



WUNDERLICHE BEGEGNUNGEN IN SIGIL





WUNDERLICHE BEGEGNUNGEN IN SIGIL

Viele Jahre habe ich in Imel's fröhlicher Zunge gearbeitet und so manches wunderliches Wesen aus anderen Ebenen gesehen. Mit einigen habe ich interessante und auch oftmals verwirrende Gespräche geführt und andere wiederum kamen von Orten von denen ich noch nie gehört habe, geschweige denn dass ich ihre Sprache verstanden habe.

Ich möchte euch auf den folgenden Seiten einige meiner gar skurrilsten Begegnungen näher beschreiben....



I NHALT

Kapitel 1: Klassenoptionen 5

Klasse: Magieschmied 6

Alchemist.....	11
Artilleriemeister	12
Schlachtschmied.....	13
Rüstmeister	15
Magieschmied Ermächtigungen	18

Subklassen-Optionen: 23

Barbar	23
Pfad der Bestie	23
Pfad der wilden Magie.....	24
Barde	26
Schule der Schöpfung.....	27
Schule der Eloquenz	29
Schule der Geister.....	30
Druide	32
Zirkel der Sporen	32
Zirkel der Sterne.....	34
Zirkel des Wildfeuers	35
Hexenmeister.....	37
Der Unergründliche	39
Der Flaschengeist	40
Der Untote.....	42
Kämpfer.....	44
Psi Krieger.....	45
Runen Ritter	47
Kampfmeister Baukasten	48
Kleriker.....	50
Domäne der Ordnung	51
Domäne des Friedens.....	52
Domäne des Zwilichts	53
Magier	55
Klingengesang	55
Orden der Schriftgelehrten.....	56
Mönch.....	58
Weg der Gnade.....	59
Weg des astralen Selbst.....	60
Paladin	61
Schwur des Ruhmes.....	62
Schwur der Wächter.....	63
Schurke.....	65
Phantom.....	65
Seelenmesser.....	66
Waldläufer.....	68
Feenwanderer	69
Schwarmhüter.....	70
Herr der Tiere Begleiter.....	72
Zauberer.....	73
Anormaler Geist	73
Seele des Uhrwerks.....	75

Kapitel 2: Völker 77

Aarakocra.....	78
Leonin	80
Loxodon	82
Minotaurus	84
Satyr	86
Simic Hybrid	88
Tortel.....	89
Vedalken	91
Zentaur	92
Größen- / Gewichtstabelle	94

Abstammungen: 96

Dhampir	96
Hexblood.....	97
Wiedergeborene.....	99

Kapitel 3: Talente..... 101

Kapitel 4: Zauber 105

Zaubertabelle.....	106
Zauberbeschreibungen	107



KAPITEL 1

KLASSENOPTIONEN



KLASSE: MAGIESCHMIED

Magieschmiede sind Meister darin, Magie in alltäglichen Gegenständen zu entfesseln, was sie zu überragenden Erfindern macht. Sie sehen Magie als komplexes System, das nur darauf wartet, decodiert und kontrolliert zu werden. Magieschmiede nutzen Werkzeuge, um arkane Macht zu kanalisieren und erschaffen so magische Gegenstände. Um einen Zauber zu wirken, könnte ein Magieschmied Alchemistenausrüstung verwenden, um ein mächtiges Elixier zu erschaffen, Kalligraphiewerkzeug, um eine Sigille der Macht auf die Rüstung eines Verbündeten zu schreiben, oder Tüftlerwerkzeug, um einen temporären Talisman zu fertigen. Die Magie der Magieschmiede ist mit ihren Werkzeugen und Talenten verbunden.

MAGIESCHMIEDE IN VIELEN WELTEN

Im ganzen D&D Multiversum kreieren Magieschmiede Erfindungen und magische Gegenstände des Friedens sowie des Krieges. Viele Leben wurden erheitert oder gerettet aufgrund der Arbeit eines gütigen Magieschmieds, doch

genau so viele unzählige Leben wurden verwirkt weil ein Magieschmied seine Kreationen der Massenvernichtung losgelassen hat.

In den Vergessenen Realms findet man beispielsweise viele Magieschmiede auf der Insel Lantan, und in der Welt Dragonlance sind Tüftlernome häufig Mitglieder dieser Klasse. Die seltsamen Technologien in den Barrier Peaks der Welt von Greyhawk haben einige Leute inspiriert, den Weg des Magieschmieds zu beschreiten, und in Mystara nutzen verschiedene Nationen Magieschmiede, um Luftschiffe und andere wundersame Apparaturen einsatzbereit zu halten. In der Stadt Sigil teilen Magieschmiede Entdeckungen aus dem ganzen Multiversum. Von Sigil aus betreibt die Gnom Magieschmiedin Vi ein kosmosübergreifendes Geschäft welches Abenteurer anheuert um Probleme zu lösen welche andere für unlösbar halten. In Vi's Heimat, Eberron, wird Magie wie eine Wissenschaft genutzt und durch die ganze Gesellschaft mithilfe von Magieschmieden verteilt.

EINEN MAGIESCHMIED ERSCHAFFEN

Wenn du einen Magieschmied erschaffen willst, denke über die Beziehung nach, die dein Magieschmied zu jenen hat, die ihn seine Kunst gelehrt haben. Hat der Charakter einen Rivalen? Sprich mit deinem SL über die Rolle, die Magieschmiede in der Kampagne spielen, und die Art von Organisationen, zu denen du Verbindungen haben könntest.

Die folgenden Abschnitte erläutern was für Trefferpunkte, Übungen und Startausrüstung du erhältst. Schau danach auf die Magieschmied Tabelle um zu sehen, welche Fähigkeiten du bei welcher Stufe erhältst. Die Beschreibung zu diesen Fähigkeiten findest du im Abschnitt „Magieschmied Fähigkeiten“



DER MAGIESCHMIED

Stufe	Übungs- bonus	Merkmale	bekannte Ermächti- gungen	Ermächtigte Gegenstände	Bekannte Zauber- tricks	Zauberplätze pro Zaubergrad				
						1	2	3	4	5
1	+2	Magische Tüftelei, Zauberwirken	-	-	2	2	-	-	-	-
2	+2	Mit Magie erfüllen	4	2	2	2	-	-	-	-
3	+2	Magieschmied-Spezialist, Richtiges Werkzeug für den Job	4	2	2	3	-	-	-	-
4	+2	Attributswerterhöhung	4	2	2	3	-	-	-	-
5	+3	Merkmal: Magieschmied-Spezialist	4	2	2	4	2	-	-	-
6	+3	Werkzeugmeister	6	3	2	4	2	-	-	-
7	+3	Genieblitz	6	3	2	4	3	-	-	-
8	+3	Attributswerterhöhung	6	3	2	4	3	-	-	-
9	+4	Merkmal: Magieschmied-Spezialist	6	3	2	4	3	2	-	-
10	+4	Magischer Gegenstandsadept	8	4	3	4	3	2	-	-
11	+4	Zauberspeicher-Gegenstand	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	Magisches Gegenstandsgenie	10	5	4	4	3	3	1	-
15	+5	Merkmal: Magieschmied-Spezialist	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	Magischer Gegenstandsmeister	12	6	4	4	3	3	3	1
19	+6	Attributswerterhöhung	12	6	4	4	3	3	3	2
20	+6	Seele des Magieschmieds	12	6	4	4	3	3	3	2

SCHNELLE ERSCHAFFUNG

Du kannst einen Magieschmied schnell erschaffen, indem du den folgenden Ratschlägen folgst. Zunächst sollte Intelligenz dein höchstes Attribut sein, gefolgt von Konstitution oder Geschicklichkeit. Zweitens wähle den Hintergrund Gildenhandwerker.

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel: 1W8 pro Magieschmied-Stufe
Trefferpunkte auf Stufe 1: 8 + dein Konstitutionsmodifikator
Trefferpunkte ab Stufe 2 jeweils: 1W8 (oder 5) + dein Konstitutionsmodifikator pro Magieschmied-Stufe nach der ersten

ÜBUNG

Rüstungen: Leichte Rüstung, mittelschwere Rüstung, Schilde
Waffen: Einfache Waffen
Werkzeuge: Diebeswerkzeug, Tüftlerwerkzeug, ein Typ von Handwerkszeug deiner Wahl
Rettungswürfe: Konstitution, Intelligenz
Fertigkeiten: Wähle zwei aus Arkane Kunde, Fingerfertigkeit, Geschichte, Medizin, Nachforschungen, Naturkunde, Wahrnehmung

Das Geheimnis, Schiesspulverwaffen zu erschaffen und zu bedienen, wurde in verschiedenen Winkeln des Multiversums von D&D entdeckt. Wenn dein Spielleiter die Regeln zu Feuerwaffen im Kapitel 9 des *Spielleiterhandbuchs* verwendet und dein Magieschmied Erfahrung mit der Bedienung solcher Waffen hat, ist er in ihnen geübt.

AUSRÜSTUNG

Du beginnst mit der folgenden Ausrüstung zusätzlich zu der, die du durch deinen Hintergrund erhältst:

- zwei Einfache Waffen deiner Wahl
- eine leichte Armbrust und 20 Bolzen
- beschlagene Lederrüstung oder Schuppenrüstung (deine Wahl)
- Diebeswerkzeug und Gewölbeforscherausrüstung

Wenn du auf diese Startausrüstung verzichtest, sowie auf die Gegenstände durch den Hintergrund, beginnst du mit einem Vermögen von 5W4 x 10 GM, um Ausrüstung zu kaufen.

MAGIESCHMIED UND KLASSENKOMBINATION

Wenn eure Gruppe die Optionalregel zu Klassenkombinationen aus dem *Spielerhandbuch* verwendet, findest du hier, was du wissen musst, wenn du den Magieschmied als eine deiner Klassen auswählst.

Attributswertminimum: Als Charakter mit Klassenkombination musst du mindestens eine Intelligenz von 13 haben, oder um eine Stufe in einer anderen Klasse zu wählen, wenn du bereits Magieschmied bist.

Übung: Wenn der Magieschmied nicht deine anfängliche Klasse ist, findest du hier, worin du geübt bist, wenn du deine erste Stufe Magieschmied ausgewählt hast: leichte Rüstung, mittelschwere Rüstung, Schilde, Diebeswerkzeug, Tüftlerwerkzeug.

Zauberplätze: Addiere deine halbe Stufe (aufgerundet) in der Magieschmied-Klasse auf entsprechende Grade von anderen Klassen, um deine verfügbaren Zauberplätze zu bestimmen.

KLASSENMERKMALE

Als Magieschmied erhältst du die folgenden Klassenmerkmale, welche in der Magieschmied-Tabelle zusammengefasst sind.

MAGISCHE TÜFTELEI

- Stufe 1 Magieschmied Merkmal
- Du hast gelernt, wie du einen Funken der Magie in weltliche Gegenstände legen kannst. Um diese Fähigkeit zu verwenden, musst du Diebeswerkzeug oder anderes Handwerkszeug in Händen halten. Du berührst dann einen winzigen nichtmagischen Gegenstand als Aktion und verleihst ihm eine der folgenden magischen Eigenschaften deiner Wahl.
- Das Objekt gibt helles Licht in einem Radius von 1.5m (5ft) und dämmriges Licht in einem Radius von weiteren 1.5m (5ft) ab.
 - Wenn eine Kreatur gegen das Objekt klopft, gibt es eine aufgezeichnete Botschaft von sich, die auf 3m (10ft) Entfernung gehört werden kann. Du sprichst die Botschaft aus, wenn du dieses Merkmal in ein Objekt legst, und die Aufzeichnung darf nicht mehr als 6 Sekunden lang sein.

- Das Objekt gibt fortwährend einen Duft oder ein nicht-verbales Geräusch (Wind, Wellen, Zirpen oder ähnliches) von sich. Das Phänomen kann auf 3m (10ft) Entfernung wahrgenommen werden.
- Ein statischer visueller Effekt erscheint auf einer der Oberflächen des Objekts. Der Effekt kann ein Bild sein, bis zu 25 Worte Text, Linien und Formen, oder eine Mischung dieser Elemente nach deiner Wahl.

Die gewählte Eigenschaft hält ewig an. Als Aktion kannst du das Objekt berühren und die Eigenschaft vorzeitig beenden.

Du kannst mehrere Objekte mit Magie erfüllen, wobei du immer ein Objekt berühren musst, wenn du dieses Merkmal verwendest. Ein Objekt kann nur ein Merkmal auf einmal erhalten. Die maximale Anzahl von Objekten, die du mit diesem Merkmal beeinflussen kannst, entspricht deinem Intelligenzmodifikator (mindestens aber ein Objekt). Wenn du versuchst das Maximum zu übertreten, endet die älteste Anwendung sofort und die neue Eigenschaft tritt in Kraft.

ZAUBERWIRKEN

Stufe 1 Magieschmied Merkmal

Du hast die Wirkungsweise von Magie studiert und weisst, wie du sie durch Objekte kanalisieren kannst. Als Folge hast du die Fähigkeit erlangt, Zauber zu wirken. Für Beobachter scheint du kein Zauber auf die konventionelle Art zu wirken; du siehst aus, als würdest du mit alltäglichen Gegenständen oder ausgefallenen Erfindungen Wunder bewirken.

WERKZEUGE ERFORDERLICH

Du erzeugst deine Magieschmied-Zaubereffekte durch deine Werkzeuge. Du musst einen Zauberfokus - um genau zu sein Diebeswerkzeug oder eine Art von Handwerkszeug - in der Hand halten, wenn du einen Zauber mit diesem Zauberwirken-Merkmal wirkst. Du musst mit dem Werkzeug geübt sein, das du auf diese Weise verwenden willst. Siehe Kapitel 5, „Ausrüstung“ im *Spielerhandbuch*, für eine Beschreibung dieser Werkzeuge.

Nachdem du das Merkmal Gegenstand ermächtigen auf der 2. Stufe erhalten hast, kannst du auch einen Gegenstand, der eine deiner Ermächtigungen trägt, als Zauberfokus verwenden.

ZAUBERTRICKS (ZAUBER DES GRADS 0)

Auf der 1. Stufe kennst du zwei Zaubertricks deiner Wahl von der Magieschmied-Zauberliste. Auf höheren Stufen lernst du zusätzliche Magieschmied-Zaubertricks deiner Wahl, entsprechend der Spalte Bekannte Zaubertricks in der Magieschmied-Tabelle.

Wenn du eine Stufe in dieser Klasse aufsteigst, kannst du einen deiner bekannten Magieschmied-Zaubertricks durch einen anderen Zaubertrick auf der Magieschmied-Zauberliste ersetzen.

ZAUBER VORBEREITEN UND WIRKEN

Die Magieschmied-Tabelle zeigt, wie viele Zauberplätze du verfügbar hast, um deine Magieschmied-Zauber zu wirken. Um einen deiner Magieschmied-Zauber der 1. Stufe oder höher zu wirken, musst du einen Zauberplatz mit dem Grad des Zaubers oder darüber aufwenden. Du erhältst alle verbrauchten Zauberplätze zurück, wenn du eine lange Rast abschliesst.

Du bereitest die Liste von Magieschmied-Zaubern vor, die du verfügbar hast, wobei du aus der Magieschmied-Zauberliste auswählst. Wenn du dies tust, wähle eine Anzahl von Magieschmied-Zaubern gleich deinem Intelligenzmodifikator + deine halbe Magieschmied-Stufe, abgerundet, aus (Minimum ein Zauber). Die Zauber müssen einen Grad haben, für den du Zauberplätze besitzt.

Wenn du beispielsweise ein Magieschmied der 5. Stufe bist, hast du vier Zauberplätze des 1. Grades und zwei Zauberplätze des 2. Grades zur Verfügung. Mit einer Intelligenz von 14 kann die Liste deiner vorbereiteten Zauber vier Zauber des 1. oder 2. Grades enthalten in beliebiger Kombination. Wenn du den Zauber des 1. Grades *Wunden heilen* vorbereitest, kannst du ihn mit einem Zauberplatz des 1. oder 2. Grades wirken. Wenn du den Zauber wirkst, verschwindet er dadurch nicht von der Liste deiner vorbereiteten Zauber.

Du kannst deine Liste vorbereiteter Zauber ändern, wenn du eine lange Rast abschliesst. Wenn du eine neue Liste von Magieschmied-Zaubern vorbereiten willst, musst du eine Weile mit deinen Zauberfokussen herumtüteln, mindestens 1 Minute pro Zaubergrad für jeden Zauber deiner Liste.

DIE MAGIE DER MAGIESCHMIEDE

Als Magieschmied nutzt du Werkzeuge, wenn du deine Zauber wirkst. Wenn du dein Zauberwirken beschreibst, denke daran, wie du ein Werkzeug verwendest, um den Zaubereffekt auszulösen. Wenn du *Wunden heilen* mit Alchemistenausrüstung wirkst, könntest du schnell eine Salbe herstellen. Wenn du den Zauber mit Tüftlerwerkzeug wirkst, könntest du winzige mechanische Spinnen haben, die Wunden zunähen. Wenn du *Gift versprühen* wirkst, könntest du ekelhafte Chemikalien schleudern oder einen Zauberstab nutzen, der Gift sprüht. Der Effekt des Zaubers ist der gleiche wie bei Zauberwirkern einer anderen Klasse, doch deine Methode des Zauberns ist speziell.

Das gleiche Prinzip gilt, wenn du deine Zauber vorbereitest. Als Magieschmied studierst du kein Zauberbuch und betest auch nicht, um deine Zauber vorzubereiten. Stattdessen arbeitest du mit deinen Werkzeugen, um spezialisierte Gegenstände zu erschaffen, die deine Effekte hervorbringen. Wenn du *Wunden heilen* durch *Metal erhitzten* ersetzt, könntest du die Apparatur verändern, mit der du heilst - vielleicht passt du dein Werkzeug so an, dass es Hitze anstelle von heilender Energie kanalisiert.

Solche Details schränken dich nicht ein und geben keine Vorteile die über den Effekt des Zauberns hinausgehen. Du musst nicht rechtfertigen, wie du deine Werkzeuge nutzt, um einen Zauber zu wirken. Aber dein Zaubern kreativ zu beschreiben, ist eine unterhaltsame Methode, dich von anderen Zauberwirkern zu unterscheiden.

ATTRIBUT ZUM ZAUBERWIRKEN

Intelligenz ist das Attribut zum Wirken von Magieschmied-Zaubern; dein Verständnis der Theorie hinter der Magie erlaubt es dir, diese Zauber mit überragendem Können zu nutzen. Du verwendest deine Intelligenz immer, wenn ein Magieschmied-Zauber von einem Attribut zum Zauberwirken spricht. Ausserdem nutzt du deinen Intelligenzmodifikator, wenn du den Rettungswurf-SG für einen Magieschmied-Zauber bestimmst, den du wirkst, und wenn du einen Angriffswurf mit einem solchen Zauber ausführst.

Zauberrettungswurf-SG = 8 + dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator

Modifikator für Zauberangriffe = dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator

RITUALE WIRKEN

Du kannst einen Magieschmied-Zauber als Ritual wirken, wenn der Zauber als Ritual markiert ist und du den Zauber vorbereitet hast.

MAGIESCHMIED-ZAUBERLISTE

Es folgt eine Liste von Zaubern, in die du schauen kannst, wenn du einen Magieschmied-Zauber lernst. Die Liste ist nach Zaubergrad organisiert, nicht nach Charakterstufe. Wenn der Zauber als Ritual gewirkt werden kann, erscheint das Wort Ritual nach dem Namen des Zaubers.

Diese Zauber stammen aus dem *Spielerhandbuch* ausser sie sind mit einem Stern* gekennzeichnet, dann findest du sie im *Zauberkapitel* weiter unten, oder wenn sie mit zwei Sternen** gekennzeichnet sind, findest du sie in *Xanathar's Ratgeber für Alles*.

GRAD 0 (ZAUBERTRICKS)

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

GRAD 1

Alarm (Ritual)
Elemente absorbieren
Falsches Leben
Fangschlinge
Federfall
Feenfeuer
Heiligtum
Identifizieren (Ritual)
Katapult**
Lange Schritte
Magie entdecken (Ritual)
Nahrung und Wasser reinigen
Rascher Rückzug
Schmieren
Selbstverkleidung
Springen
Tasha's ätzendes Gebräu*
Wunden heilen

GRAD 2

Arkane Schloss
Attribut verbessern
Beistand
Dauerhafte Flamme
Dunkelsicht
Feuerwerk**

Gestalt verändern
Himmelschreiben** (Ritual)
Magische Waffe
Magischer Mund (Ritual)
Metall erhitzen
Schutz vor Gift
Schwache Genesung
Schweben
Seiltrick
Spinnenklettern
Spinnennetz
Unsichtbarkeit
Unsichtbares sehen
Vergrössern / Verkleinern
Verschwimmen

GRAD 3

Auf Wasser gehen (Ritual)
Bollwerk des Intellekts*
Elementare Waffe
Flammenpfeile**
Fliegen
Flinnern
Glyphe des Schutzes
Hast
Magie bannen
Nahrung und Wasser erschaffen
Nickerchen**
Schutz vor Energie
Wasser atmen
Wiederbeleben
Winziger Diener**

GRAD 4

Arkane Auge
Bewegungsfreiheit
Elementarverderben**
Konstrukt herbeirufen*
Leomund's geheime Truhe
Mordenkainen's privates Heiligtum
Mordenkainen's treuer Hund
Otiluke's unverwundliche Sphäre
Stein formen
Steinhaut
Verarbeitung

GRAD 5

Bigby's Hand
Erschaffung
Fertigkeitsermächtigung**
Gegenstände beleben
Steinwand
Steinwandeln**
Vollständige Genesung

MIT MAGIE ERFÜLLEN

Stufe 2 Magieschmied Merkmal

Du erhältst die Fähigkeit, alltägliche Gegenstände mit bestimmten Ausprägungen magischer Macht zu erfüllen und sie somit zu magischen Gegenständen zu machen.

BEKANNTE ERMÄCHTIGUNGEN

Wenn du dieses Merkmal erlernst, wähle vier Magiemeister-Ermächtigungen aus, die du kennst. Du findest sie im Abschnitt „Magieschmied-Ermächtigungen“ am Ende der Beschreibung der Klasse. Du lernst zusätzliche Ermächtigungen deiner Wahl, wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst, entsprechend der Spalte Bekannte Ermächtigungen in der Magieschmied-Tabelle.

Wenn du eine Stufe in dieser Klasse aufsteigst, kannst du eine der Magieschmied-Ermächtigungen, die du gelernt hast, durch eine andere ersetzen.

EINEN GEGENSTAND ERFÜLLEN

Wenn du eine lange Rast abschliesst, kannst du ein nicht-magisches Objekt berühren und es mit einer deiner Magieschmied-Ermächtigungen erfüllen, wodurch es zu einem magischen Gegenstand wird. Eine Ermächtigung funktioniert nur auf bestimmten Arten von Objekten, was in der jeweiligen Beschreibung angegeben ist. Wenn der Gegenstand Einstimmung erfordert, kannst du dich darauf einstimmen, wenn du den Gegenstand erfüllst. Wenn du dich später auf den Gegenstand einstimmen willst, erfordert das den normalen Prozess zur Einstimmung (siehe „Einstimmung“ in Kapitel 7 des *Spielleiterhandbuchs*).

