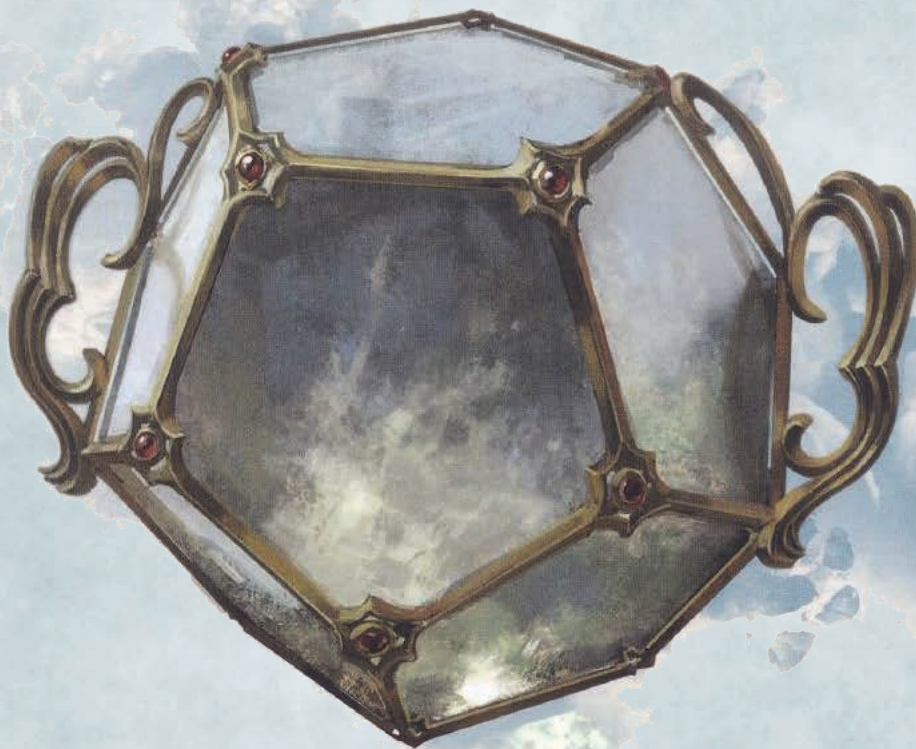




REISEFÜHRER FÜR WILDEMOUNT

CHARAKTEROPTIONEN

REISEFÜHRER FÜR WILDEMOUNT



Leerwandler.....	Seite	1
Dunamis & Dunamantie.....	Seite	2
Subklassen Optionen.....	Seite	3
Kämpfer Archetyp: Echo-Ritter.....	Seite	3
Magier.....	Seite	4
Schule der Chronurgie.....	Seite	4
Schule der Graviturgie.....	Seite	5
Dunamantie Zauberliste	Seite	6
Hintergründe.....	Seite	11
Grinser.....	Seite	11
Vollstrecker-Agent.....	Seite	12





LEERWANDLER

Die Ostküste von Xhorhas, welche unter den Kryn als Blightshore bekannt ist, ist ein Land, welches von dunkler Magie gezeichnet wurde. Einige der Kreaturen, die dieser verfluchte Ort hervorgebracht hat, sind die Leerwandler. Lebensformen, dessen Seelen in das Jenseits eingetreten sind und ihre Hülle im Diesseits zurückgelassen haben. Diese Hüllen beherbergen jedoch noch einen kleinen Restfunken ihrer verlassenen Seele, auch wenn er kaum noch wahrnehmbar ist.

Die Magie welche die Leerwandler umgibt ist ein Mysterium. Die meisten Leerwandler werden wiedergeboren, nachdem sie in Blightshore gestorben sind. Man vermutet, dass das durch Zauber geschundene Land die Leerwandler aus irgendwelchen unerfindlichen Gründen zurückgebracht hat. Einige Leerwandler berichten, dass sie Tage nachdem sie gestorben sind, erwachten weil sie sich an das Leben klammerten. Jedoch verspüren sie eine vollkommene Leere in sich, welche sie fortlaufend an ihren Tod erinnern.

In Blightshore werden Leerwandler wie jede andere Person behandelt. Sie wirken seltsam, jedoch sind die zähen Einwohner von Blightshore gewohnt, sich mit seltsamen Wesen zu verbünden. Andernorts unterscheiden sie sich nicht von lebenden Kreaturen, ausser dass sie ein schwacher Gestank von Nekromantie umgibt.

Zu einem Leerwandler zu werden, verändert die Betroffenen in verschiedenster Weise. Einige werden von ihrem Zorn und dem Bedauern über ihr Dasein verzehrt. Andere nutzen ihre zweite Chance um über sich selbst hinauszuwachsen und ihr Leben, sofern man das als Leben bezeichnen kann, umzukrempeln. Wie auch immer, alle Leerwandler werden von ihrer neuen Existenz gezeichnet: Gefühle des Bedauerns, Furcht oder Traurigkeit haften sich an sie wie zerschlissene Lumpen ihres vergangenen Lebens.

ÜBERNATÜRLICHES GESCHENK: LEERWANDLER

Der Spielleiter hat die Möglichkeit einem Charakter, der in einer Wildemount Kampagne erstellt wurde, zu erlauben, zu einem Leerwandler zu werden. Alternativ kann ein Charakter, welcher im Laufe einer Kampagne dahingeschieden ist, durch die mysteriösen Kräfte des Landes, als Leerwandler zurück kommen.

Als ein Leerwandler wird die Leere, die durch das Verlassen der Seele hervorgerufen wird, mit der seltsamen Magie von Blightshore erfüllt. Ein Leerwandler zu werden ist ein **übernatürliches Geschenk** (siehe "Übernatürliche Geschenke" im Kapitel 7, Seite 227ff des *Spielleiterhandbuches*) welches dir folgende Fähigkeiten verleiht.

Alterslos. Du alterst nicht, und Effekte die dich veranlassen zu altern, haben keine Auswirkungen auf dich.

An das Leben klammern. Wenn du einen Todesrettungswurf machst und eine 16 oder höher würfelst, erhältst du 1 Trefferpunkt zurück.

Beunruhigende Präsenz. Indem du eine Aktion aufwendest, kannst du eine Kreatur im Umkreis von 4.5m (15ft) die du sehen kannst beunruhigen. Das Ziel hat Nachteil auf seinen nächsten Rettungswurf den es innerhalb der nächsten Minute macht. Konstrukte, Untote und Kreaturen die nicht verängstigt werden können, sind immun gegen die Beunruhigende Präsenz. Du kannst diese Fähigkeit erst nach einer Langen Rast wieder benutzen.





DUNAMIS UND DUNAMANTIE

Dunamis ist die primäre magische Energie der Möglichkeit und Wirklichkeit, eine antizipierende arkane Kraft, die hilft, das Multiversum zu formen und mit hoher Wahrscheinlichkeit auch alle Elemente des Multiversums zusammenhält, wie ein endloses Geflecht unsichtbarer Fäden. Dunamis manifestiert sich, wenn sie gesammelt wird, als graue Energiewolke aus Äther, die leicht durchsichtig ist. Sobald sie jedoch eingesetzt wird, verdichtet sie sich und fängt an zu vibrieren und sich dunkelgrau oder gar schwarz zu verfärben. Sie vermag die fundamentalen Aspekte der Realität selbst zu verändern. Jene, die diese fast unsichtbare Kraft studieren und sie zu kontrollieren vermögen, können den Fluss von Raum und Zeit minimal verändern, in dem sie die Kräfte der Gravitation beeinflussen. Dies ermöglicht ihnen einen kurzen Einblick in verschiedene mögliche Zeitlinien, und mit diesem Wissen können sie das Schicksal zu ihrem Vorteil verändern und die Energie der Möglichkeiten zerstreuen.

