in die Luft zu erheben. In Dunkelheit oder dämmrigem Licht kannst du dir als Bonusaktion auf magische Weise für eine Minute eine Flugbewegungsrate in Höhe deiner Schrittbewegungsrate verleihen. Die Häufigkeit, mit der du diese Bonusaktion durchführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

GÖTTLICHER SCHLAG

Domäne-der-Dämmerung-Merkmal (8. Stufe)

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

SCHLEIER DER DÄMMERUNG

Domäne-der-Dämmerung-Merkmal (17. Stufe)

Das von dir erschaffene Dämmerlicht schützt dich und deine Mitstreiter: Wenn ihr euch innerhalb der Sphäre deines Heiligtums der Dämmerung befindet, erhaltet ihr halbe Deckung.

DOMÄNE DES FRIEDENS

Haben diese friedlichen Kleriker überhaupt daran gedacht, dass sie ein höchst heiliges System untergraben, in dem schlechte Entscheidungen mit der lehrenden Macht des Schmerzes kombiniert werden?

— TASHA

Der Balsam des Friedens gedeiht im Herzen gesunder Gemeinschaften, zwischen verbündeten Nationen und in den Seelen der Sanftmütigen. Die Götter des Friedens inspirieren Völker aller Arten, Konflikte zu lösen und sich gegen die Mächte zu erheben, die den Frieden verhindern wollen. In der Liste der Götter des Friedens findest du einige Götter der Domäne des Friedens.

Kleriker der Domäne des Friedens sitzen den Verabschiedungen von Abkommen vor und werden häufig als Streitschlichter zurate gezogen. Die Segen dieser Kleriker verbinden Leute miteinander und helfen ihnen, Bürden gemeinsam zu schultern. Die Magie der Kleriker hilft allen, die für den Frieden kämpfen müssen.

GÖTTER DES FRIEDENS

Beispielgottheit	Pantheon
Angharradh	Elfisch
Berronar Wahrsilber	Zwergisch
Boldrei	Eberron
Cyrrollalee	Halblingisch
Eldath	Vergessene Reiche
Gaerdal Eisenhand	Gnomisch
Paladin	Drachenlanze
Rao	Greyhawk

DOMÄNENZAUBER

Domäne-des-Friedens-Merkmal (1. Stufe)

Du erhältst Domänenzauber auf den Klerikerstufen, die in der Liste der Zauber der Domäne des Friedens aufgeführt sind. Beim Klassenmerkmal Göttliche Domäne findest du Informationen dazu, wie Domänenzauber funktionieren.



MENSCHLICHER
KLERIKER DES
FRIEDENS

DOMÄNENZAUBER DES FRIEDENS

Klerikerstufe Zauber

- | | |
|----|---|
| 1. | Heiligtum, Heldenmut |
| 3. | Beistand, Schützendes Band |
| 5. | Leuchtfeuer der Hoffnung, Verständigung |
| 7. | Aura der Reinheit, Otilukes unverwüstliche Sphäre |
| 9. | Rarys telepathisches Band, Vollständige Genesung |

ANGEWANDTER FRIEDEN

Domäne-des-Friedens-Merkmal (1. Stufe)

Du bist im Umgang mit den Fertigkeiten Motiv erkennen, Auftreten oder Überzeugen (nach Wahl) geübt.

ERMUTIGENDES BAND

Domäne-des-Friedens-Merkmal (1. Stufe)

Du kannst ein kräftiges Band zwischen Leuten formen, die miteinander im Frieden sind. Wähle als Aktion eine Anzahl williger Kreaturen innerhalb von neun Metern (du kannst dazugehören) aus, die deinem Übungsbonus entspricht. Du erschaffst ein magisches Band zwischen ihnen, das zehn Minuten oder bis zu deinem nächsten Einsatz des Merkmals bestehen bleibt. Wenn diese Kreaturen sich innerhalb von neun Metern voneinander befinden, können sie einen W4 würfeln und die Augenzahl einem ihrer Angriffs-, Attributs- oder Rettungswürfe hinzufügen. Jede Kreatur kann den W4 nur einmal pro Zug hinzufügen.

Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: BALSAM DES FRIEDENS

Domäne-des-Friedens-Merkmal (2. Stufe)

Du kannst dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren dazu einsetzen, um andere allein durch deine Anwesenheit zu beruhigen. Als Aktion kannst du dich bis zur Bewegungsrate bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, und wenn du dich bei dieser Aktion innerhalb von 1,5 Metern von einer anderen Kreatur bewegst, kannst du bei ihr eine Anzahl von Trefferpunkten in Höhe von $2W6 +$ deinem Weisheitsmodifikator wiederherstellen (mindestens einen Trefferpunkt). Eine Kreatur kann diese Heilung nur einmal erhalten, wenn du diese Aktion ausführst.

SCHÜTZENDES BAND

Domäne-des-Friedens-Merkmal (6. Stufe)

Das Band, das du zwischen Leuten schmiedest, hilft ihnen, einander zu beschützen. Wenn eine Kreatur mit deinem Merkmal Ermutigendes Band versehen ist und Schaden erleiden würde, kann eine zweite Kreatur mit dem Band innerhalb von neun Metern von der ersten ihre Reaktion nutzen, um sich an eine freie Stelle innerhalb von 1,5 Metern von der ersten Kreatur zu teleportieren. Die zweite Kreatur erleidet dann den Schaden anstelle der ersten.

VERSTÄRKTE ZAUBERTRICKS

Domäne-des-Friedens-Merkmal (8. Stufe)

Du fügst dem Schaden, den du mit Klerikerzaubertricks bewirkst, deinen Weisheitsmodifikator hinzu.

ERWEITERTES BAND

Domäne-des-Friedens-Merkmal (17. Stufe)

Die Vorzüge der Merkmale Ermutigendes Band und Schützendes Band wirken jetzt, wenn die Kreaturen sich innerhalb von 18 Metern voneinander befinden. Wenn eine Kreatur außerdem mit deinem Schützendes Band Schaden von einer anderen Kreatur übernimmt, ist sie resistent gegen diesen Schaden.

DOMÄNE DER ORDNUNG

Endlich eine ganze Religion, der es wichtig ist, dass man beim Ausmalen innerhalb der Umrisse bleibt.

– TASHA

Die Domäne der Ordnung steht für Disziplin sowie Ergebenheit gegenüber den Gesetzen, die in einer Gesellschaft, Institution oder Philosophie gültig sind. Kleriker der Ordnung meditieren über Logik und Gerechtigkeit und dienen ihren Göttern, für welche sich Beispiele in der Tabelle der Götter der Ordnung finden.

Kleriker der Ordnung glauben, dass klug gewählte Gesetze zu legitimen Hierarchien führen und rechtmäßig Auserwählte Gehorsam verdienen. Wer gehorchen muss, hat dies zu tun, so gut er kann, und wer als Befehlshaber nicht die Gesetze schützt, muss ersetzt werden.

Auf diese Art wird durch das Gesetz ein Netz der Verpflichtungen gewebt, das im chaotischen Multiversum für Ordnung und Sicherheit sorgt.

GÖTTER DER ORDNUNG

Beispielgottheit	Pantheon
Aureon	Eberron
Bane	Vergessene Reiche
Majere	Drachenlanze
Pholtus	Greyhawk
Tyr	Vergessene Reiche
Wee Jas	Greyhawk

DOMÄNENZAUBER

Domäne-der-Ordnung-Merkmal (1. Stufe)

Du erhältst Domänenzauber auf den Klerikerstufen, die in der Liste der Domänenzauber der Ordnung aufgeführt sind. Beim Klassenmerkmal Göttliche Domäne im *Spielerhandbuch* findest du Informationen dazu, wie Domänenzauber funktionieren.

DOMÄNENZAUBER DER ORDNUNG

Klerikerstufe	Zauber
1.	<i>Befehl, Heldenmut</i>
3.	<i>Person festhalten, Zone der Wahrheit</i>
5.	<i>Massenheilendes Wort, Verlangsamung</i>
7.	<i>Kreatur aufspüren, Zwang</i>
9.	<i>Heiliges Gespräch, Person beherrschen</i>

ZUSÄTZLICHES WISSEN

Domäne-der-Ordnung-Merkmal (1. Stufe)

Du bist im Umgang mit schwerer Rüstung geübt. Du bist außerdem im Umgang mit den Fertigkeiten Einschüchtern oder Überzeugen (nach Wahl) geübt.

STIMME DER AUTORITÄT

Domäne-der-Ordnung-Merkmal (1. Stufe)

Du kannst die Macht des Gesetzes anrufen, um einen Verbündeten zum Angreifen zu ermutigen. Wenn du einen Zauber mit Zauberplatz des 1. Grads oder höher auf einen Verbündeten wirkst, kann der Verbündete seine Reaktion sofort nach dem Zauberwirken einsetzen, um einen Waffenangriff auf eine Kreatur deiner Wahl auszuführen, die du sehen kannst.

Wenn der Zauber mehr als einen Verbündeten zum Ziel hat, wählst du den Verbündeten aus, der den Angriff ausführen kann.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: WILLE DER ORDNUNG

Domäne-der-Ordnung-Merkmal (2. Stufe)

Du kannst dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren dazu einsetzen, um andere einzuschüchtern.

Du präsentierst als Aktion dein heiliges Symbol, und jede Kreatur deiner Wahl innerhalb von neun Metern, die dich hören oder sehen kann, muss einen Rettungswurf

auf Weisheit bestehen oder wird von dir bezaubert, bis dein nächster Zug endet oder die bezauberte Kreatur Schaden erleidet. Du kannst außerdem bewirken, dass bezauberte Kreaturen fallenlassen, was sie in der Hand halten, wenn ihr Rettungswurf scheitert.

VERKÖRPERUNG DES GESETZES

Domäne-der-Ordnung-Merkmal (6. Stufe)

Du bist sehr geschickt im Kanalisieren magischer Energie geworden, um andere zu überzeugen.

Wenn du einen Zauber der Verzauberungsmagieschule wirkst und dabei einen Zauberplatz des 1. Grads oder höher verbrauchst, kannst du den Zeitaufwand zum Zauberwirken auf eine Bonusaktion ändern, sofern das Wirken normalerweise eine Aktion dauert.

Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal nutzen kannst, entspricht deinem Weisheitsmodifikator (mindestens einmal). Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

GÖTTLICHER SCHLAG

Domäne-der-Ordnung-Merkmal (8. Stufe)

Du erhältst die Fähigkeit, die Hiebe deiner Waffe mit göttlicher Energie aufzuladen. Einmal pro Zug kannst du dem Ziel bei einem erfolgreichen Waffenangriff 1W8 psychischen Schaden zusätzlich zufügen. Mit Erreichen der 14. Stufe erhöht sich der zusätzliche Schaden auf 2W8.

ZORN DER ORDNUNG

Domäne-der-Ordnung-Merkmal (17. Stufe)

Gegner, die du zur Zerstörung bestimmst, vergehen unter den vereinten Anstrengungen von dir und deinen Verbündeten. Wenn du in deinem Zug einer Kreatur den Schaden deines Göttlichen Schlags zufügst, kannst du diese Kreatur bis zum Beginn deines nächsten Zugs verfluchen. Wenn das nächste Mal einer deiner Verbündeten die verfluchte Kreatur mit einem Angriff trifft, erleidet das Ziel außerdem 2W8 psychischen Schaden, und der Fluch endet. Du kannst eine Kreatur nur einmal pro Zug auf diese Art verfluchen.

DRACHENBLÜTIGER
KLERIKER DER
ORDNUNG





MAGIER

Dieser Abschnitt enthält neue Klassenmerkmale und Unterklassen für Magier.

OPTIONALE KLASSENMERKMALE

Du erhältst Klassenmerkmale im *Spielerhandbuch*, wenn du bestimmte Klassenstufen erreichst. In diesem Abschnitt werden zusätzliche Merkmale aufgeführt, die du als Magier auswählen kannst. Im Gegensatz zu den Merkmalen aus dem *Spielerhandbuch* erhältst du diese Merkmale jedoch nicht automatisch. Sprich mit deinem Spielleiter ab, ob du Merkmale aus diesem Abschnitt wählen kannst, vorausgesetzt, du hast die in ihrer Beschreibung aufgeführte Stufe erreicht. Die Merkmale können unabhängig voneinander ausgewählt werden. Du kannst einige, alle oder gar keine nutzen.

ZUSÄTZLICHE MAGIERZAUBER

Magiermerkmal (1. Stufe)

Die Zauberliste des Magiers aus dem *Spielerhandbuch* wird durch folgende Zauber erweitert. Sie ist nach Zaubergrad sortiert, nicht nach Charakterstufe. Die entsprechende Schule der Magie ist notiert und kann ein Zauber als Ritual gewirkt werden, steht hinter dem Namen des Zaubers der Zusatz „Ritual“. Jeder Zauber ist im *Spielerhandbuch* enthalten, es sei denn, er weist ein Sternchen auf (beschrieben in Kapitel 3). Auch in *Xanathars Ratgeber für Alles* findest du weitere Zauber.

ZAUBERTRICKS (0. GRAD)

- Blitzköder** (Hervor.)
- Dröhnende Klinge** (Hervor.)
- Gedankensplitter** (Bezaub.)
- Grünfeuerklinge** (Hervor.)
- Schwertexplosion** (Beschw.)

1. GRAD

- Tashas ätzendes Gebräu** (Hervor.)

2. GRAD

- Attribut verbessern* (Verw.)
- Tashas Gedankenpeitsche** (Bezaub.)
- Vorahnung* (Erkenn., Ritual)

3. GRAD

- Feenwesen beschwören** (Beschw.)
- Geistwolke** (Nekro.)
- Intellektfestung** (Bann.)
- Mit Toten sprechen* (Nekro.)
- Schattenbrut beschwören** (Beschw.)
- Untoten beschwören** (Beschw.)

4. GRAD

- Aberration beschwören** (Beschw.)
- Elementar beschwören** (Beschw.)
- Konstrukt beschwören** (Beschw.)
- Weissagung* (Erkenn., Ritual)

6. GRAD

- Tashas außerweltliche Gestalt** (Verw.)
- Unhold beschwören** (Beschw.)

7. GRAD

- Traum vom blauen Schleier** (Beschw.)

9. GRAD

- Katastrophenklinge** (Beschw.)

ZAUBERTRICKFORMELN

Magiermerkmal (3. Stufe)

Du hast eine Reihe von arkanen Formeln in dein Zauberbuch geschrieben, mit denen du einen Zaubertrick im Kopf formulieren kannst. Wenn du nach einer langen Rast diese Formeln in deinem Zauberbuch konsultierst, kannst du einen dir bekannten Magierzaubertrick durch einen anderen aus der Magierzauberliste ersetzen.

ARKANE TRADITIONEN

Ab der 2. Stufe erhält ein Zauberer das Merkmal Arkane Tradition, das dir die Wahl einer Unterklasse ermöglicht. Dabei hast du folgende Wahlmöglichkeiten: Klingengesang und Orden der Schreiber.

KLINGENGESANG

Angesichts des endlosen Ansturms magischer Möglichkeiten leiden viele Magier unter einer Identitätskrise. Manche überwinden sie, manche erliegen ihr und manche werden Schwertbarden.

– TASHA

Klingensänger meistern eine arkane Tradition, die Schwertkampf und Tanz vereint. Diese Tradition wurde ursprünglich von Elfen erschaffen, aber später von Mitgliedern anderer Völker übernommen, die die Wege der Elfen ehren und erweitern.

EIN DROW UND EIN HOCHFELN-
KLINGENSÄNGER



Im Kampf führt ein Klingensänger eine Reihe komplizierter, eleganter Bewegungen durch, die Schaden abwehren und es ihm ermöglichen, Magie in verheerende Angriffe und listige Verteidigung zu lenken. Wer einen Klingensänger im Kampf beobachtet hat, für den wird dies zu einem der nachhaltigsten Momente seines Lebens: ein wunderschöner Tanz, der von einer singenden Klinge begleitet wird.

GEÜBT IN KAMPF UND LIED

Klingengesang-Merkmal (2. Stufe)

Du bist im Umgang mit leichter Rüstung und einer Art von Einhand-Nahkampfwaffen deiner Wahl geübt.

Außerdem bist du in der Fertigkeit Auftreten geübt, wenn du diese noch nicht besitzt.

KLINGENLIED

Klingengesang-Merkmal (2. Stufe)

Wenn du keine mittelschwere oder schwere Rüstung und keinen Schild trägst, kannst du ein magisches elfisches Klingensong anstimmen. Es verleiht dir übernatürliche Geschwindigkeit, Beweglichkeit und Fokus.

Mit einer Bonusaktion kannst du ein Klingensong anstimmen, das eine Minute lang anhält. Es endet vorzeitig, wenn du handlungsunfähig bist, eine mittelschwere oder schwere Rüstung anlegst, einen Schild verwendest oder einen zehnhändigen Angriff mit einer Waffe ausführst. Du kannst das Klingensong jederzeit beenden – dazu ist keine Aktion erforderlich.

Während das Klingensong aktiv ist, erhältst du folgende Vorzüge:

- Du erhältst einen Bonus auf deine RK in Höhe deines Intelligenzmodifikators (mindestens +1).
- Deine Schrittbewegungsrates erhöht sich um drei Meter.
- Du bist bei Geschicklichkeitswürfen (Akrobatik) im Vorteil.
- Du erhältst einen Bonus auf Rettungswürfe auf Konstitution, die du zum Aufrechterhalten der Konzentration auf einen Zauber ausführst. Dieser Bonus entspricht deinem Intelligenzmodifikator (mindestens +1).

Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal ausführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

ZUSÄTZLICHER ANGRIFF

Klingengesang-Merkmal (6. Stufe)

Du kannst jetzt zweimal angreifen, wenn du eine Angriffsaktion in deinem Zug ausführst. Außerdem kannst du anstelle eines dieser Angriffe einen deiner Zaubertricks wirken.

LIED DER VERTEIDIGUNG

Klingengesang-Merkmal (10. Stufe)

Du kannst deine Magie so lenken, dass sie Schaden absorbiert, während dein Klingensong aktiv ist. Wenn du Schaden erleidest, kannst du mit deiner Reaktion einen



MENSCHLICHER
ZAUBERER VOM
ORDEN DER SCHREIBER

Zauberplatz verbrauchen und diesen Schaden um einen Betrag reduzieren, der dem Fünffachen des Grads des Zauberplatzes entspricht.

LIED DES SIEGES

Klingengesang-Merkmal (14. Stufe)

Du kannst deinen Intelligenzmodifikator (mindestens +1) zum Schaden deiner Nahkampfwaffenangriffe hinzufügen, während dein Klingensong aktiv ist.

ORDEN DER SCHREIBER

Magie ist großartig und so, aber habt Ihr schon mal ein Buch gerochen?

– TASHA

Magie des Buches – so nennen viele Leute die Kunst des Magiers. Der Name ist passend, wenn man bedenkt, wie viel Zeit Magier damit verbringen, Büchern zu studieren und Theorien über die Natur der Magie zu verfassen. Selten sieht man einen Magier, dessen Taschen nicht mit Büchern und Schriftrollen vollgestopft sind. Sie lassen sich keine Gelegenheit entgehen, Archive nach uraltem Wissen zu durchstöbern.

Die Magier vom Orden der Schreiber sind die größten Bücherwürmer. Der Orden nimmt in verschiedenen Welten viele verschiedene Formen an, aber seine Hauptaufgabe ist überall dieselbe: magische Entdeckungen aufzuzeichnen, damit die Zauberkunst gedeihen kann.

Alle Magier schätzen zwar Zauberbücher, aber die Mitglieder des Ordens der Schreiber erwecken ihre Bücher auf magische Weise und verwandeln es in einen getreuen Gefährten. Alle Magier studieren Bücher, aber die Schreiber sprechen mit ihnen.

SCHREIBFEDER DES MAGIERS

Orden-der-Schreiber-Merkmal (2. Stufe)

Als Bonusaktion kannst du auf magische Weise eine winzige Schreibfeder in einer freien Hand erschaffen. Diese magische Schreibfeder hat folgende Eigenschaften:

- Sie benötigt keine Tinte. Wenn du damit schreibst, produziert sie Tinte in einer Farbe deiner Wahl.
- Die Zeit, die du zum Kopieren eines Zaubers in dein Zauberbuch verbrauchen musst, beträgt zwei Minuten pro Zaubergrad, wenn du diese Schreibfeder verwendest.
- Du kannst alles, was du mit der Feder geschrieben hast, wieder löschen, indem du eine Bonusaktion einsetzt und mit der Feder winkst – vorausgesetzt, der Text ist maximal 1,5 Meter von dir entfernt.

Diese Schreibfeder verschwindet, wenn du eine weitere erschaffst oder wenn du stirbst.

ERWECKTES ZAUBERBUCH

Orden-der-Schreiber-Merkmal (2. Stufe)

Mit speziell vorbereiteten Tinten und alten Beschwörungsformeln, die von deinem Magierorden weitergegeben wurden, hast du eine arkane Intelligenz in deinem Zauberbuch erweckt.

Während du das Buch in der Hand hältst, erhältst du folgende Vorzüge:

- Du kannst das Buch als Zauberfokus für deine Magierzauber verwenden.
- Wenn du einen Magierzauber mit einem Zauberplatz wirkst, kannst du dessen Schadensart vorübergehend durch die eines anderen Zaubers in deinem Zauberbuch ersetzen. Die Formel des Zaubers wird nur für dieses Wirken auf magische Weise geändert. Der Grad des anderen Zaubers muss dem des verbrauchten Zauberplatzes entsprechen.
- Wenn du einen Magierzauber als Ritual wirkst, kannst du den normalen Zeitaufwand verwenden, anstatt ihn um zehn Minuten zu verlängern. Du kannst diesen Vorzug erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

Bei Bedarf kannst du das Buch während einer kurzen Rast ersetzen, indem du mit der Schreibfeder des Magiers arkane Siegel in ein leeres Buch oder ein magisches Zauberbuch schreibst, auf das du eingestimmt bist. Am Ende der Rast wird das Bewusstsein deines Zauberbuchs in das neue Buch gerufen, das dann zusammen mit all seinen Zaubern in dein Zauberbuch verwandelt wird. Falls das vorherige Buch noch irgendwo existiert hat, verschwinden alle Zauber von den Seiten.

VERSTAND MANIFESTIEREN

Orden-der-Schreiber-Merkmal (6. Stufe)

Du kannst den Verstand deines erweckten Zauberbuchs beschwören. Während du das Buch bei dir trägst, kannst du mit einer Bonusaktion den Verstand als einen winzigen geisterhaften Gegenstand manifestieren, der in einem freien Bereich deiner Wahl innerhalb von 18 Metern von dir schwebt. Die Erscheinung ist immateriell, besetzt ihren Bereich nicht und strahlt dämmriges Licht in einem Radius von drei Metern aus. Sie sieht wie ein gespenstischer Foliant, eine Schriftfolge oder ein Gelehrter aus der Vergangenheit aus (deine Wahl).

Solange der Verstand manifestiert ist, kann er hören und sehen und hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern. Er kann dir telepathisch mitteilen, was er sieht und hört – dazu ist keine Aktion erforderlich.

Wann immer du in deinem Zug einen Magierzauber wirkst, kannst du davon ausgehen, dass du dich im Bereich des Verstandes und nicht in deinem eigenen befindest. Die Häufigkeit pro Tag, mit der du dies tun kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Als Bonusaktion kannst du den Verstand bis zu neun Meter weit in einen nicht besetzten Bereich schweben lassen, den du oder er sehen kannst. Er kann durch Kreaturen schweben, aber nicht durch Gegenstände.

Die Manifestation des Verstands löst sich auf, wenn er sich weiter als 90 Meter von dir entfernt, wenn jemand *Magie bannen* darauf wirkt, wenn du stirbst oder wenn du sie als Bonusaktion bannst.

Du kannst den Verstand erst nach einer langen Rast erneut beschwören, es sei denn, du verbrauchst einen Zauberplatz beliebigen Grads.

MEISTERSCHREIBER

Orden-der-Schreiber-Merkmal (10. Stufe)

Nach einer langen Rast kannst du eine magische Schriftrolle erstellen, indem du ein leeres Stück Papier oder Pergament mit deiner Schreibfeder des Magiers berührst. Dabei wird ein Zauber aus deinem erweckten Zauberbuch auf die Schriftrolle übertragen. Dabei muss sich das Zauberbuch in einer maximalen Entfernung von 1,5 Metern befinden.

Es muss sich dabei um einen Zauber des 1. oder 2. Grads mit einem Zeitaufwand von einer Aktion handeln. Sobald er sich auf der Schriftrolle befindet, wird die Kraft des Zaubers erhöht und gilt als ein Grad höher als normal. Du kannst den Zauber aus der Schriftrolle wirken, indem du ihn im Rahmen einer Aktion liest. Die Schriftrolle ist für andere unleserlich und der Zauber verschwindet, nachdem er gewirkt wurde oder du eine lange Rast beendet hast.

Du bist auch im Herstellen von *Zauberschriftrollen* versiert, die im Schatzkapitel des *Spielleiterhandbuchs* beschrieben werden. Wenn du dabei deine Schreibfeder des Magiers verwendest, werden die Kosten in Gold und der Zeitaufwand halbiert.

EINS MIT DEM WORT

Orden-der-Schreiber-Merkmal (14. Stufe)

Deine Verbindung zu deinem erweckten Zauberbuch ist jetzt so tiefgreifend, dass deine Seele damit verflochten ist. Während du das Buch bei dir trägst, hast du Vorteil bei allen Intelligenzwürfen (Arkana), da dir das Zauberbuch dabei hilft, dich an magische Überlieferungen zu erinnern.

Wenn du Schaden erleidest, während der Verstand deines Zauberbuchs manifestiert ist, kannst du diesen Schaden vollständig verhindern, indem du mit deiner Reaktion den Verstand bannst und dich dann mit seiner Magie rettest. Würfle dann 3W6. Das Zauberbuch verliert vorübergehend Zauber deiner Wahl, deren kombinierter Zaubergrad mindestens dem Würfelergebnis entsprechen muss. Beispiel: Wenn das Würfelergebnis 9 beträgt, verschwinden Zauber mit einem kombinierten Grad von mindestens 9. Das kann ein Zauber des 9. Grads oder drei des 3. Grads oder eine andere Kombination sein. Wenn das Buch nicht genügend Zauber enthält, fallen deine Trefferpunkte auf 0.

Du kannst die verlorenen Zauber erst erneut wirken, nachdem du 1W6 lange Rasten beendet hast, selbst wenn du sie in einer Schriftrolle oder einem anderen Zauberbuch findest. Nachdem du die erforderliche Anzahl von Rasten beendet hast, erscheinen die Zauber wieder im Zauberbuch.

Du kannst diese Reaktion erst nach einer langen Rast erneut verwenden.



MÖNCH

Dieser Abschnitt enthält neue Klassenmerkmale und Unterklassen für Mönche.

OPTIONALE KLASSENMERKMALE

Du erhältst Klassenmerkmale im *Spielerhandbuch*, wenn du bestimmte Klassenstufen erreichst. In diesem Abschnitt werden zusätzliche Merkmale aufgeführt, die du als Mönch auswählen kannst. Im Gegensatz zu den Merkmalen aus dem *Spielerhandbuch* erhältst du diese Merkmale jedoch nicht automatisch. Sprich mit deinem Spielleiter ab, ob du Merkmale aus diesem Abschnitt wählen kannst, vorausgesetzt, du hast die in ihrer Beschreibung aufgeführte Stufe erreicht. Die Merkmale können unabhängig voneinander ausgewählt werden. Du kannst einige, alle oder gar keine nutzen.

EIN ORKISCHER MÖNCH DER VIER ELEMENTE
ENTFESSELT EINEN KI-ANGRIFF.



GEWEIHTE WAFFE

Mönchsmerkmal (2. Stufe)

Du hast gelernt, eine ganze Reihe Waffen als Mönchswaffen zu nutzen, nicht nur einfache Nahkampfwaffen und Kurzschwerter. Nach jeder kurzen oder langen Rast kannst du eine Waffe berühren und dein Ki auf sie fokussieren. Die Waffe zählt dann als Mönchswaffe, bis du dieses Merkmal erneut einsetzt.

Die gewählte Waffe muss folgende Kriterien erfüllen:

- Sie muss eine einfache Waffe oder Kriegswaffe sein.
- Du musst im Umgang mit ihr geübt sein.
- Sie darf nicht die Eigenschaft Schwer oder Speziell besitzen.

KI-GETRIEBENER ANGRIFF

Mönchsmerkmal (3. Stufe)

Du kannst in deinem Zug als Teil deiner Aktion einen oder mehrere Ki-Punkte verbrauchen, um als Bonusaktion vor Ende deines Zugs noch einen waffenlosen Angriff oder einen Angriff mit einer Mönchswaffe durchzuführen.

BESCHLEUNIGTE HEILUNG

Mönchsmerkmal (4. Stufe)

Du kannst als Aktion zwei Ki-Punkte verbrauchen und einen Kampfkünste-Würfel werfen. Du erhältst Trefferpunkte in Höhe des Wurfresultats + deines Übungsbonus.

ZIELGENAUIGKEIT

Mönchsmerkmal (5. Stufe)

Wenn du bei einem Angriffswurf nicht triffst, kannst du bis zu drei Ki-Punkte verbrauchen, um dein Wurfresultat pro Ki-Punkt um zwei Punkte zu erhöhen, wodurch du möglicherweise doch triffst.

KLOSTERTRADITIONEN

Ab der 3. Stufe erhält ein Mönch das Merkmal Klostertradition, das dir die Wahl einer Unterklasse erlaubt. Dabei hast du folgende Wahlmöglichkeiten: Weg der Barmherzigkeit oder Weg des Astralen Selbst.

WEG DES ASTRALEN SELBST

Nicht vergessen: Einen Zauber entwickeln, der den Leuten mit dem eigenen Geist eins aufs Maul gibt.

– TASHA

Mönche, die dem Weg des Astralen Selbst folgen, glauben, dass ihr Körper nur eine Illusion ist. Ihr Ki repräsentiert ihre wahre Form: ein astrales Selbst. Das astrale Selbst kann als Macht der Ordnung oder des Chaos wirken. Manche Klöster bilden ihre Mönche dazu aus, Schwache zu beschützen, andere lehren ihre Schüler, ihr wahres Selbst im Dienst der Mächtigen zu Tage treten zu lassen.

ARME DES ASTRALEN SELBST

Weg-des-Astralen-Selbst-Merkmal (3. Stufe)

Deine Beherrschung des Ki ermöglicht es dir, einen Teil deines astralen Selbst zu manifestieren. Du kannst als Bonusaktion einen Ki-Punkt verbrauchen, um die Arme deines astralen Selbst hervorzurufen.

Jede Kreatur deiner Wahl, die du in einer Reichweite von drei Metern sehen kannst, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit bestehen, ansonsten erleidet sie Energieschaden entsprechend zwei Würfeln deines Kampfkünste-Würfels.

Deine spektralen Arme schweben zehn Minuten lang nahe deiner Schultern oder umschließen deine Arme (nach deiner Wahl). Du bestimmst, wie die Arme aussehen. Sie verschwinden früher, wenn du kampfunfähig wirst oder stirbst.

DRACHENBLÜTIGER MÖNCH
DES ASTRALEN SELBST



Während deine spektralen Arme zugegen sind, erhältst du die folgenden Vorteile:

- Du kannst bei Attributs- und Rettungswürfen auf Stärke deinen Weisheitsmodifikator anstelle deines Stärkemodifikators nutzen.
- Du kannst mit deinen spektralen Armen waffenlose Angriffe durchführen.
- Wenn du in deinem Zug die Arme für einen waffenlosen Angriff nutzt, beträgt deine Reichweite 1,5 Meter mehr als sonst.
- Bei waffenlosen Angriffen, die du mit diesen Armen durchführst, kannst du bei Angriffswürfen und Schadenswürfen anstelle deines Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikators deinen Weisheitsmodifikator verwenden. Ihre Schadensart ist Energieschaden.

ANTLITZ DES ASTRALEN SELBST

Weg-des-Astralen-Selbst-Merkmal (6. Stufe)

Du kannst das Gesicht deines astralen Selbst manifestieren. Du kannst als Bonusaktion oder als Teil der Bonusaktion, mit der du deine astralen Arme hervorrufst, einen Ki-Punkt verbrauchen, damit dein astrales Antlitz für zehn Minuten sichtbar wird. Es verschwindet früher, wenn du kampfunfähig wirst oder stirbst.

Das spektrale Antlitz verdeckt dein Gesicht gleich einem Helm oder einer Maske. Du bestimmst seine Erscheinung.

Während dein spektrales Antlitz zugegen ist, erhältst du die folgenden Vorteile:

Astralsicht: Du kannst sowohl in magischer als auch nicht-magischer Dunkelheit 36 Meter weit sehen.

Weisheit des Geistes: Du bist bei Attributswürfen auf Weisheit (Motiv erkennen) und Charisma (Einschüchtern) im Vorteil.

Worte des Geistes: Wenn du sprichst, kannst du bewirken, dass nur eine bestimmte, von dir gewählte Kreatur, die du innerhalb von 18 Metern sehen kannst, deine Worte hört. Alternativ dazu kannst du deine Stimme verstärken, sodass sie von allen Kreaturen im Umkreis von 180 Metern gehört wird.

KÖRPER DES ASTRALEN SELBST

Weg-des-Astralen-Selbst-Merkmal (11. Stufe)

Wenn du sowohl deine astralen Arme als auch dein astrales Antlitz manifestiert hast, kannst du zusätzlich deinen astralen Körper erscheinen lassen (erfordert keine Aktion). Dieser spektrale Körper umhüllt deine physische Form wie eine Rüstung und verbindet sich mit Armen und Antlitz. Du bestimmst seine Erscheinung.

Während dein spektraler Körper zugegen ist, erhältst du die folgenden Vorteile:

Energie umleiten: Erleidest du Blitz-, Energie-, Feuer-, Kälte-, Säure- oder Schallschaden, kannst du diesen mit deiner Reaktion umlenken. Tust du dies, verringert sich der erhaltene Schaden um 1W10 + deinen Weisheitsmodifikator (mindestens um 1).

Verstärkte Arme: Wenn du ein Ziel mit deinen Armen des astralen Selbst triffst, kannst du in jedem

VARIATIONEN DEINES ASTRALEN SELBST

Das astrale Selbst ist eine durchscheinende Verkörperung der Seele des Mönchs. Daher kann es Aspekte des Hintergrunds, der Ideale, der Fehler und der Bindungen eines Mönchs widerspiegeln, und muss nicht unbedingt wie der Mönch aussehen. Zum Beispiel könnte das astrale Selbst eines schlaksigen Menschen an einen Minotaurus erinnern, dessen Stärke der Mönch in sich spürt. In ähnlicher Weise könnte ein orkischer Mönch dünne Arme und ein zartes Gesicht haben, das die sanfte Schönheit der Seele des Orks widerspiegelt. Jedes astrale Selbst ist einzigartig, und einige der Mönche dieser Klostertradition sind mehr für das Aussehen ihres astralen Selbst als für ihre körperliche Erscheinung bekannt.

Berücksichtige bei der Wahl dieses Pfades die Eigenarten, die deinen Mönch definieren. Bist du von etwas besessen? Treibt dich Gerechtigkeit oder ein egoistisches Verlangen an? Solche Motivationen können sich in deinem astralen Selbst manifestieren.

deiner Züge zusätzlichen Schaden in Höhe deines Kampfkünste-Würfels verursachen.

ERWECKTES ASTRALES SELBST

Weg-des-Astralen-Selbst-Merkmal (17. Stufe)

Du hast dich vollständig mit deinem astralen Selbst verbunden und kannst jetzt sein volles Potenzial ausschöpfen. Als Bonusaktion kannst du fünf Ki-Punkte verbrauchen, um Arme, Antlitz und Körper herbeizurufen und für zehn Minuten zu erwecken. Der erweckte Zustand endet früher, wenn du kampfunfähig wirst oder stirbst.

Während dein astrales Selbst erweckt ist, erhältst du die folgenden Vorteile:

Astraler Fausthagel: Wenn du das Merkmal Zusätzlicher Angriff nutzt, um zweimal anzugreifen, kannst du stattdessen dreimal angreifen, vorausgesetzt du greifst dabei immer mit deinen astralen Armen an.

Geistige Rüstung: Du erhältst einen Bonus von +2 auf die Rüstungsklasse.

WEG DER BARMHERZIGKEIT

Pestdoktor – manche Monturen kommen nie aus der Mode.

– TASHA

Mönche, die dem Weg der Barmherzigkeit folgen, lernen die Lebenskraft anderer zu manipulieren und stehen so Bedürftigen zur Seite. Sie sind wandelnde Heiler, die sich um Arme und Verletzte kümmern. Denen nicht mehr zu helfen ist, bringen sie hingegen ein schnelles Ende.

Manche, die dem Weg der Barmherzigkeit folgen, pflegen als Mitglieder eines religiösen Ordens Notleidende und müssen, statt idealistisch zu handeln, harte, praktische Entscheidungen treffen. Manche sind von ihrer Gemeinschaft geliebte Heiler mit sanfter Stimme, während andere als maskierte Überbringer makabrer Gnade auftreten.



WALDELFFEN-MÖNCH
DER GNADE

Mönche, die diesen Pfad eingeschlagen haben, tragen gewöhnlich Roben mit großen Kapuzen. Mit ihren häufig maskierten Gesichtern präsentieren sie sich als gesichtsloser Bote von Leben und Tod.

ANGEWANDTE BARMHERZIGKEIT

Weg-der-Barmherzigkeit-Merkmal (3. Stufe)

Du bist in den Fertigkeiten Heilkunde und Motiv erkennen sowie mit Kräuterkunde-Ausrüstung geübt.

Außerdem besitzt du eine Maske, die du oft trägst, wenn du die Merkmale dieser Unterklasse anwendest. Du entscheidest, wie sie aussieht. Alternativ kannst du das Aussehen anhand der Tabelle Barmherzige Maske mit einem Würfel zufällig bestimmen.

BARMHERZIGE MASKE

W6	Aussehen der Maske
1	Rabe
2	Schwarzweiß
3	Weinendes Antlitz
4	Lachendes Antlitz
5	Totenschädel
6	Schmetterling

HEILENDE HAND

Weg-der-Barmherzigkeit-Merkmal (3. Stufe)

Deine geheimnisvolle Berührung kann Wunden heilen. Du kannst als Aktion einen Ki-Punkt verbrauchen,

um eine Kreatur zu berühren und ihre Trefferpunkte in Höhe eines Wurfs deines Kampfkünste-Würfels + deines Weisheitsmodifikators zu regenerieren.

Du kannst einen der unbewaffneten Schläge deines Schlaghagels mit einer Nutzung dieses Merkmals ersetzen, ohne einen Ki-Punkt für die Heilung zu verbrauchen.

VERLETZENDE HAND

Weg-der-Barmherzigkeit-Merkmal (3. Stufe)

Du kannst mit deinem Ki Wunden verursachen. Triffst du eine Kreatur mit einem waffenlosen Angriff, kannst du einen Ki-Punkt verbrauchen, um ihr zusätzlichen nekrotischen Schaden in Höhe eines Wurfs deines Kampfkünste-Würfels + deines Weisheitsmodifikators zuzufügen. Du kannst dieses Merkmal nur einmal pro Zug anwenden.

MEDIZINISCHE BERÜHRUNG

Weg-der-Barmherzigkeit-Merkmal (6. Stufe)

Deine Berührungen wirken noch stärker heilend als zuvor und falls du es für nötig hältst, kannst du mit deinem Wissen Schaden anrichten.

Wenn du deine Heilende Hand auf eine Kreatur wirkst, kannst du auch eine auf ihr liegende Krankheit oder einen der folgenden Zustände heilen: Betäubt, Blind, Gelähmt, Taub oder Vergiftet.

Wenn du deine Verletzende Hand auf eine Kreatur wirkst, kannst du ihr bis zum Ende deines nächsten Zugs den Zustand Vergiftet zufügen.

SCHLÄGE VOLL HEILUNG UND LEID

Weg-der-Barmherzigkeit-Merkmal (11. Stufe)

Inzwischen kannst du einen ganzen Schauer von Genesung und Schmerz austeilen. Wenn du deinen Schlaghagel einsetzt, kannst du jetzt jeden der unbewaffneten Schläge mit einem Einsatz deiner Heilenden Hand ersetzen, ohne einen Ki-Punkt für die Heilung zu verbrauchen.

Außerdem kannst du, wenn du deinen Schlaghagel einsetzt, mit jedem unbewaffneten Schlag deine Verletzende Hand einsetzen, ohne einen Ki-Punkt dafür zu verbrauchen. Du kannst deine Verletzende Hand weiterhin nur einmal pro Zug einsetzen.

HAND DER HOHEN BARMHERZIGKEIT

Weg-der-Barmherzigkeit-Merkmal (17. Stufe)

Deine Beherrschung der Lebensenergie verleiht dir die Macht der höchsten Gnade. Du kannst als Aktion den Leichnam einer Kreatur, die innerhalb der letzten 24 Stunden gestorben ist, berühren und 5 Ki-Punkte verbrauchen. Daraufhin erwacht die Kreatur zu neuem Leben. Ihre Trefferpunkte entsprechen 4W10 + deinem Weisheitsmodifikator. Starb die Kreatur, während sie unter einem folgender Zustände litt, belebst du sie davon geheilt wieder: Betäubt, Blind, Gelähmt, Taub, Vergiftet.

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



PALADIN

Dieser Abschnitt enthält neue Klassenmerkmale und Unterklassen für Paladine.

OPTIONALE KLASSENMERKMALE

Du erhältst Klassenmerkmale im *Spielerhandbuch*, wenn du bestimmte Klassenstufen erreichst. In diesem Abschnitt werden zusätzliche Merkmale aufgeführt, die du als Paladin auswählen kannst. Im Gegensatz zu den Merkmalen aus dem *Spielerhandbuch* erhältst du diese Merkmale jedoch nicht automatisch. Sprich mit deinem Spielleiter ab, ob du Merkmale aus diesem Abschnitt wählen kannst, vorausgesetzt, du hast die in ihrer Beschreibung aufgeführte Stufe erreicht. Die Merkmale können unabhängig voneinander ausgewählt werden. Du kannst einige, alle oder gar keine nutzen.

ZUSÄTZLICHE PALADINZAUBER

Paladin-Merkmal (2. Stufe)

Die Zauberliste des Paladins aus dem *Spielerhandbuch* wird durch folgende Zauber erweitert. Sie ist nach Zaubergrad sortiert, nicht nach Charakterstufe.

Jeder Zauber ist im *Spielerhandbuch* enthalten, es sei denn, er weist ein Sternchen auf (beschrieben in Kapitel 3). Auch in *Xanathars Ratgeber für Alles* findest du weitere Zauber.

2. GRAD

Gebet der Heilung
Sanfte Ruhe
Schützendes Band

3. GRAD

*Geistwolke**

5. GRAD

*Celestisches Wesen beschwören**

KAMPFSTIL-OPTIONEN

Paladin-Merkmal (2. Stufe)

Wenn du einen Kampfstil auswählst, erweitert sich die Liste deiner Optionen um die folgenden Stile.

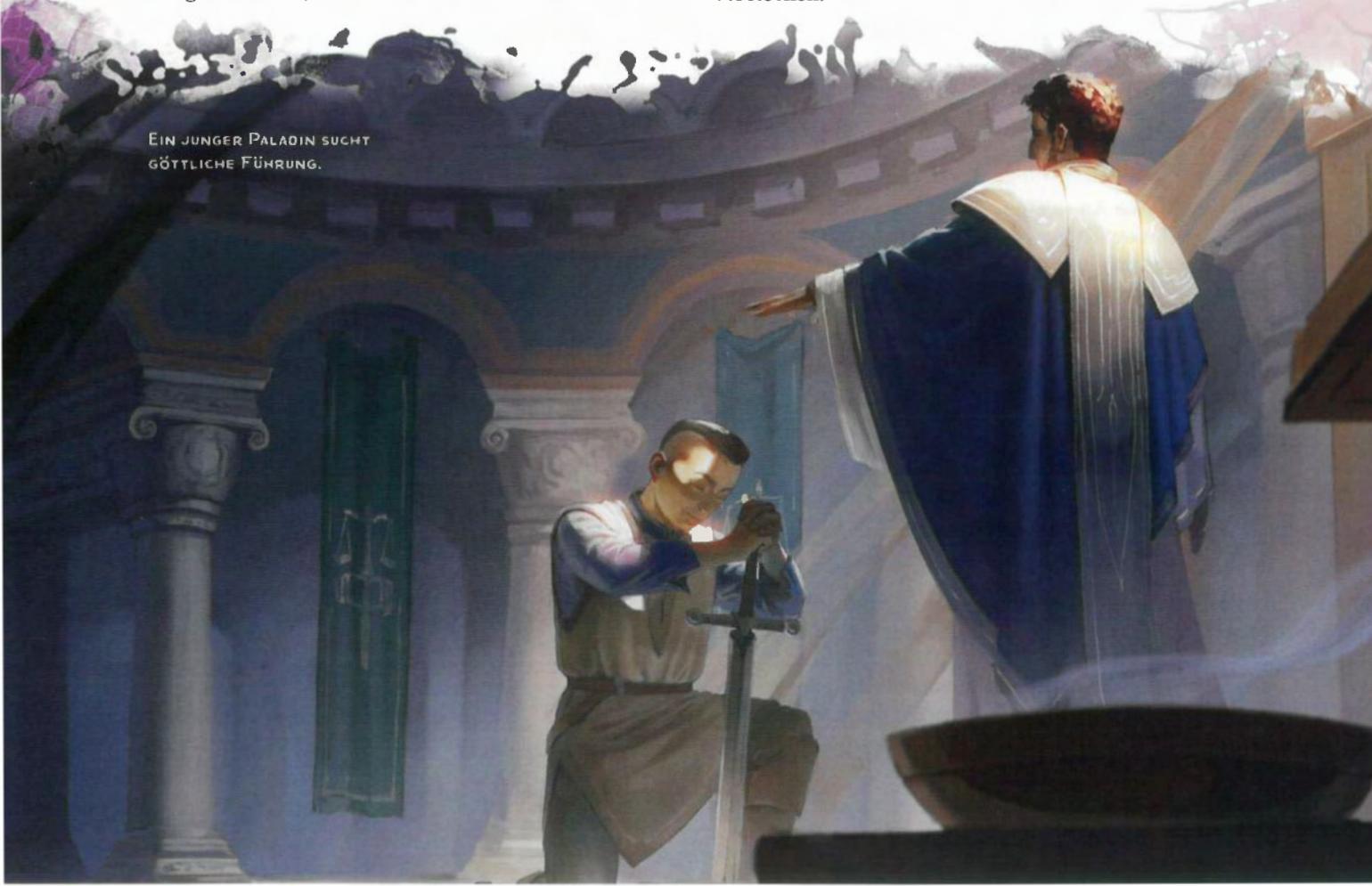
ABFANGEN

Trifft eine Kreatur innerhalb eines Radius von 1,5 Metern ein anderes Ziel als dich mit ihrem Angriff, kannst du deine Reaktion verwenden, um den vom Ziel erlittenen Schaden um $1W10 +$ deinen Übungsbonus (auf bis zu 0 Schaden) zu verringern. Um diese Reaktion nutzen zu können, musst du ein Schild, eine einfache Waffe oder eine Kriegswaffe tragen.

BLINDER KAMPF

Du erlangst Blindsight mit einer Reichweite von drei Metern. Innerhalb dieser Reichweite kannst du effektiv alles sehen, was nicht in vollständiger Deckung ist, selbst bei Dunkelheit oder im Zustand Blind. Du kannst sogar unsichtbare Kreaturen innerhalb der Reichweite sehen, wenn es ihnen nicht gelingt, sich vor dir zu verstecken.

EIN JUNGER PALADIN SUCHT
GÖTTLICHE FÜHRUNG.





GESEGNETER KRIEGER

Du beherrscht zwei Zaubertricks deiner Wahl aus der Zauberliste des Klerikers. Sie zählen für dich als Paladin-Zauber und du nutzt Charisma als Attribut zum Zauberwirken. Wenn du mit dieser Klasse um eine Stufe aufsteigst, kannst du einen der Zaubertricks durch einen anderen von der Zauberliste des Klerikers ersetzen.

GÖTTLICHE MACHT KANALISIEREN

Paladin-Merkmal (3. Stufe)

Du kannst eine Anwendung von Göttliche Macht fokussieren verbrauchen, um deine Zauber zu verstärken. Als Bonusaktion berührst du dein heiliges Symbol, sprichst ein Gebet und erhältst einen verbrauchten Zauberplatz zurück, dessen Grad maximal die Hälfte deines Übungsbonus (aufgerundet) betragen kann. Du kannst dieses Merkmal eine Anzahl von Malen einsetzen, die deiner Klassenstufe entspricht: einmal auf der 3. Stufe, zweimal auf der 7. Stufe und dreimal auf der 15. Stufe. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

KRIEGERISCHE VIELSEITIGKEIT

Paladin-Merkmal (4. Stufe)

Wenn du mit dieser Klasse eine Stufe erreichst, die dir das Merkmal Attributswertserhöhung gewährt, kannst du einen dir bekannten Kampfstil durch einen anderen Kampfstil ersetzen, der Paladinen zur Verfügung steht. Durch diese Veränderung verschiebst du den Schwerpunkt deiner Kriegskunst.

HEILIGE SCHWÜRE

Ab der 3. Stufe erhalten Paladine das Merkmal Heiliger Schwur, das dir die Wahl einer Unterklasse erlaubt. Dabei hast du folgende Wahlmöglichkeiten: Schwur des Ruhmes und Schwur der Wachsamkeit.

SCHWUR DES RUHMES

Ihr. Ihr seid es. Ihr seid der Gewinner der kosmischen Glückslotterie. Oh, und Ihr werdet absolut jedem davon erzählen? Einfach toll.

— TASHA

Paladine, die den Schwur des Ruhmes leisten, glauben, dass es ihr Schicksal und das ihrer Gefährten ist, es durch heldenhafte Taten zu Ruhm und Ehre zu bringen. Sie trainieren gewissenhaft und ermutigen ihre Gefährten, es ihnen gleichzutun, damit sie alle bereit sind, wenn das Schicksal ruft.

DIE LEHREN DES RUHMES

Die Lehren des Schwurs des Ruhmes motivieren Paladine zu Heldentaten, die eines Tages der Stoff von Legenden sein werden.

Taten sagen mehr als Worte: Trachte danach, nicht für Worte, sondern für glorreiche Taten bekannt zu werden.

Jede Herausforderung ist eine Prüfung: Tritt jedem Elend mit Mut gegenüber und ermutige deine Gefährten, es dir gleichzutun.

Stähle den Körper: Wie unbehauener Stein benötigt dein Körper viel Arbeit, bis er sein volles Potenzial erreichen kann.

Diszipliniere die Seele: Bring die Disziplin auf, deine Schwächen zu überwinden, sonst werden sie deinen Ruhm und den deiner Freunde gefährden.

SCHWURZAUBER

Schwur-des-Ruhmes-Merkmal (3. Stufe)

Du erhältst Schwurzauber auf den Paladinstufen, die in der Liste der Zauber des Schwurs des Ruhmes aufgeführt sind. Beim Klassenmerkmal Heiliger Schwur findest du Informationen dazu, wie Schwurzauber funktionieren.

SCHWURZAUBER DES RUHMES

Paladinstufe	Zauber
3.	Heldenmut, Lenkendes Geschoss
5.	Attribut verbessern, magische Waffe
9.	Hast, Schutz vor Energie
13.	Bewegungsfreiheit, Zwang
17.	Flammenschlag, Heiliges Gespräch

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN

Schwur-des-Ruhmes-Merkmal (3. Stufe)

Du lernst die folgenden zwei Arten, göttliche Macht zu fokussieren: Beim Klassenmerkmal Heiliger Schwur findest du Informationen dazu, wie Göttliche Macht fokussieren funktioniert.

Beispielloser Athlet: Du kannst dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren als Bonusaktion einsetzen, um deine Sportlichkeit zu steigern. In den nächsten zehn Minuten bist du bei Attributswürfen auf Stärke (Athletik) und Geschicklichkeit (Akrobatik) im Vorteil. Du kannst zweimal so viel Gewicht wie sonst tragen, schieben, ziehen und heben und die Höhe und Weite deiner Sprünge vergrößert sich um drei Meter (wobei die Bewegungskosten nicht steigen).

Beflügelnder Schlag: Direkt nachdem du einer Kreatur mit deinem Merkmal Göttliches Niederstrecken Schaden zugefügt hast, kannst du Göttliche Macht fokussieren als Bonusaktion einsetzen und Kreaturen deiner Wahl, inklusive dir, im Umkreis von neun Metern temporäre Trefferpunkte verleihen. Die Anzahl der verfügbaren temporären Trefferpunkte beträgt 2W8 + deine Stufe in dieser Klasse. Teile sie nach Belieben unter den von dir gewählten Kreaturen auf.

AURA DES EIFERS

Schwur-des-Ruhmes-Merkmal (7. Stufe)

Du strahlst eine Aura aus, die dich und deine Begleiter mit übernatürlicher Geschwindigkeit erfüllt. So könnt ihr in Kampfformation über das Schlachtfeld rasen. Deine Schrittbewegungsrate erhöht sich um drei Meter. Solange du nicht kampfunfähig bist, erhöht sich die Schrittbewegungsrate jedes Verbündeten, der seinen Zug innerhalb von 1,5 Metern von dir beginnt, bis zum Ende diesen Zugs ebenfalls um drei Meter.

Die Reichweite der Aura erhöht sich auf drei Meter, wenn du die 18. Stufe dieser Klasse erreichst.

GLORREICHE VERTEIDIGUNG

Schwur-des-Ruhmes-Merkmal (15. Stufe)

Du kannst plötzlich aus der Verteidigung heraus angreifen. Wenn du oder eine andere Kreatur in deinem Sichtfeld im Umkreis von drei Metern von einem Angriff getroffen wird, kannst du deine Reaktion verwenden, um der RK des Ziels einen Bonus zu verleihen, wodurch der Angriff möglicherweise doch nicht trifft. Dieser Bonus entspricht deinem Charismamodifikator (mindestens +1). Schlägt der Angriff dadurch fehl, kannst du als Teil dieser Reaktion einen Waffenangriff gegen den Angreifer durchführen, vorausgesetzt der Angreifer befindet sich innerhalb deiner Waffenreichweite.

Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Charismamodifikator (mindestens einmal). Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

LEBENDE LEGENDE

Schwur-des-Ruhmes-Merkmal (20. Stufe)

Die großen Taten deiner Legende – ob nun wahr oder übertrieben – füll dich mit Kraft. Als Bonusaktion gewinnst du eine Minute lang folgende Vorzüge:

- Du beeindruckst durch dein außerweltliches Aussehen und bist bei allen Charismawürfen im Vorteil.
- Du kannst einmal in jedem deiner Züge einen von dir fehlgeschlagenen Waffenangriff in einen Treffer umwandeln.
- Scheiterst du bei einem Rettungswurf, kannst du deine Reaktion verwenden, um erneut zu würfeln. Du musst das Ergebnis dieses zweiten Wurfes nutzen.

Du kannst diese Bonusaktion erst nach einer langen Rast erneut verwenden, es sei denn, du verbrauchst dafür einen Zauberplatz des 5. Grads.

SCHWUR DER WACHSAMEN

Diese Paladine entsprechen überhaupt nicht meinen Erwartungen. Schlimmer noch, sie vertreiben meine besten Gäste.

– TASHA

Der Schwur der Wachsamten verpflichtet Paladine, die materielle Ebene vor verheerenden Angriffen durch Kreaturen anderer Ebenen zu beschützen, denen die meisten Sterblichen nicht gewachsen sind. Daher formen die Wachsamten ihren Verstand, Geist und Körper zu ultimativen Waffen gegen derartige Bedrohungen.



ZWERGENPALADIN
DER WACHSAMEN

Paladine, die den Schwur der Wachsamem geleistet haben, halten ständig Ausschau nach möglichen extraplanaren Phänomenen. Oft bauen sie sich ein Netzwerk aus Spionen auf, um Informationen über verdächtige Kulte zu sammeln. Für einen Wachsamem sind ein gesundes Misstrauen und genaues Beobachten der Umgebung so selbstverständlich wie das Tragen einer Rüstung im Kampf.

LEHREN DER WACHSAMEN

Ein Paladin, der den Schwur der Wachsamem leistet, schwört, die materielle Ebene vor außerweltlichen Gefahren zu schützen.

Wachsamkeit: Du siehst listigen, mächtigen und hinterhältigen Gefahren ins Auge. Sei auf der Hut vor ihrer Korruption.

Loyalität: Nimm niemals Geschenke oder Gefälligkeiten von Unholden oder ihren ehemaligen Verbündeten an. Bleib deinem Orden, deinen Kameraden und deiner Pflicht treu.

Disziplin: Du bist das Schild gegen die endlosen Schrecken, die hinter den Sternen lauern. Um das Jen-seitige zu überleben, muss deine Klinge stets geschärft sein, ebenso dein Verstand.

SCHWURZAUBER

Schwur-der-Wachsamem-Merkmal (3. Stufe)

Du erhältst Schwurzauber auf den Paladinstufen, die in der Liste der Zauber des Schwurs der Wachsamem aufgeführt sind. Beim Klassenmerkmal Heiliger Schwur findest du Informationen dazu, wie Schwurzauber funktionieren.

SCHWURZAUBER DER WACHSAMEN

Paladinstufe	Zauber
3.	Alarm, Magie entdecken
5.	Mondstrahl, Unsichtbares sehen
9.	Gegenzauber, Unauffindbarkeit
13.	Aura der Reinheit, Verbannung
17.	Ausspähung, Monster festhalten

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN

Schwur-der-Wachsamem-Merkmal (3. Stufe)

Du lernst die folgenden Arten, göttliche Macht zu fokussieren: Beim Klassenmerkmal Heiliger Schwur findest du Informationen dazu, wie Göttliche Macht fokussieren funktioniert.

Wachsamer Wille: Du kannst dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren dazu einsetzen, um dich in die schützende Macht deines Glaubens zu kleiden. Du kannst als Aktion innerhalb deines Sichtfeldes im Umkreis von neun Metern Kreaturen auswählen, deren Anzahl maximal deinem Charismamodifikator entspricht (mindestens eine Kreatur). Du und die anderen Kreaturen sind eine Minute lang bei Rettungswürfen auf Charisma, Intelligenz und Weisheit im Vorteil.

Aberrationen vertreiben: Du kannst dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren dazu einsetzen, um extra-

planare Wesen zu vertreiben. Du präsentierst als Aktion dein heiliges Symbol und alle Aberrationen, Celestische Wesen, Elementare, Feenwesen und Unholde, die dich innerhalb von neun Metern hören können, müssen einen Rettungswurf auf Weisheit ausführen. Misslingt der Rettungswurf, gilt die Kreatur eine Minute lang – oder bis sie Schaden erleidet – als vertrieben.

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

AURA DES WÄCHTERS

Schwur-der-Wachsamem-Merkmal (7. Stufe)

Solange du nicht kampfunfähig bist, strahlst du eine Aura der Wachsamkeit aus. Würfeln du und Kreaturen deiner Wahl innerhalb von drei Metern Initiative aus, erhaltet ihr einen Bonus auf euer Ergebnis, der deinem Übungsbonus entspricht.

Ab der 18. Stufe erhöht sich der Radius der Aura auf neun Meter.

WACHSAMER RÜFFEL

Schwur-der-Wachsamem-Merkmal (15. Stufe)

Du hast gelernt, alle zu bestrafen, die es wagen, dich oder deine Schützlinge zu täuschen. Wenn du oder eine andere Kreatur, die du innerhalb von neun Metern sehen kannst, einen erfolgreichen Rettungswurf auf Intelligenz, Weisheit oder Charisma ausführt, kannst du deine Reaktion verwenden, um der Kreatur, die den Rettungswurf forciert hat, Energieschaden in Höhe von 2W8 + deinem Charismamodifikator zuzufügen.

STERBLICHE BASTION

Schwur-der-Wachsamem-Merkmal (20. Stufe)

In deiner beharrlichen Verteidigung der materiellen Ebene tritt ein Funke göttlicher Macht zu Tage. Als Bonusaktion gewinnst du eine Minute lang folgende Vorzüge:

- Du hast innerhalb von 36 Metern wahre Sicht.
- Du bist bei Angriffswürfen gegen Aberrationen, Celestische Wesen, Elementare, Feenwesen, und Unholde im Vorteil.
- Fügst du einer getroffenen Kreatur mit einem Angriffswurf Schaden zu, kannst du die Kreatur zusätzlich zwingen, einen Rettungswurf auf Charisma gegen deinen Zauberrettungswurf-SG auszuführen. Bei Misserfolg verbannt du die Kreatur magisch auf ihre heimische Existenzebene, es sei denn, sie befindet sich schon dort. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann die Kreatur innerhalb der nächsten 24 Stunden nicht mithilfe dieses Merkmals verbannt werden.

Du kannst diese Bonusaktion erst nach einer langen Rast erneut verwenden, es sei denn, du verbrauchst dafür einen Zauberplatz des 5. Grads.



SCHURKE

Dieser Abschnitt enthält neue Klassenmerkmale und Unterklassen für Schurken.

OPTIONALE KLASSENMERKMALE

Du erhältst Klassenmerkmale im *Spielerhandbuch*, wenn du bestimmte Klassenstufen erreichst. In diesem Abschnitt wird ein zusätzliches Merkmal aufgeführt, das du als Schurke auswählen kannst. Im Gegensatz zu den Merkmalen aus dem *Spielerhandbuch* erhältst du dieses Merkmal jedoch nicht automatisch. Sprich mit deinem Spielleiter ab, ob du das Merkmal aus diesem Abschnitt wählen kannst, vorausgesetzt, du hast die in seiner Beschreibung aufgeführte Stufe erreicht.

ZIELSICHER

Schurkenmerkmal (3. Stufe)

Als Bonusaktion verschaffst du dir für deinen nächsten Angriffswurf in diesem Zug einen Vorteil. Du kannst diese Bonusaktion nur nutzen, wenn du dich in diesem Zug noch nicht bewegt hast. Nach Einsetzen der Bonusaktion beträgt deine Bewegungsrate bis zum Ende des Zugs null.



EIN DROW-SCHURKE ZIELT.

SCHURKENARCHETYPEN

Ab der 3. Stufe erhält ein Schurke das Merkmal Schurkenarchetyp, das dir die Wahl einer Unterklasse erlaubt. Dabei hast du folgende Wahlmöglichkeiten: Phantom und Seelenmesser.

PHANTOM

Das Aufbewahren der Seelen seiner besiegten Feinde in Alltagsgegenständen ist eine gute Idee. Ich würde allerdings wahrscheinlich eine Enzyklopädie brauchen, um alle meine Anti-Bewunderer aufzunehmen.

– TASHA

Viele Schurken wandeln auf dem schmalen Grat zwischen Leben und Tod. Sie stehlen Leben und riskieren dabei etliche Male ihr eigenes. Bei diesen Gratwanderungen entdecken einige Schurken eine geheimnisvolle Verbundenheit mit dem Tod. Sie entnehmen den Toten Erkenntnisse, tauchen dabei immer tiefer in negative Kräfte ein und gleichen zuletzt selbst Geistern. Diebesgilden schätzen diese Schurken als effektive Informationsbeschaffer und Spione.

Viele der Shadar-kai, die Schattenfeen aus Schattenfell, beherrschen diese makaberen Künste und einige von ihnen sind bereit, sie zu lehren. In Thay in der Welt der Vergessenen Reiche oder in Karnath in Eberron praktizieren zahlreiche Nekromanten ihre Kunst und schätzen Phantome als Handlanger und enge Vertraute. In Tempeln von Todesgottheiten werden Phantome als Ermittler beauftragt, jene aufzuspüren, die versuchen, ihrem gerechten Tod zu entrinnen. Außerdem retten sie verlorenes Wissen aus dem Grab.

Wie hast du diese düstere Macht erlangt? Hast du auf einem Friedhof übernachtet und bist mit neuen Fähigkeiten erwacht? Oder hast du sie dir unter Aufsicht einer Diebesgilde oder eines Tempels, die einer Todesgottheit gewidmet sind, angeeignet?

GEFLÜSTER DER TOTEN

Phantommerkmal (3. Stufe)

Echos der Stimmen derer, die gestorben sind, heften sich dir an. Nach einer kurzen oder langen Rast kannst du eine Fertigkeit oder Übung mit Werkzeug auswählen, die du nicht besitzt. Eine geisterhafte Präsenz erscheint und lässt dich an ihrem Wissen teilhaben. Du verlierst die gewählte Übung, sobald du dieses Merkmal erneut verwendest.

WEHKLAGEN DER TOTEN

Phantommerkmal (3. Stufe)

Stößt du jemanden näher in Richtung Tod, kannst du diese destruktive Macht kanalisieren, um noch einer weiteren Person zu schaden. Unmittelbar nachdem du in deinem Zug deinen hinterhältigen Angriff durchgeführt und einer Kreatur damit Schaden zugefügt hast, kannst du eine zweite Kreatur, die du innerhalb

von neun Metern sehen kannst, als Ziel auswählen. Wirf halb so viele Würfel wie für deinen hinterhältigen Angriff (aufgerundet). Der zweiten Kreatur dröhnt für einen Moment das Wehklagen der Toten durch die Ohren, während sie nekrotischen Schaden in Höhe des Wurfresultates nimmt.

Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

ZEICHEN DER VERSTORBENEN

Phantommerkmal (9. Stufe)

Wenn jemand in deiner Gegenwart stirbt, kannst du einen kleinen Splitter der scheidenden Seele ergattern. Dieses Stückchen Lebensessenz nimmt eine materielle Gestalt an: Stirbt eine Kreatur, die du innerhalb von neun Metern siehst, kannst du deine leere Hand öffnen, in der sich als Reaktion darauf ein winziges Seelenstück manifestiert. Der Spielleiter bestimmt die Gestalt des Seelenstücks oder lässt dich per Würfel eine zufällige Form aus der Liste Tard im *Spielerhandbuch* bestimmen.

Die Anzahl der Seelenstücke, die du mitführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Erreichst du dein Maximum, kannst du keine weiteren erstellen.

Du kannst Seelenstücke auf folgende Arten verwenden:

- Während du ein Seelenstück bei dir trägst, bist du bei Todesrettungswürfen und Konstitutionsrettungswürfen im Vorteil, denn die Lebensessenz des kleinen Gegenstands verleiht dir Vitalität.
- Wenn du mit deinem hinterhältigen Angriff Schaden zufügst, kannst du eines deiner Seelenstücke zerstören, um sofort Wehklagen der Toten zu wirken, ohne dass du dafür eine Verwendung des Merkmals verbrauchen musst.
- Du kannst als Aktion eins deiner Seelenstücke zerstören, egal wo es sich befindet. Tust du das, kannst du dem Geist, der mit diesem Stück Seele verbunden ist, eine Frage stellen. Der Geist der verstorbenen Person erscheint vor dir und beantwortet deine Frage in einer Sprache, die er zu Lebzeiten kannte. Er ist nicht verpflichtet, dir wahrheitsgemäß zu antworten, aber er antwortet kurz und klar, um schnell erlöst zu werden. Der Geist weiß nur, was er nach Ermessen des Spielleiters auch zu Lebzeiten wusste.

SPEKTRALGESTALT

Phantommerkmal (13. Stufe)

Du kannst unvollständig ins Reich der Toten hinübergleiten, wodurch du einem Geist ähnelst. Nimm als Bonusaktion eine Spektralgestalt an. In dieser Gestalt beträgt deine Flugbewegungsrate drei Meter, du kannst schweben und Angriffswürfe gegen dich sind im Nachteil. Du kannst dich durch Kreaturen und solide Objekte bewegen, als seien sie schwieriges Gelände. Beendest du deinen Zug in einer Kreatur oder einem Gegenstand, erleidest du 1W10 Energieschaden.



TIEFLING-
PHANTOM

Du behältst diese Gestalt zehn Minuten lang bei oder beendest sie als Bonusaktion. Um dieses Merkmal erneut anzuwenden, musst du eine lange Rast einlegen oder eines deiner Seelenstücke als Teil der Bonusaktion zerstören, mit der du die spektrale Gestalt annimmst.

FREUND DES TODES

Phantommerkmal (17. Stufe)

Dein Bund mit dem Tod ist so eng, dass er dir die folgenden Vorzüge gewährt:

- Wenn du Wehklagen der Toten einsetzt, fügst du den nekrotischen Schaden beiden von dir angegriffenen Kreaturen zu.
- Nach einer langen Rast erscheint in deiner Hand ein Seelenstück, falls du aktuell keins besitzt, denn die Seelen der Toten fühlen sich von dir angezogen.

SEELENMESSER

Ich habe auch die Fähigkeit, meine Gedanken auf eine Weise zu manifestieren, die Schmerzen verursacht. Ich nenne diese Kraft ... Worte.

— TASHA

Die meisten Assassinen greifen mit physischen Waffen an, während viele Einbrecher und Spione mit Diebeswerkzeug in gesicherte Orte eindringen.

Seelenmesser dringen hingegen in den Verstand anderer ein und schlagen dort zu. Sie durchbrechen sowohl physische als auch psychische Barrieren. Diese Schurken haben psionische Kraft in sich entdeckt und nutzen sie für ihr schurkisches Handwerk. Diebesgilden nehmen gern Seelenmesser auf, obwohl andere Schurken oft argwöhnisch gegenüber allen sind, die ihre Geschäfte mit seltsamen Gedankenkräften abwickeln. Auch die meisten Regierungen hätten nichts dagegen, ein Seelenmesser als Spion einzusetzen.

In den ältesten Wäldern der materiellen Ebene sowie im Feenwild entscheiden sich manche Waldelfen, den Weg des Seelenmessers zu gehen, um als stille, tödliche Wächter ihren Wald zu beschützen. Im endlosen Krieg der Gith werden Githzerai ermutigt, zum Seelenmesser zu werden, wenn Heimlichkeit als Waffe gegen die Githyanki erforderlich ist.

Vielleicht haben dich deine psychischen Fähigkeiten schon als Kind verfolgt, doch du hast ihr volles Potenzial erst unter dem Druck eines Abenteuers erkannt. Vielleicht bist du auch einem zurückgezogenen Orden beigetreten, bei dem du jahrelang mit anderen Adepten der psionischen Kraft an deinen Fähigkeiten gefeilt hast.

PSIONISCHE KRAFT

Seelenmesser-Merkmal (3. Stufe)

In dir sprudelt eine Quelle psionischer Energie. Deine Psi-Energie-Würfel (W6) repräsentieren diese Energie. Die Anzahl an Würfeln, die du nutzen kannst, entspricht dem Zweifachen deines Übungsbonus. Die Würfel treiben deine diversen psionischen Kräfte an, die weiter unten beschrieben werden.

Einige deiner Kräfte verbrauchen Psi-Energie-Würfel wie bei den jeweiligen Kräften beschrieben. Du kannst eine Kraft, für die ein Würfel benötigt wird, nicht einsetzen, wenn du alle Würfel verbraucht hast. Verbrauchte Psi-Energie-Würfel stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung. Zusätzlich kannst du als Bonusaktion einen verbrauchten Psi-Energie-Würfel regenerieren. Dies ist jedoch erst erneut möglich, nachdem du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

Wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst, steigt die Größe des Psi-Energie-Würfels: 5. Stufe = W8, 11. Stufe = W10 und 17. Stufe = W12.

Für folgende Kräfte benötigst du Psi-Energie-Würfel.

Psi-gestütztes Geschick: Wo deine nichtpsionische Schulung nicht ausreicht, kann dir deine psionische Kraft aushelfen: Wenn ein Attributswurf mit einer Fertigkeit oder einem Werkzeug, in der oder dem du geübt bist, fehlschlägt, kannst du einen Psi-Energie-Würfel werfen und die gewürfelte Zahl zum Ergebnis addieren, was zu einem Erfolg führen könnte. Der Würfel wird nur verbraucht, wenn der Wurf erfolgreich ist.

Psychisches Geflüster: Du kannst eine telepathische Verbindung zu anderen herstellen und ein Gespräch mit ihnen führen – ideal, wenn ihr euch an einen Feind heranschleicht. Wähle als Aktion eine Anzahl von Kreaturen aus, die du sehen können und die maximal deinem Übungsbonus entspricht und würfle dann einen Psi-Energie-Würfel. Das Würfelergebnis bestimmt, wie

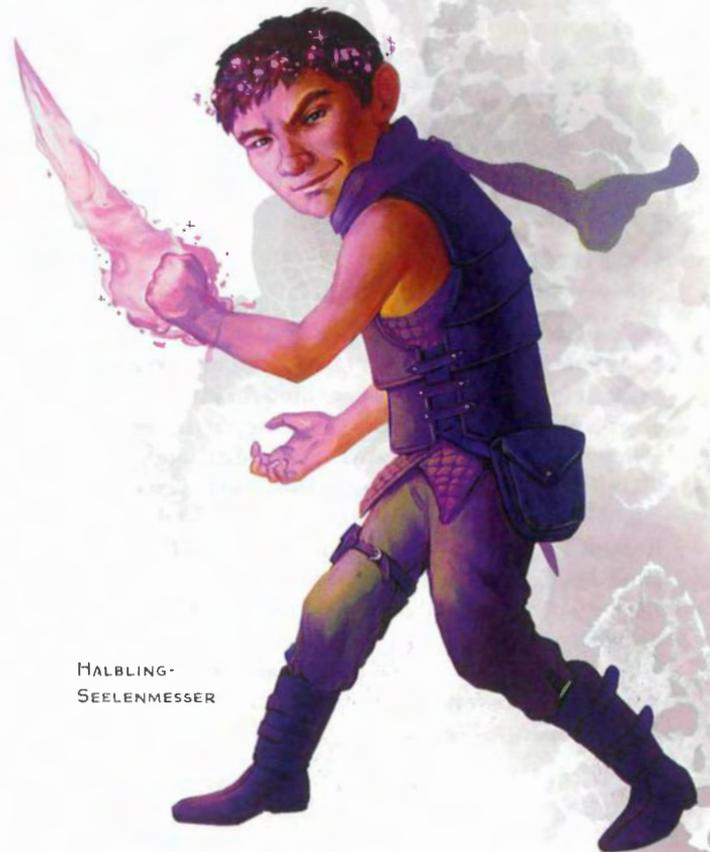
viele Stunden lang du mit den ausgewählten Kreaturen telepathisch sprechen kannst. Zum Senden oder Empfangen einer Nachricht ist keine Aktion erforderlich, aber du darfst höchstens 1,6 Kilometer von deinen Gesprächspartnern entfernt sein. Eine Kreatur kann diese Telepathie nur verwenden, wenn sie einer Sprache mächtig ist, und sie kann die telepathische Verbindung jederzeit beenden – dazu ist keine Aktion erforderlich. Du und die Kreatur müsst keine gemeinsame Sprache sprechen, um euch verstehen zu können.

Wenn du diese Kraft zum ersten Mal nach einer langen Rast einsetzt, wird der Psi-Energie-Würfel nicht verbraucht. Ansonsten wird der Würfel bei jeder Verbindung verbraucht.

PSYCHISCHE KLINGEN

Seelenmesser-Merkmal (3. Stufe)

Du kannst deine psionische Kraft als schimmernde Klingen aus psychischer Energie manifestieren. Wann immer du die Angriffsaktion ausführst, kannst du eine psychische Klinge in einer freien Hand manifestieren und den Angriff mit dieser Klinge ausführen. Diese magische Klinge ist eine einfache Nahkampfwaffe mit den Eigenschaften Finesse und Wurfwaffe. Sie hat eine Grundreichweite von 18 Metern und keine Maximalreichweite. Bei einem Treffer verursacht sie psychischen Schaden in Höhe von $1W6 +$ dem Attributsmodifikator, den du für den Angriffswurf verwendet hast. Die Klinge verschwindet sofort, nachdem sie ihr Ziel getroffen oder verfehlt hat, und hinterlässt keine Spuren auf ihrem Ziel, wenn sie Schaden verursacht.



HALBLING-
SEELENMESSER

Nachdem du mit der Klinge angegriffen hast, kannst du als Bonusaktion einen weiteren Nah- oder Fernkampf-waffenangriff mit einer zweiten psychischen Klinge durchführen, vorausgesetzt, deine andere Hand ist auch frei. Der Schadenswürfel dieses Bonusangriffs beträgt statt 1W6 1W4.

SEELENKLINGEN

Seelenmesser-Merkmal (9. Stufe)

Deine psychischen Klingen sind jetzt Ausdruck deiner psi-durchdrungenen Seele und geben dir die folgenden Kräfte, für die deine Psi-Energie-Würfel erforderlich sind:

Psychische Teleportation: Als Bonusaktion manifestierst du eine deiner psychischen Klingen, verbrauchst einen Psi-Energie-Würfel und würfelst ihn. Dann wirfst du die Klinge auf einen freien Bereich in einer maximalen Entfernung des Dreifachen des Würfelerggebnisses in Metern. Du wirst anschließend an diesen Bereich teleportiert, und die Klinge verschwindet.

Zielsuchhiebe: Wenn du mit deinen psychischen Klingen einen Angriffswurf ausführst und das Ziel verfehlst, kannst du einen Psi-Energie-Würfel werfen und das Ergebnis zum Angriffswurf addieren. Ist der Angriff ein Treffer, wird der Psi-Energie-Würfel verbraucht.

PSYCHISCHER SCHLEIER

Seelenmesser-Merkmal (13. Stufe)

Du kannst einen Schleier aus psychischer Energie weben, um dich zu verbergen. Als magische Aktion wirst du zusammen mit sämtlicher Kleidung und Ausrüstung eine Stunde lang unsichtbar. Du kannst den Effekt vorzeitig beenden, wozu keine Aktion erforderlich ist. Diese Unsichtbarkeit endet sofort, nachdem du einer Kreatur Schaden zugefügt oder eine Kreatur zu einem Rettungswurf gezwungen hast.

Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden, es sei denn, du verbrauchst einen Psi-Energie-Würfel.

GEIST ZERFETZEN

Seelenmesser-Merkmal (17. Stufe)

Du kannst mit deinen psychischen Klingen direkt den Geist einer Kreatur angreifen. Wenn du mit deinen psychischen Klingen mit einem hinterhältigem Angriff einer Kreatur Schaden zufügst, kannst du dieses Ziel zwingen, einen Rettungswurf auf Weisheit auszuführen (SG = 8 + dein Übungsbonus + dein Geschicklichkeitsmodifikator). Misslingt der Rettungswurf, ist die Kreatur eine Minute lang betäubt. Das betäubte Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden, es sei denn, du verbrauchst drei Psi-Energie-Würfel.