Deine Ermächtigung bleibt dauerhaft in dem Gegenstand, doch wenn du stirbst, verschwindet die Ermächtigung nachdem Tage gleich deinem Intelligenzmodifikator verstrichen sind (nach mindestens einem Tag). Die Ermächtigung verschwindet auch, wenn du dein Wissen der Ermächtigung für eine andere aufgibst.

Du kannst mehr als ein nicht-magisches Objekt am Ende einer langen Rast erfüllen; die maximale Anzahl von Objekten erscheint in der Spalte Erfüllte Gegenstände in der Magieschmied-Tabelle. Du musst jeden der Gegenstände berühren, und jede deiner Ermächtigungen kann zeitgleich nur auf einem Gegenstand liegen. Ausserdem kann kein Objekt mehr als eine Ermächtigung auf einmal aufnehmen. Wenn du versuchst, das Maximum zu übertreten, endet die älteste Ermächtigung sofort, und die neue Ermächtigung tritt in Kraft.

Wenn eine Ermächtigung auf einem Gegenstand endet, der andere Dinge beinhaltet, wie zum Beispiel ein *Nimmervoller Beutel*, wird erscheint der Inhalt ungefährlich an und um den Platz des *Nimmervollen Beutels*.

MAGIESCHMIED-SPEZIALIST

Stufe 3 Magieschmied Merkmal

Du wählst die Art von Spezialist, die du bist: Alchemist, Artilleriemeister, Rüstmeister oder Schlachtschmied, die jeweils am Ende der Beschreibung der Klasse geschildert werden. Deine Wahl gewährt dir Merkmale auf der 5., 9. und 15. Stufe.

DAS RICHTIGE WERKZEUG FÜR DEN JOB

Stufe 3 Magieschmied Merkmal

Du lernst wie du genau das Werkzeug herstellen kannst, das du brauchst: mit Diebeswerkzeug oder einem anderen Handwerkszeug in Händen kannst du magisch einen Satz Handwerkszeug in einem freien Bereich im Umkreis von 1.5m (5ft) erschaffen. Diese Erschaffung dauert 1 Stunde ununterbrochener Arbeit, die mit einer kurzen oder langen Rast einhergehen kann. Auch wenn die Werkzeuge durch Magie entstanden sind, sind sie nicht magisch, und sie verschwinden wenn du dieses Merkmal erneut verwendest.

ATTRIBUTSWERTERHÖHUNG

Stufe 4 Magieschmied Merkmal

Wenn du die 4., 8., 12., 16. und 19. Stufe erreichst, kannst du ein Attribut deiner Wahl um 2 oder zwei Attribute deiner Wahl um 1 anheben. Wie üblich kannst du kein Attribut mit diesem Merkmal über einen Wert von 20 anheben.

WERKZEUGMEISTER

Stufe 6 Magieschmied Merkmal

Dein Übungsbonus wird nun für jeden Attributswurf verdoppelt, welcher eine Übung mit einem Werkzeug beinhaltet.

GENIEBLITZ

Stufe 7 Magieschmied Merkmal

Du hast die Fähigkeit erlangt, unter Druck schnell Lösungen zu finden. Wenn du oder eine andere Kreatur im Umkreis von 9m (30ft) die du sehen kannst, einen Attributswurf oder Rettungswurf ablegt, kannst du eine Reaktion aufwenden um deinen Intelligenzmodifikator auf den Wurf zu addieren.

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

MAGISCHER GEGENSTANDSADEPT

Stufe 10 Magieschmied Merkmal

Du erlangst tiefgreifendes Verständnis darüber, wie du magische Gegenstände nutzen und herstellen kannst.

- Du kannst dich auf vier magische Gegenstände auf einmal einstimmen
- Wenn du einen magischen Gegenstand mit einer Seltenheit von *gewöhnlich* oder *ungewöhnlich* herstellen willst, dauert es nur ein Viertel der Zeit und kostet die Hälfte des normalen Goldes.

ZAUBERSPEICHERGEGENSTAND

Stufe 11 Magieschmied Merkmal

Du kannst nun einen Zauber in einem Objekt speichern. Wenn du eine lange Rast abschliesst, kannst du eine einfache Waffe, eine Kriegswaffe oder einen Gegenstand, den du als Zauberfokus verwenden kannst, berühren und einen Zauber darin speichern. Wähle einen Zauber des 1. oder 2. Grades von der Magieschmied-Zauberliste, welcher 1 Aktion Zeitaufwand hat (du musst ihn nicht vorbereitet haben).



Solange eine Kreatur das Objekt hält, kann sie mittels einer Aktion den Effekt des Zaubers aus dem Gegenstand wirken. Der Modifikator für das Attribut zum Zaubern wirken ist dabei der deine. Wenn der Zauber Konzentration erfordert, muss sich die Kreatur auf den Zauber konzentrieren. Der Zauber verbleibt im Objekt, bis er eine Anzahl von Malen gewirkt wurde, die deinem doppelten Intelligenzmodifikator entspricht (minimum zweimal) oder bis du das Merkmal ein weiteres Mal verwendest um einen Zauber in einem Objekt zu speichern.

MAGISCHES GEGENSTANDSGENIE

Stufe 14 Magieschmied Merkmal

Dein Geschick im Umgang mit magischen Gegenständen vertieft sich.

- Du kannst dich auf fünf magische Gegenstände gleichzeitig einstimmen.
- Du ignorierst alle Einschränkungen bezüglich Klasse, Volk, Zauber und Stufenanforderungen, wenn es um die Einstimmung oder Verwendung eines magischen Gegenstandes geht.

MAGISCHER GEGENSTANDSMEISTER

Stufe 18 Magieschmied Merkmal

Du kannst dich auf bis zu sechs magische Gegenstände gleichzeitig einstimmen

SEELE DES MAGIESCHMIEDS

Stufe 20 Magieschmied Merkmal

Du entwickelst eine mystische Verbindung zu deinen magischen Gegenständen, die du zum Schutz nutzen kannst.

- Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe pro magischen Gegenstand, auf den du aktuell eingestimmt bist.
- Wenn du auf 0 Trefferpunkte reduziert aber nicht sofort getötet wirst, kannst du deine Reaktion nutzen, um eine deiner Magieschmied-Ermächtigungen zu beenden, was dich auf 1 Trefferpunkt bringt anstelle von 0.

MAGIESCHMIED-SPEZIALISTEN

Magieschmiede verfolgen eine Vielzahl von Disziplinen. Hier sind Spezialisten-Optionen, die du auf der 3. Stufe auswählen kannst.

ALCHEMIST

Ein Alchemist ist ein Experte darin, Reagenzien zu kombinieren, um mystische Effekte zu erzeugen. Alchemisten nutzen ihre Schöpfungen, um Leben zu schenken und es auszusaugen. Alchemie ist die älteste Magieschmied-Tradition, und ihre Vielseitigkeit wird schon seit langem in Zeiten des Friedens und Krieges geschätzt.

GEÜBT IN WERKZEUGEN

Stufe 3 Alchemist Merkmal

Du erhältst Übung mit Alchemistenausrüstung. Wenn du bereits darin geübt bist, erhältst du Übung in einer anderen Art von Handwerkszeug deiner Wahl.

ALCHEMISTENZAUBER

Stufe 3 Alchemist Merkmal

Du erlernst zusätzliche Zauber wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst. Die unten aufgeführten Zauber gelten für dich als Magieschmied-Zauber und gelten immer als vorbereitet. Ebenfalls zählen sie nicht in Bezug auf die maximale Anzahl vorbereiteter Magieschmied-Zauber.

Magieschmied-Stufe	Zauber
3	Heilendes Wort, Strahl der Übelkeit
5	Flammenkugel, Melfs Säurepfeil
9	Gasförmige Gestalt, Massen-Heilendes Wort
13	Dürre, Todesschutz
17	Todeswolke, Tote erwecken



EXPERIMENTELLE ELIXIERE

Stufe 3 Alchemist Merkmal

Jedes Mal wenn du eine lange Rast vollendest, kannst du auf magische Weise ein *experimentelles Elixier* in einer leeren Flasche, welche du berührst, erschaffen. Würfle auf die unten stehende Tabelle um den Effekt zu bestimmen, der ausgelöst wird, wenn jemand das Elixier trinkt. Mittels einer Aktion kann eine Kreatur das Elixier trinken oder auf eine kampfunfähige Kreatur anwenden.

Wenn du ein *experimentelles Elixier* erschaffen willst, musst du Alchemistenausrüstung bei dir haben, und jedes Elixier, das du mit diesem Merkmal erschaffst, hält an bis es getrunken wird oder bis zur Ende deiner nächsten langen Rast.

Wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst, kannst du mehr Elixiere am Ende einer langen Rast erschaffen; zwei auf Stufe 6 und drei auf Stufe 15. Würfle den Effekt eines jeden Elixiers einzeln aus. Jedes Elixier erfordert eine eigene Flasche.

Du kannst zusätzliche *experimentelle Elixiere* erschaffen, indem du einen Zaubergrad des 1. Grades oder höher für jeden aus gibst. Wenn du dies tust, nutzt du deine Aktion, um das Elixier in einer leeren Flasche zu erschaffen, die du berührst, und du wählst den Effekt aus der Tabelle aus.

W6	Effekt
1	Heilung: Der Trinker erhält 2W4 + dein Intelligenz-modifikator Trefferpunkte zurück
2	Flinkheit: Die Schrittgeschwindigkeit des Trinkers steigt für 1 Stunde um 3m (10ft).
3	Widerstandsfähigkeit: Der Trinker erhält einen Bonus von +1 auf RK für 10 Minuten.
4	Verwegenheit: Der Trinker kann einen W4 würfeln und das Ergebnis auf jeden Angriffs- und Rettungswurf addieren, den er in der nächsten Minute ablegt.
5	Flug: Der Trinker erhält für 10 Minuten eine Flug-bewegungsrate von 3m (10ft).
6	Transformation: Der Körper des Trinkers wird verwandelt wie beim Zauber <i>Gestalt verändern</i> . Der Trinker bestimmt die Verwandlung die der Zauber auslöst und der Effekt hält für 10 Minuten an.

ALCHEMISTISCHES GENIE

Stufe 5 Alchemist Merkmal

Du entwickelst ein meisterliches Verständnis magischer Chemikalien, was die Heilung und den Schaden erhöht, die du mit ihnen auslöst. Wenn du einen Zauber mit deiner Alchemistenausrüstung als Zauberfokus wirkst, erhältst du einen Bonus auf einen Wurf des Zaubers. Der Wurf muss Trefferpunkte wiederherstellen oder ein Schadenswurf sein der Säure-, Feuer-, Giftschaten oder nekrotischen Schaden verursacht. Der Bonus entspricht deinem Intelligenzmodifi-kator (minimum +1).

REAGENZIEN DER GENESUNG

Stufe 9 Alchemist Merkmal

Du kannst heilende Reagenzien in einige deiner Werke integrieren:

- Wenn eine Kreatur ein *experimentelles Elixier* trinkt, das du erschaffen hast, erhält sie temporäre Trefferpunkte die 2W6 + deinem Intelligenzmodifikator (minimum 1 temporärer Trefferpunkt) entspricht.

- Du kannst *Schwache Genesung* wirken, ohne einen Zauberplatz aufzuwenden und ohne den Zauber vorbereitet zu haben, vorausgesetzt, dass du Alchemistenausrüstung als Zauberfokus nutzt. Du kannst dies so viele Male einsetzen wie es deinem Intelligenzmodifikator (minimum einmal) entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

CHEMISCHE MEISTERSCHAFT

Stufe 15 Alchemist Merkmal

Du wurdest so vielen Chemikalien ausgesetzt, dass sie kaum mehr ein Risiko für dich darstellen. Du kannst sie verwenden um schnell bestimmte Leiden zu beenden:

- Du erhältst Resistenz gegen Säure- und Giftschaden und bist immun gegen den Zustand vergiftet.
- Du kannst *Vollständige Genesung* und *Heilung* wirken ohne einen Zauberplatz aufzuwenden und ohne den Zauber vorbereitet zu haben, vorausgesetzt, dass du Alchemistenausrüstung als Zauberfokus nutzt. Hast du einen dieser Zauber auf diese Weise gewirkt, kannst du ihn erst wieder auf diese Weise Wirken nach einer langen Rast.

ARTILLERIEMEISTER

Ein Artilleriemeister spezialisiert sich auf Magie, die Energie, Projektile und Explosionen auf einem Schlachtfeld schleudert. Diese destruktive Macht wurde von allen Armeen in Kriegen auf vielen verschiedenen Welten geschätzt. Wenn der Krieg vorüber ist, versuchen manche Mitglieder diese Spezialisierung, eine friedlichere Welt aufzubauen, indem sie ihre Kräfte verwenden, um das Wiederaufleben des Unfriedens zu bekämpfen. Die Welten-Reisende Gnom Magieschmiedin Vi, war besonders lautstark in ihrem Wunsch die Dinge richtigzustellen: „Es wurde aber auch Zeit, dass wir angefangen haben Dinge zu reparieren anstatt sie in 1000 Stücke zu sprengen.“

GEÜBT IN WERKZEUGEN

Stufe 3 Artilleriemeister Merkmal

Du erhältst Übung mit Holzschnitzerwerkzeug. Wenn du bereits darin geübt bist, erhältst du Übung in einer anderen Art von Handwerkszeug deiner Wahl.

ARTILLERIEMEISTERZAUBER

Stufe 3 Artilleriemeister Merkmal

Du erlernst zusätzliche Zauber wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst. Die unten aufgeführten Zauber gelten für dich als Magieschmied-Zauber und gelten immer als vorbereitet. Ebenfalls zählen sie nicht in Bezug auf die maximale Anzahl vorbereiteter Magieschmied-Zauber.

Magieschmied-Stufe	Zauber
3	Donnerwoge, Schild
5	Sengender Strahl, Zerbersten
9	Feuerball, Windwall
13	Eissturm, Feuerwand
17	Energiewand, Kältekegel

UNHEIMLICHE KANONE

Stufe 3 Artilleriemeister Merkmal

Du lernst magische Kanonen zu erschaffen. Mit Holzschnitzwerkzeug oder Schmiedewerkzeug kannst du eine Aktion verwenden, um im Umkreis von 1.5m (5ft) auf magische Weise eine *kleine* oder *winzige* unheimliche Kanone in einem freien Bereich auf einer horizontalen Oberfläche zu erschaffen. Eine kleine unheimliche Kanone besetzt ihren Bereich, eine winzige kann in einer Hand gehalten werden.

Sobald du eine Kanone erschaffen hast, kannst du dies erst wieder tun, nachdem du eine lange Rast vollendet hast oder einen Zauberplatz vom Grad 1 oder höher aufgibst. Du kannst nur eine Kanone auf einmal besitzen und kannst keine weitere erschaffen, solange deine Kanone präsent ist.

Die Kanone ist ein magischer Gegenstand. Unabhängig von der Grösse hat sie einen RK von 18 und Trefferpunkte in Höhe deiner fünffachen Magieschmied-Stufe. Sie ist immun gegen Giftschaden, psychischen Schaden und gegen alle Zustände. Wenn sie gezwungen wird einen Attributs- oder Rettungswurf abzulegen, behandle all ihre Attribute als 10 (+0). Wenn der Zaubertrick *Ausbessern* auf die Kanone gewirkt wird, erhält sie 2W6 Trefferpunkte zurück. Sie verschwindet wenn sie auf 0 Trefferpunkte reduziert wird oder nach einer Stunde. Du kannst sie als Aktion früher fortschicken.

Wenn du die Kanone erschaffst, bestimmst du, wie sie aussieht und ob sie Beine hat. Du entscheidest auch, welchen Typ sie hat, ausgewählt aus den Optionen der unten stehenden Tabelle. In jedem deiner Züge kannst du mittels einer Bonusaktion die Kanone aktivieren, wenn sie sich im Umkreis von 18m (60ft) zu dir befindet. Als Teil der gleichen Bonusaktion kannst du die Kanone anweisen, sich bis zu 4.5m (15ft) in einem freien Bereich zu bewegen oder zu klettern, sofern sie Beine hat.

Kanone	Aktivierung
Flammenwerfer	Die Kanone gibt Feuer in einem angrenzenden Kegel mit 4.5m (15ft) in eine Richtung deiner Wahl ab. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauber ablegen und erleidet 2W8 Feuerschaden bei einem Misserfolg oder halb so viel bei einem Erfolg. Das Feuer entzündet alle brennbaren Objekte im Bereich, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden.
Energieballiste	Mache einen Fernkampf-Zauberangriff, der von der Kanone ausgeht, auf ein Objekt oder eine Kreatur welche sich im Umkreis von 36m (120ft) befindet. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 2W8 Energieschaden, und wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird sie bis zu 1.5m (5ft) von der Kanone weggestossen.
Beschützer	Die Kanone gibt eine Entladung positiver Energie ab, die ihr selbst und allen Kreaturen deiner Wahl im Umkreis von 3m (10ft) der Kanone temporäre Trefferpunkte in Höhe von 1W8 + dein Intelligenzmodifikator (mindestens +1) verleiht.

ARKANE SCHUSSWAFFE

Stufe 5 Artilleriemeister Merkmal

Du weisst wie man einen Zauberstab, einen Stecken oder ein Zepter in eine arkane Schusswaffe verwandelt, einen Kanal für deine destruktiven Zauber. Wenn du eine lange Rast abschliesst, kannst du Holzschnitzerwerkzeug verwenden, um spezielle Sigillen in einen Zauberstab, einen Stecken oder



ein Zepter zu schnitzen und diese damit in eine arkane Schusswaffe zu verwandeln, Die Sigillen verschwinden von dem Objekt, wenn du sie später auf einen anderen Gegenstand schnitzt, Die Sigillen halten ansonsten ewig an,

Du kannst deine arkane Schusswaffe als Zauberfokus für deine Magieschmied-Zauber verwenden. Wenn du einen Magieschmied-Zauber durch die Schusswaffe kanalisierst, würfle einen W8, und du erhältst einen Bonus auf deinen Schadenswurf des Zaubers gleich der gewürfelten Zahl.

EXPLOSIVE KANONE

Stufe 9 Artilleriemeister Merkmal

Jede unheimliche Kanone die du erschaffst, ist nun destruktiver.

- Der Schaden der Kanone steigt um 1W8
- Mittels einer Aktion kannst du der Kanone befehlen, zu explodieren, wenn du dich im Umkreis von 18m (60ft) von ihr befindest. Das zerstört die Kanone und jede Kreatur in einem Umkreis von 6m (20ft) um die Kanone muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauber ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 3W8 Energieschaden, bei einem Erfolg halb so viel.

BEFESTIGTE STELLUNG

Stufe 15 Artilleriemeister Merkmal

Du bist ein Meister darin, gut verteidigte Stellungen mit deinen Unheimlichen Kanonen zu erschaffen.

- Du und deine Verbündeten haben halbe Deckung, solange sie sich innerhalb von 3m (10ft) um eine Kanone befinden, die du mit *Unheimliche Kanone* erschaffen hast, aufgrund eines schimmernden magischen Kraftfelds, das von der Kanone ausgeht.
- Du kannst nun zwei Kanonen auf einmal besitzen. Du kannst zwei mit der gleichen Aktion erschaffen (aber nicht mit dem gleichen Zauberplatz), und du kannst sie beide mit der gleichen Bonusaktion aktivieren. Du bestimmst, ob die Kanonen identisch oder unterschiedlich sind. Du kannst keine Dritte Kanone erschaffen, während du zwei hast.

RÜSTMEISTER

Ein Magieschmied der sich als Rüstmeister spezialisiert, verändert eine Rüstung auf die Weise, dass sie beinahe wie eine zweite Haut fungiert. Die Rüstung ist erweitert worden, um die Magie des Magieschmieds zu kanalisieren und zu verstärken. Somit kann er effektive Angriffe entfesseln und gleichzeitig eine beeindruckende Verteidigung aufbauen. Der Magieschmied verbindet sich mit seiner Rüstung, ja er wird gar Eins mit ihr und experimentiert dennoch ständig weiter an ihr herum, um seine magischen Fähigkeiten zu verfeinern.

ZUSÄTZLICHE ÜBUNGEN

Stufe 3 Rüstmeister Merkmal

Du erhältst Übung im Umgang mit *schwerer Rüstung*. Du bist ebenfalls geübt im Umgang mit *Schmiedewerkzeug*. Wenn du bereits darin geübt bist, erhältst du Übung in einer anderen Art von Handwerkszeug deiner Wahl.

RÜSTMEISTERZAUBER

Stufe 3 Rüstmeister Merkmal

Du erlernst zusätzliche Zauber wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst. Die unten aufgeführten Zauber gelten für dich als Magieschmied-Zauber und gelten immer als vorbereitet. Ebenfalls zählen sie nicht in Bezug auf die maximale Anzahl vorbereiteter Magieschmied-Zauber.

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

ARKANE RÜSTUNG

Stufe 3 Rüstmeister Merkmal

Deine metallurgischen Bestrebungen haben dich soweit gebracht, dass du eine Rüstung verändern kannst so dass sie deine Magie kanalisieren kann. Mittels einer Aktion kannst du eine Rüstung, welche du trägst, in eine Arkane Rüstung verwandeln, vorausgesetzt du hast Schmiedewerkzeug in Händen.

Du erhältst folgende Vorteile während du diese Rüstung trägst.

- Wenn die Rüstung normalerweise eine Mindest-Stärke verlangt, verschwindet diese für dich, wenn sie zu einer Arkane Rüstung wird.
- Du kannst die Arkane Rüstung als Zauberfokus für deine Magieschmied-Zauber verwenden.
- Die Arkane Rüstung verbindet sich mit deinem Körper und kann nicht gegen deinen Willen entfernt werden. Die Rüstung erweitert sich und bedeckt deinen ganzen Körper vollständig. Du kannst mittels einer Bonusaktion deinen Helm entweder einfahren oder ausfahren lassen. Die Rüstung übernimmt auch die Funktionen allfälliger fehlender Gliedmassen und ersetzt diese durch eine Prothese.
- Du kannst deine Rüstung mittels einer Aktion anlegen und ablegen.

Die Rüstung bleibt eine Arkane Rüstung bis du eine andere Rüstung anlegst oder bis du stirbst.

RÜSTUNGSTYP

Stufe 3 Rüstmeister Merkmal

Du kannst deine Arkane Rüstung individuell anpassen. Wenn du dies tust, wähle einer der folgenden Rüstungstypen: Beschützer oder Infiltrator. Den Typ den du wählst gibt dir spezielle Vorteile während du die entsprechende Rüstung trägst.