Dunamantie ist eine uralte, esoterische Wissenschaft über Magie, welche in Exandria kaum bekannt ist. Einige Facetten der Dunamantie haben sich unbemerkt in einige Aspekte der Zauberei ausgebreitet. Dies zeigt sich, indem sich, bei gewissen Zaubersprüchen, für Bruchteile eines kaum wahrnehmbaren Augenblicks, der Vorhang der Schöpfung lichtet. Magiewirker, welche diese komplexe und merkwürdige Lehre verfolgen, nennen sich selbst Dunamanten. Ihr Interesse um das Verändern der Gravitation, der Möglichkeiten und der Zeit, geht oft einher mit einem Wissensdurst, die ältesten Mysterien des Kosmos zu verstehen.

ÜBER DIE KRYN DYNASTIE HINAUS

Obwohl die Kryn Dynastie sehr erpicht ist, die Verfeinerung und Entwicklung der Dunamantie zu kontrollieren, zu beschützen und zu verbergen, sind die Mysterien dieser magischen Kunst, über die Grenzen der Dynastie hinausgetragen worden. Die verborgenen Geheimnisse, wie man sich Dunamis zu Nutze macht, sind vermutlich ebenfalls in die Hände der Cerberus Vereinigung gefallen, und haben sich von da an langsam über ganz Wildemount ausgebreitet.

Wenn du in Betracht ziehst, einen Charakter zu erschaffen, der die Manipulation von Dunamis beherrscht, kannst du deine Geschichte mit Leichtigkeit in die Kryn Dynastie einbinden. Du kannst jedoch auch in Betracht ziehen, dass sich Dunamantie anderswo in der Welt ausgebreitet hat, und dass sie den Pfad deines Charakters beeinflusst hat. Möglicherweise bist du in eine Verschwörung von abtrügnigen Kryn geraten, welche dir ihr Können beigebracht haben, oder du bist mit den Geheimnissen der Dunamantie vertraut gemacht worden, um die Kryn mit ihren eigenen Waffen zu bekämpfen. Besprich dich mit deinem Spielleiter und versuche einen witzigen und/oder logischen Weg zu ergründen, wie dein Charakter und die Dunamantie sich begegnet sind.

In Kampagnen ausserhalb von Wildemount, gibt es keine Kontrolle, einer einzelnen Fraktion, über die Dunamantie. Somit ist diese Form der Magie öffentlich und komplett zugänglich. Besprich mit deinem Spielleiter, wie die Dunamantie in die Kampagne passen könnte und wie die Geschichte deines Charakters mit dem Wissen der Dunamantie verwoben ist.

DUNAMIS ALS KAMPF-FOKUS

Das Leben ist eine lange Abfolge von Entscheidungen. Jede Weggabelung eröffnet Pfade zu verschiedenen Möglichkeiten. Die Realität jeder möglichen Wahl verschmilzt, während man sich dem Moment der Entscheidung nähert und die verschiedenen Zeitlinien beginnen zu brummen, vor all den Möglichkeiten die zusammentreffen. Wenn eine Entscheidung getroffen wurde, erstrahlt der eine Pfad und beginnt neue Wege zu bilden, während andere im Nichts verblassen und ihre Energie der Möglichkeiten ins Multiversum abgeben. Einige wenige Charaktere lernen diese verblassende Energie, auch Dunamis genannt, zu kanalisieren und in der Schlacht zu nutzen, um ihre Kampffähigkeiten zu verstärken. Jene Krieger sind weit umher gefürchtet.

SUBKLASSEN

Dieser Abschnitt beinhaltet drei neue Subklassen-Optionen: den Echo-Ritter für den Kämpfer und die Schule der Chronurgie und die Schule der Graviturgie für den Magier.

KÄMPFER

Der Kämpfer in Wildemount kann in vielerlei Arten auftreten. Vom grauhaarigen Söldner, der seinen Lebensunterhalt mit der Macht seines Schwertes verdient, über den hingebungsvollen Soldaten, welcher für das Banner seiner Heimat kämpft, bis hin zum wackeren Schatzsucher, dessen meisterlicher Umgang mit der Waffe sein höchstes Gut ist.

Auf Stufe 3 erhält ein Kämpfer seinen Kampfarchetyp (wie im *Spielerhandbuch* beschrieben auf Seite 71ff). Der Echo-Ritter ist eine neue Option für den Kampfarchetyp

ECHO-RITTER

Ein mysteriöser und gefürchteter Frontkämpfer der Kryn Dynastie ist der Echo-Ritter. Er hat die Kunst, Dunamis für seine Zwecke zu benutzen, gemeistert und vermag die verschwindenden Schatten, nicht real gewordener Energie der Zeitlinien, für sich im Kampf zu nutzen. Umgeben von Echos ihrer eigenen Macht, stürmen sie in das Gefecht, als stetig in Bewegung bleibender Schwarm aus Schatten und Hieben.

ECHO MANIFESTIEREN

Stufe 3 Echo-Ritter Eigenschaft

Du kannst eine Bonusaktion aufwenden, um auf magische Weise ein Echo deines Selbst, im Umkreis von 4.5m (15ft) auf ein freies Feld das du sehen kannst zu erschaffen. Dieses Echo ist magisch, grau und durchsichtig; ansonsten sieht es wie du aus. Es verbleibt bis es zerstört wird oder du es mittels Bonusaktion verschwinden lässt oder du kampfunfähig wirst.

Dein Echo hat eine Rüstungsklasse von 14 + dein Übungsbonus, 1 Trefferpunkt und Immunität gegenüber allen Zuständen. Wenn es einen Rettungswurf machen muss, verwendet es deine Rettungswurf-Werte dafür. Es hat die gleiche Grösse wie du, und die Grösse des Platzes den es einnimmt, ist dieselbe wie deiner. In deinem Zug kannst du mental dem Echo befehlen, sich bis zu 9m (30ft) in jede beliebige Richtung zu bewegen; dafür musst du keine Aktion aufwenden. Wenn dein Echo jemals mehr als 9m (30ft) von dir entfernt ist, am Ende deines Zuges, wird es zerstört.

Du kannst das Echo auf die folgenden Arten benutzen:

- Mittels einer Bonusaktion, kannst du dich auf magische Weise an den Platz deines Echos teleportieren und mit ihm die Plätze tauschen. Dies kostet dich 4.5m (15ft) deiner regulären Bewegung, egal wie gross die Entfernung zwischen euch beiden ist.
- Wenn du deine Angriffsaktion in deinem Zug einsetzt, kann jeder Angriff den du tätigst entweder von deinem Standpunkt oder dem deines Echos ausgehen. Du triffst diese Wahl für jede Attacke einzeln.



ECHO RITTER

- Wenn eine Kreatur, welche du innerhalb von 1.5m (5ft) deines Echos sehen kannst, sich wenigstens 1.5m (5ft) vom Echo wegbewegt, kannst du deine Reaktion nutzen, um einen Gelegenheitsangriff gegen diese Kreatur auszuführen als wärst du an der Stelle deines Echos

INKARNATION ENTFESSELN

Stufe 3 Echo-Ritter Eigenschaft

Du kannst die Heftigkeit deines Echos steigern. Jedesmal wenn du eine Angriffsaktion einsetzt, kannst du einen zusätzlichen Waffenangriff, von der Position deines Echos aus ausführen.

Du kannst diese Fähigkeit so viele Male einsetzen wie es deinem Konstitutionsmodifikator (minimum einmal) entspricht. Nach einer langen Rast erhältst du alle verbrauchten Anwendungen zurück.