WALDLÄUFER

Dieser Abschnitt enthält neue Klassenmerkmale und Unterklassen für Waldläufer.

OPTIONALE KLASSENMERKMALE

Du erhältst Klassenmerkmale im *Spielerhandbuch*, wenn du bestimmte Klassenstufen erreichst. In diesem Abschnitt werden zusätzliche Merkmale aufgeführt, die du als Waldläufer auswählen kannst. Im Gegensatz zu den Merkmalen aus dem *Spielerhandbuch* erhältst du diese Merkmale jedoch nicht automatisch. Sprich mit deinem Spielleiter ab, ob du Merkmale aus diesem Abschnitt wählen kannst, vorausgesetzt, du hast die in ihrer Beschreibung aufgeführte Stufe erreicht. Die Merkmale können unabhängig voneinander ausgewählt werden. Du kannst einige, alle oder gar keine nutzen.

Wenn du ein Merkmal nimmst, das ein anderes ersetzt, erhältst du keinen Vorzug durch das ersetzte Merkmal und bist nicht zu Spielaktionen berechtigt, die das ersetzte Merkmal erfordern.

GESCHICKTE ERKUNDUNG

Waldläufermerkmal (1. Stufe), ersetzt das Merkmal Bevorzugtes Gelände

Deine Kenntnisse im Erkunden und Überleben in der Wildnis sind beispiellos, du bist aber auch geschickt im Umgang mit denen, denen du auf deinen Reisen begegnest. Du erhältst den Vorzug Pffiffig und die weiteren Vorzüge, wenn du die 6. und 10. Stufe als Waldläufer erreichst.

PFIFFIG (1. STUFE)

Wähle eine der Fertigkeiten aus, in der du geübt bist. Dein Übungsbonus wird bei allen Attributswürfen verdoppelt, bei denen diese Fertigkeit zur Anwendung kommt.

Zusätzlich kannst du zwei Sprachen deiner Wahl sprechen, lesen und schreiben.

VAGABUND (6. STUFE)

Deine Schrittbewegungsrate steigt um 1,5 Meter und deine Kletter- und Schwimmbewegungsrate entsprechen deiner Schrittbewegungsrate.

NIMMERMÜDE (10. STUFE)

Du kannst dir als Aktion temporäre Trefferpunkte in Höhe von 1W8 + deinem Weisheitsmodifikator verleihen (mindestens 1 temporärer Trefferpunkt). Die Häufigkeit, mit der du diese Aktion einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Außerdem kannst du nach jeder kurzen Rast deine Erschöpfungsstufe um eins reduzieren.

GELIEBTER FEIND

Waldläufermerkmal (1. Stufe), ersetzt das Merkmal Erzfeind, kombinierbar mit dem Merkmal Feindestöter

Triffst du eine Kreatur mit einem Angriffswurf, kannst du durch deine tiefe Verbindung zur Natur dein Ziel für eine Minute, oder bis du die Konzentration verlierst, als Erzfeind markieren – so, als würdest du dich auf einen Zauber konzentrieren.

In jedem Zug, in dem du deinen Erzfeind triffst und ihm Schaden zufügst, auch in dem Zug, in dem du ihn markierst, kannst du den Schaden um 1W4 erhöhen.

Die Häufigkeit, mit der du einen Erzfeind markieren kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Der zusätzliche Schaden durch dieses Merkmal steigt, wenn du bestimmte Stufen mit dieser Klasse erreichst: ab der 6. Stufe auf 1W6 und ab der 14. Stufe auf 1W8.

ZUSÄTZLICHE WALDLÄUFERZAUBER

Waldläufermerkmal (2. Stufe)

Die Zauberliste des Waldläufer aus dem *Spielerhandbuch* wird durch folgende Zauber erweitert. Sie ist nach Zaubergrad sortiert, nicht nach Charakterstufe. Jeder Zauber ist im *Spielerhandbuch* enthalten, es sei denn, er weist ein Sternchen auf (beschrieben in Kapitel 3).

EIN HALBLINGWALDLÄUFER
ERKUNDET DIE WILDNIS.

Auch in *Xanathars Ratgeber für Alles* findest du weitere Zauber.

1. GRAD

*Singendes Niederstrecken
Verstricken*

2. GRAD

*Attribut verbessern
Beistand
Magische Waffe
Tier beschwören*
Windstoß*

3. GRAD

*Elementare Waffe
Feenwesen beschwören*
Mit Stein verschmelzen
Wiederbeleben*

4. GRAD

Elementar beschwören
Tier beherrschen*

5. GRAD

Vollständige Genesung

KAMPFSTIL-OPTIONEN

Waldläufermerkmal (2. Stufe)

Wenn du einen Kampfstil auswählst, erweitert sich die Liste deiner Optionen um die folgenden Stile.

BLINDER KAMPF

Du erlangst Blindsight mit einer Reichweite von drei Metern. Innerhalb dieser Reichweite kannst du effektiv alles sehen, was nicht in vollständiger Deckung ist, selbst bei Dunkelheit oder im Zustand Blind. Du kannst sogar unsichtbare Kreaturen innerhalb der Reichweite sehen, wenn es ihnen nicht gelingt, sich vor dir zu verstecken.

DRUIDISCHER KRIEGER

Du beherrscht zwei Zaubertricks deiner Wahl aus der Zauberliste des Druiden. Sie zählen für dich als Waldläuferzauber und du nutzt Weisheit als Attribut zum Zauberwirken. Wenn du mit dieser Klasse um eine Stufe aufsteigst, kannst du einen der Zaubertricks durch einen anderen von der Zauberliste des Druiden ersetzen.

WURFWAFFENKAMPF

Hat eine Waffe die Eigenschaft Wurfwaffe, wird das Ziehen der Waffe zum Teil des Angriffs mit ihr.

Triffst du zudem bei einem Fernkampfangriff mit einer Wurfwaffe, erhältst du einen Schadensbonus von +2.

ZAUBERFOKUS

Waldläufermerkmal (2. Stufe)

Du kannst einen druidischen Fokus als Zauberfokus für deine Waldläuferzauber verwenden. Ein druidischer Fokus kann ein Mistelzweig, ein Eibenstock oder ein anderer Gegenstand aus speziellem Holz sein, wie etwa ein Kampfstab. Es kann sich auch um ein Totemobjekt handeln, in das Federn, Fell, Knochen und Zähne eines heiligen Tieres eingearbeitet sind.

URBEWUSSTSEIN

Waldläufermerkmal (3. Stufe), ersetzt das Merkmal Urtümliche Wahrnehmung

Du kannst dein Bewusstsein auf die vielschichtigen Verflechtungen der Natur fokussieren. Wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst, lernst du neue Zauber, die in der Tabelle der Zauber des

Urbewusstseins aufgeführt sind. Diese Zauber werden bei der Anzahl vorbereiteter Waldläuferzauber nicht berücksichtigt.

ZAUBER DES URBEWUSSTSEINS

Waldläuferstufe	Zauber
3.	Mit Tieren sprechen
5.	Tiersinn
9.	Mit Pflanzen sprechen
13.	Kreatur aufspüren
17.	Einswerden mit der Natur

Du musst keinen Zauberplatz verbrauchen, um diese Zauber zu wirken. Wirkst du einen dieser Zauber, kannst du ihn erst nach einer langen Rast erneut wirken.

KRIEGERISCHE VIELSEITIGKEIT

Waldläufermerkmal (4. Stufe)

Wenn du mit dieser Klasse eine Stufe erreichst, die dir das Merkmal Attributswerterhöhung gewährt, kannst du einen dir bekannten Kampfstil durch einen anderen Kampfstil ersetzen, der Waldläufern zur Verfügung steht. Durch diese Veränderung verschiebst du den Schwerpunkt deiner Kriegskunst.

NATURSCHLEIER

Waldläufermerkmal (10. Stufe), ersetzt das Merkmal Tarnung

Du ziehst Kraft aus der Natur, um dich kurzzeitig zu verstecken. Als Bonusaktion kannst du dich bis zum Ende deines nächsten Zugs samt aller Ausrüstung, die du trägst, auf magische Weise unsichtbar machen.

Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

WALDLÄUFERARCHETYPEN

Ab der 3. Stufe erhält ein Waldläufer das Merkmal Waldläuferarchetyp, das dir die Wahl einer Unterklasse erlaubt. Dabei hast du folgende Auswahlmöglichkeiten: Feenwanderer und Hüter des Schwarms.

FEENWANDERER

Glaubt Ihr, dass ein Kilt ein wesentlicher Bestandteil des Looks eines wandernden Feenwesens ist? Und wenn nicht, warum liegt Ihr so falsch?

— TASHA

Durch ein verheißungsvolles Ereignis wie die Gabe einer Erzfee, das Pflücken einer leuchtenden Frucht von einem sprechenden Baum oder das Baden in einer magischen Quelle umgibt dich ein mystischer Feenglanz. Wie auch immer du deine Feenmagie erlangt hast, bist du durch sie ein Feenwanderer



MENSCHLICHER
FEENWANDERER

geworden, ein Waldläufer, der sowohl die materielle Ebene als auch die der Feenwesen verkörpert. Auf deinen Wanderungen durch die Existenzebenen erfüllt dein heiteres Lachen die Herzen der Unterdrückten mit Hoffnung, während dein kriegerisches Können deine Gegner in Angst und Schrecken versetzt. So herrlich wie der Frohsinn der Feen, so schrecklich ist ihr Zorn.

GRÄSSLICHE SCHLÄGE

Feenwanderer-Merkmal (3. Stufe)

Du kannst die Schläge deiner Waffe mit einer den Verstand marternden Magie anreichern, die du aus den düsteren Höhlen des Feenwild beziehst. Einmal pro Zug kannst du einer Kreatur bei einem erfolgreichen Waffenangriff 1W4 psychischen Schaden zusätzlich zufügen.

Der zusätzliche Schaden steigt auf 1W6, wenn du die 11. Stufe dieser Klasse erreichst.

MAGIE DES FEENWANDERERS

Feenwanderer-Merkmal (3. Stufe)

Wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst, lernst du neue Zauber, die in der Tabelle der Zauber der Feenwanderer aufgeführt sind. Diese Zauber zählen für dich als Zauber des Waldläufers, werden aber bei der Anzahl der dir bekannten Waldläuferzauber nicht berücksichtigt.

ZAUBER DER FEENWANDERER

Waldläuferstufe	Zauber
3.	Person bezaubern
5.	Nebelschritt
9.	Magie bannen
13.	Dimensionstür
17.	Ablenkung

Du verfügst zudem über einen übernatürlichen Segen von einem Feenwesen oder einem Ort der Feenmacht. Wähle deinen Segnen aus der Liste der Feenwild-Gaben aus oder bestimme ihn zufällig.

FEENWILD-GABEN

W6	Gabe
1	Während du eine kurze oder lange Rast einlegst, umschwirren dich illusorische Schmetterlinge.
2	Bei Tagesanbruch entsprossen deinem Haar frische Blumen der aktuellen Jahreszeit.
3	Du verströmst einen leichten Geruch von Zimt, Lavendel, Muskat oder einem anderen wohltuenden Kraut oder Gewürz.
4	Dein Schatten tanzt, wenn er von niemandem direkt angeblickt wird.
5	Aus deinem Kopf wachsen Hörner oder ein Geweih.
6	Deine Haut und Haare verändern im Morgengrauen ihre Farbe, um sich der aktuellen Jahreszeit anzupassen.

AUSSERWELTLICHER GLANZ

Feenwanderer-Merkmal (3. Stufe)

Durch deine feenhaft Beschaffenheit bist du übernatürlich anmutig. Deswegen erhältst du bei Charismawürfen einen Bonus, der deinem Weisheitsmodifikator entspricht (mindestens +1).

Außerdem bist du in einer der folgenden Fertigkeiten deiner Wahl geübt: Auftreten, Täuschen oder Überzeugen.

BETÖRENDE VERDREHUNG

Feenwanderer-Merkmal (7. Stufe)

Die Magie des Feenwild bewacht deinen Geist. Du bist bei Rettungswürfen auf die Zustände Bezaubert und Verängstigt im Vorteil.

Außerdem kannst du, wenn du innerhalb von 36 Metern siehst, wie einer Kreatur ein Rettungswurf auf Bezauberung oder Verängstigung gelingt, deine Reaktion verwenden, um eine andere Kreatur in 36 Metern Reichweite zu zwingen, einen Rettungswurf auf Weisheit gegen deinen Zauberrrettungswurf-SG auszuführen. Misslingt der Rettungswurf, ist dein Ziel eine Minute lang von dir bezaubert oder verängstigt (deine Wahl). Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und bei Erfolg die Wirkkraft beenden.

FEENVERSTÄRKUNG

Feenwanderer-Merkmal (11. Stufe)

Der königliche Hof des Feenwild gesteht dir die Hilfe der Feenwesen zu: Du kennst den Zauber *Feenwesen beschwören* (beschrieben in Kapitel 3). Dieser Zauber wird bei der Anzahl der dir bekannten Waldläuferzauber nicht berücksichtigt und du kannst ihn ohne Materialkomponenten wirken. Du kannst ihn auch einmal wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Diese Fähigkeit erhältst du nach einer langen Rast zurück.

Wenn du beginnst, diesen Zauber zu wirken, kannst du ihn so verändern, dass er keine Konzentration erfordert. Falls du das tust, beträgt die Wirkungsdauer des Zaubers eine Minute.

NEBELWANDERER

Feenwanderer-Merkmal (15. Stufe)

Mit einem Wimpernschlag bewegst du dich ins Feenwild oder zurück: Du kannst den Zauber *Nebelschritt* wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Die Häufigkeit, mit der du dies tun kannst, entspricht deinem Weisheitsmodifikator (mindestens einmal). Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

Außerdem kannst du, immer wenn du *Nebelschritt* wirkst, eine bereitwillige Kreatur, die du innerhalb von 1,5 Metern sehen kannst, mitnehmen. Die Kreatur erscheint in einem freien Bereich deiner Wahl innerhalb von 1,5 Metern deines Zielortes.

HÜTER DES SCHWARMS

Ich liebe Insekten – organisierte, unerbittliche, spezialisierte kleine Meister. Wenn sie ihre Zielstrebigkeit deinem Willen anpassen, ist das einfach schön. Haltet sie aber aus meinem Labor fern.

– TASHA

Manche Waldläufer fühlen eine tiefe Verbundenheit mit ihrer Umwelt und nutzen ihre Magie, um sich mit einem Schwarm von Naturgeistern zusammenzuschließen. Der Schwarm entwickelt eine beachtliche Kampfkraft, zeigt sich aber auch als hilfreicher Begleiter des Waldläufers. Manche Hüter des Schwarms sind Außenseiter oder Einsiedler und ziehen die Gesellschaft ihres Schwarms der anderer Kreaturen vor. Andere Hüter des Schwarms haben Freude daran, zum gemeinsamen Nutzen aller, die sie als Teil ihres Schwarms betrachten, lebhaft Gemeinschaften aufzubauen.

VERSAMMELTER SCHWARM

Hüter-des-Schwarms-Merkmal (3. Stufe)

Ein Schwarm nicht greifbarer Naturgeister hat sich mit dir verbunden und unterstützt dich im Kampf. Bis zu deinem Tod ist dieser Schwarm bei dir, kriecht über deinen Körper oder jagt schwirrend um deine Gestalt.



GNOMISCHER
HÜTER DER SCHWÄRME

Du entscheidest, wie er aussieht. Alternativ kannst du sein Aussehen anhand der Tabelle der Erscheinung des Schwarms mit einem Würfel zufällig bestimmen.

ERSCHEINUNG DES SCHWARMS

W4	Erscheinung
1	Wimmelnde Insekten
2	Winzige Zweigplagen
3	Flatternde Vögel
4	Verspielte Luftgeister

ES IST DEIN SCHWARM

Der Schwarm und die Zauber eines Hüters spiegeln die Verbundenheit des Charakters mit den Naturgeistern wider. Beschreibe den Schwarm und die Magie des Waldläufers im Spiel. Wenn dein Waldläufer zum Beispiel *Gasförmige Gestalt* wirkt, scheint er mit dem Schwarm zu verschmelzen, anstatt sich in eine Nebelwolke zu verwandeln. Ein *Arkane Auge* könnte eine Erweiterung deines Schwarms erzeugen, die für dich spioniert. Solche Beschreibungen ändern zwar nicht den Effekt von Zaubern, sind aber eine gute Gelegenheit, zu beschreiben, wie dein Charakter seine Klassenmerkmale einsetzt. Weitere Hinweise zur variablen Gestaltung von Zaubern findest du im Abschnitt „Anpassen von Zaubern“ in Kapitel 3.

Bedenke auch, dass du bestimmen kannst, wie der Schwarm aussieht, und dass du nicht auf eine Form beschränkt bist. Vielleicht ändert sich das Aussehen der Geister mit der Stimmung des Waldläufers oder mit den Jahreszeiten? Es liegt ganz bei dir.

Einmal pro Zug kannst du direkt nach einem erfolgreichen Waffenangriff bewirken, dass der Schwarm dir auf eine der folgenden Weisen hilft:

- Das Ziel deines Angriffs erleidet 1W6 Stichschaden durch den Schwarm.
- Das Ziel deines Angriffs muss einen erfolgreichen Rettungswurf auf Stärke gegen deinen Zauberrrettungswurf-SG durchführen, sonst wird es vom Schwarm horizontal 4,5 Meter in eine Richtung deiner Wahl bewegt.
- Der Schwarm bewegt dich horizontal 1,5 Meter in eine Richtung deiner Wahl.

MAGIE DES SCHWARMBÄNDIGERS

Hüter-des-Schwarms-Merkmal (3. Stufe)

Du lernst den Zaubertrick *Magierhand*, falls du ihn noch nicht kennst. Wenn du ihn anwendest, nimmt die Hand die Gestalt deiner schwärmenden Naturgeister an.

Außerdem lernst du neue Zauber, wenn du bestimmte Stufen mit dieser Klasse erreichst, die in der Tabelle der Zauber der Schwärme aufgeführt sind. Diese Zauber zählen für dich als Zauber des Waldläufers, werden aber bei der Anzahl der dir bekannten Waldläuferzauber nicht berücksichtigt.

ZAUBER DER SCHWÄRME

Waldläuferstufe	Zauber
3.	<i>Feenfeuer, Magierhand</i>
5.	<i>Spinnennetz</i>
9.	<i>Gasförmige Gestalt</i>
13.	<i>Arkane Auge</i>
17.	<i>Insektenplage</i>

WIMMELNDE WOGE

Hüter-des-Schwarms-Merkmal (7. Stufe)

Du kannst deinen Schwarm zu einer Masse verdichten, die dich hochhebt. Als Bonusaktion verleihst du dir eine Flugbewegungsrate von drei Metern und kannst schweben. Die Wirkkraft hält eine Minute lang an, oder bis du kampfunfähig wirst.

Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

MÄCHTIGER SCHWARM

Hüter-des-Schwarms-Merkmal (11. Stufe)

Dein versammelter Schwarm wird auf folgende Arten mächtiger:

- Der Stichschaden, den dein versammelter Schwarm zufügt, steigt auf 1W8.
- Misslingt einer Kreatur der Rettungswurf dagegen bewegt zu werden, kann der versammelte Schwarm sie nun auch zu Boden werfen und sie ist liegend.
- Lässt du dich vom versammelten Schwarm bewegen, verleiht er dir außerdem halbe Deckung bis zu Beginn deines nächsten Zugs.

SCHWARMAUFLÖSUNG

Hüter-des-Schwarms-Merkmal (15. Stufe)

Du kannst dich in deinem Schwarm auflösen, um Gefahren zu entgehen. Wenn du Schaden erleidest, kannst du deine Reaktion verwenden, um dir Resistenz gegen diese Schadensart zu geben. Du verschwindest in deinem Schwarm und teleportierst dich zu einem freien Bereich, den du innerhalb von neun Metern sehen kannst, wo du zusammen mit deinem Schwarm wieder auftaucht.

Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

HERR DER TIERE: OPTIONEN

Der Herr der Tiere aus dem *Spielerhandbuch* verbindet sich mystisch mit einem Tier. Alternativ kannst du als Herr der Tiere folgendes Merkmal nutzen und dich mit einem besonderen Urtier verbinden.

URBEGLEITER

Herr-der-Tiere-Merkmal (3. Stufe), ersetzt das Merkmal Begleiter des Waldläufers

Du rufst auf magische Weise ein Urtier herbei, das Kraft aus deiner Bindung an die Natur schöpft. Der Tier ist mit dir und deinen Gefährten verbündet und gehorcht deinen Befehlen. Wähle eines folgender Urtiere: Urtier des Landes, Urtier des Meeres oder Urtier der Lüfte. Die Spielwerte verwenden an mehreren Stellen deinen Übungsbonus (ÜB). Hast du einen Wertekasten ausgewählt, bestimmt du eine dazu passende Tierart, der dein Begleiter angehört. Unabhängig von seiner Art trägt jedes Urtier besondere Markierungen, die auf seinen mystischen Ursprung hinweisen.

Im Kampf handelt das Urtier während deines Zugs. Es kann sich selbstständig bewegen und seine Reaktion nutzen. Als Aktion kann es nur ausweichen, es sei denn, du nutzt in deinem Zug eine Bonusaktion, um ihm eine andere Aktion zu befehlen. Du kannst ihm eine Aktion aus seinem Wertekasten oder eine andere Aktion befehlen. Zusätzlich kannst du auf einen deiner Angriffe verzichten und stattdessen deinem Tier befehlen, seine Angriffsaktion auszuführen. Solltest du kampfunfähig werden, wählt das Tier selbst seine Aktion, und zwar nicht nur Ausweichen.

Wenn das Urtier innerhalb der letzten Stunde gestorben ist, kannst du als Aktion einen Zauberplatz des 1. oder eines höheren Grads verbrauchen, um es zu berühren. Nach einer Minute der Berührung kehrt es mit vollen Trefferpunkten ins Leben zurück.

Am Ende einer langen Rast kannst du ein anderes Urtier beschwören. Es erscheint in einem freien Bereich innerhalb von 1,5 Metern. Du wählst seinen Wertekasten und sein Aussehen. Begleitet dich bereits ein Urtier aufgrund dieses Merkmals, verschwindet es, sobald das neue Urtier erscheint. Wenn du stirbst, verschwindet auch das Tier.

URTIER DES HIMMELS

Kleines Tier

Rüstungsklasse 13 + ÜB (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 4 + das Vierfache deiner Waldläuferstufe (das Tier hat eine Anzahl von Trefferwürfeln [W6], die deiner Waldläuferstufe entspricht)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	16 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Versteht die Sprachen, die du sprichst

Herausforderung –

Übungsbonus (ÜB) Entspricht deinem Bonus

Vorbeifliegen: Das Tier provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn es die Reichweite eines Feindes verlässt.

Urbindung: Du kannst deinen Übungsbonus zu allen Attributs- und Rettungswürfen des Tieres addieren.

AKTIONEN

Zerfetzen: *Nahkampf-Waffenangriff:* dein Modifikator für Zauberangriffe zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel *Treffer:* 1W4 + 3 + ÜB Hiebschaden

URTIER DES LANDES

Mittelgroßes Tier

Rüstungsklasse 13 + ÜB (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 5 + das Fünffache deiner Waldläuferstufe (das Tier hat eine Anzahl von Trefferwürfeln [W8], die deiner Waldläuferstufe entspricht)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Versteht die Sprachen, die du sprichst

Herausforderung –

Übungsbonus (ÜB) Entspricht deinem Bonus

Sturmangriff: Wenn das Tier sich mindestens sechs Meter direkt auf ein Ziel zubewegt und es dann im selben Zug mit einem Zerfleischen-Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 1W6 Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss diese einen Rettungswurf auf Stärke gegen deinen Zauberrettungswurf-SG bestehen oder wird in den Zustand liegend versetzt.

Urbindung: Du kannst deinen Übungsbonus zu allen Attributs- und Rettungswürfen des Tieres addieren.

AKTIONEN

Zerfleischen: *Nahkampf-Waffenangriff:* dein Modifikator für Zauberangriffe zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel *Treffer:* 1W8 + 2 + ÜB Hiebschaden.

URTIER DES MEERES

Mittelgroßes Tier

Rüstungsklasse 13 + ÜB (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 5 + das Fünffache deiner Waldläuferstufe
(das Tier hat eine Anzahl von Trefferwürfeln [W8], die deiner Waldläuferstufe entspricht)

Bewegungsrate 1,5 m, Schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Versteht die Sprachen, die du sprichst

Herausforderung –

Übungsbonus (ÜB) Entspricht deinem Bonus

Amphibisch: Das Tier kann Luft und Wasser atmen.

Urbindung: Du kannst deinen Übungsbonus zu allen Attributs- und Rettungswürfen des Tieres addieren.

AKTIONEN

Bindender Schlag: Nahkampf-Waffenangriff: dein Modifikator für Zauberangriffe zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel **Treffer:** 1W6 + 2 + ÜB Stich- oder Wuchtschaden (deine Wahl) und das Ziel wird gepackt (Rettungswurf-SG entspricht deinem Zauberrettungswurf-SG) Solange das Tier das Ziel gepackt hat, kann es kein anderes Ziel angreifen.

EIN ZAUBERER VERWENDET
EINEN VERWANDELTEN
ZAUBER.



ZAUBERER

Dieser Abschnitt enthält neue Klassenmerkmale und Unterklassen für Zauberer.

OPTIONALE KLASSENMERKMALE

Du erhältst Klassenmerkmale im *Spielerhandbuch*, wenn du bestimmte Klassenstufen erreichst. In diesem Abschnitt werden zusätzliche Merkmale aufgeführt, die du als Zauberer auswählen kannst. Im Gegensatz zu den Merkmalen aus dem *Spielerhandbuch* erhältst du diese Merkmale jedoch nicht automatisch. Sprich mit deinem Spielleiter ab, ob du Merkmale aus diesem Abschnitt wählen kannst, vorausgesetzt, du hast die in ihrer Beschreibung aufgeführte Stufe erreicht. Die Merkmale können unabhängig voneinander ausgewählt werden. Du kannst einige, alle oder gar keine nutzen.

ZUSÄTZLICHE ZAUBER DES ZAUBERERS

Zauberermerkmal (1. Stufe)

Die Zauberliste des Zauberers aus dem *Spielerhandbuch* wird durch folgende Zauber erweitert. Sie ist nach Zaubergrad sortiert, nicht nach Charakterstufe. Kann ein Zauber als Ritual gewirkt werden, steht nach dem Namen des Zaubers der Zusatz „Ritual“. Jeder Zauber ist im *Spielerhandbuch* enthalten, es sei denn, er weist ein Sternchen auf (beschrieben in Kapitel 3). Auch in *Xanathars Ratgeber für Alles* findest du weitere Zauber.

ZAUBERTRICKS (0. GRAD)	4. GRAD
Blitzköder*	Feuerschild
Dröhnende Klinge*	
Gedankensplitter*	5. GRAD
Grünfeuerklinge*	Bigbys Hand
Schwertexplosion*	
1. GRAD	6. GRAD
Schmierer	Fleisch zu Stein
Tashas ätzendes Gebräu*	Otilukes Frostsphäre
	Tashas außerweltliche Gestalt*
2. GRAD	7. GRAD
Flammenklinge	Traum vom blauen Schleier*
Flammenkugel	
Magische Waffe	8. GRAD
Tashas Gedankenpeitsche*	Halbebene
3. GRAD	9. GRAD
Intellektfestung*	Katastrophenklinge*
Vampirgriff	

METAMAGIE-OPTIONEN

Zauberermerkmal (3. Stufe)

Wenn dein Zauberer das Merkmal Metamagie gewählt hat, sind folgende weitere Optionen verfügbar:

VERWANDELTER ZAUBER

Wenn du einen Zauberspruch mit einer Schadensart aus der folgenden Liste wirkst, kannst du einen Zauberpunkt verbrauchen, um diese Schadensart in eine andere aufgeführte zu ändern: Blitz, Feuer, Gift, Kälte, Säure und Schall.

ZIELSUCHZAUBER

Wenn ein Angriffswurf für einen Zauber misslingt, kannst du zwei Zaubereipunkte verbrauchen und den W20 erneut würfeln. Du musst das zweite Ergebnis wählen.

Du kannst den Zielsuchzauber verwenden, auch wenn du beim Wirken des Zaubers bereits eine andere Metamagie-Option verwendet hast.

MAGISCHE VIELSEITIGKEIT

Zauberermerkmal (4. Stufe)

Wenn du mit dieser Klasse eine Stufe erreichst, die dir das Merkmal Attributswerterhöhung gewährt, kannst du eine der folgenden Möglichkeiten wählen. So wird die Weiterentwicklung der dir innewohnende Magie berücksichtigt:

- Ersetze eine der bereits gewählten Optionen für das Metamagie-Merkmal durch eine andere dir verfügbare.
- Ersetze einen Zaubertrick, den du durch das Merkmal Zauberwirken dieser Klasse gelernt hast, durch einen anderen aus der Zauberliste des Zauberers.

MAGISCHE FÜHRUNG

Zauberermerkmal (5. Stufe)

Du kannst deine innere Magiequelle nutzen, um zu versuchen, einen Misserfolg in einen Erfolg zu verwandeln. Wenn ein Attributswurf misslingt, kannst du einen Zaubereipunkt verbrauchen und den W20 erneut würfeln, was zu einem Erfolg führen kann. Du musst das zweite Ergebnis wählen.

URSPRUNG DER ZAUBEREI

Ab der 1. Stufe erhält ein Zauberer das Merkmal Ursprung der Zauberei, das dir die Auswahl einer Unterklasse erlaubt. Dabei hast du folgende Wahlmöglichkeiten: Uhrwerkseele und Ungewöhnlicher Verstand.

UHRWERKSEELE

Ich erwähne selten, dass ich Modron spreche, weil andere ausnahmslos nur Schimpfwörter lernen wollen.

Bringen wir es uns also hinter uns.

Lektion eins: „Piep Tüüt“ und andere Sprüche.

– TASHA



MENSCHLICHE
UHRWERKSEELE

Die kosmische Kraft der Ordnung hat dich mit Magie erfüllt. Diese Kraft stammt aus Mechanus oder einem ähnlichen Reich – einer Existenzebene, die vollständig von der Effizienz des Uhrwerks geprägt ist. Du oder jemand aus deinem Stammbaum war vielleicht in die Machenschaften der Modron verwickelt, den Wesen der Ordnung, die in Mechanus leben. Vielleicht hat dein Vorfahr sogar am Großen Modron-Marsch teilgenommen. Unabhängig von der Quelle kann die Kraft der Ordnung anderen seltsam erscheinen, aber für dich ist sie Teil eines riesigen und herrlichen Systems.

UHRWERKMAGIE

Uhrwerkseele-Merkmal (1. Stufe)

Wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst, lernst du neue Zauber, die in der Tabelle der Uhrwerkzauber aufgeführt sind. Diese Zauber zählen für dich als Zauber des Zauberers, werden aber bei der Anzahl der dir bekannten Zauber nicht berücksichtigt.

Wenn du mit dieser Klasse um eine Stufe aufsteigst, kannst du einen der durch dieses Merkmal erhaltenen Zauber durch einen anderen desselben Grads ersetzen. Der neue Zauber muss ein Bann- oder Verwandlungsmagiezauber aus der Zauberliste des Zauberers, Hexenmeisters oder Magiers sein.

UHRWERKZAUBER

Zaubererstufe	Zauber
1.	Alarm, Schutz vor Gut und Böse
3.	Beistand, Schwache Genesung
5.	Magie bannen, Schutz vor Energie
7.	Bewegungsfreiheit, Konstrukt beschwören (beschrieben in Kapitel 3)
9.	Energiewand, Vollständige Genesung

In der Tabelle der Manifestationen der Ordnung kannst du wählen oder zufällig bestimmen, wie sich deine Verbindung zur Ordnung manifestiert, wenn du einen deiner Zauber des Zauberers wirkst.

MANIFESTATIONEN DER ORDNUNG

W6 Manifestation

- 1 Hinter dir schweben geisterhafte Zahnräder.
- 2 Die Zeiger einer Uhr drehen sich in deinen Augen.
- 3 Deine Haut glänzt messingfarben.
- 4 Dein Körper wird mit Gleichungen und geometrischen Objekten bedeckt.
- 5 Dein Zauberfokus hat vorübergehend die Form eines winzigen Uhrwerks.
- 6 Du und die von deiner Magie betroffenen Kreaturen hören das Ticken einer Uhr oder das Läuten eines Weckers.

GLEICHGEWICHT WIEDERHERSTELLEN

Uhrwerkseele-Merkmal (1. Stufe)

Deine Verbindung zur Ebene der absoluten Ordnung ermöglicht es dir, chaotische Situationen auszugleichen. Ist eine Kreatur, die du innerhalb von 18 Metern sehen kannst, dabei, einen W20 mit Vorteil oder Nachteil zu würfeln, kannst du mit deiner Reaktion den Vorteil beziehungsweise Nachteil verhindern.

Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Verbrauchte Anwendungen stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.

BASTION DES GESETZES

Uhrwerkseele-Merkmal (6. Stufe)

Du kannst die Große Gleichung der Existenz nutzen, um eine Kreatur mit einem schimmernden Schild der Ordnung zu schützen. Als Aktion kannst du einen bis fünf Zaubereipunkte verbrauchen, um einen magischen Schutz um dich oder eine andere Kreatur zu erschaffen, die du in einem Umkreis von neun Metern sehen kannst. Der Schutz hält an, bis du eine lange Rast abgeschlossen hast oder das Merkmal erneut verwendest.

Der Schutz entspricht der Zahl von W8-Würfeln, die gleich der Zahl der verbrauchten Zaubereipunkte ist. Wenn die geschützte Kreatur Schaden erleidet, kann sie eine beliebige Anzahl dieser Würfel verbrauchen, werfen und den erlittenen Schaden um das Ergebnis verringern.

TRANCE DER ORDNUNG

Uhrwerkseele-Merkmal (14. Stufe)

Du erhältst die Fähigkeit, dein Bewusstsein an den endlosen Berechnungen von Mechanus auszurichten. Als Bonusaktion kannst du die folgenden Effekte aktivieren, die eine Minute lang anhalten: Angriffswürfe auf dich können keinen Vorteil erlangen und wenn du einen Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf ausführst, kannst du ein Ergebnis von unter 10 auf dem W20 als 10 behandeln.

Du kannst diese Bonusaktion erst nach einer langen Rast erneut verwenden, es sei denn, du verbrauchst fünf Zaubereipunkte.

UHRWERKKAVALKADE

Uhrwerkseele-Merkmal (18. Stufe)

Du beschwörst Geister der Ordnung, um die Unordnung um dich herum auszulöschen. Die im Rahmen einer Aktion beschworenen Geister erscheinen in einem von dir ausgehenden Würfel mit neun Metern Kantenlänge. Die Geister sehen wie Modron oder andere Konstrukte deiner Wahl aus. Sie sind immateriell und unverwundbar und erzeugen die folgenden Effekte innerhalb des Würfels, bevor sie verschwinden:

- Die Geister stellen bis zu 100 Trefferpunkte wieder her, nach deiner Wahl aufgeteilt auf eine beliebige Anzahl von Kreaturen im Würfel.
- Alle beschädigten Gegenstände, die sich vollständig im Würfel befinden, werden sofort repariert.
- Alle Zauber des 6. oder eines niedrigeren Grads auf Kreaturen und Gegenständen deiner Wahl im Würfel werden beendet.

Du kannst diese Aktion erst nach einer langen Rast erneut verwenden, es sei denn, du verbrauchst sieben Zaubereipunkte.

UNGEWÖNLICHER VERSTAND

Tentakel, psychische Kräfte, Wesen jenseits der Sterne –
der Albtraum einer Person ist die Freude einer anderen.
– TASHA

Ein fremdweltiger Einfluss hat sich in deinen Gedanken verstrickt und dir psionische Kräfte verliehen. Du kannst jetzt den Geist anderer mit dieser Kraft berühren und die Welt um dich herum verändern, indem du die magische Energie des Multiversums kontrollierst. Wird diese Kraft von dir als Leuchtfeuer der Hoffnung für andere strahlen? Oder wirst du eine Quelle des Schreckens für diejenigen sein, die die Kraft deines Geistes spüren und Zeuge der seltsamen Manifestationen deiner Macht werden?

Als Zauberer des Ungewöhnlichen Verstands entscheidest du, wie du deine Kräfte erlangt hast. Hattest du sie von Geburt an? Hat ein späteres Ereignis in deinem Leben deine psionischen Wahrnehmungen

erweckt? In der Tabelle Ungewöhnliche Ursprünge findest du mögliche Herkunftsgeschichten.

UNGEWÖHNLICHE URSPRÜNGE

W6 Ursprung

- 1 Du warst dem verzerrenden Einfluss des Fernen Reichs ausgesetzt. Du bist überzeugt, dass dir ein Tentakel gewachsen ist, das aber sonst niemand sehen kann.
- 2 Ein psychischer Wind aus der Astralebene trug dir psionische Energien zu. Wenn du deine Kräfte einsetzt, funkeln schwache Lichtpunkte um dich herum.
- 3 Du hast einmal die dominierenden Kräfte eines Abolethen erlitten, der einen psychischen Splitter in deinem Kopf hinterließ.
- 4 Ein Gedankenschinder hat dir eine Kaulquappe implantiert, aber die Ceremorphose wurde nie abgeschlossen. Jetzt kannst du ihre psionischen Kräfte nutzen. Wenn du das tust, quillt ein seltsamer Schleim aus deiner Haut.
- 5 Als Kind hattest du einen imaginären Freund, der wie ein Flumph oder eine seltsame schnabeltierähnliche Kreatur aussah. Eines Tages verlieh sie dir psionische Kräfte, die letztendlich gar nicht so imaginär waren.
- 6 Deine Alpträume flüstern die Wahrheit: Deine psionischen Kräfte stammen nicht von dir. Du entzieht sie deinem parasitären Zwilling!

PSIONISCHE ZAUBER

Ungewöhnlicher-Verstand-Merkmal (1. Stufe)

Wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst, lernst du neue Zauber, die in der Tabelle der psionischen Zauber aufgeführt sind. Diese Zauber zählen für dich als Zauber des Zauberers, werden aber bei der Anzahl der dir bekannten Zauber nicht berücksichtigt.

Wenn du mit dieser Klasse um eine Stufe aufsteigst, kannst du einen der durch dieses Merkmal erhaltenen Zauber durch einen anderen desselben Grads ersetzen. Der neue Zauber muss ein Erkenntniszauber oder eine Verzauberung aus der Zauberliste des Zauberers, Hexenmeisters oder Magiers sein.

PSIONISCHE ZAUBER

Zaubererstufe	Zauber
1.	<i>Arme von Hadar, Dissonantes Flüstern, Gedankensplitter</i>
3.	<i>Gedanken wahrnehmen, Gefühle besänftigen</i>
5.	<i>Hunger von Hadar, Verständigung</i>
7.	<i>Aberration beschwören</i> (beschrieben in Kapitel 3), <i>Evars Schwarze Tentakel</i>
9.	<i>Rarys Telepathisches Band, Telekinese</i>

TELEPATHISCHE SPRACHE

Ungewöhnlicher-Verstand-Merkmal (1. Stufe)

Du kannst eine telepathische Verbindung zwischen deinem und einem anderen Geist herstellen. Wähle als Bonusaktion eine Kreatur, die du sehen kannst und die sich innerhalb von neun Metern von dir befindet.



UNGEWÖHNLICHER VERSTAND
(TIEFLING)

Die ausgewählte Kreatur und du könnt telepathisch miteinander sprechen. Der maximal mögliche Abstand zwischen den Gesprächspartnern ist gleich deinem Charismamodifikator x 1,6 Kilometer (mindestens 1,6 Kilometer). Damit ihr euch verstehen könnt, müsst ihr mental in einer Sprache sprechen, die ihr beide kennt.

Die telepathische Verbindung hält so viele Minuten an wie du Zaubererstufen besitzt. Sie endet früher, wenn du kampfunfähig wirst, stirbst oder wenn du mit dieser Fähigkeit eine Verbindung zu einer anderen Kreatur aufbaust.

PSIONISCHE ZAUBEREI

Ungewöhnlicher-Verstand-Merkmal (6. Stufe)

Wenn du einen Zauberspruch des 1. Grads oder höher des Merkmals Psionische Zauber wirkst, kannst du dazu wie gewohnt einen Zauberplatz oder eine Anzahl von Zaubereipunkten verbrauchen, die dem Grad des Zaubers entspricht. Wenn du den Zauber mit Zaubereipunkten wirkst, sind keine Verbal- oder Gestenkomponenten erforderlich. Materialkomponenten sind nur erforderlich, wenn diese vom Zauber verbraucht werden.

PSYCHISCHE VERTEIDIGUNG

Ungewöhnlicher-Verstand-Merkmal (6. Stufe)

Du erhältst Resistenz gegen psychischen Schaden sowie Vorteil bei Rettungswürfen auf die Zustände Bezaubert oder Verängstigt.

OFFENBARUNG IN FLEISCH

Ungewöhnlicher-Verstand-Merkmal (14. Stufe)

Du kannst die dir innewohnende ungewöhnliche Wahrheit entfesseln. Als Bonusaktion kannst du einen oder mehr Zaubereipunkte verbrauchen, um deinen Körper zehn Minuten lang auf magische Weise zu verwandeln. Für jeden ausgegebenen Zaubereipunkt kannst du einen der folgenden Vorteile deiner Wahl erhalten, deren Effekt bis zum Ende der Verwandlung anhält:

- Du kannst unsichtbare Kreaturen in einem Umkreis von 18 Metern sehen, vorausgesetzt, diese befinden sich nicht in vollständiger Deckung. Deine Augen werden schwarz oder verwandeln sich in sich windende sensorische Tentakel.
- Deine Flugbewegungsrate entspricht deiner Schrittbewegungsrate und du kannst schweben. Beim Fliegen ist deine Haut mit glänzendem Schleim bedeckt oder leuchtet in einem außerweltlichen Licht.
- Deine Schwimmbewegungsrate entspricht dem Zweifachen deiner Schrittbewegungsrate und du kannst unter Wasser atmen. Außerdem wachsen Kiemen aus deinem Hals hinter deinen Ohren, Schwimmhäute zwischen deinen Fingern oder sich windende Zilien aus deiner Kleidung.
- Dein Körper und sämtliche Kleidung und Ausrüstung wird schleimig und elastisch. Du kannst dich durch eine Lücke zwängen, die maximal 2,5 Zentimeter breit sein darf. Dabei kannst du 1,5 Meter deiner Bewegungsrate verbrauchen, um aus nicht magischen Fesseln zu entkommen oder dich zu befreien, falls du gepackt wurdest.

VERZERRENDE IMPLOSION

Ungewöhnlicher-Verstand-Merkmal (18. Stufe)

Du kannst deine ungewöhnliche Kraft als raumverzerrende Anomalie entfesseln. Als Aktion kannst du dich in einen freien Bereich teleportieren, den du in einem Umkreis von 36 Metern sehen kannst. Unmittelbar nach deinem Verschwinden muss jede Kreatur in einem Umkreis von neun Metern um den Bereich, den du verlassen hast, einen Rettungswurf auf Stärke ausführen. Bei einem gescheiterten Rettungswurf erleidet die Kreatur 3W10 Energieschaden und wird direkt zum Bereich gezogen, den du verlassen hast. Sie landet in einem freien Bereich, der so nahe wie möglich an deinem vorherigen liegt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht gezogen.

Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden, es sei denn, du verbrauchst fünf Psi-Energie-Würfel.

TALENTE

Neue Talente für Gruppen, die diese verwenden, sind im Folgenden in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

ARTIFIZIENTENLEHRLING

Du hast etwas vom Erfindungsreichtum eines Artifizienten gelernt:

- Du lernst einen Zaubertrick und einen Zauber des 1. Grads deiner Wahl aus der Zauberliste des Artifizienten. Dein Attribut zum Zaubern ist dabei deine Intelligenz.
- Du kannst den Zauber des 1. Grads ohne Zauberplatz wirken und kannst ihn erst nach einer langen Rast auf diese Weise erneut wirken. Du kannst den Zauber auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberplatz wirken.
- Du bist im Umgang mit einem Handwerkszeugstyp deiner Wahl geübt und kannst dieses Werkzeug als Zauberkern für Zauber verwenden, die du mit Intelligenz als Attribut zum Zaubern wirkst.

FERTIGKEITSEXPERTE

Du hast deine Übung mit bestimmten Fertigkeiten optimiert und erhältst folgende Vorzüge:

- Ein Attributswert deiner Wahl wird um 1 Punkt erhöht (auf maximal 20).
- Du bist in einer Fertigkeit deiner Wahl geübt.
- Wähle eine Fertigkeit, in der du geübt bist. Du erhältst Expertise in dieser Fertigkeit, was bedeutet, dass dein Übungsbonus bei allen Attributswürfen verdoppelt wird, bei denen diese Fertigkeit zur Anwendung kommt. Die gewählte Fertigkeit darf nicht bereits von einem Merkmal wie Expertise profitieren, das deinen Übungsbonus verdoppelt.

GIFTMISCHER

Du kannst tödliche Gifte zubereiten und anwenden und erhältst folgende Vorzüge:

- Wenn du einen Schadenswurf ausführst, der Giftschaden verursacht, wird eine etwaige Resistenz gegen Giftschaden ignoriert.
- Du benötigst zum Vergiften einer Waffe oder eines Geschosses nur eine Bonusaktion, keine vollständige Aktion.
- Du bist im Umgang mit der Giftmischerausrüstung geübt, wenn du es noch nicht sein solltest. Mit einer Stunde Arbeit mit der Giftmischerausrüstung und Materialien im Wert von 50 GM kannst du eine Anzahl von Dosen starken Giftes herstellen, die deinem Übungsbonus entspricht. Sobald das Gift auf eine Waffe oder ein Geschoss aufgetragen wurde, behält es seine Wirksamkeit eine Minute lang oder bis du mit der Waffe oder dem Geschoss triffst. Wenn eine Kreatur Schaden nach einem Angriff mit dieser Waffe beziehungsweise dem Geschoss Schaden erleidet, muss sie einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 14 ausführen. Misslingt dieser, erleidet sie 2W8 Giftschaden und ist bis zum Ende deines nächsten Zugs vergiftet.

HAUER

Du weißt genau, wohin du schlagen musst, um den größten Schaden zuzufügen, was dir folgende Vorzüge verleiht:

- Deine Stärke oder Geschicklichkeit wird um 1 Punkt erhöht (auf maximal 20).
- Wenn du eine Kreatur mit einem Angriff triffst, der Hiebsschaden verursacht, kannst du einmal pro Zug einen der Schadenswürfel erneut würfeln. Du musst das neue Ergebnis verwenden.
- Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, der Hiebsschaden verursacht, kannst du einen zusätzlichen Schadenswürfel werfen. Bis zum Beginn deines nächsten Zugs ist das Ziel bei allen Angriffswürfen im Nachteil.

KÄMPFERLEHRLING

Voraussetzung: Übung mit Kriegswaffen

Dein Kampftraining hat dir dabei geholfen, einen ganz bestimmten Kampfstil zu entwickeln. Du kannst daher einen Kampfstil der Kämpferklasse wählen. Wenn du bereits einen besitzt, musst du einen anderen wählen.

Wenn du mit dieser Klasse eine Stufe erreichst, die dir das Merkmal Attributwerterhöhung gewährt, kannst du einen dir bekannten Kampfstil durch einen anderen Kampfstil ersetzen, der Kämpfern zur Verfügung steht.

KOCH

Die Zeit, die du mit dem Erlernen der Kochkunst verbracht hast, hat sich ausgezahlt und dir folgende Vorzüge gewährt:

- Deine Konstitution oder Weisheit wird um 1 Punkt erhöht (auf maximal 20).
- Du bist im Umgang mit Kochutensilien geübt, wenn du es noch nicht sein solltest.
- Im Rahmen einer kurzen Rast kannst du spezielle Speisen zubereiten, sofern du die Zutaten und Kochutensilien zur Hand hast. Du kannst Mahlzeiten für eine Gruppe von Kreaturen zubereiten, deren Anzahl 4 + deinem Übungsbonus entspricht. Wenn am Ende der kurzen Rast eine Kreatur die Mahlzeit isst und mindestens einen Trefferwürfel verbraucht, erhält sie 1W8 zusätzliche Trefferpunkte zurück.
- Mit einer Stunde Arbeit oder nach einer langen Rast kannst du eine Anzahl von Leckereien zubereiten, die deinem Übungsbonus entspricht. Diese Leckereien sind acht Stunden nach der Herstellung genießbar. Eine Kreatur kann mit einer Bonusaktion eine dieser Leckereien essen und erhält eine Anzahl von temporären Trefferpunkten, die deinem Übungsbonus entspricht.

MESSERSTECHER

Du hast im Kampf eine besondere Präzision mit Stichwaffen erreicht, die dir folgende Vorzüge gewährt:

- Deine Stärke oder Geschicklichkeit wird um 1 Punkt erhöht (auf maximal 20).
- Wenn du eine Kreatur mit einem Angriff triffst, der Stichschaden verursacht, kannst du einmal pro Zug einen der Schadenswürfel erneut würfeln. Du musst das neue Ergebnis verwenden.
- Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, der Stichschaden verursacht, kannst du einen zusätzlichen Schadenswürfel werfen.

METAMAGIE-ADEPT

Voraussetzung: Zauberwirken oder Merkmal Paktmagie

Du hast gelernt, die Funktionsweise deiner Zauber mit deiner Willenskraft zu verändern:

- Du beherrscht zwei Metamagie-Optionen deiner Wahl der Zaubererkategorie. Du kannst nur eine Metamagie-Option auf einen Zauber anwenden, wenn du ihn wirkst, sofern in der Beschreibung der Option nichts anderes angegeben ist. Wenn du eine Stufe erreichst, die dir das Merkmal Attributwerterhöhung gewährt, kannst du eine dir bekannte Metamagie-Option durch eine andere ersetzen, die Zauberern zur Verfügung steht.
- Du erhältst zwei Zaubereipunkte, die du für Metamagie verbrauchen kannst. Diese Punkte werden zu deinen bereits aus anderen Quellen verfügbaren Zaubereipunkten hinzugefügt, können aber nur für Metamagie verwendet werden. Verbrauchte Zaubereipunkte stehen dir nach einer langen Rast wieder zur Verfügung.



SCHAUERLICHER ADEPT

SCHAUERLICHER ADEPT

Voraussetzung: Zauberwirken oder Merkmal Paktmagie

Du hast okkulte Überlieferungen studiert und eine schauerliche Kraft in dir erweckt: Du lernst eine schauerliche Anrufung der Hexenmeisterklasse deiner Wahl. Wenn die Anrufung eine Voraussetzung hat, musst du ein Hexenmeister sein, der diese erfüllt.

Immer wenn du um eine Stufe aufsteigst, kannst du die Anrufung durch eine andere der Hexenmeisterklasse ersetzen.

SCHÜTZE

Du hast eine schnelle Hand und ein scharfes Auge beim Einsatz von Schusswaffen, was dir folgende Vorzüge gewährt:

- Deine Geschicklichkeit wird um 1 Punkt erhöht (auf maximal 20).
- Du bist im Umgang mit Feuerwaffen geübt (siehe „Feuerwaffen“ im *Spielleiterhandbuch*).
- Du kannst die Eigenschaft Laden von Feuerwaffen ignorieren.
- Wenn du dich in einem Abstand von 1,5 Metern oder weniger von einer feindlichen Kreatur befindest, bist du bei Fernkampfangriffen nicht im Nachteil.

TELEKINETIKER

Du hast gelernt, Gegenstände mit deinem Willen zu bewegen, was dir folgende Vorzüge verleiht:

- Deine Intelligenz, deine Weisheit oder dein Charisma wird um 1 Punkt erhöht (auf maximal 20).
- Du lernst den Zaubertrick *Magierhand*. Du kannst ihn ohne Verbal- und Gestenkomponenten wirken und die geisterhafte Hand unsichtbar machen. Wenn du diesen Zauber bereits kennst, erhöht sich seine Reichweite um neun Meter. Das Attribut zum Zauberwirken für diesen Zauber ist das durch dieses Talent erhöhte.
- Wähle als Bonusaktion eine Kreatur, die du sehen kannst und die sich innerhalb von neun Metern von dir befindet. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Stärke (SG 8 + dein Übungsbonus + dein Modifikator des Attributs zum Zauberwirken) ausführen. Schlägt dieser fehl, wird es um 1,5 Meter auf dich zu oder von dir weg bewegt. Eine Kreatur kann diesen Rettungswurf absichtlich nicht bestehen.

TELEPATH

Du hast gelernt, eine mentale Verbindung zu anderen aufzubauen, was dir folgende Vorzüge verleiht:

- Deine Intelligenz, deine Weisheit oder dein Charisma wird um 1 Punkt erhöht (auf maximal 20).
- Du kannst mit einer beliebigen Kreatur, die du sehen kannst und die sich innerhalb von 18 Metern von dir befindet, telepathisch sprechen. Deine telepathischen Äußerungen erfolgen in einer Sprache, die du kennst, und die Kreatur versteht dich nur, wenn sie diese Sprache kennt. Die Kreatur kann dir jedoch nicht auf telepathische Weise antworten.
- Du kannst den Zauber *Gedanken wahrnehmen* ohne Zauberplatz und Komponenten wirken und kannst ihn erst nach einer langen Rast auf diese Weise erneut wirken. Das Attribut zum Zauberwirken für diesen Zauber ist das durch dieses Talent erhöhte. Wenn du einen Zauberplatz des 2. oder eines höheren Grads hast, kannst du den Zauber damit wirken.

VOM SCHATTEN BERÜHRT

Dein Kontakt mit der Magie aus Schattenfell hat dich verändert und dir folgende Vorzüge gewährt:

- Deine Intelligenz, deine Weisheit oder dein Charisma wird um 1 Punkt erhöht (auf maximal 20).
- Du lernst den Zauber *Unsichtbarkeit* und einen Zauber des 1. Grads deiner Wahl. Letzterer muss aus der Schule der Illusionsmagie oder Nekromantie stammen. Du musst keinen Zauberplatz verbrauchen, um diese Zauber zu wirken. Wirkst du einen dieser Zauber, kannst du ihn erst nach einer langen Rast erneut wirken. Du kannst diese Zauber auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberplatz des entsprechenden Grads wirken. Das Attribut zum Zauberwirken für diesen Zauber ist das durch dieses Talent erhöhte.

VON FEEN BERÜHRT

Dein Kontakt mit der Magie des Feenwild hat dich verändert und dir folgende Vorzüge gewährt:

- Deine Intelligenz, deine Weisheit oder dein Charisma wird um 1 Punkt erhöht (auf maximal 20).
- Du lernst den Zauber *Nebelschritt* und einen Zauber des 1. Grads deiner Wahl. Letzterer muss aus der Schule der Erkenntnismagie oder der Verzauberung stammen. Du musst keinen Zauberplatz verbrauchen, um diese Zauber zu wirken. Wirkst du einen dieser Zauber, kannst du ihn erst nach einer langen Rast erneut wirken. Du kannst diese Zauber auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberplatz des entsprechenden Grads wirken. Das Attribut zum Zauberwirken für diesen Zauber ist das durch dieses Talent erhöhte.

ZERMALMER

Du bist darin geübt, deine Feinde zu zermalmen und erhältst folgende Vorzüge:

- Deine Stärke oder Konstitution wird um 1 Punkt erhöht (auf maximal 20).
- Wenn du eine Kreatur mit einem Angriff triffst, der Wuchtschaden verursacht, kannst du sie um 1,5 Meter in einen freien Bereich stoßen, sofern das Ziel nicht mehr als eine Kategorie größer ist als du.
- Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, der einer Kreatur Wuchtschaden zufügt, werden Angriffswürfe gegen diese Kreatur bis zum Beginn deines nächsten Zugs mit einem Vorteil ausgeführt.

EINE TELEPATHISCHE BÄRDIN REITET AUF EINEM EINHORN UND INSPIRIERT IHREN MAGIERBEGLEITER.





EINE GRUPPE VON MAGIERN
GELOBT IHRER SCHUTZHERRIN
TASHA DER HEXENKÖNIGIN
IHRE TREUE.

KAPITEL 2

GRUPPEN-SCHUTZHERREN

ABENTEUERGRUPPEN WERDEN NICHT NUR von ihren Missionen zusammengeschweißt, sondern auch von den Gefahren, welche die Mitglieder gemeinsam bestehen müssen.

Dieses Kapitel bietet eine andere Möglichkeit, die Bindung deiner Abenteurergruppe zu stärken: Gruppen-Schutzherren. Diese Schutzherren stellen ein starkes Bindungselement dar: Sie sind Individuen oder Organisationen, die Abenteurergruppen als Team zu einem höheren Zweck zusammenschweißen. Ein Gruppen-Schutzherr kann helfen, den Charakter der gesamten Kampagne deiner Gruppe zu gestalten. Beispiel: Eine Gruppe mit einer akademische Institution als Schutzherrn unterscheidet sich vermutlich deutlich von einer Gruppe, die dem Militär dient. Schutzherren können die Hintergründe der Charaktere, die Beziehungen zwischen ihnen und die Art von Gefahren beeinflussen, die ihnen begegnen.

Bei der Charaktererstellung hat jeder Spieler die Gelegenheit, Verbindungen zwischen seinem Charakter und den anderen Mitgliedern seiner Abenteurergruppe zu weben. Anstatt (oder außer) ein Netz bestehender Verbindungen zu erstellen, können die Spieler auch mit dem Spielleiter gemeinsam einen Gruppen-Schutzherrn auswählen. Und wenn du dein eigener Schutzherr sein willst, lies den Abschnitt „Sein eigener Schutzherr sein“ am Ende des Kapitels.

SO FUNKTIONIEREN SCHUTZHERREN

In den folgenden Abschnitten findest du mehrere Optionen für Gruppen-Schutzherren. Zur jeweiligen Beschreibung der Schutzherren gehört ein Überblick über die Art von Organisationen, die der Gruppen-Schutzherr repräsentiert, Stärkungen durch die Mitgliedschaft sowie Quests, die der Schutzherr den Abenteuern möglicherweise aufträgt.

Gemeinsam mit dem Spielleiter lassen sich die Schutzherren an bestimmte Einrichtungen der Kampagnenwelt oder an Organisationen anpassen, die du selbst entwirfst. Beispiel: Der Gruppen-Schutzherr der Gilde könnte die Harfner oder die Zhentarim der Vergessenen Reiche repräsentieren, die Felskuppen-Abenteurer Gilde in Eberon oder einen selbst erdachten Bund von Karawanenwachen. Vielleicht passt auch ein Verbrechersyndikat, ein Militärverband oder eine ganz andere Schutzherrenkategorie besser zu den Zielen der Abenteurergruppe. Wähle und gestalte den Gruppen-Schutzherrn, der am besten zu deiner Abenteurergruppe und der Art von Abenteuern passt, die du erleben willst.

GRUPPENHILFE

Durch einen Gruppen-Schutzherrn hat eine Abenteurergruppe einen gemeinsamen Zweck, der bessere Koordination in Form von Führung und Ansporn ermöglicht. In der Folge kann jedes Mitglied der Abenteurergruppe dem Attributs-, Angriffs- oder Rettungswurf eines anderen Mitglieds einen Vorteil gewähren. Dazu müssen beide Beteiligten einander hören oder sehen können und dürfen nicht kampfunfähig sein. Wenn ein Mitglied der Abenteurergruppe diesen Vorteil gewährt, kann es dies erst nach einer langen Rast erneut tun.

STÄRKUNGEN

Ein Gruppen-Schutzherr bietet deiner Abenteurergruppe verschiedene Stärkungen für ihre Dienste. Diese reichen von geschäftlichen Standardarrangements wie Gehalt und Zugang zu entsprechenden Einrichtungen bis hin zu außergewöhnlichen Vergünstigungen wie Audienzen mit wichtigen Persönlichkeiten oder Ausnahmen von bestimmten Gesetzen. In den Beschreibungen der Gruppen-Schutzherren sind die jeweiligen Stärkungen aufgeführt.

Der Spielleiter braucht sich dabei nicht auf die dort aufgeführten Stärkungen zu beschränken. Schutzherren ermöglichen der Abenteurergruppe Lösungen und Hilfen, die sie anderenfalls nicht bekommen hätten, und sie können ihre vielfältigen Ressourcen nutzen, um ihre Akteure zu leiten oder auf noch größere Abenteuer vorzubereiten.

AUFGABEN

Der Schutzherr deiner Gruppe hält gelegentlich Aufgaben bereit – also Missionen, die als Sprungbrett ins Abenteuer dienen können. Natürlich ist es der Gruppe überlassen, wie sie auf die Forderungen ihres Schutzherrn reagiert, und wenn sie sich weigert, können sich durchaus interessante Geschichten ergeben.

Aber auch ein passiver Schutzherr kann die Gruppe erheblich motivieren. Vielleicht sucht die Gruppe Abenteuer, die dem Schutzherrn gefallen, und verdient sich dadurch Status und Belohnungen innerhalb der Organisation. Eine Akademie organisiert beispielsweise vielleicht keine bestimmten Missionen. Stattdessen jagt ihr nach alten Artefakten, für die ihr eine Belohnung eures Schutzherrn erwarten könnt. Ihr habt die Freiheit, euer eigenes Schicksal zu entwerfen, und könnt euren Schutzherrn die Art eurer Gruppe und eures Abenteuers gestalten lassen.

BEISPIELE FÜR SCHUTZHERREN

Es folgen einige naheliegende Schutzherrn für eine Abenteuergruppe. Sie sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt und sollen als Inspiration zum Erstellen eigener Schutzherrn dienen:

Adliger	Religiöser Orden
Akademie	Souverän
Gilde	Uraltes Wesen
Militärverband	Verbrechersyndikat

ADLIGER

Es gibt ein Sprichwort in den Reichen der Banditenkönigen, wie ging es noch ... „Wer dem Geld am nächsten bleibt, ist der Erste, den die Eintreiber sehen.“
Ungefähr so. Scheint hier zu passen.

— TASHA

Deine Gruppe dient einem Mitglied der Aristokratie. Euer Schutzherr ist an Geld, Macht und Politik interessiert und befördert seine Agenda mithilfe eurer Gruppe, um sich nicht die Hände schmutzig zu machen. Gegen Loyalität und Diskretion ist euer Schutzherr euch ein mächtiger Verbündeter, dessen Gunst mehr als Gold bedeutet.

ARTEN VON ADLIGEN

Ob Oberhaupt einer reichen Kaufmannsfamilie oder unsterbliche Zaubererkönigin, jedes Mitglied der Aristokratie gebietet über Macht und Wohlstand – und trachtet nach mehr. Ein Baron könnte bestrebt sein, das Herrschaftsgebiet zurückzuerobern, das ihm genommen wurde. Das Oberhaupt einer Kaufmannsdynastie will vielleicht seinen Wohlstand auf neue Ebenen befördern. Wenn ihr euch einen solchen Schutzherrn zulegt, profitiert ihr wahrscheinlich erheblich von den Früchten seines Ehrgeizes.

Würfelt oder wählt aus der Tabelle der Arten von Adligen aus, um den Adligen zu bestimmen, dem ihr dient.

ARTEN VON ADLIGEN

W6 Adliger

- Lokaler Herr:** Dieser geringe Herr glaubt Macht und Prestige in Reichweite und greift nach jeder Gelegenheit, um die Hierarchie zu erklimmen.
- Kaufmann-Strippenzieher:** Ansehen, Wohlstand und Macht sind eins für dieses Oberhaupt einer Kaufmannsfamilie mit weltumspannenden Geschäftsniederlassungen.
- Nomadenprinz:** Nichts ist diesem Prinzen lieber als Schätze. Seine riesige Handelskarawane zieht sich hinter seiner Säufte her, so weit das Auge reicht.
- Heimlicher Abtrünniger:** Das Oberhaupt einer adligen Familie hat sich gegen die eigene Nation gewendet oder opponiert aus Gier oder ethischen Gründen heimlich gegen seinen Herrn.



ADLIGE
WALDELFIN

W6 Adliger

- Ehrgeiziger Unternehmer:** Dieser Alleinerbe eines großen Vermögens sucht Verbündete, um seinen Reichtum mit einem Geschäft auf internationaler, globaler oder planarer Ebene zu mehren.
- Zukünftiger Herrscher:** Dieser junge Adlige ist zum Herrscher bestimmt, jedoch noch nicht reif dazu. Noch ist er zu wankelmütig und jähzornig.

STÄRKUNGEN DURCH ADLIGE

Mit einem Adligen als Schutzherrn erhält eure Gruppe die folgenden Stärkungen:

Ausgaben: Euer Schutzherr erstattet euch außergewöhnliche Ausgaben im Rahmen eurer Arbeit. Ihr müsst eure Ausgaben abrechnen und außergewöhnliche Kosten erklären, doch Routinereisen, übliche Ausrüstung und grundlegende Dienstleistungen ziehen kein Misstrauen auf sich.

Bezahlung: Eure Beschäftigung beim adligen Schutzherrn bringt euch je 1 GM täglich oder genug für einen bescheidenen Lebensstil ein. Nach Ermessen des Spielleiters kann die Bezahlung je nach Charakter des Adligen, Art der Arbeit und Länge der Anstellung erhöht oder verringert werden.

Immunität: Solange ihr in der Gunst des Adligen steht, seid ihr innerhalb seiner Einflussosphäre nahezu immun gegen gesetzliche Verfolgung. Wenn ihr seine Befehle ausführt, habt ihr bei der Wahl eurer Methoden großen Spielraum, ohne dass das Gesetz zum Hindernis

wird. Schwere Verbrechen – vor allem im Rahmen eurer Aufgaben nicht erforderliche – sind jedoch eine sichere Methode, die Gunst eures Schutzherrn einzubüßen.

Luxus: Euer Schutzherr geruht, euch als Lohn für besonders gut getane Arbeit vorübergehend bei sich oder in anderen Luxusunterkünften unterzubringen. Solche Aufenthalte währen üblicherweise nicht länger als zwei Wochen pro Jahr, in denen ihr gratis einem adligen Lebensstil frönen könnt. Erforderlichenfalls müsst ihr den Ort verteidigen, aber im Großen und Ganzen habt ihr Zeit, euch zu entspannen. Besonders mittellose oder sogar gewalttätige Gäste werden selten noch mal eingeladen.

KONTAKTE BEI ADLIGEN

Adlige bevorzugen meist, die Kommunikation mit angeheuerten Helfern von jemand anders erledigen zu lassen. Ihr kommuniziert folglich mit einem Mittler zwischen euch und eurem Schutzherrn.

Würfelt oder wählt aus der Tabelle der Kontakte bei Adligen aus, um zu bestimmen, wer als Mittler eures Schutzherrn fungiert.

KONTAKTE BEI ADLIGEN

W6 Kontakt

- Gewöhnlicher Kontakt:** Ein Diener mit Ambitionen auf einen Titel fungiert als Mittler zwischen euch und eurem Schutzherrn.
- Professioneller Kontakt:** Ein besonnener Berater oder Verwalter der Geschäfte eures Schutzherrn leitet euch an, auf euren waghalsigen Dienstherrn aufzupassen.
- Familiärer Friedensstifter:** Ein naiver Adliger, der von eurem Schutzherrn bestimmt wurde, will eure Hilfe beim Bewahren des Friedens zwischen zerstrittenen Familienmitgliedern. Das ist allerdings nicht die Priorität eures Schutzherrn.
- Intime Verbindung:** Eine bürgerliche Vertraute oder Geliebte eures Schutzherrn leitet euch an, für Umstände zu sorgen, die den Interessen der adligen Familie am besten dienen.
- Außenstehender Vertrauter:** Ein ausgestoßener Adliger, der in der Gunst eures Schutzherrn steht, arbeitet trotz Exil mit euch im Interesse der Familie.
- Innenstehender Fremder:** Eine mysteriöse Instanz manipuliert die Geschicke einer adligen Familie. Über euren Schutzherrn spannt sie euch ein, um die erwählte Familie einen Jahrhunderte langen Pfad zu führen.

GEFOLGE VON ADLIGEN

Adlige wünschen Diener, die ihre geschäftlichen, politischen, kriminellen oder persönlichen Pläne vorantreiben. Diese Diener können um des Geldes Willen für den Adligen arbeiten – oder um politischen Einfluss, bestimmte Werkzeuge oder Informationen zu erhalten. Es kann sich auch um geringere Familienmitglieder handeln, von denen erwartet wird, den Willen des Familienoberhaupts zu wirken. Adlige Schutzherrn mit genügend Weitsicht und Fantasie finden für Diener mit jedem Hintergrund, jeder sozialen Stellung und allen Fertigkeiten Verwendung.

In der Tabelle der Rollen von Dienern von Adligen findet ihr verschiedene Rollen, die zu den Plänen eines Adligen passen, sowie die Hintergründe, die mit den Rollen häufig assoziiert werden.

ROLLEN VON DIENERN VON ADLIGEN

Rolle	Hintergründe
Berater	Einsiedler, Scharlatan, Tempeldiener, Volksheld, Weiser
Leibgarde	Adliger, Krimineller, Soldat, Sonderling, Volksheld
Informant	Krimineller, Scharlatan, Seemann, Straßenkind, Unterhaltungskünstler
Hausangestellter	Gildenhandwerker, Seemann, Soldat, Straßenkind, Unterhaltungskünstler
Bote	Scharlatan, Seemann, Sonderling, Straßenkind, Unterhaltungskünstler
Familiennachkomme	Alle

QUESTS VON ADLIGEN

Ein Schreiben eures Schutzherrn bietet euch jeweils eine andere Mission an. Ihr könnt die Rolle von Gesandten bei heiklen Geschäftsverhandlungen übernehmen, dann wieder Hochgebirgspfade abwandern, um dem Adligen seine Lieblingsblume zu besorgen. Er hat zahlreiche Feinde, und die Verbündeten von gestern können das Ziel von morgen sein. Zuverlässig sind nur die Launen eures Schutzherrn, seine diversen Wünsche und die Gewissheit, dass er morgen mehr als heute hat.

In der Tabelle der Quests von Adligen findet ihr einige beispielhafte Aufgaben, die euer hochwohlgeborener Schutzherr euch möglicherweise stellt.

QUESTS VON ADLIGEN

W6 Quest

- Aristokratische Zusammenführung:** Ihr arbeitet innerhalb mehrerer adliger Fraktionen, um rivalisierende Familien zu vereinen.
- Geschäftsdurchbruch:** Ihr sucht und findet ein Wunder, das euer Schutzherr für den Schlüssel zu künftigem Reichtum hält.
- Sabotage bei Rivalen:** Ihr brecht in Geschäftsräume oder das Anwesen einer verfeindeten adligen Familie ein und sabotiert ihre politischen oder geschäftlichen Unternehmungen.
- Verlorene Nachkommen:** Ihr sucht nach Hinweisen auf einen verlorenen Zweig der adligen Familie oder nach Beweisen, dass bestimmte Personen nicht über einen Stammbaum verfügen.
- Ursprung der Adligkeit:** Ihr enthüllt den geheimen Grund, aus dem bestimmte Personen in den Adelsstand erhoben wurden, und zeigt, wie sie bald ihren Zweck erfüllen werden.
- Neuer Adel:** Ihr sorgt dafür, dass sich das bemerkenswerte Ereignis des Erhebens in den Adelsstand wiederholt und sich neue Adelsfamilien erheben können.

Magiernovizen, die an magische Ausbildung denken, sollten dringend eine Lehre in Betracht ziehen. Ich kenne Liche, die heute noch ihre Akademiegebühren abzahlen.

– TASHA

Die Welt birgt unzählige Mysterien, denen ihr eifrig nachstellt. Als Abgesandte einer Akademie wollt ihr die Geheimnisse der Existenz und die tieferen Rätsel dahinter entschleiern.

Dabei arbeitet ihr mit den Weisesten im Lande zusammen, bereist mythische Orte und entdeckt Wahrheiten jenseits aller Vorstellungskraft. Ihr kämpft gegen das Unwissen, erblickt Wundersames und entdeckt immer wieder neue Tatsachen. Unentdeckte Kreaturen, die neidischen Toten, sowie eure Rivalen und Widersacher wollen euch behindern, doch euch ist auf der Jagd nach Wissen keine Gefahr zu groß.

ARTEN VON AKADEMIEN

Alle Zusammenschlüsse von Gelehrten und Wahrheitsuchern können als Akademie fungieren. Allgemein stellen Akademien Netzwerke gelehrter Individuen dar. Sie erlauben ihnen, ihr Wissen zu teilen, ihre Forschungen voranzutreiben und gemeinsame Ziele zu verfolgen. Auch die Vermittlung von Wissen an die nächste Generation gehört zu den Aufgaben von Akademien, und die Mitglieder unternehmen oft außergewöhnliche Forschungsreisen – schließlich kann man nicht alles in Bibliotheken lernen. Die Fachgebiete von Akademien können breit gestreut oder speziell, künstlerisch oder wissenschaftlich und weltlich oder magisch sein. Zu jedem Thema mit unerforschten Möglichkeiten gibt es eine Akademie, die seine Tiefen auslotet und seine Erforschung vorantreibt.

Würfelt oder wählt aus der Tabelle „Arten von Akademien“ aus, um die Institution zu bestimmen, der ihr angehört.

AKADEMIE-ARTEN

W6 Akademie-Arten

- 1 **Internat:** Schüler und Lehrkörper genießen eine familiäre Beziehung auf einem abgeschlossenen Campus.
- 2 **Arkane Enklave:** Die Bewohner der Enklave streben nach höchster magischer Gelehrsamkeit sowie nach Geheimnissen, Reagenzien und Versuchssubjekten.
- 3 **Geheimes Kloster:** Uralte Geheimnisse sind der Kern von Kontemplation und strengem Training an dieser Stätte.
- 4 **Elite-Institut:** Diese sündhaft teure Universität der Wissenschaft oder Künste akzeptiert nur die Angesehensten und Talentiertesten der Gesellschaft.
- 5 **Kammer der Geheimnisse:** Dieser Geheimbund strebt danach, alles Wissen über eine bestimmte Wahrheit zu bewahren – oder zu tilgen.
- 6 **Museum der Träume:** Magische Kommunikation oder gemeinsame Traumlandschaften verbinden ein Netzwerk diverser Spezialisten.

STÄRKUNGEN DURCH AKADEMIEN

Mit einer Akademie als Schutzherrn erhält deine Gruppe die folgenden Stärkungen:

Ausbildung: Durch eure Zugehörigkeit zur Akademie erhaltet ihr Vergünstigungen in allen Bildungsbereichen, die ihr wahrnehmen möchtet. Wenn ihr euch zwischen den Abenteuern (wie im *Spielerhandbuch* und in *Xanathars Ratgeber für Alles* beschrieben) fortbildet, zahlt ihr die Hälfte der normalen Kosten, sofern die Akademie das Fachgebiet lehrt. Auch Unterricht in Sprachen, Musikinstrumenten und sonstigem ist nach Ermessen des Spielleiters verfügbar. Ihr könnt mit dieser Methode zudem Übung in den Bereichen Arkane Kunde, Geschichte, Naturkunde oder Religion erhalten, als würdet ihr eine Sprache erlernen. Ein Charakter kann auf diese Art nur eine Fertigkeit erwerben.

Dokumentation: Jedes Mitglied deiner Gruppe verfügt über einen Nachweis, der Akademie anzugehören. Die Angehörigkeit hat Einfluss in gelehrten oder künstlerischen Kreisen. Die Akademie stellt außerdem Dokumentation, Empfehlungsschreiben oder Reisepapiere, wenn eure Arbeit sie erfordert. Solche Dokumente gewähren euch Sonderstatus wie Zutritt zu verbotenen Gebieten oder Neutralität in umkämpften Bereichen. Sie sind allerdings nicht immer von Vorteil. Wird eine Gegend oft von Fremden geplündert, könnten sie euch manchen gegenüber als aufgeblasene Strauchdiebe kennzeichnen.

Forschung: Forschung gehört zum Auftrag deiner Gruppe, und euer Schutzherr verfügt über die Ressourcen, um diese Arbeit zu vereinfachen. Ihr könnt einen Gefallen einfordern und die Erforschung von Überlieferungen (Aktivität zwischen den Abenteuern, die im *Spielerhandbuch* und in *Xanathars Ratgeber für Alles* beschrieben ist) an Kollegen, Kontakte, Bibliothekare oder Forschungsassistenten delegieren. Ihr tragt die Ausgaben für diese Forschung, und der Spielleiter bestimmt, ob sie erfolgreich ist.

Kompensation: Die Akademie zahlt für die Arbeit, die ihr für sie tut. Die Art eures Einsatzes bedingt dabei die Höhe der Kompensation. Die Akademie zahlt jedem Mitglied deiner Gruppe durchschnittlich 1 GM täglich oder genug, um einen bescheidenen Lebensstil zu pflegen. Alternativ erhaltet ihr eine Belohnung (mindestens 250 GM) für jedes Artefakt und jede relevante Entdeckung, die ihr von euren Abenteuern mitbringt und der Akademie spendet.

Ressourcen: Akademien unterhalten Bibliotheken, Museen, Aktenlager und Ausbildungseinrichtungen, die ihr für eure Arbeit nutzen könnt. Ihr könnt einen Gefallen von Fakultätsmitgliedern einfordern, um an Ressourcen zu gelangen, die der Öffentlichkeit nicht zugänglich sind – gefährliche Relikte oder magische Gegenstände, Zauberbücher, Ausrüstung und Weiteres. Außerdem könnt ihr euch in der Fakultät der Akademie von Experten verschiedenster Bereiche beraten lassen.

KONTAKTE BEI AKADEMIEN

Eure Autonomie bei der Auswahl von Missionen und die erwartete Häufigkeit von Leistungen für die Akademie hängen stark von eurem Platz in der Hierarchie der

Institution ab. Als Studenten, neue Professoren oder Hilfsmitarbeiter unterstützt ihr die Arbeiten von älteren Professoren oder ganzen Fachbereichen. Habt ihr die Karriereleiter schon weiter erklommen, so habt ihr eure eigenen Ziele und Assistenten, übernehmt jedoch weiterhin Aufgaben, um die Ziele von Koryphäen, Dekanen oder der Akademie als Ganzes zu befördern. In allen Fällen wird eure Beziehung zur Akademie von einer bestimmten Kontaktperson vertreten.

Würfelt oder wählt aus der Tabelle der Kontakte bei Akademien aus, um zu bestimmen, wer die Beziehung zwischen euch und der Akademie verwaltet.