Jeder Typ Rüstung beinhaltet eine spezielle Waffe. Wenn du mit dieser angreift, kannst du deinen Intelligenzmodifikator zum Angriffswurf und zum Schadenswurf hinzuaddieren anstelle von Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikator.

Du kannst den Rüstungstyp nach jeder kurzen oder langen Rast ändern, vorausgesetzt du hast Schmiedewerkzeug in Händen.

Beschützer: Du entwirfst deine Rüstung so, dass sie an der Frontlinie bestehen kann. Sie hat folgende Eigenschaften:

Donnerhandschuhe: Jeder Handschuh deiner Rüstung zählt als einfache Nahkampfwaffe während du nichts anderes in Händen hältst, und sie verursachen 1W8 Schallschaden bei einem Treffer. Eine Kreatur welche von den Handschuhen getroffen wird, ist bei Angriffswürfen auf andere Kreaturen ausser dir im Nachteil bis zum Beginn deines nächsten Zugs. Die Rüstung versendet einen ablenkenden Energiepuls, wenn die Kreatur jemand anderes als dich angreift.

Verteidigendes Feld: Mittels einer Bonusaktion kannst du temporäre Trefferpunkte in Höhe deiner Stufe in dieser Klasse erhalten. Diese ersetzen jegliche vorher gewonnenen temporären Trefferpunkte. Du verlierst diese temporären Trefferpunkte wieder, wenn du die Rüstung ablegst. Du kannst diese Bonusaktion so viele Male einsetzen wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Infiltrator: Du entwirfst deine Rüstung für subtile Vorhaben. Sie hat folgende Eigenschaften:

Blitzwerfer: Ein edelsteinartiger Schwingungsknoten erscheint auf einem deiner Panzerhandschuhe oder deiner Brust (deine Wahl). Er zählt als einfache Fernkampfwaffe mit einer normalen Reichweite von 27m (90ft) und einer Fernreichweite von 90m (300ft) und er verursacht 1W6 Blitzschaden bei einem Treffer. Einmal in jedem deiner Züge wenn du eine Kreatur damit triffst, kannst du 1W6 zusätzlichen Blitzschaden verursachen.

Angetriebene Schritte: Deine Schrittgeschwindigkeit erhöht sich um 1.5m (5ft).

Dämpfungsfeld: Du bist bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) im Vorteil. Wenn die Rüstung einen Nachteil auf diese Art von Würfen auferlegt, hebt der Nachteil den Vorteil auf.



ZUSÄTZLICHER ANGRIFF

Stufe 5 Rüstmeister Eigenschaft

Du kannst nun zweimal anstatt einmal angreifen, wenn du eine Angriffsaktion in deinem Zug ausführst.

RÜSTUNG MODIFIZIEREN

Stufe 9 Rüstmeister Merkmal

Du lernst wie du deine Ermächtigungen nutzt um deine Arkane Rüstung auf spezielle Weise zu modifizieren. Die Rüstung wird für das Erfüllen mit Ermächtigungen als verschiedene Einzelteile angesehen: Rüstung (Brustplatte), Stiefel, Helm und die spezielle Waffe. Jedes dieser Teilstücke kann eine deiner Ermächtigungen aufnehmen und die Ermächtigungen übertragen sich auf die entsprechenden Teile wenn du deinen *Rüstungstyp* änderst. Zusätzlich erhöht sich die maximale Anzahl an gleichzeitig ermächtigten Gegenständen um 2, aber diese 2 zusätzlichen Gegenstände müssen ein Teil deiner Arkanen Rüstung sein.

PERFEKTIONIERTER RÜSTUNG

Stufe 15 Rüstmeister Merkmal

Deine Arkane Rüstung erhält zusätzliche Vorteile je nach Model wie beschrieben.

Beschützer: Wenn eine *riesige* oder kleinere Kreatur welche du sehen kannst, ihren Zug im Umkreis von 9m (30ft) beendet, kannst du deine Reaktion nutzen um auf magische Weise die Kreatur zu einem Stärkerettungswurf gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauber abzulegen. Bei einem Misserfolg ziehst du die Kreatur bis zu 9m (30ft) in deine Richtung auf ein unbesetztes Feld. Wenn du die Kreatur auf ein Feld im Umkreis von 1.5m (5ft) ziehst, kannst du einen Nahkampf-Waffenangriff ausführen als Teil dieser Reaktion.

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

Infiltrator: Jede Kreatur welche Blitzschaden von deinem Blitzwerfer erleidet, glimmt in magischem Licht bis zum Start deines nächsten Zugs. Die glimmende Kreatur strahlt dämmriges Licht in einem Radius von 1.5m (5ft) aus und sie ist bei Angriffswürfen gegen dich im Nachteil, weil das glimmende Licht sie mit Blitzen schockt sobald sie dich angreifen will. Zusätzlich ist der nächste Angriffswurf gegen die Kreatur im Vorteil und sollte dieser treffen, erleidet das Ziel zusätzlich 1W6 Blitzschaden.

SCHLACHTENSCHMIED

Armeen brauchen Schutz, und jemand muss die Ordnung wiederherstellen, wenn die Verteidigungsmassnahmen scheitern. Ein Schlachtenschmied ist eine Kombination aus Beschützer und Sanitäter, ein Meister darin, andere zu beschützen, Wehrmaterial zu reparieren und Soldaten wiederaufzubauen. Schlachtenschmiede werden normalerweise von einem Stahlverteidiger begleitet, einem Gefährten, den sie selbst erschaffen haben, der sie beschützt und ihre Arbeit unterstützt. Viele Soldaten können Geschichten darüber erzählen wie sie fast gestorben wären, dann aber von einem Schlachtenschmied und einem Stahlverteidiger gerettet wurden.

Schlachtenschmiede spielten in der Welt von Eberron eine entscheidende Rolle in Haus Canniths Arbeit an Schlachtkonstrukten und den ursprünglichen Kriegsgeschmiedeten, und nach dem Letzten Krieg führten diese Magieschmiede

die Arbeit an, jene zu unterstützen, die in den schrecklichen Schlachten des Krieges verwundet wurden.

GEÜBT IN WERKZEUGEN

Stufe 3 Schlachtenschmied Merkmal

Du erhältst Übung mit Schmiedewerkzeug. Wenn du bereits darin geübt bist, erhältst du Übung in einer anderen Art von Handwerkszeug deiner Wahl.

ZAUBER DES SCHLACHTENSCHMIEDS

Stufe 3 Schlachtenschmied Merkmal

Du erlernst zusätzliche Zauber wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst. Die unten aufgeführten Zauber gelten für dich als Magieschmied-Zauber und gelten immer als vorbereitet. Ebenfalls zählen sie nicht in Bezug auf die maximale Anzahl vorbereiteter Magieschmied-Zauber.

Magieschmied-Stufe	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



KAMPFBEREIT

Stufe 3 Schlachtschmied Merkmal

Deine Kampfausbildung und deine Experimente mit Magie haben sich auf zwei Arten ausgezahlt:

- Du bist geübt mit Kriegswaffen
- Wenn du mit einer magischen Waffe angreifst, kannst du deinen Intelligenzmodifikator anstelle deines Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikators für Angriffs- und Schadenswürfe verwenden.

STAHLVERTEIDIGER

Stufe 3 Schlachtschmied Merkmal

Deine Tüfteleien haben dir einen treuen Gefährten beschert, einen Stahlverteidiger. Er ist dir und deinen Gefährten freundlich gesinnt und er befolgt deine Befehle. Die Spielwerte findest du im Stahlverteidiger-Werteblock, und an einigen Stellen verwendet er deinen Übungsbonus (ÜB). Du bestimmst sein Aussehen und ob er zwei oder vier Beine besitzt; deine Wahl hat keinen Einfluss auf seine Werte.

Im Kampf teilt der Stahlverteidiger deinen Initiativewert aber er beginnt seinen Zug direkt nach deinem. Er kann sich selbst bewegen und er hat seine eigene Reaktion. Seine einzige Aktion die er benutzt ist die *Ausweichen* Aktion, es sei denn du benutzt deine Bonusaktion in deinem Zug, um ihm eine andere Aktion zu befehlen. Diese Aktion kann eine derjenigen aus dem Werteblock sein oder eine andere. Wenn du kampfunfähig bist, kann der Stahlverteidiger eine beliebige Aktion seiner Wahl benutzen, nicht nur die *Ausweichen* Aktion.

Wenn der *Ausbessern* Zauber auf den Stahlverteidiger gewirkt wird, erhält er 2W6 Trefferpunkte zurück. Wenn er in der letzten Stunde gestorben ist, kannst du dein Schmiedewerkzeug mittels einer Aktion nutzen um ihn wiederzubeleben, vorausgesetzt du befindest dich im Umkreis von 1.5m (5ft) von ihm und benutzt einen deiner Zauberplätze vom 1. Grad oder höher dafür. Der Stahlverteidiger kehrt nach 1 Minute zurück mit all seinen Trefferpunkten.

Am Ende einer langen Rast, kannst du einen neuen Stahlverteidiger erschaffen wenn du Schmiedewerkzeug bei dir führst. Wenn bereits ein Stahlverteidiger zugegen ist, der von dieser Fähigkeit erschaffen wurde, verschwindet der erste unmittelbar. Er verschwindet ebenfalls, solltest du sterben.

ZUSÄTZLICHER ANGRIFF

Stufe 5 Schlachtschmied Eigenschaft

Du kannst nun zweimal anstatt einmal angreifen, wenn du eine Angriffsaktion in deinem Zug ausführst.

ARKANER BLITZ

Stufe 9 Schlachtschmied Merkmal

Du hast neue Methoden erlernt, um arkane Energie zu kanalisieren und zu heilen oder zu verletzen. Wenn du entweder ein Ziel mit einem magischen Waffenangriff triffst oder dein Stahlverteidiger sein Ziel trifft, kannst du magische Energie durch den Schlag kanalisieren, um einen der folgenden Effekte zu erzeugen:

STAHLVERTEIDIGER

Mittelgroßes Konstrukt

Rüstungsklasse: 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte: 2 + dein Intelligenzmodifikator + 5x deine Stufe als Magieschmied (der Stahlverteidiger hat eine Anzahl an Trefferwürfeln [W8] die deiner Stufe als Magieschmied entspricht)

Bewegungsrate: 12m (40ft)

STÄ	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 + 2x ÜB

Schadensimmunitäten: Gift

Zustandsimmunitäten: bezaubert, Erschöpfung, vergiftet

Sinne: Dunkelsicht 18m (60ft), passive Wahrnehmung 10 + 2x ÜB

Sprachen: versteht alle Sprachen die du sprichst

Herausforderung: --

Übungsbonus (ÜB): entspricht deinem Bonus

Wachsam: Der Stahlverteidiger kann nicht überrascht werden.

AKTIONEN

Energiegeladenes Zerreißen: Nahkampf-Waffenangriff: + dein Zauberangriffs-Bonus zum Treffen, Reichweite 1.5m (5ft), ein Ziel welches du sehen kannst. Treffer: 1W8 + ÜB Energieschaden

Reparieren (3 / Tag): Die magischen Mechanismen im Stahlverteidiger stellen 2W8 + ÜB Trefferpunkte bei sich selbst oder einem Konstrukt oder Objekt im Umkreis von 1.5m (5ft) wieder her.

REAKTION

Angriff ablenken: Der Stahlverteidiger erzeugt einen Nachteil auf den Angriffswurf einer Kreatur im Umkreis von 1.5m (5ft) die er sehen kann, vorausgesetzt der Angriffswurf ist gegen eine Kreatur gerichtet, die nicht er selbst ist.

- Das Ziel erleidet zusätzliche 2W6 Energieschaden.
- Wähle eine Kreatur oder ein Objekt im Umkreis von 9m (30ft) um das Ziel welches du sehen kannst. Heilende Energie fließt in den gewählten Empfänger; was 2W6 Trefferpunkte wiederherstellt.

Du kannst diese Energie so viele Male einsetzen wie es deinem Intelligenzmodifikator (minimum einmal) entspricht, jedoch kannst du sie nicht mehr als einmal pro Zug einsetzen. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück

VERBESSERTER VERTEIDIGER

Stufe 15 Schlachtschmied Eigenschaft

Dein Arkaner Blitz und dein Stahlverteidiger sind mächtiger geworden:

- Der Zusatzschaden und die Heilung durch deinen Arkanen Blitz steigen auf 4W6.
- Dein Stahlverteidiger erhält einen Bonus von +2 auf seine Rüstungsklasse.
- Wenn der Stahlverteidiger sein *Angriff ablenken* verwendet, erleidet der Angreifer 1W4 + deinen Intelligenzmodifikator Energieschaden.



Master Lancer

MAGIESCHMIED- ERMÄCHTIGUNGEN

Magieschmiede haben zahlreiche magische Ermächtigungen entwickelt, aussergewöhnliche Prozesse, die schnell magische Gegenstände erschaffen. Für viele wirken Magieschmiede wie Wunderwirker, die in Stunden erreichen, für was andere Wochen brauchen.

Die Beschreibung einer jeden der folgenden Ermächtigungen beinhaltet die Art von Gegenständen, die sie empfangen können und ob der entstehende magische Gegenstand Einstimmung erfordert.

Einige Ermächtigungen erfordern eine Mindeststufe in Magieschmied. Du kannst eine solche Ermächtigung erst lernen, wenn du diese Stufe erreicht hast.

Wenn die Beschreibung einer Ermächtigung es nicht anders erwähnt, kannst du sie nicht mehr als einmal lernen.

ABWEHRSCHILD

Voraussetzung: Stufe 6 Magieschmied

Gegenstand: Einen Schild (benötigt Einstimmung)

Eine Kreatur erhält einen Bonus von +1 auf die Rüstungsklasse wenn sie diesen Schild führt.

Der Schild hat 4 Ladungen. Wenn der Träger von einem Nahkampf-Angriff getroffen wird, kann er, sofern er den Schild hält, mittels einer Reaktion direkt danach 1 Ladung verbrauchen um den Angreifer bis zu 4.5m (15ft) von sich wegzustossen. Der Schild erhält 1W4 verbrauchte Ladungen täglich bei Sonnenaufgang zurück.

ARKANBETRIEBENE RÜSTUNG

Voraussetzung: Stufe 14 Magieschmied

Gegenstand: Ein Satz Rüstung (benötigt Einstimmung)

Der Träger dieser Rüstung erhält folgende Vorteile:

- Die Schrittgeschwindigkeit erhöht sich um 1.5m (5ft).
- Das Rüstungsset beinhaltet Handschuhe, welche nur getragen werden können wenn die Hände nichts halten. Der Träger ist geübt mit den Handschuhen und jeder verursacht 1W8 Energieschaden bei einem Treffer. Sie haben ebenfalls die *Wurfaffen* Eigenschaft mit einer normalen Reichweite von 6m (20ft) und einer Fernreichweite von 18m (60ft). Wenn sie geworfen werden, lösen sie sich von der Rüstung, fliegen zum Ziel des Angriffs und kehren unverzüglich wieder zum Träger zurück und verbinden sich wieder mit der Rüstung.
- Die Rüstung kann nicht gegen den Willen des Trägers entfernt werden.
- Wenn dem Träger jegliche Gliedmassen fehlen, ersetzt die Rüstung diese durch Prothesen - Hände, Arme, Füße, Beine oder ähnliche Gliedmassen. Die Prothesen funktionieren identisch wie die Gliedmasse die sie ersetzen.

GEDANKENSCHÄRFER

Gegenstand: Einen Satz Rüstung oder Roben

Der ermächtigte Gegenstand kann einen Schock durch den Träger fahren lassen, um seinen Geist zu refokussieren. Der Gegenstand besitzt 4 Ladungen. Wenn dem Träger eine Konstitutionsrettungswurf zur Aufrechterhaltung der Konzentration eines Zaubers misslingt, kann der Träger

seine Reaktion nutzen um 1 Ladung des Gegenstandes aufzubrauchen und stattdessen einen Erfolg zu haben. Der Gegenstand erhält 1W4 verbrauchte Ladungen täglich bei Sonnenaufgang zurück.

GLEISSENDE WAFFE

Voraussetzung: Stufe 6 Magieschmied

Gegenstand: Eine einfache Waffe oder eine Kriegswaffe (benötigt Einstimmung)

Diese magische Waffe gewährt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihr durchgeführt werden. Solange der Träger sie in Händen hält, kann er mittels einer Bonusaktion die Waffe dazu bringen, helles Licht im Umkreis von 9m (30ft) und dämmriges Licht in einem erweiterten Radius von 9m (30ft) auszustrahlen. Der Träger kann das Licht mittels einer Bonusaktion löschen.

Die Waffe hat 4 Ladungen. Mittels Reaktion direkt nachdem der Träger von einem Angriff getroffen wurde, kann er 1 Ladung aufbrauchen um den Angreifer zu blenden (Zustand *blind*) bis zum Ende seines nächsten Zugs, ausgenommen der Angreifer besteht einen Konstitutionsrettungswurf gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauber. Die Waffe erhält 1W4 verbrauchte Ladungen täglich bei Sonnenaufgang zurück.

HELM DER ACHTSAMKEIT

Voraussetzung: Stufe 10 Magieschmied

Gegenstand: Einen Helm (benötigt Einstimmung)

Während eine Kreatur diesen Helm trägt, ist sie bei Initiativewürfen im Vorteil. Zusätzlich kann der Träger nicht überrascht werden, vorausgesetzt er ist nicht kampfunfähig.





HOMUNKULUSDIENER

Gegenstand: Ein Edelstein oder ein Kristall im Wert von mindestens 100GM

Du lernst komplexe Methoden, um magisch einen besonderen Homunkulus zu erschaffen, der dir dient. Der Gegenstand den du ermächtigt, dient als Herz der Kreatur, um das sich augenblicklich der Körper formt.

Du bestimmst wie der Homunkulus aussieht. Manche Magieschmiede ziehen mechanisch aussehende Vögel vor, andere geflügelte Phiolen oder winzige, belebte Kessel.

Der Homunkulus ist dir und deinen Gefährten freundlich gesinnt und er befolgt deine Befehle. Die Spielwerte findest du im Homunkulus-Diener-Werteblock, und an einigen Stellen verwendet er deinen Übungsbonus (ÜB)

Im Kampf teilt der Homunkulus deinen Initiativwert aber er beginnt seinen Zug direkt nach deinem. Er kann sich selbstständig bewegen und er kann seine Reaktion verwenden. Seine einzige Aktion die er benutzt ist die *Ausweichen* Aktion, es sei denn du benutzt deine Bonusaktion in deinem Zug, um ihm eine andere Aktion zu befehlen. Diese Aktion kann eine derjenigen aus dem Werteblock sein oder eine andere. Wenn du kampfunfähig bist, kann der Homunkulus eine beliebige Aktion seiner Wahl benutzen, nicht nur die *Ausweichen* Aktion.

Wenn der *Ausbessern* Zauber auf den Homunkulus gewirkt wird, erhält er 2W6 Trefferpunkte zurück. Wenn du oder der Homunkulus stirbt, verschwindet er und hinterlässt nur sein Herz in seinem Bereich zurück.

HOMUNKULUS-DIENER

Winziges Konstrukt

Rüstungsklasse: 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte: 1 + dein Intelligenzmodifikator + deine Stufe als Magieschmied (der Homunkulus hat eine Anzahl an Trefferwürfeln [W4] die deiner Stufe als Magieschmied entspricht)

Bewegungsrate: 6m (20ft); fliegen 9m (30ft)

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

Rettungswürfe: GES + 2 + ÜB

Fertigkeiten: Heimlichkeit + 2 + ÜB, Wahrnehmung + 0 + 2x ÜB

Schadensimmunitäten: Gift

Zustandsimmunitäten: Erschöpfung, vergiftet

Sinne: Dunkelsicht 18m (60ft), passive Wahrnehmung 10 + 2x ÜB

Sprachen: versteht alle Sprachen die du sprichst

Herausforderung: --

Übungsbonus (ÜB): entspricht deinem Bonus

Entrinnen: Wenn der Homunkulus Ziel eines Effekts wird, der einen Geschicklichkeitsrettungswurf verlangt, um den Schaden zu halbieren, erleidet er bei einem Erfolg stattdessen keinen Schaden und nur den halben bei einem Misserfolg. Er kann dieses Merkmal nicht verwenden wenn er kampfunfähig ist.

AKTIONEN

Energiegeschlag: Fernkampf-Waffenangriff: + dein Zauberangriffs-Bonus zum Treffen, Reichweite 9m (30ft), ein Ziel welches du sehen kannst. Treffer: 1W4 + ÜB Energieschaden

REAKTION

Magie kanalisieren: Der Homunkulus überträgt einen Zauber, welchen du wirkst und eine Reichweite von *Berührung* hat. Der Homunkulus muss sich im Umkreis von 36m (120ft) von dir befinden.

MAGISCHEN GEGENSTAND DUPLIZIEREN

Mit dieser Ermächtigung duplizierst du einen bestimmten magischen Gegenstand. Du kannst diese Ermächtigung mehr als einmal erlernen. Immer wenn du dies tust, wähle einen magischen Gegenstand, den du mit ihr erschaffen kannst, aus der entsprechenden Tabelle für Duplizierbare magische Gegenstände. Alternativ kannst du auch einen beliebigen Gegenstand der Rarität *gewöhnlich* auswählen der nicht in dieser Tabelle aufgeführt ist; davon sind Zaubertränke und Spruchrollen ausgeschlossen.

In den Tabellen ist unter anderem aufgeführt, welche Magieschmied-Stufe du benötigst um den entsprechenden Gegenstand zu erschaffen und ob er eine Einstimmung benötigt oder nicht. Siehe im *Spielleiterhandbuch* wenn du mehr Informationen dazu benötigst.

Duplizierbare Gegenstände (ab Stufe 2)

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

Duplizierbare Gegenstände (ab Stufe 6)

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 Mantarochen	Nein

Duplizierbare Gegenstände (ab Stufe 10)

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
Handschuhe des Geschosfangens	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

Duplizierbare Gegenstände (ab Stufe 14)

Magischer Gegenstand	Einstimmung
Amulett 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

REPETIERENDE WAFFE

Gegenstand: Eine einfache Waffe oder eine Kriegswaffe mit dem Merkmal *Munition* (benötigt Einstimmung)

Diese magische Waffe gewährt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn sie für Fernkampfangriffe verwendet wird. Sie ignoriert das Merkmal *Laden*, wenn sie dies hat.

Wenn du keine Geschosse in die Waffe lädst, produziert sie automatisch ein Exemplar eines Geschosses, welches magisch ist, für jeden Angriff. Das Geschoss das von der Waffe erschaffen wird, verschwindet in dem Augenblick, wenn es das Ziel trifft oder verfehlt.

RÜSTUNG DER MAGISCHEN STÄRKE

Gegenstand: Ein Satz Rüstung (benötigt Einstimmung)

Diese Rüstung hat 6 Ladungen. Der Träger kann die Ladungen der Rüstung auf folgende Weise einsetzen.