ECHO AVATAR

Stufe 7 Echo-Ritter Eigenschaft

Du kannst dein Bewusstsein vorübergehend in dein Echo transferieren. Mittels einer Aktion kannst du durch die Augen deines Echos sehen und durch die Ohren deines Echos hören. Während dieser Zeit, bist du selbst blind und taub. Du kannst diesen Effekt bis zu 10 Minuten aufrecht erhalten, und du kannst ihn jederzeit beenden (benötigt keine Aktion). Während dein Echo in dieser Weise verwendet wird, kann es bis zu 300m (1'000ft) von dir entfernt sein ohne zerstört zu werden.

SCHATTENMARTYRIUM

Stufe 10 Echo-Ritter Eigenschaft

Du kannst dein Echo dazu bringen, sich selbst vor einen Angriff zu werfen, der auf eine andere Kreatur, welche du sehen kannst, ausgeführt wird. Bevor der Angriffswurf durchgeführt wird, kannst du deine Reaktion benutzen, um dein Echo auf ein unbesetztes Feld, im Umkreis von 1.5m (5ft) der gewählten Kreatur, zu teleportieren. Der Angriffswurf, welcher Ziel dieser Reaktion war, wird stattdessen auf dein Echo ausgeführt.

Wenn du diese Fähigkeit nutzt, kannst du sie erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut einsetzen.

POTENTIAL VERWERTEN

Stufe 15 Echo-Ritter Eigenschaft

Du hast gelernt, die flüchtige Magie deines Echos zu absorbieren. Wenn eines deiner Echos zerstört wird, indem es Schaden genommen hat, kannst du eine Anzahl temporärer Trefferpunkte erlangen, die $2W6 +$ dein Konstitutionsmodifikator entspricht, vorausgesetzt du hast nicht schon temporäre Trefferpunkte.

Du kannst diese Fähigkeit sooft nutzen wie es deinem Konstitutionsmodifikator (minimum einmal) entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

EIN-MANN-LEGION

Stufe 18 Echo-Ritter Eigenschaft

Du kannst eine Bonusaktion aufwenden um zwei Echos mit deiner "Echo manifestieren" Fähigkeit zu erschaffen, und diese Echos können koexistieren. Wenn du versuchst ein drittes Echo zu erschaffen, werden die beiden vorhergehenden Echos zerstört. Alles was du von der einen Echo Position aus machen kannst, kannst du stattdessen von der anderen Echo Position aus machen.

Zusätzlich, wenn du Initiative würfelst und du keine Anwendungen "Inkarnation entfesseln" mehr hast, erlangst du eine Anwendung jener Fähigkeit zurück.



CHRONURGIE MAGIER

MAGIER

Die grössten Gelehrten von Wildemount, verfolgen oftmals die ältesten und gefährlichsten Abhandlungen der Magie. Einige üben über Jahrzehnte in den Hallen und Türmen der Akademien, während andere ihre Studien in den Schatten verfolgen und ihre Entdeckungen für sich behalten.

Auf Stufe 2 erlangt der Magier eine Arkane Tradition (wie im *Spielerhandbuch* beschrieben auf Seite 86ff). Die Schule der Chronurgie und der Graviturgie sind zwei neue Schulen, die der Magier erlernen kann.

SCHULE DER CHRONURGIE

Jene die sich auf die Manipulation der Zeit fokussieren, gehen der Schule der Chronurgie nach. Dort lernen sie die Geschwindigkeit der Realität nach ihrem Gutdünken zu verändern. Die Magier nutzen dabei das Ansteigen der vorausschauenden Dunamis Energie und können den Fluss der Zeit so geschickt und versiert formen, wie ein Musiker sein Instrument spielt. Damit können sie sich und ihren Verbündeten einen Vorteil im Bruchteil einer Sekunde verschaffen.

VERSCHOBENE ZEIT

Stufe 2 Schule der Chronurgie Eigenschaft

Du kannst in beschränkter Masse die Kontrolle über die Zeit um eine Kreatur ausüben. Als Reaktion kannst du, nachdem du oder eine Kreatur, die du im Umkreis von 9m (30ft) siehst, einen Angriffswurf, Attributswurf oder Rettungswurf gemacht hat, diese Kreatur dazu zwingen, den Wurf zu wiederholen. Du entscheidest dies, nachdem du gesehen hast ob der Wurf geglückt oder fehlgeschlagen ist. Das Ziel muss das Ergebnis des zweiten Wurfs benutzen.

Du kannst diese Fähigkeit zweimal benutzen, und erlangst alle Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

TEMPORALES BEWUSSTSEIN

Stufe 2 Schule der Chronurgie Eigenschaft

Du kannst deinen Intelligenzmodifikator deinem Initiativewurf hinzufügen.

KURZZEITIGE STASE

Stufe 6 Schule der Chronurgie Eigenschaft

Mittels einer Aktion kannst du eine Kreatur der Grössenklasse *Gross* oder kleiner, die du innerhalb von 18m (60ft) sehen kannst, dazu zwingen einem Konstitutionsrettungswurf abzulegen gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauberei. Schlägt der Wurf fehl, wird die Kreatur von einem Feld magischer Energie eingehüllt, bis zum Ende deines nächsten Zuges oder bis die Kreatur jeglichen Schaden erleidet. Während sie von dem Feld umgeben ist, ist die Kreatur kampfunfähig und hat eine Bewegungsrate von 0.

Du kannst diese Fähigkeit soviel mal benutzen, wie es deinem Intelligenzmodifikator (minimum einmal) entspricht. Du erlangst alle Anwendungen zurück nach einer langen Rast.

TEMPORALE KONSERVIERUNG

Stufe 10 Schule der Chronurgie Eigenschaft

Wenn du einen Zauberspruch mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder niedriger sprichst, kannst du die Magie des Zauberspruchs zu einem Staubkorn komprimieren. Der Zauberspruch ist zu dem Moment in der Zeit eingefroren als er zu Ende gesprochen wurde und manifestiert sich, für 1 Stunde, als eine graue Perle. Diese Perle ist ein winziges Objekt mit Rüstungsklasse 15 und besitzt 1 Trefferpunkt und es ist immun gegenüber Gift und psychischen Schaden. Wenn diese Stunde vorüber ist, oder die Perle zerstört wird, verschwindet sie in einem Lichtblitz und der Zauberspruch ist verloren.

Eine Kreatur, welche die Perle hält, kann seine Aktion benutzen um den Zauberspruch, der in der Perle konserviert wurde, loszulassen; worauf hin die Perle verschwindet. Der Zauberspruch benutzt deinen Zauberangriffsbonus und deinen SG zum Widerstehen deiner Zauber. Der Zauber behandelt ansonsten die Kreatur, welche ihn losgelassen hat, als den Sprecher des Zauberspruchs für alle anderen Belange.

Wenn du eine Perle mit dieser Fähigkeit erschaffst, kannst du dies erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast erneut tun.

KONVERGENTE ZUKUNFT

Stufe 14 Schule der Chronurgie Eigenschaft

Du kannst durch verschiedene Stränge der Zukunft schauen und auf magische Weise einen dieser Stränge in die Geschehnisse um dich herum hineinziehen, um eine bestimmte Auswirkung herbeizuführen. Wenn du oder eine Kreatur, welche du innerhalb von 18m (60ft) sehen kannst, einen Angriffswurf, einen Attributswurf oder einen Rettungswurf macht, kannst du mittels deiner Reaktion, den entsprechenden Wurf ignorieren und bestimmen, ob das Ergebnis der Probe entweder das Minimum für einen Erfolg oder einen Zähler weniger (also Misserfolg) ist.

Wenn du diese Fähigkeit einsetzt, erhältst du eine Stufe Erschöpfung. Diese Art der Erschöpfung verschwindet erst wieder nach einer langen Rast.