KONTAKTE BEI AKADEMIEEN

W6 Kontakt

- 1 **Gestresster Funktionär:** Ein desinteressierter Sekretär übermittelt euch die schriftliche Korrespondenz eines besonders beschäftigten oder wichtigen Fakultätsmitglieds.
- 2 **Gefeierter Lehrmeister:** Trotz der zahlreichen ehrgeizigen Studenten, die ihn umschwärmen, ist ein berühmter Forscher von euch ganz besonders überzeugt.
- 3 **Weiser alter Bibliothekar:** Ein uralter, für längst tot gehaltener Bibliothekar gibt euch die Aufgaben aus der alten Ausleihtheke heraus, die er nie verlässt.
- 4 **Begeisterter Tourist:** Ein hingerissener Gelehrter lässt sich keinen eurer Berichte entgehen und empfindet jede gespendete Entdeckung als persönliches Geschenk.
- 5 **Geisterfragment:** Ein Sammlungsstück der Akademie, in dem es spukt, überzeugt euch, die entsprechenden Forschungen abzuschließen.
- 6 **Ferner Beobachter:** Ein geheimnisvoller Gönner ermutigt eure Forschung aus der Ferne, um skrupellosen Kräften in der Bürokratie der Akademie auszuweichen.

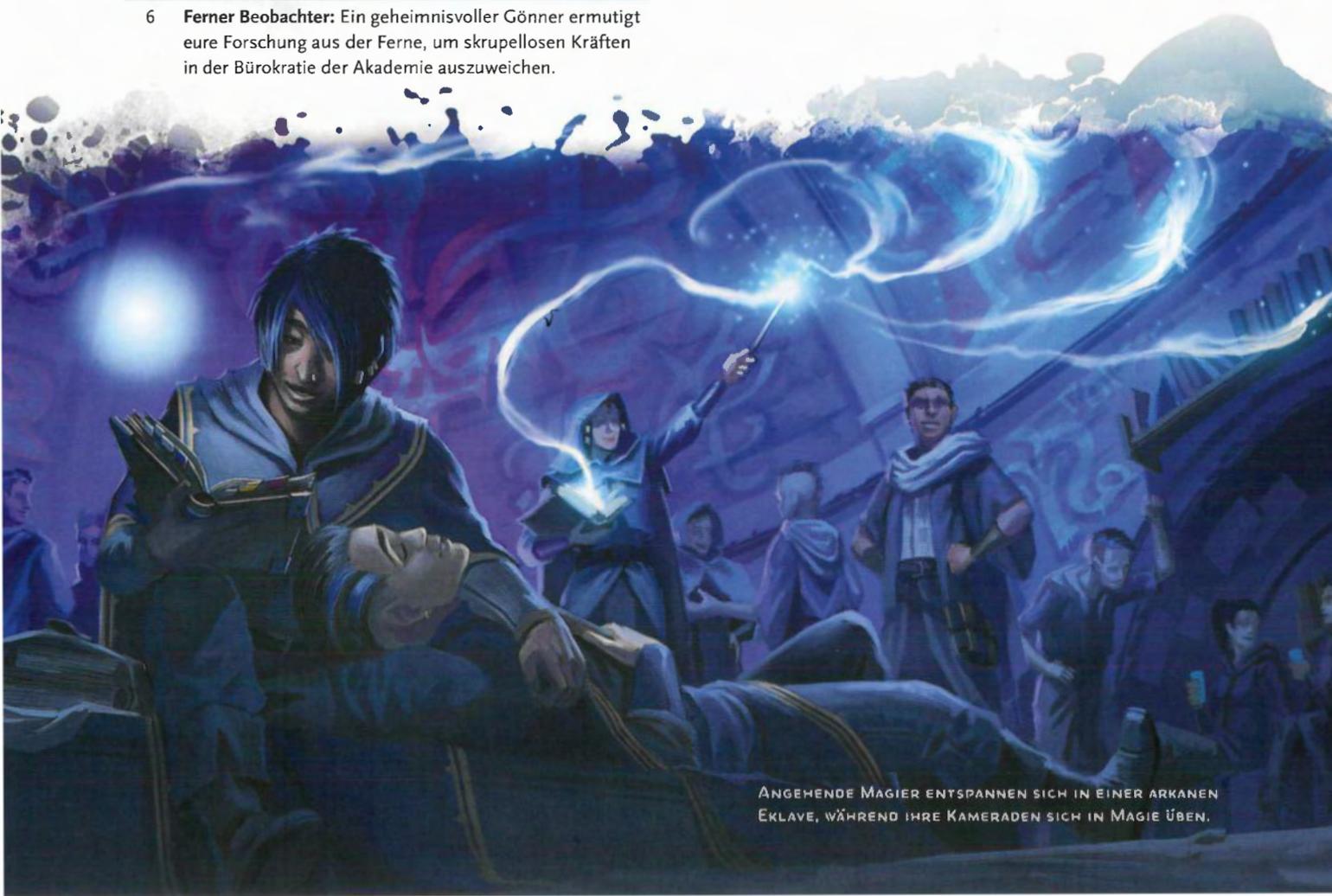
FAKTOTUMS DER AKADEMIE

Mit einer Akademie als Schutzherrn verfolgt ihr wahrscheinlich gelehrte Ziele oder unterstützt jemanden, der es tut. Ihr könntet vielversprechende Studenten oder Mitglieder der Fakultät sein. Dabei habt ihr zwar auch ein bescheidenes Maß an Kursen, die ihr hinter den Kulissen (oder zwischen den Abenteuern) erledigt, doch euer erstes Interesse besteht darin, eurem Kontakt bei seinen Forschungen zu helfen. Alternativ könntet ihr der Akademie auch auf andere Art dienlich sein, vielleicht in Sicherheits- oder Finanzdingen.

In der Tabelle der Akademie-Faktotumrollen findet ihr Vorschläge für Funktionen, die ihr innerhalb der Akademie ausfüllt, sowie die Hintergründe, die mit der jeweiligen Rolle häufig verbunden sind.

AKADEMIE-FAKTOTUMROLLEN

Rolle	Hintergründe
Student	Adliger, Gildehandwerker, Sonderling, Straßenkind, Tempeldiener, Weiser
Hausmeister	Einsiedler, Scharlatan, Soldat, Sonderling, Straßenkind
Professor	Adliger, Tempeldiener, Unterhaltungskünstler, Volksheld, Weiser
Forscher	Einsiedler, Gildehandwerker, Scharlatan, Tempeldiener, Weiser
Finanzier	Adliger, Krimineller, Scharlatan, Seemann, Straßenkind
Expertensprecher	Alle



ANGEBEHENDE MAGIER ENTSPANNEN SICH IN EINER ARKANEN EKLAVE, WÄHREND IHRE KAMERADEN SICH IN MAGIE ÜBEN.

AKADEMIE-QUESTS

Eure Missionen sind durch euren Studienschwerpunkt und die Forschungen der Akademie bestimmt. Akademiker wollen ihrer Konkurrenz stets einen Schritt voraus sein. Daher betrachten viele von ihnen andere Intellektuelle mit Argwohn, manche sogar mit Feindseligkeit. Abgesehen von Rivalen innerhalb ihrer Disziplin bedrücken auch die eigenen Forschungsgebiete (wie Mitglieder verlorener Zivilisationen oder magische Geschöpfe) sowie misstrauische Anti-Intellektuelle Herausforderungen für die Akademiker. Nicht jeder will ein Forschungsobjekt sein oder findet es wichtig und wünschenswert, die Mysterien der Welt zu lüften.

In der Tabelle der Akademie-Quests findet ihr einige beispielhafte Unterfangen, die sich durch eure Arbeit oder eure Studien ergeben könnten.

AKADEMIE-QUESTS

W6 Quest

- 1 **Ungewöhnliche Zoologie:** Ihr unternimmt Expeditionen, um Kreaturen zu dokumentieren, zu fangen und zu erläutern, die der natürlichen Ordnung zu widersprechen scheinen.
- 2 **Arkanodynamik:** Ihr untersucht, wie Magie die Existenz stützt, wie sie fließt und wie sich ihr Geflecht nutzen lässt.
- 3 **Verbotene Geschichte:** Ihr enthüllt die verlorenen Wahrheiten der dunkelsten Zeitalter, die Geschichte absichtlich verborgener oder tabuisierter Themenbereiche.
- 4 **Kryptogeografie:** Ihr sucht nach Hinweisen auf ein verborgenes Land oder darauf, dass die Welt nicht so aufgebaut ist, wie allgemein angenommen wird.
- 5 **Restorative Altertumskunde:** Ihr sucht nach geraubten Artefakten, die ihr ihren rechtmäßigen Besitzern zurückgebt.
- 6 **Evolutionäre Theologie:** Ihr wagt zu erforschen, was kein Sterblicher erfahren soll: die Ursprünge der Theologie.

GILDE

Gruppen haben Macht. Eine Biene allein ist nur ärgerlich, aber niemand legt sich mit einem Schwarm an.

– TASHA

Eure Gruppe hat Verbindungen zu einem mächtigen Konsortium von Profis, die zum allseitigen Nutzen zusammenarbeiten. Vielleicht seid ihr schon langjährige Gildemitglieder aus Handwerks- oder Kaufmannsfamilien und habt die Mitgliedschaft geerbt. Vielleicht arbeitet ihr auch daran, sie euch selbst zu verdienen. Wenn ihr die Interessen der Gilde gut voranbringt, wird sie sich auch gut um euch kümmern. Gilden können schließlich Verschwendung nicht leiden – die ist schlecht fürs Geschäft.

ARTEN VON GILDEN

Die Gildenstruktur deckt zahlreiche Geschäftsmodelle ab, die sich durch ihre Spezialisierung unterscheiden.

Ein Konglomerat aus Waffen- und Goldschmieden, Zimmerleuten, Schneidern, Alchemisten, Schreibern und Gelehrten kann sich als Gilde organisieren. Unabhängig von ihrer Branche teilen diese Fachleute Kontakte, tauschen Ressourcen wie Materialien oder Werkzeug aus und nutzen ihren kollektiven Einfluss auf die Politik zu ihren Gunsten. Auch Kaufleute und sonstige Geschäftsinhaber können sich in Gilden organisieren. Gilden-Schutzherren können Handelsbarone sein, die faktisch Städte oder ganze Nationen durch Kontrolle der Wirtschaft beherrschen, oder auch Netzwerke von Gastwirten, die Neuigkeiten und Versorgungsrouten teilen. Auch finstere Gilden sind denkbar, deren Mitglieder vielleicht mit grässlichen Waren wie tödlichen Monstern, gefährlichem Wissen oder Seelen handeln.

Würfelt oder wählt aus der Tabelle der Arten von Gilden aus, um die Art der Organisation zu bestimmen, der ihr angehört.

ARTEN VON GILDEN

W6 Gilde

- 1 **Handwerksgilde:** Dieser Zusammenschluss von Handwerkern und Künstlern bündelt seine Ressourcen und Einflüsse, um einen steten Rückfluss von Gold für das Handwerk zu gewährleisten.
- 2 **Handelskonsortium:** Diese Unternehmer stellen die feilgebotenen Waren nicht selber her, sondern sind darauf spezialisiert, Angebot und Nachfrage zu verknüpfen. Was sie nicht haben, das treiben sie auf.
- 3 **Zusammenschluss von Wunderwerkern:** Diese Handwerker mit magischer Neigung sind Experten darin, physische Objekte mit magischen Effekten zu versehen. Angeblich können sie sogar die Magie aus verzauberten Gegenständen entfernen. Sie kaufen vielleicht das eine oder andere Objekt aus der Abenteurerbeute.
- 4 **Geldwechsler:** Diese Händler sind Geldprofis und arbeiten als Bankiers, Geldverleiher und unerlässliche Kontakte für Abenteurer und andere Leute, die mit großen Geldsummen und Schätzen hantieren. Sie tauschen Edelsteine in Geld und finden Käufer für historische Relikte und Kunstwerke.
- 5 **Philosophische Fraktion:** Diese Gleichgesinnten folgen bestimmten Lehren und verbreiten sie, indem sie Ausbildungen und Dienste anbieten.
- 6 **Identitätshändler:** Diese rätselhaften Händler kaufen und verkaufen Dokumente, Erinnerungen und die Kennzeichen gelebter Leben. Interessant für Leute, die dringend noch mal ganz von vorne anfangen müssen.

STÄRKUNGEN DURCH GILDEN

Mit einer Gilde als Schutzherrn der Gruppe erhaltet ihr die folgenden Stärkungen. Sie erfordern einen jährlichen Beitrag von 15 GM an die Gilde. Dieser ersetzt die 5 GM Monatskosten bei Charakteren mit Gildenhandwerker-Hintergrund. Mit diesen Beiträgen werden die Dienste und Aktivitäten der Gilde finanziert.

Ausbildung: Die Gilde unterhält bewanderte Tutoren in Fachgebieten, die den Gildeninteressen entsprechen. Ausbildungsaktivitäten zwischen den Abenteuern (wie im *Spielerhandbuch* und in *Xanathars Ratgeber für Alles*



EIN HELD KÄMPFT GEGEN DEN BULLYWUG, DER DEN BÖSEN MEISTER DER BÄCKERGILDE BEWACHT.

beschrieben) dauern nur halb so lang, wenn es sich um Spezialgebiete der Gilde handelt. Der Spielleiter entscheidet, ob in der Gilde Tutoren für ein bestimmtes Fachgebiet verfügbar sind.

Ausrüstung: Ihr könnt auf Spezialwerkzeug, Labore, Bibliotheken oder sonstige Handwerksräume und Ausrüstungen zur Verwendung innerhalb der Gildenhalle zugreifen. Bei Attributswürfen mit Handwerkszeug unter Verwendung der Gildenausrüstung dürft ihr das Doppelte eures normalen Übungsbonus hinzufügen.

Ressourcen: Ihr könnt die umfassenden Gildenkontakte nutzen, um exotische Handwerksmaterialien, Zauberkomponenten, magische Gegenstände oder aber Käufer für solche zu finden (eine Aktivität zwischen den Abenteuern, die im *Spielleiterhandbuch* und in *Xanathars Ratgeber für Alles* beschrieben ist). Mithilfe der Gildenressourcen könnt ihr legale Waren finden oder verkaufen, und alle Preise sind für euch um 10 Prozent reduziert.

Unterkunft: Ihr könnt Unterkünfte in der Gildenhalle eurer Organisation in Anspruch nehmen. Die Räume entsprechen denen in einem komfortablen Gasthaus, jedoch zu einem bescheidenen Preis (5 SM pro Tag).

KONTAKTE BEI GILDEN

Auch als angesehene Gildenmitglieder könnt ihr nicht einfach beim Gildenmeister aufkreuzen und seine Aufmerksamkeit beanspruchen. Eure Vorgesetzten

in der Gilde verwalten Arbeitsverträge, verschaffen Zugang zu Gildenressourcen und bringen eure Gruppe in Kontakt mit den Leuten, die für euer jeweiliges Interesse geeignet sind.

Würfelt oder wählt aus der Tabelle der Kontakte bei Gilden aus, um zu bestimmen, wer als euer Ansprechpartner in der Gilde fungiert.

KONTAKTE BEI GILDEN

W6 Kontakt

- 1 **Der Perfektionist:** Euer Kontakt ist ein versierter, aber perfektionistischer Handwerker oder Künstler, der sein ideales Lebenswerk und Vermächtnis schaffen will. Auf der Jagd nach den besten Materialien und Gelegenheiten kommt ihm bisweilen der Sinn für Richtig und Falsch abhanden.
- 2 **Aufmerksamer Aufseher:** Euer Gildenrepräsentant interessiert sich persönlich für die Aufgaben eurer Gruppe. Er verfolgt eure Taten und weiß von euren Abenteuern, ehe ihr ihm davon berichtet. Trotz seines beunruhigend umfangreichen Wissens scheint er aufrichtig interessiert daran, eure Arbeit zu fördern.
- 3 **Geheimer Wohltäter:** Wer immer euer Kontakt ist, er kommuniziert nicht direkt. Stattdessen schickt er Nachrichten per Kurier oder in Form von Briefen. Niemand in der Gilde weiß, wer der Kontakt ist, oder behauptet das jedenfalls. Die Informationen des Kontakts sind jedoch zuverlässig, und er zahlt pünktlich.

W6 Kontakt

- 4 **Strenger Mentor:** Wie sehr ihr euch auch ins Zeug legt und wie vollkommen eure Arbeiten auch sein mögen, diesem Kontakt ist nichts je gut genug. Auf jeden Makel und jede versäumte Gelegenheit muss er hinweisen. Ist er nur verbittert und schlägt blindlings um sich, oder erkennt er euer Potenzial und will euch zu wahrer Größe führen?
- 5 **Golemführer:** Euer Gildenkontakt ist die Seele eines längst verbliebenen Künstlers, aufbewahrt im Körper eines Konstrukts. Dieser Golem ist weise und bewandert, nimmt aber den Fluss der Zeit und die Veränderungen in der Welt nicht so recht zur Kenntnis.
- 6 **Gefallene Muse:** Euer Kontakt ist ein gefallenes celestisches Wesen. Ob es seinen Sündenfall bedauert oder nach Rache strebt, es bietet euch und der Gilde jedenfalls göttliche Inspiration und Führung. Irgendwie schöpft es durch eure Gruppe und die Gilde Hoffnung auf einen Wiederaufstieg.

REPRÄSENTANTEN VON GILDEN

Als Gildenmitglieder seid ihr möglicherweise Fachleute im Spezialbereich der Gilde oder mit Geschicken, die zu den Interessen der Gilde passen. Alternativ bietet ihr der Gilde womöglich Dienstleistungen, die von ihren Mitgliedern nicht zu erwarten sind. So könnten Entdecker, Spione, Unterhändler oder Wachen der Gilde nützlich sein, ob sie selbst nun mit Handel, Unterhaltung oder fragwürdigeren Unternehmungen befasst ist. Auch die Gesetzestreue der Gilde und die Öffentlichkeit oder Verborgenheit ihrer Interessen beeinflussen, welche eurer Fertigkeiten ihr am wichtigsten sind.

Die Tabelle der Rollen von Gildenrepräsentanten enthält Vorschläge für Positionen, die ihr innerhalb der Gilde ausfüllen könntet, sowie für Hintergründe, die häufig mit diesen assoziiert sind.

ROLLEN VON GILDENREPRÄSENTANTEN

Rolle	Hintergründe
Forscher	Gildenhandwerker, Tempeldiener, Unterhaltungskünstler, Weiser
Unterhändler	Adliger, Gildenhandwerker, Scharlatan, Seemann, Unterhaltungskünstler
Saboteur	Gildenhandwerker, Krimineller, Scharlatan, Soldat, Straßenkind
Wache	Krimineller, Seemann, Soldat, Sonderling, Volksheld
Entdecker	Gildenhandwerker, Seemann, Sonderling, Tempeldiener, Volksheld
Spezialist	Alle

QUESTS VON GILDEN

Als Gildenmitglieder seid ihr gefragt, eure Fertigkeiten in den Dienst der Organisation zu stellen. Es werden verschiedene Aufgaben von euch verlangt, entweder im Gildeninteresse oder für einflussreiche Kunden. Die Geschäftswelt ist hart umkämpft, und die Herausforderungen durch Konkurrenz oder Umstände können euch durchaus Aktionen abnötigen, die euch nicht gefallen.

In der Tabelle der Quests von Gilden findet ihr einige beispielhafte Optionen, die eure Gilde von euch erwarten könnte.

QUESTS VON GILDEN

W6 Quest

- 1 **Waren liefern:** Ihr müsst wichtigen Kunden oder Gildenpartnern ihre Bestellungen liefern. Es ist wichtig, dass die Lieferung pünktlich ist – egal, wer oder was euch aufhalten will.
- 2 **Material beschaffen:** Eure Gilde braucht Materialien, die selten und schwierig zu beschaffen sind, entweder für ein Vorhaben der Gilde oder für einen zahlenden Kunden. Eure Gruppe muss die fehlenden Komponenten an einem gefährlichen Ort oder von einem störrischen Besitzer beschaffen und dabei einem Rivalen zuvorkommen.
- 3 **Rivalen eliminieren:** Ein Konkurrent hat die Gilde einmal zu häufig beleidigt. Zeit, dass das aufhört. Eure Gruppe soll dafür sorgen, dass der Rivale die Reputation der Gilde nie wieder besudelt. Schafft ihr es mit einer List, ihn zu blamieren, oder braucht ihr direkte Methoden?
- 4 **Das Meisterwerk:** Ein exquisites Kunstwerk für einen einflussreichen Kunden ist verschwunden. Vielleicht hat eure Gilde es geschaffen, vielleicht hat sie es durch Kunstagenten erworben. Ihr müsst das Werk wiederfinden und bergen, bevor die Zeit abläuft und der Gilde ein Nachteil entsteht.
- 5 **Der Sammler:** Eure Gilde wurde beauftragt, etwas Einzigartiges für die Sammlung eines geheimnisvollen reichen Kunden anzufertigen oder zu beschaffen. Es haben sich schon Gildenmitglieder daran versucht und versagt, seither werden sie vermisst. Der Sammler verspricht, dass sie zurückkehren, wenn ihr erfolgreich seid, anderenfalls jedoch werdet auch ihr Teil der Sammlung.
- 6 **Die Rechnung wird fällig:** Der Gildenmeister hat seine hohe Position mithilfe eines außerweltlichen Pakts ergattert. Nun ist der Preis dafür fällig, den er unbedingt vermeiden will. Ihr müsst besiegen, was immer kommt, um des Meisters Schuld einzuholen, oder aber eine Zahlungsalternative finden.

MILITÄRVERBAND

Die ganze Kriegsmaschinerie ist barbarisch.

In einer gesunden Welt würden Konflikte durch apokalyptische Magie oder kontinente erschütternde Gefechte zwischen gigantischen Reptilien entschieden, die sich von Seelen ernähren. Durch vernünftige Methoden eben.

– TASHA

Eure Gruppe dient als Soldatentrupp in einem größeren Militärverband, der sich Kampfmissionen oder anderen gefährlichen Aufgaben verschrieben hat. Vielleicht seid

ihr ein Söldnerbund, eine Spezialeinheit oder reguläre Infanteristen. Ihr könntet Völker vor Monstern beschützen oder geheime Kämpfe im Nachklang eines Krieges ausfechten, der eigentlich noch gar nicht vorbei ist. Möglicherweise braucht die Nation Militärverbände an den Rändern der Zivilisation, um die Grenzen zu bewachen und neue Territorien zu entwickeln.

ARTEN VON MILITÄRVERBÄNDEN

Bei Militärverbänden kann es sich um alle möglichen organisierten Zusammenschlüsse von Kriegerern handeln. Die Möglichkeiten reichen von den disziplinierten Regimentern einer nationalen stehenden Armee über Schiffsflotten, welche die Armada eines Königreichs bilden, bis zur wild plündernden Horde aus Kriegerern und magischen Bestien. Auch das Militär eines Königreichs kann eine streng strukturierte Angelegenheit oder ein blutrünstiger Haufen sein.

Würfelt oder wählt aus der Tabelle der Arten von Militärverbänden aus, um die Art des Militärverbands zu bestimmen, dem ihr dient.

ARTEN VON MILITÄRVERBÄNDEN

W6 Militärverband

- 1 **Stehende Armee:** Stehende Armeen sind hochdiszipliniert und strukturiert. Sie dienen als Bewacher von Landstrichen oder ganzen Nationen. Die strengen Kommandoebenen gewährleisten die Koordination der verschiedenen Bereiche der Armee.
- 2 **Söldnergemeinschaft:** Söldner sind meist hartgesottene Veteranen. Sie kämpfen gegen Geld, nicht aus Loyalität.
- 3 **Expeditionskommando:** Dieser Militärverband operiert fern der Heimat, kämpft hinter gegnerischen Linien oder stößt in unbekannte Wildnis vor. Er muss schnell sein, sich selbst versorgen können und entweder diplomatisch oder heimlich vorgehen, um zu überleben.
- 4 **Horde:** Die Horde ist eher eine Naturgewalt als eine Armee. Was ihr an Disziplin fehlt, macht sie durch Wildheit wett. Es gibt in dieser Pyramide aus kleineren Armeen keine strengen Kommandostrukturen. Die Kommandanten in der Horde sind stärkeren Anführern über sich bis hin zum obersten Kriegsherrn Treue schuldig.
- 5 **Rekruten der Ebenen:** Dieser Militärverband kämpft auf fernen Ebenen des Multiversums um kosmische Gesetze oder auf der materiellen Ebene gegen außerweltliche Invasionen. Zu den Kriegerern gehören auch Zwangsrekrutierte für den Blutkrieg, die skrupellosen Söldnern aus Yugoloth als Kanonenfutter dienen, oder Streiter eines strahlenden celestischen Wesens, die eine teuflische Invasion zurückschlagen.
- 6 **Himmelskrieger:** Dieser Militärverband besteht aus geflügelten Kreaturen, wendet magische Flugkünste an oder verfügt über Luftschiffe. Traditionelle Verteidigungsmethoden sind gegen Angriffe aus den Lüften nicht wirksam, weswegen die Himmelskrieger eine gefürchtete Streitmacht, vielleicht auch begehrte und teure Söldner sind.



STÄRKUNGEN VON MILITÄRVERBÄNDEN

Mit einem Militärverband als Schutzherrn der Gruppe erhaltet ihr die folgenden Stärkungen:

Befehle: Ihr unternimmt eure Missionen nach Anweisungen eines befehlshabenden Offiziers, der euren unbedingten Gehorsam erwartet. Die Missionen haben klare und präzise Ziele, die euch auf den Weg des Abenteuers führen. Selten gibt es auch Aufgaben mit offenem Ausgang, die euch Spielraum bei der Interpretation der Befehle lassen.

Befehlskette: Ihr seid Teil einer Hierarchie, die euch mit Befehlen versorgt. Wenn ihr die Gesetze eurer eigenen Nation missachtet, müsst ihr euch vor euren Vorgesetzten verantworten, nicht vor Gesetzeshütern.

Bezahlung: Jedes Mitglied eurer Gruppe verdient ein regelmäßiges Gehalt oder erhält Anteile der Beute des Militärverbands. Die Höhe variiert je nach Organisation und eurer Position darin, ermöglicht jedoch mindestens einen bescheidenen Lebensstil. Ihr erhaltet eine geringe Bezahlung von etwa 1 SM pro Tag und Person sowie Kost und Logis in einer Militärbasis. Alternativ erhaltet ihr jeweils 1 GM pro Tag, müsst für eure Ernährung und Unterkunft jedoch selbst aufkommen. Höhere Ränge bedeuten auch eine höhere Bezahlung. Offiziere führen einen komfortablen Lebensstil.

Waffenkammer: Ihr bekommt in der Waffenkammer eures Militärverbands 20 Prozent Rabatt auf nichtmagische Waffen und Rüstungen. Nach Ermessen des Spielleiters könnt ihr auch magische Gegenstände erwerben, diese jedoch ohne Rabatt.

Zugang zu Sperrbereichen: Durch euren Rang im Militärverband habt ihr Zugang zu Orten, die für Zivilisten gesperrt sind. Mit Erlaubnis eures Kommandanten dürft ihr gefährliche Trainingsgelände, geheime Militäranlagen oder regionale Hauptquartiere betreten und auf Geheiminformationen zugreifen. Außerdem könnt ihr den Nachweis anfordern, im Namen des Kommandanten zu handeln, und euch an Experten oder Führungsfiguren weiterleiten lassen, die über eurem Kommandanten stehen.

KONTAKTE BEI MILITÄRVERBÄNDEN

Euer Hauptkontakt in der Hierarchie ist euer vorgesetzter Offizier: die Person, die euch Befehle gibt und für eure Erfolge und Misserfolge verantwortlich zeichnet.

Würfelt oder wählt aus der Tabelle der Kontakte bei Militärverbänden aus, um zu bestimmen, wer euch eure Missionen zuweist.

BEFELSHABENDER OFFIZIER

W6 Offizier

- Erprobter Veteran:** Euer Kommandant ist ein kampferprobter Offizier, der auf dem Schlachtfeld schon jeden Schrecken erlebt hat. Er hat eine Methode gefunden, sich vom Schmerz der Narben oder der Erinnerungen abzulenken – vielleicht mit der Prosa seines Lieblingsdichters oder einem heimlichen Laster.
- Zuchtmeister:** Dieser zornige Offizier brüllt jeden Befehl und putzt euch für die kleinsten Patzer runter. Stets ist er sicher, dass ihr an den Missionen scheitern werdet. Vielleicht kann er keine Zuneigung zeigen, vielleicht ist er auch einfach brutal.
- Besorgter Offizier:** Dieser freundliche Offizier schickt euch ungern in Gefahr und erinnert euch ständig daran, dass ihr vorsichtig sein sollt.
- Verbitterter Soldat:** Euer Kommandant hasst die Gegner eurer Organisation zutiefst. Er nutzt jede Chance, den Feinden Schaden zuzufügen, auch wenn eure Gruppe dadurch in furchtbare Gefahr gerät.
- Hoffnungsvoller Kommandant:** Dieser optimistische Offizier weiß, dass ein dauerhafter Frieden in Reichweite ist. Ihr müsst nur noch diese letzten paar Missionen erfüllen, dann wird alles vorbei sein.
- Gläubiger Anführer:** Euer Kommandant ist eine tiefgläubige Person. Er ist überzeugt, dass Erfolg oder Versagen ganz in göttlichen Händen ruhen und ihr die Instrumente des göttlichen Willens seid.

GESANDTE VON MILITÄRVERBÄNDEN

Es gibt viele mögliche Gründe, warum ihr einem Militärverband beigetreten seid oder von einem Verband erwählt wurdet. Personen mit besonderen Fertigkeiten werden mit vielfältigen Missionen betraut, die von Infiltration über mystische Operationen bis hin zu Diplomatie und Strategie reichen. Vielleicht sind es auch eure bisherigen Taten, die einen Militärdienst nahelegen, oder eure Familien, die darauf drängen und denen egal ist, was ihr davon haltet.

In der Tabelle der Rollen von Gesandten von Militärverbänden findet ihr verschiedene militärische Rollen,

die ihr bekleiden könnt, sowie die Hintergründe, die mit den Rollen häufig assoziiert sind.

ROLLEN VON GESANDTEN VON MILITÄRVERBÄNDEN

Rolle	Hintergründe
Kämpfer	Krimineller, Seemann, Soldat, Sonderling, Volksheld
Taktiker	Adliger, Soldat, Sonderling, Tempeldiener, Volksheld, Weiser
Sanitäter	Einsiedler, Soldat, Tempeldiener, Volksheld, Weiser
Späher	Einsiedler, Seemann, Soldat, Sonderling, Straßenkind
Provokateur	Adliger, Krimineller, Scharlatan, Tempeldiener, Unterhaltungskünstler
Spion	Alle

QUESTS VON MILITÄRVERBÄNDEN

Die vielfältigen Vorhaben von Militärverbänden erfordern sowohl Macht als auch subtiles Vorgehen. Eure Missionen könnten das Risiko bedeuten, den neuen fragilen Frieden mit einer rivalisierenden Nation zu gefährden und mehrere Nationen zurück in den Krieg zu stürzen. Vielleicht bekommt ihr es auch direkt mit gegnerischen Kämpfern zu tun und müsst versuchen, das Kriegsgeschick für eure Seite zu entscheiden. Häufig gehen auch Gefahren von rivalisierenden Söldnerbanden, bewaffneten Widerstandskämpfern oder Monstern aus, welche von Blutvergießen angezogen werden.

In der Tabelle der Quests von Militärverbänden findet ihr Beispiele für Missionen, die man euch möglicherweise aufträgt.

QUESTS VON MILITÄRVERBÄNDEN

W6 Quest

- Eingreiftrupp:** Ihr unternimmt schnelle, strategische und vernichtende Angriffe auf gegnerische Kräfte.
- Verteidigungsoperation:** Ihr müsst einen wichtigen Ort wie öffentliche Zentren, Versorgungslager oder strategisch wichtige Brücken beschützen.
- Sondereinsatz:** Ihr führt eine verdeckte Operation hinter feindlichen Linien aus. Die Arbeit ist der von Spionen oder Assassinen ähnlich, kann aber stärker variieren. Ihr unternimmt Ausrüstungsabotage oder führt Schläge gegen hochstehende gegnerische Ziele aus.
- Aufklärung:** Ihr sammelt Informationen zu Stärken, Standorten und Bewegungen gegnerischer Truppen oder zu gegnerischen Materiallagern und Versorgungslinien.
- Vernichtungsmission:** Ihr sollt bestimmte hochstehende oder gefährliche Ziele ausschalten, vielleicht Deserteure, mutmaßliche gegnerische Sondereinsatzkräfte oder magische Kriegsmaschinen, die Amok laufen.
- Belagerung:** Ihr sollt eine gegnerische Festung belagern oder helfen, die Belagerung einer verbündeten Festung zu brechen.



TEMPELDIENER BEREITEN
DAS COUATL-FEST VOR.

RELIGIÖSER ORDEN

Klar, dient ruhig diesem religiösen Orden. Bald werdet ihr ständig mit der Wäsche des Hohepriesters beschäftigt sein, weil das göttlicher Wille ist – praktischerweise.

– TASHA

Eure Gruppe steht im Dienst einer religiösen Institution. Ein religiöser Orden als Schutzherr bedeutet mehr, als dass alle Gruppenmitglieder dem gleichen Glauben angehören. Die Verwaltung der Institution mit ihren eigenen Ressourcen, Zielen und Anführern leitet und unterstützt eure Abenteuer direkt.

ARTEN RELIGIÖSER ORDEN

Nicht jeder religiöse Orden ist eine Allianz aus Gläubigen mit den gleichen heiligen Idealen. Vielleicht seid ihr Gläubige, die für ihren Glauben kämpfen, vielleicht aber auch ein Haufen Zyniker, die eine wohlhabende Institution zu ihrem Vorteil benutzen. Euer gemeinsamer Glaube könnte euch gegen böse Monster oder außerweltliche Invasoren kämpfen, Machtlose vor Unterdrückung beschützen oder die Lehren eurer Religion in einer feindlichen Fremde verbreiten lassen. Womöglich dient ihr auch einer korrupten Hierarchie, indem ihr deren Gegner still und heimlich verschwinden lasst. Allerdings kann ein Wunder auch den zynischsten Söldner in einen wahren Gläubigen verwandeln.

Würfelt oder wählt aus der Tabelle der Arten von religiösen Orden aus, um die Art des religiösen Schutzherrn zu bestimmen, dem ihr dient.

ARTEN VON RELIGIÖSEN ORDEN

W6 Religiöser Orden

- 1 **Jäger der Untoten:** Diese Gemeinschaft von Gelehrten und Monsterjägern forscht an Untoten, spürt sie in ihren Lagern auf und sorgt dafür, dass sie endlich ewig ruhen.
- 2 **Gläubige Gelehrte:** Dieser Verband schätzt Wissen und Texte im Zusammenhang mit seiner Gottheit. Er sammelt seltene heilige Bücher und zeichnet die Biografien wunderwirkender Propheten auf.
- 3 **Reliquiensammler:** Dieser Orden mönchischer Archäologen möchte seinen museenartigen Tempel mit geschichtsträchtigen heiligen Reliquien füllen.
- 4 **Wohltätige Missionare:** Dieser Orden glaubt, dass Religion die Zivilisation weiterbringt. Er reist weit, um Bedürftigen zu helfen und neue Gläubige durch sein tugendhaftes Beispiel zu gewinnen.
- 5 **Fanatistische Inquisitoren:** Diese dogmatische Hierarchie will alle Bedrohungen ihres Glaubens aus dem Weg räumen.
- 6 **Verkünder des Untergangs:** Dieser Orden glaubt, dass das Ende der Welt bevorsteht. Nur, wenn sie alle anderen davon überzeugen, können sie den Untergang abwenden.

STÄRKUNGEN VON RELIGIÖSEN ORDEN

Mit einem religiösen Orden als Schutzherrn der Gruppe erhaltet ihr die folgenden Stärkungen:

Ausrüstung: Jedes Mitglied deiner Gruppe besitzt ein heiliges Symbol oder einen druidischen Fokus, auch wenn dies zum Zaubern nicht erforderlich ist. Außerdem besitzt jeder von euch ein Buch mit Gebeten, Ritualen und Schriften eures Glaubens.

Göttliche Dienste: Bei Bedarf kann euer Gruppe sich an die Priester eures Glaubens wenden und magischen Beistand erbitten. Ein NSC-Kleriker oder -Druide eures Glaubens und ausreichend hohen Rangs wirkt gratis einen Zauber des maximal 5. Grades für eure Gruppe. Sind dafür teure Materialkomponenten erforderlich, so stellt er sie, sofern ihr euren Bedarf glaubhaft machen könnt und euer Verhältnis zur fraglichen Kirche ungetrübt ist.

Übung: Jedes Mitglied deiner Gruppe ist in der Religionsfertigkeit geübt, sofern es dies nicht ohnehin schon ist.

KONTAKTE BEI RELIGIÖSEN ORDEN

Euer etablierter Orden kann auf eine solide Gefolgschaft zurückgreifen. Vielleicht ist es ein Kloster mit gelehrten Priestern, denen ihr als Abenteurer zur Verfügung steht. Vielleicht ist es auch eine Legion von Paladinen, die eure Finesse braucht, wo sie mit Schwert und Schild scheitert. Ihr könntet eure Befehle direkt von der unsterblichen Wesenheit erhalten, die ihr verehrt – oder durch einen irdischen Agenten wie einen Hohepriester oder Erzdruiden.

Würfelt oder wählt aus der Tabelle der Kontakte bei religiösen Orden aus, um zu bestimmen, wer euch als Mittler zur Gottheit eures Ordens dient.

KONTAKTE BEI RELIGIÖSEN ORDEN

W6 Kontakt

- 1 **Schattenzunge:** Ein mysteriöser Sprecher eures Ordens gibt euch Anweisungen, fürchtet jedoch, von einem rivalisierenden Orden entdeckt zu werden.
- 2 **Inspirierter Schöpfer:** Ein begabter Künstler verkündet den Willen des Göttlichen durch prophetische Gesänge oder Kunstwerke.
- 3 **Mysteriöse Schrift:** Die allmähliche Übersetzung einer geheimen heiligen Schrift leitet euch auf dem Weg zu einem göttlichen Schicksal.
- 4 **Fanatischer Inquisitor:** Ein fanatischer Hierarch leitet euch an, die Bosheit aus einer Region, aus dem Orden oder aus euch selbst zu vertreiben.
- 5 **Berühmter Heiler:** Ein berühmter Heiler leitet euch dorthin, wo ihr am dringendsten gebraucht werdet, wenngleich die Motive bis zu eurer Ankunft unklar bleiben.
- 6 **Stimme des Göttlichen:** Außerweltliche Nachrichten leiten euch bei euren göttlichen Quests an.

MITGLIEDER RELIGIÖSER ORDEN

Eure erste Pflicht dem religiösen Orden gegenüber ist es, das Einflussgebiet des Gottes zu erweitern. Dies kann durch Bekehrungen oder Rituale, aber auch

durch Erteilen göttlicher Strafen oder Bergen verlorener Reliquien geschehen. Abgesehen davon hat euer Orden vielfältige Bedürfnisse. Euer Schutzherr vertraut auf eure Gruppe, vielleicht aufgrund eurer Fertigkeiten, vielleicht auch durch göttliche Eingebung.

Die Tabelle der Rollen von Mitgliedern religiöser Orden enthält Vorschläge für Positionen, die ihr innerhalb des Ordens ausfüllen könntet, sowie für Hintergründe, die häufig mit diesen assoziiert sind.

ROLLEN VON MITGLIEDERN RELIGIÖSER ORDEN

Rolle	Hintergründe
Berater	Einsiedler, Straßenkind, Tempeldiener, Volksheld, Weiser
Verteidiger	Krimineller, Tempeldiener, Soldat, Sonderling, Volksheld
Asket	Einsiedler, Soldat, Tempeldiener, Unterhaltungskünstler, Weiser
Inquisitor	Adliger, Krimineller, Seemann, Soldat, Tempeldiener
Emissär	Adliger, Scharlatan, Seemann, Tempeldiener, Unterhaltungskünstler
Auserwählter	Alle

QUESTS RELIGIÖSER ORDEN

Eure Dienste für den religiösen Orden variieren je nach Gottheit und den Befähigungen deiner Abenteurergruppe. Grundsätzlich liegen verschiedene Orden aufgrund ihrer antagonistischen Religionen im Streit miteinander, was die Zwietracht zwischen den Gottheiten widerspiegelt. Manche religiösen Orden jagen und töten auch Unholde, Untote und andere Wesen, die sie als Ausgeburten des Bösen betrachten, um die Welt von ihrem Einfluss zu befreien. Andere wiederum verfolgen echte oder vermeintliche Ketzer, um ihrer Gottheit die erste Geltung zu verschaffen.

In der Tabelle der Quests religiöser Orden findet ihr einige beispielhafte Unterfangen, mit denen ihr eurer Gottheit dienen und sie ehren könnt.

QUESTS RELIGIÖSER ORDEN

W6 Quest

- 1 **Sichere Flucht:** Eine Gruppe von Gläubigen ist in eine Region geraten, in der man eurem Orden feindlich gesinnt ist. Ihr müsst sie finden und in Sicherheit bringen.
- 2 **Reliquie bergen:** Ihr sucht an gefährlichen Orten oder in der Hand des Gegners nach einem verschollenen Symbol des Ordens.
- 3 **Kult jagen:** Ihr jagt eine Bande von Eiferern, die eurem Orden oder der Allgemeinheit gefährlich werden können.
- 4 **Pilgern helfen:** Ihr beschützt Mitglieder des Ordens auf einer Pilgerreise durch gefährliches Gebiet.
- 5 **Ketzer bekämpfen:** Ihr sucht nach der Wurzel zunehmender Blasphemie in eurem Orden.
- 6 **Prophezeiung abwenden:** Ein gegnerischer Orden ist drauf und dran, eine Prophezeiung mit tödlichen Auswirkungen zu erfüllen. Ihr müsst seine lästerlichen Pläne vereiteln.

SOUVERÄN

Ich mache mir nichts aus Herrscherpositionen. Die Titel sind alle so angestaubt. Wobei ... „Hexenkönigin“ klingt schon toll, oder nicht?

– TASHA

Ein Anführer ohne Verbündete ist schnell Vergangenheit. Ihr dient einem Souverän – einem nationalen oder anderen Herrscher – und verfolgt dessen Ziele um jeden Preis.

Als Agenten des Souveräns dient ihr als Diplomaten oder Vollstrecker, Spione oder Mittelsmänner, Hilfebringer oder Arm des Gesetzes. Ihr arbeitet im System, um den Status quo zu bewahren, oder einen Schritt außerhalb, um Kriege und Schlimmeres zu verhindern. Politik, Spionage und Mysterien sind Alltag in eurer Welt, ebenso die Hoffnung und das fragile Versprechen von Frieden.

ARTEN VON SOUVERÄNEN

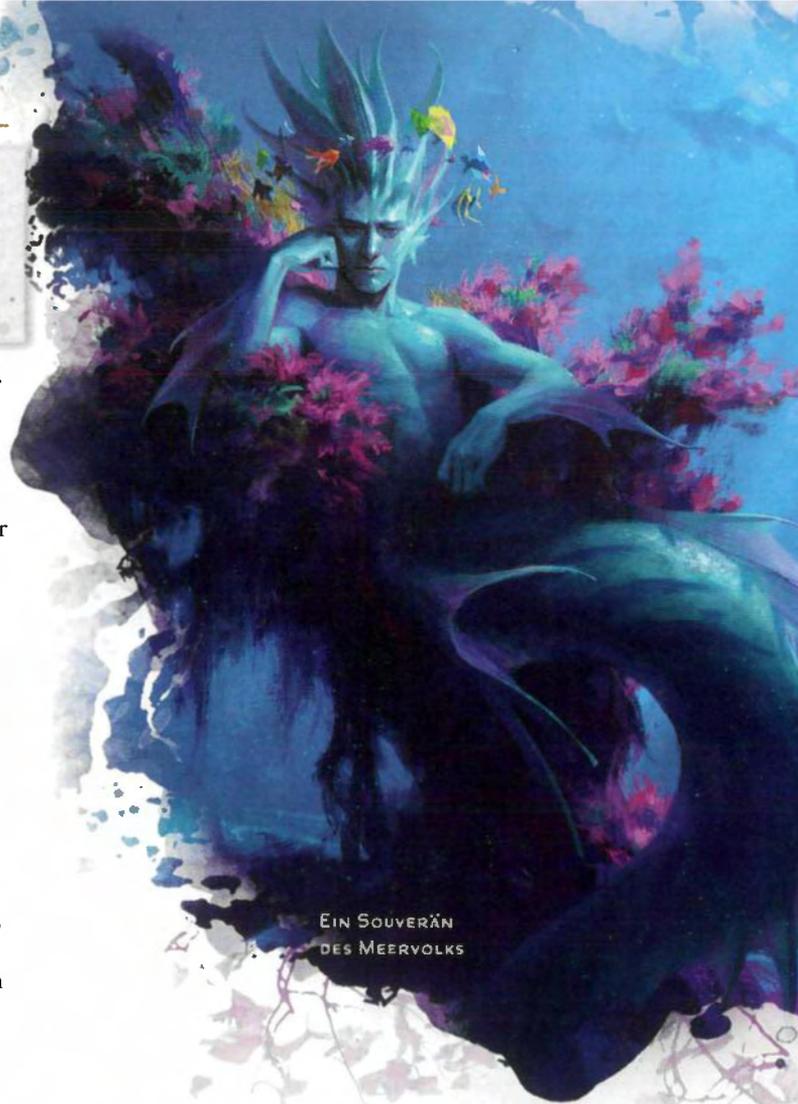
Ein Souverän kann Regierungschef, aber auch das Oberhaupt einer mächtigen privaten Institution sein. Königinnen, Häuptlinge, Sultane und Rajahs sind naheliegende Machthaber, die als Schutzherrn einer Abenteurergruppe fungieren können. Auch Personen auf dem Weg zu einer solchen Rolle, schlaue Senatoren, königliche Erben oder einflussreiche Berühmtheiten können Souveräne darstellen. Wenn ihr einen Souverän als Schutzherrn auswählt oder erstellt, überlegt, ob er einer Regierung oder einer anderen Organisation vorsteht. Im folgenden Abschnitt wird angenommen, dass euer Schutzherr Oberhaupt eines Landes oder sonstigen nationalen Gebildes ist. Er könnte aber auch einer mächtigen Privatorganisation vorstehen, Zentrum eines Persönlichkeitskults sein oder eine besondere Expedition leiten. Überlegt auch, welche Dimensionen die Organisation eures Schutzherrn hat. Als Spione könntet ihr bei internationalen Intrigen für weltbewegende Eskapaden sorgen, als Problemlöser für den Bürgermeister einer Kleinstadt hingegen persönliche Bindungen an einen Ort und seine Leute schmieden.

Würfelt oder wählt aus der Tabelle der Arten von Souveränen aus, um den Souverän zu bestimmen, dem ihr dient.

ARTEN VON SOUVERÄNEN

W6 Souverän

- 1 **Dorfältester:** Der weise Anführer einer Gemeinschaft bietet sowohl praktische als auch moralische Führung.
- 2 **Junger Adliger:** Ein ambitionierter Adliger will die Gesellschaft entsprechend seiner Vision verändern.
- 3 **Gestrandeter Gouverneur:** Ein verzweifelter Anführer kämpft in der Wildnis darum, seine schlecht vorbereiteten Leute am Leben zu halten.
- 4 **Zurückgekehrter Herrscher:** Der verehrte Herrscher eines Stammes ist von den Toten zurückgekehrt und will seinen vergangenen Ruhm wiederherstellen.



EIN SOUVERÄN
DES MEERVOLKS

W6 Souverän

- 5 **Verborgene Macht:** Eine mysteriöse Figur manipuliert den vermeintlichen Herrscher der Nation und steuert die Regierung zu ihren eigenen Zwecken.
- 6 **Wahrer Regent:** Der rechtmäßige Thronerbe kämpft gegen einen perfekten Hochstapler.

STÄRKUNGEN VON SOUVERÄNEN

Mit einem Souverän als Schutzherrn erhält eure Gruppe die folgenden Stärkungen:

Ausgaben: Euer Schutzherr erstattet euch außergewöhnliche Ausgaben im Rahmen eurer Arbeit. Ihr müsst eure Ausgaben abrechnen und außergewöhnliche Kosten erklären, doch Routinereisen, übliche Ausrüstung und grundlegende Dienstleistungen ziehen kein Misstrauen auf sich.

Bezahlung: Eure Beschäftigung beim souveränen Schutzherrn bringt euch je 1 GM täglich oder genug für einen bescheidenen Lebensstil ein. Nach Ermessen des Spielleiters kann die Bezahlung je nach Charakter des Souveräns, Art der Arbeit und Länge der Anstellung erhöht oder verringert werden.

Immunität: Solange ihr in der Gunst des Souveräns steht, seid ihr innerhalb seiner Einflussphäre nahezu immun gegen gesetzliche Verfolgung. Wenn ihr seine

Befehle ausführt, habt ihr bei der Wahl eurer Methoden großen Spielraum, ohne dass das Gesetz zum Hindernis wird. Schwere Verbrechen – vor allem im Rahmen eurer Aufgaben nicht erforderliche – sind jedoch eine sichere Methode, die Gunst eures Schutzherrn einzubüßen.

Zugang zur Elite: Im Dienst des Souveräns habt ihr Zugang zu den höchsten Ebenen der Gesellschaft. Mit Erlaubnis eures Schutzherrn könnt ihr die Hallen der Macht betreten, nationale Kapitele, Militärhauptquartiere und noble Anwesen, und habt Zugriff auf jede Menge Staatsgeheimnisse. Ihr könnt vom Souverän auch Zugriff auf die Vorteile seiner Position wie Zugang zu diplomatischen Empfängen oder Nutzung der Königsgarde anfordern.

KONTAKTE BEI SOUVERÄNEN

Direkter Kontakt mit eurem Gruppenschutzherrn könnte von Vorteil sein. Dazu gehören Audienzen oder je nach Art eurer Arbeit Geheimgespräche mit dem Souverän. Alternativ könnte der Souverän Wert auf Distanz zu euch legen, weil er entweder zu beschäftigt ist oder nicht mit euch assoziiert werden möchte. In solchen Fällen kümmert sich ein Berater oder Funktionär um eure Aufgaben und fungiert als Hauptkontakt zwischen euch und dem Souverän.

Würfelt oder wählt aus der Tabelle der Kontakte bei Souveränen aus, um zu bestimmen, wer die Beziehung zwischen euch und dem Souverän verwaltet, wenn sie nicht direkt stattfindet.

KONTAKTE BEI SOUVERÄNEN

W6 Kontakt

- 1 **Intimer Vertrauter:** Der Freund oder die Geliebte des Souveräns will ihm auf jedwede Art und Weise helfen.
- 2 **Meisterspion:** Ein Geheimdienstmitarbeiter kümmert sich um die nationale Drecksarbeit, damit die Hände des Souveräns sauber bleiben.
- 3 **Verwalter:** Dieser strenge Bürokrat ist mit einigen Verfahrensweisen des Souveräns nicht einverstanden, nimmt seinen loyalen Dienst jedoch sehr ernst.
- 4 **Ausführender Assistent:** Die Verantwortlichkeiten dieses Kammerdieners oder anderen königlichen Hausangestellten überschreiten seinen Titel bei weitem.
- 5 **Gesandter:** Dieser Botschafter ist schon halb in Pension. Er genießt seine Freizeit, Andeutungen und Anzüglichkeiten.
- 6 **Geisterrat:** Ein Rat aus den geisterhaften früheren Regenten der Nation tritt zusammen, um ein Unglück abzuwenden.

STELLVERTRETER VON SOUVERÄNEN

Ihr dient dem Souverän aus Nationalstolz, Tradition oder euren eigenen, eher praktischen Gründen. Die Bedürfnisse des Anführers können euch direkt mit politischen Intrigen, Hofmanövern oder Gefahren durch nationale Feinde konfrontieren. Es ist an euch und am Souverän, zu entscheiden, ob eure Arbeit offiziell anerkannt wird oder im Geheimen stattfindet – und was geschieht, wenn sie offenbar werden sollte.

Die Tabelle der Rollen von Stellvertretern von Souveränen enthält Vorschläge für Möglichkeiten, wie ihr dem Souverän dienen könntet, sowie für Hintergründe, die häufig mit diesen assoziiert sind.

ROLLEN VON STELLVERTRETERN VON SOUVERÄNEN

Rolle	Hintergründe
Berater	Adliger, Soldat, Tempeldiener, Volksheld, Weiser
Botschafter	Adliger, Gildehandwerker, Scharlatan, Seemann, Volksheld
Geheimagent	Krimineller, Scharlatan, Soldat, Straßenkind, Unterhaltungskünstler
Champion	Adliger, Krimineller, Soldat, Sonderling, Straßenkind
Hofnarr	Krimineller, Scharlatan, Sonderling, Straßenkind, Unterhaltungskünstler
Vertrauter	Alle

QUESTS VON SOUVERÄNEN

Eure Dienste für den Souverän hängen stark von der Art eures Schutzherrn und seiner Nation ab. Einige eurer Missionen bestehen sicher in offiziellen Aufgaben – sie finden im Namen des Souveräns statt –, andere könnten verdeckt sein und die Identität eures Schutzherrn zu einem streng bewachten Geheimnis machen. Politische Rivalen, feindliche Länder und Naturkatastrophen gefährden die Nation des Souveräns. Und wenn er Chaos sät, tyrannische Dekrete erlässt und das Leben der Bevölkerung in Gefahr bringt, wird es wohl zu Rebellionen kommen. In solchen Fällen müssen seine Untergebenen sich entscheiden, wo ihre Loyalität liegt.

In der Tabelle der Quests von Souveränen findet ihr einige beispielhafte Missionen, auf die ihr euch für euren Herrscher begeben könntet.

QUESTS VON SOUVERÄNEN

W6 Quest

- 1 **Internationale Spionage:** Ihr versucht, einer gegnerischen Macht Informationen, Nationalsymbole oder Superwaffen zu entwenden.
- 2 **Rivalen sabotieren:** Ihr wollt einen Rivalen des Regenten schwächen oder beseitigen. Vielleicht ist es ein General, ein Erzdruide oder ein Adliger mit eigenem Thronanspruch.
- 3 **Korruption bekämpfen:** Ihr helft dem Souverän, seine Regierung zu reformieren und etablierte Laster zu beseitigen.
- 4 **Schuld vertuschen:** Der Souverän ist in eine beschämende Affäre verstrickt. Lasst die Beweise verschwinden.
- 5 **Erben prüfen:** Ihr bereitet den Erben des Souveräns auf die Herausforderungen des Throns vor.
- 6 **Verzweifelte Diplomatie:** Ihr versucht, Frieden mit einer Macht oder Organisation zu schließen, von der eure Nation ausgelöscht werden könnte.

URALTES WESEN

Wenn eine unerklärliche mächtige Wesenheit anrauscht und göttlichen Lohn gegen ein paar kleine Gefallen verspricht, ist das immer eine Lüge.

Es sei denn, ich bin es. Ich würde Euch nie belügen, werter Leser.

– TASHA

Deine Gruppe ist an die Absichten eines uralten Wesens von erheblicher Macht und großem Einfluss gebunden. Ihr könnt als Augen und Ohren der Kreatur in dieser Welt dienen und sie mit Informationen versorgen. Vielleicht agiert ihr auch als direkte Vertreter, die ihren Willen wirken. Ob ihr euch für das Arrangement entschieden habt oder durch eine List dazu verleitet wurdet: Auf die merkwürdigen Ressourcen eures Wohltäters könnt ihr euch verlassen, solange ihr seinen Zwecken dient.

ARTEN VON URALTEN WESEN

Ob düstere Drachen oder unaussprechliche Stimmen, die aus der Finsternis flüstern – uralte Wesen führen und ermächtigen Sterbliche aus ihren eigenen undurchschaubaren Gründen. Das Verhältnis deiner Gruppe zu ihrem Schutzherrn kann ein klar definierter Austausch, jedoch auch unbestimmt oder erzwungen sein.

Unabhängig von der Art des uralten Wesens gilt, dass eure Gruppe in den Genuss von Belohnungen kommt, solange sie ihre Rolle spielt.

Würfle oder wähle aus der Tabelle der uralten Wesen aus, um das Wesen zu bestimmen, dem eure Gruppe dient.

URALTE WESEN

W6 Uraltes Wesen

- 1 **Uralter Drache:** Ein uralter Drache strebt nach Wissen und Macht. Er will seinen Schatz vergrößern, und je älter er wird, desto ehrgeiziger wird er auch.
- 2 **Lich:** Ein untoter Zauberwirker von immenser Macht stellt eure Gruppe ein. Seine Interessen sind merkwürdig vielfältig und wirken gutartig. Vielleicht ist er nicht so böse, wie die konventionelle Abenteuerweisheit lehrt?
- 3 **Gebundener Unhold:** Dieser Unhold ist an einen Ort gebunden, entweder in seiner wahren Form oder als spukender Geist. Vielleicht ist er in einem Kreis unzerstörbarer Siegel gefangen oder als Geist in einer riesigen Statue versiegelt. Sein Einfluss treibt eure Gruppe an.
- 4 **Celestischer Wächter:** Ein Engel oder ein anderes mächtiges celestisches Wesen interessiert sich für eine bestimmte Region der Materiellen Ebene. Es unterhält ein Netzwerk aus sterblichen Informanten und Agenten, um seine Ziele voranzubringen.
- 5 **Der Endlose:** Diese Person hat schon viele Lebzeiten hinter sich, weil sie nicht sterben kann, jedenfalls nicht dauerhaft. Woran sie auch zugrunde geht, sie kehrt zurück. All ihre Erscheinungsformen sind lebendig und sterblich, doch ihr stehen die beachtlichen Ressourcen eines Unsterblichen zu Gebote.

DER LICHAZALIN
SPIONIERT BURG
RABENHORST AUS.



W6 Uraltes Wesen

- 6 **Urmanifestation:** Ihre Existenz entzieht sich dem Verständnis Sterblicher. Diese Manifestation existiert einfach. Es könnte sich um eine Elementarmacht der Natur handeln, die zu Bewusstsein gekommen ist und nun die Landschaft bewohnt, oder ein fremder Intellekt, der durch Hilfsmittel, Omen oder Idole spricht.

STÄRKUNGEN DURCH URALTE WESEN

Mit einem uralten Wesen als Schutzherrn erhält deine Gruppe die folgenden Stärkungen:

Ausrüstung: Das Netzwerk eures Schutzherrn hat Zugriff auf bestimmte magische Gegenstände. Gewöhnliche magische Gegenstände kannst du bei deinem Schutzherrnkontakt kaufen. Der Spielleiter bestimmt, was verfügbar ist, oder kann einen Wurf auf Gruppenintelligenz (Nachforschungen) anordnen, um zu bestimmen, ob das Netzwerk des uralten Wesens einen gewünschten Gegenstand erfolgreich aufspüren kann. Der SG für diesen Wurf ist 10 in einer Stadt, 15 in einem großen und 20 in einem kleinen Dorf. Wenn der Wurf scheitert, müssen 1W8 Tage vergehen, ehe derselbe Gegenstand wieder von dieser Gemeinschaft gesucht werden kann.

Der Spielleiter legt den Preis eines gewöhnlichen magischen Gegenstands fest oder bestimmt ihn zufällig: 2W4 x 10 GM oder halb so viel für Verbrauchsgegenstände wie Tränke oder Schriftrollen.

Forschung: Das Kontaktnetzwerk des uralten Wesens, seine riesige Sammlung von Überlieferungen oder vielleicht auch seine direkten Lehren helfen euch, verborgene Geheimnisse zu entdecken. Wenn ihr Kontakt zu eurem Schutzherrn oder seinen Vertretern aufnehmen könnt, seid ihr bei Attributswürfen im Vorteil, die ihr ausführt, um Überlieferungen im Zusammenhang mit Interessen und Einfluss eures Schutzherrn zu erforschen.

Heiligtum: Die Agenten eures Schutzherrn verfügen in einer großen Region über sichere Häuser oder andere Treffpunkte. Deine Gruppe weiß, wo diese verbündeten Enklaven zu finden sind, und kann darin kostenfrei ein einfaches Leben führen. Im Gegenzug muss die Gruppe das Heiligtum beschützen oder seine Existenz geheimhalten.

Übernatürliche Gaben: Euer Schutzherr gewährt der Gruppe eine bescheidene Menge esoterischer Macht. Ab der 5. sowie der 13. Stufe erhaltet ihr eine übernatürliche Gabe wie im Schatzkapitel des *Spielleiterhandbuchs* beschrieben. Der Spielleiter bestimmt, welche übernatürlichen Gaben verfügbar sind.

KONTAKTE URALTER WESEN

Der Organisationskontakt, der Aufgaben zuweist oder Botschaften eures Schutzherrn übermittelt, kann eine sehr praktische Person sein, ein außerweltliches Wesen oder irgendwas dazwischen. Würfelt oder wählt aus der Tabelle der Kontakte uralter Wesen aus, um zu bestimmen, wer oder was den Willen eures Schutzherrn vermittelt.

KONTAKTE URALTER WESEN

W6 Kontakt

- Dienstherr:** Ein etabliertes Mitglied einer lokalen Gesellschaft fungiert als Schnittstelle zu eurem Schutzherrn und bietet die Tarnung als legitime Anstellung. Es kann sich beispielsweise um einen Gastwirt, Ladeninhaber, Beamten oder Adligen handeln.
- Zwielichtige Gestalten:** In einem weltlichen Etablissement gibt es einen Bereich, vielleicht ein Hinterzimmer, das nur mit Losung oder Erkennungsmerkmal zu betreten ist. Dort trefft ihr euch mit zwielichtigen Agenten eures Schutzherrn.
- Magischer toter Briefkasten:** Magisch aufgezeichnete Nachrichten eures Kontakts oder Schutzherrn erscheinen an merkwürdigen Orten. Ihr seht regelmäßig an einem bestimmten Ort nach Anweisungen – vielleicht einem Spalt in einem alten Monolithen oder einem gewissen Grab.
- Visionen:** Euer Schutzherr spricht nicht über einen Mittler zu euch, sondern direkt über Träume, Omen oder Visionen. Das Wesen erscheint euch im Schlaf, übernimmt die Kontrolle über eure Träume und übermittelt euch Anweisungen, die schwierig zu ignorieren sind.
- Körperloses Echo:** Euer Kontakt tritt nicht körperlich in Erscheinung. Vielleicht ist es der Geist eines Toten, eine Wesenheit außerhalb von Raum und Zeit oder die projizierte Illusion eines Wesens, das niemals das verborgene Heiligtum eures Schutzherrn verlässt.
- Medium:** Das uralte Wesen bemächtigt sich einer gewöhnlichen Person, um durch deren Mund zu euch zu sprechen. Dieses Medium kann ein Fremder oder ein Mitglied eurer Abenteurergruppe sein.

DIENER URALTER WESEN

Bedenkt die übergeordneten Ziele eines uralten Wesens, wenn ihr bestimmt, wen euer Schutzherr wohl als Diener anheuert. In welchen Kreisen waltet das Wesen am wahrscheinlichsten? Ein mächtiger Lich würde andere ehrgeizige Zauberwirker anheuern, dazu fähige Krieger als Leibwachen. Ein Drache würde sozial begabte Diener wählen, die Einfluss auf die Entscheider der Gesellschaft haben. Überlegt, wie eure Fähigkeiten und Interessen zu denen des uralten Wesens passen oder wie ihr unwissentlich in seinen Dienst geratet.

In der Tabelle der Rollen von Dienern uralter Wesen findet ihr verschiedene Rollen, die zu den Plänen eines uralten Wesens passen, sowie die Hintergründe, die mit den Rollen häufig assoziiert sind.

ROLLEN VON DIENERN URALTER WESEN

Rolle	Hintergründe
Anhänger	Adliger, Einsiedler, Sonderling, Tempeldiener, Weiser
Infiltrator	Einsiedler, Krimineller, Scharlatan, Soldat, Straßenkind
Medium	Einsiedler, Scharlatan, Unterhaltungskünstler, Volksheld, Weiser
Schüler	Gildenhandwerker, Tempeldiener, Unterhaltungskünstler, Volksheld, Weiser
Wächter	Einsiedler, Soldat, Sonderling, Tempeldiener, Volksheld
Nachkomme	Alle

QUESTS VON URALTEN WESEN

Das Wirken von uralten Wesen bietet zwar rätselhaft, doch sie schicken ihre Diener, um auf verschiedenste Weise ihren Willen zu wirken. Diener anderer uralter Wesen versuchen, die Pläne eures Schutzherrn zu durchkreuzen, während irreführende – oder sehr vernünftige – Monsterjäger danach trachten, die Welt von ihrem Erzfeind zu befreien. Die lange Geschichte eines uralten Wesens legt ungewöhnliche und mächtige Gegner nahe.

In der Tabelle der Quests von uralten Wesen findet ihr einige beispielhafte Optionen, die euer Schutzherr von euch erwarten könnte.

QUESTS VON URALTEN WESEN

W6 Quest

- Rettung:** Ein eigensinniger Diener ist verschollen. Er sollte Informationen oder Materialien beschaffen. Ihr müsst sein Schicksal klären und ihn und seine Funde retten.
- Sabotage:** Ihr müsst einen Aspekt einer gegnerischen Organisation zerstören, entweder einen Hauptakteur töten oder einen wichtigen Gegenstand zerstören.
- Fähigkeit:** Eure besonderen Fertigkeiten sind unerlässlich, um die Komponenten eines mächtigen magischen Rituals oder Gegenstands zusammenzustellen.

W6 Quest

- 4 **Verrat:** Ein hochrangiger Scherge einer anderen mächtigen Person ist in der Position, ihren Meister zum Vorteil eures Schutzherrn zu verraten. Ihr müsst ihn überzeugen, zu eurer Organisation überzulaufen, oder ihn aus dem nunmehr feindlichen Gebiet geleiten.
- 5 **Schadensbegrenzung:** Ein respektierter Diener eures Schutzherrn – vielleicht ein Verbündeter oder Mentor eurer Gruppe – hat Verrat begangen. Womöglich ist er zu einem Rivalen übergelaufen, um ihm die Macht eures Schutzherrn anzudienen. Ihr müsst ihn jedenfalls einfangen, um die Bedrohung auszuschalten.
- 6 **Astraler Coup:** Ein mächtiger Rivale eures Schutzherrn bewahrt seine Geheimnisse in einem Gedakentresor auf der Astralebene auf. Daher kann er nicht gezwungen oder verleitet werden, sie preiszugeben, und seine Gedanken können nicht gelesen werden. Ihr müsst den Tresor finden und die tödlichen Erinnerungen des Rivalen durchreisen, um das Wissen zu finden, nach dem euer Schutzherr verlangt.

VERBRECHERSYNDIKAT

Verbrechen – wozu denn? Warum jemanden beklauen, den man auch überlisten oder in eine Kröte verwandeln kann?

– TASHA

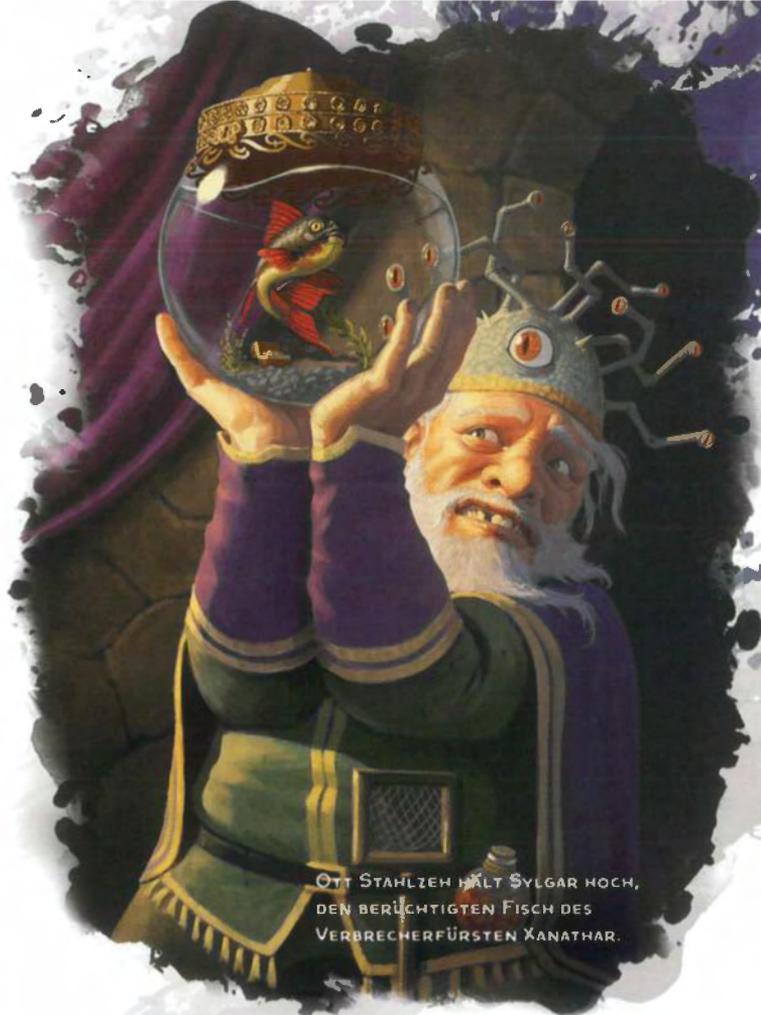
Ein kriminelles Netzwerk hat eure Gruppe angeheuert. Ihr könnt vollwertige Mitglieder sein, die einen guten Stand beim Syndikat haben, oder Neuzugänge, die sich erst noch beweisen und Vertrauen verdienen müssen. Vielleicht arbeitet eure Gruppe gegen ihren Willen für das Syndikat, weil sie einen Auftrag verdorben oder die falsche Person getötet hat – oder den falschen Familien angehört, welche sich mit skrupellosen Mächtigen angelegt haben.

ARTEN VON VERBRECHERSYNDIKATEN

Bei Verbrechersyndikaten kann es sich um die lokale Diebesgilde handeln, um ein korruptes Konsortium reicher Kaufleute, um einen Ring außerweltlicher Invasoren, die alle Gesellschaftsebenen zu finsternen Zwecken infiltrieren, und um anderes. Unabhängig von der Form geht es dem Syndikat darum, auf Kosten der Gesellschaft den Wohlstand seiner Mitglieder zu mehren.

Das Syndikat kann auch umgekehrt eine Geheimorganisation aufrechter Leute sein, die gegen böse Machtstrukturen kämpfen. Zu Verbrechersyndikaten mit heldenhaftem Einschlag zählt die Bande Gesetzloser, die dem grausamen Baron Steuern entwindet und den Erniedrigten zurückgibt, und auch der Ring hartgesottener Deserteure, der eine Invasion seiner Heimat zurückschlägt.

Würfelt oder wählt aus der Tabelle der Arten von Syndikaten aus, um zu bestimmen, welcher kriminellen Organisation ihr dient.



OTT STAHLZEH HÄLT SYLGAR HOCH, DEN BERÜCHTIGTEN FISCH DES VERBRECHERFÜRSTEN XANATHAR.

ARTEN VON SYNDIKATEN

W6 Syndikat

- 1 **Diebesgilde:** Ein zusammengewürfelter Haufen von Dieben, Spionen, Schmugglern und anderen Gaunern kontrolliert die kriminellen Aktivitäten in einer Stadt oder Region.
- 2 **Assassinengesellschaft:** Das Netzwerk lebt vom Tod. Mitglieder der Gesellschaft verfeinern ihre Fertigkeiten als Halsabschneider, Giftmischer, Leichenbeseitiger und sonstige Experten im Beenden von anderer Leute Leben. Es geht der Gesellschaft um Profit oder den Dienst an einer höheren Sache.
- 3 **Magiewaffenhändler:** Das Syndikat kontrolliert den Markt tödlicher magischer Gerätschaften. Waren und Dienstleistungen werden ebenso angeboten wie beeindruckende magische Macht für jene, die seinen Ansprüchen gerecht werden.
- 4 **Piratenflotte:** Diese Allianz von Piratenkapitänen unter einem obersten Kapitän oder Admiral folgt einem strikten Ehrenkodex. Sie tritt nur unter dem Einfluss einer äußeren Bedrohung zusammen.
- 5 **Körperfänger:** Das Syndikat besteht vorwiegend, wenn nicht komplett aus Kreaturen, die andere Leute besetzen oder verkörpern. Man will einflussreiche Mitglieder der Gesellschaft durch eigene Leute ersetzen.
- 6 **Gedankendiebe:** Diese psychischen Kriminellen infiltrieren den Verstand ihres Opfers, um Geheimnisse zu stehlen und ihre Existenz zu verschleiern.

STÄRKUNGEN DURCH VERBRECHERSYNDIKATE

Mit einem Verbrechersyndikat als Schutzherrn erhält eure Gruppe die folgenden Stärkungen:

Aufgaben: Das Syndikat bezahlt euch direkt, überträgt euch aber auch bestimmte Aufgaben für Kunden oder die Organisation. Jemand heuert das Syndikat an, um eine Aufgabe wie etwa einen Mord auszuführen, und das Syndikat gibt 85 Prozent an eure Gruppe weiter. Wenn es darum geht, das Syndikat etwa durch einen Raub zu bereichern, habt ihr das Recht, 85 Prozent der Beute zu behalten. Andere Syndikate nehmen nach Dafürhalten des Spielleiters einen Anteil höher oder geringer als 15 Prozent.

Geschäfte des Syndikats: Das Syndikat besitzt mehrere Geschäfte, die vorwiegend der Geldwäsche dienen. In solchen Geschäften bekommt ihr fünf Prozent Rabatt. Der Spielleiter entscheidet, welche Güter und Dienstleistungen verfügbar sind.

Hehlerei: Mitglieder oder Mitarbeiter eures Syndikats sind im Verkaufen gestohlener Ware geübt, und auch ihr habt Zugriff auf diese Dienstleistung. Hehlerei ist nicht nur beim Verkauf verbotener Ware nützlich, sondern auch bei teuren Gegenständen wie Kunstwerken und magischen Gegenständen. Bei magischen Gegenständen könnt ihr den Aufwand, einen Käufer zu finden – die Aktivität zwischen den Abenteuern wie im *Spielleiterhandbuch* und in *Xanathars Ratgeber für Alles* beschrieben –, an die Hehler delegieren. Wenn ihr auf die Hehler des Syndikats zurückgreift, geht ihr kein Risiko von Verrat oder ähnlichem ein, aber das Syndikat behält 20 Prozent vom Verkaufspreis als Vermittlungsgebühr.

Schmuggelware: Ihr habt Zugriff auf die Schmuggelware eures Syndikats, vielleicht Gifte oder Drogen. Ihr bekommt zwar keinen Rabatt, findet aber immer jemanden, der diese Dinge verkauft.

Sichere Häuser: Das Syndikat verfügt in einer großen Region über sichere Häuser oder andere geheime Treffpunkte. Deine Gruppe weiß, wo diese unauffälligen Enklaven zu finden sind, und kann darin kostenfrei ein armes Leben führen. Der Verrat eines sicheren Hauses, ob absichtlich oder nicht, führt dazu, dass ihr beim Syndikat in Ungnade fällt und die Einrichtungen vielleicht nicht mehr nutzen dürft.

KONTAKTE BEI VERBRECHERSYNDIKATEN

Jedes Mitglied des Syndikats hat einen Platz in der Organisation. Ihr habt einen Kontakt, der eure Beiträge handhabt, euch Aufgaben zuweist, die Marge des Syndikats einzieht und euch euren Anteil bei Auftragsarbeiten für externe Kunden auszahlt. Dieser Kontakt ist auch euer erster Ansprechpartner, wenn ihr hochrangige Mitglieder der Syndikatshierarchie erreichen müsst.

Würfelt oder wählt aus der Tabelle der Kontakte bei Syndikaten aus, um zu bestimmen, wer als Mittler eures Schutzherrn fungiert.

KONTAKTE BEI SYNDIKATEN

W6 Kontakt

- 1 **Persönlicher Mentor:** Dieses langjährige Mitglied des Syndikats hat früher einen von euch unter die Fittiche genommen und ist zu einer Elternfigur geworden.
- 2 **Cleveres Straßenkind:** Eine unverfängliche Person, vielleicht ein Bettler oder ein einfacher Arbeiter, kennt jedoch alle wichtigen Leute und teilt ihre Verbindungen mit euch.
- 3 **Ehemaliger Gesetzeshüter:** Euer Kontakt war mal (oder ist vielleicht noch) Mitglied der örtlichen Ordnungskräfte. Er kennt sich mit den Wegen der Gesetze in der Region aus und ist deswegen einigermaßen paranoid.
- 4 **Bon vivant:** Der Boss einer örtlichen Lasterhöhle – Spiel, Drogen oder andere Freuden – hilft euch, wenn er nicht von seinem ausschweifenden Lebensstil in Anspruch genommen wird.
- 5 **Verräter:** Ihr wisst, dass euer Kontakt im Syndikat Verrat begangen hat, aber er hat zu viel Einfluss, als dass ihr euch zu widersetzen wagt – noch.
- 6 **Krimineller Adel:** Nicht viele wissen, dass euer Kontakt dem örtlichen Adel, vielleicht sogar Hochadel angehört. Seine Beziehung zum Syndikat ist ein beunruhigendes Geheimnis.