- Wenn der Träger eine Stärkeprobe oder einen Stärkerettungswurf ablegt, kann er 1 Ladung verbrauchen, um einen Bonus in Höhe seines Intelligenzmodifikators zum Wurf hinzu zu addieren.
- Wenn der Träger niedergeschlagen würde (Zustand liegend), kann er seine Reaktion dazu verwenden, 1 Ladung zu verbrauchen und dies zu verhindern.

Die Rüstung erhält 1W6 verbrauchte Ladungen täglich bei Sonnenaufgang zurück.

STIEFEL DES GEWUNDENEN PFADES

Voraussetzung: Stufe 6 Magieschmied

Gegenstand: Ein Paar Stiefel (benötigt Einstimmung)

Solange eine Kreatur diese Stiefel trägt, kann sie sich mittels einer Bonusaktion bis zu 4.5m (15ft) weit in einen freien Bereich teleportieren, den sie sehen kann. Die Kreatur muss sich irgendwann während des aktuellen Zugs in dem Bereich aufgehalten haben.



VERBESSERTE VERTEIDIGUNG

Gegenstand: Ein Satz Rüstung oder einen Schild

Die Kreatur welche diesen Schild hält oder diese Rüstung trägt, erhält einen Bonus von +1 auf die Rüstungsklasse.

Der Bonus der auf diesem Gegenstand ruht, erhöht sich auf +2 wenn du Stufe 10 in Magieschmied erreicht hast.

VERBESSERTE WAFFE

Gegenstand: Ein einfache Waffe oder eine Kriegswaffe

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

Der Bonus der auf diesem Gegenstand ruht, erhöht sich auf +2 wenn du Stufe 10 in Magieschmied erreicht hast.

VERBESSERTER ARKANER FOKUS

*Gegenstand: Ein Zepter, Stecken oder Zauberstab
(benötigt Einstimmung)*

Während dieser Gegenstand gehalten wird, erhält die Kreatur einen Bonus von +1 auf Zauberangriffs-Würfe. Zusätzlich ignoriert die Kreatur *halbe Deckung* wenn sie einen Zauberangriff macht.

Der Bonus der auf diesem Gegenstand ruht, erhöht sich auf +2 wenn du Stufe 10 in Magieschmied erreicht hast.

WIEDERKEHRENDE WAFFE

Gegenstand: Eine einfache Waffe oder Kriegswaffe mit dem Merkmal WurfWaffe

Diese magische Waffe gewährt einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihr ausgeführt werden und kehrt sofort in die Hand des Anwenders zurück, nachdem sie für einen Fernkampfangriff verwendet wurde.

WIDERSTANDSRÜSTUNG

Voraussetzung: Stufe 6 Magieschmied

Gegenstand: Ein Satz Rüstung (benötigt Einstimmung)

Solange eine Kreatur diese Rüstung trägt hat sie Resistenz gegen einen der folgenden Schadenstypen, den du auswählst wenn du den Gegenstand ermächtigt: Blitz, Energie, Feuer, Gift, Gleissend, Kälte, Nekrotisch, Psychisch, Säure oder Schall.

ZAUBER-ERNEUERNDER RING

Voraussetzung: Stufe 6 Magieschmied

Gegenstand: Einen Ring (benötigt Einstimmung)

Während dieser Ring getragen wird, kann die Kreatur mittels einer Aktion einen verbrauchten Zauberplatz wieder zurückerlangen. Der so wiedergewonnene Zauberplatz kann vom Grad 3 oder niedriger sein. Einmal benutzt, kann der Ring erst wieder nach dem nächsten Sonnenaufgang verwendet werden.





BARBAR

Die Klasse des Barbaren erhält neue Eigenschaften und Subklassen in diesem Abschnitt.

OPTIONALE KLASSENEIGENSCHAFTEN

Du erhältst Eigenschaften im Spielerhandbuch wenn du gewisse Stufen in deiner Klasse erreichst. Dieser Abschnitt bietet dir zusätzliche Eigenschaften welche du als Barbar erhalten kannst.

Diese Eigenschaften erhältst du nicht automatisch im Gegensatz zu jenen im Spielerhandbuch. Sprich dich mit deinem Spielleiter ab, ob du und welche der Eigenschaften du erhältst, wenn du die Stufenvoraussetzung erfüllst. Du kannst diese separat auswählen, sprich ob du eine, zwei oder keine benutzt.

URTÜMLICHES WISSEN

Stufe 3 Barbaren Eigenschaft

Wenn du Stufe 3 und 10 als Barbar erreichst, erhältst du Übung einer Fertigkeit deiner Wahl, welche auf der Liste der Fertigkeiten die Barbaren auf Stufe 1 lernen aufgeführt ist.

INSTINKTIVER SPRUNG

Stufe 7 Barbaren Eigenschaft

Als Teil deiner Bonusaktion um in den Kampfrausch zu gehen, kannst du dich bis zur Hälfte deiner Bewegungsrate bewegen.



URTÜMLICHE PFADE

Auf Stufe 3 wählt ein Barbar seinen Urtümlichen Pfad. Dies bietet ihm die Wahl einer Subklasse. Die folgenden Optionen sind verfügbar für dich wenn du den entsprechenden Pfad beschreitest. Pfad der Bestie und Pfad der wilden Magie

Pfad der Bestie

Barbaren die den Pfad der Bestie einschlagen, beziehen ihren Kampfrausch aus einem bestialischen Funken der in ihren Seelen innewohnt. Die Bestie bricht unter Schmerzen hervor und verändert den Barbaren körperlich.

In jenen Barbaren wohnt ein urtümlicher Geist, oder sie stammen von Formwandlern ab. Du kannst den Ursprung deiner urtümlichen Macht selbst wählen oder sie mittels Würfeln auf die unten stehenden Tabelle ermitteln.

URSPRUNG DER BESTIE

W4 Ursprung

- | | |
|---|---|
| 1 | Ein Elternteil ist ein Lycanthrop und du hast einen Teil ihres Fluches geerbt. |
| 2 | Du bist ein Nachfahre eines Erzdruiden und du hast die Fähigkeit einen Teil deiner Gestalt zu ändern geerbt. |
| 3 | Ein Feengeist hat dich berührt und dir somit die Möglichkeit geschenkt, verschiedene Aspekte der Bestie anzunehmen. |
| 4 | Ein uralter Tiergeist lebt in dir und erlaubt dir seinen Pfad zu beschreiten |

FORM DER BESTIE

Stufe 3 Pfad der Bestie Eigenschaft

Wenn du in deinen Kampfrausch fällst, kannst du dich verwandeln und deine bestialische Kraft in dir freisetzen. Bis der Kampfrausch endet, manifestierst du eine natürliche Waffe. Sie zählt als einfache Nahkampfwaffe für dich und du addierst deinen Stärkemodifikator zu deinem Angriffswurf und Schadenswurf hinzu, wenn du mit ihr angreifst.

Du wählst die Form der Waffe jedes Mal erneut wenn du in den Kampfrausch verfallst.

Biss: Dein Mund verwandelt sich in eine bestialische Schnauze oder in grosse Mandiblen (deine Wahl). Der Biss verursacht 1W8 Stichschaden bei einem Treffer. Jedes Mal in deinem Zug wenn du einer Kreatur Schaden zufügst mit diesem Biss, erhältst du eine Anzahl Trefferpunkte zurück die deinem Übungsbonus entspricht, vorausgesetzt du hast weniger als die Hälfte deines Trefferpunktemaximum wenn du triffst.

Krallen: Deine Hände verwandeln sich in Krallen, welche du als Waffe benutzen kannst, sofern sie nichts halten. Sie verursachen 1W6 Hiebschaden bei einem Treffer. Ein Mal in jedem deiner Züge, wenn du die Angriffsaktion nutzt um mit einer Kralle anzugreifen, kannst du eine zusätzliche Attacke mit der anderen Kralle ausführen als Teil der selben Aktion.

Schwanz: Dir wächst ein peitschenähnlicher, stacheliger Schwanz, der bei einem Treffer 1W8 Stichschaden verursacht und der die Eigenschaft *Reichweite* besitzt. Wenn eine Kreatur welche du innerhalb von 3m (10ft) sehen kannst, dich mit einem Angriff treffen würde, kannst du deine Reaktion aufwenden um deinen Schwanz zur Abwehr zu benutzen. Du würfelst einen W8 und erhältst das Ergebnis als zusätzlichen Rüstungs-Klassenbonus hinzu für diesen Angriff. Du kannst somit vielleicht den Angriff ins Leere gehen lassen.

BESTIALISCHE SEELE

Stufe 6 Pfad der Bestie Eigenschaft

Die ungezähmten Kräfte in dir wachsen. Deine natürlichen Waffen deiner *Form der Bestie* zählen als magisch im Bezug auf das Überwinden von Resistenzen und Immunitäten gegen nichtmagische Angriffe und Schaden.

Du kannst ebenfalls deine Form verändern um dich deiner Umgebung und an die Gegebenheiten anzupassen. Wähle eine der folgenden Vorteile welche anhalten bis du eine kurze oder lange Rast vollendet hast.

- Du erhältst eine Schwimmgeschwindigkeit welche deiner Bewegungsrate entspricht und du kannst unter Wasser atmen.
- Du erhältst eine Klettergeschwindigkeit welche deiner Bewegungsrate entspricht und du kannst schwierige Oberflächen erklettern inklusive überhängende Wände und Decken ohne eine Attributprobe ablegen zu müssen.
- Wenn du springst, kannst du einen Stärkewurf (Athletik) ablegen und deinen Sprung erweitern um das Ergebnis x 0.3m (Ergebnis in Fuss). Du kannst diese Stärkeprobe nur einmal pro Zug ablegen.

INFEKTIÖSE RASEREI

Stufe 10 Pfad der Bestie Eigenschaft

Wenn du eine Kreatur mit deinen natürlichen Waffen triffst während du dich im Kampfrausch befindest, kann die Bestie in dir dein Ziel mit tollwütiger Raserei infizieren. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf (SG entspricht 8 + dein Konstitutionsmodifikator + dein Übungsbonus) bestehen, oder erleidet einer der folgenden Effekte (deine Wahl).

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

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

AUFRUF ZUR JAGD

Stufe 14 Pfad der Bestie Eigenschaft

Die Bestie in dir ist dermaßen erstarkt, dass du ihre Blutrünstigkeit auf andere übertragen kannst und du dich aufgrund ihrer Anwesenheit stärken kannst. Wenn du in deinen Kampfrausch verfällst, kannst du eine Anzahl anderer gewillter Kreaturen welche du innerhalb von 9m (30ft) sehen kannst in Höhe deines Konstitutionsmodifikators (minimum eine Kreatur) bestimmen.

Du erhältst für jede Kreatur die gewillt ist an deiner Jagd teilzunehmen 5 temporäre Trefferpunkte. Bis dein Kampfrausch endet, kann jede dieser Kreaturen von den folgenden Vorteilen in jedem ihrer Züge einmal profitieren.

“Wenn die Kreatur ein Ziel mit einem Angriffswurf trifft und Schaden verursacht, kann sie einen zusätzlichen W6 würfeln und das Ergebnis zum Schadenswurf hinzuaddieren.”

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

PFAD DER WILDEN MAGIE

Viele Orte im Multiversum sind überflutet von Schönheit, intensiven Gefühlen und ungezügelter Magie; die Feenwildnis, die Oberen Ebenen und viele andere Welten voll mit übernatürlicher Kraft strotzen nur so von solchen Kräften und können Wesen tiefgreifend beeinflussen. Als ein Volk voll mit intensiven Gefühlen, sind Barbaren im Speziellen empfänglich für diese wilden Einflüsse, und einige Barbaren werden gar von dieser Magie verändert. Diese magie-erfüllten Barbaren gehen den Pfad der wilden Magie. Elfen, Tieflinge, Aasimar und Genasi Barbaren suchen öfters diesen Pfad um die andersweltliche Magie ihrer Ahnen zu manifestieren.



MAGIEBEWUSSTSEIN

Stufe 3 Pfad der wilden Magie Eigenschaft

Mittels einer Aktion kannst du dein Bewusstsein öffnen um die Präsenz konzentrierter Magie zu erfühlen. Bis zum Ende deines nächsten Zuges kennst du die Position jedes Zauberspruchs oder magischen Gegenstandes innerhalb von 18m (60ft) welcher sich nicht hinter vollständiger Deckung befindet. Wenn du einen Zauberspruch erfühlst, erfährst du welcher Schule der Magie er angehört.

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

WILDE ERUPTION

Stufe 3 Pfad der wilden Magie Eigenschaft

Die magische Energie die in dir brodeln, bricht manchmal unkontrolliert hervor. Wenn du in den Kampfrausch gehst, wirf auf die *Wilde Magie* Tabelle um den magischen Effekt zu ermitteln welcher eintritt.

Wenn der Effekt einen Rettungswurf verlangt, ist der SG dafür 8 + dein Übungsbonus + dein Konstitutionsmodifikator.

WILDE MAGIE

W8 Magischer Effekt

- 1 Schattenhafte Ranken schlingen sich um dich. Jede Kreatur deiner Wahl die du innerhalb von 9m (30ft) sehen kannst, muss einen Konstitutionsrettungswurf bestehen oder sie erleidet 1W12 nekrotischen Schaden. Du erhältst desweiteren 1W12 temporäre Trefferpunkte.
- 2 Du teleportierst dich bis zu 9m (30ft) auf ein unbesetztes Feld welches du sehen kannst. Bis dein Kampfrausch endet, kannst du diesen Effekt in jedem deiner Züge mittels einer Bonusaktion erneut wirken.
- 3 Ein immaterieller Geist, welcher entweder wie ein Flumph oder wie eine Pixie aussieht (deine Wahl), erscheint innerhalb von 1.5m (5ft) um eine Kreatur deiner Wahl welche du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst. Am Ende des jetzigen Zugs explodiert der Geist und jede Kreatur in seinem Umkreis von 1.5m (5m) muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen oder erleidet 1W6 Energieschaden. Bis dein Kampfrausch endet, kannst du diesen Effekt (einen Geist zu beschwören) in jedem deiner Züge mittels einer Bonusaktion erneut wirken.
- 4 Magie erfüllt eine deiner Waffen die du momentan führst. Bis dein Kampfrausch endet, ändert sich der Schadenstyp der Waffe zu *Energieschaden* und sie erhält die Waffen-Eigenschaft *Leicht* und *Wurfwaffe* mit einer Reichweite von 6m/18m (20ft/60ft). Wenn die Waffe deine Hand verlässt, erscheint sie am Ende des Zugs erneut in deiner Hand.
- 5 Jedes Mal wenn eine Kreatur dich mit einem Angriff trifft bevor dein Kampfrausch endet, erleidet diese Kreatur 1W6 Energieschaden von hervorbrechenden magischen Geisseln.
- 6 Bis dein Kampfrausch endet, bist du von mehrfarbigen, beschützenden Lichtern umzingelt. Du erhältst +1 auf deine Rüstungsklasse und Verbündete, wenn sie sich im Umkreis von 3m (10ft) von dir befinden, erhalten den selben Bonus.
- 7 Blumen und Ranken wachsen vorübergehend um dich. Bis dein Kampfrausch endet, ist alles im Umkreis von 4.5m (15ft) um dich herum, schwieriges Gelände für deine Feinde.
- 8 Ein Pfeil aus Licht schiesst aus deiner Brust heraus. Eine andere Kreatur deiner Wahl welche du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst, muss einen Konstitutionsrettungswurf bestehen oder sie erhält 1W6 gleissenden Schaden und ist blind bis zum Beginn deines nächsten Zugs. Bis dein Kampfrausch endet, kannst du diesen Effekt in jedem deiner Züge mittels einer Bonusaktion erneut wirken.

VERSTÄRKENDE MAGIE

Stufe 6 Pfad der wilden Magie Eigenschaft

Du kannst deine wilde Magie nutzen um dich selbst oder einen Verbündeten zu verstärken. Mittels einer Aktion kannst du eine Kreatur berühren (welche auch du selbst sein kannst) und einer der folgenden Vorteile deiner Wahl der Kreatur zugute kommen lassen.

- Für 10 Minuten kann die Kreatur, wann immer sie einen Angriffs- oder Attributswurf macht einen W3 würfeln und das Ergebnis dem zuvor gewürfelten W20 hinzufügen.
- Würfle einen W3. Die Kreatur erhält einen Zauberplatz ihrer Wahl zurück, welcher entweder dem Würfelergebnis oder kleiner entsprechen kann (gewählt durch die Kreatur). Wenn die Kreatur diesen Vorteil erhält, kann sie ihn nicht mehr erhalten bis zu ihrer nächsten langen Rast.

Sollte kein W3 vorhanden sein kann alternativ ein W6 gewürfelt werden und die Ergebnisse wie folgt verwendet werden. Ergebnis 1-2 = 1, Ergebnis 3-4 = 2, Ergebnis 5-6 = 3

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

INSTABILE GEGENREAKTION

Stufe 10 Pfad der wilden Magie Eigenschaft

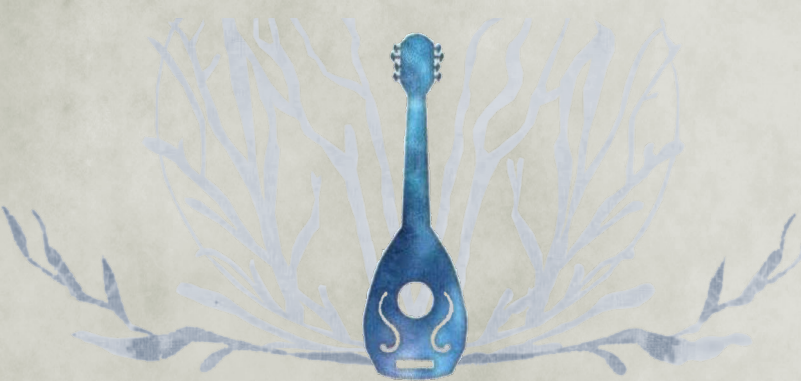
Wenn du in deinem Kampfrausch in Gefahr schwebst, kann die Magie in dir herausbrechen; direkt nachdem du entweder Schaden genommen hast oder ein Rettungswurf misslungen ist während du im Kampfrausch bist, kannst du deine Reaktion verwenden und auf die *Wilde Magie* Tabelle würfeln. Der gewürfelte Effekt tritt direkt ein und ersetzt deinen momentanen *Wilde Magie* Effekt.

KONTROLLIERTE ERUPTION

Stufe 14 Pfad der wilden Magie Eigenschaft

Jedes Mal wenn du auf die *Wilde Magie* Tabelle würfelst, kannst du ein zweites Mal würfeln und dich für einen der beiden gewürfelten Effekte entscheiden. Wenn du dieselbe Zahl auf beiden Würfeln gewürfelt hast, kannst du stattdessen frei wählen welchen Effekt du auslösen willst.





BARDE

Die Klasse des Barden erhält neue Eigenschaften und Subklassen in diesem Abschnitt.

OPTIONALE KLASSENEIGENSCHAFTEN

Du erhältst Eigenschaften im Spielerhandbuch wenn du gewisse Stufen in deiner Klasse erreichst. Dieser Abschnitt bietet dir zusätzliche Eigenschaften welche du als Barde erhalten kannst.

Diese Eigenschaften erhältst du nicht automatisch im Gegensatz zu jenen im Spielerhandbuch. Sprich dich mit deinem Spielleiter ab, ob du und welche der Eigenschaften du erhältst, wenn du die Stufenvoraussetzung erfüllst. Du kannst diese separat auswählen, sprich ob du einige, alle oder keine benutzt.

ZUSÄTZLICHE ZAUBER DES BARDEN

Stufe 1 Barden Eigenschaft

Die Zaubersprüche in der folgenden Liste erweitern die Zaubersprüche des Bardens im *Spielerhandbuch*. Die Liste ist nach Zauberstufe geordnet und nicht nach Charakterstufe. Wenn ein Zauber als Ritual gezaubert werden kann, steht dies nach dem Zaubernamen.

Jeder Zauber ist im *Spielerhandbuch*, ausser er ist mit einem Stern gekennzeichnet; dann findest du ihn am Schluss der Charakteroptionen im Abschnitt *Zaubersprüche*.

GRAD 1

Befehl
Sprühende Farben

GRAD 2

Beistand
Spiegelbilder
Vergrössern / Verkleinern

GRAD 3

Bollwerk des Intellekts *
Massen-heilendes Wort
Verlangsamen

GRAD 4

Tödliches Phantom

GRAD 5

Rarys telepathisches Band
(Ritual)

GRAD 6

Heldenmahl

GRAD 7

Regenbogenspiel
Traum des blauen Schleiers *

GRAD 8

Antipathie / Sympathie

GRAD 9

Regenbogenwand

MAGISCHE INSPIRATION

Stufe 2 Barden Eigenschaft

Wenn eine Kreatur einen bardischen Inspirationswürfel von dir hat und einen Zauber spricht welcher Trefferpunkte wiederherstellt oder Schaden zufügt, kann diese Kreatur den Inspirationswürfel nutzen um einem Ziel, welches vom Zauber betroffen ist, zusätzliche Trefferpunkte hinzuzufügen oder zusätzlichen Schaden zu zufügen in Höhe des geworfenen Inspirationswürfels. Dieser Inspirationswürfel, ist nachher verbraucht.



BARDISCHE VIELSEITIGKEIT

Stufe 4 Barden Eigenschaft

Jedes Mal wenn du eine Stufe in dieser Klasse erreichst, bei der du eine Attributswerterhöhung erhältst, kannst du eine der beiden folgenden Optionen auswählen. Dies repräsentiert eine Fokus-Verlagerung in deiner Art Magie zu wirken.

- Eine deiner Fähigkeiten die von Expertise profitieren, verliert diese Expertise und dafür erhält eine andere Fähigkeit die nicht von Expertise profitiert diese wiederum.
- Ersetze einer deiner Zaubertricks mit einem anderen Zaubertrick von der Liste der bardischen Zaubertricks.

BARDENSCHULEN

Auf Stufe 3 wählt ein Barde seine Bardenschule. Diese bietet ihm die Wahl einer Subklasse. Die folgenden Optionen sind verfügbar für dich wenn du die entsprechende Schule besuchst. Schule der Gestaltung, Schule der Eloquenz

SCHULE DER SCHÖPFUNG

Barden glauben dass der Kosmos ein Kunstgebilde ist; ein Kunstgebilde der ersten Drachen und Götter. Dieses kreative Schaffen beinhaltet Harmonien welche in ständigem Widerhallen durch die Existenz mitschwingt und bis heute anhält; eine Kraft die als *Das Lied der Schöpfung* bekannt ist. Die Barden der Schule der Schöpfung ziehen ihre Kraft aus diesem Lied durch Tanz, Musik und Poesie. Eine der wichtigsten Lektionen der Schule ist diese: *“Noch vor der Sonne und dem Mond war da ein Lied, und seine Musik erbrachte den ersten Sonnenaufgang. Seine Melodie entzückte die Steine und Bäume so dermassen, dass einige von ihnen fortan eine eigene Stimme bekamen und in dieses Lied mit einstimmten. Lernet dieses Lied, Schüler, und ihr könnt sogar den Bergen das Singen und Tanzen beibringen.”*

Zwerge und Gnome ermutigen oftmals ihre Barden Studenten der Schule der Schöpfung zu werden. Unter den Drachengeborenen wird das Lied der Schöpfung verehrt, weil Legenden beschreiben wie Bahamut und Tiamat - die grössten aller Drachen - zwei der ersten gewesen sind, die dieses Lied gesungen haben.