SCHULE DER GRAVITURGIE

Die Studierenden der Schule der Graviturgie, lernen nicht nur die Kräfte zu meistern, die Materie zueinander ziehen und voneinander abstossen, sondern vertiefen ihr Wissen soweit, dass sie die zerstörerische Kraft der Gravitation nach ihrem Gutdünken formen können und ihren Gegnern massiven Schaden zufügen können.

VERÄNDERTE DICHTEN

Stufe 2 Schule der Graviturgie Eigenschaft

Mittels einer Aktion kannst du auf magische Weise das Gewicht eines Objekts oder einer Kreatur verändern welches oder welche du innerhalb von 9m (30ft) sehen kannst. Das Objekt oder die Kreatur muss von der Grössenkatgorie Gross oder kleiner sein. Das Gewicht des Ziels ist halbiert oder verdoppelt, für die Dauer von bis zu 1 Minute oder bis deine Konzentration endet (wie wenn du dich auf einen Zauberspruch konzentrierst).

Während das Gewicht einer Kreatur, mittels dieses Effektes, halbiert ist, wird die Bewegungsrate dieser Kreatur um 3m (10ft) erhöht, sie kann doppelt soweit springen wie wenn sie diesen Effekt nicht hätte und sie ist im Nachteil bei Stärkeproben und Stärkerettungswürfen.

GRAVITURGIE MAGIER



Während das Gewicht einer Kreatur, mittels dieses Effektes, verdoppelt ist, wird die Bewegungsrate dieser Kreatur um 3m (10ft) verringert und sie ist im Vorteil bei Stärkeproben und Stärkerettungswürfen.

Wenn du in dieser Klasse Stufe 10 erreichst, kannst du ein Objekt oder eine Kreatur der Grössenkatgorie Riesig oder kleiner beeinflussen.

QUELL DER GRAVITATION

Stufe 6 Schule der Graviturgie Eigenschaft

Du hast gelernt wie man die Gravitation um ein lebendiges Wesen manipuliert. Jedesmal wenn du einen Zauber auf eine Kreatur sprichst, kannst du das Ziel 1.5m (5ft) auf ein angrenzendes, unbesetztes Feld verschieben. Dies geschieht nur wenn das Ziel entweder willentlich bewegt werden will oder der Zauber trifft das Ziel als Attacke oder der Rettungswurf des Ziels gegen den Zauber schlägt fehl.

VERHEERENDE ANZIEHUNG

Stufe 10 Schule der Graviturgie Eigenschaft

Wenn eine andere Kreatur die du innerhalb von 18m (60ft) sehen kannst mit einem Waffenangriff trifft, kannst du mittels deiner Reaktion, die Wucht der Attacke verstärken. Das Ziel des Angriffs erleidet zusätzlich 1W10 Schaden des entsprechenden Waffentyps.

Alternativ wenn eine Kreatur innerhalb von 18m (60ft) Fallschaden erleidet, kannst du mittels deiner Reaktion den Fallschaden um 2W10 erhöhen.

Du kannst diese Fähigkeit soviel mal einsetzen wie es deinem Intelligenzmodifikator (minimum einmal) entspricht. Du erhältst alle Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Stufe 14 Schule der Graviturgie Eigenschaft

Mittels einer Aktion kannst du auf magische Weise ein mächtiges Gravitationsfeld erschaffen, welches an anderen Kreaturen zerrt, für bis zu 1 Minute, oder bis deine Konzentration endet (wie wenn du dich auf einen Zauberspruch konzentrierst). Für die Dauer muss jedesmal, wenn eine feindliche Kreatur innerhalb von 9m (30ft) ihren Zug beginnt, diese einen Stärkerettungswurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber tätigen. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur 2W10 Energie-Schaden und ihre Bewegungsrate ist auf 0 reduziert, bis zum Beginn ihres nächsten Zuges. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur nur den halben Schaden und jede Distanz die zurückgelegt wird, kostet zusätzlich die doppelte Distanz zum bewegen (1.5m Bewegung kostet 4.5m)

Wenn du diese Fähigkeit eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast, oder wenn du einen Zauberplatz der Stufe 3 oder höher dafür aufwendest.

DUNAMANTIE ZAUBER

Dieser Abschnitt beschreibt eine Auswahl an Zaubersprüchen, die durch die Manipulation mit Dunamis entwickelt wurden. Diese Zaubersprüche sind speziell für die Magier Subklassen welche vorhergehend erwähnt wurden, sowie für andere zauberwirkende Klassen mit dem Einverständnis des Spielleiters (siehe Grüne Box: *Dunamantie für Nicht-Dunamanten*).

DUNAMANTIE ZAUBERLISTE

ZAUBERTRICKS

KRÄFTEZEHRENDER STICH
(Nekromantie)

GRAD 1
GESCHENK DER SCHNELLIGKEIT
(Hellsichtmagie)

GRAVITATION VERSTÄRKEN
(Verwandlungsmagie)

GRAD 2
SCHLUMMERNDEN GLÜCK
(Hellsichtmagie)

UNBEWEGLICHES OBJEKT
(Verwandlungsmagie)

HAND-TASCHE
(Beschwörungsmagie, Ritual)

GRAD 3
DRUCKWELLE
(Hervorrufungsmagie)

GRAD 4
GRAVITATIONSLOCH
(Hervorrufungsmagie)

GRAD 5
TEMPORALE VERSCHIEBUNG
(Verwandlungsmagie)

GRAD 6
GRAVITATIONSRISS
(Hervorrufungsmagie)

GRAD 7
ESSENZVERKNÜPFUNG
(Nekromantie)

GRAD 8
DUNKLER STERN
(Hervorrufungsmagie)

REALITÄTSZERSTÖRUNG
(Beschwörungsmagie)

GRAD 9
GEFRÄSSIGE LEERE
(Hervorrufungsmagie)

ZEITVERWÜSTUNG
(Nekromantie)

CHRONURGIE ZAUBER
GRAVITURGIE ZAUBER

Dunamantie für Nicht-Dunamanten

Die esotherischen Kräfte welche sich entwickeln und durch das Benutzen von Dunamis im Zaum gehalten werden, sind immer noch ein seltenes und sorgfältig behütetes Mysterium, welches von der Kryn Dynastie in Wildemount verwaltet werden. Wie auch immer, so eine arkane Kraft ist schwer versteckt zu halten, speziell in Zeiten des Krieges. Spione und Abtrünnige haben lange die Geheimnisse dieser obskuren magischen Praktiken, aus den Reihen der Kryn hinausgeschmuggelt, und sogar jetzt in diesem Moment verbreiten sich Bruchstücke, über die Grenzen von Xhorhas hinaus.

Dunamantie Zaubersprüche sind für die Magier Subklassen in diesem Kapitel von Anfang an verfügbar und sollten nicht leichtfertig auf die Zauberliste anderer zauberwirkenden Klassen gesetzt werden. Wie auch immer, der Spielleiter kann in Betracht ziehen, anderen zauberwirkenden Klassen die Möglichkeit zu geben, eine Hand voll Dunamantie inspirierte Zaubersprüche als Belohnung zu erlernen. Vielleicht entdeckt der Charakter das Labor eines Magiers und findet unter all den Utensilien und Büchern einige Zauberspruchrollen, oder ein wandernder Akolyt trifft auf einen befreundeten Kleriker Charakter und eröffnet ihm einige mysteriöse Geheimnisse des Universums, was einen oder zwei Zaubersprüche freischaltet. Es gibt viele einzigartige Wege diese Zaubersprüche in dein Spiel einzubinden, ohne dass spezifische Subklassen die Dunamis beherrschen, in der Gruppe zugegen sein müssen.

BESCHREIBUNGEN DER ZAUBER

Die Zauber sind in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet.