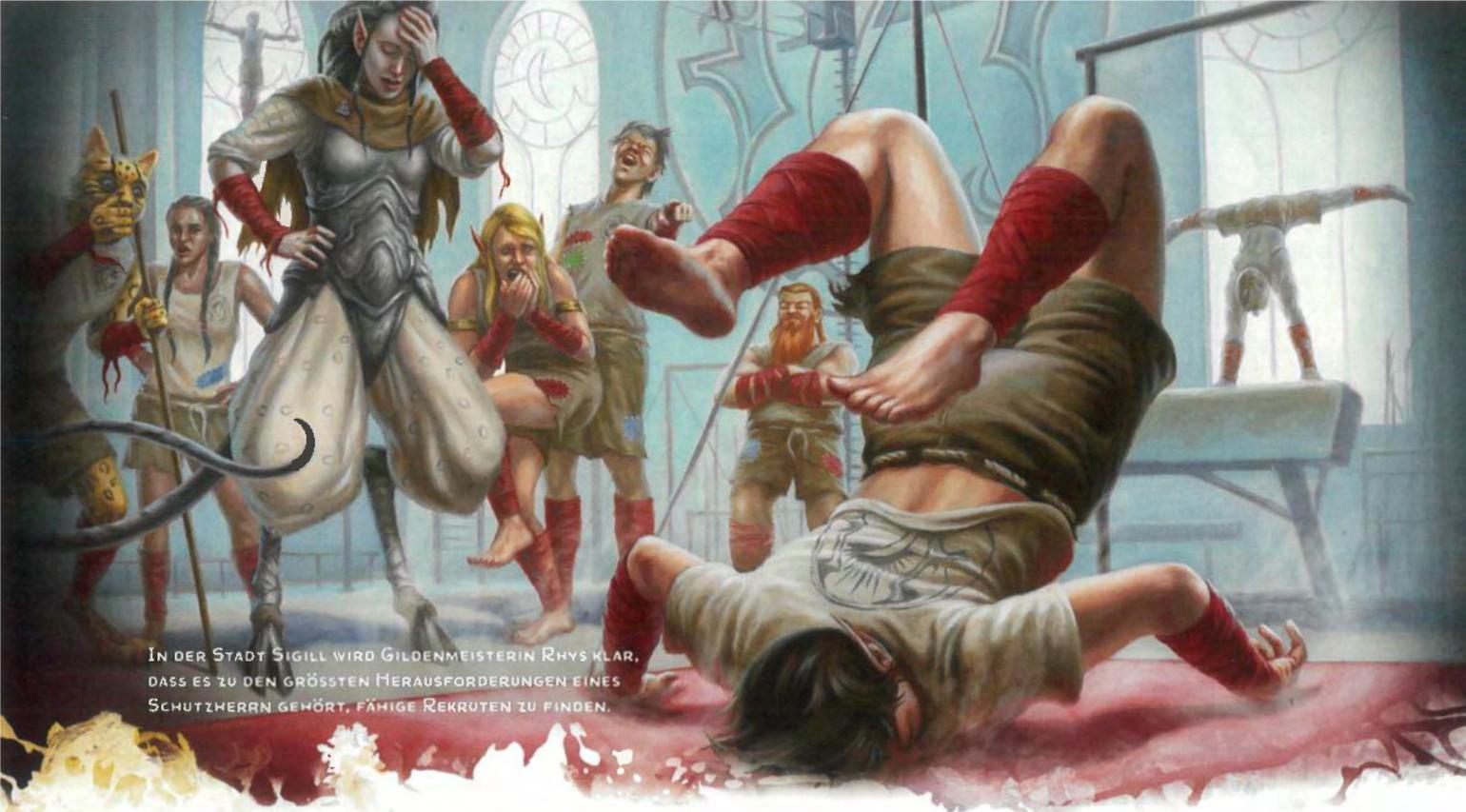
MITGLIEDER VON VERBRECHERSYNDIKATEN

Ob Gauner oder ehrgeizige Emporkömmlinge, Mitglieder von Verbrechersyndikaten streben nach Reichtum, Ruhm und Macht. Dem Syndikat geht es um Profit, und es bedient sich der Fähigkeiten aller möglichen Handlanger. Flinkheit und Einfallsreichtum sind nicht nur beim Ausbeuten ungeahnter Aussichten entscheidend, sondern auch beim Umgehen des Gesetzes. Ihr verkörpert seltene Erfahrungen und Fertigkeiten und werdet daher bei waghalsigen kriminellen Unternehmungen an vorderster Front positioniert.

Die Tabelle der Rollen von Syndikatsmitgliedern enthält Vorschläge für Positionen, die ihr innerhalb der Organisation ausfüllen könntet, sowie für Hintergründe, die häufig mit diesen assoziiert sind.

ROLLEN VON SYNDIKATSMITGLIEDERN

Rolle	Hintergründe
Einbrecher	Adliger, Krimineller, Sonderling, Straßenkind, Volksheld
Schläger	Krimineller, Seemann, Soldat, Sonderling, Unterhaltungskünstler
Hochstapler	Adliger, Krimineller, Scharlatan, Straßenkind, Tempeldiener, Unterhaltungskünstler
Tatortreiner	Adliger, Gildenhandwerker, Scharlatan, Soldat, Tempeldiener
Strippenzieher	Adliger, Krimineller, Tempeldiener, Volksheld, Weiser
Maulwurf	Alle



IN DER STADT SIGILL WIRD GILDENMEISTERIN RHYS KLAR, DASS ES ZU DEN GRÖSSTEN HERAUSFORDERUNGEN EINES SCHUTZHERRN GEHÖRT, FÄHIGE REKRUTEN ZU FINDEN.

QUESTS VON VERBRECHERSYNDIKATEN

Eure Arbeit als Syndikatsmitglieder bedeutet mehr als schlichter Straßenbetrug oder Taschendiebstahl. Leute mit euren Fertigkeiten kooperieren mit anderen, um Ziele zu erreichen, die zwar riskant sind, aber auch traumhafte Belohnungen versprechen. Das Landesgesetz ist euer ärgster Feind, doch auch andere Verbrechersyndikate fordern euch heraus – oder werden zu eurem Ziel.

In der Tabelle der Quests von Verbrechersyndikaten findet ihr die Arten von Aufgaben, die für solche Organisationen zu erledigen sind.

QUESTS VON VERBRECHERSYNDIKATEN

W6 Quest

- 1 **Beschaffung:** Ihr übernehmt Beschaffungen für das Syndikat. Ihr stiehlt wichtige Dokumente oder bereitet Orte auf eine Funktion als Versteck vor.
- 2 **Raubzüge:** Ihr plant ausgeklügelte Raubzüge, welche alle Fertigkeiten eurer Gruppe erfordern, und führt sie aus.
- 3 **Bandenkriege:** Ihr sorgt dafür, dass keine anderen Syndikate in eurem Territorium Fuß fassen.
- 4 **Regeldurchsetzung:** Ihr sorgt dafür, dass die besonders korrupten, starrsinnigen und habgierigen Mitglieder des Syndikats die Regeln und Ziele der Organisation beachten.
- 5 **Auftragsmord:** Ihr tötet berühmte Leute – die mit den zahlreichen Leibwachen und den komplexen Sicherheitssystemen, die es zu umgehen gilt.
- 6 **Mächtige stürzen:** Euer Syndikat ist kriminell, eure Methoden sind illegal, aber eure Ziele sind rechtschaffen. Ihr helft den Machtlosen gegen die Ausbeutung durch die Mächtigen.

SEIN EIGENER SCHUTZHERR SEIN

Einige Spieler finden die Vorstellung aufregender, selbst ein Verbrechersyndikat, Söldnerunternehmen, arkanes Gelehrtenkollektiv oder eine andere Organisation zu gründen, als für jemand anders zu arbeiten. Wenn du deine eigene Organisation gründest, hast du mehr Freiheiten, allerdings womöglich auf Kosten von Unterstützung und Netzwerk.

Wenn du der Boss bist, werden die Stärkungen der Organisation zu Ausgaben, um die du dich kümmern musst. Deine eigene Söldnerunternehmung erfordert beispielsweise, dass du eine Rüstkammer zur Verfügung stellen musst. Die Organisation verschafft dir Einnahmen, aber mit denen musst du den Betrieb der Organisation finanzieren.

Betreibst du deine eigene Organisation, nutzt du die Zeit zwischen den Abenteuern zum Betreiben eines Geschäfts (wie im *Spielleiterhandbuch* beschrieben), um die fortlaufenden Aktivitäten deiner Organisation zu reflektieren. Es können jeweils mehrere Charaktere an dieser Aktivität teilnehmen. Wenn du den Geschäftserfolg auswürfelst, füge ihm die Anzahl der Tage hinzu, welche die Charaktere dafür aufgewendet haben (maximal 30). Macht dein Geschäft Profit, multipliziere diesen mit 4 + Anzahl der Charaktere, die an der Aktivität zwischen den Abenteuern teilgenommen haben.

Ziehe in Erwägung, einen NSC als Ansprechpartner deiner Organisation einzustellen. Ein Sekretär, Haushofmeister oder Lehrling erledigt die Buchhaltung, während du dich auf Missionen begibst. Außerdem lässt er dir Informationen zukommen, die zu weiteren Abenteuern führen könnten!



DAS ZÄHMEN
ABYSSISCHER MACHT



DURCH EINEN MAGISCHEN
SPIEGEL HÄLT TASHA IN IHREM
LABOR RÜCKSPRACHE MIT DEM
DÄMONENFÜRST GRAZ'ZT.

KAPITEL 3

MAGISCHES SAMMELSURIMUM

MAGIE ERFÜLLT DIE WELTEN VON D&D. Zahlreiche Kreaturen des D&D-Multiversums existieren nur dank dieser magischen Wirkkräfte. Zauberwirker kanalisieren täglich magische Energien in ihren Zaubern und die übernatürliche Macht, die im Herzen magischer Artefakte pocht, lockt Abenteurer an. In diesem Kapitel geht es um die letzten zwei – Zauber und magische Gegenstände.

Zuerst werden neue Zauber vorgestellt, die Spielercharaktere und Monster wirken können. Darauf folgen einige Vorschläge, wie du die äußere Erscheinung deiner Zauber individuell anpassen kannst. Am Ende des Kapitels wird eine Reihe neuer magischer Gegenstände eingeführt, unter anderem Artefakte mit mythischen Kräften und magische Elemente, die auf Körper tätowiert werden können.

Der Spielleiter entscheidet, welche Optionen aus diesem Kapitel in einer Kampagne vorkommen, und kann sich für manche, alle oder gar keine entscheiden. Lass also deinen Spielleiter wissen, auf welche der Optionen du Lust hast.

ZAUBER

oh weh. Was ist nur mit den Zaubern „Mordenkainens großzügiges Schulterklopfen“, „Hewards heißer Luft“ und all den anderen geschehen? Ich bin sicher, dass ich die Zauber eingereicht habe, auf denen meine Verleger bestanden haben. Scheint, als wären sie in den Ebenen verlorengegangen. Schade.

– TASHA

In diesem Abschnitt findest du neue Zauber, mit denen ein Spielleiter eine Kampagne ergänzen kann, wodurch sie zauberwirkenden Spielercharakteren und Monstern zur Verfügung stehen. In der Tabelle der Zauber stehen die neuen Zauber nach Grad sortiert. Die Tabelle führt auch die Schule der Magie auf, der ein Zauber angehört, ob ein Zauber Konzentration erfordert, ob er als Ritual gewirkt werden kann und welche Klassen ihn wirken können.

Willst du Zauber aus dieser Tabelle nutzen, sprich dich mit deinem Spielleiter ab, der entscheidet, ob du alle, einige oder gar keine davon lernen kannst.

ZAUBER

Grad	Zauber	Schule	Konz.	Ritual	Klasse
0	Blitzköder	Hervorrufung	Nein	Nein	Artifizient, Hexenmeister, Magier, Zauberer
0	Dröhnende Klinge	Hervorrufung	Nein	Nein	Artifizient, Hexenmeister, Magier, Zauberer
0	Gedankensplitter	Verzauberung	Nein	Nein	Hexenmeister, Magier, Zauberer
0	Grünfeuerklinge	Hervorrufung	Nein	Nein	Artifizient, Hexenmeister, Magier, Zauberer
0	Schwertexplosion	Beschwörung	Nein	Nein	Artifizient, Hexenmeister, Magier, Zauberer
1.	Tashas ätzendes Gebräu	Hervorrufung	Ja	Nein	Artifizient, Magier, Zauberer
2.	Tashas Gedankenpeitsche	Verzauberung	Nein	Nein	Magier, Zauberer
2.	Tier beschwören	Beschwörung	Ja	Nein	Druide, Waldläufer
3.	Feenwesen beschwören	Beschwörung	Ja	Nein	Druide, Hexenmeister, Magier, Waldläufer
3.	Geistwolke	Nekromantie	Ja	Nein	Hexenmeister, Kleriker, Magier, Paladin
3.	Intellektfestung	Bannmagie	Ja	Nein	Artifizient, Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer
3.	Schattenbrut beschwören	Beschwörung	Ja	Nein	Hexenmeister, Magier
3.	Untoten beschwören	Nekromantie	Ja	Nein	Hexenmeister, Magier
4.	Aberration beschwören	Beschwörung	Ja	Nein	Hexenmeister, Magier
4.	Elementar beschwören	Beschwörung	Ja	Nein	Druide, Magier, Waldläufer
4.	Konstrukt beschwören	Beschwörung	Ja	Nein	Artifizient, Magier
5.	Celestisches Wesen beschwören	Beschwörung	Ja	Nein	Kleriker, Paladin
6.	Tashas außerweltliche Gestalt	Verwandlung	Ja	Nein	Hexenmeister, Magier, Zauberer
6.	Unhold beschwören	Beschwörung	Ja	Nein	Hexenmeister, Magier
7.	Traum vom blauen Schleier	Beschwörung	Nein	Nein	Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer
9.	Katastrophenklinge	Beschwörung	Ja	Nein	Hexenmeister, Magier, Zauberer

ZAUBERBESCHREIBUNGEN

Die Zauber sind in alphabetischer Reihenfolge angegeben.

ABERRATION BESCHWÖREN

Beschwörung 4. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G, M (ein eingelegtes Tentakel und ein Augapfel in einer Phiole mit Platinintarsie im Wert von mindestens 400 GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu einer Stunde

Du rufst eine geisterhafte Aberration herbei. Sie erscheint in einem freien Bereich, den du in Reichweite sehen kannst. Ihre physische Form nutzt die Spielwerte aus dem Wertekasten der geisterhaften Aberration. Wenn du diesen Zauber wirkst, wähle zwischen Beobachter, Slaad und Sternengezücht.

GEISTERHAFT ABERRATION

Mittelgroße Aberration

Rüstungsklasse 11 + Zaubergrad (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 40 + 10 für jeden Zaubergrad ab dem 5. Grad

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (Schweben) (Nur Betrachter)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	6 (-2)

Schadensimmunitäten Psychisch

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Tiefensprache, versteht die Sprachen, die du sprichst

Herausforderung – **Übungsbonus** Entspricht deinem Bonus

Regeneration (nur Slaad): Die Aberration gewinnt zu Beginn ihres Zuges 5 Trefferpunkte zurück, wenn sie über mindestens 1 Trefferpunkt verfügt.

Flüsternde Aura (nur Sternengezücht): Zu Beginn jedes Zuges der Aberration müssen alle Kreaturen in einem Umkreis von 1,5 Metern um sie herum einen erfolgreichen Rettungswurf auf Weisheit gegen deinen Zauberrettungswurf-SG durchführen, sonst erleiden sie 2W6 psychischen Schaden. Dies gilt nur, wenn die Aberration nicht kampfunfähig ist.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Aberration führt eine Anzahl von Angriffen aus, die der Hälfte dieses Zaubergrads entspricht (abgerundet).

Klauen (nur Slaad): Nahkampf-Waffenangriff: dein Modifikator für Zauberangriffe zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel
Treffer: 1W10 + 3 + der Hiebschaden des Zaubergrads Wenn das Ziel eine Kreatur ist, kann sie bis zum Beginn des nächsten Zuges der Aberration keine Trefferpunkte wiederherstellen.

Augenstrahl (nur Betrachter): Fernkampf-Zauberangriff: dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 45 m, eine Kreatur
Treffer: 1W8 + 3 + der psychische Schaden des Zaubergrads

Psychischer Hieb (nur Sternengezücht): Nahkampf-Zauberangriff: dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, eine Kreatur
Treffer: 1W8 + 3 + der psychische Schaden des Zaubergrads

REISEN IN ANDERE WELTEN

Die materielle Ebene umfasst unendliche Welten. Einige wie Oerth, Toril, Krynn und Eberron sind umfassend dokumentiert, aber es gibt noch unzählige andere. Du und deine Freunde haben vielleicht sogar einige D&D-Welten selbst erschaffen!

Das war nicht immer so. Verschiedene Gelehrte sprechen von einem Urzustand, einer einzigen Realität, die sie die Erste Welt nennen. Sie existierte vor dem uns bekannten Multiversum. Viele der Völker und Monster, die die Welten der materiellen Ebene bewohnen, haben dort ihren Ursprung. Nachdem die Erste Welt von einer Katastrophe erschüttert wurde, welche die darauffolgenden Welten hervorbrachte, siedelten sich die Nachfahren der ersten Elfen, Zwerge, Betrachter und anderer bekannter Kreaturen in einer Welt nach der anderen an – wie Samen, die von einem kosmischen Wind zerstreut wurden. Wenn die Überlegungen dieser großen Weisen stimmen, ist jede Welt ein Spiegelbild – und in einigen Fällen eine Verzerrung – der Ersten Welt.

Reisen zwischen diesen Welten ist selten, aber nicht unmöglich. Dies kann auf verschiedene Arten geschehen. Eine dieser Möglichkeiten nennt sich die Große Reise, eine epische Expedition voller Gefahren und Hindernisse, die es zu überwinden gilt. Die Reise findet meist an Bord eines magisch angetriebenen Fahrzeugs statt.

Eine weitere Möglichkeit ist der Traum von anderen Welten. Reisende fallen in einen tiefen Schlaf und träumen sich selbst in eine neue Welt. Der Zauber *Traum vom blauen Schleier* verwendete diese Art der Reise.

Die direkteste Methode ist der Sprung in eine andere Welt: Ein Zauberwirker wirkt *Teleportationszirkel* oder *Teleportieren* und zielt dabei auf einen bekannten Teleportationszirkel oder einen anderen Ort in einer anderen Welt.

Unabhängig von der Methode entscheidet der Spielleiter, ob du erfolgreich in einer anderen Welt landest – und wo du dort genau auftauchst.

Die Kreatur ähnelt der entsprechenden Aberration, wodurch einige ihrer Merkmale bestimmt werden (siehe Wertekasten). Die Kreatur verschwindet, wenn der Zauber endet oder ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

Die Kreatur ist mit dir und deinen Gefährten verbündet. Im Kampf nutzt die Kreatur deine Initiative und ist unmittelbar nach dir am Zug. Sie gehorcht deinen mündlichen Befehlen (erfordert keine Aktion). Befiehst du ihr nichts, führt sie die Ausweichaktion aus und vermeidet mit ihrer Bewegung Gefahren.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. oder eines höheren Grades wirkst, verwende den höheren Zaubergrad, wo immer er im Wertekasten auftaucht.

BLITZKÖDER

Zaubertrick der Hervorrufung

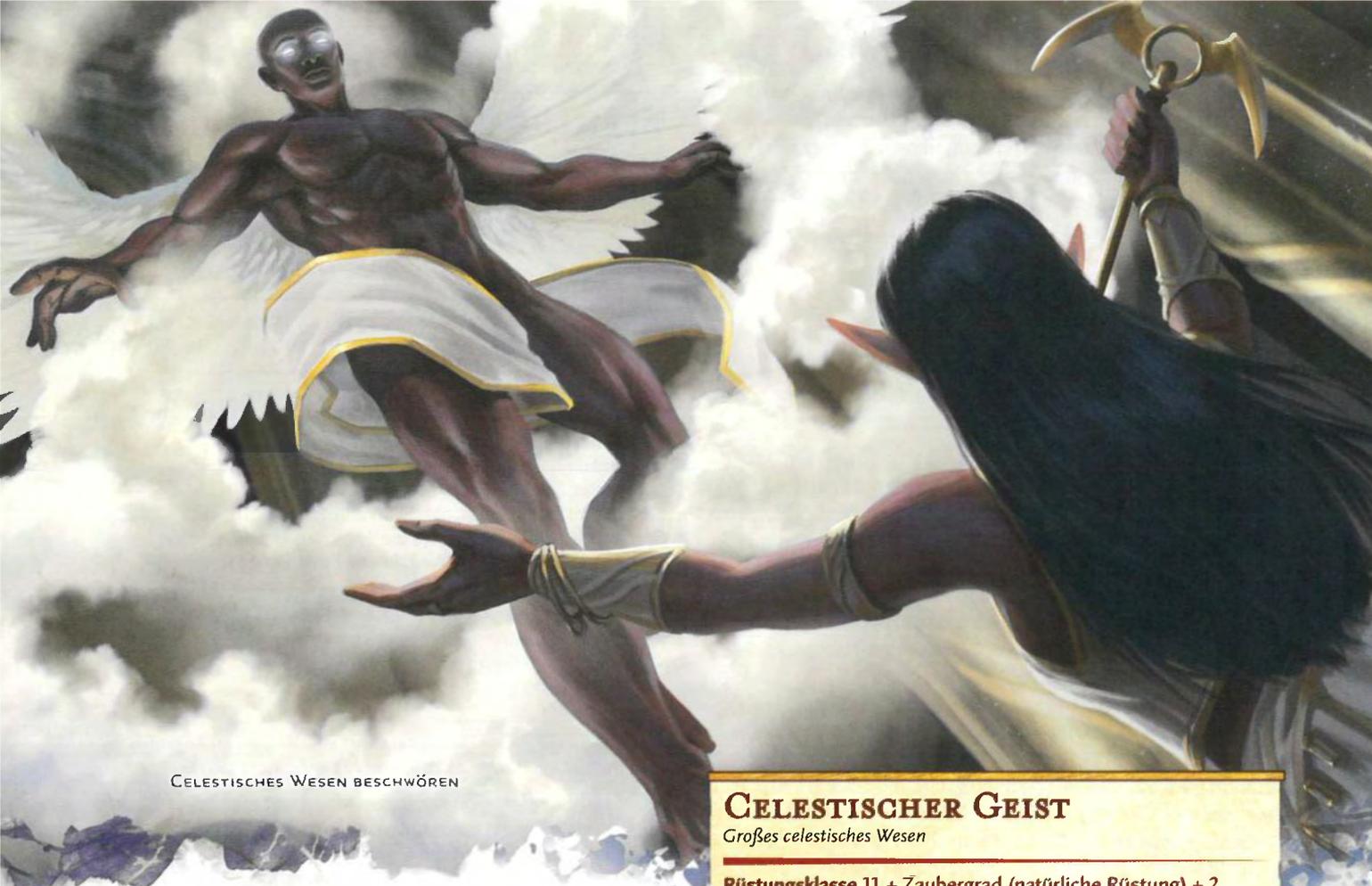
Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Selbst (Radius von 4,5 Metern)

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du lässt einen Blitzstrahl auf eine Kreatur deiner Wahl peitschen, die du innerhalb von 4,5 Metern sehen kannst. Das Ziel muss einen erfolgreichen



CELESTISCHES WESEN BESCHWÖREN

Rettungswurf auf Stärke durchführen, sonst ziehst du es bis zu drei Meter in gerader Linie an dich heran und es nimmt 1W8 Blitzschaden, falls es innerhalb von 1,5 Metern von dir landet.

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

CELESTISCHES WESEN BESCHWÖREN

Beschwörung 5. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G, M (eine goldene Reliquie im Wert von mindestens 500 GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu einer Stunde

Du rufst einen celestischen Geist herbei. Er erscheint in engelsgleicher Gestalt in einem freien Bereich, den du in Reichweite sehen kannst. Seine physische Form nutzt die Spielwerte aus dem Wertekasten des celestischen Geists. Wenn du diesen Zauber wirkst, wähle zwischen Rächer und Verteidiger. Deine Wahl bestimmt den Angriff, den die Kreatur zufolge ihres Wertekasten ausführen kann. Die Kreatur verschwindet, wenn der Zauber endet oder ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

Die Kreatur ist mit dir und deinen Gefährten verbündet. Im Kampf nutzt die Kreatur deine Initiative und ist unmittelbar nach dir am Zug. Sie gehorcht deinen mündlichen Befehlen (erfordert keine Aktion).

CELESTISCHER GEIST

Großes celestisches Wesen

Rüstungsklasse 11 + Zaubergrad (natürliche Rüstung) + 2 (nur Verteidiger)

Trefferpunkte 40 + 10 für jeden Zaubergrad ab dem 6. Grad

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Schadensresistenzen Gleißender Schaden

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Celestisch, versteht die Sprachen, die du sprichst

Herausforderung – **Übungsbonus** Entspricht deinem Bonus

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Das celestische Wesen führt eine Anzahl von Angriffen aus, die der Hälfte dieses Zaubergrads entspricht (abgerundet).

Gleißender Bogen (nur Rächer): Fernkampf-Waffenangriff: dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel **Treffer:** 2W6 + 2 + der gleißende Schaden des Zaubergrads

Gleißender Streitkolben (nur Verteidiger): Nahkampf-Waffenangriff: dein Modifikator für Zauberangriffe zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel **Treffer:** 1W10 + 3 + der Zaubergrad gleißender Schaden. Das celestische Wesen kann sich selbst oder eine andere Kreatur in Sichtweite innerhalb von drei Metern um das Ziel auswählen. Die gewählte Kreatur erleidet 1W10 temporäre Trefferpunkte.

Heilende Berührung (1/Tag): Die celestische Kreatur berührt eine andere Kreatur. Das Ziel erleidet auf magische Weise Trefferpunkte zurück, die 2W8 + dem Zaubergrad entsprechen.

Befehlst du ihr nichts, führt sie die Ausweichaktion aus und vermeidet mit ihrer Bewegung Gefahren.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. oder eines höheren Grades wirkst, verwende den höheren Zaubergrad, wo immer er im Wertekasten auftaucht.

DRÖHNENDE KLINGE

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Selbst (Radius von 1,5 Metern)

Komponenten: G, M (eine Nahkampfwaffe im Wert von mindestens 1 SM)

Wirkungsdauer: Eine Runde

Du schwingst die Klinge, die du zum Zauberwirken genutzt hast, und greifst damit eine Kreatur in 1,5 Metern Reichweite an. Bei einem Treffer erleidet das Ziel den für die Waffe üblichen Schaden. Zusätzlich wird es bis zu Beginn deines nächsten Zuges von einer dröhnenden Energie ummantelt. Bewegt sich das Ziel bis dahin absichtlich mehr als 1,5 Meter, erleidet es 1W8 Schallschaden und der Zauber endet.

Erreichst du bestimmte Stufen, steigt der Schaden dieses Zaubers. Ab der 5. Stufe verursachst du mit dem Nahkampfangriff bei einem Treffer 1W8 zusätzlichen Schallschaden und der Schaden, den das Ziel erleidet, wenn es sich bewegt, steigt auf 2W8. Beide Schadenswürfe steigen ab der 11. Stufe um 1W8 (2W8 und 3W8) und erneut ab der 17. Stufe (3W8 und 4W8).

ELEMENTAR BESCHWÖREN

Beschwörung 4. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G, M (Luft, ein Kiesel, Asche und Wasser in einer Phiole mit Goldintarsie im Wert von mindestens 400 GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu einer Stunde

Du rufst einen Elementargeist herbei. Er erscheint in einem freien Bereich, den du in Reichweite sehen kannst. Seine physische Form nutzt die Spielwerte aus dem Wertekasten des Elementargeists. Wenn du diesen Zauber wirkst, entscheide dich für ein Element: Erde, Feuer, Luft oder Wasser. Die Kreatur ähnelt einer zweibeinigen, vom gewählten Element umhüllten Gestalt, wodurch einige ihrer Merkmale bestimmt werden (siehe Wertekasten). Die Kreatur verschwindet, wenn der Zauber endet oder ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

Die Kreatur ist mit dir und deinen Gefährten verbündet. Im Kampf nutzt die Kreatur deine Initiative und ist unmittelbar nach dir am Zug. Sie gehorcht deinen mündlichen Befehlen (erfordert keine Aktion). Befehlst du ihr nichts, führt sie die Ausweichaktion aus und vermeidet mit ihrer Bewegung Gefahren.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. oder eines höheren Grades wirkst, verwende den höheren Zaubergrad, wo immer er im Wertekasten auftaucht.

ELEMENTARGEIST

Mittelgroßer Elementar

Rüstungsklasse 11 + Zaubergrad (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 50 + 10 für jeden Zaubergrad ab dem 5. Grad

Bewegungsrate 12 m, Graben 12 m (nur Erde), Fliegen 12 m (Schweben) (nur Luft), Schwimmen 12 m (nur Wasser)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	16 (+3)

Schadensresistenzen Säure (nur Wasser), Blitz und Schall (nur Luft), Stichschaden und Hiebsschaden (nur Erde)

Schadensimmunitäten Gift, Feuerschaden (nur Feuer)

Zustandsimmunitäten Bewusstlos, Erschöpft, Gelähmt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Urtümlich, versteht die Sprachen, die du sprichst

Herausforderung – **Übungsbonus** Entspricht deinem Bonus

Amorphe Gestalt (nur Feuer, Luft und Wasser): Der Elementar kann sich durch einen engen Bereich mit einer Breite von nur 2,5 Zentimetern bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Elementar führt eine Anzahl an Angriffen aus, die der Hälfte dieses Zaubergrades entspricht (abgerundet).

Hieb: Nahkampf-Waffenangriff: dein Modifikator für Zauberangriffe zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel **Treffer:** 1W10 + 4 + der Wuchtschaden (nur Erde, Luft und Wasser) oder Feuerschaden (nur Feuer) des Zaubergrades

FEENWESEN BESCHWÖREN

Beschwörung 3. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G, M (eine vergoldete Blume im Wert von mindestens 300 GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu einer Stunde

Du rufst einen Feengeist herbei. Er erscheint in einem freien Bereich, den du in Reichweite sehen kannst. Seine physische Form nutzt die Spielwerte aus dem Wertekasten des Feengeists. Wenn du diesen Zauber wirkst, entscheide dich für eine Stimmung: Heiter, Trickreich oder Wütend. Die Kreatur ähnelt einem Feenwesen deiner Wahl, das die entsprechende Stimmung verkörpert, wodurch eins ihrer Merkmale bestimmt wird (siehe Wertekasten). Die Kreatur verschwindet, wenn der Zauber endet oder ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

Die Kreatur ist mit dir und deinen Gefährten verbündet. Im Kampf nutzt die Kreatur deine Initiative und ist unmittelbar nach dir am Zug. Sie gehorcht deinen mündlichen Befehlen (erfordert keine Aktion). Befehlst du ihr nichts, führt sie die Ausweichaktion aus und vermeidet mit ihrer Bewegung Gefahren.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, verwende den höheren Zaubergrad, wo immer er im Wertekasten auftaucht.



GEDANKENSPLITTER

FEENGEIST

Kleines Feenwesen

Rüstungsklasse 12 + Zaubergrad (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 30 + 10 für jeden Zaubergrad ab dem 4. Grad
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Zustandsimmunitäten Bezaubert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Sylvanisch, versteht die Sprachen, die du sprichst
Herausforderung – **Übungsbonus** Entspricht deinem Bonus

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Das Feenwesen führt eine Anzahl von Angriffen aus, die der Hälfte dieses Zaubergrads entspricht (abgerundet).

Kurzschwert: Nahkampf-Waffenangriff: dein Modifikator für Zauberangriffe zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel **Treffer:** 1W6 + 3 + der Stichschaden des Zaubergrads + 1W6 Energieschaden

BONUSAKTIONEN

Feenschritt: Das Feenwesen teleportiert sich bis zu neun Meter weit in einen nicht besetzten Bereich, den es sehen kann. Dann tritt einer der folgenden Effekte auf, der auf der gewählten Stimmung des Feenwesens beruht:

Heiter: Das Feenwesen kann eine Kreatur in seiner Sichtweite innerhalb von drei Metern zu einem Rettungswurf auf Weisheit gegen deinen Zauberrettungswurf-SG zwingen. Wenn der Rettungswurf nicht gelingt, ist das Ziel eine Minute lang – oder bis das Ziel Schaden erleidet – von dir und dem Feenwesen bezaubert.

Trickreich: Das Feenwesen kann 1,5 Meter von ihm entfernt einen würfelförmigen Bereich von 1,5 Metern mit magischer Dunkelheit füllen. Diese dauert bis zum Ende seines nächsten Zuges an.

Wütend: Das Feenwesen ist bei seinem nächsten Angriffswurf vor dem Ende seines Zuges im Vorteil.

GEDANKENSPLITTER

Zaubertrick der Verzauberungsmagie

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Eine Runde

Du treibst einen verstörenden Splitter psychischer Energie in den Geist einer Kreatur, die du in Reichweite sehen kannst. Das Ziel muss einen erfolgreichen Rettungswurf auf Intelligenz durchführen, sonst nimmt es 1W6 psychischen Schaden und muss 1W4 von seinem nächsten Rettungswurf vor Ende deines nächsten Zuges abziehen.

Erreichst du bestimmte Stufen, steigt der Schaden dieses Zaubers um 1W6: 5. Stufe (2W6), 11. Stufe (3W6) und 17. Stufe (4W6).

GEISTWOLKE

Nekromantiezauber 3. Grades

Zeitaufwand: Eine Bonusaktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu einer Minute

Du rufst Geister der Toten herbei, die für die Wirkungsdauer des Zaubers um dich herumflattern. Die Geister sind immateriell und unverwundbar.

Bis der Zauber endet,fügst du Kreaturen, die du innerhalb von drei Metern mit einem Angriff triffst, 1W8 zusätzlichen Schaden zu. Die Schadensart ist gleißend, kalt oder nekrotisch (deine Wahl beim Wirken des Zaubers). Kreaturen, die diesen Schaden erleiden, können bis zu Beginn deines nächsten Zuges keine Trefferpunkte regenerieren.

Außerdem kannst du die Bewegungsrate jeglicher Kreatur, die du sehen kannst und die ihren Zug innerhalb von drei Metern von dir beginnt, bis zum Beginn deines nächsten Zuges um drei Meter reduzieren.

Auf höheren Grad: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz des 4. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden alle zwei Grade über den 3. hinaus um 1W8.

GRÜNFEUERKLINGE

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Selbst (Radius von 1,5 Metern)

Komponenten: G, M (eine Nahkampfwaffe im Wert von mindestens 1 SM)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du schwingst die Klinge, die du zum Zauberwirken genutzt hast, und greifst damit eine Kreatur in 1,5 Metern Reichweite an. Bei einem Treffer erleidet das Ziel den für die Waffe üblichen Schaden. Zusätzlich kannst du grüne Flammen vom Ziel auf eine andere Kreatur springen

lassen, die du innerhalb von 1,5 Metern deines Ziels siehst. Die zweite Kreatur erleidet Feuerschaden in Höhe deines Zauberwirken-Attributsmodifikators.

Erreichst du bestimmte Stufen, steigt der Schaden dieses Zaubers. Ab der 5. Stufe verursachst du mit dem Nahkampfangriff bei einem Treffer 1W8 zusätzlichen Feuerschaden und der Feuerschaden, den die zweite Kreatur erleidet, erhöht sich auf 1W8 + deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator. Beide Schadenswürfe steigen ab der 11. Stufe um 1W8 (2W8 und 2W8) und erneut ab der 17. Stufe (3W8 und 3W8).

INTELLEKTFESTUNG

Bannzauber 3. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Neun Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu einer Stunde

Du oder eine bereitwillige Kreatur, die du in Reichweite sehen kannst, ist für die Wirkungsdauer resistent gegen psychischen Schaden sowie bei Rettungswürfen auf Charisma, Intelligenz und Weisheit im Vorteil.

Auf höheren Grad: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz 4. Grades oder höher nutzt, kannst du für jeden Grad über dem 3. Grad eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen. Die Kreaturen müssen sich innerhalb von neun Metern voneinander befinden, wenn du sie als Ziel wählst.

INTELLEKTFESTUNG



KATASTROPHENKLINGE

Beschwörung 9. Grades

Zeitaufwand: Eine Bonusaktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu einer Minute

Du erzeugst einen klingenförmigen Riss von etwa einem Meter Länge durch die planaren Ebenen in einem freien Bereich, den du in Reichweite sehen kannst.

Die Klinge bleibt für die Länge der Wirkungsdauer bestehen. Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du mit der Klinge bis zu zwei Nahkampf-Zauberangriffe gegen Kreaturen, lose Gegenstände oder Strukturen im Radius von 1,5 Metern um die Klinge ausführen. Triffst du, erleidet das Ziel 4W12 Energieschaden.

Der Angriff ist ein kritischer Treffer, wenn du mit dem W20 mindestens eine 18 wirfst. Bei einem kritischen Treffer verursacht die Klinge zusätzlichen Energieschaden in Höhe von 8W12 – insgesamt also 12W12 Energieschaden.

In deinem Zug kannst du die Klinge als Bonusaktion um bis zu neun Meter in einen freien Bereich, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst, bewegen und dort zwei weitere Nahkampf-Zauberangriffe mit ihr durchführen.

Die Klinge kann unbedenklich jegliche Barriere passieren, sogar eine Energiewand.

KONSTRUKT BESCHWÖREN

Beschwörung 4. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G, M (ein verzierter Stein und eine metallene Schatulle im Wert von mindestens 400 GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu einer Stunde

Du rufst den Geist eines Konstrukts herbei. Er erscheint in einem freien Bereich, den du in Reichweite sehen kannst. Seine physische Form nutzt die Spielwerte aus dem Wertekasten des Konstruktgeists. Wenn du diesen Zauber wirkst, entscheide dich für ein Material: Lehm, Eisen oder Stein. Die Kreatur ähnelt einem Golem oder Modron (deine Entscheidung) aus dem gewähltem Material, wodurch einige ihrer Merkmale bestimmt werden (siehe Wertekasten). Die Kreatur verschwindet, wenn der Zauber endet oder ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

Die Kreatur ist mit dir und deinen Gefährten verbündet. Im Kampf nutzt die Kreatur deine Initiative und ist unmittelbar nach dir am Zug. Sie gehorcht deinen mündlichen Befehlen (erfordert keine Aktion). Befiehst du ihr nichts, führt sie die Ausweichaktion aus und vermeidet mit ihrer Bewegung Gefahren.

Auf höheren Grad: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, verwende den höheren Zaubergrad, wo immer er im Wertekasten auftaucht.

KONSTRUKTGEIST

Mittelgroßes Konstrukt

Rüstungsklasse 13 + Zaubergrad (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 40 + 15 für jeden Zaubergrad ab dem 4. Grad

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)

Schadensresistenzen Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, Erschöpfung, Kampfunfähig, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht die Sprachen, die du sprichst

Herausforderung – **Übungsbonus** Entspricht deinem Bonus

Erhitzter Körper (nur Metall): Eine Kreatur, die das Konstrukt berührt oder es mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich innerhalb von 1,5 Metern von ihm befindet, erleidet 1W10 Feuerschaden.

Steinerne Lethargie (nur Stein): Wenn eine Kreatur in Sichtweite des Konstrukts ihren Zug innerhalb von drei Metern um das Konstrukt beginnt, kann das Konstrukt sie zu einem Rettungswurf auf Weisheit gegen deinen Zauberrettungswurf-SG zwingen. Bei einem Misserfolg kann das Ziel keine Reaktionen verwenden und seine Bewegungsrate ist bis zum Beginn seines nächsten Zuges halbiert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Das Konstrukt führt eine Anzahl von Angriffen aus, die der Hälfte dieses Zaubergrads entspricht (abgerundet).

Hieb: Nahkampf-Waffenangriff: dein Modifikator für Zauberangriffe zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel **Treffer:** 1W8 + 4 + der Wuchtschaden des Zaubergrads

REAKTIONEN

Berserkerpeitsche (nur Ton): Wenn das Konstrukt Schaden erleidet, führt es einen Hiebangriff gegen eine zufällige Kreatur innerhalb von 1,5 Metern Reichweite aus. Wenn sich keine Kreatur in Reichweite befindet, bewegt sich das Konstrukt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate auf einen Feind in Sichtweite zu, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

SCHATTENBRUT BESCHWÖREN

Beschwörung 3. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G, M (in einen Edelstein eingeschlossene Tränen im Wert von mindestens 300 GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu einer Stunde

Du rufst einen schattenhaften Geist herbei. Er erscheint in einem freien Bereich, den du in Reichweite sehen kannst. Seine physische Form nutzt die Spielwerte aus dem Wertekasten des Schattengeists. Wenn du diesen Zauber wirkst, entscheide dich für ein Gefühl: Furcht, Raserei oder Verzweiflung. Die Kreatur nimmt



SCHATTENBRUT BESCHWÖREN

eine unförmige, zweibeinige Gestalt an, die das von dir gewählte Gefühl verkörpert, wodurch einige ihrer Merkmale bestimmt werden (siehe Wertekasten). Die Kreatur verschwindet, wenn der Zauber endet oder ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

Die Kreatur ist mit dir und deinen Gefährten verbündet. Im Kampf nutzt die Kreatur deine Initiative und ist unmittelbar nach dir am Zug. Sie gehorcht deinen mündlichen Befehlen (erfordert keine Aktion). Befehlst du ihr nichts, führt sie die Ausweichaktion aus und vermeidet mit ihrer Bewegung Gefahren.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, verwende den höheren Zaubergrad, wo immer er im Wertekasten auftaucht.

SCHWERTEXPLOSION

Zaubertrick der Beschörung

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Selbst (Radius von 1,5 Metern)

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Für einen Moment fegt eine Schar spektraler Klingen in Kreisform um dich herum. Alle Kreaturen innerhalb von 1,5 Metern müssen einen Rettungswurf auf

Geschicklichkeit ausführen, ansonsten erleiden sie 1W6 Energieschaden.

Der Schaden des Zaubers steigt um je 1W6, wenn du die 5. Stufe (2W6), 11. Stufe (3W6) und 17. Stufe (4W6) erreichst.

TASHAS ÄTZENDES GEBRÄU

Hervorrufung 1. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: Selbst (Linie von neun Metern)

Komponenten: V, G, M (ein Stück verfaultes Essen)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu einer Minute

Von dir aus spritzt ein neun Meter langer und 1,5 Meter breiter Säurestrahl in eine Richtung deiner Wahl. Alle Kreaturen in der Ziellinie müssen einen erfolgreichen Rettungswurf auf Geschicklichkeit ausführen, sonst sind sie für die Wirkungsdauer des Zaubers mit Säure bedeckt. Kreaturen können die Säure als Aktion von sich oder anderen abschrubben oder abwaschen. Eine mit Säure bedeckte Kreatur nimmt zu Beginn jedes ihrer Züge 2W4 Säureschaden.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber wirkst, indem du einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher nutzt, steigt der Schaden für jeden Grad über dem 1. Grad um 2W4.

SCHATTENGEIST

Mittelgroße Monstrosität

Rüstungsklasse 11 + Zaubergrad (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 35 + 15 für jeden Zaubergrad ab dem 4. Grad
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	16 (+3)

Schadensresistenzen Nekrotisch
Zustandsimmunitäten Verängstigt
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht die Sprachen, die du sprichst
Herausforderung – **Übungsbonus** Entspricht deinem Bonus

Terror-Raserei (nur Wut): Der Geist ist bei Angriffswürfen gegen verängstigte Kreaturen im Vorteil.

Gewicht des Kummers (nur Verzweiflung): Die Bewegungsrate jeder Kreatur (außer dir), die ihren Zug innerhalb von 1,5 Metern um den Geist beginnt, ist bis zum Beginn des nächsten Zuges dieser Kreatur um sechs Meter verringert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Geist führt eine Anzahl von Angriffen aus, die der Hälfte dieses Zaubergrads entspricht (abgerundet).

Schauriges Zerreißen: Nahkampf-Waffenangriff: dein Modifikator für Zauberangriffe zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel **Treffer:** 1W12 + 3 + der Kälteschaden des Zaubergrads

Schrecklicher Schrei (1/Tag): Der Geist stößt einen Schrei aus. Jede Kreatur in einem Umkreis von neun Metern muss einen erfolgreichen Rettungswurf auf Weisheit gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ablegen. Andernfalls ist sie eine Minute lang von dem Geist verängstigt. Die verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

BONUSAKTIONEN

Heimlicher Schatten (nur Furcht): Bei dämmerigem Licht oder Dunkelheit führt der Geist die Aktion Verstecken aus.

TASHAS AUSSERWELTLICHE GESTALT

Verwandlung 6. Grades

Zeitaufwand: Eine Bonusaktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (ein Gegenstand, in den ein Symbol der äußeren Ebenen eingraviert ist, im Wert von mindestens 500 GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu einer Minute

Du sprichst eine Beschwörungsformel, um von der Magie der unteren oder oberen Ebenen zu zehren (du wählst) und um dich zu verwandeln. Bis der Zauber endet, verschaffst du dir folgende Vorzüge:

- Du bist immun gegen Feuer- und Giftschaden (untere Ebenen) oder gegen gleißenden und nekrotischen Schaden (obere Ebenen).
- Du bist immun gegen den Zustand Vergiftet (untere Ebenen) oder gegen den Zustand Bezaubert (obere Ebenen).

- Aus deinem Rücken wachsen spektrale Flügel und geben dir eine Flugbewegungsrate von zwölf Metern.
- Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine RK.
- All deine Waffenangriffe werden zu magischen Angriffen. Wenn du mit einer Waffe angreiffst, kannst du für Angriffs- und Schadenswürfe deinen Zauberwirken-Attributsmodifikator statt deines Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikators verwenden.
- Wenn du in deinem Zug die Angriffsaktion wählst, kannst du zweimal statt einmal angreifen. Ignoriere diesen Vorzug, wenn du bereits ein Merkmal wie Zusätzlicher Angriff nutzt, das es dir ermöglicht, bei einer Angriffsaktion öfter als einmal anzugreifen.

TASHAS GEDANKENPEITSCHER

Verzauberung 2. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Eine Runde

Du peitschst eine andere Kreatur psychisch, die du in Reichweite sehen kannst. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Intelligenz ausführen. Bei Misserfolg nimmt es 3W6 psychischen Schaden und kann bis zum Ende seines nächsten Zuges keine Reaktion ausführen. Außerdem kann es in seinem nächsten Zug nur entweder eine Bewegung, eine Aktion oder eine Bonusaktion ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf nimmt das Ziel die Hälfte des erwürfelten Schadens und erleidet keinen der anderen Effekte.

Auf höheren Grad: Wenn du diesen Spruch mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, kannst du für jeden Grad über den 2. hinaus eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen. Die Kreaturen müssen sich innerhalb von neun Metern voneinander befinden, wenn du sie als Ziel wählst.

TIER BESCHWÖREN

Beschwörung 2. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Feder, ein Fellbüschel und ein Fischschwanz in einer vergoldeten Eichel im Wert von mindestens 200 GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu einer Stunde

Du rufst einen Tiergeist herbei. Er erscheint in einem freien Bereich, den du in Reichweite sehen kannst. Seine physische Form nutzt die Spielwerte aus dem Wertekasten der Geist der Bestie. Wenn du diesen Zauber wirkst, wähle eine folgender Umgebungen: Land, Luft oder Wasser. Die Kreatur ähnelt einem Tier, das in dieser Umgebung zu Hause ist, wodurch einige ihrer Merkmale bestimmt werden (siehe Wertekasten). Die Kreatur verschwindet, wenn der Zauber endet oder ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

Die Kreatur ist mit dir und deinen Gefährten verbündet. Im Kampf nutzt die Kreatur deine Initiative und ist unmittelbar nach dir am Zug. Sie gehorcht deinen mündlichen Befehlen (erfordert keine Aktion).



TIERGEIST

Kleines Tier

Rüstungsklasse 11 + Zaubergrad (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 20 (nur Luft) oder 30 (nur Land und Wasser) + 5 für jeden Zaubergrad ab dem 3. Grad

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m (nur Land), Fliegen 18 m (nur Luft), Schwimmen 9 m (nur Wasser)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	14 (+2)	5 (-3)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12

Sprachen Versteht die Sprachen, die du sprichst

Herausforderung – **Übungsbonus** Entspricht deinem Bonus

Rudeltaktik (nur Land und Wasser): Das Tier ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeter, der nicht kampfunfähig ist, innerhalb von 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Vorbeifliegen (nur Luft): Das Tier provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn es die Reichweite eines Feindes verlässt.

Wasser atmen (nur Wasser): Das Tier kann nur unter Wasser atmen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Das Tier führt eine Anzahl von Angriffen aus, die der Hälfte dieses Zaubergrads entspricht (abgerundet).

Zerfleischen: Nahkampf-Waffenangriff: dein Modifikator für Zauberangriffe zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel **Treffer:** 1W8 + 4 + der Stichschaden des Zaubergrads

Befiehst du ihr nichts, führt sie die Ausweichaktion aus und vermeidet mit ihrer Bewegung Gefahren.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. oder eines höheren Grades wirkst, verwende den höheren Zaubergrad, wo immer er im Wertekasten auftaucht.

TRAUM VOM BLAUEN SCHLEIER

Beschwörung 7. Grades

Zeitaufwand: Zehn Minuten

Reichweite: Sechs Meter

Komponenten: V, G, M (ein magischer Gegenstand oder eine bereitwillige Kreatur der Zielwelt)

Wirkungsdauer: Sechs Stunden

Du und bis zu acht bereitwillige Kreaturen in Reichweite verlieren für die Wirkungsdauer des Zaubers das Bewusstsein und erfahren Visionen einer anderen Welt der materiellen Ebene wie Oerth, Toril, Krynn oder Eberron. Erreicht der Zauber das Ende seiner Gesamtwirkungsdauer, schließt jede eurer Visionen damit ab, dass ihr einen geheimnisvollen blauen Vorhang findet und zur Seite zieht. In diesem Fall endet der Zauber damit, dass ihr geistig und körperlich in die Welt aus den Visionen transportiert werdet.

Um diesen Zauber wirken zu können, musst du über einen magischen Gegenstand aus der Welt verfügen, die du erreichen willst. Außerdem musst du dir über die Existenz der Welt bewusst sein, selbst wenn du

ihren Namen nicht kennst. Deine Reiseziel in der anderen Welt befindet sich an einem sicheren Ort innerhalb 1,6 Kilometer von dort, wo der magische Gegenstand hergestellt wurde. Alternativ kannst du den Zauber mit Hilfe einer mitreisenden Kreatur wirken, die in der anderen Welt geboren wurde. In diesem Fall befindet sich euer Reiseziel an einem sicheren Ort innerhalb 1,6 Kilometer vom Geburtsort dieser Kreatur.

Der Zauber bricht für Kreaturen, die Schaden erleiden, früher ab. In diesem Fall werden sie nicht transportiert. Erleidest du Schaden, bricht der Zauber für alle beteiligten Kreaturen ab und niemand von euch wird transportiert.

UNHOLD BESCHWÖREN

Beschwörung 6. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G, M (Blut eines Humanoiden in einer Rubinphiole im Wert von mindestens 600 GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu einer Stunde

Du rufst einen Unholdgeist herbei. Er erscheint in einem freien Bereich, den du in Reichweite sehen kannst. Seine physische Form nutzt die Spielwerte aus dem Wertekasten Unholdgeist. Wenn du diesen Zauber wirkst, wähle zwischen Dämon, Teufel und Yugoloth. Die Kreatur ähnelt einem Unhold des von dir gewählten Typs, wodurch einige ihrer Merkmale bestimmt werden (siehe Wertekasten). Die Kreatur verschwindet, wenn der Zauber endet oder ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

Die Kreatur ist mit dir und deinen Gefährten verbündet. Im Kampf nutzt die Kreatur deine Initiative und ist unmittelbar nach dir am Zug. Sie gehorcht deinen mündlichen Befehlen (erfordert keine Aktion). Befiehst du ihr nichts, führt sie die Ausweichaktion aus und vermeidet mit ihrer Bewegung Gefahren.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. oder eines höheren Grades wirkst, verwende den höheren Zaubergrad, wo immer er im Wertekasten auftaucht.

UNTOTEN BESCHWÖREN

Nekromantiezauber 3. Grades

Zeitaufwand: Eine Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G, M (ein vergoldeter Schädel im Wert von mindestens 300 GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu einer Stunde

Du rufst einen untoten Geist herbei. Er erscheint in einem freien Bereich, den du in Reichweite sehen kannst. Seine physische Form nutzt die Spielwerte aus dem Wertekasten des untoten Geists. Wenn du diesen Zauber wirkst, wähle eine folgender Gestalten für die Kreatur: Geisterhaft, Skelett oder Verwesend. Der Geist ähnelt einem Untoten in der von dir gewählten Gestalt, wodurch einige seiner Merkmale bestimmt werden (siehe Wertekasten). Die Kreatur verschwindet, wenn der Zauber endet oder ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

Die Kreatur ist mit dir und deinen Gefährten verbündet. Im Kampf nutzt die Kreatur deine Initiative und ist unmittelbar nach dir am Zug. Sie gehorcht deinen mündlichen Befehlen (erfordert keine Aktion). Befiehst du ihr nichts, führt sie die Ausweichaktion aus und vermeidet mit ihrer Bewegung Gefahren.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. oder eines höheren Grades wirkst, verwende den höheren Zaubergrad, wo immer er im Wertekasten auftaucht.

UNHOLDGEIST

Großer Unhold

Rüstungsklasse 12 + Zaubergrad (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 50 (nur Dämon) oder 40 (nur Teufel) oder 60 (nur Yugoloth) + 15 für jeden Zaubergrad ab dem 7. Grad

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m (nur Dämon), Fliegen 18 m (nur Teufel)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Schadensresistenzen Feuer

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Abyssisch, Infernalisches, Telepathie 18 m

Herausforderung – **Übungsbonus** Entspricht deinem Bonus

Magieresistenz: Der Unhold ist bei Rettungswürfen gegen Zauber oder andere magische Effekte im Vorteil.

Teufelsicht (nur Teufel): Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Unholds nicht.

Todeskampf (nur Dämon): Wenn die Trefferpunkte des Unholds auf 0 fallen oder der Zauber endet, explodiert der Unhold. Jede Kreatur in einem Umkreis von drei Metern muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen deinen Zauberrrettungswurf-SG durchführen. Scheitert der Rettungswurf, erleidet jede Kreatur 2W10 + den Feuerschaden des Zaubergrads. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie die Hälfte des Schadens.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Unhold führt eine Anzahl von Angriffen aus, die der Hälfte dieses Zaubergrads entspricht (abgerundet).

Biss (nur Dämon): Nahkampf-Waffenangriff: dein Modifikator für Zaubenangriffe zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel **Treffer:** 1W12 + 3 + der nekrotische Schaden des Zaubergrads

Flamme schleudern (nur Teufel): Fernkampf-Waffenangriff: dein Zaubenangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 45 m, ein Ziel **Treffer:** 2W6 + 3 + der Feuerschaden des Zaubergrads Wenn das Ziel ein brennbares Objekt ist, das nicht getragen oder gehalten wird, fängt es Feuer.

Klauen (nur Yugoloth): Nahkampf-Waffenangriff: dein Modifikator für Zaubenangriffe zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel **Treffer:** 1W8 + 3 + der Hiebsschaden des Zaubergrads Direkt nachdem der Angriff trifft oder verfehlt, kann sich der Unhold magisch bis zu neun Meter weit in einen nicht besetzten Bereich in seiner Sichtweite teleportieren.

UNTOTER GEIST

Mittelgroßer Untoter

Rüstungsklasse 11 + Zaubergrad (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 30 (nur geisterhaft und verwesend) oder 20 (nur Skelett) + 10 für jeden Zaubergrad ab dem 4. Grad
Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (Schweben) (nur geisterhaft)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	9 (-1)

Schadensimmunitäten Nekrotisch, Gift
Zustandsimmunitäten Erschöpfung, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht die Sprachen, die du sprichst
Herausforderung – **Übungsbonus** Entspricht deinem Bonus

Körperloser Durchgang (nur geisterhaft): Der Geist kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als seien sie schwieriges Gelände. Wenn er seinen Zug in einem Objekt beendet, wird er zum nächsten freien Bereich geschoben und erleidet 1W10 Energieschaden pro zurückgelegten 1,5 Metern.

Verfaulende Aura (nur verwesend): Jede Kreatur (außer dir), die ihren Zug im Umkreis von 1,5 Metern um den Geist beginnt, muss einen erfolgreichen Rettungswurf auf Konstitution gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ablegen. Andernfalls ist sie bis zum Beginn ihres nächsten Zuges vergiftet.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Geist führt eine Anzahl von Angriffen aus, die der Hälfte dieses Zaubergrads entspricht (abgerundet).

Grabesblitz (nur Skelett): Fernkampf-Waffenangriff: dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 45 m, ein Ziel **Treffer:** 2D4 + 3 + der nekrotische Schaden des Zaubergrads

Todesberührung (nur geisterhaft): Nahkampf-Waffenangriff: dein Modifikator für Zauberangriffe zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, eine Kreatur **Treffer:** 1W8 + 3 + der nekrotische Schaden des Zaubergrads, und die Kreatur muss einen Rettungswurf auf Weisheit gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ablegen, sonst ist sie bis zum Ende ihres nächsten Zuges von dem Untoten verängstigt

Verrottende Klaue (nur verwesend): Nahkampf-Waffenangriff: dein Modifikator für Zauberangriffe zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel **Treffer:** 1d6 + 3 + der Hiebschaden des Zaubergrads Wenn das Ziel vergiftet ist, muss es einen Rettungswurf auf Konstitution gegen deinen Zauberrettungswurf-SG bestehen. Andernfalls ist es bis zum Ende seines nächsten Zuges gelähmt.

ZAUBER INDIVIDUELL GESTALTEN

Als ich begann, Magie von Baba Yaga zu lernen, musste ich einfach all meinen Zaubern geisterhafte Hühnerbeine hinzufügen. Sie war nicht begeistert, aber ich habe sie ein paar Mal grinsen sehen. Also füge ich natürlich immer noch diese Beine hinzu. Was nützt Magie, wenn man damit nicht seine Mutter amüsieren kann?

– TASHA

So wie jeder Darsteller seiner Kunst ein persönliches Flair verleiht und sich im Kampfstil eines Kriegers seine Erfahrungen erkennen lassen, so können auch Zauberwirker in ihrer Magie Individualität zeigen. Egal welche Art von Zauberwirker du spielst, du kannst die äußere Erscheinung von Zaubern auf deinen Charakter maßschneidern. Vielleicht möchtest du, dass die Effekte der Zauber in der Lieblingsfarbe deines Charakters erscheinen, dass man ihnen deine Lehrjahre bei einem Celestischen ansieht, oder dass sie deine Verbundenheit mit einer Jahreszeit zur Schau stellen. Es gibt etliche Möglichkeiten, wie du das Aussehen der Zauber deines Charakters personalisieren kannst. Diese Anpassungen verändern jedoch niemals die Effekte eines Zaubers. Du kannst auch nie einen Zauber wie einen anderen erscheinen lassen – zum Beispiel kann ein *Magisches Geschoss* nicht wie ein *Feuerball* aussehen.

Wenn du die Magie deines Charakters gestaltest, ziehe in Betracht, einen Stil zu entwickeln, der möglichst vielseitig und breit gefächert zum Tragen kommt. Beschreibe die Magie deines Zauberwinkers im Abenteuer, wann du willst, aber vor allem, wenn du damit die Geschichte bereicherst. Du kannst so auch andere Entscheidungen, die du in der Charaktererschaffung getroffen hast, untermauern. Beispielsweise können die Zauber eines Bardens an seine bevorzugte Kunstform anknüpfen und die Zauber einer Klerikerin ihre Gottheit reflektieren.

Der *Feuerball* einer Magierin, die Stürme liebt, könnte in Form brennender Wolkenschwaden oder eines roten Blitzstrahls erscheinen (ohne dass sich die Schadensart ändert), während ihr Zauber *Hast* ihr Ziel in matte Gewitterwolken hüllt.

Von den Händen eines Klerikers, der einer Mondgotttheit dient, könnte schwacher Mondschein strahlen, wenn er *Wunden heilen* wirkt, und sein *Schild des Glaubens* könnte das Ziel mit schimmernden Halbmonden umgeben.

Des Weiteren könnte eine Druidin einen auf Kirschblüten basierenden magischen Stil entwickelt haben, wodurch zarte Äste und rosa Blätter sprießen, wenn sie *Shillelagh* oder *Verstricken* wirkt. Ihr Zauber *Feenfeuer* könnte einem Tornado aus Blütenblättern statt einem Flammenwirbel gleichen.

In der Tabelle der magischen Stile findest du einige Anregungen für die Gestaltung deiner Zauber.

MAGISCHE STILE

W10 Stil

- 1 Buchseiten, Origami, Federn und Tinte, begleitet von raschelnden Geräuschen und dem Duft von Pergament
- 2 Gerüche von Tang und Sole, Formen von Haien, Quallen, Oktopussen und anderen Kreaturen des Meeres
- 3 Speisen oder Kochutensilien, die den Duft der heimischen Küche des Zaubersnden mit sich tragen
- 4 Schwere Kupferduftnoten, scheinbar ausgehend von den unausgewogenen Launen des Zaubersnden
- 5 Farbspritzer und Pinselstriche aus Wasserfarbe, die ein unsichtbarer Pinsel in die Luft malt
- 6 Durchsichtige Waffen, Rüstungen, Miniaturkriegsmaschinen und geisterhafte Soldaten
- 7 Goldene Lichtstrahlen, begleitet von schwacher Wärme und einem Hauch windgetriebenen Sandes
- 8 Rauflustige Bauernhoftiere und warme Gerüche von Pferchen und Ställen
- 9 Manifestationen tiefer Gefühle, etwa blasse Fußfesseln der Melancholie, sepiafarbene Nostalgie oder sprudelnde Herzen der Zuneigung
- 10 Winzige skurrile oder furchteinflößende Wesen aus den unentrinnbar wiederkehrenden Träumen des Zaubersnden

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Wer liebt keine magischen Gegenstände? Das Verlangen nach ihnen ist eines der wenigen Dinge, die Mordenkainen und ich gemeinsam haben. Und magische Tätowierungen machen besonders viel Spaß. Tätowierungen sind wahrscheinlich der Grund, warum Magier so versessen auf Roben sind. Roben bedecken die Tätowierungen an Knöcheln und Gesäß, die viele von uns als Lehrlinge erhalten haben. Fragt lieber nicht.

– TASHA

In diesem Abschnitt werden magische Gegenstände vorgestellt, die du in jeder Kampagne einsetzen kannst. Du findest hier Gegenstände aller Seltenheiten, auch Artefakte. Außerdem gibt es Zauberfokusse für alle zauberwirkenden Klassen. Der Abschnitt stellt auch einen neuen Typ wundersamer Gegenstände vor: magische Tätowierungen.

In der Tabelle der magischen Gegenstände werden alle Neuigkeiten samt ihrer Seltenheit aufgeführt. Außerdem wird angegeben, ob ein Gegenstand eine Einstimmung benötigt. Alle aufgeführten Gegenstände unterliegen den Regeln für magische Gegenstände aus dem *Spilleiterhandbuch*.

*EIN BAUERNZAUBERER SCHLEUDERT
MAGISCHE GESCHOSSE, DIE WIE
HÜHNER AUSSEHEN.*





Ein Orkkünstler tätowiert seinen Elfenfreund.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Seltenheit	Gegenstand	Einstimmung
Gewöhnlich	Maskerade-Tätowierung	Ja
Gewöhnlich	Prothese	Nein
Gewöhnlich	Tätowierung des Erleuchtens	Ja
Gewöhnlich+	Tätowierung des Zauberschwärzers	Nein
Ungewöhnlich+	Allzweckwerkzeug	Ja
Ungewöhnlich+	Amulett der Hingabe	Ja
Ungewöhnlich+	Arkane Grimoire	Ja
Ungewöhnlich	Feenwild-Scherbe	Ja
Ungewöhnlich	Mantel der Natur	Ja
Ungewöhnlich+	Mondsichel	Ja
Ungewöhnlich	Mystische-Klaue-Tätowierung	Ja
Ungewöhnlich+	Phiole des Blutquells	Ja
Ungewöhnlich	Schlingengriff-Tätowierung	Ja
Ungewöhnlich+	Schutz-Tätowierung	Ja
Ungewöhnlich+	Trommel des Perkussionisten	Ja
Ungewöhnlich	Wächteremblem	Ja
Selten	Archiv der Astromantik	Ja
Selten	Astrale Scherbe	Ja
Selten	Atlas der endlosen Horizonte	Ja
Selten	Betrügerisches Manuskript	Ja

Seltenheit	Gegenstand	Einstimmung
Selten	Donnernde Abhandlung	Ja
Selten	Glockenzweig	Ja
Selten	Handbuch der Alchemie	Ja
Selten	Kodex des Ebenenrufers	Ja
Selten	Lehrbuch des Herzwebers	Ja
Selten	Leier des Bauens	Ja
Selten	Libram der Seelen und des Fleisches	Ja
Selten	Räuchergefäß des Gläubigen	Ja
Selten	Schattenfell-Brandzeichentätowierung	Ja
Selten	Schattenfell-Scherbe	Ja
Selten	Scherbe der außerweltlichen Essenz	Ja
Selten	Scherbe der elementaren Essenz	Ja
Selten	Scherbe des Fernen Reichs	Ja
Selten	Schutzverse	Ja
Selten	Ziehharmonika des Zechers	Ja
Sehr selten	Absorbierende Tätowierung	Ja
Sehr selten	Geisterschritt-Tätowierung	Ja
Sehr selten	Kessel der Wiedergeburt	Ja

Seltenheit	Gegenstand	Einstimmung
Sehr selten	Kristallchronik	Ja
Sehr selten	Lebensbrunnen-Tätowierung	Ja
Legendär	Blutdurst-Tätowierung	Ja
Artefakt	Baba Yagas Mörser und Stößel	Ja
Artefakt	Dämonomikon von Iggwilv	Ja
Artefakt	Krummstab von Rao	Ja
Artefakt	Lubas Tarokka der Seelen	Ja
Artefakt	Mächtiger Diener von Leuk-o	Ja
Artefakt	Zähne von Dahlver-Nar	Ja

MAGISCHE TÄTOWIERUNGEN

Magische Tätowierungen verschmelzen Kunstfertigkeit und Magie mit Nadeln und Tinte und verleihen ihren Trägern wundersame Fähigkeiten. Die Magie der Tätowierung ist zunächst an magische Nadeln gebunden, die ihre Magie dann auf eine Kreatur übertragen.

Ist eine Kreatur tätowiert, beeinträchtigt keine Verletzung die Wirkung der Tätowierung, selbst wenn die Tätowierung unkenntlich wird. Wird eine magische Tätowierung aufgetragen, kann eine Kreatur deren Aussehen bestimmen. Sie kann wie ein Brandzeichen, eine Einkerbung, ein Muttermal, Schuppen oder jegliche andere kosmetische Veränderung aussehen.

Je seltener eine magische Tätowierung ist, desto mehr Platz nimmt sie üblicherweise auf der Haut einer Kreatur ein. Die Tabelle der Größe magischer Tätowierungen dient als Orientierungshilfe dafür, wie viel Körperfläche ein Tätowierung bedeckt.

GRÖSSE MAGISCHER TÄTOWIERUNG

Tätowierungs-Seltenheit	Bedeckter Bereich
Gewöhnlich	Eine Hand, ein Fuß oder das Viertel eines Armes oder Beines
Ungewöhnlich	Die Hälfte eines Armes oder Beines oder die Kopfhaut
Selten	Ein Arm oder Bein
Sehr selten	Zwei Gliedmaßen, die Brust oder der obere Rücken
Legendär	Zwei Gliedmaßen und der Oberkörper

BESCHREIBUNG DER MAGISCHEN GEGENSTÄNDE

Die folgenden magischen Gegenstände sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

ABSORBIERENDE TÄTOWIERUNG

Wundersamer Gegenstand (Tätowierung), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Diese magische Tätowierung stammt aus einer besonderen Nadel. Die Muster betonen eine bestimmte Farbe.

Tätowierungs-Einstimmung: Um dich auf diesen Gegenstand einzustimmen, musst du die Nadel dort auf deine Haut auflegen, wo die Tätowierung erscheinen soll. Die Nadel muss während der gesamten Einstimmung auf die Haut gedrückt werden. Wenn die Einstimmung abgeschlossen ist, wird die Nadel zur Tinte der Tätowierung, die auf der Haut auftaucht.

Wenn deine Einstimmung auf die Tätowierung endet, verschwindet die Tätowierung und die Nadel taucht erneut in deinem Bereich auf.

Schadensresistenz: Während sich die Tätowierung auf deiner Haut befindet, bist du gegen eine bestimmte Schadensart resistent, die mit der Farbe der Tätowierung verbunden ist. Der Spielleiter wählt die Farbe oder bestimmt sie zufällig.

W10	Schadensart	Farbe
1	Blitz	Gelb
2	Energie	Weiß
3	Feuer	Rot
4	Gift	Violett
5	Gleißend	Gold
6	Kälte	Blau
7	Nekrotisch	Schwarz
8	Psychisch	Silber
9	Säure	Grün
10	Schall	Orange

Schadensabsorption: Erleidest du Schaden der ausgewählten Art, kannst du mit deiner Reaktion gegen diesen Schadenswurf immun werden und Trefferpunkte in Höhe der Hälfte des Schadens regenerieren, den du erlitten hättest. Wenn du diese Reaktion verwendest, kannst du sie erst im nächsten Morgengrauen erneut verwenden.

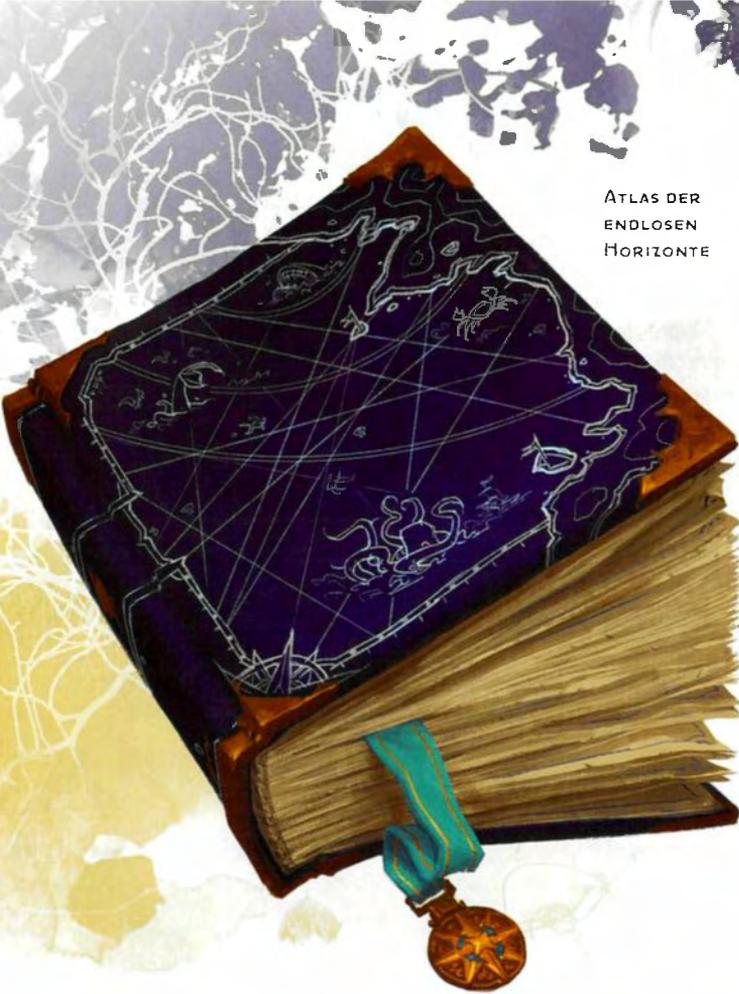
ALLZWECKWERKZEUG

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (+1), selten (+2), sehr selten (+3) (erfordert Einstimmung durch einen Artifizienten)

Dieser einfache Schraubenzieher kann sich in eine Vielzahl von Werkzeugen verwandeln: Du kannst als Aktion den Gegenstand berühren und in ein Handwerkszeug deiner Wahl verwandeln (eine Liste von Handwerkszeugen findest du im Ausrüstungs-Kapitel im *Spielerhandbuch*). Egal welche Form das Werkzeug annimmt, du bist im Umgang damit geübt.

Wenn du dieses Werkzeug hältst, erhältst du einen Bonus auf jeden Zaubenangriffswurf und den Rettungswurf-SG deiner Artifizientenzauber. Die Höhe des Bonus wird durch die Seltenheit des Werkzeugs bestimmt.

Du kannst dich als Aktion auf das Werkzeug konzentrieren, um deine kreativen Kräfte zu kanalisieren. Wähle einen Zauberspruch, den du nicht kennst, von der Liste einer beliebigen Klasse. Während der nächsten acht Stunden kannst du diesen Zauberspruch wirken und er zählt für dich als Artifizienten-Zauberspruch. Hast du diese Eigenschaft verwendet, kannst du dies erst im nächsten Morgengrauen erneut tun.



ATLAS DER
ENDLOSEN
HORIZONTE

AMULETT DER HINGABE

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (+1), selten (+2), sehr selten (+3) (erfordert Einstimmung durch einen Kleriker oder Paladin)

Das Amulett zeigt das Symbol einer Gottheit und es sind wertvolle Steine oder Metalle darin eingelassen. Wenn du dieses heilige Symbol trägst, erhältst du einen Bonus auf Zauberangriffswürfe und den Rettungswurf-SG deiner Zauber. Die Höhe des Bonus wird durch die Seltenheit des Amuletts bestimmt.

Während du dieses Amulett trägst, kannst du dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren nutzen, ohne das Merkmal anzuwenden. Hast du diese Eigenschaft verwendet, kannst du dies erst im nächsten Morgenrauen erneut tun.

ARCHIV DER ASTROMANTIK

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch einen Magier)

Diese kleine Messingscheibe, bestehend aus beweglichen, konzentrischen Ringen, lässt sich zu einer Armillarsphäre aufrollen. Du kannst das Archiv als Bonusaktion zur Sphäre aufrollen oder zur Scheibe zusammenschieben. Wenn du es findest, enthält es folgende Zauber, die für dich als Magierzauber gelten, während du auf das Archiv eingestimmt bist: *Gegenstand aufspüren, Kreatur aufspüren, Vorahnung, Voraussicht, Weg finden, Weissagung*. Es dient dir als Zauberbuch, wobei die Zauber in den Ringen verschlüsselt sind.

Während du das Archiv hältst, kannst du es als Zauberfokus für deine Magierzauber verwenden.

Das Archiv hat drei Ladungen und gewinnt täglich im Morgenrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Während du es in den Händen hältst, kannst du die Ladungen auf die folgenden Arten nutzen:

- Wenn du eine Minute mit dem Studium des Archivs verbringst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um einen deiner vorbereiteten Magierzauber mit einem anderen Zauber aus dem Archiv zu ersetzen. Der neue Zauber muss der Schule der Erkenntnismagie angehören.
- Führt eine Kreatur, die du innerhalb von neun Metern sehen kannst, einen Angriffs-, Rettungs- oder Attributwurf aus, kannst du mit deiner Reaktion eine Ladung ausgeben und die Kreatur dazu zwingen, ihrem Wurf 1W4 Bonus oder Malus (deine Wahl) hinzuzufügen. Du kannst dies tun, nachdem du das Wurfresultat gesehen hast, musst es aber tun, bevor die Effekte angewendet werden.

ARKANES GRIMOIRE

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (+1), selten (+2), sehr selten (+3) (erfordert Einstimmung durch einen Magier)

Wenn du dieses ledergebundene Buch in den Händen hältst, kannst du es als Zauberfokus für deine Magierzauber verwenden. Du erhältst einen Bonus auf Zauberangriffswürfe und den Rettungswurf-SG deiner Magierzauber. Die Höhe des Bonus wird durch die Seltenheit des Buches bestimmt.

Du kannst dieses Buch als Zauberbuch verwenden. Wenn du dein Merkmal Arkane Erholung einsetzt, erhöht sich die Anzahl der Zauberplatzgrade, die du wiedererlangen kannst, um eins.

ASTRALE SCHERBE

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch einen Zauberer)

Diese Scherbe besteht aus einem zu Kristall erstarrten, silbernen Nebelwirbel der Astralebene. Du kannst die Scherbe als Aktion an einen winzigen Gegenstand anheften oder sie von ihm entfernen – beispielsweise an eine Waffe oder ein Schmuckstück. Sie fällt ab, wenn deine Einstimmung auf die Scherbe endet. Während du sie trägst oder hältst, kannst du die Scherbe als Zauberfokus für deine Zauber verwenden.

Wenn du eine Metamagie-Option eines Zaubers verwendest, während du die Scherbe trägst oder hältst, kannst du dich unmittelbar, nachdem du den Zauber gewirkt hast, an einen freien Platz teleportieren, den du innerhalb von neun Metern sehen kannst.

ATLAS DER ENDLOSEN HORIZONTE

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch einen Magier)

Das dicke Buch ist in dunkles, mit sich kreuzenden silbernen Linien furniertes Leder gebunden, die an eine Karte oder ein Diagramm erinnern. Wenn du

es findest, enthält es folgende Zauber, die für dich als Magierzauber gelten, während du auf das Buch eingestimmt bist: *Arkane Tor*, *Dimensionstür*, *Ebenenwechsel*, *Kreis der Teleportation*, *Nebelschritt*, *Tor* und *Rückruf*. Es dient dir als Zauberbuch.

Während du das Buch in den Händen hältst, kannst du es als Zauberfokus für deine Magierzauber verwenden.

Das Buch hat drei Ladungen und gewinnt täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Während du es in den Händen hältst, kannst du die Ladungen auf die folgenden Arten nutzen:

- Wenn du eine Minute mit dem Studium des Buches verbringst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um einen deiner vorbereiteten Magierzauber mit einem anderen Zauber aus dem Buch zu ersetzen. Der neue Zauber muss der Schule der Beschwörung angehören.
- Wenn du von einem Angriff getroffen wirst, kannst du deine Reaktion verwenden, um eine Ladung zu verbrauchen und dich um bis zu drei Meter in einen freien Bereich, den du sehen kannst, zu teleportieren. Liegt dein neuer Standort außerhalb der Reichweite des Angriffs, verfehlt er dich.

BABA YAGAS MÖRSEK UND STÖßEL

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Die Kreationen der unsterblichen Hexe Baba Yaga trotzen den üblichen Gesetzen der Magie. Unter den berühmtesten Werkzeugen, die ihre Legende in unzähligen Welten in Stein gemeißelt haben, befinden sich die Artefakte, mit deren Hilfe sie die Ebenen bereist: *Baba Yagas Mörser und Stößel*. Diese charakteristischen Werkzeuge der Baba Yaga zählen bei Einstimmungen als ein Artefakt. Werden die beiden Gegenstände voneinander getrennt, taucht der Stößel im nächsten Morgengrauen neben dem Mörser auf.

Zufällige Eigenschaften: Dieses Artefakt verfügt über folgende zufällige Eigenschaften, die du anhand der Tabellen im Artefakte-Unterkapitel im *Spielleiterhandbuch* auswürfeln kannst:

- zwei kleinere vorteilhafte Eigenschaften
- eine größere vorteilhafte Eigenschaft
- eine kleinere nachteilige Eigenschaft

Eigenschaften des Mörsers: Der Mörser ist eine winzige Holzschale. Er verändert jedoch seine Größe nach Bedarf, sodass du – sofern genug Platz vorhanden ist – alles, was du willst, bis zur Größe Groß darin platzieren kannst, sogar eine große Kreatur.

Eigenschaften des Stößels: Der Stößel ist ein 15 Zentimeter langes, abgegriffenes Holzwerkzeug. Wenn du den Stößel hältst, kannst du ihn einmal in deinem Zug zur Größe eines Kampfstabs ausdehnen oder zurück zu einem Stößel schrumpfen (erfordert keine Aktion). Als Kampfstab ist der Stößel eine magische Waffe, die dir einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe verleiht.