STAUBKORN DER MÖGLICHKEIT

Stufe 3 Schule der Schöpfung Eigenschaft

Jedes Mal wenn einer Kreatur von dir einen bardischen Inspirationswürfel erhält, kannst du eine Note des Liedes der Schöpfung freisetzen, um ein winziges Staubkorn der Möglichkeit zu erschaffen, welches das Ziel innerhalb von 1.5m (5ft) umkreist. Dieses Staubkorn ist immateriell und unverwundbar und es verbleibt solange bis der Inspirationswürfel verbraucht wurde. Das Staubkorn kann die Form einer Musiknote, eines Sterns, einer Blume oder irgendein anderes Symbol der Kunst oder des Lebens deiner Wahl annehmen.

Wenn die Kreatur den bardischen Inspirationswürfel einsetzt, bringt das Staubkorn einen zusätzlichen Effekt hervor, je nach dem für was der Würfel eingesetzt wird; sei es einen Attributs-, Angriffs- oder Rettungswurf.

Attributspube: Wenn die Kreatur den bardischen Inspirationswürfel einsetzt, um ihn einer Attributspube hinzuzufügen, kann die Kreatur den Inspirationswürfel erneut würfeln und wählen welches der beiden Ergebnisse sie hinzufügen möchte. Das Staubkorn zerplatzt in tausende kleine, farbige, harmlose Funken.

Angriffswurf: Direkt nachdem die Kreatur den bardischen Inspirationswürfel gewürfelt hat, um ihn einem Angriffswurf gegen ein Ziel hinzuzufügen, zerspringt das Staubkorn in einem Donnern. Das Ziel und jede Kreatur deiner Wahl, welche du innerhalb von 1.5m (5ft) um das Ziel sehen kannst, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Zauber ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet die entsprechende Kreatur Schallschaden in Höhe des Wurfs des bardischen Inspirationswürfels.

Rettungswurf: Direkt nachdem die Kreatur den bardischen Inspirationswürfel gewürfelt hat, um ihn einem Rettungswurf hinzuzufügen, verschwindet das Staubkorn mit sanfter Musik. Die Kreatur erhält temporäre Trefferpunkte in Höhe des Wurfs des bardischen Inspirationswürfels + dein Charismamodifikator (minimum 1 temporärer Trefferpunkt).

SCHÖPFERISCHE AUFFÜHRUNG

Stufe 3 Schule der Schöpfung Eigenschaft

Mittels einer Aktion kannst du die Magie des Liedes der Schöpfung kanalisieren, um ein nichtmagisches Objekt deiner Wahl in einem unbesetzten Bereich innerhalb von 3m (10ft) zu erschaffen. Dieses Objekt muss auf einer Oberfläche oder in einer Flüssigkeit erscheinen welche es tragen kann. Der Wert des Objekts darf nicht höher als das 20-fache deiner Bardenstufe in Goldmünzen sein und die Grössenkategorie darf nur *Mittelgross* oder kleiner sein. Das Objekt schimmert ganz leicht und eine Kreatur kann eine ganz leise Musik wahrnehmen wenn sie das Objekt berührt. Das erschaffene Objekt verschwindet nach einer Dauer die deinem Übungsbonus in Stunden entspricht. Für Beispiele von Objekten die du erschaffen kannst, siehe das Kapitel *“Ausrüstung”* im *Spielerhandbuch*.

Wenn du einmal ein Objekt mit Hilfe dieser Fähigkeit erschaffen hast, kannst du dies erst wieder wenn du eine lange Rast vollendet hast, es sei denn du gibst einen Zauberplatz des 2. Grades oder höher auf, um es erneut zu nutzen. Du kannst nur ein Objekt mit dieser Fähigkeit gleichzeitig erschaffen. Wenn du sie nutzt um ein weiteres zu erschaffen während du bereits ein anderes hast, verschwindet das erste Objekt sofort.

Die Grösse der Objekte die du erschaffen kannst erhöht sich um eine Grössenkategorie wenn du die Stufe 6 (Gross) und Stufe 14 (Riesig) erreichst.

ANIMIERENDE AUFFÜHRUNG

Stufe 6 Schule der Schöpfung Eigenschaft

Mittels einer Aktion kannst du ein *Grosses* oder kleineres nichtmagisches Objekt animieren, welches du innerhalb von 9m (30ft) sehen kannst. Das animierte Objekt nutzt die Werte aus dem *“Tanzendes Objekt”* Block und es benutzt in diesem Block deinen Übungsbonus (ÜB).

Das Objekt ist dir und deinen Begleitern freundlich gesinnt und befolgt deine Befehle. Es lebt für 1 Stunde, bis es auf 0 Trefferpunkte reduziert wird oder bis du stirbst.

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

Wenn du dein *Bardische Inspiration* Fähigkeit einsetzt, kannst du das Objekt als Teil der selben Bonusaktion befehligen.

Wenn du ein Objekt mit dieser Fähigkeit animierst, kannst du diese Fähigkeit erst nach einer langen Rast erneut nutzen, es sei denn du gibst einen Zauberplatz des 3. Grades oder höher auf, um diese Fähigkeit erneut zu nutzen. Du kannst nur ein Objekt auf einmal animieren. Wenn du diese Aktion nutzt und du hast bereits ein Tanzendes Objekt von dieser Fähigkeit, wird das erste sofort leblos und ist nicht mehr animiert.

KREATIVES CRESCENDO

Stufe 14 Schule der Schöpfung Eigenschaft

Wenn du deine *Schöpferische Aufführung* benutzt, kannst du nun mehr als ein Objekt auf einmal erschaffen. Die Anzahl der Objekte entspricht deinem Charismamodifikator (minimum zwei Objekte). Wenn du ein Objekt erschaffst dass über dieses Maximum hinausgeht, wählst du welches der vorhergehenden erschaffenen Objekte verschwindet. Nur eines dieser Objekte kann die maximal erschaffbare Grössenkatgorie haben; die übrigen müssen von der Grössenkatgorie *Klein* oder *Winzig* sein.

Das Objekt welches du erschaffen kannst, hat nun keine Begrenzung mehr in Bezug auf den Wert.

TANZENDES OBJEKT

Grosses oder kleineres Konstrukt

Rüstungsklasse: 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte: 10 + 5mal deine Stufe als Barde

Bewegungsrate: 9m (30ft), fliegen (schwebend) 9m (30ft)

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

Schadens-Immunitäten: gift, psychisch

Zustands-Immunitäten: bezaubert, erschöpft, vergiftet, verängstigt

Sinne: Dunkelsicht 18m (60ft), passive Wahrnehmung 10

Sprachen: versteht alle Sprachen die du sprichst

Herausforderung: --

Übungsbonus (ÜB): entspricht deinem Bonus

Unveränderbare Form: Das Objekt ist immun gegenüber jeglichem Zauberspruch oder Effekt, welches seine Form verändern würden.

Unbändiger Tanz: Wenn eine Kreatur ihren Zug innerhalb von 3m (10ft) um das Objekt beginnt, kann das Objekt die Bewegungsgeschwindigkeit der Kreatur entweder um 3m (10ft) erhöhen oder verringern (deine Wahl), bis zum Ende des Zugs, vorausgesetzt das Objekt ist nicht kampfunfähig.

AKTIONEN

Energieverstärkter Schlag: Nahkampf-Waffenangriff: + dein Zaubersprachmodifikator zum Treffen, Reichweite 1.5m (5ft), eine Kreatur welche du sehen kannst. Treffer: 1W10 + ÜB Energieschaden



SCHULE DER ELOQUENZ

Anhänger der Schule der Eloquenz sind Meister der Redekunst. Diese Barden verwenden ihr theatralisches Wortspiel mit einer Prise Logik wie eine Waffe, um Skeptiker und böse Zungen mittels logischen Argumenten zu besiegen oder um das Publikum zu Tränen zu rühren.

SILBERZUNGE

Stufe 3 Schule der Eloquenz Eigenschaft

Du hast es gemeistert, das Richtige zum richtigen Zeitpunkt zu sagen. Wenn du eine Probe auf Charisma (*Überreden* oder *Täuschen*) ablegst, kannst du bei einem geworfenen W20 von 9 oder niedriger, das Ergebnis als 10 betrachten.

VERUNSICHERNDE WORTE

Stufe 3 Schule der Eloquenz Eigenschaft

Du kannst Wörter mit Magie überziehen und eine Kreatur damit verunsichern und an sich selbst zweifeln lassen. Mittels einer Bonusaktion kannst du eine deiner bardischen Inspirationen aufgeben und eine Kreatur wählen welche du innerhalb von 18m (60ft) sehen kannst. Würfle den Würfel der deiner bardischen Inspiration entspricht. Die Kreatur muss das Ergebnis des Wurfs vom nächsten Rettungswurf abziehen, den sie bis zu Beginn deines nächsten Zugs gemacht hat.

UNFEHLBARE INSPIRATION

Stufe 6 Schule der Eloquenz Eigenschaft

Deine inspirierenden Worte sind dermassen eindringlich, dass andere davon überzeugt sind Erfolg zu haben. Wenn eine Kreatur einen deiner bardischen Inspirationswürfel zu einem Attributs-, Rettungs- oder Angriffswurf hinzufügt und dieser fehlschlägt, kann die Kreatur den bardischen Inspirationswürfel behalten.

UNIVERSELLE SPRACHE

Stufe 6 Schule der Eloquenz Eigenschaft

Du erhältst die Fähigkeit deine gesprochenen Worte verständlich für jede Kreatur zu machen. Mittels einer Aktion wähle eine oder mehrere Kreaturen innerhalb von 18m (60ft), wobei die maximale Anzahl der Kreaturen deinem Charismamodifikator (minimum eine Kreatur) entspricht. Die gewählten Kreaturen können dich auf magische Weise verstehen, unabhängig der Sprachen die du sprichst, für 1 Stunde.

Wenn du die *Universelle Sprache* einmal einsetzt, kannst du diese Fähigkeit erst nach einer langen Rast erneut nutzen, es sei denn du gibst einen Zauberplatz eines beliebigen Grades auf, um diese Fähigkeit erneut zu nutzen.

INFEKTIÖSE INSPIRATION

Stufe 14 Schule der Eloquenz Eigenschaft

Wenn du erfolgreich jemanden inspirierst, kann die Kraft deiner Eloquenz auf jemand anderes überspringen. Wenn eine Kreatur innerhalb von 18m (60ft) einen deiner bardischen Inspirationswürfel zu einem Attributs-, Rettungs- oder Angriffswurf hinzufügt und dieser gelingt, kannst du deine Reaktion dazu benutzen, um eine andere Kreatur (ausser dir selbst) welche dich innerhalb von 18m (60ft) hört, zu inspirieren und ihr einen bardischen Inspirationswürfel zu geben ohne dabei eine Anwendung deinerseits aufgeben zu müssen.

Du kannst diese Reaktion so viele Male einsetzen wie es deinem Charismamodifikator entspricht (minimum einmal). Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.



SCHULE DER GEISTER

Barden der Schule der Geister suchen nach Geschichten mit innewohnenden Kräften - seien dies nun Legenden, wahre Geschichten oder Fiktion - und erwecken ihre Subjekte zum Leben. Mittels okkulten Insignien beschwören diese Barden die geisterhaften Verkörperungen dieser mächtigen Kräfte, um die Welt erneut zu verändern. Solche Geister sind launisch, widerstandsfähig und nicht immer vollständig unter der Kontrolle des Barden der ihn beschworen hat.

LENKENDES FLÜSTERN

Stufe 3 Schule der Geister Eigenschaft

Du kannst Geister dazu ermutigen dich und andere zu leiten. Du erlernst den *Göttliche Führung* Zaubertrick, welcher nicht im Bezug auf deine maximal bekannten Bardenzaubertricks zählt. Für dich hat der Zaubertrick eine Reichweite von 18m (60ft) wenn du ihn wirkst.

GEISTERFOKUS

Stufe 3 Schule der Geister Eigenschaft

Du kannst Gegenstände nutzen, um dir dabei behilflich zu sein, Geister zu kanalisieren; seien dies nun historische oder fiktive Figuren. Du kannst folgende Gegenstände als Zauberfokus für deine Bardenzauber benutzen: eine Kerze, eine Kristallkugel, einen Schädel, ein Geisterbrett oder einen Satz Tarokka-Karten.

Wenn du beginnend mit Stufe 6 einen Bardenzauber mit Hilfe deines Geisterfokus wirkst, welcher Schaden verursacht oder Trefferpunkte wiederherstellt, würfle einen W6 und rechne das geworfene Ergebnis dem verursachten Schaden oder der Anzahl wiederhergestellter Trefferpunkte hinzu.

GESCHICHTEN AUS DEM JENSEITS

Stufe 3 Schule der Geister Eigenschaft

Du erreichst Geister, die ihre Geschichten durch dich erzählen. Während du deinen Geisterfokus hältst, kannst du mittels einer Bonusaktion, einer deiner Anwendungen der Bardischen Inspiration verbrauchen und auf die „Geschichten aus dem Jenseits“ Tabelle würfeln. Dafür verwendest du deinen aktuellen Würfel deiner Bardischen Inspiration. Die ausgewürfelte Geschichte erzählt der Geist durch dich und du behältst die Geschichte in deinen Gedanken, bis du den Effekt der Geschichte jemandem verleihst oder du eine lange Rast vollendet hast.

Du kannst mittels einer Aktion eine Kreatur auswählen die du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst (dies kannst auch du selbst sein) und verleihst ihr den Effekt der Geschichte. Wenn du dies einmal getan hast, kannst du den Effekt der Geschichte nicht noch einmal verleihen, es sei denn du würfelst erneut.

Du kannst nur einer dieser Geschichten zur selben Zeit in deinen Gedanken behalten und erneut auf die Tabelle zu würfeln, beendet den vorhergehenden Effekt unmittelbar. Wenn die Geschichte einen Rettungswurf verlangt, ist der SG dafür dein SG zum Widerstehen deiner Zauber.

SÉANCE

Stufe 6 Schule der Geister Eigenschaft

Die Geister gewähren dir übernatürliche Einblicke. Du kannst ein einstündiges Ritual durchführen (im Rahmen einer kurzen oder langen Rast), in dem du die Geister mittels deines Geisterfokus' kanalisierst. Du kannst dieses Ritual mit einer Anzahl gewillter Kreaturen durchführen die deinem Übungsbonus (dich miteinberechnet) entspricht. Am Ende



des Rituals erlernst du vorübergehend einen Zauber deiner Wahl einer beliebigen Klasse.

Der Grad des Zaubers den du wählst, muss der Anzahl am Ritual beteiligter Kreaturen oder kleiner entsprechen, er muss einem Grad entsprechen den du fähig bist zu wirken und er muss ein Zauber der Schule der Erkenntnismagie oder der Nekromantie sein. Der gewählte Zauber zählt als Bardenzauber für dich, zählt aber nicht in Bezug auf die maximale Anzahl bekannter Bardenzauber.

Wenn du dieses Ritual einmal durchgeführt hast, kannst du dies erst wieder bis du eine erneute lange Rast begonnen hast; ebenso ist dir der gewählte Zauber bis zum Beginn der nächsten langen Rast hin bekannt.

MYSTISCHE VERBINDUNG

Stufe 14 Schule der Geister Eigenschaft

Du hast die Fähigkeit erlangt, die Geister zu beeinflussen und sie bestimmte Geschichten aus dem Jenseits erzählen zu lassen. Jedes Mal wenn du auf die „Geschichten aus dem Jenseits“ Tabelle würfelst, kannst du den Würfel zweimal würfeln und wählen welches der beiden Ergebnisse du verwendest. Solltest du beide Male die selbe Zahl würfeln, kannst du frei aus der Tabelle auswählen.

GESCHICHTEN AUS DEM JENSEITS

Bardische Inspiration

Die durch dich erzählte Geschichte

- 1 Die Geschichte des schlauen Tieres.** Für die nächsten 10 Minuten, jedes Mal wenn das Ziel einen Intelligenz-, Weisheits- oder Charismarettungswurf ablegt, kann das Ziel einen zusätzlichen Würfel dazunehmen der deinem Bardischen Inspirationswürfel entspricht und das Ergebnis dem Rettungswurf hinzuaddieren.
- 2 Die Geschichte des berühmten Duellanten.** Du führst einen Nahkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer, erleidet das Ziel Energieschaden in Höhe von 2 Würfeln mit deinem Bardischen Inspirationswürfel + deinen Charisma-modifikator.
- 3 Die Geschichte der geliebten Freunde.** Das Ziel und eine andere Kreatur seiner Wahl, welche es im Umkreis von 1.5m (5ft) sehen kann, erhalten temporäre Trefferpunkte in Höhe eines Wurfes deines Bardischen Inspirationswürfel + deinem Charismamodifikator.
- 4 Die Geschichte des Ausreissers.** Das Ziel kann seine Reaktion sofort nutzen, um sich auf ein unbesetztes Feld, welches es im Umkreis von 9m (30ft) sehen kann, zu teleportieren. Wenn sich das Ziel teleportiert hat, kann es eine Anzahl von Kreaturen auswählen die deinem Charismamodifikator (minimum 0) entspricht, welche sofort dieselbe Reaktion nutzen dürfen.
- 5 Die Geschichte des Rächers.** Für 1 Minute, erleidet jede Kreatur die das Ziel mit einem Nahkampf-Angriff trifft, Energieschaden in Höhe eines Wurfes deines Bardischen Inspirationswürfel.
- 6 Die Geschichte des Reisenden.** Das Ziel erhält temporäre Trefferpunkte in Höhe eines Wurfes deines Bardischen Inspirationswürfel + deiner Stufe als Barde. Während es diese temporären Trefferpunkte besitzt, erhöht sich die normale Bewegungsrate um 3m (10ft) und es erhält einen Bonus von +1 auf seine Rüstungsklasse.
- 7 Die Geschichte des Betrügers.** Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen oder es erleidet psychischen Schaden in Höhe von 2 Würfeln mit deinem Bardischen Inspirationswürfel und ist kampfunfähig bis zum Ende seines nächsten Zugs.
- 8 Die Geschichte des Phantoms.** Das Ziel wird bis zum Ende seines nächsten Zugs unsichtbar oder bis es eine Kreatur mit einem Angriff trifft. Wenn das Ziel eine Kreatur mit einem Angriff trifft, während dieser Unsichtbarkeit, erleidet die Kreatur nekrotischen Schaden in Höhe eines Wurfes deines Bardischen Inspirationswürfel und sie ist von dem Ziel verängstigt bis zum Ende zum ende ihres nächsten Zugs.
- 9 Die Geschichte des Grobians.** Jede Kreatur nach Wahl des Ziels, welche es im Umkreis von 9m (30ft) sehen kann, muss einen Stärkerettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur Schallschaden in Höhe von 3 Würfeln deines Bardischen Inspirationswürfel und wird niedergeschlagen (*Zustand: liegend*). Bei einem Erfolg erhält sie nur den halben Schaden und wird nicht niedergeschlagen.
- 10 Die Geschichte des Drachen.** Da Ziel speit Feuer aus seinem Mund in einem Kegel von 9m (30ft). Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf schaffen, oder sie erleidet Feuerschaden in Höhe von 4 Würfeln deines Bardischen Inspirationswürfel. Bei einem Erfolg erleidet sie nur den halben Schaden.
- 11 Die Geschichte des Engels.** Das Ziel erhält Trefferpunkte zurück in Höhe von 2 Würfeln deines Bardischen Inspirationswürfel + deinem Charismamodifikator und einer der folgenden Zustände, welche es betreffen, wird entfernt: blind, taub, vergiftet, versteinert oder gelähmt.
- 12 Die Geschichte des Gedankenveränderers.** Du rufst eine unbegreifliche Fabel eines andersweltlichen Wesens herbei. Das Ziel muss einen Intelligenzrettungswurf bestehen, oder es erleidet psychischen Schaden in Höhe von 3 Würfeln deines Bardischen Inspirationswürfel und ist bis zum Ende seines nächsten Zugs betäubt.





DRUIDE

Die Klasse des Druiden erhält neue Eigenschaften und Subklassen in diesem Abschnitt.

OPTIONALE KLASSENEIGENSCHAFTEN

Du erhältst Eigenschaften im Spielerhandbuch wenn du gewisse Stufen in deiner Klasse erreichst. Dieser Abschnitt bietet dir zusätzliche Eigenschaften welche du als Druiden erhalten kannst.

Diese Eigenschaften erhältst du nicht automatisch im Gegensatz zu jenen im Spielerhandbuch. Sprich dich mit deinem Spielleiter ab, ob du und welche der Eigenschaften du erhältst, wenn du die Stufenvoraussetzung erfüllst. Du kannst diese separat auswählen, sprich ob du einige, alle oder keine benutzt.

ZUSÄTZLICHE ZAUBER DES DRUIDEN

Stufe 1 Druiden Eigenschaft

Die Zaubersprüche in der folgenden Liste erweitern die Zaubersprüche des Druiden im *Spielerhandbuch*. Die Liste ist nach Zauberstufe geordnet und nicht nach Charakterstufe. Wenn ein Zauber als Ritual gezaubert werden kann, steht dies nach dem Zauberspruch. Jeder Zauber ist im *Spielerhandbuch*, ausser er ist mit einem Stern gekennzeichnet; dann findest du ihn am Schluss der Charakteroptionen im Abschnitt *Zaubersprüche*.

GRAD 1

Schutz vor Gut und Böse

GRAD 2

Dauerhafte Flamme

Tier herbeirufen *

Vergrössern / Verkleinern

Vorahnung

GRAD 3

Aura der Gesundheit

Elementare Waffe

Fey herbeirufen *

Wiederbeleben

GRAD 4

Elementar herbeirufen *

Feuerschild

Weissagung (Ritual)

GRAD 5

Kältekegel

GRAD 6

Fleisch zu Stein

GRAD 7

Symbol

GRAD 8

Flammende Wolke

TIERBEGLEITER

Stufe 2 Druiden Eigenschaft

Du erhältst die Fähigkeit einen Geist zu beschwören der die Form eines Tieres annehmen kann. Mittels einer Aktion kannst du eine Anwendung deiner *Tiergestalt* aufgeben um den Zauberspruch *Vertrauten finden* ohne Materialkosten zu wirken.