DUNKLER STERN

Hervorrufung des 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 45m (150ft)

Komponenten: V, G, M (einen Onyxsplitter und einen Tropfen Blut des Zaubernenden, welches beides beim Wirken des Zaubers verbraucht wird)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Dieser Zauber erschafft eine Sphäre, zentriert um einen Punkt in Reichweite, welchen du wählst. Die Sphäre kann einen Radius von bis zu 12m (40ft) besitzen. Das Areal in der Sphäre ist mit magischer Dunkelheit und zerberstender Gravitation erfüllt.

Für die Wirkungsdauer ist die Sphäre schwieriges Gelände. Eine Kreatur mit Dunkelsicht kann nicht durch die magische Dunkelheit sehen und nichtmagisches Licht kann sie nicht erhellen. Kein Geräusch kann in der Sphäre erschaffen werden und kein Geräusch durchdringt sie. Jegliche Kreatur oder Objekt gänzlich innerhalb der Sphäre ist immun gegenüber Schallschaden und Kreaturen sind, solange sie sich in der Sphäre befinden, taub. Einen Zauber mit verbaler Komponente kann dort nicht gezaubert werden.

Jegliche Kreatur, die die Sphäre zum ersten Mal in einem Zug betritt oder einen Zug dort beginnt, muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur 8W10 Energieschaden, oder halb soviel bei einem Erfolg. Eine Kreatur, die in dieser Weise auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, wird desintegriert. Eine desintegrierte Kreatur und alles was sie trägt und mit sich führt (ausser magische Gegenstände) wird zu einem Haufen feinen, grauen Staubes reduziert.

DRUCKWELLE

Hervorrufung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst (Kegel: 9m / 30ft)

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Sofort

Du erschaffst immensen Druck und entfesselst ihn in einem 9m (30ft) Kegel. Du entscheidest ob der Druck die Kreaturen oder Objekte wegstösst oder anzieht. Jede Kreatur in diesem Kegel muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Jede Kreatur erleidet 6W6 Energieschaden, egal ob sie einen Erfolg oder Misserfolg gewürfelt hat. Bei einem Misserfolg wird die Kreatur zusätzlich noch entweder 4.5m (15ft) von dir weggestossen oder 4.5m (15ft) zu dir hingezogen, je nachdem was du zu Beginn entschieden hast.

Zusätzlich werden ungesicherte Objekte, die sich gänzlich im Kegel befinden ebenfalls 4.5m (15ft) weggestossen oder angezogen.

Aufhöheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6, und die Stoss-/Zieh-Distanz wird um 1.5m (5ft) erhöht, für jeden Grad über den 1. hinaus.

ESSENZVERKNÜPFUNG

Nekromantie des 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18m (60ft)

Komponenten: V, G, M (eine Spule Platinfaden mit einem Wert von mindestens 250GM welche verbraucht wird)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Zwei Kreaturen die du in Reichweite sehen kannst, müssen einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Dieser ist im Nachteil wenn die beiden Ziele höchstens 9m (30ft) voneinander entfernt sind. Die Ziele können willentlich den Rettungswurf fehlschlagen lassen. Wenn beide Rettungswürfe fehlgeschlagen sind, sind die Kreaturen auf magische Weise für die Wirkungsdauer miteinander verknüpft, ungeachtet der Distanz zwischen ihnen. Wenn eine Kreatur Schaden erleidet, erleidet die andere den selben Schaden. Wenn eine Kreatur geheilt wird, wird die andere Kreatur um die selbe Anzahl Trefferpunkte geheilt. Wenn eine der beiden Kreaturen auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, endet der Zauber auf beiden. Wenn der Zauber auf einer Kreatur beendet wird, wird er bei beiden beendet.

GEFRÄSSIGE LEERE

Hervorrufung des 9. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 300m (1'000ft)

Komponenten: V, G, M (ein kleiner 9-zackiger Stern aus Eisen)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst eine Sphäre mit 6m (20ft) Radius, welche um einen Punkt den du in Reichweite sehen kannst zentriert ist. In dieser Sphäre herrschen zerstörerische Gravitations-Kräfte die alles zermalmen. Für die Wirkungsdauer ist die Sphäre und alles was 30m (100ft) um sie herum ist schwieriges Gelände. Nichtmagische Gegenstände die sich vollständig in dieser Sphäre befinden werden zerstört sofern sie nicht gehalten oder getragen werden.

Wenn die Sphäre erscheint und an jedem Beginn deines Zuges, bis der Spruch endet, werden ungesicherte Objekte im Umkreis von 30m (100ft) um die Sphäre herum, in Richtung des Zentrums der Sphäre gezogen und kommen auf einem unbesetzten Feld so nahe wie möglich am Zentrum zum Stehen.

Eine Kreatur welche ihren Zug im Umkreis von 30m (100ft) der Sphäre beginnt, muss einen Stärkerettungswurf bestehen, oder sie wird auf direktem weg zum Zentrum der Sphäre hingezogen. Sie kommt auf einem unbesetzten Feld so nahe wie möglich am Zentrum zum Stehen. Eine Kreatur welche die Sphäre zum ersten Mal im Zug betritt oder ihren Zug im Innern der Sphäre beginnt, erleidet 5W10 Energieschaden und ist festgesetzt bis sie sich nicht mehr in der Sphäre befindet. Wenn die Sphäre sich in der Luft befindet, schwebt die festgesetzte Kreatur in der Luft. Eine Kreatur kann ihre Aktion verwenden um eine Stärkeprobe gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauber abzulegen. Bei einem Erfolg kann sie entweder bei sich selbst oder bei einer anderen Kreatur in der Sphäre, welche sie erreichen kann, den "Festgesetzt" Zustand entfernen. Eine Kreatur welche mit diesem Spruch auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, wird inklusive allen nichtmagischen Gegenständen die getragen oder gehalten werden vernichtet.

GESCHENK DER SCHNELLIGKEIT

Erkenntnismagie des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Du berührst eine gewillte Kreatur. Für die Wirkungsdauer darf das Ziel bei einem Initiativwurf 1W8 hinzufügen.

GRAVITATION VERSTÄRKEN

Verwandlung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18m (60ft)

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Runde

Die Gravitation in einer Sphäre von 3m (10ft) Radius, welche sich um einen Punkt in Reichweite den du sehen kannst manifestiert, wird für einen Moment verstärkt. Jede Kreatur, welche sich zum Beginn der Zaubervirkung in der Sphäre befindet, muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur 2W8 Energieschaden und ihre Bewegungsrate ist halbiert bis zu Ende ihres nächsten Zuges. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur den halben Schaden und ihre Bewegungsrate bleibt unverändert.

Bis zum Beginn deines nächsten Zuges, muss für jedes Objekt welches in der Sphäre aufgenommen oder bewegt wird (sofern nicht bereits getragen oder gehalten) eine Stärkeprobe abgelegt werden gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauberei; ansonsten kann das Objekt nicht bewegt oder aufgenommen werden.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Grad über den 1. hinaus.

GRAVITATIONSLOCH

Hervorrufung des 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36m (120ft)

Komponenten: V, G, M (eine schwarze Murnel)

Wirkungsdauer: Sofort

Du manifestierst eine Sphäre mit 6m (20ft) Radius, aus zerstörerischer Gravitations-Energie, an einem Punkt in Reichweite, den du sehen kannst und bindest alle Kreaturen an diesem Ort. Jede Kreatur in der Sphäre muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur 5W10 Energieschaden und wird in gerader Linie, so nahe wie möglich am Zentrum, auf ein unbesetztes Feld gezogen (auch wenn das Zentrum sich in der Luft befindet). Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur halben Schaden und wird nicht vom Zentrum angezogen.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W10 für jeden Grad über den 4. hinaus.