EINE NACHTVETTEL
VERGREIFT SICH AN
BABA YAGAS MÖRSEK
UND STÖßEL.

Der Stößel hat zwölf Ladungen. Wenn du mit dem Stößel einen erfolgreichen Nahkampfangriff ausführt, kannst du bis zu drei Ladungen ausgeben und für jede Ladung 1W8 zusätzlichen Energieschaden verursachen. Der Stößel gewinnt täglich im Morgengrauen alle verbrauchten Ladungen zurück.

Das perfekte Werkzeug: Während du Mörser und Stößel hältst, kannst du deine Aktion verwenden, um den Namen eines nichtmagischen Materials (Pflanze, Mineral oder Flüssigkeit) und eine Mengenangabe des Materials im Wert von weniger als 10 GM auszusprechen. Der Mörser füllt sich sofort mit der gewünschten Menge des Materials. Du kannst diese Aktion erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut verwenden.

Du kannst dieses Artefakt auch als Alchemistenausrüstung, Brauereizubehör, Giftmischerausrüstung, Kochutensilien oder Kräuterkundenausrüstung benutzen. Nutzt du das Artefakt als eines dieser Werkzeuge, bist du bei entsprechenden Proben im Vorteil.

Grundlegende Bestandteile: Befinden sich Mörser und Stößel innerhalb von 1,5 Metern von dir, kannst du als Aktion dem Stößel zu mahlen befehlen. Innerhalb der nächsten Minute, oder bis du ihm als Aktion mündlich befehlst aufzuhören, bewegt sich der Stößel von selbst und zermahlt den Inhalt des Mörsers zu Brei oder zu einem feinem Pulver, wobei

sich beide Ergebnisse hervorragend zum Kochen oder für die Alchemie eignen. Zu Beginn jedes deiner Züge erleidet der Inhalt des Mörsers 4W10 Energieschaden. Werden dadurch die Trefferpunkte einer Kreatur auf 0 reduziert, wurde sie entsprechend zu Pulver, Mus oder Hackfleisch zermahlen. Nur magische Gegenstände sind davon nicht betroffen. Hört der Stößel auf zu mahlen, kannst du den Mörser bei Bedarf seinen Inhalt – wie pulverisierte Knochen, gemahlene Kräuter, eingestampfte Organe – in getrennte Haufen sortieren lassen.

Die Nacht durchqueren: Befindest du dich innerhalb des Mörsers und hältst den Stößel, kannst du mit deiner Aktion dem Mörser mündlich befehlen, sich an einen bestimmten Ort oder zu einer bestimmten Kreatur zu bewegen. Dafür musst du den genauen Zielort nicht kennen, es muss aber ein spezifischer Ort sein – nicht nur „der nächstgelegene Fluss“ oder „die Höhle eines roten Drachen“. Befindet sich das angegebene Ziel innerhalb von 1.600 Kilometern, erhebt sich der Mörser in die Luft und verschwindet. Du und jegliche andere Kreaturen im Mörser reisen durch eine traumartige Himmellandschaft, wobei verwaschene Bilder der Welt unter euch an euch vorüberziehen. Andere Kreaturen zwischen eurem Start- und Zielort sehen wiederum womöglich Abbilder von euch durch den Himmel streifen. Ihr erreicht euer Reiseziel nach einer Stunde, bei Nacht nach einer Minute.

Knochen finden nach Hause: Befiehst du dem Mörser zu reisen, kannst du auch einen in ihm gemahlene Staub oder Brei hinauswerfen, und dabei einen Ort auf einer anderen Existenzebene oder in einer anderen Welt der materiellen Ebene nennen. Falls das hinausgeworfene Material von einer Kreatur der benannten Ebene oder Welt stammt, reist der Mörser durch einen leeren Nachthimmel und kommt nach einer Minute in einem freien Bereich am Zielort an.

Mörser und Stößel zerstören: Mörser und Stößel können unter den Füßen der *Tanzenden Hütte der Baba Yaga* zerbrochen oder von Baba Yaga selbst zerstört werden.

BETRÜGERISCHES MANUSKRIFT

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch einen Magier)

Für dich ist dieses Buch ein Zauberbuch. Für alle anderen scheint es sich bei dem Buch um einen ausschweifenden Liebesroman zu handeln. Du kannst als Aktion das Aussehen des Buchdeckels und die Handlung der Liebesgeschichte ändern.

Wenn du dieses Buch findest, enthält es folgende Zauber: *Ablenkung, Lautloses Trugbild, Macht der Vorstellungskraft, Mächtiges Trugbild, Nystuls Magische Aura, Scheingelände und Spiegelbilder*. Es dient dir als Zauberbuch.

Während du das Buch in den Händen hältst, kannst du es als Zauberfokus für deine Magierzauber verwenden.

Das Buch hat drei Ladungen und gewinnt täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Während du ihn in den Händen hältst, kannst du die Ladungen auf die folgenden Arten nutzen:

- Wenn du eine Minute mit dem Studium des Buches verbringst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um einen deiner vorbereiteten Magierzauber mit einem anderen Zauber aus dem Buch zu ersetzen. Der neue Zauber muss der Schule der Illusion angehören.
- Wenn eine Kreatur in deinem Sichtfeld eine Intelligenzprobe (Nachforschungen) durchführt, um eine deiner Illusionen genauer zu untersuchen, oder einen Rettungswurf gegen einen deiner Illusionszauber durchführt, kannst du mit deiner Reaktion eine Ladung verbrauchen, um dem Wurf einen Nachteil zu verleihen.

BLUTDURST-TÄTOWIERUNG

Wundersamer Gegenstand (Tätowierung), legendär (erfordert Einstimmung)

Diese Tätowierung stammt aus einer besonderen Nadel. Ihre Formen und Farben erwecken Rage.

Tätowierungs-Einstimmung: Um dich auf diesen Gegenstand einzustimmen, musst du die Nadel dort auf deine Haut auflegen, wo die Tätowierung erscheinen soll. Die Nadel muss während der gesamten Einstimmung auf die Haut gedrückt werden. Wenn die Einstimmung abgeschlossen ist, wird die Nadel zur Tinte der Tätowierung, die auf der Haut auftaucht.

Wenn deine Einstimmung auf die Tätowierung endet, verschwindet die Tätowierung und die Nadel taucht erneut in deinem Bereich auf.

Hiebe voll Blutdurst: Die Tätowierung hat zehn Ladungen und gewinnt täglich im Morgengrauen alle verbrauchten Ladungen zurück. Während sich die Tätowierung auf deiner Haut befindet, genießt du folgende Vorzüge:

- Triffst du eine Kreatur mit einem Waffenangriff, kannst du eine Ladung verbrauchen, um dem Ziel 4W6 zusätzlichen nekrotischen Schaden zuzufügen. Außerdem regenerierst du Trefferpunkte in Höhe des zugefügten nekrotischen Schadens.
- Wenn dir eine Kreatur in deinem Sichtfeld Schaden zufügt, kannst du eine Ladung verbrauchen, um mit deiner Reaktion einen Nahkampfangriff mit Vorteil auf deinen Angriffswurf gegen diese Kreatur auszuführen.

DÄMONOMIKON VON IGGWILV

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Das *Dämonomikon von Iggwilv* ist eine ausführliche Abhandlung über die unzähligen Schichten und Bewohner des Abyss und damit im gesamten Multiversum der vollständigste und blasphemischste Foliant der Dämonologie. Das Buch zählt sowohl die ältesten als auch die neusten Obszönitäten des Abyss und seiner Dämonen auf. Dämonen haben immer wieder

versucht, den Inhalt zu zensieren, und ganze Abschnitte herausgerissen, aber die Hauptkapitel bleiben bestehen und enthüllen stetig dämonische Geheimnisse. Das Buch enthält jedoch mehr als Blasphemie. Zwischen den Zeilen eingesperrt liegt ein Stück echten Abyss verborgen, welches das Buch auf dem neusten Stand hält, egal wie viele Seiten herausgerissen werden, und das danach lechzt, mehr als nur Referenzmaterial zu sein.

Zufällige Eigenschaften: Das Artefakt verfügt über die folgenden zufälligen Eigenschaften, die du anhand der Tabelle im Artefakte-Unterkapitel im *Spielleiterhandbuch* auswürfeln kannst:

- zwei kleinere vorteilhafte Eigenschaften
- eine kleinere nachteilige Eigenschaft
- eine größere nachteilige Eigenschaft

Zauber: Das Buch hat acht Ladungen. Es gewinnt täglich im Morgengrauen 1W8 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du es hältst, kannst du als Aktion *Tashas fürchterlicher Lachanfall* wirken, oder du gibst eine oder mehrere Ladungen aus, um einen der folgenden Zauber (Rettungswurf-SG 20) zu wirken: *Bindung der Ebenen* (zwei Ladungen), *Ebenenwechsel* (nur zu Schichten des Abyss, drei Ladungen), *Magisches Gefäß* (drei Ladungen), *Schutzkreis* (eine Ladung), *Unhold beschwören* (drei Ladungen, in diesem Buch), *Verbündeter aus den Ebenen* (drei Ladungen).

Abyssale Quellenangabe: Du kannst dich auf das *Dämonomikon* beziehen, wenn du einen Intelligenzwurf machst, um Informationen über Dämonen zu erhalten, oder wenn du einen Weisheitswurf (Überlebenskunst) mit Bezug zum Abyss durchführst. Tust du dies, kannst du deinen zweifachen Übungsbonus zum Wurf addieren.

Unholde peinigen: Deine Magie fügt Unholden Schmerzen zu. Wenn du dieses Buch trägst, während du einen Schadenswurf für einen Zauber gegen einen Unhold ausführst, verwende das maximal mögliche Ergebnis, statt zu würfeln.

Verführung: Wenn du dieses Buch trägst und *Schutzkreis* ausschließlich auf Unholde oder *Bindung der Ebenen* auf einen Unhold wirkst, zählt dein Zauber als Zauber 9. Grades, auch wenn du gar keinen Zauberplatz oder einen niedrigeren Grad verwendest. Betroffene Unholde sind bei Rettungswürfen gegen den Zauber im Nachteil.

Bindung: Die ersten zehn Seiten des *Dämonomikons* sind leer. Während du das Buch hältst, kannst du als Aktion einen Unhold anvisieren, den du innerhalb eines *Schutzkreises* gefangen sehen kannst. Dem Unhold muss ein Rettungswurf auf Charisma mit Nachteil gegen SG 20 gelingen, sonst wird er in den leeren Seiten des *Dämonomikons* gefangen, die sich daraufhin mit seinem Namen und detaillierten Beschreibungen seiner Verderbtheit füllen. Wurde diese Aktion verwendet, so kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Befinden sich du und das *Dämonomikon* nach einer langen Rast auf der gleichen Existenzebene, kann von



den darin gebundenen Kreaturen die mit dem höchsten Herausforderungsgrad versuchen, Besitz von dir zu ergreifen. Du musst einen Rettungswurf auf Charisma gegen SG 20 ausführen. Bei Misserfolg ergreift die Kreatur Besitz von dir und kontrolliert dich wie eine Marionette. Die besitzergreifende Kreatur kann dich als Aktion freilassen und erscheint dann im nächsten freien Bereich. Ist dein Rettungswurf erfolgreich, kann der Unhold erst nach sieben Tagen erneut versuchen, Besitz von dir zu ergreifen.

Wenn der Foliant gefunden wird, befinden sich 1W4 Unholde auf seinen Seiten, normalerweise eine Auswahl an Dämonen.

Das Dämonomikon zerstören: Um das Buch zu zerstören, müssen sechs verschiedene Dämonenfürsten jeweils ein Sechstel der Buchseiten herausreißen. Passiert dies, tauchen alle Buchseiten nach 24 Stunden wieder auf. Wenn jemand vor Ablauf dieser Stunden die verbliebene Buchbindung öffnet, wird er in eine neu aufkeimende Schicht des Abyss gezogen, die im Buch versteckt liegt. Im Herzen dieser tödlichen, halb empfindungsfähigen Domäne liegt das verschollene Artefakt *Zauberstecken von Fraz-Urb'luu*. Wird der Stecken aus dieser versteckten Ebene hervorgezogen, verwandelt sich der Foliant in eine gewöhnliche, veraltete Ausgabe des *Folianten Zyx*, das Buch, das als Grundlage für das *Dämonomikon* diente. Der Dämonenfürst Fraz-Urb'luu spürt es sofort, wenn der Zauberstecken zutage tritt.



DONNERNDE
ABHANDLUNG

DONNERNDE ABHANDLUNG

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch einen Magier)

Dieses dicke, verkohlte Zauberbuch stinkt nach Rauch und Ozon. An seinen Seitenrändern knistern Energiefunken. Wenn es gefunden wird, enthält das Buch die folgenden Zauber: *Donnerwoge, Energiewand, Feuerball, Lcomunds winzige Hütte, Magisches Geschoss, Notfall* und *Windstoß*. Es dient dir als Zauberbuch.

Während du das Buch in den Händen hältst, kannst du es als Zauberfokus für deine Magierzauber verwenden.

Das Buch hat drei Ladungen und gewinnt täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Während du ihn in den Händen hältst, kannst du die Ladungen auf die folgenden Arten nutzen:

- Wenn du eine Minute mit dem Studium des Buches verbringst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um einen deiner vorbereiteten Magierzauber mit einem anderen Zauber aus dem Buch zu ersetzen. Der neue Zauber muss der Schule der Hervorrufung angehören.
- Wenn eine Kreatur, die du sehen kannst, Schaden von einem deiner gewirkten Hervorrufungszauber erleidet, kannst du deine Reaktion verwenden und eine Ladung verbrauchen, um der Kreatur zusätzliche 2W6 Energieschaden zuzufügen und eine Kreatur zu Boden zu stoßen, wenn sie groß oder kleiner ist.

FEENWILD-SCHERBE

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung durch einen Zauberer)

Dieser warme Kristall schimmert in den Farben eines Feenwild-Sonnenuntergangs und flüstert gefühlvolle Erinnerungen. Du kannst die Scherbe als Aktion an einen winzigen Gegenstand anheften oder sie von ihm entfernen – beispielsweise an eine Waffe oder ein Schmuckstück. Sie fällt ab, wenn deine Einstimmung

auf die Scherbe endet. Während du sie trägst oder hältst, kannst du die Scherbe als Zauberfokus verwenden.

Wenn du eine Metamagie-Option eines Zaubers verwendest, während du die Scherbe hältst oder trägst, kannst du anhand der Tabelle der Woge der Wilden Magie im *Spielerhandbuch* würfeln. Wenn das Ergebnis ein Zauber ist, ist er zu wild, um von deiner Metamagie beeinflusst zu werden. Wenn er normalerweise Konzentration erfordert, erfordert er in diesem Fall keine Konzentration – der Zauber hält für seine gesamte Wirkungsdauer an.

Falls du nicht über den Ursprung der Zauberei von Wilde Magie verfügst und diese Eigenschaft verwendet wurde, um anhand der Tabelle der Woge der Wilden Magie zu würfeln, kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

GEISTERSCHRITT-TÄTOWIERUNG

Wundersamer Gegenstand (Tätowierung), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Diese Tätowierung stammt aus einer besonderen Nadel und schwimmt auf der Haut.

Tätowierungs-Einstimmung: Um dich auf diesen Gegenstand einzustimmen, musst du die Nadel dort auf deine Haut auflegen, wo die Tätowierung erscheinen soll. Die Nadel muss während der gesamten Einstimmung auf die Haut gedrückt werden. Wenn die Einstimmung abgeschlossen ist, wird die Nadel zur Tinte der Tätowierung, die auf der Haut auftaucht.

Wenn deine Einstimmung auf die Tätowierung endet, verschwindet die Tätowierung und die Nadel taucht erneut in deinem Bereich auf.

Geisterhafte Form: Die Tätowierung hat drei Ladungen und gewinnt täglich im Morgengrauen alle verbrauchten Ladungen zurück. Während sich die Tätowierung auf deiner Haut befindet, kannst du als Bonusaktion eine Ladung der Tätowierung verbrauchen, um bis zum Ende deines nächsten Zuges körperlos zu werden. Während der Wirkungsdauer erhältst du die folgenden Vorteile:

- Du hast Resistenz gegen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe.
- Du kannst nicht gepackt oder festgesetzt werden.
- Du kannst dich durch Kreaturen und feste Objekte bewegen, als seien sie schwieriges Gelände. Wenn du deinen Zug in einem festen Objekt beendest, erleidest du 1W10 Energieschaden. Wenn der Effekt endet, während du dich in einem festen Objekt befindest, wirst du stattdessen zum nächsten freien Bereich geschoben. Du erhältst 1W10 Energieschaden pro zurückgelegten 1,5 Metern.

GLOCKENZWEIG

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch einen Druiden oder Hexenmeister)

Dieses silberne Gerät besitzt die Gestalt eines Baumzweiges, an dem eine Reihe goldener Glöckchen aufgefädelt wurde. Während du den Zweig trägst, kannst du ihn als Zauberfokus verwenden.

Der Zweig hat drei Ladungen und gewinnt täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Während du ihn in den Händen hältst, kannst du die Ladungen auf die folgenden Arten nutzen:

- Du kannst als Bonusaktion eine Ladung verbrauchen, um die Anwesenheit von Aberrationen, Celestischen, Elementaren, Feenwesen, Konstrukten, Unholden oder Untoten innerhalb von 18 Metern aufzudecken. Falls derartige Kreaturen ohne vollständige Deckung zugegen sind, klingen die Glocken leise. Ihre Klangfarbe verrät, um welche Art von Kreatur es sich handelt.
- Als Aktion kannst du eine Ladung verbrauchen, um *Schutz vor Gut und Böse* zu wirken.

HANDBUCH DER ALCHEMIE

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch einen Magier)

Beißende Gerüche haften an diesem schweren, befleckten Buch. Seine Beschläge bestehen aus Kupfer, Eisen, Blei, Silber, Gold und seltsamen Mischformen, wenn eines der Metalle während einer Transformation erstarrte. Findest du dieses Buch, enthält es folgende Zauber: *Federfall, Fleisch zu Stein, Gasförmige Gestalt, Gestaltwechsel, Magische Waffe* und *Vergrößern/Verkleinern*. Es dient dir als Zauberbuch.

Während du das Buch in den Händen hältst, kannst du es als Zauberfokus für deine Magierzauber verwenden.

Das Buch hat drei Ladungen und gewinnt täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Während du es in den Händen hältst, kannst du die Ladungen auf die folgenden Arten nutzen:

- Wenn du eine Minute mit dem Studium des Buches verbringst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um einen deiner vorbereiteten Magierzauber mit einem anderen Zauber aus dem Buch zu ersetzen. Der neue Zauber muss der Schule der Verwandlung angehören.
- Du kannst als Aktion einen nichtmagischen Gegenstand berühren, der nicht getragen oder gehalten wird, und Ladungen verbrauchen, um ihn in einen anderen Gegenstand zu verwandeln. Verbrauchst du eine Ladung, darf der Gegenstand höchstens 30 Zentimeter in jede Richtung messen. Für jede zusätzliche Ladung steigt die maximale Ausdehnung um 60 Zentimeter. Der Goldwert des neuen Gegenstands darf nicht größer sein als der des Originals.

KESSEL DER WIEDERGEURT

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung durch einen Druiden oder Hexenmeister)

Auf diesem winzigen Gefäß aus Gusseisen sind Helden-szenen als Reliefs eingelassen. Du kannst den Kessel als Zauberfokus für deine Zauber des Druiden und als Komponente für den Zauber *Ausspähung* verwenden. Am Ende einer langen Rast kannst du den Kessel benutzen, um einen *Trank der mächtigen Heilung* herzustellen. Der Trank funktioniert 24 Stunden lang, danach verflüchtigt sich seine Magie.



Du kannst den Kessel als Aktion auf eine Größe wachsen lassen, die es einer mittelgroßen Kreatur erlaubt, sich hineinzukauern. Mit einer weiteren Aktion kannst du den Kessel wieder auf seine normale Größe schrumpfen, wodurch du jeglichen nicht mehr hineinpassenden Inhalt in den nächstliegenden freien Bereich verlagerst.

Platzierst du die Leiche eines Humanoiden im Kessel und bedeckst sie für mindestens acht Stunden mit 100 Kilogramm Salz (Kosten: 10 GM), wird das Salz verbraucht und die Kreatur im nächsten Morgengrauen wiederbelebt, als hättest du *Tote erwecken* gewirkt. Wenn du diese Eigenschaft verwendest, kann sie erst nach sieben Tagen erneut verwendet werden.

KODEX DES EBENENRUFERS

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch einen Magier)

Die Seiten dieses Buchs sind in Unholdhaut eingebunden. Auf dem Einband befindet sich das geprägte Diagramm des großen Rads des Multiversums. Wenn es gefunden wird, enthält das Buch die folgenden Zauber: *Bindung der Ebenen, Elementar beschwören* (in diesem Buch), *Schutzkreis, Tor, Verbannung* und *Vertrauten finden*. Es dient dir als Zauberbuch.

Während du das Buch in den Händen hältst, kannst du es als Zauberfokus für deine Magierzauber verwenden.



KRISTALLCHRONIK

Das Buch hat drei Ladungen und gewinnt täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Während du ihn in den Händen hältst, kannst du die Ladungen auf die folgenden Arten nutzen:

- Wenn du eine Minute mit dem Studium des Buches verbringst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um einen deiner vorbereiteten Magierzauber mit einem anderen Zauber aus dem Buch zu ersetzen. Der neue Zauber muss der Schule der Beschwörung angehören.
- Wenn du einen Beschwörungszauber wirkst, der eine Kreatur beschwört oder erschafft, kannst du eine Ladung verbrauchen, um dieser Kreatur eine Minute lang einen Vorteil auf Angriffswürfe zu verleihen.

KRISTALLCHRONIK

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung durch einen Magier)

Eine geätzte Kristallkugel in Größe einer Grapefruit, die leise summt und in deren Inneren ein unregelmäßig aufleuchtendes Licht flackert. Wenn du den Kristall berührst, kannst du Informationen und Zauber daraus abrufen oder darin lagern, und zwar in der Geschwindigkeit, mit der du liest und schreibst. Wenn die Chronik gefunden wird, enthält sie folgende Zauber: *Festung des Intellekts**, *Gedanken wahrnehmen*, *Rarys telepathisches Band*, *Tashas Gedankenpeitsche**, *Telekinese*, *Tensors schwebende Scheibe* und *Verständigung* (Zauber mit

Sternchen findest du in diesem Buch). Sie dient dir als Zauberbuch, wobei Zauber und andere Informationen darin psychisch verschlüsselt sind.

Wenn du die Kristallchronik hältst, kannst du sie als Zauberfokus für deine Magierzauber verwenden. Außerdem lernst du die Zaubertricks *Botschaft*, *Gedankensplitter* (in diesem Buch) und *Magierhand*, falls du sie noch nicht kennst.

Die Chronik hat drei Ladungen und gewinnt täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Während du ihn in den Händen hältst, kannst du die Ladungen auf die folgenden Arten nutzen:

- Wenn du eine Minute mit dem Studium der Kugel verbringst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um einen deiner Magierzauber mit einem anderen Zauber aus der Chronik zu ersetzen.
- Du kannst eine Ladung verbrauchen, um einen Magierzauber zu wirken, ohne verbale, gestische und materielle Komponenten (im Wert von bis zu 100 GM) zu verwenden.

KRUMMSTAB VON RAO

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Vor Urzeiten erschuf der gleichmütige Gott Rao ein Werkzeug, um seine noch unerfahrenen Anhänger vor den Gefahren der unteren Ebenen zu schützen. Im Laufe der Äonen entwickelten die Sterblichen jedoch ihre eigenen Methoden, um mit existenziellen Bedrohungen umzugehen, und der Stab geriet in Vergessenheit. In jüngeren Zeitaltern fand man den *Krummstab von Rao* wieder und setzte ihn gegen die wachsende Macht der Hexenkönigin Iggwilv ein – einer der vielen Namen der Magierin Tasha. Iggwilv wurde zwar besiegt, es gelang ihr aber, den Krummstab im Kampf zu beschädigen und mit einem heimtückischen Fluch zu belegen, der ihr einen künftigen Triumph ermöglichen sollte. In den Wirrungen nach der Schlacht ging der Stab erneut verloren. Von Zeit zu Zeit taucht er wieder auf, aber das Artefakt ist nicht mehr das, was es einmal war. Nicht alle, die den *Krummstab von Rao* tragen, erkennen das volle Ausmaß der Bedrohung, die von ihm ausgeht, und nur wenige riskieren es, ihn möglicherweise ein letztes Mal zu benutzen.

Zufällige Eigenschaften: Das Artefakt verfügt über folgende zufällige Eigenschaften, die du anhand der Tabellen im Artefakte-Unterkapitel im *Spielleiterhandbuch* auswürfeln kannst:

- zwei kleinere vorteilhafte Eigenschaften
- eine größere vorteilhafte Eigenschaft
- eine kleinere nachteilige Eigenschaft

Zauber: Der Krummstab hat sechs Ladungen. Während du ihn hältst, kannst du als Aktion eine oder mehrere seiner Ladungen ausgeben um mit ihm einen folgender Zauber zu wirken (Rettungswurf-SG 18): *Aura des Lebens* (zwei Ladungen), *Aura der Reinheit* (zwei Ladungen), *Leuchfeuer der Hoffnung* (eine Ladung), *Massen-Wunden heilen* (drei Ladungen), *Verbannung*

(eine Ladung). Der Krummstab gewinnt täglich im Morgengrauen 1W6 verbrauchte Ladungen zurück.

Absolute Verbannung: Während du auf den Krummstab eingestimmt bist und ihn hältst, kannst du zehn Minuten verwenden, um alle bis auf die mächtigsten Unholde im Umkreis von 1,6 Kilometern zu verbannen. Unholde mit einem Herausforderungsgrad von mindestens 19 sind nicht betroffen. Jeder verbannte Unhold wird auf seine beheimatete Ebene zurückgeschickt und kann für die nächsten 100 Jahre nicht auf die Ebene zurückkehren, von der er vom *Krummstab von Rao* verbannt wurde.

Fehlerhafte Matrix: Immer wenn du die Eigenschaft Absolute Verbannung einsetzt oder die letzte Ladung des *Krummstab von Rao* aus gibst, würfle anhand der Tabelle der extraplanaren Umkehrung. Kreaturen, die in Folge dieser Wirkkraft beschworen werden, tauchen in zufälligen freien Bereichen innerhalb von 18 Metern auf und unterliegen nicht deiner Kontrolle.

EXTRAPLANARE UMKEHRUNG

W100	Effekte
1–25	Ein Portal zu einer zufälligen Ebene öffnet sich. Das Portal schließt sich nach fünf Minuten.
26–45	2W4 Teufelchen und 2W4 Quasits erscheinen.
46–60	1W8 Sukkubi/Inkubi erscheinen.
61–70	1W10 Klingenteufel und 1W10 Vrocks erscheinen.
71–80	Ein Arcanaloth , eine Nachtvettel und ein Rakshasa erscheinen.
81–85	Ein Eisteufel und ein Marilith erscheinen.
86–90	Ein Balor und ein Höllenschlundteufel erscheinen. Nach Ermessen des Spielleiters öffnet sich stattdessen ein Portal zur Stätte eines Erzteufels oder Dämonenfürsten, das sich nach fünf Minuten wieder schließt.
91–00	Iggwilvs Fluch wird ausgelöst (siehe Eigenschaft: Iggwilvs Fluch).

Iggwilvs Fluch: Als der Krummstab das letzte Mal gegen Iggwilv gerichtet wurde, schlug die Hexenkönigin zurück und kontaminierte seine magische Matrix. Im Laufe der Jahre breitete sich der Fluch aus und droht nun, die uralte Magie des Stabes gewaltsam zu verdrehen. Falls das passiert, wird der *Krummstab von Rao* in seiner jetzigen Form zerstört. Seine magische Matrix wird invertiert und er explodiert, wobei ein Portal mit einem Durchmesser von 15 Metern entsteht. Das Portal fungiert als ein von Iggwilv gewirkter, permanenter *Tor*-Zauber. Mit einer Initiative von 20 spricht das Tor einmal pro Runde mit Iggwilvs Stimme laut hörbar den Namen eines Unholds aus, der vom *Krummstab von Rao* verbannt wurde, bis es alle Unholde benannt hat, die je mithilfe des Stabes verbannt wurden. Falls der Unhold noch existiert, wird er durch das Tor gesogen. Dieser Prozess benötigt 18 Jahre, bis er abgeschlossen ist, wonach sich das Tor in ein dauerhaftes Portal nach Pazunia, der ersten Schicht des Abyss verwandelt.

Den Krummstab reparieren oder zerstören:

Der einzige Weg, den *Krummstab von Rao* zu zerstören oder zu reparieren, ist der, zum Berg Celestia zu reisen und eine Träne des gleichmütigen Gottes Rao zu erlangen. Eine Möglichkeit, die emotionslose Gottheit zum Weinen zu bringen, wäre es, Rao mit dem Geist seines ersten Anbeters zu vereinen, der vor Urzeiten nach Offenbarungen außerhalb des Multiversums suchte. Wenn man den Stab ein Jahr und einen Tag lang komplett in die Träne eintaucht, löst er sich auf. Wenn man ihn 30 Tage lang täglich mit der Träne wäscht, verliert er seine fehlerhafte Matrix.

LEBENSBRUNNEN-TÄTOWIERUNG

Wundersamer Gegenstand (Tätowierung), sehr selten (erfordert Einstimmung)

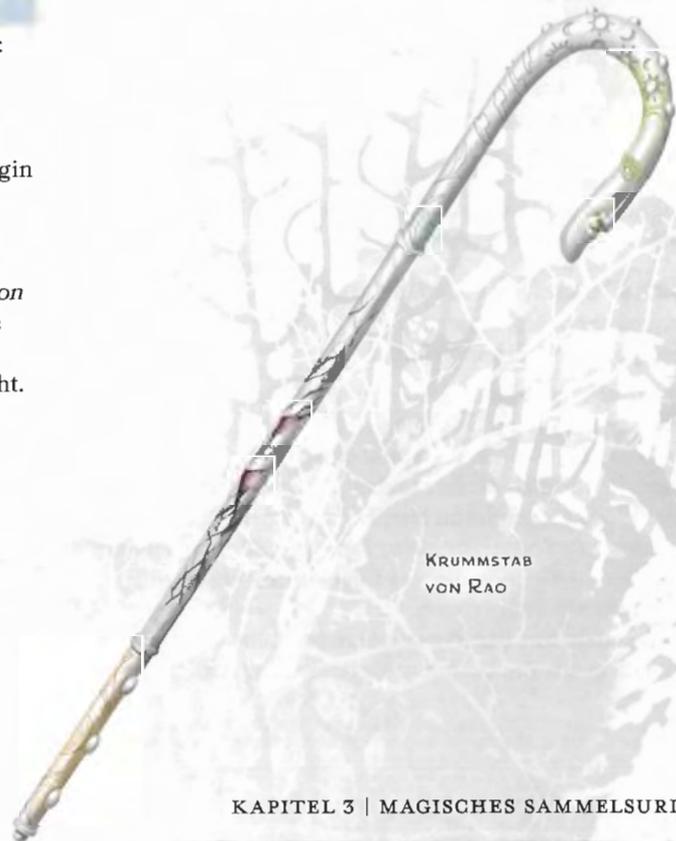
Diese magische Tätowierung stammt aus einer besonderen Nadel. Sie besteht aus Symbolen von Leben und Wiedergeburt.

Tätowierungs-Einstimmung: Um dich auf diesen Gegenstand einzustimmen, musst du die Nadel dort auf deine Haut auflegen, wo die Tätowierung erscheinen soll. Die Nadel muss während der gesamten Einstimmung auf die Haut gedrückt werden. Wenn die Einstimmung abgeschlossen ist, wird die Nadel zur Tinte der Tätowierung, die auf der Haut auftaucht.

Wenn deine Einstimmung auf die Tätowierung endet, verschwindet die Tätowierung und die Nadel taucht erneut in deinem Bereich auf.

Nekrotische Resistenz: Du hast eine Resistenz gegen nekrotischen Schaden aufgebaut.

Lebensschutz: Wenn deine Trefferpunkte auf 0 sinken würden, hast du stattdessen noch 1 Trefferpunkt. Wurde die Eigenschaft verwendet, so kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.



KRUMMSTAB
VON RAO

LEHRBUCH DES HERZWEBERS

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch einen Magier)

Dieses makellose Buch riecht leicht nach einem zufälligen Geruch, den du angenehm findest. Wenn es gefunden wird, enthält das Buch die folgenden Zauber: *Antipathie/Sympathie, Einflüsterung, Erinnerung verändern, Fesseln, Hypnotisches Muster, Person beherrschen und Person bezaubern*. Es dient dir als Zauberbuch.

Während du das Buch in den Händen hältst, kannst du es als Zauberfokus für deine Magierzauber verwenden.

Das Buch hat drei Ladungen und gewinnt täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Während du ihn in den Händen hältst, kannst du die Ladungen auf die folgenden Arten nutzen:

- Wenn du eine Minute mit dem Studium des Buches verbringst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um einen deiner vorbereiteten Magierzauber mit einem anderen Zauber aus dem Buch zu ersetzen. Der neue Zauber muss der Schule der Verzauberung angehören.
- Wenn du einen Verzauberungszauber wirkst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um dem ersten Rettungswurf, den ein Ziel gegen den Zauber ausführen muss, einen Nachteil zu verleihen.

LEIER DES BAUENS

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch einen Barden)

Während du diese Leier in den Händen hältst, kannst du *Ausbessern* als Aktion wirken. Du kannst die Leier auch als Reaktion spielen, wenn ein Objekt oder eine Struktur innerhalb deines Sichtfeldes im Umkreis von 90 Metern Schaden erleidet. Dadurch wird sie immun gegen diesen Schaden und gegen weiteren Schaden derselben Art bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Zudem kannst du die Leier als Aktion spielen, um *Erde bewegen, Konstrukt beschwören* (in diesem Buch), *Verarbeitung* oder *Wände passieren* zu wirken. Dieser Zauber kann erst im nächsten Morgengrauen erneut aus der Leier gewirkt werden.

LIBRAM DER SEELN UND DES FLEISCHES

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch einen Magier)

Dieses Buch ist in Haut gefasst, die auf einen Knochenrahmen gespannt ist. Es fühlt sich kalt an und flüstert leise. Wenn du es findest, enthält es die folgenden Zauber, die für dich Magierzauber sind, während du auf das Buch eingestimmt bist: *Falsches Leben, Finger des Todes, Mit Toten sprechen, Todeskreis, Tote beleben, Untote beschwören* (in diesem Buch) und *Vampirgriff*. Es dient dir als Zauberbuch.

Während du das Buch in den Händen hältst, kannst du es als Zauberfokus für deine Magierzauber verwenden.

Das Buch hat drei Ladungen und gewinnt täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Während du ihn in den Händen hältst, kannst du die Ladungen auf die folgenden Arten nutzen:

- Wenn du eine Minute mit dem Studium des Buches verbringst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um einen deiner vorbereiteten Magierzauber mit einem anderen Zauber aus dem Buch zu ersetzen. Der neue Zauber muss der Schule der Nekromantie angehören.
- Als Aktion kannst du eine Ladung verbrauchen, um zehn Minuten lang untot zu erscheinen. Für die Wirkungsdauer nimmst du ein tödliches Aussehen an. Untote Kreaturen sind dir gegenüber gleichgültig, solange du ihnen keinen Schaden zugefügt hast. Du erscheinst zudem bei Untersuchungen von außen sowie bei Zaubern, mit denen der Status des Ziels bestimmt wird, als untot. Der Effekt endet, wenn du Schaden erleidest oder eine Kreatur zu einem Rettungswurf zwingst.

LUBAS TAROKKA DER SEELN

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Nicht alle verweilenden Geister sind tragische Seelen, die auf ihrem Weg ins Jenseits vom Weg abkamen. Einige verkümmern als Gefangene: derart boshafte Seelen, dass Sterbliche es nicht wagen, sie in ein ahnungsloses Leben nach dem Tod freizusetzen.

Lubas Tarokka der Seelen wurde von einer Vistani-Legende erschaffen und prägte das Schicksal zahlreicher Helden. Die Prophezeiungen dieses Kartenspiels enthüllten zudem große Übel und führten ihre Schöpferin auf den Weg verruchter Kräfte. Unzählige Male entkam Mutter Luba, die Schöpferin des Spiels, nur knapp dem Untergang, verschont von ihren scharfen Einsichten. Doch selbst sie konnte nicht jeder Bosheit entkommen. In den schlimmsten Fällen gelang es Mutter Luba, Wesen aus reiner Bosheit inmitten der Schicksalsstränge zu fangen und sie in ihrem Tarokka-Kartenspiel einzusperren. Dort verweilen diese bösen Geister noch immer. Sie sind gefangen in einer Unterwelt, versteckt zwischen gemischten Karten, und warten auf eine unvermeidliche, üble Wendung des Schicksals.

Wie alle Tarokka-Kartenspiele ist das *Tarokka der Seelen* eine reich illustrierte Sammlung von 54 Karten. Es besteht aus den 14 Karten der großen Arkana sowie 40 weiteren Karten, die in vier Gruppen unterteilt sind: Glyphen, Münzen, Schwerter und Sterne.

Zufällige Eigenschaften: Das Artefakt verfügt über folgende zufällige Eigenschaften, die du anhand der Tabellen im Artefakte-Unterkapitel im *Spilleiterhandbuch* auswürfeln kannst:

- zwei kleinere nachteilige Eigenschaften
- zwei kleinere vorteilhafte Eigenschaften

Zauber: Während du das Kartenspiel in den Händen hältst, kannst du als Aktion einen der folgenden Zauber



LUBAS TAROKKA
DER SEELEN

daraus wirken (Rettungswurf-SG 18): *Ausspähung, Gegenstand aufspüren, Gift und Krankheit entdecken, Gutes und Böses entdecken, Magie entdecken oder Sprachen verstehen.* Hast du das Kartenspiel zum Wirken eines Zaubers verwendet, kannst du diesen Zauber erst im nächsten Morgenrauen erneut wirken.

Ausdauernde Vision: Während du das Kartenspiel in den Händen hältst, hast du automatisch Erfolg bei Rettungswürfen auf Konstitution, die durchgeführt werden, um deine Konzentration auf Erkenntniszauber aufrecht zu erhalten.

Ironie des Schicksals: Als Aktion kannst du eine Karte aus dem Kartenspiel ziehen und das Glück einer anderen Kreatur, die du in einem Umkreis von 4,5 Metern sehen kannst, beeinflussen. Wähle einen der folgenden Effekte aus:

Wohl: Die Kreatur ist bei Angriffswürfen, Attributswürfen und Rettungswürfen eine Stunde lang im Vorteil.

Wehe: Die Kreatur ist bei Angriffswürfen, Attributswürfen und Rettungswürfen eine Stunde lang im Nachteil.

Das Kartenspiel kann zweimal auf diese Weise verwendet werden. Du erhältst im nächsten Morgenrauen alle verbrauchten Verwendungen wieder.

Gefangene des Schicksals: Immer wenn du die Eigenschaft Ironie des Schicksals verwendest, besteht die Möglichkeit, dass eine der im Kartenspiel gefangenen Seelen entkommt. Würfle mit einem W100 und konsultiere die Tabelle der Seelen des Tarokka. Wenn du eine der hohen Karten würfelst, entkommt die damit verbundene Seele. Die entsprechenden

Spielwerte findest du im *Monsterhandbuch*. Wenn du eine Seele auswürfelst, die bereits entkommen ist, würfle erneut.

SEELEN DES TAROKKA

W100	Karte	Seele
1	Artefakt	Flammenschädel
2	Bestie	Todesalb
3	Dunkler Fürst	Vampir
4	Geist	Geist
5	Henker	Todesritter
6	Marionette	Mumie
7	Nebel	Todesalb
8	Rabe	Vampirbrut
9	Reiter	Mumienfürst
10	Seherin	Vampir
11	Turm	Mumie
12	Unschuldiger	Geist
13	Verführer	Vampirbrut
14	Zerrütteter	Todesfee
15-00	–	–

Die befreite Seele erscheint an einem zufälligen Ort in einem Umkreis von 10W10 x 1,6 Kilometern und terrorisiert die Lebenden. Bis die befreite Seele zerstört ist, erhält sie den Vorteil eines Wohls aus der Eigenschaft Ironie des Schicksals des Kartenspiels.

MUTTER LUBA UND DIE VISTANI

Mutter Luba, die Schöpferin des *Tarokka der Seelen*, war eines der einflussreichsten Oberhäupter der Vistani. Seit unzähligen Generationen wandern die Vistani durch das Schattenfell, zu dem schreckliche Halbebenen wie das von Vampiren heimgesuchte Reich Barovia gehören. Diese Reisende haben viele Geheimnisse dieser Herrschaftsgebiete entdeckt und begegneten vielen anderen, die in den Schrecken des Schattenfell umherwandern. Die meisten Gruppen der Vistani akzeptieren Wandernde mit guten Absichten aus unterschiedlicher Herkunft. Sie nehmen jeden auf, der eine Heimat zwischen den endlosen Straßen und versteckten Aussichten der Nebel sucht.

Mutter Luba war eine Halbling-Vistani und führte eine der größten Gruppen der Vistani im Schattenfell an. Sie stammt aus derselben Welt wie Graf Strahd von Zarowitsch und Madam Eva. Sie gründete eine Gemeinschaft voller Güte und Widerstandsfähigkeit – eine Seltenheit in der Ebene der Schatten. Als Anführerin ermutigte sie ihr Volk, Fremde willkommen zu heißen, die Hungernden zu speisen und den Grausamen zu trotzen. Sie und Madam Eva waren einst Freunde, bis Madam Eva begann, mit den Kreaturen der Nacht zu verhandeln. „Wir wandern zwar inmitten der Schatten“, sagte Mutter Luba. „Aber wir müssen unseren Mitreisenden als Licht dienen.“

Vor einigen Jahren verschwand Mutter Luba in den Nebeln und ließ nur das *Tarokka der Seelen* zurück. Wenn man die Nebelkarte daraus zieht, so heißt es, dann kann man ihre gütige Stimme flüstern hören.

Du und das ursprüngliche Ziel von Ironie des Schicksals erleiden den Wehe-Effekt.

Das Schicksal mischen: Wenn du die Eigenschaft Ironie des Schicksals sieben Tage lang nicht verwendest, bist du nicht mehr auf *Lubas Tarroka der Seelen* eingestimmt. Du kannst dich nicht erneut darauf einstimmen, bis eine andere Kreatur Ironie des Schicksals auf dich anwendet.

Das Kartenspiel zerstören: *Lubas Tarokka der Seelen* kann nur zerstört werden, wenn alle vierzehn Seelen im Innern freigelassen und zerstört wurden. Dadurch erscheint eine fünfzehnte Seele, ein **Lich**, der in der Unterweltkarte wohnt. Diese taucht nur auf, wenn alle vierzehn Seelen besiegt wurden. Wenn dieses uralte Wesen zerstört wird, verschwindet die Unterweltkarte und das Kartenspiel wird zu einem regulären Tarokka-Kartenspiel ohne besondere Eigenschaften. Es enthält jedoch eine neue Karte nach dem Entwurf des Spielleiters.

MÄCHTIGER DIENER VON LEUK-O

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Der *Mächtige Diener von Leuk-o* wurde nach dem Kriegsherren benannt, der ihn einsetzte. Es handelt sich um eine fantastisch mächtige, drei Meter große Maschine, die sich in ein belebtes Konstrukt verwandelt, wenn sie gesteuert wird. Der Diener besteht aus einer glänzenden schwarzen Legierung unbekannter Herkunft. Er wird oft als Kombination aus einem unverhältnismäßigen Zwerg und einem übergroßen Käfer beschrieben. Der Diener bietet genug Platz für eine Tonne Fracht sowie einen Mannschaftsraum, in dem bis zu zwei mittelgroße Kreaturen die Steuerung übernehmen und unaufhaltsame Zerstörung anrichten können.

Geschichten über die Herkunft des Dieners enthalten mehr Vermutungen als Tatsachen. Sie beziehen sich oft auf außerweltliche Wesen, die mysteriösen Grenzpfähle in Oerth und das angeblich damit verbundene Gerät: die *Maschine von Lum dem Verrückten*. Die besten Details zu Herkunft und Betrieb des Geräts finden sich in *Geist des Metalls*, einem Buch voller Artifizienten-Geheimnisse, welches das Gerät mit den Traditionen des verlorenen Olman-Volkes verbindet. Es wurde von Lum der Meisterin geschrieben, der vielfachen Urenkelin von Lum dem Verrückten, während sie den zerlegten *Mächtigen Diener von Leuk-o* rekonstruierte.

Gefährliche Einstimmung: Zwei Kreaturen können auf den Diener eingestimmt sein. Wenn eine dritte Kreatur versucht, sich auf ihn einzustimmen, geschieht nichts.

Die Steuerung des Dieners befindet sich in einer Luke in seinem Oberkörper, die leicht geöffnet werden kann, solange keine Kreaturen auf das Artefakt eingestimmt sind.

Die Einstimmung auf das Artefakt dauert zwei Stunden, die im Rahmen einer langen Rast durchgeführt werden können. Während dieser Zeit musst du dich

im Innern des Dieners befinden und dich mit seiner Steuerung vertraut machen. Während der Einstimmung der Mannschaft besteht für jede Kreatur oder Struktur außerhalb im Umkreis von 15 Metern um den Diener eine Chance von 25 Prozent, einmal versehentlich das Ziel seiner Zerstörerische-Faust-Angriffe zu werden. Dieser Prozess muss jedes Mal durchgeführt werden, wenn sich eine Kreatur auf das Artefakt einstellt.

Den Diener kontrollieren: Während Kreaturen auf das Artefakt eingestimmt sind, können sie die Luke wie jede andere Tür öffnen. Andere Kreaturen können die Luke als Aktion mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichem Geschicklichkeitswurf gegen SG 25 öffnen. Der Zauber *Klopfen* öffnet die Luke ebenfalls bis zum Beginn des nächsten Zuges des Zauberwinkers.

Eine Kreatur kann durch die Luke ein- oder aussteigen, indem sie drei Meter ihrer Bewegung verwendet. Kreaturen im Innern des Dieners haben vollständige Deckung gegen Effekte außerhalb des Dieners. Die Steuerung im Innern ermöglicht es Kreaturen, ungehindert nach draußen zu sehen.

Während du dich im Diener befindest, kannst du ihn über die Steuerung kontrollieren. Während deines Zuges (für jede eingestimmte Kreatur) kannst du ihn auf folgende Arten kontrollieren:

- Luke öffnen oder schließen (keine Aktion benötigt, einmal pro Zug).
- Diener bis zu seiner Bewegungsrate bewegen (keine Aktion benötigt).
- Als Aktion kannst du dem Diener befehlen, eine der Aktionen aus seinem Wertekasten oder eine andere Aktion auszuführen.
- Wenn eine Kreatur einen Gelegenheitsangriff des Dieners provoziert, kannst du als Reaktion dem Diener befehlen, diese Kreatur mit Zerstörerische Faust anzugreifen.

Während sich keine der eingestimmten Kreaturen im Diener befinden, ist er ein inaktives Objekt.

Geist in der Maschine: Bei seinem Tod wurde die Seele des mächtigen Kriegsherren Leuk-o in das Artefakt hineingezogen und zu seiner belebenden Kraft. Der Diener ist bekannt dafür, sich auf eigene Faust zu bewegen oder anzugreifen, besonders wenn diese Aktion Zerstörung zur Folge hat. Einmal alle 24 Stunden führt der Diener nach Ermessen des Spielleiters eine Aktion aus, während er unbemannt ist.

Wenn der Diener die Hälfte seiner Trefferpunkte oder mehr verliert, muss jede auf ihn eingestimmte Kreatur einen Rettungswurf auf Weisheit gegen SG 20 bestehen. Andernfalls ist sie 24 Stunden lang bezaubert. Während sie derart verzaubert ist, begibt sich die Kreatur auf einen Amoklauf. Sie versucht, Strukturen zu zerstören und alle nicht eingestimmten Kreaturen in Sichtweite des Dieners anzugreifen. Dabei beginnt sie bei denen, die das Artefakt bedrohen und verwendet, falls möglich, vorzugsweise den Diener.

Selbstzerstörung: Durch eine bestimmte Abfolge von Hebelzügen und Knopfdrücken kann die zweiköpfige Mannschaft des Dieners ihn explodieren lassen.



MÄCHTIGER DIENER VON LEUK-O

Die Mannschaft lernt den Code zur Selbstzerstörung nicht bei der Einstimmung auf das Artefakt. Wenn der Code entdeckt wird (der SL bestimmt, auf welche Weise), müssen sich zwei eingestimmte Mannschaftsmitglieder im Diener befinden und den Befehl drei aufeinanderfolgende Runden lang ausführen. Wenn die Mannschaft damit beginnt, den Code einzugeben, verwendet der Diener jedoch die Eigenschaft Geist in der Maschine und bringt die Mannschaftsmitglieder gegeneinander auf.

Wenn die Mannschaft den Code erfolgreich eingibt, explodiert der Diener am Ende der dritten Runde. Jede Kreatur in einer Sphäre mit einem Radius von 30 Metern um den Diener muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 25 ausführen. Bei einem gescheiterten Rettungswurf erleidet eine Kreatur 87 (25W6) Energieschaden, 87 (25W6) Blitzschaden und 87 (25W6) Schallschaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet eine Kreatur halb so viel Schaden. Objekte und Strukturen im Bereich erleiden den dreifachen Schaden. Kreaturen im Innern des Dieners werden sofort getötet und hinterlassen keine Überreste.

Der Diener wird dadurch nicht dauerhaft zerstört. Vielmehr fallen 2W6 Tage später seine Teile – linker Arm, linkes Bein, rechter Arm, rechtes Bein, Unterkörper und Oberkörper – in einem Umkreis von 1.600 Kilometern von der Explosion an zufälligen Orten vom Himmel. Wenn sie innerhalb von 1,5 Metern voneinander gebracht werden, verbinden sich die Teile und werden erneut zum Diener.

Den Diener zerstören: Der Diener kann auf zwei Arten zerstört werden. Nach der Selbstzerstörung können die Einzelteile in einem der Schmiedetempel

seiner uralten Olman-Schöpfer eingeschmolzen werden. Alternativ, falls der Diener der *Maschine von Lum dem Verrückten* Schaden zufügt, explodieren beide Artefakte in einem Ausbruch, der dreimal so groß ist und dreimal so viel Schaden verursacht wie die Selbstzerstörung des Dieners.

MÄCHTIGER DIENER VON LEUK-O

Riesiges Konstrukt

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 310 (27W12 + 135)

Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	14 (+2)	20 (+5)	1 (-5)	14 (+2)	10 (+0)

Rettungswürfe Wei +9, Cha +7

Fertigkeiten Wahrnehmung +9

Schadensresistenzen Stichschaden, Hiebschaden

Schadensimmunitäten Blitz, Feuer, Gift, Gleißend, Kälte, Nekrotisch, Psychisch, Säure, Wucht

Zustandsimmunitäten Alle Zustände außer Liegend und Unsichtbar

Sinne Blindsight 36 m, passive Wahrnehmung 19

Sprachen Versteht die Sprachen der auf ihn eingestimmten Kreaturen, kann aber nicht sprechen

Herausforderung – **Übungsbonus** +7

Magieresistente Konstruktion: Der Diener ist bei Rettungswürfen gegen Zauber oder andere magische Effekte im Vorteil. Zauberangriffe gegen ihn sind im Nachteil.

Regeneration: Der Diener gewinnt zu Beginn seines Zuges 10 Trefferpunkte zurück. Werden seine Trefferpunkte auf 0 reduziert, funktioniert dieses Merkmal erst, wenn eine eingestimmte Kreatur 24 Stunden mit der Reparatur des Artefakts verbringt oder bis das Artefakt das Ziel von Blitzschaden wird.

Sprung aus dem Stand: Der Diener kann mit oder ohne Anlauf bis zu 15 Meter weit und bis zu 7,5 Meter hoch springen.

Ungewöhnliche Natur: Der Diener benötigt keine Luft und Nahrung, kein Getränk oder Schlaf.

Unveränderliche Existenz: Der Diener ist immun gegen Zauber oder Effekte, die seine Form verändern oder ihn auf eine andere Existenzebene schicken.

AKTIONEN

Zerstörerische Faust: *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 3 m oder 36 m, ein Ziel **Treffer:** 36 (4W12 + 10) Energieschaden. Wenn das Ziel ein Objekt ist, erleidet es dreifachen Schaden.

Zerschmetternder Sprung: Wenn der Diener als Teil seiner Bewegung mindestens 7,5 Meter springt, kann er seine Aktion verwenden, um in einem Bereich auf den Füßen zu landen, in dem sich mindestens eine andere Kreatur befindet. Jede dieser Kreaturen wird zu einem freien Bereich innerhalb von 1,5 Metern von dem Diener verschoben und muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 25 ausführen. Bei einem gescheiterten Rettungswurf erleidet eine Kreatur 26 (4W12) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet eine Kreatur halb so viel Schaden und wird nicht umgestoßen.



MANTEL DER NATUR

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung durch einen Druiden oder Waldläufer)

Dieser Umhang ändert Farbe und Gewebe, um sich an das Gelände um dich herum anzupassen. Während du den Umhang trägst, kannst du ihn zudem als Zauberfokus für deine Druiden- und Waldläuferzauber verwenden.

Während du dich in einem leicht verschleierten Bereich befindest, kannst du dich als Bonusaktion verstecken, selbst wenn du direkt beobachtet wirst.

MASKERADE-TÄTOWIERUNG

Wundersamer Gegenstand (Tätowierung), gewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Diese magische Tätowierung stammt aus einer besonderen Nadel. Sie erscheint in einer von dir gewünschten Form auf deinem Körper.

Tätowierungs-Einstimmung: Um dich auf diesen Gegenstand einzustimmen, musst du die Nadel dort auf deine Haut auflegen, wo die Tätowierung erscheinen soll. Die Nadel muss während der gesamten Einstimmung auf die Haut gedrückt werden. Wenn die Einstimmung abgeschlossen ist, wird die Nadel zur Tinte der Tätowierung, die auf der Haut auftaucht.

Wenn deine Einstimmung auf die Tätowierung endet, verschwindet die Tätowierung und die Nadel taucht erneut in deinem Bereich auf.

Flüssige Tinte: Als Bonusaktion kannst du die Tätowierung in eine beliebige Farbe oder ein beliebiges Muster ändern und sie frei auf deiner Haut verschieben. Welche Form sie auch annimmt, es ist immer offensichtlich eine Tätowierung. Ihre Größe kann von einer Kupfermünze bis zu einem komplizierten Kunststück reichen, das deine gesamte Haut bedeckt.

Selbstverkleidung: Als Aktion kannst du die Tätowierung verwenden, um den Zauber *Selbstverkleidung* zu wirken (SG 13, um die Verkleidung zu durchschauen). Sobald der Zauber der Tätowierung gewirkt wurde, kann er erst im nächsten Morgengrauen wieder von der Tätowierung gewirkt werden.

MONDSICHEL

Waffe (Sichel), ungewöhnlich (+1), selten (+2), sehr selten (+3) (erfordert Einstimmung durch einen Druiden oder Waldläufer)

Diese Sichel mit silberner Klinge schimmert sanft im Mondlicht. Während du diese magische Waffe in den Händen hältst, erhältst du einen Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihr ausgeführt werden. Du erhältst zudem einen Bonus auf Zauberangriffswürfe und den Rettungswurf-SG deiner Druiden- und Waldläuferzauber. Der Bonus wird durch die Seltenheit der Waffe bestimmt. Du kannst die Sichel zudem als Zauberfokus für deine Druiden- und Waldläuferzauber verwenden.

Wenn du einen Zauber wirkst, der Trefferpunkte wiederherstellt, kannst du einen W4 würfeln und die gewürfelte Zahl den wiederhergestellten Trefferpunkten hinzufügen. Dies setzt voraus, dass du die Sichel in den Händen hältst.

MYSTISCHE-KLAUE-TÄTOWIERUNG

Wundersamer Gegenstand (Tätowierung), ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Diese Tätowierung stammt aus einer besonderen Nadel und stellt Klauen und andere scharfkantige Formen dar.

Tätowierungs-Einstimmung: Um dich auf diesen Gegenstand einzustimmen, musst du die Nadel dort auf deine Haut auflegen, wo die Tätowierung erscheinen soll. Die Nadel muss während der gesamten Einstimmung auf die Haut gedrückt werden. Wenn die Einstimmung abgeschlossen ist, wird die Nadel zur Tinte der Tätowierung, die auf der Haut auftaucht.

Wenn deine Einstimmung auf die Tätowierung endet, verschwindet die Tätowierung und die Nadel taucht erneut in deinem Bereich auf.

Magische Hiebe: Während sich die Tätowierung auf deiner Haut befindet, zählen deine waffenlosen Angriffe als magisch, wodurch Immunität und Resistenz gegenüber nichtmagischen Angriffen wirkungslos werden. Außerdem erhältst du einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit waffenlosen Angriffen.

Mystisches Zerfleischen: Du kannst die Tätowierung als Bonusaktion eine Minute lang verstärken. Während dieser Dauer schießen bei deinen bewaffneten oder unbewaffneten Nahkampfangriffen Tintenranken auf das Ziel zu und erreichen so Ziele in bis zu 4,5 Metern Entfernung. Außerdem verursachen deine Nahkampfangriffe bei Treffern 1W6 zusätzlichen Energieschaden. Hast du diese Bonusaktion verwendet, kannst du sie erst im nächsten Morgengrauen erneut verwenden.

PHIOLE DES BLUTQUELLS

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (+1), selten (+2), sehr selten (+3) (erfordert Einstimmung durch einen Zauberer)

Um dich auf diese Phiole einzustimmen, musst du sie mit ein paar Blutstropfen befüllen. Während deiner Einstimmung auf die Phiole kann sie nicht geöffnet werden. Wenn deine Einstimmung auf die Phiole endet, zerfällt das enthaltene Blut zu Asche. Du kannst die Phiole als Zauberfokus verwenden, solange du sie trägst oder hältst, und du erhältst einen Bonus auf deine Zauberangriffswürfe und den Rettungswurf-SG deiner Zauber des Zauberers. Die Höhe des Bonus wird durch die Seltenheit der Phiole bestimmt.

Wenn du Trefferwürfel wirfst, um Trefferpunkte zu regenerieren, kannst du, während du die Phiole trägst, außerdem fünf Zaubereipunkte zurückerhalten. Diese Eigenschaft der Phiole kann erst im nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

PROTHESE

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieser Gegenstand ersetzt eine verlorene Gliedmaße: eine Hand, einen Arm, einen Fuß, ein Bein oder ein ähnliches Körperteil. Während die Prothese angebracht ist, funktioniert sie genauso wie das Körperteil, das sie ersetzt. Du kannst sie als Aktion abnehmen oder erneut anbringen. Sie kann nicht gegen deinen Willen entfernt werden. Wenn du stirbst, löst sie sich.

RÄUCHERGEFÄSS DES GLÄUBIGEN

Waffe (Flegel), selten (erfordert Einstimmung durch einen Kleriker oder Paladin)

Der kugelförmige Kopf dieses Flegels ist mit winzigen, in Mustern und Symbolen angeordneten Löchern perforiert. Dieser Flegel zählt für dich als heiliges Symbol. Wenn du mit diesem magischen Flegel einen Angriff ausführst, erleidet dein Ziel 1W8 zusätzlichen gleißenden Schaden.

Du kannst als Bonusaktion das Befehlswort sprechen, durch das aus dem Flegel eine Minute lang eine feine Wolke Weihrauch in den Umkreis von drei Metern austritt. Zu Beginn jedes deiner Züge regenerieren du und alle anderen Kreaturen im Weihrauch 1W4 Trefferpunkte. Diese Eigenschaft kann erst im nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.



RÄUCHERGEFÄß
DES GLÄUBIGEN

SCHATTENFELL- BRANDZEICHENTÄTOWIERUNG

Wundersamer Gegenstand (Tätowierung), selten (erfordert Einstimmung)

Diese magische Tätowierung stammt aus einer besonderen Nadel. Ihre Form ist dunkel und abstrakt.

Tätowierungs-Einstimmung: Um dich auf diesen Gegenstand einzustimmen, musst du die Nadel dort auf deine Haut auflegen, wo die Tätowierung erscheinen soll. Die Nadel muss während der gesamten Einstimmung auf die Haut gedrückt werden. Wenn die Einstimmung abgeschlossen ist, wird die Nadel zur Tinte der Tätowierung, die auf der Haut auftaucht.

Wenn deine Einstimmung auf die Tätowierung endet, verschwindet die Tätowierung und die Nadel taucht erneut in deinem Bereich auf.

Schattenessenz: Du erhältst Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern und bist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil.

Schattenhafte Verteidigung: Wenn du Schaden erleidest, kannst du deine Reaktion verwenden, um einen Moment lang substanzlos zu werden und deinen erlittenen Schaden zu halbieren. Dann kannst du diese Reaktion erst nach dem nächsten Sonnenuntergang erneut verwenden.

SCHATTENFELL-SCHERBE

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch einen Zauberer)

Dieser trübe, kalte Kristall ist von der Verzweiflung des Schattenfell erfüllt und liegt schwer und bleiern in der Hand. Du kannst die Scherbe als Aktion an einen winzigen Gegenstand anheften oder sie von ihm entfernen – beispielsweise an eine Waffe oder ein Schmuckstück. Sie fällt ab, wenn deine Einstimmung auf die Scherbe endet. Während du sie trägst oder hältst, kannst du die Scherbe als Zauberfokus verwenden.

Wenn du eine Metamagie-Option eines Zaubers verwendest, während du die Scherbe hältst oder trägst, kannst du eine Kreatur, die Ziel des Zaubers ist, einen Moment lang verfluchen. Wähle dazu einen Attributswert – bis zum Ende deines nächsten Zuges ist die Kreatur bei Attributs- und Rettungswürfen zu diesem Attribut im Nachteil.

SCHERBE DER AUSSERWELTLICHEN ESSENZ

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch einen Zauberer)

Dieser schimmernde Kristall enthält die Essenz einer anderen Ebene. Du kannst die Scherbe als Aktion an einen winzigen Gegenstand anheften oder sie von ihm entfernen – beispielsweise an eine Waffe oder ein Schmuckstück. Sie fällt ab, wenn deine Einstimmung auf die Scherbe endet. Während du sie trägst oder hältst, kannst du die Scherbe als Zauberfokus verwenden.

Würfle mit einem W4 und bestimme die Essenz und Eigenschaft der Scherbe anhand der Tabelle der Scherben der außerweltlichen Essenz. Wenn du eine Metamagie-Option eines Zaubers verwendest, während du die Scherbe trägst oder hältst, kannst du diese Eigenschaft verwenden.

SCHERBEN DER AUSSERWELTLICHEN ESSENZ

W4 Eigenschaft

- 1 **Rechtschaffen:** Du kannst einen der folgenden Zustände beenden, der dich oder eine Kreatur innerhalb deines Sichtfeldes im Umkreis von neun Metern betrifft: betäubt, bezaubert, blind, taub, verängstigt oder vergiftet.
- 2 **Chaotisch:** Wähle eine Kreatur, die durch den Zauber Schaden erleidet. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges ist das Ziel bei allen Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.
- 3 **Gut:** Du oder eine Kreatur deiner Wahl innerhalb deines Sichtfeldes im Umkreis von neun Metern erleide(s)t 3W6 temporäre Trefferpunkte.
- 4 **Böse:** Wähle eine Kreatur, die durch den Zauber Schaden erleidet. Das Ziel erleidet zusätzlich 3W6 nekrotischen Schaden.

SCHERBE DER ELEMENTAREN ESSENZ

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch einen Zauberer)

Dieser knisternde Kristall enthält die Essenz einer der Elementarebenen. Du kannst die Scherbe als Aktion an einen winzigen Gegenstand anheften oder sie von ihm entfernen – beispielsweise an eine Waffe oder ein Schmuckstück. Sie fällt ab, wenn deine Einstimmung auf die Scherbe endet. Während du sie trägst oder hältst, kannst du die Scherbe als Zauberfokus verwenden.

Würfle mit einem W4 und bestimme die Essenz und Eigenschaft der Scherbe anhand der Tabelle der Scherben elementarer Essenz. Wenn du eine Metamagie-Option eines Zaubers verwendest, während du die Scherbe trägst oder hältst, kannst du diese Eigenschaft verwenden.

SCHERBEN ELEMENTARER ESSENZ

W4 Eigenschaft

- 1 **Luft:** Du kannst sofort bis zu 18 Meter weit fliegen, ohne damit Gelegenheitsangriffe auszulösen.
- 2 **Erde:** Bis zum Beginn deines nächsten Zuges bist du gegen eine Schadensart deiner Wahl resistent.
- 3 **Feuer:** Ein Ziel deines Zaubers, das du sehen kannst, fängt Feuer. Das Ziel erleidet zu Beginn seines nächsten Zuges 2W10 Feuerschaden, dann erlöschen die Flammen.
- 4 **Wasser:** Aus dir bricht eine Wasserwoge hervor und breitet sich in einem Radius von drei Metern aus. Jede Kreatur deiner Wahl, die du in diesem Bereich sehen kannst, erleidet 2W6 Kälteschaden und muss einen erfolgreichen Rettungswurf auf Stärke gegen deinen Zauberrettungswurf-SG durchführen, sonst wird sie um drei Meter von dir weggestoßen und landet liegend.

SCHERBE DES FERNEN REICHS

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch einen Zauberer)

Dieser zitternde Kristall ist von der verdrehten Essenz des Fernen Reichs durchdrungen. Du kannst die Scherbe als Aktion an einen winzigen Gegenstand anheften oder sie von ihm entfernen – beispielsweise an eine Waffe oder ein Schmuckstück. Sie fällt ab, wenn deine Einstimmung auf die Scherbe endet. Während du sie trägst oder hältst, kannst du die Scherbe als Zauberfokus verwenden.

Wenn du eine Metamagie-Option eines Zaubers verwendest, während du die Scherbe trägst oder hältst, kannst du ein schleimiges Tentakel durch einen Riss im Realitätsgefüge schnellen und gegen eine Kreatur peitschen lassen, die du innerhalb von neun Metern sehen kannst. Die Kreatur muss einen Rettungswurf auf Charisma gegen deinen Zauberrettungswurf-SG bestehen oder sie erleidet 3W6 psychischen Schaden und ist bis zum Beginn deines nächsten Zuges verängstigt.



VON LINKS NACH RECHTS:
SCHERBE DES FERNEN
REICHS, FEENWILD-SCHERBE
UND SCHATTENFELL-SCHERBE

SCHLINGENGRIF-FÄTOWIERUNG

Wundersamer Gegenstand (Tätowierung), ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Diese Tätowierung stammt aus einer besonderen Nadel und bildet längliche, verschlungene Muster ab.

Tätowierungs-Einstimmung: Um dich auf diesen Gegenstand einzustimmen, musst du die Nadel dort auf deine Haut auflegen, wo die Tätowierung erscheinen soll. Die Nadel muss während der gesamten Einstimmung auf die Haut gedrückt werden. Wenn die Einstimmung abgeschlossen ist, wird die Nadel zur Tinte der Tätowierung, die auf der Haut auftaucht.

Wenn deine Einstimmung auf die Tätowierung endet, verschwindet die Tätowierung und die Nadel taucht erneut in deinem Bereich auf.

Greifende Ranken: Während sich die Tätowierung auf deiner Haut befindet, kannst du als Aktion Ranken aus Tinte von der Tätowierung ausstoßen und nach einer Kreatur greifen lassen, die du innerhalb von 4,5 Metern sehen kannst. Der Kreatur muss ein Rettungswurf auf Stärke gegen SG 14 gelingen, sonst erleidet sie 3W6 Energieschaden und ist von dir gepackt. Die Kreatur kann versuchen, sich als Aktion aus der Umschlingung zu befreien, indem sie erfolgreich auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 14 würfelt. Die Umschlingung endet auch, wenn du sie beendest (keine Aktion erforderlich), sich die Kreatur mehr als 4,5 Meter von dir entfernt, oder du die Tätowierung auf eine andere Kreatur anwendest.

SCHUTZTÄTOWIERUNG

Wundersamer Gegenstand (Tätowierung), Seltenheit variiert (erfordert Einstimmung)

Diese magische Tätowierung stammt aus einer besonderen Nadel. Sie bildet Schutzsymbole ab und die Tinte wirkt wie aus flüssigem Metall.

Tätowierungs-Einstimmung: Um dich auf diesen Gegenstand einzustimmen, musst du die Nadel dort auf deine Haut auflegen, wo die Tätowierung erscheinen soll. Die Nadel muss während der gesamten Einstimmung auf die Haut gedrückt werden. Wenn die Einstimmung abgeschlossen ist, wird die Nadel zur Tinte der Tätowierung, die auf der Haut auftaucht.

Wenn deine Einstimmung auf die Tätowierung endet, verschwindet die Tätowierung und die Nadel taucht erneut in deinem Bereich auf.

Schutz: Wenn du keine Rüstung trägst, verleiht dir diese Tätowierung dennoch eine ihrer Seltenheit entsprechende Rüstungsklasse wie unten angegeben. Von diesem Vorzug profitierst du auch, wenn du einen Schild trägst.

Seltenheit	RK
Ungewöhnlich	12 + dein Geschicklichkeitsmodifikator
Selten	15 + dein Geschicklichkeitsmodifikator (maximal +2)
Sehr selten	18

SCHUTZVERSE

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch einen Magier)

Dieses ledergebundene Zauberbuch ist mit Eisen- und Silberbeschlägen sowie einem Eisenschloss verstärkt (SG 20 zum Öffnen). Als Aktion kannst du den Bucheinband berühren und es so aussehen lassen, als hättest du *Arkane Schloss* darauf gewirkt. Wenn es gefunden wird, enthält das Buch die folgenden Zauber: *Arkane Schloss*, *Glyphe des Schutzes*, *Kugel der Unverwundbarkeit*, *Magie bannen*, *Mordenkainens privates Heiligtum*, *Schutz vor Gut und Böse* und *Symbol*. Es dient dir als Zauberbuch.

Während du das Buch in den Händen hältst, kannst du es als Zauberfokus für deine Magierzauber verwenden.

Das Buch hat drei Ladungen und gewinnt täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Während du ihn in den Händen hältst, kannst du die Ladungen auf die folgenden Arten nutzen:

- Wenn du eine Minute mit dem Studium des Buches verbringst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um einen deiner vorbereiteten Magierzauber mit einem anderen Zauber aus dem Buch zu ersetzen. Der neue Zauber muss der Schule der Bannmagie angehören.
- Wenn du einen Bannzauber wirkst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um einer Kreatur innerhalb deines Sichtfeldes im Umkreis von neun Metern 2W10 temporäre Trefferpunkte zu gewähren.

TÄTOWIERUNG DES ERLEUCHTENS

Wundersamer Gegenstand (Tätowierung), gewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Diese magische Tätowierung stammt aus einer besonderen Nadel. Sie besteht aus wunderschöner Kalligrafie, Bildern von Schreibgeräten und dergleichen.

Tätowierungs-Einstimmung: Um dich auf diesen Gegenstand einzustimmen, musst du die Nadel dort auf deine Haut auflegen, wo die Tätowierung erscheinen soll. Die Nadel muss während der gesamten Einstimmung auf die Haut gedrückt werden. Wenn die Einstimmung abgeschlossen ist, wird die Nadel zur Tinte der Tätowierung, die auf der Haut auftaucht.

Wenn deine Einstimmung auf die Tätowierung endet, verschwindet die Tätowierung und die Nadel taucht erneut in deinem Bereich auf.

Magisches Schreiben: Während sich diese Tätowierung auf deiner Haut befindet, kannst du mit deiner Fingerspitze wie mit einer Schreibfeder schreiben, der niemals die Tinte ausgeht.

Als Aktion kannst du ein Schriftstück bis zu einer Seite berühren und den Namen einer Kreatur sprechen. Für die nächsten 24 Stunden wird das Geschriebene für jeden außer dir und der benannten Kreatur unsichtbar. Jeder von euch kann die Unsichtbarkeit durch Berührung des Schriftstückes aufheben (keine Aktion erforderlich). Wurde diese Aktion verwendet, so kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

TÄTOWIERUNG DES ZAUBERWIRKERS

Wundersamer Gegenstand (Tätowierung), Seltenheitsgrad variiert

Diese magische Tätowierung stammt aus einer besonderen Nadel. Sie enthält einen einzigen Zauber bis zum 5. Grad, der von einer magischen Nadel auf deine Haut gestochen wird. Um die Tätowierung zu verwenden, musst du die Nadel an deine Haut legen und das Befehlswort aussprechen. Die Nadel wird zur Tinte der Tätowierung, die in einem von dir gewählten Design auf der Haut auftaucht. Sobald sich die Tätowierung auf deiner Haut befindet, kannst du ihren Zauber ohne Materialkomponenten wirken. Die Tätowierung leuchtet schwach, während du den Zauber wirkst, sowie für die Wirkungsdauer des Zaubers. Sobald der Zauber endet, verschwindet die Tätowierung von deiner Haut.

Der Grad des Zaubers in der Tätowierung bestimmt den Rettungswurf-SG, den Angriffsbonus und den Zauberwirken-Attributsmodifikator, sowie den Seltenheitsgrad der Tätowierung anhand der Tabelle der Tätowierung des Zauberwirkers.

TÄTOWIERUNG DES ZAUBERWIRKERS

Zaubergrad	Seltenheit	Zauberwirken-Attributsmodif.	Rettungswurf-SG	Angriffsbonus
Zaubertrick	Gewöhnlich	+3	13	+5
1.	Gewöhnlich	+3	13	+5
2.	Ungewöhnlich	+3	13	+5
3.	Ungewöhnlich	+4	15	+7
4.	Selten	+4	15	+7
5.	Selten	+5	17	+9

TROMMEL DES PERKUSSIONISTEN

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (+1), selten (+2), sehr selten (+3) (erfordert Einstimmung durch einen Bard)

Während du diese Trommel in den Händen hältst, erhältst du einen Bonus auf Zauberangriffswürfe und auf den Rettungswurf-SG deiner Bardenzauber. Der Bonus wird durch die Seltenheit der Trommel bestimmt.

Als Aktion kannst du die Trommel spielen, um eine Anwendung deines Merkmals Bardische Inspiration zurückzuerhalten. Diese Eigenschaft der Trommel kann erst im nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

WÄCHTEREMBLEM

Wundersamer Gegenstand (heiliges Symbol), ungewöhnlich (erfordert Einstimmung durch einen Kleriker oder Paladin)

Dieses Emblem ist das Symbol einer Gottheit oder einer spirituellen Tradition. Als Aktion kannst du das Emblem an eine Rüstung oder einen Schild anbringen oder es entfernen.

Das Emblem hat drei Ladungen. Wenn du oder eine Kreatur, die du innerhalb von neun Metern sehen kannst, einen kritischen Treffer erleidet, während du die Rüstung oder den Schild mit dem Emblem trägst, kannst du deine Reaktion verwenden, um eine Ladung zu verbrauchen und den kritischen Treffer stattdessen in einen regulären Treffer zu verwandeln.

Das Emblem gewinnt täglich im Morgengrauen alle verbrauchten Ladungen zurück.

ZÄHNE VON DAHLVER-NAR

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Die *Zähne von Dahlver-Nar* sind fleischgewordene Geschichten. Es handelt sich um eine Sammlung von Zähnen, die jeweils auf eine äußerst unterschiedliche Herkunft hinweisen und aus verschiedenen Materialien hergestellt wurden. Die Sammlung befindet sich in einem Lederbeutel, der mit Bildern von Helden und fantastischen Kreaturen bestickt ist. Wo die Zähne hinfallen, erwecken sie Legenden zum Leben.

Die Zähne verwenden: Während du den Beutel in den Händen hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um einen Zahn zu ziehen. Würfle anhand der Tabelle der Zähne von Dahlver-Nar, um festzustellen, welchen Zahn du gezogen hast. Du kannst den Zahn entweder säen oder implantieren (beide Optionen werden später beschrieben).

Wenn du den Zahn weder säst noch implantierst, würfle am Ende deines Zuges. Bei einer geraden Zahl verschwindet der Zahn und Kreaturen erscheinen, genau wie beim Säen des Zahns. Sie sind jedoch dir und deinen Verbündeten gegenüber feindlich gesinnt. Bei einer ungeraden Zahl ersetzt der Zahn einen deiner Zähne, genau wie beim Implantieren (und ersetzt dabei möglicherweise einen anderen implantierten Zahn, siehe unten).

Jeder Zahn kann nur einmal verwendet werden. Notiere dir, welche Zähne verwendet wurden. Wenn du das Ergebnis eines Zahns nach seiner Verwendung würfelst, ziehst du den nächstniedrigeren, nicht verwendeten Zahn der Tabelle.

Zähne säen: Um den Zahn zu säen, platzierst du ihn auf dem Boden in einem freien Bereich in deiner Reichweite. Du kannst ihn auch in einen freien Bereich innerhalb von drei Metern in ein Gewässer werfen, das mindestens 15 Meter breit und 15 Meter lang ist. Wenn du dies tust, gräbt sich der Zahn in den Boden und verschwindet, ohne ein Loch zu hinterlassen. Alternativ verschwindet er im Wasser. Die Kreaturen aus der Spalte der beschworenen Kreaturen erscheinen in einem freien Bereich so nahe wie möglich an der Stelle, an der der Zahn gesät wurde. Die Kreaturen sind deine Verbündete, sprechen alle dir bekannten Sprachen und verbleiben zehn Minuten lang, bevor sie verschwinden, sofern nichts anderes angegeben wurde.

Zähne implantieren: Um den Zahn zu implantieren, platzierst du ihn in deinem Mund. Daraufhin fällt dir einer deiner eigenen Zähne aus und der Zahn aus dem Beutel nimmt seinen Platz ein, wobei er die Größe ändert, um in deinen Mund zu passen. Sobald der Zahn implantiert ist, erhältst du den in der Spalte Effekt des Implantats notierten Effekt. Der Zahn kann nicht entfernt werden, solange du auf die Zähne eingestimmt bist. Du kannst deine Einstimmung nicht freiwillig beenden. Wenn er nach deinem Tod entfernt wird, verschwindet der Zahn. Die maximale Anzahl der gleichzeitig implantierten Zähne beträgt $1 + \text{dein Konstitutionsmodifikator}$ (mindestens zwei Zähne).



EIN ZAHN VON
DAHLVER-NAR

Wenn du versuchst, mehr Zähne zu implantieren, ersetzt der neu implantierte Zahn einen zufällig bestimmten vorherigen Zahn. Der ersetzte Zahn verschwindet und du verlierst den Effekt des Implantats.