Wenn du den Zauber auf diese Weise wirkst, ist der Vertraute vom Typ Fey anstatt ein Tier, und der Vertraute verschwindet nach einer Anzahl Stunden die deiner halben Stufe als Druiden entsprechen.



ZAUBERTRICK VIELSEITIGKEIT

Stufe 4 Druiden Eigenschaft

Jedes Mal wenn du eine Stufe in dieser Klasse erreichst, bei der du eine Attributswerterhöhung erhältst, kannst du einen deiner bekannten Zaubertricks den du von der Liste der Druidenzauber kennst, mit einem anderen von derselben Liste ersetzen.

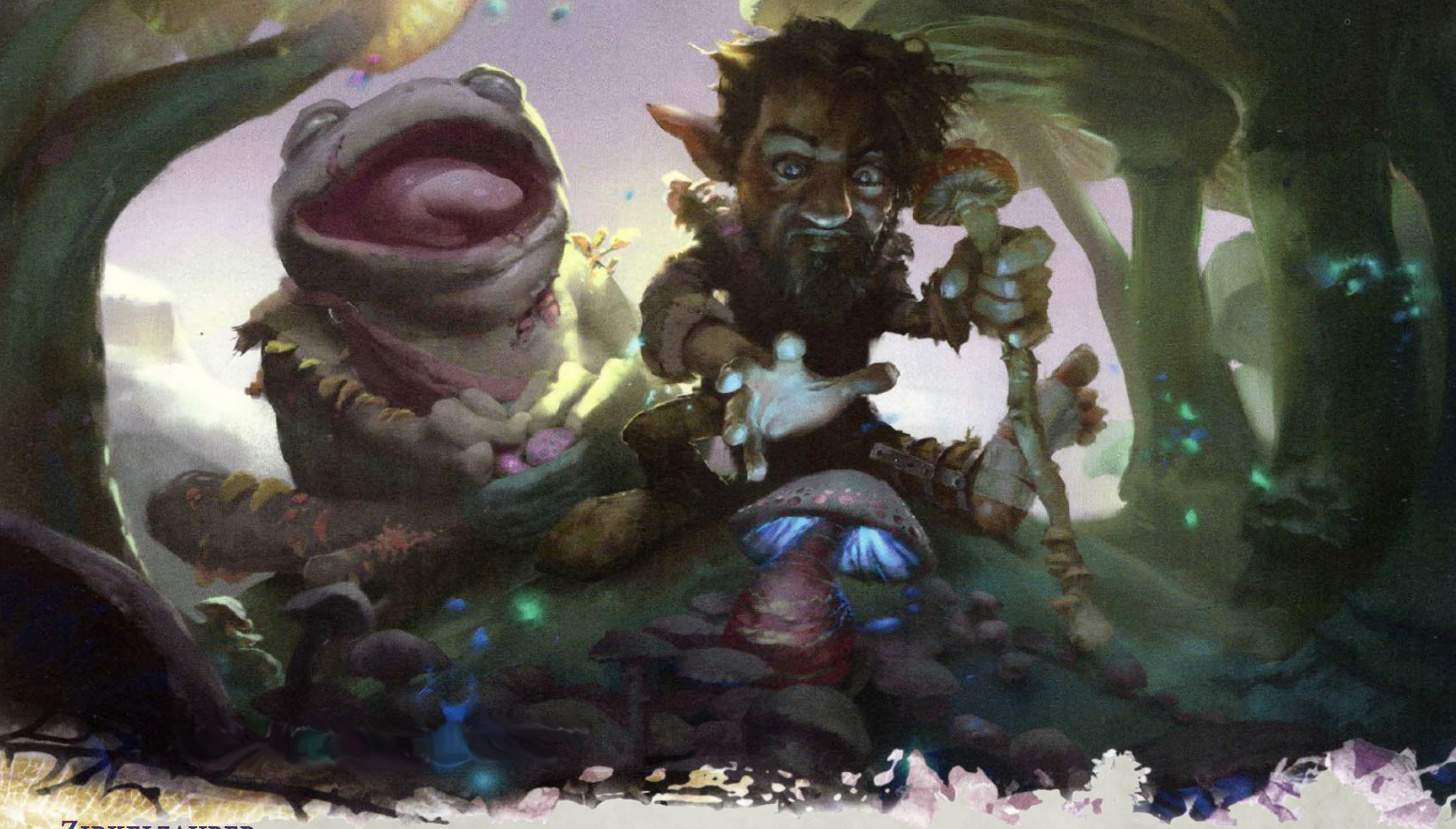
DRUIDENZIRKEL

Auf Stufe 2 wählt ein Druiden seinen Zirkel. Diese bietet ihm die Wahl einer Subklasse. Die folgenden Optionen sind verfügbar für dich wenn du den entsprechenden Zirkel auswählst: Zirkel der Sporen, Zirkel der Sterne und Zirkel des Wildfeuers

ZIRKEL DER SPOREN

Druiden vom Zirkel der Sporen sehen Schönheit im Verfall. Sie sehen wie Schimmel und andere Pilze die Möglichkeit besitzen, lebloses Material in zahlreiches neues, wenn auch etwas seltsames, Leben zu verwandeln. Diese Druiden glauben daran dass Leben und Tod Teil eines grossen Zyklus sind, bei welchem das Eine in das Andere übergeht und wieder zurück. Tod ist nicht das Ende des Lebens, stattdessen ein Wechsel des Zustands Leben in eine neue Form.

Druiden dieses Zirkels haben eine komplexe Beziehung mit den Untoten. Sie sehen im Untot grundsätzlich nichts Falsches, sondern sie halten ihn für einen Begleiter von Leben und Tod. Dennoch glauben diese Druiden daran dass der natürliche Zyklus am gesündesten ist, wenn jedes Segment davon kräftig und wandelbar ist. Untote welche versuchen alles Leben mit Untot zu ersetzen oder versuchen den Übergang zur ewigen Ruhe zu verhindern, verletzen den Zyklus und müssen aufgehalten werden.



ZIRKELZAUBER

Stufe 2 Zirkel der Sporen Eigenschaft

Deine symbiotische Verbindung zu Pilzen und deine Fähigkeit in den Zyklus von Leben und Tod zu treten, gewährt dir Zugang zu gewissen Zaubern, welche in der Tabelle unten aufgeführt sind.

Sobald du Zugang zu einem Zauber des Zirkels hast, ist dieser immer vorbereitet und zählt nicht zur maximalen Anzahl deiner vorbereiteten Zaubern. Sprüche, die nicht in der Zauberliste des Druiden enthalten sind, gelten für dich trotzdem als Druidenzauber.

Druiden Stufe	Zauber
---------------	--------

2	Kalte Hand (Zaubertrick)
3	Blindheit / Taubheit, Sanfte Ruhe
5	Gasförmige Gestalt, Tote beleben
7	Dürre, Verwirrung
9	Ansteckung, Todeswolke

SPORENRING

Stufe 2 Zirkel der Sporen Eigenschaft

Du bist umgeben von unsichtbaren nekrotischen Sporen welche harmlos sind, bis du sie auf eine Kreatur in der Nähe loslässt. Wenn eine Kreatur welche du sehen kannst, sich auf ein Feld im Umkreis von 3m (10ft) von dir bewegt oder ihren Zug dort beginnt, kannst du deine Reaktion benutzen um der Kreatur 1W4 nekrotischen Schaden zuzufügen, es sei denn ihr gelingt ein Konstitutionsrettungswurf gegen den SG zum Widerstehen deiner Zaubern. Der nekrotische Schaden erhöht sich auf 1W6 auf Stufe 6, 1W8 auf Stufe 10 und 1W10 auf Stufe 14.

SYMBIOTISCHE EINHEIT

Stufe 2 Zirkel der Sporen Eigenschaft

Du erhältst die Fähigkeit Magie in deine Sporen zu leiten. Mittels einer Aktion kannst du eine Anwendung deiner *Tiergestalt* aufgeben um diese Sporen zum Leben zu

erwecken, anstatt dich in eine Tiergestalt zu transformieren. Du bekommst 4 temporäre Trefferpunkte für jede Stufe in dieser Klasse. Während diese Eigenschaft aktiv ist erhältst du folgende Vorzüge:

- Wenn du Schaden mit deiner *Sporenring* Fähigkeit verursachst, würfle erneut einen entsprechenden Schadenswürfel und addiere das Ergebnis zu deinem *Sporenring-Schaden*.
- Deine Nahkampfangriffe verursachen zusätzlich 1W6 nekrotischen Schaden bei jedem Ziel welches sie treffen.

Diese Vorzüge halten für 10 Minuten an, bis du alle von dieser Eigenschaft erhaltenen temporären Trefferpunkte verlierst oder bis du deine *Tiergestalt* erneut einsetzt.

PILZBEFALL

Stufe 6 Zirkel der Sporen Eigenschaft

Deine Sporen erlangen die Fähigkeit einen Leichnam zu befallen und ihn zu animieren. Wenn ein Tier oder ein Humanoider mit der Grössenkatgorie *Mittelgross* oder *Klein* innerhalb von 3m (10ft) stirbt, kannst du deine Reaktion nutzen um ihn zu animieren, was den Leichnam dazu veranlasst unverzüglich aufzustehen mit 1 Trefferpunkt. Die Kreatur benutzt den Werteblock eines *Zombies* aus dem *Monsterhandbuch*. Sie bleibt animiert für die Dauer von 1 Stunde, nach welcher sie zusammenbricht und stirbt.

Im Kampf kommt der Zug des Zombies direkt nach deinem. Er befolgt deine geistigen Befehle und die einzige Aktion die er benutzen kann ist die Angriffsaktion welche aus einem Nahkampfangriff besteht.

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

SPOREN VERSPRÜHEN

Stufe 10 Zirkel der Sporen Eigenschaft

Du erhältst die Fähigkeit einen Bereich mit tödlichen Sporen zu übersähen. Mittels einer Bonusaktion, während deine *Symbiotische Einheit* aktiv ist, kannst du eine Sporenwolke bis zu 9m (30ft) versprühen, wo sie in einem Würfel von 3m (10ft) Kantenlänge für 1 Minute umherwirbeln. Die Sporen verschwinden früher wenn du diese Fähigkeit erneut nutzt, wenn du sie mittels Bonusaktion verschwinden lässt oder wenn deine *Symbiotische Einheit* endet.

Jedes Mal wenn sich eine Kreatur in den Sporen-Würfel hineinbewegt oder ihren Zug dort beginnt, erleidet die Kreatur den Schaden von der *Sporenring* Fähigkeit, es sei denn der Kreatur gelingt ein Konstitutionsrettungswurf gegen den SG zum Wiederstehen deiner Zauberei.

Während der Sporen-Würfel besteht, kannst du die Reaktion deiner *Sporenring* Fähigkeit nicht einsetzen.

VERPILZTER KÖRPER

Stufe 14 Zirkel der Sporen Eigenschaft

Die Pilzsporen in deinem Körper verändern dich: Du kannst nicht blind, taub, verängstigt oder vergiftet werden und jeder kritische Treffer gegen dich, zählt stattdessen als normaler Treffer; ausgenommen wenn du kampfunfähig bist.

ZIRKEL DER STERNE

Der Zirkel der Sterne erlaubt es Druiden die Kraft des Sternenlichts zu nutzen. Diese Druiden haben vertieft die Sternbilder seit uralter Zeit studiert und verborgene Geheimnisse inmitten der Konstellationen entdeckt. Indem sie diese Geheimnisse gelüftet und entschlüsselt haben, vermag der Zirkel der Sterne die Kräfte des Kosmos sich zu Nutze zu machen.

Viele Druiden dieses Zirkels führen Buch über die Sternkonstellationen und die Auswirkungen der Sterne auf die Welt. Einige Gruppen dokumentieren diese Beobachtungen an Hünengräbern, welche als mysteriöse Bibliotheken des Wissens dienen. Diese Aufbewahrungsorte können die Form von Steinkreisen, Pyramiden, Felsenzeichnungen und unterirdische Tempelanlagen annehmen - jegliches Konstrukt welches robust genug ist, um das heilige Wissen des Zirkels zu schützen; sogar gegen eine grosse Katastrophe.

STERNENKARTE

Stufe 2 Zirkel der Sterne Eigenschaft

Du hast eine Sternenkarte als Teil deiner vertieften Studien erstellt. Sie ist ein *winziges* Objekt und kann als Zauberkern für deine Druidenzauber dienen. Du bestimmst ihre Form, indem du entweder eine auswählst oder auf die Sternenkarten-Tabelle würfelst.

Während du diese Karte hältst, hast du folgende Vorteile:

- Du kennst den Zauberspruch *Göttliche Führung*.
- Du hast den Zauberspruch *Lenkendes Geschoss* vorbereitet. Er zählt für dich als Druidenzauber und zählt nicht in Bezug auf die maximale Anzahl deiner vorbereiteten Zauberei.
- Du kannst *Lenkendes Geschoss* wirken ohne einen Zauberkern aufwenden zu müssen. Du kannst ihn auf diese Weise so viele Male wirken, wie es deinem Übungsmodifikator entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Wenn du die Karte verlierst, kannst du eine 1-stündige Zeremonie durchführen um auf magische Weise einen Ersatz zu erschaffen. Diese Zeremonie kann während einer kurzen oder langen Rast durchgeführt werden und zerstört die vorhergehende Karte.

STERNENKARTEN

W6 Form der Karte

- 1 Eine Schriftrolle mit Schilderungen von Konstellationen
- 2 Eine Steintafel mit kleinen, sorgfältig durchbohrten Löchern
- 3 Ein gesprenkeltes Eulenbärenleder welches feine, mit Werkzeug ausgearbeitete, erhöhte Markierungen aufweist
- 4 Eine Sammlung von Karten in einem Ebenholz-Einband
- 5 Ein Kristall der Sternbilder projiziert wenn man ihn vor eine Lichtquelle platziert.
- 6 Glasscheiben auf denen Konstellationen dargestellt sind

STERNENFORM

Stufe 2 Zirkel der Sterne Eigenschaft

Mittels einer Bonusaktion kannst du eine Anwendung deiner *Tiergestalt* aufgeben um eine Sternenform anzunehmen anstatt dich in ein Tier zu verwandeln.

Während du dich in deiner Sternenform befindest, behältst du alle deine Werte, aber dein Körper beginnt zu leuchten; deine Gelenke glühen wie Sterne und glühende Linien verbinden sie als wäre es ein Sternbild auf einer Sternenkarte. Diese Erscheinung strahlt helles Licht aus in einem 3m (10ft) Radius und dämmriges Licht in einem zusätzlichen 3m (10ft) Radius. Die Sternenform verbleibt für 10 Minuten, es sei denn du beendest sie (keine Aktion benötigt), du bist kampfunfähig, stirbst oder benutzt diese Fähigkeit erneut.

Jedes Mal wenn du die Sternenform annimmst, wähle welche der folgenden Konstellationen auf deinem Körper flimmert; deine Wahl gibt dir spezifische Vorteile solange du in der Form verweilst.

Bogenschütze: Eine Konstellation eines Bogenschützen erscheint auf dir. Wenn du diese Form aktivierst, und mittels einer Bonusaktion in deinen darauffolgenden Zügen solange die Form verbleibt, kannst du einen Fernkampf-Zauberangriff durchführen, der einen leuchtenden Pfeil auf eine Kreatur innerhalb von 18m (60ft) schleudert. Bei einem Treffer erleidet das Ziel gleissenden Schaden in Höhe von 1W8 + deinem Weisheitsmodifikator.

Kelch: Eine Konstellation eines lebenspendenden Bechers erscheint auf dir. Jedes Mal wenn du einen Zauber wirkst, welcher einen Zauberkern verbraucht, der bei einer Kreatur Trefferpunkte wiederherstellt, kannst du oder eine andere Kreatur in 9m (30ft) Reichweite Trefferpunkte in Höhe von 1W8 + deinem Weisheitsmodifikator zurückgewinnen.

Drache: Eine Konstellation eines weisen Drachen erscheint auf dir. Wenn du eine Intelligenzprobe, Weisheitsprobe oder einen Konstitutionsrettungswurf um deine Konzentration aufrechtzuerhalten ablegen musst, kannst du ein Ergebnis von 9 oder tiefer auf dem W20 als 10 ansehen.

KOSMISCHES OMEN

Stufe 6 Zirkel der Sterne Eigenschaft

Jedes Mal wenn du eine lange Rast beendest, kannst du deine Sternenkarte konsultieren um nach Omen zu suchen. Wenn du dies tust, würfle einen Würfel. Bis du deine nächste lange Rast beendest, erhältst du eine spezielle Reaktion jenachdem ob du eine gerade oder ungerade Zahl auf dem Würfel geworfen hast.

Wohl (gerade): Jedes Mal wenn eine Kreatur die du sehen kannst im Umkreis von 9m (30ft) einen Angriffs-, Rettungs- oder Attributswurf macht, kannst du deine Reaktion aufwenden um einen W6 zu würfeln und das Ergebnis diesem entsprechenden Wurf hinzuzufügen.

Leid (ungerade): Jedes Mal wenn eine Kreatur die du sehen kannst im Umkreis von 9m (30ft) einen Angriffs-, Rettungs- oder Attributswurf macht, kannst du deine Reaktion aufwenden um einen W6 zu würfeln und das Ergebnis von diesem entsprechenden Wurf abzuziehen.

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

FUNKELNDE KONSTELLATION

Stufe 10 Zirkel der Sterne Eigenschaft

Die Konstellationen deiner Sternform verbessern sich. Der 1W8 des Bogenschützen und des Kelchs werden zu 2W8, und während der Drache aktiv ist, hast du eine Flugbewegungsrate von 6m (20ft) und du kannst schweben.

Des Weiteren am Beginn jedes deiner Züge, während du in *Sternenform* bist, kannst du die Konstellation welche sich gerade auf dir befindet ändern.

VON STERNEN ERFÜLLT

Stufe 14 Zirkel der Sterne Eigenschaft

Solange du dich in deiner Sternform befindest, wirst du körperlos und durchscheinend. Du erhältst Resistenz gegenüber Wucht-, Stich- und Hiebschaden.

ZIRKEL DES WILDFEUERS

Druiden im Zirkel des Wildfeuers verstehen, dass Zerstörung manchmal der Vorbote der Entstehung ist, wie wenn zum Beispiel ein Waldbrand ein Wachstum junger Pflanzen begünstigt. Diese Druiden verbinden sich mit einem urtümlichen Geist dem sowohl zerstörerische wie auch schöpferische Kraft innewohnt; dies erlaubt den Druiden kontrollierte Flammen zu erzeugen und bestimmtes wegzubrennen jedoch im selben Zuge Leben anderswo entstehen zu lassen.

ZIRKELZAUBER

Stufe 2 Zirkel des Wildfeuers Eigenschaft

Du bist eine Verbindung mit einem Wildfeuergeist eingegangen, ein Urtümliches Wesen der Zerstörung und Schöpfung gleichermassen. Diese Verbindung mit diesem Geist gewährt dir Zugang zu gewissen Zaubern, welche in der Tabelle unten aufgeführt sind.

Sobald du Zugang zu einem Zauber des Zirkels hast, ist dieser immer vorbereitet und zählt nicht zur maximalen Anzahl deiner vorbereiteten Zaubern. Sprüche, die nicht in der Zauberliste des Druiden enthalten sind, gelten für dich trotzdem als Druidenzauber.

Druiden Stufe	Zauber
2	Brennende Hände, Wunden heilen
3	Flammenkugel, Sengender Strahl
5	Pflanzenwachstum, Wiederbeleben
7	Aura des Lebens, Feuerschild
9	Flammenschlag, Massen-Wunden heilen



WILDFEUERGEIST BESCHWÖREN

Stufe 2 Zirkel des Wildfeuers Eigenschaft

Du kannst den urtümlichen Geist welcher an deine Seele gebunden ist beschwören. Mittels einer Aktion kannst du eine Anwendung deiner *Tiergestalt* aufgeben um deinen Wildfeuergeist zu beschwören anstatt in eine Tierform zu wechseln. Der Geist erscheint auf einem unbesetzten Feld welches du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst. Jede Kreatur im Umkreis des Geistes von 3m (10ft) ausser dir, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauber bestehen, wenn der Geist erscheint, oder sie erleidet 2W6 Feuerschaden.

Der Geist ist dir und deinen Kameraden freundlich gesinnt und gehorcht deinen Befehlen. Du kannst ihre Werte im Wildfeuergeist-Werteblock finden. Er verwendet deinen Übungsbonus (ÜB) an mehreren Stellen. Du bestimmst wie der Geist aussehen soll. Einige Geister nehmen die Form von humanoiden Figuren aus knorrigen Ästen welche in Feuer gehüllt sind an, während wiederum andere wie flammende Tiere aussehen.

Im Kampf, teilt der Geist deine Initiative, beginnt aber seinen Zug direkt nach deinem. Die einzige Aktion die er nutzt, ist die *Ausweichen* Aktion, es sei denn du benutzt eine Bonusaktion in deinem Zug, um ihm eine andere Aktion zu befehlen. Diese Aktion kann eine aus seinem Werteblock sein oder eine andere. Wenn du *Kampfunfähig* bist, kann der Geist eine Aktion seiner Wahl ausführen, nicht nur die *Ausweichen* Aktion.

Der Geist manifestiert sich für 1 Stunde, bis er auf 0 Trefferpunkte reduziert wurde, bis du diese Aktion nochmals nutzt um ihn erneut zu beschwören, oder bis du stirbst.

VERSTÄRKTE BINDUNG

Stufe 6 Zirkel des Wildfeuers Eigenschaft

Die Bindung mit deinem Wildfeuergeist verstärkt deine destruktiven und regenerativen Zaubersprüche. Jedes Mal wenn du einen Zauber wirkst der entweder Feuerschaden zufügt oder Trefferpunkte wiederherstellt, solange dein Wildfeuergeist beschworen ist, würfle einen W8 und addiere das Ergebnis zu dem Feuerschaden oder den wiederhergestellten Trefferpunkten des Zaubers hinzu.

Zusätzlich jedes Mal wenn du einen Zauber wirkst, dessen Reichweite nicht *Selbst* ist, kann der Zauber entweder von dir oder deinem Wildfeuergeist ausgehen (deine Wahl).

AUSBRENNENDE FLAMMEN

Stufe 10 Zirkel des Wildfeuers Eigenschaft

Du erhältst die Fähigkeit den Tod in magische Flammen umzuwandeln, welche entweder heilen oder verbrennen können. Wenn eine Kreatur der Grössenkatgorie *Klein* oder grösser im Umkreis von 9m (30ft) um deinen Wildfeuergeist stirbt, erwacht eine harmlose, spektrale Flamme an dem Ort wo die Kreatur gestorben ist und flackert dort für 1 Minute. Wenn eine Kreatur welche du sehen kannst diesen Bereich betritt, kannst du deine Reaktion dazu benutzen, die



WILDFEUERGEIST

Kleines Elementar

Rüstungsklasse: 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte: 5 + 5mal deine Stufe als Druide
Bewegungsrate: 9m (30ft), fliegen (schwebend) 9m (30ft)

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

Schadens-Immunitäten: Feuer

Zustands-Immunitäten: bezaubert, verängstigt, gepackt, liegend, festgesetzt

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

Sprachen: versteht alle Sprachen die du sprichst

Herausforderung: --

Übungsbonus (ÜB): entspricht deinem Bonus

AKTIONEN

Flammensaat: Fernkampf-Waffenangriff: + dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 18m (60ft), eine Kreatur welche du sehen kannst. Treffer: 1W6 + ÜB Feuerschaden.