GRAVITATIONSRISS

Hervorrufung des 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst (Linie: 30m / 100ft)

Komponenten: V, G, M (eine handvoll Eisenspäne)

Wirkungsdauer: Sofort

Du manifestierst einen Graben aus Gravitations-Energie in einer Linie welche sich von dir aus ausbreitet, auf einer Länge von 30m (100ft) und einer Breite von 1.5m (5ft). Jede Kreatur in dieser Linie muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen und erhält bei einem Misserfolg 8W8 Energieschaden, oder die Hälfte bei einem Erfolg.

Jede Kreatur welche sich höchstens 3m (10ft) von der Linie entfernt aufhält aber nicht in ihr selber drin ist, muss ebenfalls einen Konstitutionsrettungswurf ablegen, erhält bei einem Misserfolg 8W8 Energieschaden und wird in die Richtung der Linie gezogen, bis sie sich darin befindet.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Grad über den 6. hinaus.

HAND-TASCHE

Beschwörung des 2. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: selbst

Komponenten: G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Mit einer Bewegung des Handgelenks, verschwindet ein Objekt aus deiner Hand. Das Objekt welches du in deiner Hand hältst und nicht mehr als 5 Pfund wiegen darf, wird in einen extradimensionalen Raum transportiert, wo es für die Wirkungsdauer verbleibt.

Bis der Zauber endet, kannst du deine Aktion nutzen um das Objekt in deine freie Hand aus der Taschendimension zurück zu beschwören. Ein Objekt welches immer noch in der Taschendimension ist während der Spruch endet, erscheint an deinem Platz zu deinen Füßen.

KRÄFTEZEHRENDER STICH

Nekromantie Zauberkunst

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9m (30ft)

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Sofort

Du zehrst an den Kräften einer Kreatur, welche du in Reichweite sehen kannst. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf bestehen oder es erleidet 1W4 Schaden und wird zu Boden geworfen.

Der Schaden steigt jeweils um 1W4 bei Erreichen der 5. (2W4), 11. (3W4) und 17. Stufe (4W4).



REALITÄTSZERSTÖRUNG

Beschwörung des 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18m (60ft)

Komponenten: V, G, M (ein Kristallprisma)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du zerstörst die Grenzen zwischen Realitäten und Zeitlinien und stürzt eine Kreatur in Chaos und Wahnsinn. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen oder es kann keine Reaktionen mehr einsetzen bis der Zauber endet. Das betroffene Ziel muss ebenfalls einen W10 würfeln zu Beginn jedes seiner Züge. Die gewürfelte Zahl bestimmt was mit dem Ziel geschieht; wie beschrieben in der "Effekte der Realitätszerstörung" Tabelle.

Am Ende jeder seiner Züge, kann das betroffene Ziel erneut einen Weisheitsrettungswurf ablegen um den Zauber bei einem Erfolg zu beenden.

EFFEKTE DER REALITÄTSZERSTÖRUNG

W10 Effekt

- 1-2 Vision vom Unterreich:** Das Ziel erleidet 6W12 psychischen Schaden und ist bis zum Ende des Zugs betäubt.
- 3-5 Zerfleischender Riss:** Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet es 8W12 Energieschaden oder die Hälfte bei einem Erfolg.
- 6-8 Wurmloch:** Das Ziel wird mit allem was es trägt und mit sich führt, bis zu 9m (30ft) auf ein unbesetztes Feld teleportiert, welches du sehen kannst. Das Ziel erleidet ebenfalls 10W12 Energieschaden und wird zu Boden geworfen
- 9-10 Kälte der dunklen Leere:** Das Ziel erleidet 10W12 Kälteschaden und ist bis zum Ende des Zugs blind.

SCHLUMMERNDEN GLÜCK

Erkenntnismagie des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: 18m (60ft)

Komponenten: V, G, M (eine weisse Perle im Wert von mindestens 100GM, welche beim Wirken des Zaubers verbraucht wird)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du gewährst dir oder einer gewillten Kreatur, welche du in Reichweite sehen kannst, schlummerndes Glück. Wenn die gewählte Kreatur einen Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf ablegt bevor der Zauber endet, kann sie "Schlummerndes Glück" bei sich beenden, um einen zusätzlichen W20 zu würfeln und sich für die dem Wurf entsprechende Anzahl W20, aus den gewürfelten zu entscheiden. Alternativ wenn ein Angriffswurf gegen die gewählte Kreatur abgelegt wird, kann sie "Schlummerndes Glück" bei sich beenden, um einen W20 zu würfeln und zu wählen, welcher W20 für den Angriffswurf benutzt wird.

Wenn die ursprüngliche Probe im Vorteil oder Nachteil gewürfelt wurde, wird der zusätzliche W20 nachdem Vorteil oder Nachteil angewendet wurde gewürfelt.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, kannst du für jeden Grad über den 2. hinaus eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen.

TEMPORALE VERSCHIEBUNG

Verwandlung des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Reaktion welche du aufwendest, wenn eine Kreatur die du sehen kannst einen Angriffswurf begeht oder beginnt einen Zauber zu sprechen

Reichweite: 36m (120ft)

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Runde

Die auslösende Kreatur muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie verschwindet und wird in einen anderen Punkt der Zeit geschleudert, was den Angriff oder den Zauber misslingen lässt. Zu Beginn des nächsten Zugs der Kreatur, erscheint sie wieder an dem Punkt (oder so nahe wie möglich auf einem unbesetzten Feld) wo sie verschwand. Das Ziel erinnert sich nicht, dass du "Temporale Verschiebung" gezaubert hast und auch nicht dass sie davon betroffen wurde.

Aufhöheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, kannst du für jeden Grad über den 5. hinaus eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen. Alle Ziele dürfen zueinander maximal 9m (30ft) Abstand haben.

UNBEWEGLICHES OBJEKT

Verwandlung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (Goldstaub im Wert von mindestens 25GM, welcher beim Wirken des Zaubers verbraucht wird)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du berührst ein Objekt welches nicht mehr als 10 Pfund wiegt und fixierst es auf magische Weise an Ort und Stelle. Du selbst und andere Kreaturen, welche du bestimmst wenn du diesen Zauber wirkst, können das Objekt normal bewegen. Du kannst ebenfalls ein Schlüsselwort bestimmen, welches innerhalb von 1.5m (5ft) vom Objekt gesprochen den Zauber für 1 Minute unterdrückt.

Wird das Objekt in der Luft fixiert, kann es bis zu 4'000 Pfund tragen. Ist die Belastung höher, wird das Objekt herunterfallen.

Eine Kreatur kann eine Aktion aufwenden um eine Stärkeprobe gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauber abzulegen. Bei einem Erfolg kann die Kreatur das Objekt bis zu 3m (10ft) bewegen.

Aufhöheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. oder 5. Grades wirkst, erhöht sich der SG um das Objekt zu bewegen um 5, es kann bis zu 8'000 Pfund tragen und die Wirkungsdauer erhöht sich auf 24 Stunden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der SG um das Objekt zu bewegen um 10, es kann bis zu 20'000 Pfund tragen und der Effekt wird permanent bis er gebannt wird.

ZEITVERWÜSTUNG

Nekromantie des 9. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27m (90ft)

Komponenten: V, G, M (eine Sanduhr gefüllt mit Diamantstaub im wert von mindestens 5'000 GM welche verbraucht wird)

Wirkungsdauer: Sofort

Eine Kreatur welche du in Reichweite sehen kannst, durchläuft einen dramatisch beschleunigten Alterungsprozess. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet es 10W12 nekrotischen Schaden. Bei einem Erfolg die Hälfte. Wenn der Rettungswurf fehlschlägt, altert die Kreatur zu einem Punkt hin, an dem sie nur noch 30 Tage zu leben hat, bevor sie an Altersschwäche stirbt. In diesem weit fortgeschrittenen Stadium der Alterung hat die Kreatur Nachteil bei allen Angriffs-, Attributs- und Rettungswürfen, und seine Bewegungsrate ist halbiert. Nur der Zauber "Wunsch" oder "Vollständige Genesung" auf Grad 9 gezaubert, kann diese Effekte entfernen und das Ziel in sein ursprüngliches Alter zurückverwandeln.