Zähne wiederherstellen: Sobald alle Zähne verschwunden sind, verschwindet auch ihr Beutel. Der Beutel mit allen Zähnen erscheint dann an einem zufälligen Ort, der sich auf einer anderen Welt der materiellen Ebene befinden kann.

Zähne zerstören: Jeder Zahn muss einzeln zerstört werden, indem er in dem Bereich des Ursprungs seiner Geschichte mit der Absicht ausgesät wird, ihn zu zerstören. Wenn er auf diese Weise gesät wird, sind beschworene Kreaturen dir gegenüber nicht freundlich gesinnt und verschwinden nicht. Einige der beschworenen Kreaturen machen sich einfach auf den Weg nach Hause, während andere sich je nach ihrer Geschichte verhalten. In jedem Fall ist der Zahn für immer verloren.

ZIEHHARMONIKA DES ZECHERS

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch einen Barden)

Während du diese Ziehharmonika in den Händen hältst, erhältst du einen Bonus von +2 auf den Rettungswurf-SG deiner Bardenzauber.

Als Aktion kannst du die Ziehharmonika verwenden, um *Ottos unwiderstehlicher Tanz* daraus zu wirken. Diese Eigenschaft der Ziehharmonika kann erst im nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

ZÄHNE VON DAHLVER-NAR

1W20	Geschichte und Zahn	Beschworene Kreaturen	Effekt beim Implantieren
1	Die starrenden Katzen von Uldun-dar (elfenbeinfarbener Backenzahn einer Katze)	Neun Katzen	Der Zahn hat acht Ladungen. Als Aktion kannst du eine Ladung verbrauchen, um den Zauber <i>Wiederbeleben</i> aus dem Zahn zu wirken. Wenn du zu Beginn deines Zuges tot bist, verbraucht der Zahn eine Ladung und wirkt <i>Wiederbeleben</i> auf dich.
2	Duggles überraschender Tag (Backenzahn eines Menschen)	Ein Gemeiner	Nach einer langen Rast wirkt der Zahn <i>Heiligtum</i> (SG 18) auf dich. Der Zauber hält 24 Stunden lang an oder bis du ihn brichst.
3	Das goldene Zeitalter von Dhakaan (goldener Prämolare eines Goblins)	Zehn Goblins , ein Goblin-Boss	Wenn du von einem Angriff getroffen wirst und sich ein Verbündeter innerhalb von 1,5 Metern von dir befindet, kannst du deine Reaktion verwenden, um den Treffer auf den Verbündeten umzuleiten. Du kannst diese Reaktion erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut verwenden.
4	Die Morde der Mühlenstraße (Eckzahn eines Halblings)	Drei grüne Hexen in einem Zirkel	Wenn du einem Ziel Schaden zufügst, das in diesem Kampf noch keinen Zug hatte, erleidet das Ziel durch Geisterklingen zusätzlich 3W10 Hiebsschaden.
5	Untergänge der Malpeggi (smaragdgrüner Reißzahn eines Echsenmenschen)	Eine Echsenmenschen-Königin und vier Echsenmenschen	Du erhältst Reptilienschuppen und einen Bonus von +2 auf deine RK. Zudem musst du nach einer langen Rast einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 15 bestehen. Andernfalls erhältst du eine Erschöpfungsstufe.
6	Das Geheimnis des Stallburschen (süßlicher Eckzahn eines Menschen)	Zwei Inkubi	Bei einem Rettungswurf auf Charisma gegen einen Humanoiden kannst du einen W10 werfen und die gewürfelte Zahl als Bonus dem Ergebnis hinzufügen. Im nächsten Morgengrauen wird die Kreatur dir gegenüber feindlich gesinnt.
7	Der Traum des Esels (regenbogenfarbener Backenzahn eines Esels)	Ein Einhorn	Der Zahn hat drei Ladungen. Als Aktion kannst du eine Ladung verbrauchen, um eine Kreatur zu berühren. Das Ziel erhält 2W8 + 2 Trefferpunkte zurück und alle Gifte und Krankheiten werden entfernt. Wenn du diese Aktion ausführst, erscheint bis zum Ende deines Zuges das schimmernde Bild eines Einhorn-Horns auf deiner Stirn. Der Zahn gewinnt täglich im Morgengrauen alle verbrauchten Ladungen zurück. Du erhältst den folgenden Makel: „Wenn ich Bosheit in Aktion sehe, muss ich sie bekämpfen.“
8	Hinter dem Felsen von Bral (silberner Zahn eines Gedankenschinders)	Zwei Gedankenschinder	Du erhältst Telepathie mit einer Reichweite bis zu 36 Metern, wie im <i>Monsterhandbuch</i> beschrieben. Du kannst zudem den Zauber <i>Gedanken wahrnehmen</i> beliebig oft ohne Komponenten wirken. Du bist außerdem aufgrund des konstanten Flüsterns von Erinnerungen und nahen Gedanken bei Würfen auf Weisheit (Motiv erkennen) und Weisheit (Wahrnehmung) im Nachteil.
9	Das Verschwinden von Half Hollow (Zahngrat einer Riesenkröte)	Vier Riesenkröten	Du kannst mit oder ohne Anlauf bis zu neun Meter weit und bis zu 4,5 Meter hoch springen.
10	Legende von Phantomen und Geistern (Obsidian-Backenzahn eines Menschen)	Ein Riesenoctopus , ein Magier , ein Schreckgespenst	Als Aktion kannst du den Zahn verwenden, um den Zauber <i>Evards schwarze Tentakel</i> zu wirken (SG 18). Hast du diese Eigenschaft verwendet, kannst du dies erst im nächsten Morgengrauen erneut tun.
11	Die Tausend Tode von Jander Sonnstern (vergilbter Reißzahn eines Vampirs)	Ein Vampir	Du kannst als waffenlosen Angriff einen Bissangriff ausführen. Bei einem Treffer fügt er 1W6 Stichschaden sowie 3W6 nekrotischen Schaden zu. Du erhältst Trefferpunkte in Höhe des zugefügten nekrotischen Schadens zurück. Während du dich in Sonnenlicht befindest, kannst du keine Trefferpunkte zurückerhalten.
12	Alpträume von Kaggash (verdrehter Zahn eines Betrachters)	Ein Betrachter	Als Aktion kannst du den Zauber <i>Böser Blick</i> aus dem Zahn wirken. Wenn du diese Aktion verwendest, kannst du sie erst im nächsten Morgengrauen erneut verwenden. Würfle nach einer langen Rast mit einem W20. Bei einer 20 erscheint eine vom Spielleiter gewählte Aberration innerhalb von neun Metern von dir und greift an.

1W20	Geschichte und Zahn	Beschworene Kreaturen	Effekt beim Implantieren
13	Drei Brücken zum Himmel (Lapislazuli-Reißzahn eines Oni)	Drei Oni	Du erhältst eine Flugbewegungsrate von neun Metern und kannst den Zahn verwenden, um beliebig oft den Zauber <i>Magie entdecken</i> zu wirken. Während du auf weniger als drei magische Gegenstände eingestimmt bist, erhältst du eine Erschöpfungsstufe, die nicht entfernt werden kann, bis du dich auf mindestens drei magische Gegenstände eingestimmt hast.
14	Die Klauen von Dragotha (abgebrochener, durchsichtiger Reißzahn)	Ein erwachsener, roter Drakolich	Du kannst den Zahn verwenden, um den Zauber <i>Untote erschaffen</i> zu wirken. Hast du diese Eigenschaft verwendet, kannst du dies erst im nächsten Morgengrauen erneut tun. Jedes Mal, wenn du mit dem Zahn eine untote Kreatur erschaffst, erscheint zudem ein Skelett , ein Zombie oder ein Ghul an einem zufälligen Ort in einem Umkreis von acht Kilometern auf der Suche nach Lebenden zum Töten. Jeder von diesen Untoten getötete Humanoid steht um Mitternacht als dieselbe Art von Untoter wieder auf.
15	Asche der Zeitalter und Ewiges Feuer (Jade-Prämolare eines Menschen)	Ein Dao, ein Dschinni, ein Ifriti, ein Marid	Du kannst den Zahn verwenden, um <i>Gegenzauber</i> des 9. Grades zu wirken. Wenn du diese Eigenschaft verwendest, kannst du sie erst im nächsten Morgengrauen erneut verwenden. Nach jeder langen Rast und sofern du den Zahn seit deiner letzten langen Rast nicht zum Wirken eines Gegenzaubers verwendet hast, wird dein Trefferpunktemaximum um 2W10 reduziert. Wenn dein Trefferpunktemaximum dadurch auf 0 reduziert wird, stirbst du.
16	Töchter von Bel (stahlgrüner Reißzahn eines Höllenschlundteufels)	Ein Höllenschlundteufel	Du kannst den Zahn verwenden, um <i>Monster beherrschen</i> zu wirken (SG 18). Wenn du diese Eigenschaft verwendest, kannst du sie erst im nächsten Morgengrauen erneut verwenden. Du riechst stark nach brennendem Schwefel.
17	Warum der Himmel ruft (Reißzahn eines blauen Drachen)	Ein uralter blauer Drache	Du erhältst Immunität gegen Blitzschaden und Anfälligkeit gegen Schallschaden.
18	Die letzte Tarraske (gezackter Zahnsplitter einer Tarraske)	Eine Tarraske (ignoriert dich und deine Befehle, erscheint für 1W4 Züge und verschwindet dann)	Du fügst Objekten und Strukturen doppelten Schaden zu. Wenn du in einem Zug mindestens 20 Schaden erleidest, muss dir ein Rettungswurf auf Weisheit gegen SG 18 gelingen. Sonst verbringst du deinen nächsten Zug in einer mörderischen Raserei. Während dieser Raserei musst du deine Aktion verwenden, um einen waffenlosen Angriff gegen eine Kreatur auszuführen, die dir Schaden zugefügt hat. Falls dir keine Kreatur Schaden zugefügt hat, musst du eine zufällige Kreatur in deinem Sichtfeld angreifen und dich falls nötig so nah wie möglich zur Kreatur bewegen.
19	Zahn von Icendax (Rubingeadarter Reißzahn eines roten Drachen)	Ein uralter roter Drache	Du erhältst Immunität gegen Feuerschaden. Als Aktion kannst du Feuer in einem Kegel von 27 Metern spucken. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 24 ausführen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 26W6 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Nach Verwendung der Odemwaffe erhältst du zwei Erschöpfungsstufen.
20	Zahn von Dahlver-Nar (staubiger Backenzahn eines Menschen)	Ein Priester	Als Aktion kannst du eine göttliche Kraft um Hilfe anrufen. Beschreibe die gewünschte Hilfe. Der Spielleiter entscheidet über die Natur des Eingriffs. Der Effekt eines beliebigen Kleriker-Zaubers wäre angemessen. Wenn du diese Eigenschaft verwendest, kannst du sie erst nach sieben Tagen erneut verwenden.



TASHA SIEHT BEIM ZAUBERERSCHACH
EINEM WEITEREN SIEG ÜBER IHREN
RIVALEN MORDENKAINEN ENTGEGEN.

KAPITEL 4

WERKZEUGE DES SPIELLEITERS

ALS SPIELLEITER STEHEN DIR ZAHLREICHE Werkzeuge zum Vorbereiten und Ausführen einer D&D-Kampagne zur Verfügung. Zu diesen Werkzeugen gehören Fantasie, die Fähigkeit zu erkennen, was die Spieler unterhält, Geschichtenerzählen, Humor, genaues Hinhören, Vertrautheit mit den Spielregeln und weitere. In diesem Kapitel wird der Werkzeugkasten des Spielleiters um Anleitungen und optionalen Regeln für verschiedenste Situationen erweitert. Es enthält außerdem eine Auswahl einsatzbereiter Rätsel, mit denen sich jede Kampagne ergänzen lässt.

Die angeführten Werkzeuge basieren auf dem Material im *Spielleiterhandbuch* und im *Monsterhandbuch*. Als Spielleiter kannst du einige, alle oder keine dieser Werkzeuge nutzen und ihre Funktionsweise nach Bedarf anpassen. Am wichtigsten ist es, dass die Gruppe sich amüsiert und gut unterhalten fühlt. Du kannst die Regeln entsprechend an den Geschmack der Gruppe anpassen.

SITZUNG NULL

Setze Grenzen. Wenn jemand sie überschreitet, tritt für dich ein. Falls das nichts bringt, gibt es immer noch Todeswolken ...

– TASHA

Vor dem eigentlichen Spielbeginn können Spielleiter und Spieler sich zu einer besonderen Sitzung treffen – oft als Sitzung null bezeichnet – und Erwartungen festlegen, die Bedingungen eines Sozialvertrags umreißen und die Hausregeln durchgehen. Diese Regeln dienen dazu, das Spielerlebnis für alle möglichst erfreulich zu gestalten.

Zur Sitzung null gehört auch oft, gemeinsam Charaktere zu erstellen. Als Spielleiter kannst du den Spielern beim Erstellen ihrer Charaktere helfen, indem du ihnen Optionen empfiehlst, die zum bevorstehenden Abenteuer oder zur Kampagne passen.

CHARAKTERE UND ABENTEURERGRUPPE ERSCHAFFEN

Jeder Spieler hat Optionen, wenn es um Volk, Klasse und Hintergrund seines Charakters geht. Du kannst natürlich bestimmte Optionen ausschließen, wenn du sie als ungünstig für die Kampagne einstufst. Sind mehrere Spieler in der Gruppe, dann ermutige sie, verschiedene Klassen zu wählen, um das Fähigkeitsspektrum der Abenteurergruppe zu erweitern.

Verschiedene Hintergründe sind weniger wichtig, zumal es Spaß machen kann, in einer Gruppe aus Soldaten oder Unterhaltungskünstlern auf Abenteuerjagd zu gehen. Die gewählten Hintergründe definieren, wer die Charaktere waren, bevor sie Abenteurer wurden, und enthalten auch rollenspielerische Angelpunkte in Form von Idealen, Bindungen und Makeln, von denen du als Spielleiter wissen solltest. Beispiel: Ein Spieler wählt den Hintergrund des Kriminellen aus. Zu den Optionen für die Bindungen des Charakters gehört „Ich versuche, eine alte Schuld bei einem großzügigen Wohltäter zu begleichen“. Wenn das die Bindung des Charakters ist, dann entscheide mit dem Spieler, wer dieser großzügige Wohltäter ist, und baue relevante Wendungen in die größere Kampagne ein.

ABENTEURERGRUPPE ERSTELLEN

Bei der Sitzung null besteht deine Aufgabe darin, deine Spieler die Charaktere nach Wunsch erschaffen und Erklärungen finden zu lassen, wie diese sich zu einer Abenteurergruppe zusammengefunden haben. Es kann hilfreich sein anzunehmen, dass die Charaktere einander kennen und eine wie auch immer geartete, vielleicht auch kurze gemeinsame Geschichte haben. Du kannst die Spieler Folgendes fragen, wenn sie ihre Charaktere erstellen, um eine Ahnung von den Beziehungen zwischen den Gruppenmitgliedern zu bekommen:

- Sind irgendwelche der Charaktere miteinander verwandt?
- Was hält die Charaktere als Abenteurergruppe zusammen?
- Was mögen die Charaktere jeweils am liebsten an den anderen Gruppenmitgliedern?
- Hat die Gruppe einen Schutzherrn? Beispiele für Schutzherrn findest du in Kapitel 2: Gruppen-Schutzherrn.

Haben die Spieler Schwierigkeiten, sich auszudenken, wie ihre Charaktere sich getroffen haben, so können sie auch eine Option aus der Tabelle der Herkunft der Gruppe auswählen oder mit W6 auswürfeln. Verbringe einen Teil der Sitzung null damit, den Spielern beim Ausspinnen der Details zu helfen. Wenn die Charaktere sich beispielsweise zusammengetan haben, um einen gemeinsamen Feind zu überwinden, muss die Identität dieses Gegners bestimmt werden. War es hingegen eine Beerdigung, bei der sie sich versammelt haben, muss die verstorbene Person erdacht und dazu noch überlegt werden, welches Verhältnis die Charaktere jeweils zu ihr hatten.



WÄHREND EINES FESTIVALS TRÄUMEN JUNGE FREUNDE UNTER EINER DER RIESIGEN STATUEN VON TIEFWASSER DAYON, GEMEINSAM AUF ABENTEUER AUSZUZIEHEN.

HERKUNFT DER GRUPPE

W6 Herkunftsgeschichte

- 1 Die Charaktere sind am selben Ort aufgewachsen und kennen einander seit Jahren.
- 2 Die Charaktere haben sich gegen einen gemeinsamen Feind zusammengeschlossen.
- 3 Die Charaktere wurden von einem gemeinsamen Wohltäter vereint, der ihre Abenteuer unterstützen möchte.
- 4 Eine Beerdigung hat die Charaktere zusammengebracht.
- 5 Ein Fest hat die Charaktere zusammengebracht.
- 6 Die Charaktere geraten gemeinsam in eine Falle.

DAS SPIEL FÜR EINEN SPIELER LEITEN

Leitest du das Spiel für nur einen Spieler, so verbringst du einen Teil von Sitzung null damit, auch die Hintergrundgeschichte seines Charakters auszudenken. Dann entscheidet der Spieler, ob sein Charakter einen Sidekick haben soll (siehe Sidekicks-Abschnitt in diesem Kapitel).

Vielleicht musst du den Spieler in den ersten Sitzungen beim Führen des Sidekicks unterstützen und dessen Funktionen und Grenzen vermitteln:

- Sidekicks sind treue Begleiter, die Aufgaben innerhalb und außerhalb des Kampfs versehen können: das Lager aufschlagen, Ausrüstung tragen und so weiter.

- Idealerweise ergänzen die Fähigkeiten des Sidekicks die des Hauptcharakters. Beispiel: Zauberwirker sind gute Sidekicks für Kämpfer oder Schurken.

SOZIALVERTRAG

D&D soll in erster Linie Spaß für alle Beteiligten bedeuten. Wenn mindestens ein Teilnehmer sich nicht amüsiert, wird das Spiel nicht lange dauern. Sitzung null ist der ideale Zeitpunkt für dich und die Spieler, um zu besprechen, auf welches Gesamterlebnis sie hoffen und welche Themen, Inhalte oder Verhaltensweisen sie für unangemessen halten. Aus dieser Diskussion ergibt sich ein Sozialvertrag.

Dies geschieht manchmal organisch, aber es hat sich bewährt, in Sitzung null im direkten Gespräch Erwartungen und Grenzen festzulegen. Zu einem typischen Sozialvertrag in einer D&D-Gruppe gehört die ausdrückliche oder stillschweigende Einwilligung in die folgenden Punkte:

- Du respektierst die Spieler, indem du ein unterhaltsames, faires und auf sie zugeschnittenes Spielerlebnis für sie leitest. Du lässt jeden Spieler zur fortlaufenden Geschichte beitragen und gibst jedem Charakter Momente, in denen er sich richtig entfalten kann. Wenn ein Spieler spricht, hörst du zu.
- Die Spieler respektieren dich und dein Bestreben, ein für alle amüsantes Spiel zu gestalten.

Sie gestatten dir, die Kampagne zu leiten, die Regeln festzulegen und Diskussionen zu schlichten. Wenn du sprichst, hören die Spieler zu.

- Die Spieler respektieren einander, hören einander zu, unterstützen einander und tun ihr Bestes für den Zusammenhalt der Abenteurergruppe.
- Sollten du oder ein Spieler sich respektlos verhalten oder den Sozialvertrag anderweitig verletzen, darf die Gruppe diese Person wegschicken.

Dieser Sozialvertrag deckt die Grundlagen ab, aber individuelle Gruppen brauchen möglicherweise weitere Vereinbarungen, um das Spiel für alle erfreulich gestalten zu können. Außerdem entwickeln Sozialverträge sich häufig weiter, wenn die Gruppenmitglieder einander besser kennenlernen.

WEICHE UND HARTE GRENZEN

Haben die Spieler mit dir die Bedingungen des Sozialvertrags für das Spiel vereinbart, so könnt ihr mit einer Diskussion über weiche und harte Grenzen fortfahren. Es gibt viele Möglichkeiten, das Gespräch zu moderieren. Vielleicht recherchierst du zu einer Methode, die dir für deine Gruppe geeignet erscheint. Zur Erklärung sind die Begriffe wie folgt definiert:

Eine **weiche Grenze** ist eine Schwelle, die man nicht ohne weiteres überschreitet, weil man damit Angst und Unbehagen auslösen kann.

Eine **harte Grenze** ist eine Schwelle, die niemals überschritten werden darf.

Jedes Mitglied der Gruppe hat seine weichen und harten Grenzen, und jeder in der Gruppe sollte sie kennen. Sorge dafür, dass alle am Tisch sich bei dieser Diskussion wohlfühlen. Vielleicht möchten die Spieler nicht direkt über ihre Grenzen sprechen, vor allem, wenn sie neue Rollenspieler sind oder bestimmte andere Gruppenmitglieder noch nicht gut kennen. In diesem Fall könntest du sie ermutigen, dir ihre Grenzen privat mitzuteilen und dir zu gestatten, sie ohne Nennung der Person mit der gesamten Gruppe zu teilen. Die Spieler könnten ihre Grenzen beispielsweise auf Karteikarten schreiben, die du dann vorliest. Unabhängig von der Art der Präsentation ist es nützlich, wenn alle Grenzen in einer Liste gesammelt und der Gruppe zugänglich gemacht werden. Denk daran, auch die Diskussion über Grenzen vorsichtig zu handhaben. Schon das Mitteilen von Grenzen kann schmerzhaft sein, und das Gespräch sollte in respektvoller Atmosphäre stattfinden.

Zu häufigen spielbezogenen Grenzen gehören Sexthemen oder -szenen, Missbrauch, Rassismus, Sklaverei, Gewalt gegen Kinder und Tiere, übermäßiges Fluchen sowie Romanzen innerhalb der Abenteurergruppe. Zu häufigen Grenzen außerhalb des Spiels gehören unerwünschter Körperkontakt, gemeinsam genutzte und/oder zu heftig geworfene Würfel, Schreien, Obszönitäten, penibles Pochen auf Regeln und deren Wortlaute, ablenkender Gebrauch von Smartphones und allgemein respektloses Verhalten.

Es ist wichtig, diese Grenzen zu besprechen, weil Spieler und Spielleiter möglicherweise Phobien haben und auf Trigger reagieren, die anderen nicht bewusst sind. Alle Themen, die Mitglieder der Spielgruppe beeinträchtigen oder ängstigen, sollten vermieden werden. Wenn ein Thema einen Spieler nervös macht, er aber sein Einverständnis gibt, es ins Spiel aufzunehmen, solltest du dies mit Umsicht tun und bereit sein, rasch davon Abstand zu nehmen.

Sitzung null ist zwar der richtige Zeitpunkt, dieses Gespräch zu beginnen, aber vielleicht wird es auch später noch fortgesetzt. Vielleicht überschreitet jemand eine Linie und muss an eine Grenze erinnert werden, oder einem Mitglied fallen nach Sitzung null noch Grenzen ein. Es ist auch möglich, dass im Kampagnenverlauf noch weitere Grenzen entdeckt werden. Plane, wie du mit der Gruppe dafür sorgst, dass die Liste mit weichen und harten Grenzen stets aktuell ist, und ermutige die Spieler, sich die Liste anzusehen, wann immer sie geändert oder ergänzt wird.

DAS SPIEL ANPASSEN

Du solltest das Spiel nicht nur um die Charaktere der Abenteurergruppe formen, sondern auch an den Geschmack der einzelnen Spieler anpassen. Im Abschnitt „Kenne deine Spieler“ in der Einführung des *Spielleiterhandbuchs* findest du dazu einige Hinweise auf Basis von Spieler-Archetypen. Du kannst den Spielern einige oder alle der folgenden Fragen stellen, um herauszufinden, was für Spielertypen die Gruppe aufweist:

- Welche der drei Säulen des Abenteuers interessiert dich am meisten: Kampf, Erkundung oder Rollenspiel?
- Wie viel Humor sollte im Spiel sein?
- Welchen Technikgrad bevorzugst du?
- Löst du gerne Rätsel im Spiel?
- Möchtest du deine Erfahrungspunkte selbst mitverfolgen oder vom Spielleiter mitgeteilt bekommen, wenn der Charakter eine Stufe aufsteigt?

HAUSREGELN

Zu den Hausregeln zählen optionale Regeln wie die in Kapitel 9 des *Spielleiterhandbuchs* sowie Regeln, die du als Spielleiter aufstellst. Wenn du Hausregeln aufstellen willst, ist Sitzung null ein guter Zeitpunkt, sie mit den Spielern zu besprechen und diese um Rückmeldung zu bitten.

Hausregeln werden am besten als Experimente präsentiert, und es wird sich zeigen, ob sie für euer Spiel geeignet sind. Wenn du in Sitzung null eine Hausregel einführst, von der sich herausstellt, dass sie den Spielgenuss der Beteiligten beeinträchtigt, kannst du sie abschaffen oder ändern. Mach dir nichts draus, wenn eine Hausregel nicht so gut funktioniert, wie du dachtest. Denk dran: Das Ziel besteht darin, dass alle Spaß haben.

SIDEKICKS

Mein zukünftiger Sidekick könnte einiges hiervon lernen – mehr Stoff für das Projekt Mordenkainchen.

– TASHA

In diesem Abschnitt findest du eine einfache Möglichkeit, einen besonderen NSC – genannt Sidekick – in die Abenteurergruppe einzuführen. Die Regeln sehen eine Kreatur mit geringem Herausforderungsgrad vor und geben ihr Stufen in einer von drei schlichten Klassen: Spezialist, Zauberwirker oder Krieger.

Sidekicks können von Anfang an in die Abenteurergruppe integriert werden oder ihr im Verlauf der Kampagne begegnen. Beispiel: Die Charaktere treffen einen Dörfler, ein Tier oder eine andere Kreatur, schließen Freundschaft und laden die Kreatur zu ihrem Abenteuer ein.

Du kannst nach diesen Regeln auch ein Monster für deine Zwecke als Spielleiter anpassen.

EINEN SIDEKICK ERSTELLEN

Ein Sidekick kann jede Art von Kreatur mit Wertekasten im *Monsterhandbuch* oder einem anderen D&D-Buch sein, aber der Herausforderungsgrad im Wertekasten darf höchstens 1/2 betragen. Auf diesen Wertekasten baust du auf wie im Abschnitt „Eine Sidekick-Klasse auswählen“ beschrieben.

Der Sidekick muss mit mindestens einem Abenteurer befreundet sein, um zur Gruppe zu stoßen. Diese Freundschaft kann mit dem Hintergrund eines Charakters zusammenhängen oder sich im Spielverlauf ergeben. Beispiel: Ein Sidekick kann ein Kindheitsfreund sein, ein Haustier oder eine Kreatur, die von den Abenteurern gerettet wurde. Als Spielleiter bestimmst du, ob die Kreatur genügend Vertrauen aufgebaut hat, um Teil der Gruppe zu werden.

Du entscheidest, wer den Sidekick spielt. Hier sind einige Optionen:

- Ein Spieler spielt den Sidekick als zweiten Charakter – ideal, wenn du nur ein oder zwei Spieler hast.
- Ein Spieler spielt den Sidekick als einzigen Charakter – ideal für Spieler, die einen Charakter wünschen, der sich einfacher spielt als ein klassischer Spielercharakter.
- Die Spieler spielen den Sidekick gemeinsam.
- Du spielst den Sidekick.

Die Anzahl von Sidekicks innerhalb einer Gruppe ist nicht beschränkt, aber durch mehr als einen pro Spielercharakter kann das Spiel deutlich verlangsamt werden. Und wenn die Schwierigkeit einer anstehenden Begegnung eingeschätzt werden muss, wird jeder Sidekick als Charakter gezählt.

EINE SIDEKICK-KLASSE AUSWÄHLEN

Wenn du einen Sidekick erstellst, wählst du auch seine Klasse aus, die er für den Rest seiner Karriere haben wird: Spezialist, Zauberwirker oder Krieger.

Jede Klasse ist weiter unten beschrieben. Gehört zu einer Sidekick-Klasse eine Entscheidung, triffst du sie oder lässt sie von den Spielern treffen.

ANFANGSSTUFE

Die Anfangsstufe des Sidekicks entspricht der durchschnittlichen Stufe der Gruppenmitglieder. Beispiel: Wenn eine Gruppe der 1. Stufe sich einen Sidekick zulegt, ist der Sidekick ebenfalls auf der 1. Stufe. Eine Gruppe aus Mitgliedern der 10. Stufe erhält hingegen einen Sidekick, der auf der 10. Stufe beginnt.

STUFENAUFSTIEGE BEIM SIDEKICK

Der Sidekick steigt um eine Stufe auf, wenn sich die durchschnittliche Stufe der Gruppenmitglieder erhöht. Es spielt dabei keine Rolle, wie viel vom Abenteuer der Sidekick mitbekommen hat. Der Sidekick steigt nicht nur wegen gemeinsamer Abenteuer auf, sondern auch wegen seinem eigenen Training.

TREFFERPUNKTE

Wenn der Sidekick um eine Stufe aufsteigt, erhält er einen Trefferwürfel zusätzlich, und sein Trefferpunkte-maximum wird erhöht. Würfle mit dem Trefferwürfel (die Würfelart wird im Wertekasten des Sidekicks angezeigt), um den Zuwachs zu bestimmen, und füge den Konstitutionsmodifikator hinzu. Der Sidekick erhält mindestens einen Trefferpunkt pro Stufe.

Wenn der Sidekick keine Trefferpunkte mehr hat, aber noch nicht tot ist, wird er bewusstlos und führt Todesrettungswürfe aus wie ein Spielercharakter.

ÜBUNGSBONUS

Der Übungsbonus des Sidekicks wird von seiner Klassenstufe bestimmt wie in der Klassentabelle aufgeführt.

Wenn der Übungsbonus des Sidekicks um 1 erhöht wird, füge dem Treffermodifikator aller Angriffe im Wertekasten 1 hinzu und erhöhe die SG-Werte im Wertekasten um 1.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNGEN

Wenn der Sidekick das Merkmal Attributswerterhöhung erhält, passe alle Werte im Wertekasten an, die auf einem erhöhten Attributsmodifikator basieren.

Beispiel: Wenn der Sidekick über einen Angriff verfügt, der seinen Stärkemodifikator verwendet, erhöhe die Angriffsmodifikatoren zu Treffer und Schaden, wenn der Stärkemodifikator erhöht wird.

Ist nicht klar, ob ein Nahkampfangriff im Wertekasten Stärke oder Geschicklichkeit verwendet, so kann er beides verwenden.

KRIEGER

Ein Krieger-Sidekick wird beim Kämpfen an deiner Seite immer fähiger. Er kann Soldat, Stadtwache, eine Kampfbestie oder andere kampftaugliche Kreatur sein.

Ein Sidekick erhält bei Stufenaufstiegen in dieser Klasse die folgenden Klassenmerkmale wie in der Kriegertabelle aufgeführt.

KRIEGER, VON LINKS NACH RECHTS:
EIN AASIMAR, EIN FIRBOLG UND
EIN WOLF



ZUSÄTZLICHES WISSEN

Kriegermerkmal (1. Stufe)

Der Sidekick erhält Übung für einen Rettungswurf deiner Wahl: Geschicklichkeit, Konstitution oder Stärke.

Außerdem erhält der Sidekick Übung in zwei Fertigkeiten deiner Wahl aus folgender Liste: Akrobatik, Athletik, Einschüchtern, mit Tieren umgehen, Naturkunde, Überlebenskunst und Wahrnehmung.

Der Sidekick erhält Übung im Umgang mit jeder Rüstung. Wenn er humanoid ist oder einfache Waffen oder Kriegswaffen im Wertekasten hat, erhält er außerdem Übung im Umgang mit Schilden und allen einfachen Waffen sowie Kriegswaffen.

ROLLE IM KAMPF

Kriegermerkmal (1. Stufe)

Jeder Krieger konzentriert sich beim Training entweder auf Angriff oder auf Verteidigung. Wähle eine der folgenden Optionen aus:

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

Verteidiger: Führt eine Kreatur einen Angriff auf ein bis zu 1,5 Meter vom Sidekick entferntes Ziel aus, das der Sidekick sehen kann und das nicht er selbst ist, kann er seine Reaktion nutzen, damit der Angriffswurf im Nachteil ist.

DER KRIEGER

Stufe	Übungsbonus	Merkmale
1.	+2	Rolle im Kampf, zusätzliches Wissen
2.	+2	Durchschnaufen (einmal)
3.	+2	Verbesserte kritische Treffer
4.	+2	Attributswerterhöhung
5.	+3	–
6.	+3	Zusätzlicher Angriff (ein Extraangriff)
7.	+3	Kampfbereitschaft
8.	+3	Attributswerterhöhung
9.	+4	–
10.	+4	Verbesserte Verteidigung
11.	+4	Unbeugsamkeit (einmal)
12.	+4	Attributswerterhöhung
13.	+5	–
14.	+5	Attributswerterhöhung
15.	+5	Zusätzlicher Angriff (zwei Extraangriffe)
16.	+5	Attributswerterhöhung
17.	+6	–
18.	+6	Unbeugsamkeit (zweimal)
19.	+6	Attributswerterhöhung
20.	+6	Durchschnaufen (zweimal)

DURCHSCHNAUFEN

Kriegermerkmal (2. Stufe)

Der Sidekick kann in seinem Zug seine Bonusaktion verwenden, um Trefferpunkte in der Höhe von 1W10 + seiner Stufe in dieser Klasse zu regenerieren. Hat er diese Fähigkeit einmal eingesetzt, steht sie erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast zur Verfügung.

Ab der 20. Stufe kann der Sidekick dieses Merkmal zwischen den Rasten zweimal einsetzen.

VERBESSERTE KRITISCHE TREFFER

Kriegermerkmal (3. Stufe)

W20-Angriffswürfe von 19 oder 20 des Sidekicks verursachen kritische Treffer.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Kriegermerkmal (4. Stufe)

Erreicht der Sidekick die 4., 8., 12., 14., 16. und 19. Stufe, kannst du jeweils einen seiner Attributswerte deiner Wahl um 2 Punkte oder zwei Attributswerte um je 1 Punkt erhöhen. Auf diese Weise darf jedoch keines seiner Attribute über einen Wert von 20 steigen.

ZUSÄTZLICHER ANGRIFF

Kriegermerkmal (6. Stufe)

Der Sidekick kann zweimal statt nur einmal angreifen, wenn er in seinem Zug als Aktion einen Angriff ausführt.

Die Anzahl der Angriffe wird auf drei erhöht, wenn der Sidekick die 15. Stufe erreicht.

Wenn der Sidekick über die Mehrfachangriff-Aktion verfügt, kann er in einem Zug entweder den zusätzlichen Angriff oder den Mehrfachangriff einsetzen, nicht beide.

KAMPFBEREITSCHAFT

Kriegermerkmal (7. Stufe)

Der Sidekick ist bei Initiativwürfen im Vorteil.

VERBESSERTE VERTEIDIGUNG

Kriegermerkmal (10. Stufe)

Die Rüstungsklasse des Sidekicks wird um 1 erhöht.

UNBEUGSAMKEIT

Kriegermerkmal (11. Stufe)

Der Sidekick kann nach einem gescheiterten Rettungswurf erneut würfeln, muss das neue Ergebnis jedoch akzeptieren. Wenn er dieses Merkmal einsetzt, ist es erst nach einer langen Rast wieder verfügbar.

Ab der 18. Stufe kann der Sidekick dieses Merkmal zwischen zwei langen Rasten zweimal einsetzen.

SPEZIALIST

Der Spezialist ist Meister bestimmter Techniken oder Kenntnisse und zieht den Verstand seinen Muskeln vor. Er könnte Kundschafter, Musiker, Archivar, ein gerissenes Straßenkind, gewiefter Händler oder Einbrecher sein.

Für die Spezialistenklasse muss eine Kreatur mindestens eine Sprache im Wertekasten aufweisen, die sie beherrscht.

Ein Sidekick erhält bei Stufenaufstiegen in dieser Klasse die folgenden Klassenmerkmale wie in der Spezialistentabelle aufgeführt.

ZUSÄTZLICHES WISSEN

Spezialistenmerkmal (1. Stufe)

Der Sidekick erhält Übung für einen Rettungswurf deiner Wahl: Charisma, Geschicklichkeit oder Intelligenz.

Außerdem erhält der Sidekick Übung in fünf Fertigkeiten deiner Wahl sowie im Umgang mit leichter Rüstung. Wenn er humanoid ist oder einfache Waffen oder Kriegswaffen im Wertekasten hat, erhält er außerdem Übung im Umgang mit allen einfachen Waffen und zwei Werkzeugen deiner Wahl.

HILFREICH

Spezialistenmerkmal (1. Stufe)

Der Sidekick ist gut darin, Hilfe zur richtigen Zeit zu leisten, und kann die Helfen-Aktion als Bonusaktion verwenden.

RAFFINIERTE AKTION

Spezialistenmerkmal (2. Stufe)

Der Sidekick kann dank seiner Wendigkeit oder seines schnellen Denkens rasch handeln. Während seines Zuges im Kampf kann er Spurt, Rückzug oder die Verstecken-Aktion als Bonusaktion ausführen.

EXPERTISE

Spezialistenmerkmal (3. Stufe)

Wähle zwei der Fertigkeiten aus, in denen der Sidekick geübt ist. Sein Übungsbonus wird bei allen Attributswürfen verdoppelt, bei denen diese Fertigkeiten zur Anwendung kommen.

Wähle auf der 15. Stufe zwei weitere Fertigkeiten aus, in denen der Sidekick geübt ist, um diesen Vorzug zu erhalten.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Spezialistenmerkmal (4. Stufe)

Erreicht der Sidekick die 4., 8., 10., 12., 16. und 19. Stufe, kannst du jeweils einen seiner Attributswerte deiner Wahl um zwei Punkte oder zwei Attributswerte um je einen Punkt erhöhen. Auf diese Weise darf jedoch keines seiner Attribute über einen Wert von 20 steigen.

KOORDINIERTER SCHLAG

Spezialistenmerkmal (6. Stufe)

Der Sidekick ist besonders geschickt darin, in Koordination mit einem Gefährten zu kämpfen. Wenn der Sidekick sein Hilfreich-Merkmal einsetzt, um den Angriff eines Verbündeten zu unterstützen, und das Angriffsziel sich maximal neun Meter vom Sidekick entfernt befindet, kann der Sidekick dem Ziel 2W6 Extraschaden zufügen, wenn er es vor Ende des aktuellen Zugs mit einem Angriffswurf trifft. Der Extraschaden ist von der gleichen Art wie der Schaden durch den Angriffswurf des Sidekicks.

EXPERTEN, VON LINKS NACH RECHTS:
EIN TORTEL, EIN GEFLÜGELTER
KOBOLD UND EIN KENKU



ENTRINNEN

Spezialistenmerkmal (7. Stufe)

Der Sidekick hat außergewöhnlich viel Glück und ist gut darin, Gefahren auszuweichen. Wenn er von einem Effekt profitiert, durch den er einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit ausführen kann, um nur den halben Schaden zu erleiden, so erleidet er stattdessen bei Erfolg keinen Schaden, anderenfalls nur den halben Schaden. Der Sidekick kann diesen Vorzug nicht nutzen, wenn er kampfunfähig ist.

INSPIRIERENDE HILFE

Spezialistenmerkmal (11. Stufe)

Wenn der Sidekick die Helfen-Aktion einsetzt, erhält der Empfänger der Hilfe außerdem 1W6 Bonus auf den W20-Wurf. Wenn es sich um einen Angriffswurf handelt, kann der Empfänger auf den Bonus verzichten und ihn stattdessen bei einem Treffer dem Schadenswurf gegen ein Ziel hinzufügen.

Ab der 20. Stufe wird der Bonus auf 2W6 erhöht.

VERLÄSSLICHES TALENT

Spezialistenmerkmal (14. Stufe)

Der Sidekick hat seine Fertigkeiten in besonderem Maße verfeinert. Wenn er einen Attributswurf ausführt, der seinen gesamten Übungsbonus umfasst, darf er W20-Augenzahlen von 9 oder geringer als 10 behandeln.

SCHARFER VERSTAND

Spezialistenmerkmal (18. Stufe)

Der Sidekick erhält Übung in einem der folgenden Rettungswürfe deiner Wahl: Charisma, Intelligenz oder Weisheit.

DER SPEZIALIST

Stufe	Übungs- bonus	Merkmale
1.	+2	Hilfreich, zusätzliches Wissen
2.	+2	Raffinierte Aktion
3.	+2	Expertise
4.	+2	Attributswerterhöhung
5.	+3	–
6.	+3	Koordinierter Schlag
7.	+3	Entrinnen
8.	+3	Attributswerterhöhung
9.	+4	–
10.	+4	Attributswerterhöhung
11.	+4	Inspirierende Hilfe (1W6)
12.	+4	Attributswerterhöhung
13.	+5	–
14.	+5	Verlässliches Talent
15.	+5	Expertise
16.	+5	Attributswerterhöhung
17.	+6	–
18.	+6	Scharfer Verstand
19.	+6	Attributswerterhöhung
20.	+6	Inspirierende Hilfe (2W6)

ZAUBERWIRKER

Ein Sidekick, der Zauberwirker wird, beschreitet den Pfad der Magie. Er könnte ein Heckenmagier, Priester, Wahrsager, magischer Künstler oder eine Kreatur mit Magie im Blut sein.

Für die Zauberwirkerklasse muss eine Kreatur mindestens eine Sprache im Wertekasten aufweisen, die sie beherrscht.

Ein Sidekick erhält bei Stufenaufstiegen in dieser Klasse die folgenden Klassenmerkmale wie in der Zauberwirkertabelle aufgeführt.

ZUSÄTZLICHES WISSEN

Zauberwirkermerkmal (1. Stufe)

Der Sidekick erhält Übung für einen Rettungswurf deiner Wahl: Charisma, Intelligenz oder Weisheit.

Außerdem erhält der Sidekick Übung in zwei Fertigkeiten deiner Wahl aus folgender Liste: Arkane Kunde, Auftreten, Geschichte, Heilkunde, Motiv erkennen, Nachforschungen, Religion und Überzeugen.

Der Sidekick erhält Übung im Umgang mit leichter Rüstung. Wenn er humanoid ist oder einfache Waffen oder Kriegswaffen im Wertekasten hat, erhält er außerdem Übung im Umgang mit allen einfachen Waffen.

ZAUBERWIRKEN

Zauberwirkermerkmal (1. Stufe)

Der Sidekick erhält die Fähigkeit, Zauber zu wirken. (Wenn die Kreatur bereits über das Merkmal Zauberwirken verfügt, wird es durch dieses Merkmal ersetzt.) Wähle die Rolle des Zauberwirkers aus: Magier, Heiler oder Genie. Durch diese Wahl werden Zauberliste und Attribut zum Zauberwirken bestimmt, die vom Sidekick wie in der Zauberwirker-Tabelle angegeben verwendet werden.

ZAUBERWIRKEN

Rolle	Zauberliste	Attribut
Magier	Magier	Intelligenz
Heiler	Kleriker und Druiden	Weisheit
Genie	Barde und Hexenmeister	Charisma

Zauberplätze: Die Zauberwirker-Tabelle gibt an, wie viele Zauberplätze der Sidekick hat, um seine Zauber des 1. Grades und höher zu wirken. Um einen dieser Zauber zu wirken, muss der Sidekick einen Platz des gleichen oder höheren Grades verbrauchen. Verbrauchte Zauberplätze werden durch eine lange Rast wiederhergestellt.

Bekannte Zauber: Der Sidekick kennt zwei Zaubertricks und einen Zauber des 1. Grades deiner Wahl aus seiner Zauberliste. Hier sind Empfehlungen für einen Zauberwirker der 1. Stufe in jeder Rolle:

Magier: Donnerwohle, Kältestrahl, Magierhand

Heiler: Göttliche Führung, Heilige Flamme,

Wunden heilen

Genie: Heilendes Wort, Licht, Unheimlicher Strahl

Die Spalten „Bekannte Zaubertricks“ und „Bekannte Zauber“ der Zauberwirkertabelle geben an, wann der Sidekick weitere Zauber erlernen kann. Für jeden Zauber in der Spalte „Bekannte Zauber“ muss der Sidekick über Zauberplätze mit passendem Grad verfügen wie in der Tabelle gezeigt. Beispiel: Wenn der Sidekick die 5. Stufe dieser Klasse erreicht, kann er einen neuen Zauber des 1. oder 2. Grades erlernen.

Wenn er in dieser Klasse um eine Stufe aufsteigt, kann er außerdem einen ihm bekannten Zauber seiner Klasse durch einen anderen aus seiner Zauberliste ersetzen. Für den neuen Zauber oder Zaubertrick muss der Sidekick über Zauberplätze mit passendem Grad verfügen.

Attribut zum Zauberwirken: Das Attribut des Sidekicks zum Zauberwirken hängt davon ab, welche Entscheidung in der Zauberwirken-Tabelle getroffen wurde.

Der Sidekick verwendet sein Attribut zum Zauberwirken, wann immer ein Zauber sich auf dieses Attribut bezieht. Zusätzlich verwendet er seinen Zauberwirken-Attributsmodifikator, wenn er den Rettungswurf-SG für einen Zauber festlegt, den er wirkt, und wenn er einen Angriffswurf mit einem ausführt.

Zauberrettungswurf-SG = 8 + Übungsbonus +
Zauberwirken-Attributsmodifikator des Sidekicks

Angriffszauber-Modifikator = Übungsbonus +
Zauberwirken-Attributsmodifikator des Sidekicks

Zauberfokus: Der Sidekick kann je nach Entscheidung in der Zauberwirken-Tabelle einen Fokus für seine Zauber verwenden. Ein Magier kann einen arkanen Fokus verwenden, ein Priester ein heiliges Symbol und ein Genie entweder einen arkanen Fokus oder ein Musikinstrument.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Zauberwirkermerkmal (4. Stufe)

Erreicht der Sidekick die 4., 8., 12., 16. und 18. Stufe, kannst du jeweils einen seiner Attributswerte deiner Wahl um 2 Punkte oder zwei Attributswerte um je 1 Punkt erhöhen. Auf diese Weise darf jedoch keines seiner Attribute über einen Wert von 20 steigen.

KRAFTVOLLE ZAUBERTRICKS

Zauberwirkermerkmal (6. Stufe)

Der Sidekick kann den Zauberwirken-Attributsmodifikator zum Schaden seiner Zaubertricks addieren.

MÄCHTIGE ZAUBER

Zauberwirkermerkmal (14. Stufe)

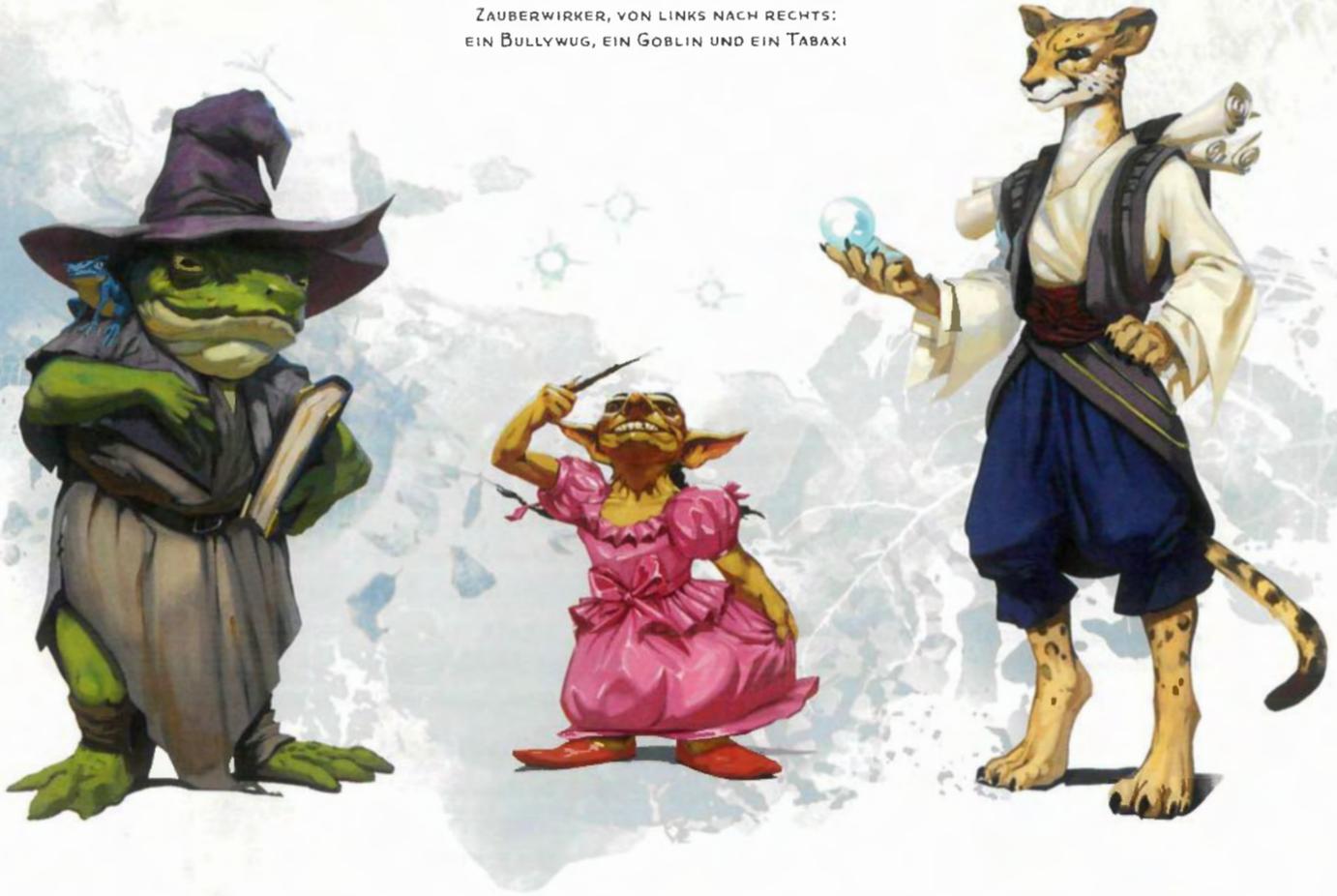
Wähle eine Schule der Magie aus. Wenn der Sidekick einen Zauber dieser Schule wirkt und dazu einen Zauberplatz verbraucht, kann er seinen Zauberwirken-Attributsmodifikator dem Schadens- oder Heilungswurf des Zaubers hinzufügen.

KONZENTRIERTES ZAUBERN

Zauberwirkermerkmal (20. Stufe)

Die Konzentration des Sidekicks auf einen Zauber wird nicht gestört, wenn er Schaden erleidet.

ZAUBERWIRKER, VON LINKS NACH RECHTS:
EIN BULLYWUG, EIN GOBLIN UND EIN TABAXI



DER ZAUBERWIRKER

Stufe	Übungs- bonus	Merkmale	Bekannte Zaubertricks	Bekannte Zauber	1.	2.	3.	4.	5.
1.	+2	Zusätzliches Wissen, Zauberwirken	2	1	2	–	–	–	–
2.	+2	–	2	2	2	–	–	–	–
3.	+2	–	2	3	3	–	–	–	–
4.	+2	Attributwerterhöhung	3	3	3	–	–	–	–
5.	+3	–	3	4	4	2	–	–	–
6.	+3	Kraftvolle Zaubertricks	3	4	4	2	–	–	–
7.	+3	–	3	5	4	3	–	–	–
8.	+3	Attributwerterhöhung	3	5	4	3	–	–	–
9.	+4	–	3	6	4	3	2	–	–
10.	+4	–	4	6	4	3	2	–	–
11.	+4	–	4	7	4	3	3	–	–
12.	+4	Attributwerterhöhung	4	7	4	3	3	–	–
13.	+5	–	4	8	4	3	3	1	–
14.	+5	Mächtige Zauber	4	8	4	3	3	1	–
15.	+5	–	4	9	4	3	3	2	–
16.	+5	Attributwerterhöhung	4	9	4	3	3	2	–
17.	+6	–	4	10	4	3	3	3	1
18.	+6	Attributwerterhöhung	4	10	4	3	3	3	1
19.	+6	–	4	11	4	3	3	3	2
20.	+6	Konzentriertes Zaubern	4	11	4	3	3	3	2

MIT MONSTERN VERHANDELN

Warum kämpfen, wenn man sich auch angeregt unterhalten kann? Geraten die Dinge außer Kontrolle, verschwinde einfach durch eine Dimensionstür.

– TASHA

Nicht jede Begegnung mit einem Monster muss zu einem Kampf führen. Manche feindlich gesinnten Monster lassen sich mit einer Opfergabe wie Futter besänftigen. Vernunftbegabte Kreaturen reden oft lieber, als dass sie kämpfen. Wenn die Abenteurer versuchen, mit einem Monster zu verhandeln, kannst du die Begegnung improvisieren oder die Regeln zur sozialen Interaktion im *Spielleiterhandbuch* verwenden. Erwäge, den Charakteren einen Vorteil bei Attributswürfen zur Kommunikation zu gewähren, wenn sie der Kreatur zuvor etwas geopfert haben, das die Kreatur haben will. Im Abschnitt *Monsterwünsche* weiter unten findest du einige Vorschläge, was eine Kreatur je nach ihrer Art mögen könnte.

MONSTERFORSCHUNG

Abenteurer können auch erforschen, was sich eine Kreatur vermutlich wünschen könnte. In der Tabelle *Monsterforschung* ist aufgeführt, welche Fertigkeiten eingesetzt werden können, um mehr über eine Kreatur einer bestimmten Art zu erfahren. Der SG für einen relevanten Attributswurf entspricht 10 + dem Herausforderungsgrad der Kreatur.

MONSTERFORSCHUNG

Typ	Empfohlene Fertigkeiten
Aberration	Arkane Kunde
Celestisches Wesen	Arkane Kunde oder Religion
Drache	Arkane Kunde, Geschichte oder Naturkunde
Elementar	Arkane Kunde oder Naturkunde
Feen	Arkane Kunde oder Naturkunde
Humanoider	Geschichte
Konstrukt	Arkane Kunde
Monstrosität	Naturkunde oder Überlebenskunst
Pflanze	Naturkunde oder Überlebenskunst
Riese	Geschichte
Schlick	Arkane Kunde oder Überlebenskunst
Tier	Mit Tieren umgehen, Naturkunde oder Überlebenskunst
Unhold	Arkane Kunde oder Religion
Untoter	Arkane Kunde oder Religion

MONSTERWÜNSCHE

ABERRATIONEN

W4 Gewünschtes Opfer

- 1 Hirn oder Organe einer seltenen Kreatur
- 2 Schmeicheleien und Unterwürfigkeit
- 3 Geheimnisse und unbekannte Geschichten
- 4 Seltsames organisches Implantat

CELESTISCHE WESEN

W4 Gewünschtes Opfer

- 1 Geschichten von Heldengestalten
- 2 Eid, bis Sonnenaufgang drei gute Taten zu vollbringen
- 3 Krone eines besiegten Tyrannen
- 4 Heilige Reliquie oder wertvoller Familienschatz

DRACHEN

W4 Gewünschtes Opfer

- 1 Gold oder Edelsteine
- 2 Schatz eines Drachenrivalen
- 3 Mindestens drei Generationen altes Erbstück
- 4 Schmeichelhafte künstlerische Darstellung des Drachen

ELEMENTARE

W4 Gewünschtes Opfer

- 1 Edelstein im Wert von mindestens 50 GM zum Fressen
- 2 Extrem reine Probe eines geschätzten Elements
- 3 Rückkehrmöglichkeit auf Heimatebene des Elementars
- 4 Tanz von der Heimatebene des Elementars

FEEN

W4 Gewünschtes Opfer

- 1 Erinnerung an deinen ersten Kuss
- 2 Deine Augenfarbe
- 3 Gegenstand von emotionalem Wert
- 4 Grandioses Gedicht

HUMANOIDE

W4 Gewünschtes Opfer

- 1 Versprechen, einen verschollenen, kulturell wichtigen Gegenstand zu finden
- 2 Freundschaftliche Herausforderung beim Tanzen, Singen oder Trinken
- 3 Wiederbeschaffung eines verlorenen Gegenstands
- 4 Informationen zu Geheimnissen oder Schwächen von Gegnern

KONSTRUKTE

W4 Gewünschtes Opfer

- 1 Öl für die Gelenke des Konstrukts
- 2 Magischer Gegenstand mit Ladungen als Treibstoff
- 3 Gefäß, durchdrungen mit elementarer Macht
- 4 Adamantin- oder Mithralkomponenten



ABENTEUERER BIETEN EINEM EULENBÄREN FLEISCH AN.

MONSTROSITÄTEN

W4 Gewünschtes Opfer

- 1 Lösen festsitzender Mahlzeitreste
- 2 Lieblingsnahrung der Kreatur
- 3 Vertreiben des Rivalen der Kreatur
- 4 Imitieren des Balztanzes der Kreatur

PFLANZEN

W4 Gewünschtes Opfer

- 1 Ein Pfund Mulch
- 2 Mit Feenwild-Energie durchdrungenes Quellwasser
- 3 Entfernen invasiver Vegetation vom Territorium der Kreatur
- 4 Zerstören aller Äxte und Gerätschaften zum Feuermachen der Abenteurergruppe

RIESEN

W4 Gewünschtes Opfer

- 1 Zwerg, der gesteht, das Riesen besser sind als Zwerge
- 2 Starkes Arbeitstier
- 3 Mehrere Bierfässer
- 4 Schatz eines Riesenrivalen

SCHLICKE

W4 Gewünschtes Opfer

- 1 Phiole stinkender Flüssigkeit
- 2 Stoff mit widerlichem Gestank

W4 Gewünschtes Opfer

- 3 Knochen oder Metalle, die der Schlick sofort absorbiert
- 4 Gallone sprudelnder Flüssigkeit

TIERE

W4 Gewünschtes Opfer

- 1 Frisches Fleisch
- 2 Beruhigende Melodie
- 3 Bunte Perlen, Stoffe, Federn oder Schnüre
- 4 Altes Stofftier oder anderer weicher Tand

UNHOLDE

W4 Gewünschtes Opfer

- 1 Deine Seele
- 2 Entweihter heiliger Gegenstand
- 3 Blut eines geliebten Wesens (lebendig oder gerade getötet)
- 4 Bruch eines heiligen Schwurs in Gegenwart des Unholds

UNTOTE

W4 Gewünschtes Opfer

- 1 Eine mit Blut gefüllte Phiole
- 2 Persönliches Andenken aus dem Leben der Kreatur
- 3 Materialien, Werkzeug oder Fertigkeiten zum Sichern eines zerfallenden Mausoleums
- 4 Erfüllen einer Aufgabe, welche die Kreatur im Leben nicht erfüllt hat

UMWELTGEFAHREN

Wenn deine frühesten Erinnerungen vom Aufwachen im Feenwild handeln, wirken zeitkrümmende Pilze, bewusstseinsverändernde Früchte und übergroße Tigerkatzen gar nicht skurril, sondern eher wie: „Können wir bitte auf die materielle Ebene ziehen, damit ich den Hauch einer normalen Kindheit haben kann?!“

– TASHA

In diesem Abschnitt wird behandelt, wie sich jede Umgebung um fantastische Herausforderungen erweitern und die Kampagnenwelt lebendig gestalten lässt.

Kreaturen, deren Name hier fettgedruckt erscheint, haben einen Wertekasten im *Monsterhandbuch*.

ÜBERNATÜRLICHE GEGENDEN

Nicht alle Gegenden entwickeln sich naturkundlich korrekt. Magische Kräfte, merkwürdige Eindringlinge und tragische Ereignisse können Schicksal und Charakter einer Gegend erheblich ändern. Flora, Fauna, Gebäude und Bewohner mögen unbeeinträchtigt bleiben, doch der Charakter der Gegend nimmt neue Qualitäten an.

Übernatürliche Gegenden sind von außergewöhnlichen Kräften durchdrungen. Das Wirkgebiet ist dabei so klein oder groß, wie du willst. Im betroffenen Gebiet deuten bestimmte Effekte und kurze Begegnungen auf ein zugrundeliegendes Thema hin. Die Effekte machen sich bemerkbar, wenn die Charaktere betroffene Gebiete durchreisen, oder erhöhen die Anziehungskraft von bestimmten Orten.

Die Beschreibungen folgender übernatürlicher Gegenden fassen die Gegend zusammen, listen mögliche Effekte im betroffenen Gebiet auf und nennen Auslöser für zufällige Effekte. Natürlich kannst du die Effekte auf das jeweilige Abenteuer abstimmen.

Die Effekte einer Region treten nach deinem Belieben gemäß der jeweiligen Beschreibung oder unter folgenden Umständen auf:

- Kurz nach Eintreffen der Abenteurergruppe in der Gegend.
- Wenn eine Kreatur mehr als die Hälfte ihrer Trefferpunkte verliert.
- Wenn eine Kreatur einen Zauber der 1. Stufe oder höher wirkt.
- Wenn eine Kreatur einen magischen Gegenstand aktiviert.
- Wenn eine Kreatur ungewöhnlich laute Geräusche macht oder anderweitig Aufmerksamkeit auf sich zieht.
- Wenn die Abenteurergruppe mindestens 30 Minuten in der Gegend verbracht hat.

BEFALL

In vielen Welten überschreitet die Biomasse von Insekten die von höheren Organismen erheblich. Große Massen sowie tödliche Spezies stellen eine Gefahr für größere Kreaturen dar, doch die meisten Insekten sind nur lästig. Manchmal jedoch kann es durch Populationswachstum, magische Manipulation, übernatürliches Wachstum, Kreuzungen mit außerweltlichen Spezies oder noch merkwürdigere Umstände zum Befall ganzer Gebiete kommen. Dann werden Insektenschwärme zur dominanten Spezies, verschlingen Pflanzen und Tiere, schaffen ausgeklügelte Bauten oder Tunnelsysteme und befallen Strukturen und den Boden.

Folgende Effekte sind typisch für Gegenden, die durch magische Manipulation, außerweltliche Intelligenz oder durch Umweltfaktoren von zahllosen Insekten oder ähnlichen Kreaturen befallen sind, welche sämtliche Konkurrenz vertreiben.

Du kannst anhand der Tabelle der Effekte von Befall auswürfeln, was passiert, sobald eines der folgenden Ereignisse in dieser Gegend eintritt:

- Spinnennetze, Kokons, Nester, Ameisenhügel oder sonstige Insektenbauten werden gestört.
- Eine Kreatur greift einen Insektenschwarm oder ein kleines oder größeres Insekt in der Gegend an, beispielsweise einen Riesentaufendfüßler oder eine Riesenspinne.
- Eine Kreatur beginnt eine kurze oder lange Rast.

EFFEKTE VON BEFALL

W100 Effekte von Befall

- | | |
|-------|---|
| 01–05 | In der Gegend herrscht 24 Stunden lang ein ohrenbetäubendes Summen oder Zirpen. Abgesehen von diesem Lärm können Kreaturen nur Worte und Geräusche hören, die höchstens drei Meter von ihnen entfernt sind. |
| 06–10 | Es beginnt eine Massenwanderung von Insekten. Wellen kleiner Käfer überkrabbeln alles und jeden in der Gegend. Kreaturen können 24 Stunden lang nicht in der Gegend rasten. |
| 11–15 | Ein Schwarm biolumineszenter Fliegen sammelt sich bei einer zufälligen Kreatur in der Gegend. Die Kreatur verbreitet daraufhin eine Minute lang dämmriges Licht in drei Metern Radius, Angriffe gegen sie sind im Vorteil, wenn der Angreifer sie sehen kann, und sie kann die Vorzüge einer Unsichtbarkeit nicht nutzen. |
| 16–20 | Tausende von Termiten brechen aus dem Boden hervor und spülen Dutzende von Knochen sowie einen Schatz nach Wahl des Spielleiters mit nach oben (siehe „Zufällige Schätze“ im <i>Spielleiterhandbuch</i>). |
| 21–25 | Eine grillenartige Kreatur mit den Werten einer Katze folgt einer zufälligen Kreatur 24 Stunden lang wie ein treues Haustier, ehe sie davonläuft. |
| 26–30 | Ein Schwarm von 1W4 + zwei schwach leuchtenden Raupen erscheint an einer freien Stelle im Umkreis von neun Metern um die Abenteurergruppe. Jede Kreatur, die eine dieser saftigen Raupen verzehrt, erhält die Vorzüge eines <i>Heiltranks</i> . |



EINE BEFALLENE STADT

W100 Effekte von Befall

- 31–35 Eine große, grell gefärbte Motte fliegt über die Abenteurergruppe und bestäubt die Charaktere mit merkwürdigem Pulver. Kreaturen, die von ihr überflogen werden, müssen einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 16 bestehen, anderenfalls werden sie eine Stunde lang von allen Kreaturen bezaubert.
- 36–45 Das Gebiet ist dicht mit feinen Spinnweben bedeckt und zählt als schwieriges Gelände.
- 46–50 Fast jede Oberfläche ist mit abgeworfenen zikadenartigen Panzern bedeckt, die laut knirschen, wenn man auf sie tritt, und dabei einen Nachteil bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) bedeuten. Die Panzer verschwinden nach einer Stunde.
- 51–55 Eine riesige aufgeblähte Made kommt innerhalb von drei Metern um die Abenteurergruppe aus der Erde, platzt und bedeckt den Boden im Radius von drei Metern mit Schleim. Die Gegend ist eine Minute lang vom Zauber *Schmierern* (Rettungswurf gegen SG 13) betroffen.
- 56–60 Der Boden tut sich unter einer zufälligen Kreatur auf und eine Treibsandgrube entsteht (siehe *Spielleiterhandbuch*).
- 61–65 Eine zufällige Kreatur in der Gegend muss einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 16 bestehen, anderenfalls zieht sie sich Augenfäule (siehe *Spielleiterhandbuch*) durch winzige Parasiten zu.

W100 Effekte von Befall

- 66–70 Dungfarbige Käfer bedecken Boden. Kreaturen, die sich bei halber Schrittbevewegungsrate bewegen, können die Käfer ignorieren. Wer sich schneller bewegt, muss einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 16 bestehen, anderenfalls ist er bis zum Beginn seines nächsten Zugs vergiftet. Auf diese Art vergiftete Kreaturen haben eine Bewegungsrate von 0, da der intensive Gestank der zermalzten Insekten sie überwältigt. Kreaturen, die nicht atmen müssen, bestehen den Rettungswurf automatisch.
- 71–75 Einer der Charaktere in der Gegend muss einen Rettungswurf auf Weisheit gegen SG 15 bestehen, anderenfalls verwandelt er sich in eine Riesenspinne wie beim Zauber *Gestaltwechsel*. Der Zauber hält eine Stunde oder bis er aufgehoben wird.
- 76–80 Eine zufällige Kreatur in der Gegend muss einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 16 bestehen, anderenfalls erlebt sie einen starken Befall ihrer Ausrüstung mit Silberfischchen. Der Befall wird nach der nächsten kurzen oder langen Rast entdeckt. Wenn die Kreatur Papiermaterial bei sich trägt, zerstören die Silberfischchen ein zufälliges nichtmagisches Buch oder einen anderen nichtmagischen Gegenstand aus Papier.



EINDRINGEN INS FERNE REICH MIT DEN NAUTILOIDEEN DER GEDANKENSCHINDER

W100 Effekte von Befall

- 81–85 Eine zufällige Kreatur in der Gegend muss einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 16 bestehen, anderenfalls wird sie von einem besonders aggressiven Bandwurm befallen. Die betroffene Kreatur erhält keinen Vorzug durch Essen, bis sie vom Bandwurm befreit wird. Kreaturen, die immun gegen Krankheiten sind, bestehen den Rettungswurf automatisch.
- 86–90 Läuse befallen die Kleidung von Kreaturen in der Gegend. Jede Kreatur, die mittlere oder schwere Rüstung trägt, ist 24 Stunden lang bei Angriffs-, Attributs- und Rettungswürfen im Nachteil.
- 91–95 Kleine Arachniden besiedeln unbewachte Orte. Wenn eine zufällige Kreatur in der Gegend das nächste Mal nach einer langen Rast Kleidung oder Rüstung anlegt, muss sie einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 16 bestehen, anderenfalls erleidet sie 11 (2W10) Giftschaden.
- 96–00 Zahllose winzige blutsaugende Insekten befallen 1W6 Stunden lang die Gegend. Alle Kreaturen in der Gegend müssen einmal pro Stunde einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 10 bestehen, anderenfalls erhalten sie eine Erschöpfungsstufe. Die Insekten beeinträchtigen keine Kreaturen, die immun gegen Krankheiten sind.

FERNES REICH

Wenn die Seelen nach dem Tod die materielle Ebene verlassen, existieren sie entweder als Geister auf der Astralebene weiter oder werden auf eine der äußeren Ebenen gezogen, um ihre Reise fortzusetzen. Einigen Wesenheiten gelingt es jedoch, die äußeren Ebenen zu verlassen und im Fernen Reich zu existieren. Dort verwandeln sie sich im Verlauf von Äonen in Ausgeburten oder uralte Übel, welche in einer Realität mit eigenen Gesetzen existieren. Wer im Fernen Reich bleibt, wird von dessen mystischen Kräften schließlich in eine fremdartige Form gebracht.

Der schädliche Einfluss des Fernen Reichs ist subtil und reicht über dünne Bereiche der Realität oder invasive Gedanken, die das Leben fremdartige Richtungen einschlagen lassen, oft bis in die materielle Ebene hinein.

Du kannst anhand der Tabelle der Effekte des Fernen Reichs auswürfeln, was passiert, sobald in einer vom Fernen Reich berührten Gegend folgende Umstände eintreten:

- Ein Hexenmeister, dessen außerweltlicher Schutzherr ein Großer Alter ist, würfelt bei einem Attributs-, Angriffs- oder Rettungswurf mit W20 eine 1 oder 20.
- Die Charaktere rasten kurz oder lang in der Gegend.
- Eine Kreatur liest länger als eine Stunde in einem mysteriösen Folianten, verfasst von einem Wesen, welches das Ferne Reich gesehen oder anderweitig damit interagiert hat.

EFFEKTE DES FERNEN REICHS

W100 Effekt

- 01–09 Ein Gebäude in der Gegend wisperst leise. Alle Kreaturen im Umkreis von 18 Metern des Gebäudes, die es hören können, müssen einen Rettungswurf auf Weisheit gegen SG 12 bestehen, anderenfalls sind sie bezaubert. Bezauberte Kreaturen müssen sich auf die Quelle des Wisperns zubewegen, wobei sie offenkundigen Gefahren ausweichen. Erreichen sie die Quelle, sind sie kampfunfähig. Nach jeweils einer Stunde sowie wenn sie Schaden erleiden, können sie den Rettungswurf wiederholen. Bei Erfolg endet der Effekt.
- 10–18 Ein uraltes Übel richtet seine Aufmerksamkeit auf die Gegend und nötigt ihr seine abgründige Präsenz auf. Beendet eine Kreatur eine Rast in dieser Region, muss sie einen Rettungswurf auf Charisma gegen SG 12 bestehen, anderenfalls erhält sie keinerlei Vorzüge durch die Rast. Stattdessen findet sie merkwürdige Zeichen, unerklärliche Steinhäufen oder ihre Habseligkeiten in absurder Anordnung.
- 19–27 Tiere und Pflanzen in der Gegend teilen eine boshafte Intelligenz. Würfle mit einem W6. Bei 1-2 wird der Zauber *Insektenplage* auf eine zufällige Kreatur in der Gegend gewirkt. Bei 3-4 sammeln sich 1W4 **Schwärme von Raben** und 1W4 **Schwärme von Ratten** und greifen jede andere Kreatur in der Gegend an. Bei 5-6 greift ein **Baumhirte** (in Waldgegenden) oder ein **Galeb Duhr** (in Gebirgsgegenden) an.
- 28–36 Im Gebiet funktionieren Distanzen nicht mehr wie gewohnt. Fernkampfangriffswürfe sind im Nachteil, und ihre Reichweite ist halbiert.
- 37–45 Die Landschaft verwandelt sich in ein Gewimmel aus Fleisch, Augen und zahnbewehrten Mäulern. An einer freien Stelle auf dem fleischigen Boden erheben sich 1W4 + fünf **Plappernde Hundertmäuler**, die jede Kreatur in Sichtweite angreifen.
- 46–54 Eine zufällige Kreatur in der Gegend droht von unverständlichem Gemurmel im Kopf überwältigt zu werden. Die Kreatur muss zu Beginn ihres Zugs einen Rettungswurf auf Intelligenz gegen SG 13 bestehen oder ihre Aktion verwenden, um einen Nahkampfangriff gegen die nächste Kreatur auszuführen, die sie sehen kann. Sind keine anderen Kreaturen in Reichweite, wendet die Kreatur ihre Aktion auf, um vor sich hinzumurmeln.
- 55–63 Bizarre Fortsätze wachsen aus dem Boden, um Bäume und andere Strukturen in der Gegend. Massenhaft Gliedmaßen greifen nach allen Kreaturen und verstricken sie in einem Radius von neun Metern um eine zufällige Kreatur herum. Jede Kreatur im Radius muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 14 bestehen, anderenfalls erleidet sie 3W6 Wuchtschaden und ist festgesetzt. Jede Kreatur, die ihren Zug im Gebiet beendet, erleidet 3W6 Wuchtschaden. Kreaturen können versuchen, sich selbst oder jemand anders in Reichweite aus dem festgesetzten Zustand zu befreien, indem sie mit ihrer Aktion einen Wurf auf Stärke oder Geschicklichkeit (nach ihrer Wahl) gegen SG 14 bestehen.

W100 Effekt

- 64–72 Kreaturen in der Gegend können die Gegend nicht verlassen und entdecken, dass sie sich ständig im Kreis bewegen. Wenn sie dies bemerken, sind 2W10 Stunden vergangen, in denen sie beim Versuch, die Gegend zu verlassen, keinerlei Fortschritte gemacht haben. Dann endet der Effekt, und jede Kreatur muss einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 10 bestehen, anderenfalls erhält sie eine Erschöpfungsstufe.
- 73–79 Eine zufällige Kreatur in der Gegend hört merkwürdiges Gewisper und muss einen Rettungswurf auf Weisheit gegen SG 14 bestehen, anderenfalls wird sie bezaubert. In der Bezauberung malt sie die lästerlichen Bilder, die ihr im Geiste erscheinen, mit jedem verfügbaren Medium auf (Tinte, Kohle, Schlamm oder ihr eigenes Blut). Ist sie nicht gefesselt, vollbringt sie die Bilder mit einer Stunde Arbeit. Nach vollendetem Werk endet die Bezauberung der Kreatur, und ein **Todesslaad** erscheint innerhalb von neun Metern von ihr und greift jede Kreatur in Sichtweite an.
- 80–85 Natürliche Merkmale und Strukturen in der Gegend winden und formen sich zu Worten und merkwürdigen Symbolen. Jede Kreatur, die sich die Botschaften ansieht, muss einen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen SG 20 ausführen. Bei Erfolg erhält die Kreatur Einsicht, als hätte sie den Zauber *Kontakt zu anderen Ebenen* gewirkt. Anderenfalls ist sie beeinträchtigt, als wäre ein Rettungswurf gegen den Zauber *Verwirrung* gescheitert. Der Effekt endet, wenn die Kreatur ihren nächsten Zug beendet.
- 86–90 Runde Dinge (Knöpfe, Kristallkugeln, die Sonne und so weiter) erscheinen in dieser Gegend abstoßend falsch. Eine zufällige Kreatur, die ihren Zug in diesem Gebiet beginnt, muss einen Rettungswurf auf Intelligenz gegen SG 14 bestehen oder im restlichen Zug versuchen, solche Gegenstände mit Getöse zu zerstören.
- 91–95 An unbelebten Gegenständen in der Gegend erscheinen starrende Augen, die klebrige Tränen weinen. Sie beobachten die Charaktere, und Kreaturen in der Gegend können nicht von den Charakteren überrascht werden, solange die Augen vorhanden sind. Die Augen schließen sich und verschwinden, sobald sie Schaden erleiden. Würfle erneut, wenn dieser Effekt bereits erwürfelt wurde.
- 96–00 Ein Realitätsriss tut sich wie beim Zauber *Tor* in der Gegend auf und führt durchs Ferne Reich an einen zufälligen Ort. Jede Kreatur, die in den Riss gerät, erleidet 10W10 psychischen Schaden durch die Schrecken des Fernen Reichs und erscheint auf einer zufälligen Ebene an einen freien Platz nahe beim Riss. Der Riss verschwindet nach 2W10 + zwei Stunden.



Ein gesegneter Schrein der Ki-rin

GESEGNETE STRAHLEN

Diese Gegend ist von der Gnade der Oberen Ebenen durchdrungen. Du kannst anhand der Tabelle der Effekte gesegneter Strahlen auswürfeln, was passiert, sobald eines der folgenden Ereignisse in dieser Gegend eintritt:

- Eine Kreatur besteht einen Rettungswurf gegen die Fähigkeiten eines Unholds oder Untoten.
- Eine Kreatur ist das Ziel eines Kleriker- oder Paladinzaubers 3. Grades oder höher.
- Einer Kreatur gelingt ein kritischer Treffer gegen einen Unhold oder Untoten.
- Eine Kreatur erlebt einen Moment der Erleuchtung oder des Triumphs im Dienst der Rechtschaffenheit oder im Kampf gegen das Böse.

EFFEKTE GESEGNETER STRAHLEN

W100 Effekt

- 01–06 Goldenes Licht erstrahlt in einem zwölf Meter hohen Zylinder mit sechs Metern Durchmesser um einen Charakter in der Nähe und verblasst dann. Der Charakter und seine Freunde im Zylinder erhalten eine Stunde lang die Vorzüge des Zaubers *Göttliche Gunst*.
- 07–12 Gleißende Energie bricht in einer Kugel von drei Metern Radius um eine zufällige Kreatur in der Gegend herum aus. Jede Kreatur in der Kugel, die nicht untot ist, erhält 3W6 Trefferpunkte zurück. Jede untote Kreatur in der Kugel erleidet 3W6 gleißenden Schaden.