Feurige Teleportation: Der Geist und jede gewillte Kreatur deiner Wahl innerhalb von 1.5m (5ft) des Geistes, werden bis zu 4.5m (15ft) auf verschiedene unbesetzte Felder welche du sehen kannst wegteleportiert. Danach muss jede Kreatur im Umkreis von 1.5m (5ft) um das Feld, welches der Geist verlassen hat, einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauber bestehen, oder sie erhält 1W6 + ÜB Feuerschaden.

spektrale Flamme an diesem Platz zu löschen und entweder die Kreatur zu heilen oder ihr Feuerschaden zuzufügen. Die Heilung oder der Schaden entspricht 2W10 + dein Weisheitsmodifikator.

Du kannst diese Reaktion so viele Male einsetzen wie es deinem Übungsbonus entspricht.

Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück

LODERNDE WIEDERBELEBUNG

Stufe 14 Zirkel des Wildfeuers Eigenschaft

Die Bindung mit deinem Wildfeuergeist kann dich vor dem Tod bewahren. Wenn der Geist sich innerhalb von 36m (120ft) von dir befindet, wenn du auf 0 Trefferpunkte reduziert wurdest und somit bewusstlos bist, kannst du den Geist dazu bringen auf 0 Trefferpunkte zu fallen. Du erhältst die Hälfte deiner Trefferpunkte zurück und stehst unmittelbar wieder auf deinen Füßen.

Wenn du diese Fähigkeit einmal eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast.



HEXENMEISTER

Die Klasse des Hexenmeisters erhält neue Eigenschaften und Subklassen in diesem Abschnitt.

OPTIONALE KLASSENEIGENSCHAFTEN

Du erhältst Eigenschaften im Spielerhandbuch wenn du gewisse Stufen in deiner Klasse erreichst. Dieser Abschnitt bietet dir eine zusätzliche Eigenschaft welche du als Hexenmeister erhalten kannst.

Diese Eigenschaften erhältst du nicht automatisch im Gegensatz zu jenen im Spielerhandbuch. Sprich dich mit deinem Spielleiter ab, ob du und welche der Eigenschaften du erhältst, wenn du die Stufenvoraussetzung erfüllst. Du kannst diese separat auswählen, sprich ob du einige, alle oder keine benutzt.

ZUSÄTZLICHE ZAUBER DES HEXENMEISTERS

Stufe 1 Hexenmeister Eigenschaft

Die Zaubersprüche in der folgenden Liste erweitern die Zauberliste des Hexenmeisters im *Spielerhandbuch*. Die Liste ist nach Zauberstufe geordnet und nicht nach Charakterstufe. Jeder Zauber ist im *Spielerhandbuch*, ausser er ist mit einem Stern gekennzeichnet; dann findest du ihn am Schluss der Charakteroptionen im Abschnitt *Zaubersprüche*. Die Zauber mit zwei Sternen sind ursprünglich aus dem *Abenteuerhandbuch für die Schwertküste* und du findest sie ebenfalls im Abschnitt *Zaubersprüche*.

ZAUBERTRICK (GRAD 0)

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

GRAD 3

Bollwerk des Intellekts *
Fey herbeirufen *
Geisterhülle *
Schattenbrut herbeirufen *
Untoten herbeirufen *

GRAD 4

Aberration herbeirufen *

GRAD 5

Ablenkung
Bindung der Ebenen
Kreis der Teleportation

GRAD 6

Tasha's andersweltliche Gestalt *
Unhold herbeirufen *

GRAD 7

Traum des blauen Schleiers *

GRAD 9

Klinge des Desasters *
Tor
Unheimliches Schicksal

SEGEN DES PAKTS OPTION

Stufe 3 Hexenmeister Eigenschaft

Wenn du deinen *Segen des Pakts* wählst, ist die folgende Option eine derer die du wählen kannst.

PAKT DES TALISMANS

Dein Schutzherr gibt dir ein Amulett, ein Talisman welcher dem Träger hilft wenn die Not gross ist. Wenn dem Träger eine Attributsproube misslingt, kann er einen W4 würfeln um das Ergebnis der Proube hinzuzufügen und möglicherweise die Proube in einen Erfolg ummünzen. Du kannst diese Fähigkeit so viele Male einsetzen wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Wenn du den Talisman verlierst, kannst du eine 1-stündige Zeremonie abhalten um einen Ersatz von deinem Schutzherrn zu erhalten. Diese Zeremonie kann während einer kurzen oder langen Rast abgehalten werden und sie zerstört das vorhergehende Amulett. Der Talisman zerfällt zu Asche wenn du stirbst.

SCHAURIGE VIELSEITIGKEIT

Stufe 4 Hexenmeister Eigenschaft

Jedes Mal wenn du eine Stufe in dieser Klasse erreichst, bei der du eine Attributswerterhöhung erhältst, kannst du eine der folgenden Optionen auswählen. Dies repräsentiert eine Fokus-Verlagerung in deine okkulten Studien.

- Ersetze einen Zauberspruch den du von der Paktmagie dieser Klasse erlernt hast, mit einem anderen Zauberspruch der Hexenmeister Zaubersliste.
- Ersetze die *Segen des Pakts* Option mit einer anderen.
- Wenn du Stufe 12 oder höher bist, ersetze einen Zauberspruch von deinem *Mystischen Arkanum* mit einem anderen Hexenmeister Zauberspruch des selben Grads.

Wenn die Voraussetzungen für bestimmte *Schauerliche Anrufungen* durch diesen Wechsel nicht mehr gegeben sind, musst du die Anrufungen in diesem Fall ebenso im gleichen Atemzug wechseln und solche auswählen für welche die Voraussetzungen erfüllt werden.

SCHAUERLICHE ANRUFUNGEN OPTIONEN

Wenn du deine *Schauerliche Anrufung* wählst, sind die folgenden Optionen eine zusätzliche Auswahlmöglichkeit.

BAND DES TALISMANS

Voraussetzung: Stufe 12 Hexenmeister, Pakt des Talismans

Während jemand anderes deinen Talisman trägt, kannst du deine Aktion nutzen, um dich auf das am nächsten gelegene freie Feld zu teleportieren, wo sich der Talisman und sein Träger befindet, vorausgesetzt er befindet sich auf der selben Existenzebene. Der Träger deines Talismans kann das selbe tun und sich mittels einer Aktion zu dir teleportieren. Die Teleportation kannst du so viele Male einsetzen wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

SCHAUERLICHES BEWUSSTSEIN

Du hast bei Konstitutionsrettungswürfen die du ablegst, um die Konzentration bei Zaubern zu halten, im Vorteil.

GEDANKENBOTE

Voraussetzung: Stufe 5 Hexenmeister, Pakt des Buches

Eine neue Seite erscheint in deinem Buch der Schatten. Mit deinem Einverständnis, kann eine Kreatur ihre Aktion nutzen um ihren Namen auf diese Seite zu schreiben. Die Anzahl der Namen auf der Seite darf deinen Übungsbonus nicht überschreiten.

Du kannst den *Verständigung* Zauber ohne einen Zauberplatz und Materialkomponenten zu benutzen wirken und eine Kreatur wählen deren Namen auf der Seite steht. Du musst um die Mitteilung zu verschicken selbige auf die Seite schreiben. Die Kreatur hört die Mitteilung in seinen Gedanken und wenn sie antwortet, erscheint die Mitteilung geschrieben auf der Seite anstatt in deinen Gedanken. Die geschriebene Mitteilung verschwindet nach 1 Minute.

Mittels einer Aktion kannst du auf magische Weise einen Namen von dieser Liste entfernen indem du ihn berührst.

GESCHENK DER BESCHÜTZER

Voraussetzung: Stufe 9 Hexenmeister, Pakt des Buches

Eine neue Seite erscheint in deinem Buch der Schatten. Mit deinem Einverständnis, kann eine Kreatur ihre Aktion nutzen um ihren Namen auf diese Seite zu schreiben. Die Anzahl der Namen auf der Seite darf deinen Übungsbonus nicht überschreiten.

Wenn die Trefferpunkte einer Kreatur deren Name auf der Seite ist auf 0 reduziert werden aber sie nicht direkt getötet wird, werden die Trefferpunkte stattdessen auf 1 reduziert. Wenn diese Magie einmal ausgelöst wird, kann keine Kreatur mehr von ihr profitieren bis du eine lange Rast vollendet hast.

Mittels einer Aktion kannst du auf magische Weise einen Namen von der Liste entfernen indem du ihn berührst.

EINSATZ DES KETTENMEISTERS

Voraussetzung: Pakt der Kette

Wenn du *Vertrauten finden* wirkst, erfüllst du den beschworenen Vertrauten mit einem Mass deiner Schaurigen Kraft und gewährst ihm folgende Vorteile:

- Der Vertraute erhält entweder eine Flug- oder Schwimmgeschwindigkeit (deine Wahl) von 12m (40ft).
- Mittels einer Bonusaktion kannst du dem Vertrauten befehlen eine Angriffsaktion durchzuführen.
- Die Waffenangriffe des Vertrauten zählen als magisch im Bezug auf das Überwinden von Resistenzen und Immunitäten gegen nichtmagische Angriffe und Schaden.
- Wenn der Vertraute eine Kreatur zu einem Rettungswurf zwingt, benutzt er deinen SG zum Widerstehen deiner Zauberei.
- Wenn der Vertraute Schaden erhält, kannst du deine Reaktion nutzen um ihm Resistenz gegenüber diesem Schadenstyp zu verleihen.



SCHUTZ DES TALISMANS

Voraussetzung: Stufe 7 Hexenmeister, Pakt des Talismans

Wenn dem Träger eines Talismans ein Rettungswurf misslingt, kann er einen W4 zum Würfelerggebnis hinzuaddieren und möglicherweise den Rettungswurf in einen Erfolg ummünzen. Du kannst diesen Vorteil so viele Male einsetzen wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

TADEL DES TALISMANS

Voraussetzung: Pakt des Talismans

Wenn der Träger eines Talismans von einem Angreifer den du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst getroffen wird, kannst du deine Reaktion nutzen, um dem Angreifer psychischen Schaden in Höhe deines Übungsbonus zuzufügen und ihn bis zu 3m (10ft) von dem Träger des Talismans wegzustossen.

UNSTERBLICHE KNECHTSCHAFT

Voraussetzung: Stufe 5 Hexenmeister

Du kannst *Tote beleben* wirken ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Wenn du dies tust, kannst du den Zauber auf diese Weise erst wieder nach einer langen Rast erneut wirken.



ANDERSWELTLICHER SCHUTZHERR

Auf Stufe 1 wählt ein Hexenmeister seinen andersweltlichen Schutzherrn. Dieser bietet ihm die Wahl einer Subklasse. Die folgenden Optionen sind verfügbar für dich wenn du den entsprechenden Schutzherrn wählst: der Unergründliche und der Flaschengeist.

DER UNERGRÜNDLICHE

Du bist in einen Pakt mit den Tiefen eingetaucht. Eine Entität des Ozeans, der elementaren Ebene des Wassers oder einer andersweltlichen See erlaubt dir nun die Kräfte des Meeres zu nutzen. Benutzt sie dich vielleicht nur um über die Gefilde der Erde und des Steins über Wasser zu erfahren oder will sie dass du die kosmischen Schleusentore öffnest um die Welt zu ertränken?

Vielleicht wurdest du in einen Kult hineingeboren der den Unergründlichen oder seine Brut schon seit Generationen verehren. Oder du hast Schiffbruch erlitten und an der Schwelle zum Ertrinken hat dir dein Schutzherr eine rettende Hand geboten um dein Leben zu retten. Was auch immer der Grund für deinen Pakt ist, die See und ihre unbekannten Tiefen rufen nach dir.

Entitäten der Tiefsee welche einem Hexenmeister seine Kraft verleihen können Kraken, uralte Wasserelementare, gottgleiche Halluzination die durch träumende Kuo-Toa real wurden, Halbgötter des Meeres oder Meereshexen-Zirkel.

ERWEITERTE ZAUBERLISTE

Stufe 1 Der Unergründliche Eigenschaft

Der Unergründliche lässt dich von einer erweiterten Zaubersliste zusätzliche Zaubere auswählen wenn du neue Hexenmeisterzauber erlernst. Die folgenden Zaubere werden für dich zur Zaubersliste des Hexenmeisters hinzugefügt.

Zaubergrad	Zauber
1	Wasser erschaffen oder zerstören, Donnerwoge
2	Windstoss, Stille
3	Blitz, Schneesturm
4	Wasser kontrollieren, Elementar herbeirufen * (nur Wasser)
5	Bigbys Hand (erscheint als Tentakel), Kältekegel

TENTAKEL DER TIEFE

Stufe 1 Der Unergründliche Eigenschaft

Du kannst auf magische Weise einen spektralen Tentakel beschwören, welcher deine Feinde angreift. Mittels einer Bonusaktion erschaffst du einen 3m (10ft) langen Tentakel auf einem Feld welches du im Umkreis von 18m (60ft) sehen kannst. Der Tentakel verbleibt für 1 Minute oder bis du diese Fähigkeit erneut einsetzt um einen anderen Tentakel zu beschwören.

Wenn du den Tentakel erschaffst, kannst du einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur im Umkreis von 3m (10ft) des Tentakels ausführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 Kälteschaden und seine Geschwindigkeit ist um 3m (10ft) verringert bis zum Beginn deines nächsten Zugs. Wenn du Stufe 10 in dieser Klasse erreichst, erhöht sich der Schaden auf 2W8.

Mittels einer Bonusaktion in deinem Zug, kannst du den Tentakel bis zu 9m (30ft) bewegen und den Angriff wiederholen.

Du kannst den Tentakel so viele Male beschwören wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück

GESCHENK DER SEE

Stufe 1 Der Unergründliche Eigenschaft

Du erhältst eine Schwimmggeschwindigkeit von 12m (40ft) und du kannst unter Wasser atmen.

SEELE DES OZEANS

Stufe 6 Der Unergründliche Eigenschaft

Du fühlst dich nun noch mehr zuhause in den Tiefen. Du erhältst Resistenz gegenüber Kälteschaden. Zusätzlich wenn du vollständig untergetaucht bist, kann dich jede Kreatur welche auch vollständig untergetaucht ist verstehen, und du verstehst sie.

SCHÜTZENDER FANGARM

Stufe 6 Der Unergründliche Eigenschaft

Dein Tentakel der Tiefe kann dich und andere verteidigen, indem er den Schaden abfängt. Wenn du oder eine Kreatur welche du sehen kannst Schaden erleidet und im Umkreis von 3m (10ft) vom Tentakel ist, kannst du deine Reaktion nutzen um eine dieser Kreaturen zu wählen und den Schaden um 1W8 gegen diese Kreatur zu reduzieren. Wenn du Stufe 10 in dieser Klasse erreichst, wird der reduzierte Schaden auf 2W8 erhöht.

PACKENDER TENTAKEL

Stufe 10 Der Unergründliche Eigenschaft

Du lernst den Zauberspruch *Evards Schwarze Tentakel*. Er zählt für dich als Hexenmeisterzauber und er zählt nicht im Bezug auf deine maximale Anzahl an Zauber die du kennst. Du kannst ihn ebenfalls einmal ohne einen Zauberplatz aufzuwenden wirken; du erhältst die Möglichkeit dazu nach einer langen Rast wieder.

Jedes Mal wenn du diesen Zauber wirkst, stärkt dich die Magie deines Schutzherren und gewährt dir damit eine Anzahl temporärer Trefferpunkte die deiner Stufe als Hexenmeister entspricht. Ausserdem kann Schaden den du erhältst deine Konzentration auf diesen Zauber nicht brechen.

BODENLOSER STRUDEL

Stufe 14 Der Unergründliche Eigenschaft

Du kannst auf magische Weise einen vorübergehenden Kanal zu wasserdominierten Bestimmungsorten öffnen. Mittels einer Aktion kannst du dich und bis zu fünf andere gewillte Kreaturen welche du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst teleportieren. Inmitten eines Strudels aus Tentakeln verschwindet ihr alle und erscheint danach in einem Gewässer welches du einmal gesehen hast oder im Umkreis von 9m (30ft) davon wieder. Das Gewässer welches du auswählst muss mindestens die Grösse eines Teichs oder Tümpels haben. Jeder von euch erscheint auf einem unbesetzten Feld innerhalb von 9m (30ft) zu den andern.

Wenn du diese Fähigkeit einmal eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast.

DER FLASCHENGEIST

Du bist einen Pakt mit einem der seltensten Arten eines Flaschengeistes eingegangen; einem grosszügigen Flaschengeist. Solche Entitäten beherrschen gewaltige Hochburgen auf den elementaren Ebenen und haben grossen Einfluss über geringere Flaschengeister und elementare Kreaturen. Grosszügige Flaschengeister mögen verschiedene Bewegünde haben, aber die meisten sind arrogant und besitzen eine Kraft die mit geringeren Göttern mithalten kann. Sie erfreuen sich auch daran den Spiess umzudrehen wenn Flaschengeister durch Sterbliche versklavt werden und gehen gerne einen Pakt ein der ihre Reichweite vergrössert.

Du wählst die Art deines Schutzherren oder lässt den Zufall spielen mittels der untenstehenden Tabelle.

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

ERWEITERTE ZAUBERLISTE

Stufe 1 Der Flaschengeist Eigenschaft

Der Flaschengeist lässt dich von einer erweiterten Zauberliste zusätzliche Zauber auswählen wenn du neue Hexenmeisterzauber erlernst. Die folgenden Zauber werden für dich zur Zauberliste des Hexenmeisters hinzugefügt. Die Zauber können sich je nach Art des Schutzherren unterscheiden.

Zauber Grad	Flaschengeist Zauber	Dao Zauber	Dschinni Zauber	Ifriti Zauber	Marid Zauber
1	Gutes und Böses entdecken	Heiligtum	Donnerwoege	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 DES FLASCHENGEISTES

Stufe 1 Der Flaschengeist Eigenschaft

Dein Schutzherr schenkt dir ein magisches Gefäss welches dir ein Teil der Macht des Flaschengeistes verleiht. Das Gefäss ist ein *winziges* Objekt und du kannst es als Zauberfokus für deine Hexenmeisterzauber verwenden. Du entscheidest was das Objekt ist oder du lässt den Zufall walten indem du auf die untenstehende Tabelle würfelst.

W6	Art
1	Öllampe
2	Urne
3	ein Ring mit einem Geheimfach
4	eine verschlossene Flasche
5	eine ausgehöhlte Statuette
6	eine kunstvoll verzierte Laterne

Während du das Gefäss berührt, kannst du es auf folgende Weise Benutzen:

Flaschen-Pause. Mittels einer Aktion kannst du auf magische Weise in dein Gefäss verschwinden, welches an dem Ort verbleibt wo gerade noch warst. Das Innere des Gefässes ist ein extradimensionaler Ort in der Form eines Zylinders mit dem Radius von 6m (20ft), 6m (20ft) hoch und ähnelt deinem Gefäss. Der Raum ist mit Kissen und tiefen Tischen ausgestattet und es herrscht ein angenehmes Raumklima. Während du dich darin befindest, kannst du die Geräusche im Bereich um das Gefäss wahrnehmen als würdest du draussen stehen. Du kannst im Inneren verbleiben bis zu einer Anzahl Stunden die deinem Übungsbonus entspricht. Du verlässt das Gefäss vorzeitig wenn du eine Bonusaktion nutzt um es zu verlassen, wenn du stirbst oder wenn das Gefäss zerstört wird. Wenn du es verlässt erscheinst du auf dem sich am nächsten befindlichen freien Feld. Jedes Objekt welches im Gefäss zurückgelassen wird, verbleibt dort bis es herausgetragen wird oder bis das Gefäss zerstört wird. Jedes Objekt welches dort gelagert wird, erscheint ohne Schaden anzurichten auf den nächsten freien Feldern um den Platz des zerstörten Gefässes herum. Wenn du einmal in dein Gefäss hineingegangen bist, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast.

Zorn des Flaschengeistes. Einmal während jedem deiner Züge, wenn du mit einem Angriffswurf triffst, kannst du dem Ziel zusätzlichen Schaden zufügen in Höhe deines Übungsbonus. Der Schadenstyp ist abhängig von deinem Schutzherren: Wuchtschaden (Dao), Schallschaden (Dschinni), Feuerschaden (Ifriti) oder Kälteschaden (Marid).

Die Rüstungsklasse des Gefässes entspricht deinem SG zum Widerstehen deiner Zauber. Seine Trefferpunkte entsprechen deiner Stufe als Hexenmeister + deinem Übungsbonus und es ist immun gegenüber Giftschaden und psychischem Schaden.

Ist das Gefäss zerstört oder du verlierst es, kannst du eine 1-stündige Zeremonie durchführen um einen Ersatz von deinem Schutzherren zu erhalten. Diese Zeremonie kann während einer kurzen oder langen Rast durchgeführt werden und das vorhergehende Gefäss wird zerstört, sollte es noch existieren. Das Gefäss verschwindet in einem elementaren Aufflammen solltest du sterben.

ELEMENTARES GESCHENK

Stufe 6 Der Flaschengeist Eigenschaft

Du beginnst die Züge deines Schutzherren anzunehmen. Du hast nun Resistenz gegenüber dem Schaden der deinem Schutzherren entspricht: Wuchtschaden (Dao), Schallschaden (Dschinni), Feuerschaden (Ifriti), Kälteschaden (Marid).

Zusätzlich kannst du mittels einer Bonusaktion dir selbst eine Fluggeschwindigkeit von 9m (30ft) geben, die für 10 Minuten anhält, bei welcher du auch schweben kannst. Du kannst diese Bonusaktion so viele Male einsetzen wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

SANKTUARIUM

Stufe 10 Der Flaschengeist Eigenschaft

Wenn du in dein Flaschengeist-Gefäß eintrittst mittels der *Flaschen-Pause*, kannst du nun bis zu 5 gewillte Kreaturen im Umkreis von 9m (30ft) die du sehen kannst auswählen. Du und die ausgewählten Kreaturen werden mit dir zusammen in dein Gefäß gezogen.

Mittels einer Bonusaktion kannst du eine beliebige Anzahl Kreaturen aus dem Gefäß hinausbefördern und alle werden herausbefördert, solltest du das Gefäß verlassen, sterben oder wenn das Gefäß zerstört wird.