HINTERGRÜNDE

Dieser Abschnitt stellt zwei neue Hintergründe vor - den Grinser und den Vollstrecker-Agent

Wildemount ist ein Land der Geheimnisse. Deshalb ist es naheliegend, dass der Hintergrund deines Charakters wohl am besten zur Geltung kommt, wenn er geheim bleibt; insbesondere wenn du entweder einen Grinser oder Vollstrecker-Agent auswählst. Sprich dich mit deinem Spielleiter ab um einen zweiten "falschen" Hintergrund auszuarbeiten, welcher deinen wirklichen Hintergrund verschleiert oder einen alternativen Hintergrund welcher benutzt werden kann, falls dein wahrer Hintergrund eine geheime Identität beinhaltet.

GRINSER

Das "Goldene Grinsen" hat im weit entfernten Land von Tal'Dorei seinen Anfang genommen. Geheime Botschaften wurden durch ein Netzwerk aus Barden und Minnesängern getragen, um ein mit eisener Faust durchgesetztes königliches Dekret zu unterwandern. Heute ist Tal'Dorei eine ziehlich friedliche Republik und einige Grinser wurden ungeduldig, während sie darauf warteten, dass die Tyrannei ihr hässliches Gesicht erneut zeigt. Einige dieser Grinser reisten zur Menagerie Küste und haben ein Netzwerk von geheimen Basen, in den Städten des Clovis Concords aufgebaut und bahnen sich nun ihren Weg von da aus in die höchsten Ränge des Dwendalischen Imperiums.

Du bist ein Grinser. Deine Ziele sind Freiheit und Hoffnung - oder in gewissen Zeiten auch Revolution - in die Herzen der Unterdrückten zu bringen.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Täuschung, Auftreten

Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen: Eine Art von Musikinstrument, Diebeswerkzeug

Ausrüstung: Ein Satz feiner Kleidung, Verkleidungsausrüstung, ein Musikinstrument deiner Wahl, ein vergoldeter Ring welcher ein lachendes Gesicht ziert, einen Beutel mit 15 GM

FÄHIGKEIT: BALLADE DES GRINSENDEN NARREN

Wie jeder Grinser weisst du wie man ein Versteck findet. In einer Stadt mit mindestens 10'000 Einwohnern oder mehr, welche sich an der Menagerie-Küste oder im Dwendalischen Imperium befindet, kannst du die "Ballade des grinsenden Narren" in einer grossen Taverne oder einem Gasthof spielen. Ein Mitglied des Goldenen Grinsens wird dich finden und dir und jedem Mitreisenden Schutz gewähren, wenn du für sie bürgst. Dieser Schutz kann verweigert / beendet werden, wenn es zu gefährlich wird dich und deine Mitreisenden zu verstecken; dies entscheidet der Spielleiter.

Diese Fähigkeit muss mit Vorsicht eingesetzt werden, weil nicht alle die diese Ballade kennen sind deine Freunde. Einige sind Verräter, Doppelagenten, oder Agenten der Tyrannei.



DR. DRANZEL
DER GRINSER

BEVORZUGTES CODE-LIED

Alle Mitglieder des Goldenen Grinsens haben einige volkstümliche Lieder auf ihren Reisen gelernt und benutzen diese Lieder, um geheime Codes und Warnungen vor Gefahren anderen befreundeten Grinsern zukommen zu lassen. Wähle ein bevorzugtes Lied oder würfle auf der "Bevorzugtes Code-Lied" Tabelle.

BEVORZUGTE CODE-LIEDER

W8 Bevorzugtes Code-Lied

- 1 Zan's Rückkehr:** Dieses hoffnungsvolle Tal'Dorei Volkslied beschreibt die unvermeidliche Rückkehr eines gerechten Herrschers. Benutze es um potentielle Verbündete zu suchen.
- 2 Trag das Feuer die Küste runter:** Ein rüpelhaftes Kampflied des Clovis Concords. Darin werden Piratenschiffe weggeschossen. Benutze es um zum Kampf zu ermutigen.
- 3 Psst! Davorn kommen die Drachen:** Dieses Tal'Dorei Volkslied erzählt von dem Terror in den Tagen nach der Invasion des roten Drachen, genannt Cinder King. Benutze dieses Lied um zur Vorsicht zu mahnen bei Taten und Worten.
- 4 Lass das Schwert rosten:** Ein Anti-Kriegshymne aus Marquet. Dieses Lied hat einen unbekannten Ursprung. Benutze es um gewalttätige Auseinandersetzungen zu vermeiden.
- 5 Trink, kleiner Schmetterling, trink!:** Ein Trinklied von der Menagerie Küste. Dieses Lied erzählt die Geschichte einer jungen Person die dermassen viel trinkt, dass sie sich am nächsten Morgen verdingt auf einem Schiff wiederfindet. Benutze dieses Lied um zur Vorsicht in gesellschaftlichen Situationen zu mahnen.
- 6 Klagelied des Smaragd-Feuers:** Dieses Elfische Lied hat tausende obskure Verse. Benutze die ersten zwei um Neuigkeiten über Tod und Niederlage zu verbreiten.

EMPFOHLENE CHARAKTERISTIKA

Grinser sind geübt darin, im Verborgenen zu bleiben, versteckte Anspielungen zu machen und sich zu verstecken indem sie lauter und auffälliger als alle Anderen im Raum sind. Ihre Fähigkeiten in List und Kampf lassen sie zu einem abenteuerlichen Lebensstil tendieren und Reisen mit Söldnern und Schatzsuchern sind eine plausible Ausrede um durch Länder zu reisen welche unter einer Tyrannei leiden.

W8 Persönlichkeitsmerkmal

- 1 Ich liebe das Rampenlicht. Hey, schaut mich an!
- 2 Spendier mir etwas zu Trinken und ich bin dein Freund.
- 3 Sprich mit mir über dich, ich bin ein guter Zuhörer.
- 4 Ich mag es nicht Streit anzufangen, aber ihn zu beenden.
- 5 Ich kann nicht still sitzen.
- 6 Ich summe ständig eine alte Melodie aus meiner Vergangenheit.
- 7 Wenn ich keinen Grund zum Lachen habe, bin ich unglücklich.
- 8 Ich bin so fröhlich, das kannst du gar nicht glauben.

W6 Ideal

- 1 **Revolution.** Tyrannen müssen gestürzt werden, egal zu welchem Preis (Chaotisch)
- 2 **Mitgefühl.** Der einzige Weg die Welt besser zu machen ist kleine Gefälligkeiten zu erfüllen (Gut)
- 3 **Gerechtigkeit.** Eine Nation nur auf Grundlagen aufgebaut wird die Freiheit aller bewahren (Rechtschaffen)
- 4 **Ausdruck.** Musik, Freude und Lachen sind die Schlüssel zur Freiheit (Gut)
- 5 **Selbstbestimmung.** Leute sollten frei sein zu tun was sie möchten (Chaotisch)
- 6 **Umsicht.** Ein freies Volk muss sorgsam unterrichtet werden, ob dass es nicht fehlgeleitet wird (Neutral)

W6 Bindung

- 1 Jemand wichtiges für mich wurde Opfer eines Dwendalianischen Agenten. Das Regime wird fallen!
- 2 Die ersten die unter diesem Krieg leiden werden, ist das gemeine Volk. Ich muss es beschützen.
- 3 Musik hat mir durch eine dunkle Zeit geholfen. Nun benutze ich die Musik um die Welt zu verändern.
- 4 Ich werde als der grösste Spion der je auf dieser Welt wanderte bekannt werden
- 5 Jegliches Leben ist wertvoll für mich. Ich weiss ich kann die Welt verändern ohne je ein Leben zu nehmen.
- 6 Die Elite in ihren Elfenbeintürmen hat keine Ahnung wie wir leiden. Ich werde es ihnen zeigen!