W100 Effekt

- 13–18 Aberrationen, Unholde und Untote in der Gegend sind in den nächsten 24 Stunden bei Angriffs- und Attributwürfen im Nachteil.
- 19–24 Jede Kreatur mit dem heiligen Symbol einer Gottheit von einer nichtbösen Ebene in der Gegend ist in den nächsten 24 Stunden bei Rettungswürfen im Vorteil.
- 25–30 Ein Charakter in der Gegend wird von himmlischer Macht durchdrungen. Seine Nahkampfgriffe bewirken bei Treffern eine Minute lang zusätzlich 2W6 gleißenden Schaden.
- 31–36 Eine nichtmagische einfache Waffe oder Kriegswaffe, die von einem Charakter in der Gegend getragen wird, erhält 24 Stunden lang die Eigenschaften eines *Streitkolbens des Zusammenbruchs*.
- 37–42 Ein strahlendes fliegendes Schwert (siehe Wertekasten *Fliegendes Schwert* im *Monsterhandbuch*) erscheint innerhalb von 18 Metern um eine Aberration, einen Unhold oder Untoten und nimmt diese Kreatur zum Ziel. Das Schwert bewirkt gleißenden Schaden statt Hiebschaden und kennt den genauen Standort seines Ziels, sofern dieses sich innerhalb des Gebiets aufhält. Es verschwindet, wenn es selbst oder sein Ziel keine Trefferpunkte mehr hat.
- 43–48 Ein Charakter in der Gegend hört das Flüstern celestischer Wesen oder die Gesänge celestischer Chöre. Der Charakter kann den Stimmen wie beim Wirken des Zaubers *Heiliges Gespräch* eine Frage stellen.

W100 Effekt

49–54 Aberrationen, Unholde und Untote in der Gegend erstrahlen eine Minute lang in dunkelrotem Licht. Sie verbreiten dämmeriges Licht in drei Metern Radius. Angriffe gegen sie sind im Vorteil, wenn der Angreifer sie sehen kann, und die Kreaturen können die Vorzüge einer Unsichtbarkeit nicht nutzen.

55–60 Celestische Macht explodiert in einer Kugel heiligen Lichts mit neun Metern Radius um eine Aberration, einen Unhold oder Untoten innerhalb des Gebiets. Jede Kreatur in der Kugel muss einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 15 ausführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 4W6 gleißenden Schaden und ist geblendet. Bei Erfolg erleidet sie halb so viel Schaden und ist nicht geblendet.

61–66 Ein Charakter in der Gegend fühlt sich durch und durch berufen und erhält eine Minute lang den Vorzug des Zaubers *Segnen*. Sie kann zwei andere Kreaturen wählen, die sie sehen kann, und auch ihnen die Vorzüge des Zaubers geben.

67–72 Eine donnernde celestische Stimme erklingt in der Gegend. Jede Kreatur in der Gegend muss einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 15 ausführen. Bei Erfolg erhält die Kreatur 2W10 temporäre Trefferpunkte. Anderenfalls ist sie eine Minute lang taub.

73–78 Ein Charakter in der Gegend erhält eine Stunde lang die Fähigkeit, Gebrechen zu heilen. Sie kann als Aktion *Schwache Genesung* oder *Vollständige Genesung* wirken, ohne einen Zauberplatz verwenden zu müssen oder Materialkomponenten zu benötigen.

79–84 Die Effekte eines *Weihen*-Zaubers (Rettungswurf gegen SG 17) mit einem der Zusatzeffekte nach Wahl des Spielleiters wirken 24 Stunden lang in der Gegend.

85–90 Eine Engelsstimme erklingt in der Gegend. Jede Kreatur muss einen Rettungswurf auf Weisheit gegen SG 15 bestehen oder sich entsprechend dem Zauber *Befehl* hinlegen.

91–95 Ein Charakter in der Gegend erhält dauerhafte Resistenz gegen nekrotischen Schaden. Würfle erneut, wenn dieser Effekt bereits erwürfelt wurde.

96–00 Ein Charakter in der Gegend erhält die Fähigkeit, das Klerikermerkmal *Göttliche Intervention* einzusetzen, das automatisch erfolgreich ist. Der Charakter kann das auf diese Art verfügbare Merkmal nur einmal einsetzen und muss dies innerhalb von sieben Tagen tun. Würfle erneut, wenn dieser Effekt bereits erwürfelt wurde.

HEIMSUCHUNGEN

Heimgesuchte Orte sind beispielsweise Häuser, in denen sich Schreckenstaten ereignet haben, Schauplätze von Massenmorden und Orte, an denen Wesen voller Angst, Leid oder Hass gestorben sind. An ihnen ist das Echo der Vergangenheit gegenwärtig, und wie Geister setzen sie Besuchern zu, um von uralten Traumata erlöst zu werden. Selten wird

ein Ort ohne Grund heimgesucht. Du kannst die allgemeinen Ergebnisse der folgenden Tabelle nach Belieben anpassen und makaber ausspinnen.

Du kannst anhand der Tabelle der Effekte von Heimsuchungen auswürfeln, was passiert, sobald eines der folgenden Ereignisse in dieser Gegend eintritt:

- Eine Kreatur ist verängstigt.
- Mehrere Kreaturen können nicht sehen.
- Eine Kreatur ist allein.
- Es ist Mitternacht oder eine andere finstere Stunde.
- Ein Geist oder eine andere Kreatur, die mit der finsternen Geschichte der Gegend verbunden ist, bedroht die Abenteurergruppe.

EFFEKTE VON HEIMSUCHUNGEN

W100 Effekt

01–05 Ein fürchterliches Gewitter bricht los, dessen Mittelpunkt über der Gegend liegt. Es endet erst, wenn die Abenteurergruppe das Gebiet verlässt.

06–10 Ein zufälliges Gebäude in der Gegend erhält 24 Stunden lang die Vorzüge des Zaubers *Wächter und Hüter* (Rettungswurf gegen SG 13).

11–15 Ein nichtmagischer Bestandteil der Umgebung eines Charakters, vielleicht ein Baumstamm oder ein ausgestopfter Tierkopf, wird eine Minute lang lebendig und flüstert eine Warnung oder droht, ein Geheimnis des Charakters zu lüften.

16–20 Helles Licht wird 24 Stunden lang zu dämmerigem Licht. Quellen, die dämmeriges Licht spenden, beispielsweise Kerzen, spenden gar kein Licht.

21–25 Die Temperatur in der Gegend fällt in den nächsten 1W6 Stunden jeweils um fünf Grad, danach wird sie wieder normal. Wenn es kalt genug ist, formen sich Eiskristalle in bedrohlichen Mustern.

26–30 Der Schatten einer zufälligen Kreatur in der Gegend handelt in den nächsten 24 Stunden unabhängig von seinem Eigentümer. Vielleicht versucht er dramatisch, andere Schatten zu erwürgen oder sonst wie zu ermorden.

31–35 Nach dem nächsten Sonnenuntergang dauert es 36 Stunden, bis die Sonne wieder aufgeht. Währenddessen steht vielleicht ein blutroter Mond am Himmel über der Gegend, oder der Himmel ist von wirbelnden Nebelschwaden oder mit fremdartigen Sternen bedeckt.

36–40 In der nächsten Nacht verschwindet eine zufällige Kreatur und erscheint 30 Zentimeter unter ihrem ursprünglichen Schlafplatz wieder – möglicherweise in unberührt erscheinendem Erdreich oder unter Bodenbrettern. Sie selbst oder jemand anders kann sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 13 befreien.

41–45 Eine zufällige Kreatur in der Gegend ist eine Minute lang Ziel des Zaubers *Schweben* (Rettungswurf gegen SG 15).



EIN GEISTERHAUS

W100 Effekt

46–50 Ein nicht aggressiver, aber beunruhigender Geist – vielleicht ein Haustier, ein Kind, das einen Unfall hatte, oder ein abgetrennter großer Zeh – erscheint und folgt einer zufälligen Kreatur 24 Stunden lang, ehe er wieder verschwindet. Der Geist verschwindet auch, wenn er keine Trefferpunkte mehr hat.

51–55 Das Erscheinungsbild eines Spielercharakters ist 24 Stunden lang verändert und reflektiert die belastete Vergangenheit der Gegend. Beispiel: Es könnte die Gesichtsnarbe eines berüchtigten Tyrannen entstehen, der in der Nähe gestorben ist.

56–60 In den nächsten 24 Stunden verwesen alle Humanoiden, die in der Gegend getötet werden, besonders schnell und erheben sich 1W10 Minuten nach dem Tod als Skelett.

61–65 In den nächsten 24 Stunden formt das Blut (oder die entsprechende Flüssigkeit) verwundeter Kreaturen kurze Botschaften oder grässliche Bilder.

66–70 Ein Geist fährt in die einfache Waffe oder Kriegswaffe eines Charakters und macht sie zu einem intelligenten magischen Gegenstand, bis der Charakter das Gebiet verlässt. Erzeuge die Eigenschaften des Gegenstands zufällig wie im Abschnitt „Intelligente magische Gegenstände“ des *Spielleiterhandbuchs* beschrieben.

W100 Effekt

71–75 Eine geisterhafte Macht manifestiert sich in einem Charakter in der Gegend und gestattet ihm, auf eine Frage eine kurze Antwort zu erhalten wie beim Zauber *Vorahnung*. Die Kraft manifestiert sich als Planchette, die sich auf einem Hexenbrett bewegt, als Schrift auf beschlagenem Glas oder als Insektenschwarm, der Botschaften formt.

76–80 In der nächsten Nacht empfängt ein Charakter in der Gegend eine Vision wie beim Zauber *Traum*. Der Traum ist kurz und beunruhigend, enthüllt ein Element der Geschichte der Gegend und versetzt den Charakter in eine Person hinein, die hier ein schlimmes Schicksal erlitten hat.

81–85 Ein Sarg oder sonstiger kleiner geschlossener Raum in der Gegend – vielleicht eine alte Truhe, ein Steingrab oder ein mit Steinen versiegelter Baumstumpf – strahlt Bosheit aus, die praktisch zum Greifen ist. Würfle, wenn er erstmalig von einer Kreatur geöffnet wird. Ist die Augenzahl gerade, hat die Kreatur eine fürchterliche Vision und fürchtet sich 24 Stunden lang vor allen anderen Kreaturen. Ist die Augenzahl ungerade, erscheint ein Avatar des Todes und greift an wie durch die Totenschädel-Karte der *Schicksalskarten* herbeigerufen.

A detailed illustration of a forest scene. In the foreground, a large brown bear with glowing green eyes and a black nose is walking towards the left. In the upper left, a white eagle with a black head and wings is perched on a dark rock. The background is a lush, green forest with tall trees and sunlight filtering through the canopy. The overall style is painterly and atmospheric.

TIERE UNTERHALTEN SICH, NACHDEM PSYCHISCHE UMGEBUNGSENERGIE INHNEN WEISHEIT VERLIEHEN HAT

W100 Effekt

- 86–90 Wenn in den nächsten 24 Stunden eine Kreatur in der Gegend durch einen Zauber Treffpunkte zurückerhält, hinterlässt die heilende Magie Narben. Möglicherweise sondert die Kreatur außerdem schwarze Galle ab, oder eine geisterhafte Kraft bricht aus ihr hervor. Die Narben können nur durch *Vollständige Genesung* oder *Wunsch* entfernt werden.
- 91–95 In den nächsten 24 Stunden schwebt ein leuchtender Nebelstreif über einer Leiche oder einem Grab in der Gegend. Wenn der Nebelstreif in einen Behälter gelangt, kann eine Kreatur mit dem Behälter einmal den Zauber *Auferstehung* wirken, ohne dafür Komponenten zu benötigen. Danach verschwindet der Nebelstreif. Jede Kreatur, die auf diese Weise wiederbelebt wird, hat merkwürdige Träume.
- 96–00 Ein mysteriöser Nebel erhebt sich aus den Schatten. Er verfinstert alles im Radius von 15 Metern um eine zufällige Kreatur in der Gegend. Jede Kreatur, die ihren Zug im Nebel beginnt, muss einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 10 bestehen, anderenfalls erhält sie eine Erschöpfungsstufe. Die Erschöpfung lässt sich nicht entfernen, solange die Kreatur sich im Nebel befindet. Außerdem sehen Kreaturen beunruhigende Dinge durch den Nebel, etwa bedrohliche Ruinen oder stumme Silhouetten auf der Flucht. Der Nebel lässt sich durch keinen Wind auflösen, lüftet sich jedoch nach einer Minute.

PSYCHISCHE RESONANZ

In einer Gegend psychischer Resonanz übt Magie seltsame Einflüsse auf Kreaturen und Objekte aus. Die entstehenden Erscheinungen entstammen der Kombination aus starken Emotionen mit Magie oder werden von psionischen Kreaturen hervorgerufen.

Du kannst anhand der Tabelle der Effekte psychischer Resonanz auswürfeln, was passiert, sobald eines der folgenden Ereignisse in dieser Gegend geschieht:

- Eine Kreatur durchlebt eine starke emotionale Erfahrung.
- Eine Kreatur erleidet psychischen Schaden in größerer Höhe als ihr Konstitutionswert.
- Eine Kreatur wird bezaubert oder verängstigt.
- Eine Kreatur erfährt telepathische Kommunikation.

EFFEKTE PSYCHISCHER RESONANZ

W100 Effekt

- 01–06 Eine zufällige Kreatur in der Gegend erlangt die Fähigkeit, innerhalb der nächsten 24 Stunden ohne Komponenten einmal den Zauber *Gedanken wahrnehmen* zu wirken (Rettungswurf-SG 13). Das Attribut zum Zauberwirken für diesen Zauber ist Intelligenz.
- 07–12 Eine zufällige Kreatur in der Gegend erliegt für die nächsten 24 Stunden dem Zauber *Gedankenleere*.

W100 Effekt

- 13–18 Eine Minute lang wirft eine unsichtbare Kraft in der Region mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) mit winzigen und kleinen Gegenständen, die nicht getragen oder gehalten werden. Eine zufällige Kreatur in der Region muss einen erfolgreichen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 bestehen, sonst erleidet sie 2W4 Wuchtschaden durch die geschleuderten Gegenständen.
- 19–24 Eine Stunde lang sind alle Erinnerungen scharf und deutlich. Während dieser Zeit können alle Kreaturen, die Intelligenzwürfe in der Region durchführen, um sich an etwas zu erinnern, ihren zweifachen Übungsbonus zum Ergebnis hinzuzählen.
- 25–34 Die Humanoiden in dieser Gegend werden von Kopfschmerzen und Nasenbluten geplagt. Dadurch sind sie eine Stunde lang bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Nachteil.
- 35–40 Im Kopf einer zufälligen Kreatur in der Region sammelt sich psychische Kraft. Innerhalb der nächsten Minute kann die Kreatur mit ihrer Bonusaktion einmal eine andere Kreatur, die sie sehen kann, auf mentaler Ebene magisch angreifen. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Intelligenz gegen SG 14 bestehen, oder es erleidet 4W10 psychischen Schaden.
- 41–46 Schleichende Ängste werden zu Alpträumen. Beendet eine Kreatur eine kurze oder lange Rast in dieser Gegend, muss sie einen Rettungswurf auf Weisheit gegen SG 10 bestehen, sonst erhält sie keinerlei Vorzüge vom Beenden der Rast.
- 47–52 Alle Kreaturen in der Region erhalten eine Stunde lang die Fähigkeit, telepathisch mit anderen Kreaturen, die sie innerhalb von 18 Metern sehen können, zu kommunizieren. Falls das Ziel jegliche Sprachen verstehen kann, kann es telepathisch antworten.
- 53–58 Eine zufällige Kreatur in der Region kann eine Stunde lang die Anwesenheit jedes nahegelegenen Verstandes wahrnehmen. Die Kreatur ist in diesem Zeitraum bei Weisheitsproben (Wahrnehmung) im Vorteil, die dazu dienen, andere Kreaturen im Umkreis von 36 Metern ausfindig zu machen, selbst die in vollständiger Deckung.
- 59–64 Kreaturen in der Region leiden eine Stunde lang unter unzusammenhängenden Gedanken und Konzentrationsschwierigkeiten. In diesem Zeitraum sind sie bei Intelligenzwürfen und Rettungswürfen auf Konzentration, die dazu dienen, die Konzentration für Zauber aufrecht zu erhalten, im Nachteil.
- 65–70 Eine zufällige Kreatur in der Region vernimmt seltsame Einflüsterungen. Das Geflüster besteht aus Gedankenketten anderer Kreaturen in der Nähe. Die Kreatur ist eine Stunde lang bei Weisheitsproben (Motiv erkennen) im Vorteil.

W100 Effekt

- 71–76 Eine zufällige Kreatur in der Region erlangt die Fähigkeit, innerhalb der nächsten 24 Stunden ohne Komponenten einmal den Zauber *Telekinese* zu wirken (Rettungswurf-SG 15). Das Attribut zum Zauberwirken für diesen Zauber ist Intelligenz.
- 77–82 Gedanken ziehen in dieser Gegend psychische Kräfte aus der Umgebung an, die Schutzfelder um den Verstand von Kreaturen bilden. Kreaturen in der Region erhalten innerhalb der nächsten Stunde Resistenz gegen psychischen Schaden.
- 83–88 In der nächsten Minute muss je eine zufällige Kreatur in der Region bei Initiative 20 in der Zugreihenfolge (danach bei Gleichstand) einen Rettungswurf auf Intelligenz gegen SG 15 bestehen, sonst erleidet sie 2W6 psychischen Schaden.
- 89–94 Der Geist einer zufälligen Kreatur in der Region ist eine Minute lang von Freude und Mitgefühl erfüllt. In diesem Zeitraum ist die Kreatur bei Rettungswürfen auf Charisma, Intelligenz und Weisheit im Vorteil, aber bei Angriffswürfen im Nachteil.
- 95–00 Psychische Energie durchflutet den Geist aller Tiere in dieser Gegend. Die Energie bewirkt, dass der Intelligenzwert der Tiere auf 10 steigt, wenn er nicht schon höher war. Außerdem lernen die Tiere, fließend die Gemeinsprache und Sylvanisch zu sprechen. Diese Veränderungen sind permanent.

ERWECKE ALLES ZUM LEBEN

Legenden sind voll von Naturkräften und alltäglichen Objekten, die humanoide Eigenschaften annehmen, um Helden zu konfrontieren oder ihnen zu helfen: singende Statuen, Tiere, die Geheimnisse flüstern, Wolken, die ihre Meinung äußern. Monster wie Elementare, Galeb Duhr und Baumhirten repräsentieren zum Leben erweckte Naturkräfte, aber nicht jeder geschwätzige Felsblock oder jeder weise Bach benötigt einen eigenen Wertekasten. Deine Geschichte kann die Abenteurergruppe in ein Land der sprechenden Pflanzen führen, oder in ein verfluchtes Reich, in dem versteinerte Seelen um Hilfe flehen. Hauche deiner Geschichte Leben ein und lass dich dabei nicht von den im *Monsterhandbuch* vorgeschlagenen Möglichkeiten oder dem Zauber *Gegenstände beleben* einschränken. Wenn du das Refugium einer Hexe mit murmelnden Relikten füllst, einen Feenwald mit heimlich lauschenden Pflanzen oder den Tempel einer Himmelsgottheit mit Vogelchören, macht das diese Orte besonders unvergesslich. Zauber wie *Erwecken*, *Gegenstände beleben*, *Mit Pflanzen sprechen* und *Mit Tieren sprechen* sollen lediglich als Orientierungshilfe dafür dienen, wie du alltägliche Kreaturen und Gegenstände beleben kannst.



EINE SCHNEIDEREI IN EINER SPIEGELZONE

SPIEGELZONE

Spiegelzonen treten auf, wenn planare und magische Energien verschmelzen und einen Ort der Reflexionen schaffen. Kreaturen, Gegenstände und Energien werden reflektiert, gebrochen, dupliziert oder an andere Orte transportiert. Solche Orte entstehen durch Eindringen einer theorisierten Ebene der Spiegel in die materielle Ebene oder als unerwünschtes Ergebnis mächtiger Magie, die zu Übergängen, zum Schutz oder zur Weissagung gewirkt wurde.

Du kannst anhand der Tabelle der Effekte der Spiegelzone auswürfeln, was passiert, sobald eines der folgenden Ereignisse in dieser Gegend eintritt:

- Eine Kreatur zerbricht einen Spiegel.
- Eine Kreatur setzt Teleportationsmagie ein.
- Eine Illusion erscheint.
- Eine Kreatur gibt sich als eine andere Kreatur aus.

EFFEKTE DER SPIEGELZONE

W100 Effekt

01–06 Kreaturen in dieser Gegend beginnen innerhalb der nächsten 24 Stunden Merkmale aufzuweisen, die nicht ihre eigenen sind. Während Kreaturen davon betroffen sind, sind sie bei Charismawürfen (Täuschen) und Attributswürfen, die ihnen zur Tarnung dienen, im Vorteil.

W100 Effekt

07–12 Das natürliche Gelände der Gegend wird vom Zauber *Scheingelände* (Zauberrettungswurf-SG 15) in eine andere Art von Gelände verwandelt (Wahl des Spielleiters).

13–18 Eine zufällige Kreatur in der Gegend genießt eine Minute lang alle Vorzüge des Zaubers *Flimmern*. An ihrem Körper schimmern sich überlappende, zerbrochene Spiegelbilder.

19–24 Kreaturen in dieser Gegend haben keine Spiegelbilder. Weisheitsproben (Motiv erkennen) gegen diese Kreaturen haben einen Nachteil und die Kreaturen selbst sind bei allen Charismaproben (Überzeugen) gegen Wesen im Nachteil, die das Fehlen ihrer Spiegelungen bemerkt haben. Sobald sie die Gegend verlassen, erhalten die Kreaturen ihre Spiegelbilder zurück und der Effekt endet.

25–34 Die Spiegelbilder von 1W4 der Kreaturen in dieser Gegend treten aus Spiegeln hervor und greifen an. Die Spiegelbilder sind zweidimensionale, schimmernde Versionen ihrer Originale. Sie werden wie **Schatten** behandelt, sind aber Feenwesen statt Untote und anfällig für Wucht- statt für gleißenden Schaden.

W100 Effekt

- 35–40 Ein Charakter in der Gegend erhält die Vorzüge des Zaubers *Spiegelbilder*. Die illusionären Duplikate sprechen oder bewegen sich zuweilen nach ihrem eigenen Willen.
- 41–46 Innerhalb der nächsten 24 Stunden ziehen bestimmte Wunden, die in diesem Gebiet verursacht wurden, spektrale Glasscherben an, die zusätzlichen Schaden verüben. Alle Kreaturen bis auf Konstrukte und Untote, die von Angriffen mit Stichschaden oder Hiebschaden getroffen werden, beginnen zu bluten und verlieren zu Beginn jedes ihrer Züge 1W4 Trefferpunkte. Wird eine blutende Kreatur erneut von einem derartigen Angriff getroffen, verstärkt sich die Blutung um 1W4. Kreaturen können als Aktion versuchen, die Blutung mit einer erfolgreichen Weisheitsprobe (Heilkunde) gegen SG 10 zu stillen. Die Blutung stoppt ebenfalls, wenn das Ziel magisch geheilt wird.
- 47–52 In diesem Gebiet ermöglichen Spiegel und andere stark reflektierende Oberflächen magischen Transport. Kreaturen, die ihre eigene Reflexion in einem Gegenstand berühren, den sie nicht halten oder tragen, können sofort ohne Komponenten den Zauber *Nebelschritt* wirken.
- 53–58 Einer der Charaktere kann innerhalb der nächsten 24 Stunden einmal den Zauber *Ausspähung* (Rettungswurf-SG 17) wirken und benötigt dafür als Komponenten lediglich einen Spiegel oder eine andere reflektierende Oberfläche.
- 59–64 Die Haut einer zufälligen Kreatur in dieser Gegend wird für die nächsten 24 Stunden silbern und spiegelnd. In diesem Zeitraum ist die Kreatur bei allen Rettungswürfen gegen Zauber im Vorteil und Zauberangriffe gegen die Kreatur sind im Nachteil.
- 65–70 In der Gegend erscheint im Umkreis von 18 Metern um eine zufällige Kreatur ein Langschwert oder Kurzschild, dessen Klinge aus einem gezackten Spiegel besteht. Die Waffe zählt als *Schwert der Verwundung* (siehe *Spielleiterhandbuch*). Wenn die Person, die dieses Schwert trägt, bei einem Angriffswurf mit dieser Waffe eine 1 oder eine 20 wirft, zerspringt die Waffe und ist nach dem Angriff zerstört.
- 71–76 Wenn jemand in diesem Gebiet innerhalb der nächsten 24 Stunden eine Kreatur mit einem Angriffswurf trifft und ihr Schaden zufügt, muss der Angreifer einen erfolgreichen Rettungswurf auf Charisma gegen SG 13 durchführen, sonst erleidet er Energieschaden in halber Höhe des zugefügten Schadens.
- 77–82 Zwei schimmernde, reflektierende, vertikale Scheiben aus reiner Energie erscheinen für die Dauer einer Minute in freien Bereichen des Gebiets. Ihr Durchmesser beträgt 1,8 Meter und sie schweben 30 Zentimeter über dem Boden. Eine der Scheiben erscheint in einem freien Bereich im Umkreis von neun Metern um die Abenteurergruppe. Kreaturen, die sich durch die Scheibe bewegen, erscheinen sofort innerhalb 1,5 Meter der anderen Scheibe oder im nächsten freien Bereich.

W100 Effekt

- 83–88 Das nächste Mal, wenn ein Charakter der Abenteurergruppe sein Spiegelbild in dieser Gegend erblickt, wird das Spiegelbild lebendig und verwickelt sein Gegenüber in eine Konversation. Es bietet an, eine Frage zu beantworten, als hätte der Charakter den Zauber *Weissagung* gewirkt. Nachdem es die Frage beantwortet hat, wird es wieder zu einem normalen Spiegelbild.
- 89–94 Schwebende Scherben zerbrochener Spiegel wirbeln durch diese Region. Sie zeigen eine Minute lang Spiegelungen nicht anwesender Kreaturen und Orte, die dann wieder verschwinden. Mit einer Initiative von 20 (sie verlieren bei Gleichstand) greifen die Scherben eine zufällige Kreatur mit einem Fernkampfwaffenangriff (+6 zum Treffen) an. Wird das Ziel getroffen, erleidet es 10 (3W6) Hiebschaden.
- 95–00 Die Kopie einer zufälligen Kreatur in der Region erscheint in einem freien Bereich innerhalb von neun Metern der Kreatur. Das Aussehen, die Spielwerte und die Ausrüstung der Kopie sind mit denen der Kreatur identisch. Die Kopie greift sofort ihr Original an und versucht es zu töten. Stirbt die Kopie, zerbirst sie mit all ihrer Ausrüstung zu tausend Spiegelscherben. Gelingt es der Kopie nicht, ihr Original innerhalb einer Stunde zu töten, verschwindet sie.

ZERRÜTTETE MAGIE

Der Ursprung der Magie in dieser Gegend ist beschädigt oder verdorben. Dadurch wird Magie unvorhersehbar und von Kreaturen gewirkte Zauber haben seltsame Nebenwirkungen. Solche Gegenden entstehen, wenn mächtige Rituale schiefgehen (auch bei erfolgreichen Ritualen mit gefährlichen, zerstörerischen Zielen), nach katastrophalen magischen Schlachten oder an Orten, an denen ein Artefakt zerstört wurde.

Du kannst anhand der Tabelle der Effekte zerrütteter Magie auswürfeln, was passiert, sobald eines folgender Ereignisse in dieser Gegend geschieht:

- Eine Ladung eines magischen Gegenstands wird verbraucht.
- Ein Zauberplatz 1. Grades oder höher wird genutzt.
- Ein Drache, ein Feenwesen oder ein Elementar mit Herausforderungsgrad 5 oder höher stirbt.

EFFEKTE ZERRÜTTETER MAGIE

W100 Effekt

- 01–05 Alle magischen Gegenstände in der Region verlieren ihre magischen Eigenschaften und sind eine Stunde lang nichtmagisch. Artefakte sind davon nicht betroffen. Auch die Einstimmungen von Kreaturen auf die Gegenstände werden wiederhergestellt, wenn die Magie zu ihnen zurückkehrt.
- 06–10 In der Region ist jegliche Magie eine Stunde lang erloschen. Währenddessen unterliegt die gesamte Region dem Zauber *Antimagisches Feld*.



EIN WALDELFFENKIND STRECKT DIE ARME NACH ZERRÜTTETER MAGIE AUS.

W100 Effekt

- 11–15 Eine zufällige Kreatur in der Region muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 bestehen, sonst wird sie eine Minute lang in *Otilukes unverwüstliche Sphäre* eingeschlossen.
- 16–20 Eine zufällige Kreatur in der Region, die Zauberplätze verwendet hat, erhält einen Zauberplatz mit zufälligem Grad zurück.
- 21–25 Blitze magischer Energie zucken eine Minute lang durch die Region. Währenddessen erleidet je eine zufällige Kreatur in der Gegend pro Runde bei Initiative 20 in der Zugreihenfolge (danach bei Gleichstand) 2W4 Schaden, dessen Art mit einem W6 bestimmt wird: 1: Säure, 2: Kälte, 3: Feuer, 4: Energie, 5: Blitz, 6: Schall.
- 26–30 Einer der Charaktere in der Region muss einen Rettungswurf auf Weisheit gegen SG 15 bestehen, sonst wird er, wie durch den Zauber *Verwandlung*, in einen Flimmerhund verwandelt. Der Zauber hält eine Stunde oder bis er aufgehoben wird.
- 31–35 Eine zufällige Kreatur in der Region, die Zauberplätze verwendet hat, verbraucht unter harmlosem Funkensprühen und Knistern einen weiteren Zauberplatz zufälligen Grades.
- 36–40 Alles Feuer in der Region gefriert zu Eis und verströmt blaues Licht mit der gleichen Helligkeit wie seine normalen Flammen. Außerdem herrscht in der Gegend einen Tag lang extreme Kälte (siehe *Spielleiterhandbuch*).

W100 Effekt

- 41–45 Die Umgebungsmagie fokussiert sich eine Stunde lang auf eine zufällige Kreatur mit Zauberplätzen in der Region. Am Ende jeden Zugs der Kreatur müssen alle anderen Kreaturen innerhalb von drei Metern einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen den Zauberrettungswurf-SG dieser Kreatur bestehen, sonst nehmen sie 1W6 Energieschaden.
- 46–50 Innerhalb von 1,5 Metern neben der Abenteurergruppe aktiviert sich spontan in einem freien Bereich der Zauber *Flammenkugel* (Rettungswurf-SG 15). Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) bewegt sich die Sphäre neun Meter auf die nächstgelegene Kreatur zu. Nach einer Minute verschwindet die Sphäre.
- 51–55 Einfache Waffen und nichtmagische Kriegswaffen in der Region knistern voll Energie. Sie werden eine Stunde lang zu magischen Waffen mit einem Bonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihnen ausgeführt werden.
- 56–60 Ein Energiewirbel umströmt 24 Stunden lang eine zufällige Kreatur in der Region. Während dieser Zeit ist die Kreatur gegen Energieschaden resistent und ihre Bewegungsrate verringert sich um drei Meter.
- 61–65 Alle Charaktere in der Region erlernen plötzlich neue Magie. Jeder Charakter kann sich einen Zaubertrick für Magier aussuchen und kennt diesen für die nächsten 1W8 Tage.

W100 Effekt

- 66–70 Für die Dauer einer Stunde knistert eine zufällige Kreatur in der Region und versprüht Funken. Während dieser Zeit erhellt die Kreatur einen Radius von drei Metern mit hellem Licht und einen Radius von sechs Metern mit dämmrigem Licht. Alle Kreaturen, die sie berührt, erleiden 1W6 Energieschaden (erfordert einen waffenlosen Angriff gegen unwillige Ziele).
- 71–75 Ein Blitzschlag schlägt einen 1,5 Meter breiten Bogen zwischen zwei Kreaturen in der Region, die sich innerhalb von neun Metern voneinander und nicht in vollständiger Deckung befinden. Jede Kreatur in der Linie zwischen den zwei Kreaturen (inklusive sie selbst) muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 13 bestehen, sonst nimmt sie 4W6 Blitzschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.
- 76–80 Eine Minute lang aktiviert sich der Zauber *Schwerkraft umkehren* (Rettungswurf-SG 18), zentriert auf dem Boden unter einer zufälligen Kreatur in der Region.
- 81–85 Bei Initiative 20 in der Zugreihenfolge (danach bei Gleichstand) müssen zwei zufällige Kreaturen in der Region einen Rettungswurf auf Charisma gegen SG 15 durchführen. Bei Misserfolg tauschen sie durch magische Teleportation die Plätze. Nur wenn beide erfolgreich würfeln, werden sie nicht teleportiert.
- 86–90 Eine zufällige Kreatur in der Region bricht eine Stunde lang Zauber ab. Wann immer jemand im Umkreis von sechs Metern um die Kreatur einen Zauber wirkt, muss der Zauberwirker einen Rettungswurf gegen SG 15 in seinem Attribut zum Zauberwirken bestehen, sonst verebbt der Zauber ohne Wirkung. Für den Zauber verwendete Zauberplätze, Ladungen oder Merkmale wurden verschwendet.
- 91–95 Innerhalb der nächsten 24 Stunden muss der erste Zauberwirker, der in der Region eine andere Kreatur als Ziel seines Zaubers setzt, einen Rettungswurf gegen SG 11 und seinem Attribut zum Zauberwirken bestehen. Bei Misserfolg richtet sich der Zauber stattdessen gegen den Zauberwirker. Bei Erfolg wirkt der Zauber wie gewohnt. Danach endet dieser Effekt.
- 96–00 Eine zufällige Kreatur in der Region kann plötzlich innerhalb der nächsten Minute einmal den Zauber *Wunsch* wirken. Würfle erneut, falls du diesen Effekt innerhalb der letzten 24 Stunden bereits verwendet hast.

MAGISCHE PHÄNOMENE

Magie besitzt die Fähigkeit, selbst die friedlichsten Naturszenarien unvorhersehbar zu machen. Die Ursachen magischer Phänomene reichen von magischen Katastrophen über außerweltliche Einflüsse bis hin zu unerklärlichen Energiegeflechten. Ihre Auswirkungen können skurril oder tödlich sein.

EMOTIONALE ECHOS

Zuweilen gibt es Orte, die von den starken Gefühlen derer durchdrungen sind, die einst dort wohnten, arbeiteten, feierten oder litten. Gegenden mit emotionalen Echos lassen sich gewöhnlich einem gemeinsamen Gefühl wie Freude oder Trauer zuordnen. Diese Gegenden können sich auf einen kleinen Raum in einem Haus beschränken oder sich über einen großen Wald erstrecken. Falls eine Kreatur den leisesten Hauch der dort vorherrschenden Emotion äußert, kann es einmal pro Tag passieren, dass sich das Land an diese Kreatur „heftet“ und versucht, sie dazu zu bewegen, mehr von dem im Echo gebundenen Gefühl zu produzieren. Die Kreatur wird mit dem Zauber *Einflüsterung* belegt (SG 16), mit der Absicht, dass sie länger in der Region verweilen möge und eine mit der Emotion verbundene Tat vollführt. Dieser Effekt hält 24 Stunden an.

In folgender Liste stehen die gewöhnlichsten emotionalen Echos, wo sie normalerweise auftreten und wie sie üblicherweise Kreaturen beeinflussen.

- Freude:** Tritt in kleinen Tälern oder Blumenfeldern auf, inspiriert Kreaturen zu singen, zu tanzen und sich zu entspannen
- Furcht:** Tritt in Höhlen und Ruinen auf, überwältigt Kreaturen mit Grauen und drängt sie, ihre tiefsten Ängste zu gestehen
- Hass:** Tritt in vulkanischen Regionen auf und provoziert Kreaturen zu schreien und Dinge zu zerstören
- Inspiration:** Tritt in der Nähe von Denkmälern oder Naturschauspielen auf und veranlasst Kreaturen, an Ort und Stelle Kunstwerke anzufertigen und ganz besessen von ihnen zu sein
- Kummer:** Tritt in Ruinen und Sümpfen auf, vor allem auch in der Nähe von Treibsand, überwältigt Kreaturen mit Weinkrämpfen und Reuebekennnissen
- Liebe:** Tritt an Stränden oder auf Obstwiesen auf und ermutigt Kreaturen, anderen ihre Liebe zu gestehen und unaufhörlich ihre Lieblingsdinge aufzuzählen

MAGISCHE PILZE

Übermut: Tritt auf Schlachtfeldern und in widerhallenden Schluchten auf, ermutigt Kreaturen, ihre Geheimnisse laut herauszuschreien und ihre Heldentaten nachzuspielen

Zweifel: Tritt in der Nähe von Klippen oder in Wüsten auf, lässt Kreaturen zögern und plötzlich ihre Fähigkeiten infrage stellen, zu klettern oder schwierigen Umständen zu entkommen

MAGISCHE PILZE

Pilze können tödlich oder lecker sein – oder beides. Manche besitzen magische Kräfte, vor allem die, die in von Magie durchfluteten Gegenden wachsen, wie dem Unterreich oder Feenwild.

Kreaturen, die in Heilkunde, Naturkunde oder Überlebenskunst geübt sind, können sich mit Pilzen, insbesondere magischen Pilzen, auskennen, da diese heilende oder andere ungewöhnliche Wirkungen haben können. Bei einer unbekanntenen Pilzselektion können nur Spezialisten die Arten identifizieren und ihre Eigenschaften erkennen.

Bestimme die Auswirkungen des Konsums dieser Pilze anhand der Tabelle der Effekte magischer Pilze.

EFFEKTE MAGISCHER PILZE

W10 Effekt

- 1 Die Haut der Kreatur nimmt eine ungewöhnliche Farbe an. Wirf einen W4: 1: lila mit gelben Flecken, 2: leuchtend orange mit Tigerstreifen, 3: laubfroschgrün mit roten Kringeln, 4: strahlend pink mit gelben Punkten. Diese Veränderung ist permanent, es sei denn, sie wird vom Zauber *Vollständige Genesung* oder ähnlicher Magie entfernt.
- 2 Die Kreatur unterliegt eine Stunde lang der Wirkkraft des Zaubers *Vergrößern/Verkleinern* (mit einer Chance von je 50 Prozent auf Vergrößerung oder Verkleinerung).
- 3 Die Kreatur erhält 5W8 + 20 Trefferpunkte.
- 4 Die Kreatur kann stimmlich nur noch gackern und glucksen wie ein Huhn. Außerdem kann sie Hühner verstehen und mit ihnen sprechen. Dieser Fluch wirkt eine Stunde lang, es sei denn, er wird vom Zauber *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie gebrochen.
- 5 Die Kreatur kann 1W4 Tage lang alle Sprachen verstehen und sprechen.
- 6 Innerhalb der nächsten 24 Stunden kann die Kreatur die Vorzüge des Zaubers *Telepathie* nutzen.
- 7 Innerhalb der nächsten acht Stunden kann die Kreatur die Vorzüge des Zaubers *Mit Pflanzen sprechen* nutzen.
- 8 Die Kreatur kann sofort und ohne Komponenten den Zauber *Zeitstopp* wirken. Das Attribut zum Zaubernutzen für diesen Zauber ist Konstitution.
- 9 Die Kreatur kann sofort und ohne Komponenten den Zauber *Gedanken wahrnehmen* wirken. Das Attribut zum Zaubernutzen für diesen Zauber ist Konstitution.
- 10 Aus den Augen und Ohren der Kreatur quillt magischer Nebel hervor und wirkt eine Stunde lang wie ein auf die Kreatur zentrierter *Nebelwolke*-Zauber, der sich mit ihr mitbewegt.

MIMIK-KOLONIEN

Mimiks tarnen sich als Gelände und Gewölbe, um ihre Beute zu jagen. Vereinzelte Exemplare dieser Spezies entwickeln ein tieferes Verständnis der Welt und kommunizieren mit anderen Kreaturen. Äußerst selten schließen sich Gruppen dieser Kreaturen zu Kolonien zusammen. Diese zusammengeschlossenen Mimiks kooperieren und erschaffen dabei größere Gegenstände, als ein einzelner Mimik auch nur annähernd imitieren könnte. Eine Mimik-Kolonie kann in Zusammenarbeit Gebäude, Brücken, Kristallformationen, Felsvorsprünge, Statuen und fast alles, was sie will, entstehen lassen. Ganze Dörfer, die aus dem Nichts auftauchen, können aus Mimiks bestehen!

Mimik-Verständigung: Angehörige der Kolonie entwickeln Telepathie und die Fähigkeit zu sprechen. Im Umkreis von 16 Kilometern von der Kolonie kann ein Mimik mit Kreaturen im Umkreis von 36 Metern telepathisch kommunizieren, wobei er die Gemeinsprache und die Gemeinsprache der Unterreiche fließend spricht (oder zwei andere Sprachen nach Wahl des SL). Auch der Nachwuchs der Kolonie erbt diese Fähigkeiten und kann sie außerhalb der Kolonie einsetzen, wie im Wertekasten „Halbwüchsiger Mimik“ beschrieben.

HALBWÜCHSIGER MIMIK

Winzige Monstrosität (Gestaltwandler)

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 7 (2W4 + 2)

Bewegungsrate 3 m, Klettern 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (-5)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3

Schadensimmunitäten Säure

Zustandsimmunitäten Liegend

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache, Gemeinsprache der Unterreiche, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Übungsbonus +2

Falsches Erscheinungsbild (nur als Gegenstand): Solange der Mimik bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Gegenstand zu unterscheiden.

Spinnenklettern: Der Mimik kann ohne Attributwürfe schwierige Oberflächen erklimmen, beispielsweise kopfüber unter Dächern entlang.

AKTIONEN

Biss: Nahkampf-Waffenangriff: +3 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel **Treffer:** 1 Stichschaden plus 2 (1W4) Säureschaden

Gestalt wandeln: Der Mimik nimmt die Form eines Gegenstands an oder wechselt zurück zu seiner amorphen Gestalt. Seine Spielwerte sind in beiden Formen gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, nimmt er seine wahre Gestalt an.



Es mit einer Kolonie aufnehmen: Das vorrangige Ziel einer Mimik-Kolonie ist das Überleben. Sehen sich die Mimiks von einer überwältigenden Macht bedroht, sind sie gewillt zu verhandeln. Mimik-Kolonien haben die Erfahrung gemacht, dass Abenteurer, die sie nicht besiegen können, oft mit Informationen über Kreaturen, Orte oder gar mit versteckten Schätze abgespeist werden können, die sie vorherigen „Mahlzeiten“ abgenommen haben. Sie verraten sogar ihren eigenen Nachwuchs.

Wenn die Kolonie allerdings denkt, dass sie in einem Kampf bestehen könnte, kombiniert sie ihre Kräfte wirksam zu speziellen Hortaktionen. Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) führt die Mimik-Kolonie eine folgender Hortaktionen aus, wobei sie einen Effekt nicht zweimal direkt hintereinander einsetzen kann:

- Die Mimik-Kolonie wählt bis zu drei Kreaturen im Umkreis von 90 Metern aus. Jedes Ziel muss einen Rettungswurf auf Stärke gegen SG 15 bestehen, sonst wird seine Bewegungsrate auf 0 reduziert, bis die Initiative in der Folgerunde wieder 20 zählt, da es von der Umgebung festgehalten wird. Verfehlt das Ziel den Rettungswurf um mindestens fünf Punkte, ist es für die Wirkungsdauer festgesetzt.
- Die Mimik-Kolonie kann mit der Helfen-Aktion einer Kreatur ihrer Wahl innerhalb von 90 Metern beistehen.

- Die Mimik-Kolonie wählt bis zu drei Kreaturen im Umkreis von 90 Metern aus. Jedes Ziel muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 bestehen, sonst erleidet es 13 (3W8) Säureschaden, da sich in der Umgebung Drüsen öffnen und ätzenden Speichel spucken.
- Die Mimik-Kolonie wählt einen nichtmagischen, unbelebten Würfel an Material aus, mit dem sie in Berührung steht. Der Würfel kann in jede Richtung bis zu 4,5 Meter messen. Die Kolonie formt das Material nach Belieben neu. Diese Verformung hält eine Stunde lang an.

Wenn du den Herausforderungsgrad der Begegnung mit einer feindlich gesinnten Mimik-Kolonie festlegst, rechne die Kolonie als eine zusätzliche Kreatur mit Herausforderungsgrad zwei.

MYSTISCHE STÜRME

Wenn sich magische Ströme in Winden und Wolken verfangen, können mystische Stürme entstehen.

Flammensturm: Rußige Gewitterwolken, durch die orangerote Blitze zucken, lassen einen Sturzregen brennender Tropfen niedergehen. Kreaturen, die in diesen brennenden Regen geraten, erleiden zu Beginn jedes ihrer Züge 2W6 Feuerschaden. Die Tröpfchen entzünden alle brennbaren Gegenstände, die nicht getragen oder gehalten werden, und verglühen ansonsten.



MYSTISCHER STURM

Rauch, Ruß, Knacken und das tiefe Grollen des Sturms verleihen einen Nachteil bei allen Weisheitsproben (Wahrnehmung) und Fernkampfangriffen.

Ein Flammensturm dauert für gewöhnlich 2W4 Minuten, die Wolken können aber tagelang bestehen bleiben und für neue Flammenstürme sorgen.

Nekrotischer Sturm: Von Todesessenz durchdrungene Stürme wühlen dunkle Gewitterwolken auf, die in den knochenweißen Blitzen wie grinsende Totenschädel aussehen. Alle Kreaturen (außer Konstrukte und Untote), die diesem Sturm ausgesetzt sind, müssen am Ende jeder Minute einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 13 bestehen, sonst erleiden sie 3W6 nekrotischen Schaden.

Eine Kreatur, die in einem nekrotischen Sturm stirbt, erhebt sich 1W10 Minuten später als **Skelett** oder **Zombie** wieder (deine Wahl).

Ein nekrotischer Sturm dauert 1W4 Stunden und hinterlässt eine 1W4 Tage anhaltende Schneise verdorrter Pflanzen und untrinkbaren Brunnenwassers.

Sanddrescher: Sanddrescher entstehen aus übernatürlich mächtigen Winden, wie den Winden aus Pandämonium oder aus Minethys, der dritten Schicht von Carceri. Ein Sanddrescher ist ein intensiver Sandsturm, der zusätzlich zu Sand und Split auch große Felsen und Trümmer erfasst. Die vom Sturm betroffene Gegend ist komplett verschleiert und jede darin

befindliche Kreatur erleidet zu Beginn ihrer Züge 1W4 Hiebschaden. Nur solide Deckung oder ein Unterschlupf schützen gegen die wetzenden Sandkörner.

Ein Sanddrescher hinterlässt 4W6 x 0,3 Meter Sand- oder Geröllablagerungen. Eine erfolgreiche Intelligenz- (Arkana oder Naturkunde) oder Weisheitsprobe (Überlebenskunst) gegen SG 15 ermöglicht es Charakteren, den Sanddrescher eine Minute vor Eintreffen zu erkennen, was ihnen Zeit verschafft, einen Unterschlupf zu finden. Ein Sanddrescher dauert gewöhnlich 1W4 x 10 Stunden.

Thryms Brüllen: Dieser klirrend kalte Schneesturm gleicht einem lebenden Gletscher und schiebt ganze Wälle aus Wind und Schnee vor sich her. Der Sturm strahlt extreme Kälte aus (siehe *Spielleiterhandbuch*). Durch das Heulen des Windes und die dichtgedrängten blauweißen Eisstückchen ist die vom Sturm betroffene Gegend komplett verschleiert. Fernkampfangriffe und Weisheitsproben (Wahrnehmung) haben einen Nachteil.

Alle Kreaturen, die dem Sturm ausgesetzt sind, erleiden zu Beginn ihres Zuges 2W6 Kälteschaden und können erst wieder Trefferpunkte regenerieren, wenn sie mindestens eine Stunde in einer warmen Umgebung verbracht haben. Stirbt eine Kreatur im Sturm, gefriert sie zu Eis. Kreaturen, die immun gegen Kälteschaden sind, sind auch immun gegen die Effekte des Sturms und können darin normal sehen.

Thryms Brüllen dauert gewöhnlich 2W10 Stunden.



TRESSYM FLIEGEN UM EINEN URBAUM.

UNIRDISCHE STRASSEN

Unsichtbare Ströme der Magie fließen wie durch ein Arterienetzwerk durch die Welt. Dabei üben sie kaum merkliche Einflüsse aus und verknüpfen weit entfernte Lande. Die größten dieser magischen Ströme sind beständige Pfade, die unter umgangssprachlichen Namen bekannt sind, oder allgemein als unirdische Straßen. Eine unirdische Straße stellt eine Art Portal dar, das sich zwischen zwei Orten erstreckt, die in der gleichen Welt oder auch auf verschiedenen Ebenen der Existenz liegen können. Unirdische Straßen ermöglichen es Kreaturen, weite Strecken zwischen zwei Toren innerhalb kürzester Zeit zu überbrücken. Man kann sich die Pfade wie lange Tunnel vorstellen, wobei eine Kreatur in derselben Zeit, die sie normalerweise für 1,6 Kilometer benötigt, 33,6 Kilometer zurücklegt. Es ist möglich, während der Reise verschwommene oder verzerrte Visionen der vorbeiziehenden Welt zu erhaschen, vor allem von markanten Orientierungspunkten. Kreaturen oder besondere Details sind von unirdischen Straßen aus nicht sichtbar.

Manche unirdischen Straßen dienen als Handelsrouten oder als Geheimgänge zwischen weit entfernten Landen. Andere ändern ihren Verlauf zu bestimmten

Zeiten oder als Reaktion auf äußerliche Phänomene, wie etwa die Mondphasen oder bestimmte Jubiläumstage. Manche öffnen ihre Tore nur, wenn ein spezieller Gegenstand verwendet, ein Ritual oder eine besondere Handlung durchgeführt wird. Die Tabelle der Schlüssel zu unirdischen Straßen führt einige mögliche Bedingungen zum Betreten einer unirdischen Straße auf.

SCHLÜSSEL ZU UNIRDISCHEN STRASSEN

W6 Schlüssel

- 1 Eine Silberkugel durch einen altertümlichen Steinbogen werfen.
- 2 Einen halben Liter humanoides Blut verschütten.
- 3 Dreimal laut den Namen einer bestimmten Erzfee rufen.
- 4 Die Insignien einer untergegangenen Königsdynastie tragen.
- 5 Für immer eine glückliche Erinnerung aufgeben.
- 6 Nachkomme einer legendären Heldenfigur sein.

URFRUCHT

Tief in kraftstrotzender Wildnis, in von exzentrischen Magiern akribisch gepflegten Gärten und in von göttlicher Fürsorge gesegneten Hainen wachsen bisweilen Pflanzen, die vor Urmagie berstende Früchte hervorbringen. Nicht jeder Obstbaum speichert diese Art von Magie. Die es tun, lassen sich an folgenden Merkmalen erkennen: lebhaftere oder willkürlich wechselnde Farben, bei Licht funkelnde oder im Dunkeln glühende Rinde, ein sanft von ihnen ausströmendes Summen, oder sie fühlen sich sonderbar an.

Eine von Magie durchdrungene, fruchttragende Pflanze kann wöchentlich 1W6 Urfrüchte hervorbringen. Urfrüchte bleiben eine Woche lang wirkungsvoll, danach sind sie noch essbar, verlieren aber ihre Magie.

Eine Kreatur kann als Aktion ein Stück Urfrucht essen, um von deren Kräften zu profitieren. Die Frucht behält ihre magische Wirkung auch, wenn sie zu Saft ausgepresst oder in einer Mahlzeit verkocht wird. Wähle einen Effekt aus oder bestimme zufällig anhand der Tabelle der Effekte der Urfrucht, was passiert, wenn ein Stück Urfrucht verspeist wird. Der Zauber *Identifizieren* und ähnliche Magie können die positiven Wirkungen einer Urfrucht vor dem Verzehr offenbaren, Flüche oder Nebenwirkungen werden allerdings nicht preisgegeben.

EFFEKTE DER URFRUCHT

W8 Effekt

- 1 Die Kreatur regeneriert 3W8 + 4 Trefferpunkte und ihre Haut spendet eine Stunde lang in einem Radius von 1,5 Metern helles Licht sowie im Radius von weiteren 1,5 Metern dämmeriges Licht.
- 2 Die Kreatur spürt einen Machtschub. Sie ist eine Stunde lang bei Angriffswürfen, Attributswürfen und Rettungswürfen, die Stärke erfordern, im Vorteil. Endet die Wirkkraft, erhält sie eine Erschöpfungsstufe.
- 3 Die Kreatur sprudelt plötzlich vor Vitalität. Ihre maximalen Trefferpunkte steigen um 2W10 und sie erhält dieselbe Anzahl an Trefferpunkten. Dieser Anstieg dauert bis Ende der nächsten langen Rast der Kreatur. Dann muss sie einen Rettungswurf auf Charisma gegen SG 15 bestehen, sonst wird sie mit einer zufälligen Form der Lykanthropie verflucht (siehe Lykanthropen im *Monsterhandbuch*).
- 4 Ein leises Kribbeln streicht über die Haut der Kreatur. Sie ist eine Stunde lang resistent gegen eine Schadensart (vom SL bestimmt).

W8 Effekt

- 5 Euphorische Visionen aus hellem Licht ziehen durch den Verstand der Kreatur. Sie genießt acht Stunden lang die Vorzüge des Zaubers *Todesschutz* und muss einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 13 bestehen, sonst ist sie während der Wirkungsdauer vergiftet.
- 6 Die Kreatur hört eine Stunde lang im Hintergrund ein leises, eintöniges Summen und ist währenddessen bei allen Rettungswürfen gegen Zauber im Vorteil.
- 7 Die Kreatur benötigt 1W4 Tage lang keine Nahrung, kein Getränk und keinen Schlaf. Während der Wirkungsdauer kann die Kreatur auch mittels Magie nicht schlafen, aber ihre Träume drängen sich ihren wachen Gedanken auf, wodurch sie bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Nachteil ist.
- 8 24 Stunden lang vernimmt die Kreatur Einflüsterungen. Während dieser Wirkungsdauer kann sie mit jeder Kreatur, die sie innerhalb von 36 Metern sehen kann, telepathisch kommunizieren. Versteht die andere Kreatur mindestens eine Sprache, kann sie telepathisch antworten.

VERWUNSCHENE QUELLEN

Verwunschene Quellen sprudeln voll wundersamer Wasser. Einige zapfen die Magie der Erde unter ihnen an, andere wurden von mystischen Wesen gesegnet. Wer diese magischen Orte findet, kann aus den Quellen trinken oder in ihnen baden und sich für kurze Zeit an der Magie des Wassers erquicken. In der Nähe dieser Quellen treiben sich oft Beschützer oder habgierige Wächter herum, die Fremde fernhalten oder einen beachtlichen Preis für den Zugang zum mystischen Wasser kassieren wollen.

Obwohl Naturgottheiten oder Feenwesen die meisten verwunschenen Quellen gesegnet haben, gibt es auch einige verdorbene. Manche Wasser wurden vielleicht vor langer Zeit vom eitrigen Sekret eines teuflischen Wesens verschmutzt. Wie bei makellosen verwunschenen Quellen gibt es auch Personen, die solche entweihten Orte aufsuchen, sei es, um sie zu läutern, oder um ihrer verdorbenen Kräfte habhaft zu werden.

Ob eine Quelle nun rein oder unrein ist, um ihre Wirkkraft auszulösen, kann es nötig sein, das Wasser zu trinken oder eine Minute lang darin zu baden, oder es kann genügen, das Wasser zu berühren.

Füllt man das Wasser einer verwunschenen Quelle ab, gehen seine magischen Eigenschaften verloren, es sei denn, das Gefäß wurde vom gleichen Wesen gesegnet, das auch die Quelle verzaubert hat.

EFFEKTE VERWUNSCHENER QUELLEN

W12 Effekt

- 1 Jegliche Kreatur, die aus dieser Quelle trinkt oder sie berührt, fühlt sich gesegnet. Auf der Kreatur liegt eine Stunde lang der Zauber *Segnen*.
- 2 Durch das Baden in der Quelle wächst einer Kreatur ein Mantel goldener Federn. Während die Kreatur keine Rüstung trägt, verleihen ihr die Federn einen Bonus von +1 auf die RK. Nach 1W4 Tagen verschwinden die Federn.
- 3 Eine Kreatur, die das Wasser der Quelle trinkt oder berührt, entwickelt ein überwältigendes Bedürfnis zu singen. Jeder Satz, den die Kreatur innerhalb der nächsten 24 Stunden spricht, tönt mit gefühlvoller Pracht und verleiht ihr einen Vorteil bei allen Charismawürfen.
- 4 In der Quelle zu baden verleiht einer Kreatur die gleichen Vorzüge wie der Zauber *Vollständige Genesung*. Als Nebenwirkung färben sich Haut, Haare und Augen der Kreatur für 1W4 Tage in einem schimmernden Goldton.
- 5 In der Quelle zu baden verleiht einer Kreatur 24 Stunden lang die Vorzüge des Zaubers *Spinnenklettern*.
- 6 Einer Kreatur, die das Wasser der Quelle trinkt oder berührt, wächst der Schwanz ihres Lieblingstieres. Die Kreatur kann den Schwanz nicht kontrollieren, er spricht auf Gefühle an und bewegt sich entsprechend. Nach 24 Stunden verschwindet der Schwanz wieder.

VERWUNSCHENE QUELLE



W12 Effekt

- 7 Kreaturen mit einem Intelligenzwert von sechs oder mehr, die das Wasser dieser Quelle trinken oder berühren, erhalten einen Vorteil auf Weisheitsproben (Motiv erkennen) und können einmal ohne Komponenten den Zauber *Gedanken wahrnehmen* wirken. Die Wirkkraft der Quelle lässt nach 24 Stunden oder nachdem der Zauber gewirkt wurde nach.
- 8 Durch das Baden in der Quelle sprießen vom Kopf einer Kreatur 1W10 Blumen. Die Blumen riechen lieblich und blühen jeden Tag erneut lebhaft und duftend auf. Nach sieben Tagen verschwinden die Blumen.
- 9 Einer Kreatur, die das Wasser der Quelle trinkt oder berührt, wachsen 1W4 Augenstiele. Dank der Augenstiele kann die Kreatur in alle Richtungen sehen und sie ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Vorteil, die sich auf Sicht beziehen. Die Augenstiele verschwinden nach 1W4 Tagen.
- 10 Durch das Baden in der Quelle klingt die Stimme einer Kreatur unheimlich. Innerhalb der nächsten 24 Stunden verleiht die Stimme der Kreatur ihr einen Vorteil bei Charismawürfen (Einschüchtern) und einen Nachteil bei Charismawürfen (Täuschen und Überzeugen).
- 11 Einer Kreatur, die das Wasser der Quelle trinkt oder berührt, wachsen Eselsohren. Dank der Ohren ist die Kreatur bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Vorteil, die Hören erfordern. Die Ohren verschwinden nach 1W4 Tagen.
- 12 Durch das Baden in der Quelle wächst einer Kreatur ein drittes Auge auf der Stirn. Dank des Auges erlangt die Kreatur wahre Sicht mit einer Reichweite von 18 Metern. Nach 24 Stunden verschwindet das Auge wieder.

NATÜRLICHE GEFAHREN

Auch ohne Bedrohungen durch übernatürliche Gegenstände ist die Welt ein gefährlicher Ort. Die folgenden natürlichen Gefahren dienen als Erweiterung der im *Spielleiterhandbuch* aufgelisteten.

AUF ANDERE KREATUREN STÜRZEN

Wenn eine Kreatur in einen Bereich fällt, in dem sich eine zweite Kreatur befindet, und keine von beiden ist winzig, muss die zweite Kreatur einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 bestehen, sonst wird sie von der ersten Kreatur getroffen und der Fallschaden wird gleichmäßig auf beide aufgeteilt. Die getroffene Kreatur wird außerdem umgestoßen und ist liegend, außer sie ist zwei Größen größer als die fallende Kreatur.

INS WASSER STÜRZEN

Wenn eine Kreatur ins Wasser oder eine andere Flüssigkeit stürzt, 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. Bei Erfolg wird gegebenenfalls erlittener Fallschaden halbiert.

LAWINE

Eine typische Lawine oder ein Steinschlag ist 90 Meter breit, 45 Meter lang und neun Meter tief. Kreaturen in Sturzrichtung einer Lawine können entkommen, wenn sie sich dicht an deren Rand befinden, sonst ist ein Davonlaufen so gut wie unmöglich.

Wenn eine Lawine auftritt, müssen alle Kreaturen einen Initiativwurf ausführen. Zweimal pro Runde, bei Initiative 10 und 0, bewegt sich die Lawine um 90 Meter, bis keine Bewegung mehr für sie möglich ist. Sich bewegende Lawinen reißen alle Kreaturen in ihrem Weg mit sich. Diese erhalten dadurch dem Zustand Liegend und müssen einen Rettungswurf auf Stärke gegen SG 15 bestehen, sonst erleiden sie 1W10 Wuchtschaden. Bei Erfolg erleiden sie halb so viel Schaden.

Wenn die Lawine anhält, setzen sich Schnee und andere Trümmer und begraben die Kreaturen unter sich. Eine so verschüttete Kreatur ist festgesetzt und blind und hat vollständige Deckung. Alle fünf Minuten steigt die Erschöpfungsstufe einer verschütteten Kreatur um eins. Sie kann als Aktion versuchen, sich mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15 freizugraben und damit die auf ihr liegenden Zustände Blind und Festgesetzt zu beenden. Misslingt der Wurf dreimal, kann die Kreatur nicht noch einmal versuchen, zur Oberfläche durchzustoßen.

Eine nicht festgesetzte und nicht kampfunfähige Kreatur kann eine Minute verwenden, um eine verschüttete Kreatur zu befreien. Ist die Kreatur befreit, ist sie auch nicht mehr durch die Lawine blind oder festgesetzt.



ZAUBERENTSPRECHUNGEN VON NATÜRLICHEN GEFAHREN

Zahlreiche Zauber ahmen den Zorn der Natur nach. Entsprechend kannst du Zauberwirkungen nutzen, um natürliche Gefahren darzustellen. In der Tabelle der Zauber als natürliche Gefahren findest du einige übliche natürliche Gefahren und Zauber, mit denen du dich ihnen annähern kannst.

ZAUBER ALS NATÜRLICHE GEFAHREN

Natürliche Gefahr	Äquivalenter Zauber
Blitzschlag	<i>Blitz, Blitze herbeirufen</i>
Donner	<i>Donnerwoge</i>
Elmsfeuer	<i>Feenfeuer</i>
Erdbeben	<i>Erdbeben</i>
Eruptionsgewitter	<i>Sturm der Vergeltung</i>
Flächenbrand	<i>Feuersturm, Feuerwand</i>
Flutwelle	<i>Tsunami</i>
Flut	<i>Tsunami, Wasser kontrollieren</i>
Giftfontäne	<i>Säurespritzer</i>
Giftgas	<i>Stinkende Wolke, Todeswolke</i>
Kugelblitz	<i>Chromatische Kugel</i>
Lava-Eruption	<i>Feuerball, Flammen erzeugen</i>

Natürliche Gefahr	Äquivalenter Zauber
Luftspiegelung	<i>Scheingelände</i>
Meteorit	<i>Feuerball, Meteoritenschwarm</i>
Nebel	<i>Nebelwolke</i>
Pyroklastischer Strom	<i>Flammende Wolke</i>
Radioaktive Strahlung	<i>Dürre, Todeskreis</i>
Rauch	<i>Nebelwolke</i>
Schneesturm	<i>Eissturm, Kältekegel, Schneesturm</i>
Sturmwind	<i>Windstoß</i>
Stürzendes Geröll	<i>Pfeilsalve beschwören, Schussregen beschwören</i>
Sumpfgas	<i>Tanzende Lichter</i>
Wasserstrudel	<i>Wasser kontrollieren</i>

RÄTSEL

Warum müssen alle Rätsel eine Lösung haben?
Stellt doch einfach eine rätselhafte Frage ohne Antwort
und, seht zu, wie sich die Eindringlinge winden.

– TASHA

Gemeine Fallen und facettenreiche Geheimnisse mögen zwar häufig in Fantasy-Abenteuern vorkommen, aber diese spontan zu präsentieren, stellt oft eine Herausforderung für den SL dar. In diesem Abschnitt wird eine Reihe von Rätseln beschrieben, die Teamarbeit erfordern und Abenteurer aller Art herausfordern – von weisen Gelehrten bis hin zu Meistern im Kampf. Jedes Rätsel ist so gestaltet, dass es ohne Änderungen in eine beliebige Kampagne aufgenommen werden kann. Du kannst sie natürlich an ein bestimmtes Abenteuer anpassen.

WARUM RÄTSEL?

Rätsel stellen eine interessante Möglichkeit dar, Hindernisse mit Geistesgegenwart zu überwinden und die Zusammenarbeit von Charakteren beim Entdecken von Geheimnissen zu fördern. Du kannst Rätsel auch aus folgenden Gründen in ein Abenteuer aufnehmen:

- Um Abenteurergruppe anzuleiten, Probleme mit Teamarbeit zu lösen.
- Um den Charakteren eine Möglichkeit zu bieten, ihre Fertigkeiten auf ungewöhnliche Weise einzusetzen.
- Um die Spielwelt skurriler, mysteriöser oder außerweltlicher zu gestalten.
- Um zu erklären, warum noch niemand das hinter dem Rätsel versteckte Geheimnis gefunden hat.
- Um ein Geheimnis zu enthüllen, das nicht mit Magie enthüllt werden kann.

Da das Lösen bestimmter Rätsel ziemlich lange dauern kann, solltest du bedenken, wie oft eines auftauchen soll. Die meisten Rätsel müssen nicht sofort gelöst werden. Es ist viel interessanter, wenn die Charaktere die erforderlichen Informationen über mehrere Sitzungen hinweg sammeln müssen.

ELEMENTE VON RÄTSELN

Text, der in einem solchen Kasten steht, sollte den Spielern vorgelesen oder umschrieben werden, wenn ihre Charaktere zum ersten Mal ein Rätsel oder einen Ort sehen, oder wenn dies ausdrücklich erwähnt wird.

Außerdem enthält jedes Rätsel die folgenden Elemente:

Schwierigkeit: Es gibt leichte, mittelschwere oder schwere Rätsel. Je schwieriger das Rätsel, desto wahrscheinlicher werden die Spieler Hinweise benötigen, um es zu lösen.

Rätselmerkmale: Dieser Abschnitt enthält einen Überblick über die Rätselmerkmale und wie mit diesen interagiert werden kann.

Lösung: In diesem Abschnitt wird die Lösung des Rätsels beschrieben.

Hinweiswürfe: In diesem Abschnitt wird beschrieben, mit welchen Fertigkeiten Hinweise zur Lösung des Rätsels gefunden werden können. Gib den Spielern mindestens einen dieser Hinweise, wenn sie nicht mehr weiter wissen. Wenn ein Charakter in einer der genannten Fertigkeiten geübt ist, gib ihm diesen Hinweis, wenn er dich um Hilfe bittet.

Rätsel anpassen: Hier wird beschrieben, wie du das Rätsel in ein Abenteuer integrieren, den Schwierigkeitsgrad ändern oder es anderweitig anpassen kannst.

HINWEISE

Wenn die Spieler beim Lösen eines Rätsels um einen Hinweis bitten, lies den Hinweiswürfe-Abschnitt des Rätsels. Jeder Hinweis ist mit einer Fertigkeit und einem SG verknüpft. Wenn ein Charakter in der Gruppe in einer solchen Fertigkeit geübt ist, gib dem Spieler den entsprechenden Hinweis. Wenn dieselbe Fertigkeit mehrmals mit demselben oder einem höheren SG aufgeführt ist, gib die Hinweise nacheinander preis – mit dem niedrigsten SG zuerst.

Wenn kein Charakter in einer der aufgeführten Fertigkeiten geübt ist, können die Spieler Attributswürfe mit diesen Fertigkeiten und SGs durchführen. Wer erfolgreich ist, erhält den Hinweis.

Zögere nicht, der Gruppe Hinweise zu geben, denn diese bieten Charakteren mit relevanten Fertigkeiten die Möglichkeit zu glänzen, auch wenn sie normalerweise nicht besonders schlau sind. Wenn ein Gruppenmitglied einen passenden Hintergrund hat oder in einem früheren Abenteuer etwas vorkam, das mit dem Rätsel zusammenhängen könnte, kannst du zusätzliche Hinweise geben.

RÄTSEL DARSTELLEN

Wenn du das Rätsel vorgestellt hast, kannst du wie bei jeder anderen Begegnung weitere Informationen weitergeben. Halte dabei die endgültige Lösung geheim, aber ein paar Hinweise schaden nicht.

Es ist egal, ob es ein Spieler oder ein Charakter das Rätsel löst. Wichtig ist, dass die Spielergruppe beim Lösen des Rätsels Spaß hat. Ob dies über einen Würfelwurf auf die Fertigkeiten eines Charakters oder die Überlegungen eines Spielers geschieht, ist nebensächlich. Wenn ein Spieler jedoch die Lösung eines Rätsels bereits kennt, fordere ihn auf, dieses Wissen für sich zu behalten und nur die im Spiel erhaltenen Hinweise weiterzugeben.

Ermutige deine Spieler, das Rätsel gemeinsam zu lösen, indem sie Hinweise sammeln und ihre Erkenntnisse austauschen. Weise den ersten Spieler an, etwaige Rätselillustrationen weiterzureichen und seine Erkenntnisse mit den anderen zu diskutieren. Die Lösung des Rätsels soll schlussendlich ein Sieg für die ganze Gruppe sein.

ACHTLOSE SCHRITTE

Schwierigkeit: Einfach

Dieses Rätsel umfasst das Suchen von Wörtern auf Bodenfliesen, die ein Hindernis in unzähligen Szenarien bilden könnten. Um den Raum sicher durchqueren zu können, müssen die Charaktere herausfinden, welche Wörter sie auf den Fliesen suchen müssen.

Ihr betretet einen mit Spinnweben gefüllten Raum, der von Fackeln an gegenüberliegenden Wänden beleuchtet wird. Staub hat sich in den Fugen zwischen den Fliesen mit 1,5 Meter Kantenlänge angesammelt, die den Boden des Raums bedecken. An der gegenüberliegenden Wand führt ein Durchgang aus dem Raum. Eine Wand trägt folgende Inschrift:

*Acht sind im Licht,
acht verstecken sich.
Webt keine Magie in diesem Raum,
bei achtlosen Schritten ist aus der Traum.*

Auf jeder Fliese ist jeweils ein Buchstabe des Alphabets der Gemeinsprache eingraviert, was den Raum zu einem riesigen Kreuzworträtsel macht. Unter vielen Fliesen sind Fallen verborgen, die von Personen ausgelöst werden, die den Raum achtlos durchqueren.

MERKMALE DES RÄTSELS

Der Boden dieses 18 mal 21 Meter messenden Raums ist mit Fliesen mit 1,5 Meter Kantenlänge belegt. In jede Fliese ist ein Buchstabe gemeißelt (siehe Rätselillustration 1 am Ende dieses Kapitels). Lege eine Kopie der Illustration auf den Tisch und fordere die Spieler auf, Miniaturen auf die Fliesen zu stellen, auf die ihre Charaktere treten.

Damit sie den Raum sicher durchqueren können, dürfen sie nur auf die richtigen Fliesen treten. Tritt jemand auf eine falsche Fliese, wird eine Falle ausgelöst.

FALLEN

Unter bestimmten Fliesen befinden sich Fallen (siehe Abschnitt „Lösung“). Die Druckplatte der Falle wird aktiviert, wenn ein Gewicht von mehr als zehn Kilogramm darauf zur Ruhe kommt. Aus den Fugen zwischen den Fliesen strömt dann ein giftiges Gas. Eine Kreatur auf dieser oder den benachbarten Fliesen muss einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 15 ausführen. Bei einem gescheiterten Wurf erleidet sie 11 (12W6) Giftschaden, bei einem erfolgreichen halb so viel.

Ein Charakter kann die Falle als Aktion mit dem Diebeswerkzeug und einem erfolgreichem Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 entschärfen. Wenn das Entschärfen misslingt, kann der Versuch nicht wiederholt werden.

Charaktere können versuchen, über eine Kachel mit einer Falle zu springen (siehe die Regeln zum Springen im *Spielerhandbuch*).

LÖSUNG

Die Fliesen, die sicher betreten werden können, sind die mit den verblassten schwarzen Buchstaben in Abbildung 4.1. Rote Buchstaben ergeben entweder das Wort „Magie“ oder eine der magischen Schulen: Bannmagie, Beschwörung, Erkenntnis, Hervorrufung, Illusion, Nekromantie, Verwandlung und Verzauberung. Das Betreten einer dieser Fliese löst eine Giftfalle wie oben beschrieben aus.

HINWEISWÜRFE

Alle Charaktere haben die Möglichkeit, diese Attributswürfe durchzuführen, um einen Hinweis zu erhalten:

Intelligenz (Arkane Kunde), SG 10: Der Charakter erkennt ein Exemplar einer Schule der Magie.

Intelligenz (Nachforschungen), SG 10: Der Charakter interpretiert den Hinweis im Reim an der Wand folgendermaßen: Es gibt acht Schulen der Magie.

Weisheit (Wahrnehmung), SG 10: Ein Charakter, der hiermit erfolgreich ist, erkennt ein Exemplar des Wortes „Magie“.

RÄTSEL ANPASSEN

Du kannst die Wörter im Raster durch beliebige ersetzen, die thematisch zusammenhängen. Überlege dir einen Hinweis zur Art der Wörter und erstellen dann ein eigenes Raster.

ERHÖHEN DER SCHWIERIGKEIT

Du könntest die Buchstaben durch solche aus einem anderen Alphabet ersetzen, beispielsweise aus einem der im *Spielerhandbuch* beschriebenen. Eine Alternative wäre ein völlig neuer Code. Die Charaktere müssen eine Chiffre finden, um die Bedeutung der Kacheln zu enthüllen, bevor sie das Rätsel lösen und den Raum sicher durchqueren können.

Du kannst die Schwierigkeit auch erhöhen, indem du den Typ der Fallen wie unten beschrieben variiert.

FALLENVARIANTEN

Du könntest jedem Wort eine eigene Falle zuordnen, wie im Folgenden beschrieben:

Magie: Die Falle wird wie im Abschnitt „Fallen“ beschrieben ausgelöst.

Bannmagie: Der Zauber *Magie bannen* wird auf jede Kreatur im Raum mit einem Zauberplatz des 9. Grades gewirkt.

Beschwörung: Die Falle teleportiert die Kreatur, die sie ausgelöst hat, zurück zum Eingang des Raumes. Die Kreatur muss auch einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 15 ausführen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 11 (2W10) Energieschaden, bei einem erfolgreichen halb so viel.

Erkenntnis: Die Kreatur, die die Falle ausgelöst hat, muss einen Rettungswurf auf Intelligenz gegen

SG 15 ausführen. Scheitert der Wurf, kann sie keinen der Buchstaben auf den Fliesen durch Sehen oder Berühren wahrnehmen. Eine beliebige Magie, die Flüche aufhebt, beendet diesen Effekt. Ein Spieler, dessen Charakter von dieser Falle betroffen ist, darf sich dann erst die Illustration ansehen, wenn der Effekt endet.

Hervorrufung: Aus der Fliese bricht magisches Feuer. Die Kreatur, die die Falle ausgelöst hat, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 ausführen. Scheitert dieser, erleidet sie 11 (2W10) Feuerschaden, sonst halb so viel.

Illusion: Eine **belebte Rüstung** erscheint auf einer freien Fliese neben der Kreatur, die die Falle ausgelöst hat. Die Rüstung greift nur die Kreatur an, die die Falle ausgelöst hat und kann den Raum nicht verlassen. Sie löst keine der Fallen aus und verschwindet, sobald sie Schaden erleidet. Andernfalls bleibt sie eine Minute lang bestehen.

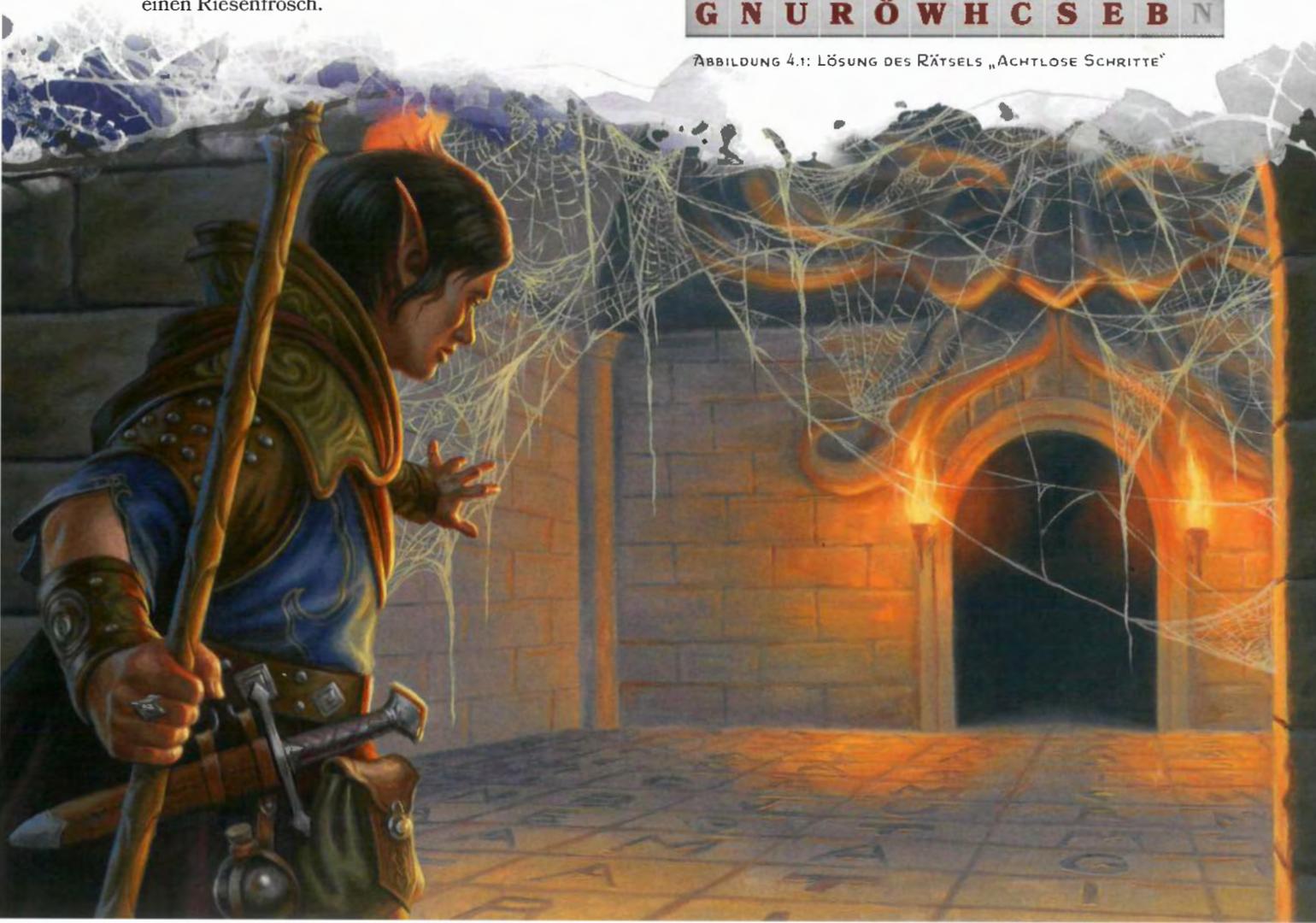
Nekromantie: Eine Kreatur, die diese Falle auslöst, hört das Heulen einer Todesfee in ihrem Kopf. Solange sie kein Konstrukt oder Untoter ist, muss sie einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 13 ausführen. Scheitert der Wurf, sinken die Trefferpunkte der Kreatur auf 0. Bei Erfolg erleidet die Kreatur 10 (3W6) psychischen Schaden.