W6 Makel

- 1 Ich hab noch nie in meinem Leben gelogen. Was? Nein ich habe meine Finger nicht gekreuzt!
- 2 Bei mir wird alles mit der grossen Kelle angerührt! Finesse? Ich kenn das Wort gar nicht! Oh, ist das ein Problem?
- 3 Ein Spion in Zeiten des Krieges zu sein ist schmerzhaft. Ich habe soviel Leid gesehen, ich glaube ich verliere meinen Verstand
- 4 Ich kann mich nicht auf meine Mission konzentrieren. Ich möchte die ganze Zeit nur feiern, singen und spielen!
- 5 Genau, so heisse ich. Ich bin ein Grinser Spion. Wen kümmert es unentdeckt zu bleiben?
- 6 Ich kann es mir nicht erlauben, irgendjemandem zu trauen; nicht mehr.

VOLLSTRECKER-AGENT

Die Vollstrecker sind eine geheime Organisation von Arkanen Assassinen und Gesetzeshütern im Dienste der Cerberus Vereinigung. Ihre Mitglieder tragen keine offiziellen Titel aber sie werden in den dwendalischen Städten von Zadash und Rextentrum im geheimen als "Geisseln" bezeichnet.

Du bist ein Vollstrecker-Agent. Deine Aufgabe ist Dissidenten welche den Willen von König Dwendal - und noch wichtiger den Willen der Cerberus Vereinigung - zu unterwandern versuchen zum Schweigen zu bringen.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Täuschung, Heimlichkeit
Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen: Giftmischer-Ausrüstung

Sprachen: Eine Sprache deiner Wahl

Ausrüstung: Ein Satz gemeiner Kleidung, einen schwarzen Umhang mit einer Kapuze, eine Giftmischer-Ausrüstung, einen Beutel mit 10 GM

TRAGÖDIE

Glückliche Personen werden nicht ausgewählt um den Vollstreckern beizutreten. Die Cerberus Vereinigung vertraut auf talentierte Individuen welche durch eine Tragödie gebrochen wurden, und in manchen Fällen sogar eine Tragödie welche die Vollstrecker selbst arrangiert haben. Ein gebrochener Verstand ist einfacher neu zu formen und zu konditionieren als andere. Wähle eine Tragödie welche dich auf diesen Pfad geführt hat, oder würfle auf die Tragödien-Tabelle

W6 Tragödie

- 1 **Familienmord.** Durch Täuschung oder Manipulation brachten dich die Vollstrecker dazu deine eigene Familie zu ermorden.
- 2 **Amnesie.** Du wurdest dazu gezwungen derart potente Magie zu studieren, dass es deinen Verstand weit überstieg und dir die Erinnerungen deiner Vergangenheit genommen hat
- 3 **Gefangennahme.** Du wurdest von Agenten der Kryn Dynastie gefangen genommen und gefoltert und konntest gerade noch so entkommen.
- 4 **Hungersnot.** Eine schreckliche Dürre hat dein Dorf heimgesucht und viele deiner Freunde und Familienmitglieder verhungerten. Du hast überlebt, jedoch nur knapp.
- 5 **Entstellt.** Eine deiner arkanen Experimente ging furchtbar schief und hat dich so grausam gezeichnet dass andere dich wo es geht meiden. Nur die Vollstrecker brachten dir Güte entgegen von diesem Tage an.
- 6 **Unbeständigkeit.** Du warst einst ein Spross einer wohlhabenden Familie welche ihre ganze Zukunft innert eines Augenzwinkers verloren hat.

FÄHIGKEIT: SCHATTEN-NETZWERK

Du hast Zugang zu dem Schatten-Netzwerk der Vollstrecker, welches dir erlaubt mit anderen Mitgliedern des Ordens über weite Distanzen zu kommunizieren. Wenn du einen Brief mit einer speziellen arkanen Tinte schreibst, ihn an ein Mitglied der Vollstrecker adressierst und ihn dann verbrennst, wird er in Funken aufgehen und sich bei seinem Adressaten wieder vollständig materialisieren.

Die Tinte die du dafür verwendest, ist dieselbe welche ein Magier verwendet um seine Zaubersprüche in sein Zauberbuch zu übertragen. Einen Brief mit dieser Tinte zu schreiben kostet 10 GM pro Seite.

EMPFOHLENE CHARAKTERISTIKA

Vollstrecker-Agenten sind darauf getrimmt worden, Befehlen ohne Widerrede zu folgen und ohne Gnade zu töten. Das Trauma welches einen in den Orden bringt nagt innerlich immer weiter an den Vollstreckern und auch manchmal an den dunklen Aufgaben welche sie ausführen. Offiziell hat niemals jemand den Orden verlassen - aber jene die verzweifelt genug sind, tun was auch immer es kosten mag um ihre Freiheit wieder zu erlangen.

W6 Persönlichkeitsmerkmal

- 1 Ich bevorzuge es meine Gedanken für mich zu behalten.
- 2 Ich verzeihe übermässig viele Fehler um mein Gewissen zu beruhigen.
- 3 Ich habe die Emotionen hinter mir gelassen. Ich bin nun absolut friedfertig.
- 4 Ein Ereignis aus meiner Vergangenheit hat sich in meinen Verstand gefressen; es macht mich rastlos.
- 5 Ich halte immer mein Wort, ausser es wird mir befohlen es zu brechen.
- 6 Ich lache über Spott und nehme ihn niemals persönlich

W6 Ideal

- 1 **Befehl.** Der Wille der Krone ist absolut (Rechtschaffen)
- 2 **Wahre Loyalität.** Die Cerberus Vereinigung die mächtigste Kraft; sogar mächtiger als die Krone (Rechtschaffen)
- 3 **Tod.** Die Strafe für Iloyalität ist der Tod (Böse)
- 4 **Entschlossenheit.** Ich werde nicht versagen. Niemals! (Neutral)
- 5 **Angst.** Das Volk sollte nicht die Macht respektieren. Es sollte sie fürchten. (Böse)
- 6 **Flucht.** Die Vollstrecker sind das pure Böse! Ich kann meine Taten für sie nicht wieder gut machen aber ich kann mit meinem Leben flüchten

W4 Bindung

- 1 Der Auftrag ist alles was zählt. Ich will ihn abgeschlossen sehen.
- 2 Meine Befehle sind wichtig aber meine Kameraden sind wichtiger. Ich würde für sie sterben.
- 3 Alles was ich getan habe, tat ich um jemanden mir nahe stehendes zu beschützen.
- 4 Wenn das Imperium fällt, geht die Zivilisation mit ihm unter. Ich werde Chaos und Barbarei um jeden Preis verhindern.

W6 Makel

- 1 Ich trinke um den Schmerz in meinem Kopf zu betäuben.
- 2 Ich werde ein bisschen verrückt wenn ich Blut sehe.
- 3 Ich kann die Stimmen all jener hören, welche ich getötet habe. Ich sehe ihre Gesichter. Ich kann mich nicht von diesen Geistern befreien.
- 4 Angst ist ein starker Motivator. Ich werde alles Nötige unternehmen, dass mich diejenigen die wissen was ich bin mich nicht scheitern sehen, und ich werde diejenigen die mir etwas bedeuten davor bewahren, herauszufinden was ich bin.



VOLLSTRECKER AGENT