Verwandlung: Die Falle wirkt *Verwandlung* (Rettungswurf-SG 15) auf der Kreatur, die sie ausgelöst hat. Scheitert dieser, verwandelt sich die Kreatur in einen Riesenfrosch.

Verzauberung: Die Falle wirkt *Einflüsterung* (Rettungswurf-SG 15) auf der Kreatur, die sie ausgelöst hat. Scheitert der Rettungswurf, befiehlt eine sanfte Stimme, die nur die Kreatur hören kann, sich um 1,5 Meter in eine zufällige Richtung zu bewegen. Diese Bewegung könnte eine weitere Falle auslösen.

E	O	T	O	H	O	E	L	B	G	V	G
S	I	Q	X	Q	I	F	A	P	N	E	N
M	I	G	C	G	H	N	Q	N	U	R	U
A	V	N	A	H	N	N	O	H	F	W	R
G	E	M	T	M	N	I	B	M	U	A	E
I	N	B	A	N	S	J	A	V	R	N	B
E	F	G	P	U	N	G	W	V	R	D	U
F	I	M	L	K	I	E	S	M	O	L	A
E	O	L	A	E	U	S	K	N	V	U	Z
L	I	M	A	G	I	E	B	R	R	N	R
E	I	G	A	M	I	C	H	G	E	G	E
R	U	Q	V	A	L	E	W	Q	H	M	V
N	E	K	R	O	M	A	N	T	I	E	Q
G	N	U	R	Ö	W	H	C	S	E	B	N

ABBILDUNG 4.1: LÖSUNG DES RÄTSELS „ACHTLOSE SCHRITTE“



GEMÄLDE MIT KREATUREN

Schwierigkeit: Einfach

Dieses kurze Rätsel ist für Orte geeignet, an dem es mehrere Gemälde gibt, beispielsweise in einem Museum oder Herrenhaus. Es könnten auch Zeichnungen in einem Skizzenbuch sein, das in einer staubigen alten Schublade gefunden wurde. Dieses Zählrätsel führt zum Namen einer Kreatur.

Du kannst dieses Rätsel in deine Kampagne einbinden, indem du diese Kreatur als ersten Hinweis zu einem größeren Rätsel vorstellst.

In dieser Galerie sind sieben gerahmte Gemälde von Kreaturen ausgestellt. Vor den Bildern stehen Stühle und Bänke.

Auf einer der Wände angebrachten Plakette steht folgende Widmung: „Um alles Wissen zu erlangen, muss man wissen, wo man beginnt. Zählt auf Eure Feinde, die Quelle des Geheimnisses zu enthüllen. Dieser Raum ist der Niederlage aller Monster darin gewidmet.“

Die Charaktere sollten die Galerie mit den Gemälden und der Widmung frei erkunden können, damit sie die Teile des Rätsels finden.

MERKMALE DES RÄTSELS

Es gibt sieben Gemälde. Abgebildet sind fünf Flumphs in einem Gewölbe, ein Eulenbär in seiner Höhle, zwei Oger am Lagerfeuer, drei fliegende Drachen, vier Geister in einem Spukhaus, zwei Mumien, die sich aus ihren Sarkophagen erheben und ein Satyr auf einer Waldlichtung.

LÖSUNG

Jedes Gemälde enthält eine Reihe von Kreaturen einer bestimmten Art (siehe Tabelle der Gemälde mit Kreaturen). Die Anzahl der Kreaturen in einem Gemälde gibt an, welcher Buchstabe Teil des Rätsels ist. In der richtigen Reihenfolge ergeben diese Buchstaben „Pegasus“. Die Spieler finden diese Buchstaben wahrscheinlich in zufälliger Reihenfolge. Sie in die richtige Reihenfolge zu bringen, ist Teil des Rätsels.

GEMÄLDE MIT KREATUREN

Gemälde	Anzahl	Buchstabe
Flumphs	5	P
Eulenbär	1	E
Oger	2	G
Drachen	3	A
Geister	4	S
Mumien	2	U
Satyr	1	S



BEDEUTUNG VON „PEGASUS“

Die Lösung des Rätsels könnte ein Kennwort zum Umgehen einer Falle oder zum Öffnen einer magischen Tür später im Abenteuer sein. Sie könnte auch auf einen verborgenen Schatz hinweisen. Beispielsweise könnte sich in einem anderen Raum ein ausgestopfter Pegasus befinden, in dem ein Schatz versteckt ist.

HINWEISWÜRFE

Alle Charaktere haben die Möglichkeit, diese Attributswürfe durchzuführen, um einen Hinweis zu erhalten:

Intelligenz (Nachforschungen), SG 10: Der Charakter erkennt, dass die Anzahl der Kreaturen in einem Gemälde Teil des Rätsels ist, die wiederum angibt, welcher Buchstabe des Namens der Kreatur wichtig ist.

Weisheit (Wahrnehmung), SG 10: Die Wörter „zählen auf“ in der Widmung weist darauf hin, dass die Kreaturen gezählt werden sollen.

RÄTSEL ANPASSEN

Du kannst die Monster in den Gemälde durch eindeutige Gegenstände, Handwerker oder andere Elemente ersetzen, die zu einer Gruppe gehören. Die Anzahl der Elemente in jedem Kunstwerk wird wieder vom Lösungswort bestimmt.

SCHLÜSSEL ZUR WAHRHEIT

Schwierigkeit: Einfach

Dieses Rätsel ist ideal, um einen Schatz oder Informationen bereitzustellen. Es besteht aus einer Truhe mit vier Schlössern.

Ihr findet einen Metallkasten mit einem eisernen Schloss an allen vier Seiten. Über jedem Schlüsselloch ist ein Tier abgebildet. Vier eiserne Schlüssel hängen an Haken an der Wand, deren Bärte jeweils anders aussehen. Über den Schlüsseln wurde der folgende Reim in die Wand gemeißelt:

Auf jedem Schloss liegt derselbe Zauber, dass will ich Euch sagen.

Doch davon ein jedes einen eigenen Namen pflegt zu haben. Zählt daher mit Bedacht, bis Ihr habt die Antwort, aber ein falscher Schlüssel schickt Euch fort.

Alle vier Schlösser müssen geöffnet werden, damit auf den Inhalt zugegriffen werden kann – was auch immer er sein mag.

MERKMALE DES RÄTSELS

Gib den Spielern Rätselillustration 2 am Ende dieses Kapitels, wenn die Charaktere die Schlüssel untersuchen. Der Bart jedes Schlüssels hat jeweils eine andere Anzahl von Zähnen.

Über jedem Schloss befindet sich eine Eisenfigur einer Kreatur: ein Bär, eine Eule, ein Pferd und eine Spinne. Diese Schlösser können nicht geknackt werden. Wenn etwas anderes als der richtige Schlüssel in ein Schloss eingefügt wird, werden die über dem Schloss abgebildeten Kreaturen in den Raum beschworen:
1W4 **Schwarzbär(en)**, 1W4 **Rieseneule(n)**,
1W4 **Schlachtross(e)** oder 1W4 **Riesenwolfsspinn(e)**.

Die beschworenen Kreaturen sind den Charakteren feindlich gesinnt und verschwinden nach zehn Minuten oder wenn sie auf 0 Trefferpunkte reduziert werden. Diese Tiere können nicht verzaubert oder verängstigt werden.

LÖSUNG

Wenn die Charaktere die über einem Schloss abgebildete Kreatur identifiziert haben, müssen sie die Buchstaben im Namen zählen. Die Anzahl der Buchstaben entspricht der Anzahl der Zähne auf dem entsprechenden Schlüssel, wie in der Tabelle der Schlüssel zur Wahrheit gezeigt.

SCHLÜSSEL ZUR WAHRHEIT

Schloss	Schlüssel
Bär	Drei Zähne
Eule	Vier Zähne
Pferd	Fünf Zähne
Spinne	Sechs Zähne

HINWEISWÜRFE

Alle Charaktere haben die Möglichkeit, diese Attributswürfe durchzuführen, um einen Hinweis zu erhalten:

Intelligenz (Naturkunde), SG 10: Der Charakter erkennt, dass die Lösung nichts mit den biologischen Eigenschaften von Fledermäusen, Krokodilen, Spinnen und Wölfen zu tun hat.

Weisheit (Wahrnehmung), SG 10: Dem Charakter fällt auf, dass die Köpfe der Schlüssel identisch sind und daher nichts mit der Lösung des Rätsels zu tun haben.

RÄTSEL ANPASSEN

Die wichtigen Teile dieses Rätsels sind die Schlösser und Schlüssel, nicht die Truhe. Wo sich die Schlösser befinden, bleibt dir überlassen, vielleicht auch an Türen, Zellen, Büchern oder einer ungewöhnlicheren Barriere.

Die kannst auch die über den Schlössern abgebildeten Kreaturen an dein Abenteuer anpassen. Du musst nur beachten, dass die Anzahl der Zähne jedes Schlüssels mit der Anzahl eines Elements des Namens (Buchstaben, Vokale, Konsonanten) übereinstimmen muss. Es sollten also Dinge sein, die den Charakteren bekannt sind.

ERHÖHEN DER SCHWIERIGKEIT

Du könntest dir für jedes Schloss ein individuelles Rätsel überlegen. Die Antwort auf jedes Rätsel sollte der Name der entsprechenden Kreatur sein, damit die Charaktere diese den richtigen Schlüsseln zuordnen können.



4 MAL 4

Schwierigkeit: Mittel

Dieses Rätsel könnte in einem beliebigen Gewölbe, einem staubigen Mausoleum oder einem verlassenen Schrein auftauchen.

Ihr betretet eine schwach beleuchtete Kammer. Neun Zwergenschädel liegen neben einem gefliesten Quadrat mit einem Meter Kantenlänge auf dem Boden. An einem steinernen Altar daneben ist folgende Inschrift eingraviert:

*Tapfere Krieger gerieten im Kampf in Not.
Ihr Geheimnis nahmen sie in den Tod.
Die Kronen legt richtig auf dem Schrein,
celestische Ruhe gibt es für vier von neun.*

Wenn das Rätsel gelöst wird, öffnet sich ein Geheimfach im Altar und enthüllt den darin verborgenen Schatz. Das Fach kann auf keine andere Weise geöffnet werden.

MERKMALE DES RÄTSELS

Neun Zwergenschädel liegen neben einem Quadrat aus 16 quadratischen Fliesen, die jeweils eine Kantenlänge von 30 Zentimetern haben (siehe Rätselillustration 3 am Ende dieses Kapitels). Die Spalten und Zeilen sind mit I, II und III beschriftet.

LÖSUNG

Die Zahlen am Rand geben an, wie viele Schädel in der Spalte beziehungsweise Reihe liegen müssen. Die Charaktere müssen die Schädel so platzieren, dass die richtige Anzahl von Schädeln sowohl in den Zeilen als auch in den Spalten liegt, wobei vier

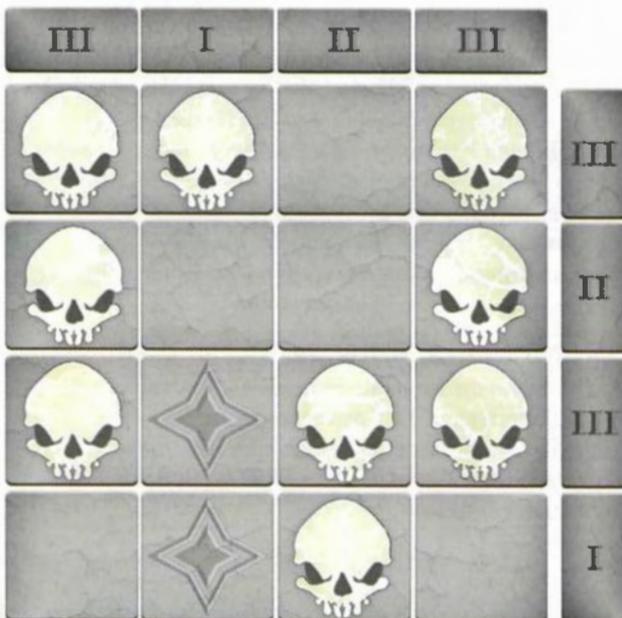


ABBILDUNG 4.2: LÖSUNG DES RÄTSELS „4 MAL 4“



der Sterne verdeckt sein müssen. Dieses Rätsel hat mehrere Lösungsmöglichkeiten, von denen eine in Abbildung 4.2 dargestellt ist.

HINWEISWÜRFE

Zwergische Charaktere haben einen Vorteil bei diesen Attributswürfen. Alle Charaktere haben die Möglichkeit, diese Attributswürfe durchzuführen, um einen Hinweis zu erhalten:

Intelligenz (Nachforschungen), SG 15: Der Vers gibt an, dass vier der Schädel auf mit Sternen verzierte Kacheln gelegt werden müssen.

Weisheit (Motiv erkennen), SG 15: Die Markierungen I, II und III am Rand geben wahrscheinlich an, wie viele Schädel in der jeweiligen Zeile und Spalte platziert werden müssen.

RÄTSEL ANPASSEN

Wenn einer der Charaktere ein Zwerg ist, könnte dies eine gute Gelegenheit sein, etwas aus seiner Geschichte einzubringen. Sind die Schädel die seines längst verlorenen Klans? Gehört einer der Schädel einem Verwandten, den er gesucht hat? Und warum sollen nur vier der neun Schädel „celestische Ruhe“ erhalten?

ES IST NICHT ALLES GOLD ...

Schwierigkeit: Mittel

Dieser mit Edelsteinen gefüllte Raum kann in einem beliebigen Gewölbe, Anwesen oder Gebäude mit mehreren Räumen auftauchen und sowohl als Falle als auch als Ort dienen, an dem eine Belohnung abgeholt werden kann.

Dutzende Edelsteine liegen auf dem Boden verstreut. Dazwischen steht eine Marmorstatue mit gefalteten Händen. Auf einem Schild am Sockel der Statue steht: „Nur ein Schatz verlässt diesen Raum. Geht ein anderer, ist aus der Traum.“

MERKMALE DES RÄTSELS

Die Statue zeigt Ioun oder einen anderen Gott des Wissens oder der Ordnung. Sie ist gegen jeden Schaden immun. Ein Charakter, der erfolgreich auf Intelligenz (Religion) gegen SG 10 würfelt, erkennt den dargestellten Gott.

DIAMANT

Zwischen den Händen der Statue ist ein Diamant verborgen, der erst sichtbar wird, wenn das Rätsel gelöst ist. Dann öffnen sich die Hände und der Diamant kann aufgenommen werden. Wenn ein Charakter mit dem Diamanten die Schwelle des Raums überschreitet, wird eine gefangene Seele in Form eines freundlichen, dankbaren Geistes freigesetzt. Der Geist verlässt den Raum, um seinen eigenen Zielen nachzugehen, und lässt den Diamanten als Belohnung zurück. Der Diamant ist 5.000 GM wert.

EDELSTEINE

Folgende Edelsteine sind über den Boden verstreut: Jade (18x), Onyx (8x), Amethyst (14x), Saphir (4x), Rubin (14x), Bernstein (9x), Citrin (4x), Granat (5x) und Quarz (1x).

Wenn ein Charakter versucht, den Raum mit einem dieser Steine zu verlassen, verschwindet dieser und ein darin gefangener wütender Geist wird freigesetzt. Der Geist manifestiert sich als feindliche untote Kreatur deiner Wahl, beispielsweise ein **Geist**, **Schreckgespenst** oder **Skelett**. Wenn diese Kreatur auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, löst sie sich spurlos auf.

BENANNTE GEISTER

Die Charaktere hören, wie jeder Geist seinen Namen flüstert, bevor er sich auflöst. Die Namen selbst sind nicht wichtig, außer dass sie mit dem entsprechenden Buchstaben beginnen müssen.

Die folgende Liste enthält die Namen aller gefangenen Geister. Der Anfangsbuchstabe ist jeweils einem Edelstein zugeordnet:

Quarz: Alfred

Granat: Ella, Erika, Ernst, Erwin, Erich

Citrin: Dora, Dieter, Dirk, Daniel

Bernstein: Ilja, Iris, Igor, Ida, Iggy, Imelda, Isolde, Ingo, Isabella

Rubin: Nane, Nastassja, Natalie, Neptun, Nicole, Nikodemus, Norma, Noah, Niko, Niki, Norbert, Nelli, Nanni, Nestor

Saphir: Dorotea, Daniela, Debora, Dumbo

Amethyst: Nadia, Naomi, Nele, Nena, Nikola, Nora, Natascha, Nick, Nathan, Nelson, Nepomuk, Nikolas, Norman, Nyota

Onyx: Helga, Heinrich, Horst, Henning, Hilde, Herbert, Hans, Helene

Jade: Roland, Ralf, Ron, Renate, Robert, Remy, Rita, Rolf, Rhonda, Rhodan, Rudolf, Raul, Rick, Rieke, Rowan, Ren, Reagan, Rotraut

LÖSUNG

Im Raum ist eine in der Tabelle angegebene Anzahl von Edelsteinen verstreut. Du solltest beim Beschreiben des Raums eine andere Reihenfolge der Edelsteine als die in der Tabelle wählen, damit du nicht versehentlich Hinweise preisgibst.

Jeder Edelstein ist einem Buchstaben zugeordnet. Die Anzahl der Edelsteine eines Typs entspricht einer Stelle im Alphabet. Beispiel: Es gibt ein Stück Quarz, was dem ersten Buchstaben des Alphabets (A) entspricht. Da es vierzehn Amethyste gibt, ist diesem der vierzehnte Buchstabe (N) zugeordnet.

VORHANDENE EDELSTEINE

Edelstein	Anzahl	Buchstabe
Bernstein	9	I
Amethyst	14	N
Citrin	4	D
Granat	5	E
Jade	18	R
Onyx	8	H
Quarz	1	A
Rubin	14	N
Saphir	4	D

Sobald die Edelsteine nach Typ und Alphabet sortiert sind, können die Charaktere die jeweilige Stelle im Alphabet ermitteln. Die Lösung lautet „IN DER HAND“. Wenn ein Charakter die Lösung laut spricht, öffnen sich die gefalteten Hände der Statue und enthüllen den Diamanten.

HINWEISWÜRFE

Alle Charaktere haben die Möglichkeit, diese Attributswürfe durchzuführen, um einen Hinweis zu erhalten:

Intelligenz (Arkane Kunde), SG 15: Der Charakter erkennt, dass Geister in den auf dem Boden verstreuten Edelsteinen gefangen sind.

Intelligenz (Religion), SG 10: Der Charakter weiß, dass die Statue einen Gott des Wissens und der



EIN GEIST ENTKOMMT
AUS EINEM EDELSTEIN.

Ordnung darstellt, und hat das starke Gefühl, dass die Reihenfolge der Edelsteine im Raum wichtig ist. **Weisheit (Motiv erkennen), SG 10:** Der Charakter spürt, dass die Anzahl der einzelnen Edelsteintypen nicht willkürlich ist.

RÄTSEL ANPASSEN

Dieses Rätsel ist ein Beispiel dafür, wie in Gruppen von Gegenständen eine Nachricht verborgen werden kann. Solange die Gruppen in einer logischen Reihenfolge angeordnet werden können (wie die Edelsteine in diesem Rätsel), musst du nur die Anzahl der Elemente so anpassen, dass sie einem bestimmten Buchstaben des Alphabets entsprechen. Die Reihenfolge der Gruppen könnte auch durch ein anderes Organisationsprinzip bestimmt werden. Beispiel: Grabsteine mit einer unterschiedlichen Anzahl von Schädeln nach Datum sortiert, oder Stapeln von Büchern mit denselben Seitenzahlen. Da solche Details jedoch leicht übersehen werden können, solltest du ein Wortspiel oder einen anderen Hinweis einbringen, damit deine Spieler erkennen, dass ein Rätsel vorliegt.

VERRINGERN DER SCHWIERIGKEIT

Wenn die Lösung des Rätsels leichter sein soll, könnten die Geister nicht nur ihren Namen, sondern auch einen anderen Hinweis geben. Um einem Geist einen Hinweis zu entlocken, ist ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Überzeugen oder Einschüchtern) gegen SG 15 erforderlich. Hinweise wie „A ist der erste Buchstabe im Alphabet“ und „Wenn ihr die Edelsteine in die richtige Reihenfolge bringt, wird ein Zauber gewirkt“ können auch weiterhelfen.

BEFREIEN DER GEISTER

Wenn die Charaktere nicht versuchen, Edelsteine aus dem Raum zu tragen, oder wenn sie zu lange überlegen, überlege dir einen neuen Auslöser, um die Geister zu befreien. Vielleicht wird ein Geist befreit, wenn ein Charakter einen Edelstein in die Nähe der Statue legt oder ihn zu lange in der Hand hält.

ILLUSORISCHE INSEL

Schwierigkeit: Mittel

Das Schloss einer Truhe, einer Tür oder eines anderen verschlossenen Behälters besteht aus drei Ziffernscheiben. Das Ziel dieses Rätsels ist es, die richtige Kombination herauszufinden.

MERKMALE DES RÄTSELS

Die Ziffern, auf die die Scheiben ursprünglich eingestellt sind, spielen keine Rolle. Wenn die Spieler fragen, wähle drei beliebige Ziffern.

Eine verkorkte Holzröhre enthält zwei Hinweise: die Karte einer Insel und ein Tagebuch.

KARTE

Gib den Spielern Rätselillustration 4 am Ende dieses Kapitels. Diese Karte zeigt eine unbekannte Insel mit verschiedenen Orientierungspunkten, aber ohne Legende.

ANWEISUNGEN

Das Tagebuch steht auf einem Blatt Pergament und beschreibt den Weg, den eine Gruppe von Schatzsuchern eingeschlagen hat:

Erster Tag: Unsere Suche nach dem verlorenen Schatz begann bei der Windstabbucht im Nordwesten. Nachdem wir unsere Ausrüstung entladen hatten, gingen wir nach Osten zur einsamen Kiefer, dann nach Südwesten, am Nordkamm vorbei, zur Palmenoase. Gegen Abend gingen wir weiter nach Südosten zur Ankerspitze und lagerten dann in den Großen Dünen.

Zweiter Tag: Am Morgen machten wir uns auf den Weg zur Totmannshöhle. Da diese leer war, begab sich unsere Gruppe weiter zur goldenen Pyramide. Von dort geradeaus nach Osten, bis wir unser Lager am wirbelnden Sand aufschlugen.

Dritter Tag: Nach einer seltsamen Nachtruhe erwachten wir am dritten Tag bei der Ankerspitze. Es gab keine Anzeichen oder Spure, wie wir dorthin gelangt waren. Der wirbelnde Sand musste uns dort hingetragen haben, während wir schliefen. Wir umrundeten den wirbelnden Sand und erreichten den roten Turm, aber vom Schatz fehlte jede Spur. Wir vermuteten, dass wir vielleicht etwas in der Höhle übersehen hatten und suchten sie erneut auf. Von dort ging es zur Südküste. Vielleicht war der Schatz ja in der Krakenbucht versteckt. Als wir nichts fanden, kehrten wir zur Ankerspitze zurück. Was uns dort erwartete, war anders als jeder Schatz, den wir uns vorgestellt hatten.

LÖSUNG

Charaktere, die den Reiseweg auf der Karte nachzeichnen, erkennen drei Zahlen: 3, 4 und 8 (siehe Abbildung 4.3). Werden die Ziffernscheiben in derselben Reihenfolge auf diese Ziffern eingestellt, öffnet sich das Schloss.

HINWEISWÜRFEL

Alle Charaktere haben die Möglichkeit, diese Attributwürfel durchzuführen, um einen Hinweis zu erhalten:

Intelligenz (Nachforschungen), SG 10: Der Charakter erkennt, dass der Weg der Schatzsuche auf der Karte nachgezeichnet werden soll.

Weisheit (Motiv erkennen), SG 15: Die Karte hat keine Legende, was bedeutet, dass die Namen der Orientierungspunkte unwichtig sind. Wichtig sind ihre Positionen zueinander.

Weisheit (Überlebenskunst), SG 15: Der Charakter weiß, dass die Route keine effiziente Methode zum Durchsuchen eines Gebiets darstellt, und leitet daraus ab, dass die Anweisungen eine Art Nachricht enthalten müssen.

Weisheit (Wahrnehmung), SG 10: Es ist bedeutsam, dass die Reise drei Tage dauerte, da es drei Ziffernscheiben gibt.

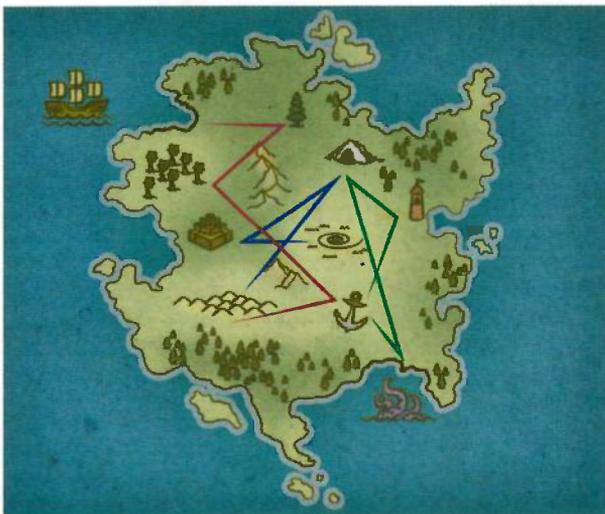


ABBILDUNG 4.3: LÖSUNG DES RÄTSELS „ILLUSORISCHE INSEL“

RÄTSEL ANPASSEN

Du kannst eine Karte deiner Kampagne nehmen, wichtige Orte darauf auswählen und entsprechende Anweisungen erstellen. Auf diese Weise erhältst du ein Rätsel, das in deine Kampagne integriert ist. Vielleicht haben die Charaktere die Karte sogar schon, aber die Bedeutung der Merkmale wird ihnen erst bewusst, wenn sie das Tagebuch finden. Deine Version des Puzzles kann beliebig viele Ziffern und Anweisungen enthalten. Du kannst Ziffern auch durch Buchstaben, Symbole oder Farben ersetzen.

ERHÖHEN DER SCHWIERIGKEIT

Vielleicht muss die Karte erst aus mehreren, an verschiedenen Orten versteckten Teilen zusammengesetzt werden oder die Charaktere müssen jemandem finden, der die Insel selbst erkundet hat, und dessen Tagebuch erwerben. Solange sich die Reihenfolge der Orte nicht ändert, bleibt die Kombination korrekt.

IM AUGEN DES BETRACHTERS

Schwierigkeit: Mittel

Dieses Rätsel soll eine Gruppe durch ein Gewölbe führen, in dem ein herumstreifender Betrachter nicht gestört werden möchte. Eine Reihe von Hinweisen weisen auf das Wort „Auge“ hin, und die Charaktere müssen herausfinden, wie sie einen Bereich sicher durchqueren können.

Ihr verliert vorübergehend die Orientierung. Die Umgebung ist ungewohnt und in Schatten getaucht.

Aus der Düsternis taucht ein Goblin mit Kapuze auf, der eine Laterne trägt.

„Seid begrüßt, Freunde!“, sagt der Goblin. „Ich kann Euch durch diese Hallen geleiten, wenn Ihr mein Rätsel löst. Ihr dürft nicht falsch abbiegen, denn es gibt überall Augen. Löst die Rätsel und folgt meinen Anweisungen wortwörtlich.“

Der **Goblin** ist freundlich und sein Angebot ist ehrlich. Sein Name lautet August (gesprochen: *August*), den er nur auf Nachfrage offenbart. Die Charaktere befinden sich in einem Labyrinth, in dem magische Dunkelheit herrscht, die nicht gebannt werden kann. Die Dunkelheit kann nicht von Charaktermerkmalen wie Dunkelsicht durchdrungen werden, nur die Laterne des Goblins kann sie aufheben. Augusts Laterne sendet Licht in einem Radius von 1,5 Metern aus, aber nur, wenn sie der Goblin in der Hand hält. Sie erlischt, wenn sie von einer anderen Kreatur aufgenommen wird.

MERKMALE DES RÄTSELS

Das magische Labyrinth, in dem sich die Charaktere befinden, besteht aus einer endlosen Reihe identischer Kammern. Jede Kammer hat vier Ausgänge, einen in jeder Himmelsrichtung. Der Goblin gibt der Gruppe Rätsel auf, die ihr den Weg weisen, der letztendlich



aus dem Labyrinth führt. Jedes Mal, wenn die Gruppe einen richtigen Ausgang nimmt und einen neuen Raum betritt, gibt ihr der Goblin ein neues Rätsel, das die Richtung des nächsten Ausganges ergibt. Wenn sie einen Fehler machen, treffen die Charaktere auf ein Monster deiner Wahl und müssen dann zum letzten korrekten Raum zurückkehren. Nach drei falschen Ausgängen trifft die Gruppe auf den **Betrachter**.

KORRIDORE

Die Korridore dieses Labyrinths sind 18 Meter lang und drei Meter breit. Wenn sich die Charaktere während des Kampfes oder aus einem anderen Grund von dem Goblin entfernen, ermutigt er sie, ihm zum letzten richtigen Ausgang zu folgen.

DIE RÄTSEL DES GOBLINS

Wenn der Goblin die Charaktere sieht, macht er deutlich, dass es ohne seine Hilfe keinen Ausweg aus dem Labyrinth gibt, damit sie ihn nicht angreifen. Charaktere können erkennen, dass der Goblin die Wahrheit sagt, wenn sie einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 10 erfolgreich ablegen.

Sobald der Goblin die Aufmerksamkeit der Charaktere hat, teilt er ihnen das erste Rätsel mit und wartet, bis die Gruppe einen Korridor wählt. Der Goblin hält an jeder Kreuzung an und gibt ihnen entweder das nächste Rätsel (wenn die Gruppe den richtigen Pfad gewählt hat) oder geht dem Monster, dem die Gruppe begegnet, aus dem Weg (wenn die Gruppe den falschen Pfad gewählt hat). Nach einem Kampf führt er die Charaktere dann zurück zur letzten richtigen Kammer.

Die Rätsel des Goblins und die Antworten:

- Wessen Auge sieht die Zukunft? (Orakel)
- Wer das hat, kann auch im Dunklen sehen. (Nachtsicht)
- Welche Härchen schützen Eure Augen? (Wimpern)
- Welches lange Tier sieht aus wie ein Fisch, ist aber keiner? (Neunauge)
- All Eure Sinne zusammen ergeben Eure ...? (Wahrnehmung)
- Dieses Auge bringt eine vorübergehende Ruhe im ...? (Sturm)
- Solltet Ihr einen Betrachter sehen, müsst Ihr schnell von dannen gehen, sonst trifft er Euch mit einem von diesen ...? (Stielaugen)

LÖSUNG

Die Antwort auf jedes Rätsel beginnt mit einem Buchstaben, der die Richtung des nächsten Korridors angibt. Die Kammern müssen in den folgenden Richtungen nacheinander durchquert werden: Osten, Norden, Westen, Norden, Westen, Süden, Süden. Dieser Weg führt die Charaktere mehr als einmal durch bestimmte Kammern, was ein notwendiger Teil der Magie ist, die es ihnen ermöglicht, zu entkommen.

HINWEISWÜRFE

Alle Charaktere haben die Möglichkeit, diese Attributswürfe durchzuführen, um einen Hinweis zu erhalten:

Charisma (Überzeugen), SG 15: Der Goblin gibt einen Hinweis in Form eines Synonyms für die Antwort des Rätsels (zum Beispiel „Wind“ für „Sturm“).

Intelligenz (Nachforschungen), SG 10: Nachdem einige Rätsel richtig beantwortet wurden, erkennt ein Charakter, dass sich alle Antworten auf Augen beziehen.

Weisheit (Motiv erkennen), SG 15: Nach einer oder mehreren richtigen Antworten erkennt der Charakter, dass jede Antwort einer Himmelsrichtung entspricht.

RÄTSEL ANPASSEN

Die Charaktere können den Goblin leicht überreden, sich ihrer Gruppe anzuschließen. Welche anderen Geheimnisse kennt der Goblin? Warum hilft er den Charakteren, den Weg in die Freiheit zu finden? Warum blieb er im Labyrinth, wenn er doch den Weg hinaus kennt? Hinter diesem Fremdenführer könnte mehr stecken.

MATERIALKOMPONENTEN

Schwierigkeit: Mittel

Dieses Rätsel könnte im Labor, im Arbeitszimmer oder im Zauberbuch eines Magiers auftauchen. Die Lösung des Rätsels ist ein Zauberwort, das neue oder seltene Zauber aufdeckt (beispielsweise die aus Kapitel 3). Dieses Wort könnte auch einen anderen Zweck haben, der zu deiner Geschichte passt.

Ihr findet ein altes Pergament mit einer Liste von Zaubern und Komponenten. Mehrere Buchstaben wurden willkürlich zwischen den beiden Listen gekritzelt. Oben auf der Seite steht: „Lest unberührt, um neue Zauber zu finden.“

Gib den Spielern Rätselillustration 5 am Ende dieses Kapitels.

MERKMALE DES RÄTSELS

Das Arbeitszimmer des Magiers ist mit Zauber­komponenten, Büchern, Tränken und verschiedenen Gegenständen vollgestopft. Diese Objekte können zwar zur Lösung des Rätsels beitragen, aber die Charaktere benötigen nur das Stück Pergament.

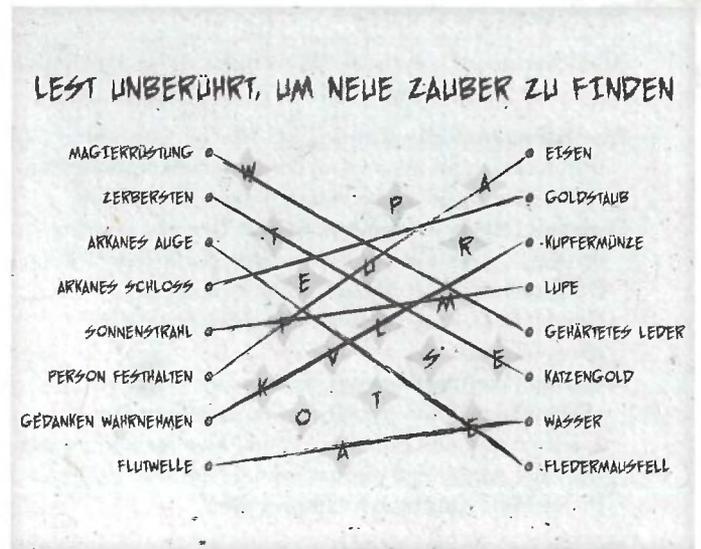


ABBILDUNG 4.4: LÖSUNG DES RÄTSELS „MATERIALKOMPONENTEN“

Wenn den Charakteren das Rätsel zu schwer ist, können sie das Pergament mitnehmen und jemanden suchen, der ihnen bei der Lösung weiterhelfen kann.

BÜCHERREGALE

An den Wänden des Arbeitszimmers stehen Regale und Kisten mit Büchern, Schrif­trollen und anderem Zubehör. Ein Charakter, der erfolgreich auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 12 würfelt, findet eine Zauber­komponente ohne GM-Wert aus der Liste (etwa einen Mica-Splitter oder ein Stück Fledermausfell).

LISTEN

Das Pergament enthält eine Liste von Zaubern und Materialkomponenten. Die Komponenten auf der rechten Seite einer Zeile passen jedoch nicht zu den Zaubern auf der linken Seite. Das Pergament selbst ist zwar nicht magisch, aber das Wort, das vom Rätsel enthüllt wird, könnte magisch sein.

Magier und andere Zauberwirker können die richtigen Zauber­komponenten für jeden ihnen bekannten Zauber identifizieren. Sie müssen jedoch die im Abschnitt Hinweiswürfe unten aufgeführten Würfe auf Intelligenz (Arkane Kunde) erfolgreich bestehen, um sich an die richtigen Materialkomponenten für weniger vertraute Zauber zu erinnern.

LÖSUNG

Durch das Zeichnen einer Linie von einem Zauber zu seiner Materialkomponente werden Buchstaben durchgestrichen, die zwischen den Spalten stehen (siehe Abbildung 4.4). Wenn alle Zauber mit ihren Komponenten verbunden sind, ergeben die unberührten Buchstaben das Wort „PRESTO“. Wenn ein Charakter dieses Wort ausspricht, während er das Pergament in der Hand hält, erscheint auf magische Weise eine dir überlassene Anzahl von *Schiftrollen* (oder ein anderer Schatz).



HINWEISWÜRFE

Alle Charaktere haben die Möglichkeit, diese Attributswürfe durchzuführen, um einen Hinweis zu erhalten:

Intelligenz (Arkane Kunde), SG 10: Der Charakter erinnert sich an bis zu drei der Materialkomponenten für Zauber in der Liste, die er derzeit nicht kennt.

Weisheit (Motiv erkennen), SG 15: Der Charakter vermutet, dass alle oder nur einige der willkürlichen Buchstaben in der Mitte wahrscheinlich ein Befehlswort, eine Losung oder einen wichtigen Hinweis ergeben.

Weisheit (Wahrnehmung), SG 10: Der Charakter erkennt, dass man gerade Linien zwischen den Zaubern und den entsprechenden Materialkomponenten zeichnen muss, wodurch einige der Buchstaben in der Mitte durchgestrichen werden.

RÄTSEL ANPASSEN

Das Zuordnen von Zaubern zu ihren Komponenten ist relativ leicht. Du könntest das Rätsel erschweren, indem du andere Paare von Begriffen verwendest. Beispiele: Monster und Kreaturentypen, Ebenen der Existenz und deren Bewohner, berühmte Personen in der Spielwelt und ihre Herkunft und so weiter.

VERRINGERN DER SCHWIERIGKEIT

Wenn die Abenteurergruppe keine Charaktere mit magischem Fachwissen enthält, könntest du Gemälde an den Wänden des Raums oder auf Buchumschlägen einbringen, die den Zusammenhang zwischen den aufgeführten Zaubern und Komponenten illustrieren. Diese Bilder könnten offensichtliche Hinweise enthalten oder den SG der Hinweiswürfe verringern.

ERHÖHEN DER SCHWIERIGKEIT

Anstatt gängiger Zauber, mit denen die Charaktere möglicherweise vertraut sind, enthält die Liste verloren gegangene Zauber oder andere Überlieferungen, die der Gruppe unbekannt sind. Sie müssen sich an Experten wenden, ausführliche Nachforschungen anstellen oder weitere Abenteuer abschließen, bevor Sie die Zusammenhänge erkennen können.

NUR FÜR MITGLIEDER

Schwierigkeit: Mittel

Für den Eintritt in eine Geheimverbindung, ein Treffen von Kultisten oder die Diebesgilde ist eine Losung erforderlich. In diesem Rätsel sind die Wächter hinter einer Tür so paranoid, dass sie die Losung ständig ändern, da sie fürchten, es könnte sich ein Unbefugter einschleichen.

Ihr beobachtet, wie sich die Gestalt einer Eichentür mit einem Schiebefenster nähert. Die Gestalt klopft und ein Wachmann öffnet das Fenster und sagt: „Sechs.“ Die Gestalt antwortet: „Fünf.“ Die Wache öffnet die Tür und lässt die Gestalt eintreten.

Dieses Gebäude scheint nur einen Eingang zu haben: eine Eichentür mit einem kleinen Schiebefenster. Wenn jemand anklopft, öffnet ein Wächter das Fenster und sagt eine scheinbar willkürliche Zahl.

MERKMALE DES RÄTSELS

Selbst nachdem sie das Gebäude von allen Seiten erkundet haben, sehen die Charaktere nur die bewachte Tür.

TÜR

Die Tür besteht aus Eichenholz, das mit 7,5 Zentimeter breiten Eisenbändern verstärkt ist. Die Tür wird von innen von drei Riegeln gesichert, es gibt also keine Schlösser, die von außen geknackt werden können.

WÄCHTER

Ein Wächter steht rund um die Uhr auf der anderen Seite der Tür, und die einzige Möglichkeit, mit ihm zu sprechen, ist über das Schiebefenster in der Tür. Die Wache kann eine beliebige sprechende Kreatur sein, beispielsweise ein **Assassine**, ein **Kultfanatiker** oder ein **Schläger**. Mögliche Monster wären ein **Grottschrat**, ein **Wereber** oder ein **Nycaloth**.

Wenn ein Charakter an die Tür klopft, schiebt der Wachmann das Fenster auf, sagt schroff eine Zahl und wartet auf die richtige Antwort. Die Zahl ist jedes Mal, wenn jemand klopft, eine andere. Wenn eine richtige Antwort gegeben wird, lässt die Wache immer nur eine Person ein.

Charaktere, die falsch geantwortet haben und es erneut versuchen, müssen sich verkleiden, da sie die Wache sonst einfach ignoriert. Die Wache öffnet die Tür nur, wenn er die richtige Antwort erhält. Er alarmiert sechs weitere Wächter, wenn nicht autorisierte Personen versuchen, die Tür zu öffnen oder zu umgehen.

MITGLIEDER

Wenn die Charaktere die Tür weiterhin beobachten, sehen sie bis zu vier weitere Personen, die das Gebäude betreten. Wenn sie das Gespräch mit dem Wächter belauschen wollen, müssen die Charaktere einen Gruppenwurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 12 bestehen, damit sie nicht entdeckt werden. Wenn dieser Wurf fehlschlägt, bemerkt der Besucher, dass er beobachtet wird, und spricht so leise, dass er nicht belauscht werden kann.

Zweiter Besucher: Die Wache öffnet das Fenster und sagt: „Zwölf.“ Der Besucher antwortet „Fünf.“ und darf eintreten.

Dritter Besucher: Die Wache öffnet das Fenster und sagt: „Zehn.“ Der Besucher antwortet „Vier.“ und darf eintreten.

Vierter Besucher: Die Wache öffnet das Fenster und sagt: „Sieben.“ Der Besucher antwortet „Sechs.“ und darf eintreten.

Fünfter Besucher: Die Wache öffnet das Fenster und sagt: „Null.“ Der Besucher antwortet „Eins.“ und wird weggeschickt.

LÖSUNG

Die Wache gibt jedem Mitglied an der Tür eine Zahl. Die Lösung ist keine mathematische Gleichung, sondern die Anzahl der Buchstaben in der Zahl des Wächters.

Beispielsweise sagte die Wache einem Besucher die Zahl sechs. Das Wort sechs enthält fünf Buchstaben, daher lautet die Lösung für dieses Mitglied fünf. Weitere mögliche Antworten findest du in der Tabelle der möglichen Lösungen.

MÖGLICHE LOSUNGEN

Zahl des Wächters	Antwort
Eins	Vier
Zwei	Vier
Drei	Vier
Vier	Vier
Fünf	Vier
Sechs	Fünf
Acht	Vier
Neun	Vier
Elf	Drei
Dreizehn	Acht

HINWEISWÜRFE

Alle Charaktere haben die Möglichkeit, diese Attributswürfe durchzuführen, um einen Hinweis zu erhalten:

Intelligenz (Nachforschungen), SG 15: Der

Charakter erkennt, dass es keinen mathematischen Zusammenhang zwischen der Zahl des Wächters und der des Besuchers gibt.

Weisheit (Motiv erkennen), SG 15: Der Charakter vermutet, dass die Antwort mit dem Wort und nicht mit der Zahl zu tun hat.

RÄTSEL ANPASSEN

Das Besondere an diesem Rätsel ist, dass die Charaktere zuerst glauben sollen, dass die Lösung eine mathematische Formel ist. Sie müssen also zuerst erkennen, dass diese Annahme falsch ist. Eine einfachere Version dieses Rätsels könnte sein, die Buchstaben in einem Wort zu zählen, das die Wache nennt, und mit dieser Zahl zu antworten. Weiterhin könnte die Antwort dieselbe Anzahl von Buchstaben wie das erste Wort haben. Beispiele: Fünf hat vier Buchstaben, genau wie Ente oder Dach. Je mehr das Rätsel mit Wörtern anstatt mit Zahlen spielt, desto schwieriger wird es.

ABGEZÄHLT

Schwierigkeit: Schwer

Dieses Rätsel besteht aus einem ausgeklügelten, auf Münzen basierenden Schloss für eine Tür, eine Schatzkammer oder eine andere Barriere.

Diese Tür ist verschlossen und hat keine Klinke. Stattdessen befindet sich in der Tür ein Schlitz. Darüber steht: „Nur abgezähltes Geld einwerfen.“ Daneben steht eine Holzschale mit Münzen auf einem Holztisch.

Auf der Tischplatte sind neun Quadrate in einem 3-x-3-Muster eingeschnitzt. An das Tischbein ist ein Stück Pergament mit den folgenden Anweisungen genagelt:

*Fünfzehn horizontal, fünfzehn orthogonal,
das Gleiche auch noch diagonal.*

Achtet auf die korrekte Zahl:

Jeder Betrag immer nur ein Mal.

*Die Münzen in der Mitte kommen in die Tür,
denn eine falsche Zahl bringt Unheil dir.*

MERKMALE DES RÄTSELS

Die Schale auf dem Tisch enthält 45 Goldmünzen. Zum Lösen des Rätsels muss die genaue Anzahl von Münzen in den Schlitz in der Tür eingeworfen werden. Wenn die Charaktere falsch raten, wird entweder ein Alarm oder eine Falle deiner Wahl ausgelöst.

LÖSUNG

Abbildung 4.5 zeigt, wie die 45 Münzen so aufgeteilt werden müssen, dass auf jedem Quadrat jeweils eine andere Anzahl Münzen liegt und die Zeilen und Spalten jeweils fünfzehn enthalten.

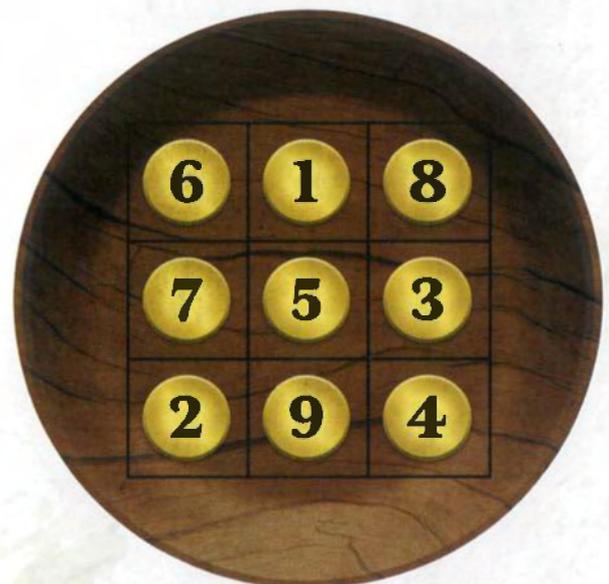


ABBILDUNG 4.5: LÖSUNG DES RÄTSELS „ABGEZÄHLT“

Der Reim erklärt, dass die Münzen im Quadrat in der Mitte eingeworfen werden müssen. Wenn genau fünf Münzen eingeworfen werden, öffnet sich die verschlossene Tür.

HINWEISWÜRFE

Alle Charaktere haben die Möglichkeit, diese Attributwürfe durchzuführen, um einen Hinweis zu erhalten:

Intelligenz (Nachforschungen), SG 15: Der Charakter erkennt, dass die Summe der gegenüberliegenden Ecken zehn sein muss, was das Auffüllen des restlichen Musters erheblich erleichtert.

Weisheit (Motiv erkennen), SG 15: Der Charakter ermittelt zwei Zahlen außer der in der Mitte.

GESPENSTISCHER KORRIDOR

Schwierigkeit: Schwer

Viele ruhelose Geister verweilen in der Welt, da sie etwas zurücklassen mussten. Wenn die Abenteurergruppe dieses Rätsel löst, hilft sie auch einer verlorenen Seele, Frieden zu finden.

An den Wänden dieses Korridors befinden sich sechs Nischen, die mit den Ziffern 1 bis 6 beschriftet sind. Auf dem Boden jeder Nische flackert eine brennende Kerze.

Vom anderen Ende des Korridors hört ihr ein leises Schluchzen. Dort schwebt kaum sichtbar die Erscheinung eines kleinen Mädchens über einer achtlos weggeworfenen Stoffpuppe. „Namen, Namen“, weint sie. „Ich kann mich an alle erinnern, nur nicht an den, den ich brauche.“

Der Geist heißt Dolora und ist eine harmlose Erscheinung, die die Charaktere nicht angreifen wird. Wenn sie bedroht wird, verschwindet sie und taucht am anderen Ende des Korridors wieder auf und weint.

Wenn Dolora mit Mitgefühl angesprochen wird, erzählt sie traurig, dass sie ihre Puppe nur aufheben kann, wenn sie ihren Namen ausspricht, den sie aber vergessen hat. Sie weigert sich, diesen Korridor ohne die Puppe zu verlassen.

Dolora kann sich nur an wenige Momente ihres Lebens erinnern und viele Fragen nicht beantworten. Dies gilt insbesondere für die Verse in den Nischen (siehe „Nischen“ etwas weiter unten). Während Dolora vage Fragen zu den Versen hinter den Kerzen nicht beantworten kann – etwa: „Wer ist hier gemeint?“ –, kennt sie die Namen, wenn sie konkret danach gefragt wird. Wenn ein Charakter sie beispielsweise direkt fragt, wie ihre Mutter hieß, gibt sie die richtige Antwort. Sie buchstabiert auch den Namen, was ein Hinweis darauf ist, dass die Schreibweise wichtig ist.

MERKMALE DES RÄTSELS

Dolora kann den Korridor nicht verlassen und meidet die Nischen.

NISCHEN

In den Wänden des Korridors befinden sich sechs Nischen, die mit den Ziffern 1 bis 6 beschriftet sind. Eine Kerze beleuchtet einen Reim, der dahinter in die Wand gekratzt ist. Die Verse sind im Folgenden aufgeführt. Behalte die Erklärungen in Klammern zunächst für dich.

- 1. Reim:** „Miteinander spielten wir, ich mit ihm und er mit mir.“ (Dies bezieht sich auf Doloras Bruder Samuel.)
- 2. Vers:** „Zuerst gesehen: Ihr liebliches Gesicht. Zuerst gehört: Ein schönes Gedicht.“ (Dies bezieht sich auf Doloras Mutter Delia.)
- 3. Vers:** „Ihre Leben hat sie verloren, alle drei mal drei, in der Dunkelheit jagte sie allerlei.“ (Dies bezieht sich auf Doloras Katze Fifi.)
- 4. Vers:** „In seinem Gesicht Falten und auch Härchen, seine väterliche Musik bestand aus Märchen“ (Dies bezieht sich auf Doloras Großvater Tobias)
- 5. Vers:** „Schreiben und Rechnen war geboten, dafür gab es gute Noten.“ (Dies bezieht sich auf Doloras Lehrerin Johanna.)
- 6. Vers:** „Sie liebte Heu, wie es auch andere tun, sie wohnte bei einem Ferkel und einem Huhn.“ (Dies bezieht sich auf Doloras Pferd Alexia.)

Jeder Reim beschreibt jemanden, der Dolora nahe stand. Sobald die Charaktere erkennen, wer mit einem Reim gemeint ist, können sie Dolora nach dem Namen fragen. Beispielsweise wäre „Wie heißt deine Katze?“ eine gültige Frage für den dritten Reim. Der Geist antwortet dann „Fifi“ und buchstabiert ihn.



KERZE

Diese einfachen Wachskerzen sind 15 Zentimeter hoch. Solange sie in diesem Korridor stehen, brennen sie nicht ab und können nicht gelöscht werden.

STOFFPUPPE

Wenn die Charaktere die Stoffpuppe untersuchen oder Dolora danach fragen, gibt sie folgende Informationen preis:

„Meine Puppe kennt alle sechs: den ersten für den ersten, den zweiten für den zweiten, den dritten für den dritten, den vierten für den vierten, den fünften für den fünften und den sechsten für den sechsten.“

LÖSUNG

Wenn die Charaktere alle sechs Namen ermittelt haben, müssen sie aus jedem Namen den in der Tabelle Erinnerte Namen genannten Buchstaben suchen. Die Zahl über einer Nische legt den Buchstaben fest. Beispiel ist „Alexia“ der Name, der mit dem Reim in der sechsten Nische verknüpft ist, und der sechste Buchstabe in diesem Namen ist ein A.

ERINNERTE NAMEN

Nische	Name	Buchstabe
1	Samuel	G
1	Delia	E
2	Fifi	F
4	Tobias	I
5	Johanna	N
6	Alexia	A

Die Puppe heißt Sefina. Wenn Dolora dies hört, nimmt sie die Puppe auf, spricht ihren Namen und verschwindet, da ihr Geist Ruhe gefunden hat. Wenn der Geist der Abenteurergruppe bestimmte Informationen geben soll (etwa die Lage eines Schatzes oder das Geheimnis eines gefährlicheren Geists), flüstert Dolora diese, während sie sich auflöst).

HINWEISWÜRFE

Alle Charaktere haben die Möglichkeit, diese Attributwürfe durchzuführen, um einen Hinweis zu erhalten:

Charisma (Einschüchterung), SG 15: Der Charakter ist so bedrohlich, dass Dolora Informationen preisgibt. Sie erzählt, dass sie sich an Namen aus ihrem Leben erinnert. Dolora enthüllt auch, dass es wichtig ist, dass ihre Namen richtig geschrieben werden, aber nicht warum.

Charisma (Überzeugen), SG 10: Dolora betrachtet den Charakter als Freund. Wenn dieser Charakter die Antwort auf ein Rätsel erkennt, ruft Dolora den entsprechenden Namen, ohne danach gefragt zu werden. Sobald etwa der Charakter laut „Mutter“ sagt, ruft Dolora „Delia“.

Mahlzeiten 1 SJLB
Bier 4 KUPA
Wein, Glas, Flasche 1 SJLB
3 SJLB



Intelligenz (Nachforschungen), SG 15: Der Charakter interpretiert Doloras kryptischen Hinweis auf die Puppe wie folgt: „alle sechs“ bezieht sich auf die sechs Buchstaben des Namens der Puppe, der durch Sammeln von Informationen aus den Reimen in den sechs Nischen gebildet werden kann.

TAGESKARTE

Schwierigkeit: Schwer

Die Charaktere entdecken, dass eine beliebte Taverne eine Tarnung für eine Geheimorganisation ist, der sie beitreten oder die sie infiltrieren möchten. Der Name der Taverne ist unwichtig. Ein Vorschlag wäre Mantel & Degen.

Damit sie durch die richtige Tür gelassen werden, müssen die Charaktere der Wirtin Holla Heidrun die Losung geben. Diese Lösung ist auf der Speisekarte der Taverne verborgen.

Die Taverne ist voller Gäste, die gut gelaunt essen und trinken. Eine untersetzte Frau steht hinter der hölzernen Theke. Sie blickt auf, als ihr eintretet, und nickt in die Richtung eines leeren Tisches, wird aber dann abgelenkt. Auf dem Tisch liegt eine Speisekarte.

Wie die Taverne aussieht und wer die anderen Gäste sind, bleibt dir überlassen.

Holla Heidrun ist nicht nur die Wirtin, sondern auch die Hüterin vieler Geheimnisse. Wenn die Charaktere sie ausfragen, fragt sie nach der Losung. Wenn die Charaktere diese nicht kennen, gibt sie nichts von Bedeutung preis. „Wenn Ihr Euer Gewicht in Kupfer wert seid“, sagt sie, „dann gebt mir die Losung und Ihr habt mein Vertrauen.“

MERKMALE DES RÄTSELS

Auf einem Schild hinter der Theke steht, dass eine Mahlzeit 1 SM kostet, ein Humpen Bier 4 KM, ein Glas guten Weins 1 SM und eine Flasche desselben 3 SM. Die Speisekarte auf dem Tisch enthält eine Liste der Spezialitäten und deren Preis. Zur Lösung des Rätsels ist nur die Speisekarte erforderlich.

SPEISEKARTE

Die Speisekarte enthält die in der Tabelle aufgeführten Gerichte in der angegebenen Reihenfolge.

SPEISEN

Gericht	Preis
Mais- und Linsensuppe	3 KM
Karnickeleintopf	3 KM
Borscht	5 KM
Schafskäse und Brot	3 KM
Jägerschnitzel	2 KM
Gänsebraten mit Klößen	5 KM
Drachenfeuermet	13 KM

LÖSUNG

Der Preis der Speisen bestimmt die Position des erforderlichen Buchstabens (siehe Tabelle „Tageskarte: Die Lösung“). Diese sieben Buchstaben ergeben die Losung: Chimäre.

TAGESKARTE: DIE LÖSUNG

Artikel (Preis)	Buchstabe
Borscht (5 KM)	C (5. Buchstabe)
Schafskäse und Brot (3 KM)	H (3. Buchstabe)
Linsensuppe (3 KM)	I (3. Buchstabe)
Drachenfeuermet (13 KM)	M (13. Buchstabe)
Jägerschnitzel (2 KM)	Ä (2. Buchstabe)
Karnickeleintopf (3 KM)	R (3. Buchstabe)
Gänsebraten mit Klößen (5 KM)	E (5. Buchstabe)

Die Charaktere müssen nicht alle sieben Buchstaben finden, um die Lösung zu ermitteln. Die Buchstaben stehen bereits in der richtigen Reihenfolge.

Wenn sie Holla die richtige Losung geben, gibt sie ihr Geheimnis preis: das nächste Abenteuer der Charaktere.

HINWEISWÜRFE

Alle Charaktere haben die Möglichkeit, diese Attributswürfe durchzuführen, um einen Hinweis zu erhalten:

Charisma (Einschüchtern oder Überzeugen), SG 15:

Der Charakter bringt Holla dazu, den folgenden Hinweis zu flüstern: „Es stehen sieben Dinge auf der Speisekarte. Zählt mal nach.“

Geschicklichkeit (Heimlichkeit), SG 15: Der Charakter

schleicht sich an einen anderen Tisch, belauscht die Gäste und hört, wie sie sich beschwerten, dass die Preise nicht stimmen.

Intelligenz (Geschichte), SG 15: Der Charakter

erinnert sich, dass geheime Nachrichten oft in Tavernen über Gegenstände weitergegeben werden, die jeder Gast sehen kann, etwa die Speisekarte.

Weisheit (Wahrnehmung), SG 15: Der Charakter

bemerkt, dass die Preise auf der Speisekarte nicht viel Sinn ergeben. Beispiel: Warum ist das Jägerschnitzel billiger als die Suppe?

RÄTSEL ANPASSEN

„Chimäre“ braucht nicht die Losung sein, sondern könnte sich auf etwas oder jemanden in der Taverne beziehen. Charaktere, die das Rätsel lösen und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 bestehen, könnten beispielsweise einen Gast finden, der eine Brosche in Form einer Chimäre trägt. Es könnte auch ein Schild mit einer Chimäre an der Wand eine Geheimtür verbergen. Erst nachdem sie mit dem anderen Gast gesprochen oder die Geheimtür gefunden haben, erhalten die Charaktere die tatsächliche Losung, die ein Wort oder Satz deiner Wahl sein kann.

Du kannst „Chimäre“ leicht durch ein anderes Wort ersetzen und die Speisen und Preise auf der Karte entsprechend anpassen.

VERRINGERN DER SCHWIERIGKEIT

Andere Tavernengäste könnten zusätzliche Hinweise liefern, wenn die Charaktere ihre Gespräche belauschen. Vielleicht sagt ein Gast: „Dieses Gasthaus wird immer teurer. Je länger sein Name, desto teurer das Gericht!“

Eine mitleidige Wirtin könnte den Charakteren helfen, indem sie auf die Preise hinweist. Sie könnte sogar sagen, dass die Charaktere die Speisekarte von oben nach unten abarbeiten könnten.



VIER ELEMENTE

Schwierigkeit: Schwer

Dieses Rätsel könnte überall dort auftauchen, wo Erd-, Luft-, Feuer- und Wasserelementare als Wächter dienen. Wenn das Rätsel nicht richtig gelöst wird, verwandelt sich mindestens eine Statue auf magische Weise in einen Elementar und greift die Charaktere an.

Die Tür fällt hinter euch zu, als ihr diesen sechseckigen Raum betretet. Vier der Wände sind mit Mosaiken verziert, die jeweils die zerstörerische Kraft eines der vier Elemente darstellen. Vier drei Meter große Steinstatuen von Elementaren säumen die der Tür gegenüberliegende Wand. Über den Statuen befindet sich eine Reihe quadratischer Kacheln mit dreieckigen Symbolen. Vier dieser Kacheln sind heruntergefallen und liegen auf dem Boden verstreut, der die folgende Inschrift trägt:

*Vier Elementare gefangen in Stein,
versperrt ist ihnen jedoch ihr Heim.
Gerade, ungerade, macht es flott,
eine falsche Kachel weckt ihren Gott.
Die Ordnung muss stimmen für diese Vier,
sonst erschlagen Ihr sie müsst zum Öffnen der Tür.*

Sobald die Charaktere diesen Raum betreten, fällt die Tür hinter ihnen zu und wird magisch verriegelt. Sie kann nur durch Lösen des Rätsels geöffnet werden und es gibt keine anderen Ausgänge.

MERKMALE DES RÄTSELS

Die Mosaik, Statuen und Kacheln werden nachstehend ausführlicher beschrieben.

MOSAIKE

Die vier Wandmosaiken zeigen Folgendes:

- Ein Wasserelementar kracht in einer riesigen Welle durch eine Stadtmauer. In der Mitte des Bildes ist ein nach unten zeigendes Dreieck abgebildet.
- Ein Erdelementar erhebt sich über einer Gruppe von Kriegerern. Ein nach unten zeigendes Dreieck mit einer horizontalen Linie ist in seine Brust gehauen.
- Ein Feuerelementar brennt sich seinen Weg durch eine Stadt im Wald. Inmitten der Flammen ist ein nach oben zeigendes Dreieck abgebildet.
- Ein Luftelementar weht durch einen stürmischen Himmel. In den Wolken ist ein nach oben zeigendes Dreieck mit einer horizontalen Linie abgebildet.

STATUEN

Die Statuen sind tatsächlich Elementare, die magisch in Stein gebunden sind. Die Magie, die diese Elementare in Statuen verwandelt hat, löst sich langsam auf, da das Kachelmuster, das sie bindet, auseinandergefallen ist.

KACHELN

Wenn die Charaktere die vier fehlenden Kacheln nicht in der richtigen Reihenfolge einsetzen, nehmen alle vier Statuen gleichzeitig ihre ursprüngliche Form wieder an und greifen die Charaktere an. Der genaue Zeitablauf bleibt zwar dir überlassen, aber du solltest den Charakteren genügend Zeit geben, das Rätsel zu lösen. Die Charaktere können die Elementare auch einzeln freilassen, indem sie die Kacheln in der falschen Reihenfolge oder Ausrichtung einsetzen.

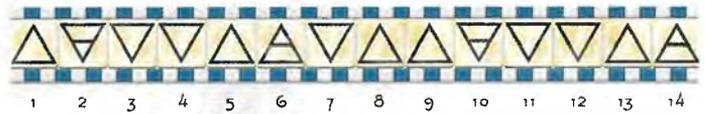
Rätselillustration 6 am Ende dieses Kapitels zeigt die Kacheln in der Wand über den Statuen. Ohne würfeln zu müssen erkennen die Charaktere, dass vier der Kacheln auf den Boden fielen, als die Tür hinter ihnen zuschlug. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 kann ein Charakter feststellen, dass diese Kacheln die Elementare binden.

Wenn eine Kachel an einer falschen Stelle platziert wird, wird der entsprechende Elementar aus seinem Steingefängnis befreit und greift an. Es gibt jeweils nur einen Elementar:

- Wenn die falsch platzierte Kachel ein Dreieck enthält, das nach unten zeigt, wird ein **Wasserelementar** freigesetzt.
- Wenn die falsch platzierte Kachel ein Dreieck enthält, das nach oben zeigt, wird ein **Feurelementar** freigesetzt.
- Wenn die falsch platzierte Kachel ein Dreieck mit einer horizontalen Linie enthält, das nach oben zeigt, wird ein **Luftelementar** freigesetzt.
- Wenn die falsch platzierte Kachel ein Dreieck mit einer horizontalen Linie enthält, das nach unten zeigt, wird ein **Erdelementar** freigesetzt.

LÖSUNG

So sieht das richtige, vollständige Muster aus:



Die Kacheln mit einer ungeraden Nummer bilden ein wiederkehrendes Muster aus Dreiecken, die abwechselnd nach oben und unten zeigen. Die Kacheln 1, 5, 9 und 13 zeigen nach oben, die Kacheln 3, 7 und 11 zeigen nach unten.

Die Kacheln mit geraden Nummern sind in einem anderen Muster angeordnet. Die Kacheln 2 und 4 zeigen nach unten, wobei das erste eine horizontale Linie enthält. Die Kacheln 6 und 8 folgen demselben Muster, aber die Dreiecke zeigen nach oben. Das Muster wiederholt sich dann, wobei Kachel 10 und 12 mit Kachel 2 und 4 und Kachel 14 mit Kachel 6 identisch sind.

Wenn das Rätsel gelöst wurde oder alle vier Elementare besiegt werden, schwingt die Tür zum Raum auf.

HINWEISWÜRFE

Alle Charaktere haben die Möglichkeit, diese Attributwürfe durchzuführen, um einen Hinweis zu erhalten:

Intelligenz (Nachforschungen), SG 15: Der Charakter vermutet, dass die Wörter gerade und ungerade in dem Reim auf dem Boden eine gewisse Verbindung zu den fehlenden Kacheln haben.

Weisheit (Wahrnehmung), SG 10: Der Charakter erkennt, welche Kacheln zu welchen Elementaren gehören.

RÄTSEL ANPASSEN

Durch das Mischen mehrerer Muster ist es einfach, sie zu verschleiern. Du könntest eine beliebige Reihe von Mustern aus einer beliebigen Gruppe von Symbolen erstellen, in der die Spieler die fehlenden Segmente erkennen müssen. Du kannst auch heilige Symbole, Farben, Puppen in einem Regal oder ein anderes sich wiederholendes Muster verwenden.

Wenn ein Elementar besiegt wird, könnte vielleicht ein wertvoller Edelstein, ein Kartenfragment, ein Hinweis auf ein anderes Rätsel oder ähnliches zurückbleiben.

ERHÖHEN DER SCHWIERIGKEIT

Um die Schwierigkeit dieses Rätsels zu erhöhen, könntest du den Zeitraum kürzen, nach dem die Elementare erwachen oder vielleicht wird alle fünf Minuten Echtzeit ein Elementar befreit.

Du könntest die Elementare auch durch Dschinn ersetzen. In diesem Fall ersetze die vier Elementare mit einem **Dao**, einem **Dschinni**, einem **Ifriti** und einem **Marid**. Diese Dschinn werden gezwungen, die Charaktere anzugreifen und man kann nicht mit ihnen verhandeln.

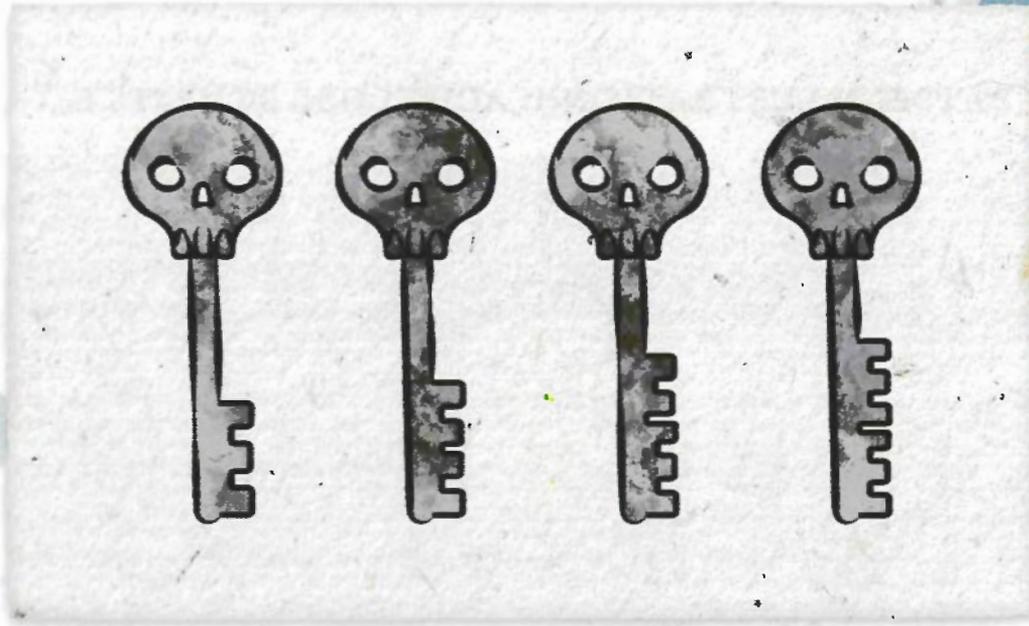
RÄTSELILLUSTRATIONEN

RÄTSELILLUSTRATION 1: ACHTLOSE SCHRITTE

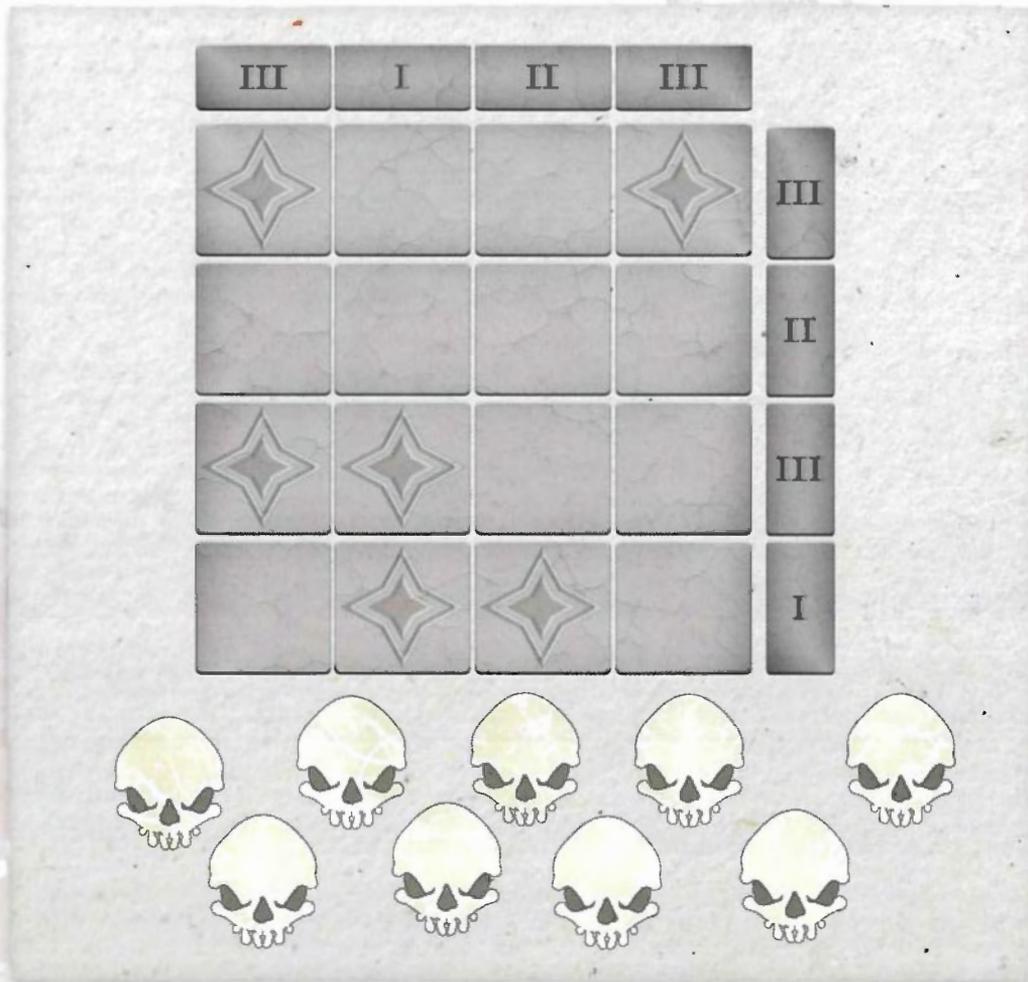
E	O	T	O	H	O	E	L	B	G	V	G
S	I	Q	X	Q	I	F	A	P	N	E	N
M	I	G	C	G	H	N	Q	N	U	R	U
A	V	N	A	H	N	N	O	H	F	W	R
G	E	M	T	M	N	I	B	M	U	A	E
I	N	B	A	N	S	J	A	V	R	N	B
E	F	G	P	U	N	G	W	V	R	D	U
F	I	M	L	K	I	E	S	M	O	L	A
E	O	L	A	E	U	S	K	N	V	U	Z
L	I	M	A	G	I	E	B	R	R	N	R
E	I	G	A	M	I	C	H	G	E	G	E
R	U	Q	V	A	L	E	W	Q	H	M	V
N	E	K	R	O	M	A	N	T	I	E	Q
G	N	U	R	Ö	W	H	C	S	E	B	N

DIESE SEITE DARF ZUR PRIVATEN VERWENDUNG KOPIERT WERDEN.

RÄTSELILLUSTRATION 2: SCHLÜSSEL ZUR WAHRHEIT

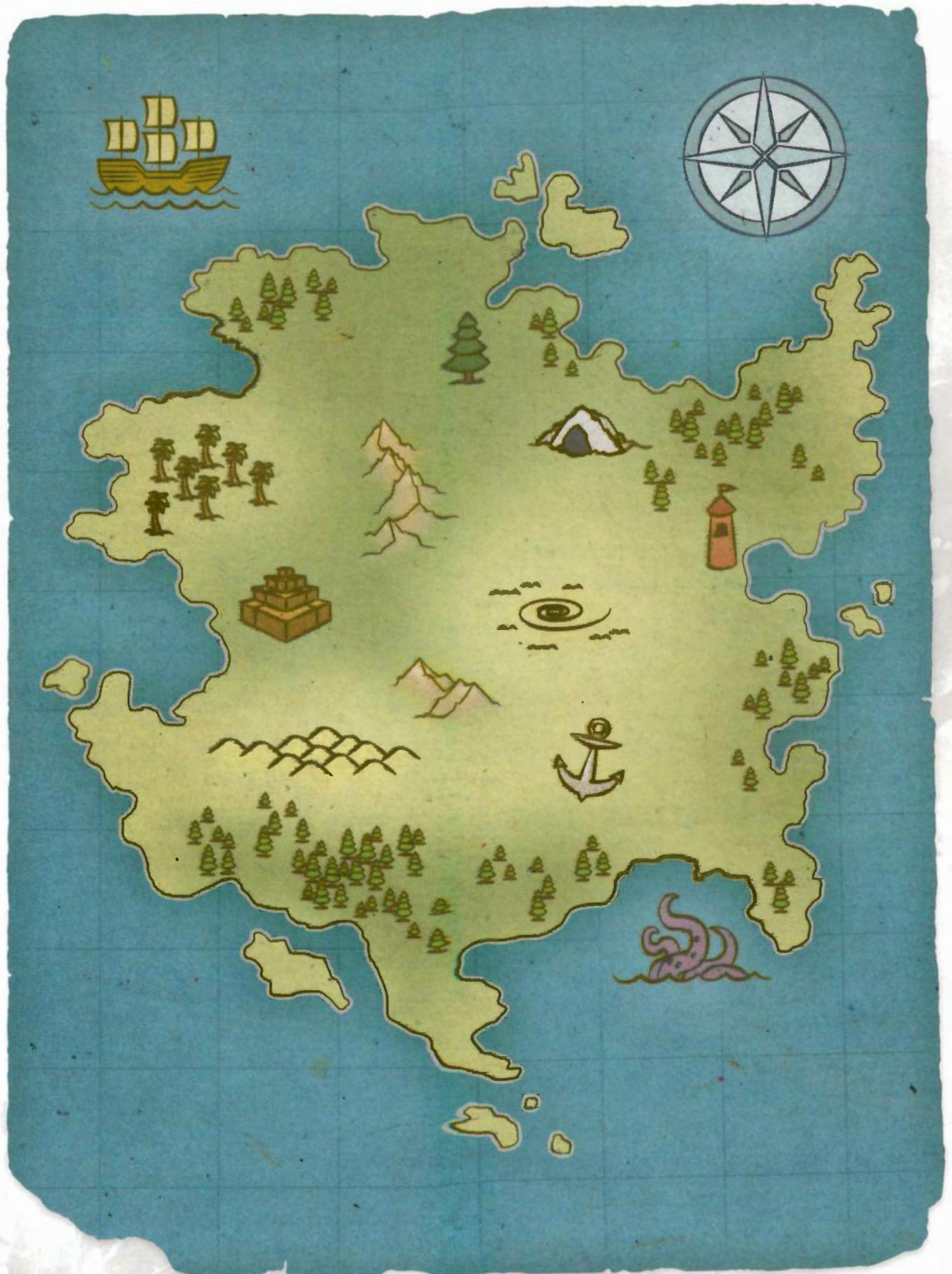


RÄTSELILLUSTRATION 3: 4 MAL 4



DIESE SEITE DARF ZUR PRIVATEN VERWENDUNG KOPIERT WERDEN.

RÄTSELILLUSTRATION 4: ILLUSORISCHE INSEL



DIESE SEITE DARF ZUR PRIVATEN VERWENDUNG KOPIERT WERDEN.

RÄTSELILLUSTRATION 5: MATERIALKOMPONENTEN

LEST UNBERÜHRT, UM NEUE ZAUBER ZU FINDEN

MAGIERRÜSTUNG ●		● EISEN
ZERBERSTEN ●		● GOLDSTAUB
ARKANES AUGE ●		● KUPFERMÜNZE
ARKANES SCHLOSS ●		● LUPE
SONNENSTRAHL ●		● GEHÄRTETES LEDER
PERSON FESTHALTEN ●		● KATZENGOLD
GEDÄNKEN WAHRNEHMEN ●		● WASSER
FLUTWELLE ●	● FLEDERMAUSFELL	

RÄTSELILLUSTRATION 6: VIER ELEMENTE

DIESE SEITE DARF ZUR PRIVATEN VERWENDUNG KOPIERT WERDEN.