Zusätzlich erhält jeder (einschliesslich dir) der mindestens 10 Minuten im Gefäß verweilt, den Vorteil einer kurzen Rast, und jeder kann, sollte er Trefferwürfel auf diese Weise einsetzen um Trefferpunkte zu regenerieren, zusätzliche Treffepunkte in Höhe deines Übungsbonus regenerieren.

BESCHRÄNKTER WUNSCH

Stufe 14 Der Flaschengeist Eigenschaft

Du bittest deinen Schutzherren dir einen kleinen Wunsch zu erfüllen. Mittels einer Aktion kannst du dein Begehren an dein Flaschengeist-Gefäß richten und den Effekt eines Zauberspruchs des Zaubergrades 6 oder niedriger, welcher einen Zeitaufwand von 1 Aktion hat, erbitten. Der Zauberspruch kann von jeder beliebigen Zaubersprache stammen, und du musst keine Voraussetzung dafür erfüllen; dies schliesst Materialkomponenten die verbraucht werden mit ein. Der Spruch wird einfach direkt gewirkt als Teil dieser Aktion.

Wenn du diese Fähigkeit einmal eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder nach einer Anzahl an langen Rasten die einem W4 entsprechen.



DER UNTOTE

Du bist einen Pakt mit einem totlosen Wesen eingegangen, einer Kreatur die dem Zyklus von Leben und Tod trotzt und ihre Sterbliche Hülle zurücklässt um ihren unergründlichen Bestrebungen für alle Ewigkeit nachgehen zu können. Für solche Wesen sind Zeit und Moral nur flüchtige Dinge, die Belange derjenigen, deren Sand immer noch durch die Sanduhr des Lebens rieselt. Diese uralten Untoten waren einst selber sterblich und wissen darum aus erster Hand wie der Weg durch die Tore des Todes verläuft und was für Bestrebungen einen antreiben. Sie teilen ihr Wissen darüber und weitere Geheimnisse bereitwillig mit jenen die sich ihrem Willen unter den Lebenden beugen.

Wesen dieser Art sind zum Beispiel der Demilich Acererak, der Vampirtyrann Kas *The Bloody-Handed*, die Githyanki Lich-Königin Vlaakith, der Dracolich Dragotha, der untote Pharao Ankhtepot und der trügerische dunkle Lord Azalin Rex.

ERWEITERTE ZAUBERLISTE

Stufe 1 Der Untote Eigenschaft

Der Untote lässt dich von einer erweiterten Zaubersliste zusätzliche Zauber auswählen wenn du neue Hexenmeister-zauber erlernst. Die folgenden Zauber werden für dich zur Zaubersliste des Hexenmeisters hinzugefügt.

Zaubergrad Zauber

1	Verderben, Falsches Leben
2	Blindheit/Taubheit, Macht der Vorstellungskraft
3	Geisterross, Mit Toten sprechen
4	Todesschutz, Mächtige Unsichtbarkeit
5	Schutzhülle gegen Lebendes, Todeswolke

SCHRECKLICHE GESTALT

Stufe 1 Der Untote Eigenschaft

Du manifestierst einen Aspekt der schrecklichen Kraft deines Schutzherren. Mittels einer Bonusaktion, transformierst du dich für 1 Minute. Du erhältst folgende Vorteile während du transformiert bist.

- Du erhältst temporäre Trefferpunkte in Höhe von 1W10 + deine Stufe als Hexenmeister
- Einmal während jedes deiner Züge, wenn du eine Kreatur mit einem Angriffswurf triffst, kannst du sie zu einem Weisheitsrettungswurf gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauber zwingen. Bei einem Misserfolg, ist die Kreatur vor dir verängstigt bis zum Ende deines nächsten Zugs.
- Du bist immun gegen den Zustand *verängstigt*.

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

Das Aussehen deiner *Schrecklichen Gestalt* reflektiert einige Aspekte deines Schutzherren. Zum Beispiel, deine Form könnte eine Krone und eine Robe aus Schatten sein, die deinen Lich Schutzherren symbolisiert, oder dein Körper könnte mit schimmernden Glyphen von Begräbnisriten überdeckt sein und Wüstenwinde die dich umstreichen, welche deinen Mumien-Schutzherren symbolisieren.



BERÜHRUNG DES GRABES

Stufe 6 Der Untote Eigenschaft

Die Kräfte deines Schutzherren hinterlassen einschneidende Auswirkungen auf deinen Körper und deine Magie. Du musst nicht mehr essen, trinken oder atmen.

Zusätzlich, einmal während jedes deiner Züge, wenn du eine Kreatur mit einem Angriffswurf triffst und Schaden gegen diese Kreatur auswürfelst, kannst du den Schadenstyp durch nekrotischen Schaden austauschen. Während du in deiner *Schrecklichen Gestalt* bist, kannst du einen zusätzlichen Schadenswürfel benutzen, um die Höhe des nekrotischen Schadens zu ermitteln.

NEKROTISCHE SCHALE

Stufe 10 Der Untote Eigenschaft

Deine Verbindung zum Untod und der nekrotischen Energie hat deinen Körper gesättigt. Du besitzt Resistenz gegenüber nekrotischem Schaden. Wenn du in deiner *Schrecklichen Gestalt* bist, erhältst du stattdessen Immunität gegenüber nekrotischem Schaden.

Zusätzlich, wenn du auf 0 Trefferpunkte reduziert wirst, kannst du mittels einer Reaktion stattdessen auf 1 Trefferpunkt reduziert werden und dein Körper entlädt sich mit tödlicher Energie. Jede Kreatur deiner Wahl, welche sich im Umkreis von 9m (30ft) befindet erleidet nekrotischen Schaden in Höhe von $2W10 + \text{deine Stufe als Hexenmeister}$. Du erhältst darauf 1 Stufe Erschöpfung. Wenn du diese Reaktion einmal eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder nachdem du 1W4 lange Rasten beendet hast.

GEISTPROJEKTION

Stufe 14 Der Untote Eigenschaft

Dein Geist wird von deiner physischen Form losgelöst. Mittels einer Aktion kannst du deinen Geist aus deinem Körper herausprojizieren. Der Körper den du zurücklässt ist bewusstlos und in einem Zustand der Leblosigkeit.

Dein Geist gleicht deiner sterblichen Form in beinahe jeder Kleinigkeit. Er besitzt sämtliche Spielwerte aber nicht deine Habe. Jeglicher Schaden oder andere Effekte, die deinen Geisterkörper oder deinen physischen Körper beeinflussen, betrifft ebenso den anderen. Dein Geist kann ausserhalb deines Körpers für bis zu 1 Stunde, oder bis deine

Konzentration unterbrochen wird (wie wenn du dich auf einen Zauber konzentrierst), verweilen. Wenn deine Projektion endet, kehrt dein Geist in deinen Körper zurück oder dein Körper wird auf magische weise zum Ort deines Geistes teleportiert (deine Wahl).

Während du deinen Geist projizierst, erhältst du folgende Vorteile:

- Dein Geist und Körper erhalten Resistenz gegenüber Wucht-, Stich- und Hiebschaden.
- Wenn du einen Zauber der Schule der Beschörung oder der Nekromantie wirkst, benötigt der Zauber keine verbalen oder somatischen Komponenten; ebenfalls benötigt er auch keine Materialkomponenten, sofern sie keine Goldkosten beinhalten.
- Du hast eine Flugbewegungsrate die deiner normalen Bewegungsrate entspricht und du kannst schweben. Du kannst dich durch Kreaturen und Objekte bewegen, als wären sie schwieriges Gelände, aber du erleidest 1W10 Energieschaden wenn du deinen Zug innerhalb einer Kreatur oder eines Objekts beendest.
- Während du deine *Schreckliche Gestalt* benutzt, kannst du einmal in jedem deiner Züge wenn du einer Kreatur nekrotischen Schaden zufügst, Trefferpunkte regenerieren in Höhe des halben nekrotischen Schadens den du verursacht hast.

Hast du diese Fähigkeit einmal eingesetzt, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast.





KÄMPFER

Die Klasse des Kämpfers erhält neue Eigenschaften und Subklassen in diesem Abschnitt.

OPTIONALE KLASSENEIGENSCHAFTEN

Du erhältst Eigenschaften im Spielerhandbuch wenn du gewisse Stufen in deiner Klasse erreichst. Dieser Abschnitt bietet dir zusätzliche Eigenschaften welche du als Kämpfer erhalten kannst.

Diese Eigenschaften erhältst du nicht automatisch im Gegensatz zu jenen im Spielerhandbuch. Sprich dich mit deinem Spielleiter ab, ob du und welche der Eigenschaften du erhältst, wenn du die Stufenvoraussetzung erfüllst. Du kannst diese separat auswählen, sprich ob du einige, alle oder keine benutzt.

KAMPFSTIL OPTIONEN

Stufe 1 Kämpfer Eigenschaft

Wenn du einen Kampfstil auswählst, kannst du folgende Optionen zusätzlich zu deiner Auswahlliste von Kampfstilen hinzufügen.

BLINDER KAMPF

Du hast *Blindsight* in einem Umkreis von 3m (10ft). In diesem Bereich kannst du effektiv alles sehen, was nicht hinter vollständiger Deckung ist, sogar wenn du blind bist oder in vollständiger Dunkelheit. Zudem kannst du unsichtbare Kreaturen in diesem Bereich sehen, es sei denn die Kreatur versteckt sich erfolgreich vor dir.

ABFANGEN

Wenn eine Kreatur welche du sehen kannst ein Ziel, innerhalb von 1.5m (5ft) von dir, mit einer Attacke trifft (ausser dich selbst), kannst du deine Reaktion nutzen um den Schaden der das Ziel trifft um 1W10 + dein Übungsbonus (bis zu einem minimum von 0 Schaden) reduzieren. Du musst entweder einen Schild, eine einfache Waffe oder eine Kriegswaffe führen um diese Reaktion nutzen zu können.

ÜBERLEGENE TECHNIK

Du erlernst ein Manöver deiner Wahl aus der Liste des Kampfmeister-Archetypen. Wenn du ein Manöver welches du einsetzt, ein Ziel dazu veranlasst einen Rettungswurf abzulegen um die Effekte eines Manövers zu widerstehen, beträgt der SG 8 + deinen Übungsbonus + dein Starke- oder Geschicklichkeitsmodifikator (deine Wahl).

Du erhältst einen Überlegenheitswürfel in Form eines W6 (dieser Würfel wird zu jedem Überlegenheitswürfel hinzuaddiert, den du von einer anderen Quelle her hast). Dieser Würfel wird dazu benutzt deine Manöver aufzuladen. Ein Überlegenheitswürfel wird verbraucht wenn du ihn benutzt. Du erhältst alle verbrauchten Überlegenheitswürfel nach einer kurzen oder langen Rast zurück.

WURFWAFFENKAMPF

Du kannst eine Waffe ziehen welche die *Wurfaffen* Eigenschaft aufweist als Teil des Angriffs den du mit der Waffe machst.

Zusätzlich wenn du mit einem Fernkampfwaffenangriff triffst der mit einer Wurfaffe gemacht wurde, erhältst du +2 auf den Schadenswurf.

UNBEWAFFNETER KAMPF

Deine unbewaffneten Angriffe können Wuchtschaden in Höhe von 1W6 + dein Stärkemedifikator verursachen wenn du triffst. Wenn du keine Waffe und keinen Schild führst wenn du einen Angriff tätigt, wird der W6 zu einem W8.

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

KAMPFVIELSEITIGKEIT

Stufe 4 Kämpfer Eigenschaft

Jedes Mal wenn du eine Stufe in dieser Klasse erreichst, bei der du eine Attributswerterhöhung erhältst, kannst du eine der beiden folgenden Optionen auswählen. Dies repräsentiert eine Fokus-Verlagerung in deiner Art zu Kämpfen.

- Ersetze einen Kampfstil den du kennst mit einem anderen Kampfstil der den Kämpfern zu Verfügung steht.
- Wenn du ein beliebiges Manöver vom Kampfmeister-Archetyp kennst, kannst du ein Manöver welches du kennst mit einem anderen Manöver ersetzen.

MANÖVEROPTIONEN

Wenn du Zugang zu Manövern hast, werden folgende Optionen der Liste der dir zur Verfügung stehenden Manöver hinzugefügt. Manöver sind primär für Kampfmeister verfügbar, jedoch auch für Charaktere welche Spezielle Fähigkeiten wie z.B. den Kampfstil *Überlegene Technik* oder das Talent *Meister der Kampfkunst* besitzen.

AUTORITÄRE PRÄSENZ

Wenn du eine Probe auf Charisma (Einschüchtern), auf Charisma (Auftreten) oder auf Charisma (Überzeugen) ablegst, kannst du einen Überlegenheitswürfel ausgeben und ihn zum Attributswurf hinzufügen.

GREIFENDER SCHLAG

Direkt nachdem du in deinem Zug eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff triffst, kannst du einen Überlegenheitswürfel ausgeben um mittels einer Bonusaktion zu versuchen das Ziel zu packen (siehe im *Spielerhandbuch* nach für die Regeln zum *Ring* und dem Zustand *gepackt*). Füge den Überlegenheitswürfel der Probe auf Stärke (Athletik) hinzu.

HINTERHALT

Wenn du eine Probe auf Geschicklichkeit (Verstecken) ablegst, oder Initiative würfelst, kannst du einen Überlegenheitswürfel ausgeben und den entsprechenden Würfel zum Wurf hinzufügen, vorausgesetzt du bist nicht kampfunfähig.

LOCKVOGELTAKTIK

Wenn du dich in deinem Zug im Umkreis von 1.5m (5ft) von einer Kreatur befindest, kannst du einen Überlegenheitswürfel ausgeben um mit dieser Kreatur den Platz zu tauschen, vorausgesetzt du bewegst dich mindestens 1.5m (5ft), die Kreatur ist gewillt dies zu tun und ist nicht kampfunfähig. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Würfle den Überlegenheitswürfel. Bis zum Beginn deines nächsten Zugs erhalten entweder du oder die Kreatur (deine Wahl) einen Rüstungsklassenbonus entsprechend des Wurfs.

SCHNELLER WURF

Mittels einer Bonusaktion kannst du einen deiner Überlegenheitswürfel ausgeben und einen Fernkampfangriff mit einer Waffe, die die Eigenschaft *Wurfwaffe* besitzt durchführen. Du kannst die Waffe als Teil dieser Bonusaktion ziehen. Wenn du triffst, füge den Überlegenheitswürfel dem Schadenswurf der Waffe hinzu.

TAKTISCHE BEURTEILUNG

Wenn du eine Probe auf Intelligenz (Nachforschungen), auf Intelligenz (Geschichte) oder auf Weisheit (Motiv erkennen) ablegst, kannst du einen Überlegenheitswürfel ausgeben und ihn dem Attributswurf hinzufügen.

VERANKERN

Wenn eine Kreatur welche du sehen kannst in die Reichweite deiner Waffe welche du führst kommt, kannst du deine Reaktion benutzen um einen Überlegenheitswürfel auszugeben und einen Angriff gegen die Kreatur mit deiner Waffe auszuführen. Wenn der Angriff trifft, füge den Überlegenheitswürfel zum Schadenswurf hinzu.

KAMPFARCHETYPEN

Auf Stufe 3 wählt ein Kämpfer seinen Kampfarchetypen. Dieser bietet ihm die Wahl einer Subklasse. Die folgenden Optionen sind verfügbar für dich wenn du den entsprechenden Kampfarchetyp auswählst: Psi Krieger und Runen Ritter.

PSI KRIEGER

Sich seiner psionischen Kräfte im Innern bewusst, ist der Psi Krieger ein Kämpfer, der seine physische Macht mit psi-verstärkten Waffenhieben, telekinetischen Peitschenhieben und Barrieren aus mentaler Kraft verstärkt. Viele Githyanki trainieren um solche Krieger zu werden, ebenso wie auch die diszipliniertesten Hochelfen. In der Welt von Eberron träumen viele junge Kalashtar davon Psi Krieger zu werden.

Als ein Psi Krieger hast du vielleicht deine psionischen Fähigkeiten in Selbstdisziplin geformt, sie unter der Anleitung eines Meisters entfesselt oder sie an einer Akademie verfeinert, welche darauf ausgerichtet ist die Kräfte des Geistes als Waffe und Schild gleichermassen einzusetzen.

PSIONISCHE KRÄFTE

Stufe 3 Psi Krieger Eigenschaft

Du beherbergst einen Quell aus psionischer Energie in dir. Diese Energie wird durch deine *Psionikwürfel* repräsentiert, welche jeder ein W6 ist. Du hast eine Anzahl an Psionikwürfel die deinem Übungsbonus entspricht und sie ermöglichen dir, verschiedene Psionische Kräfte zu wirken welche unten weiter beschrieben werden.





Einige deiner Kräfte verbrauchen die Psionikwürfel, welche sie verwenden, und du kannst Kräfte, die einen Psionikwürfel benötigen, nicht benutzen, wenn alle verbraucht sind. Du erhältst alle deine verbrauchten Psionikwürfel wieder zurück nach einer langen Rast. Zusätzlich kannst du mittels einer Bonusaktion, einen verbrauchten Psionikwürfel wieder zurückgewinnen, jedoch kannst du dies nur einmal und danach erst wieder, wenn du eine kurze oder lange Rast vollendet hast.

Wenn du spezifische Stufen in dieser Klasse erreichst, ändert sich der Psionikwürfel: auf Stufe 5 (W8), auf Stufe 11 (W10) und auf Stufe 17 (W12).

Die folgenden Kräfte benutzen einen Psionikwürfel:

Schützendes Feld: Du erschaffst ein temporäres Schild aus telekinetischer Energie. Wenn du oder eine andere Kreatur, welche du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst, Schaden erleidet, kannst du deine Reaktion benutzen, um einen Psionikwürfel auszugeben, ihn zu würfeln und den erlittenen Schaden um das Ergebnis + deinen Intelligenzmodifikator (minimal 1 Schaden) zu reduzieren.

Psionischer Schlag: Du kannst deine Waffen mit psionischer Kraft vorantreiben. Einmal in jedem deiner Züge, direkt nachdem du ein Ziel im Umkreis von 9m (30ft) mit einem Angriff triffst und Schaden zufügst, kannst du einen Psionikwürfel ausgeben, ihn würfeln und dem Ziel zusätzlich Energieschaden, in Höhe des Ergebnisses + deinen Intelligenzmodifikator zufügen.

Telekinetische Bewegung: Du kannst ein Objekt oder eine Kreatur mit Hilfe deiner Gedanken bewegen. Mittels einer Aktion wählst du ein Objekt von der Grössenkatgorie Gross oder kleiner, oder eine gewillte Kreatur ausser dich selbst. Wenn du das Ziel sehen kannst und es im Umkreis von 9m (30ft) von dir ist, kannst du es bis zu 9m (30ft) auf ein unbesetztes Feld bewegen, welches du sehen kannst. Alternativ, wenn es ein winziges Objekt ist, kannst du es in deine Hand, oder von deiner Hand wegbewegen.

So oder so, du kannst das Ziel horizontal oder vertikal bewegen oder beides miteinander. Wenn du diese Aktion einmal eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast, ausser du gibst einen Psionikwürfel auf, um sie erneut einzusetzen.

ERFAHRENER TELEKINET

Stufe 7 Psi Krieger Eigenschaft

Du hast neue Arten erlernt, deine telekinetischen Fähigkeiten zu nutzen.

Psi-verstärkter Sprung: Mittels einer Bonusaktion kannst du deinen Körper mit deinem Geist vorwärtstreiben. Du erhältst eine Flugbewegungsrate, welche deiner doppelten Bewegungsrate entspricht, bis zum Ende deines Zuges. Wenn du diese Bonusaktion einmal eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast, ausser du gibst einen Psionikwürfel auf, um sie erneut einzusetzen.

Telekinetischer Schub: Wenn du einem Ziel mit deinem Psionischen Schlag Schaden zufügst, kannst du das Ziel dazu zwingen, einen Stärkerettungswurf abzulegen, gegen einen SG der 8 + deinen Übungsbonus + deinen Intelligenzmodifikator beträgt. Wenn er fehlschlägt, kannst du das Ziel entweder niederschlagen (Zustand: *Liegend*) oder es bis zu 3m (10ft) in eine beliebige horizontale Richtung bewegen.

BESCHÜTZTER GEIST

Stufe 10 Psi Krieger Eigenschaft

Die psionische Energie, welche durch dich hindurchfliesst, hat deinen Geist gestärkt. Du hast Resistenz gegen psychischen Schaden. Ebenfalls, wenn du deinen Zug entweder bezaubert oder verängstigt beginnst, kannst du einen Psionikwürfel ausgeben und damit jeden Effekt auf dir beenden, der dich entweder bezaubert oder verängstigt hat.

BOLLWERK DER KRAFT

Stufe 15 Psi Krieger Eigenschaft

Du kannst dich und andere mittels telekinetischer Energie beschützen. Mittels einer Bonusaktion kannst du eine Anzahl von Kreaturen bestimmen, welche du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst (dies kann auch dich miteinschliessen), die nicht grösser als dein Intelligenzmodifikator sein kann (minimum eine Kreatur). Jede dieser Kreaturen ist geschützt mit halber Deckung für 1 Minute oder bis du kampfunfähig wirst.

Wenn du diese Bonusaktion einmal eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast, ausser du gibst einen Psionikwürfel auf, um sie erneut einzusetzen.

TELEKINETISCHER MEISTER

Stufe 18 Psi Krieger Eigenschaft

An deine Fähigkeit, Kreaturen und Objekte mit deinem Geist zu bewegen, kommt kaum einer heran. Du kannst den Telekinese Zauberspruch ohne Materialkomponenten wirken und dein Attribut zum Zaubern ist Intelligenz. In jedem deiner Züge, während du dich auf den Zauber konzentrierst, den Zug, in dem du ihn gewirkt hast, eingeschlossen, kannst du einen Waffenangriff mittels einer Bonusaktion tätigen, wenn du deine Aktion für die Eigenschaft des Telekinese Zaubers benutzt hast.

Wenn du diesen Zauber einmal gewirkt hast, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast, ausser du gibst einen Psionikwürfel auf, um ihn erneut zu wirken.



RUNEN RITTER

Der Runen Ritter erweitert sein kämpferisches Können, indem er die übernatürlichen Kräfte von Runen nutzt; ein uraltes Verfahren welches von den Riesen herrührt. Runenschnitzer gibt es in jeder Familie der Riesen und du hast wahrscheinlich die Methoden aus erster oder zweiter Hand, von so einem mystischen Kunsthandwerker gelernt. Ob du nun das Werk von Riesen in einen Berg oder in einer Höhle eingeritzt gefunden hast, die Runen von einem Weisen erlernt hast oder einen Riesen in Person getroffen hast, du hast das Handwerk der Riesen studiert und gelernt die magischen Runen so anzuwenden, dass sie deine Ausrüstung verstärken.

ZUSÄTZLICHE ÜBUNGEN

Stufe 3 Runen Ritter Eigenschaft

Du erhältst Übung im Umgang mit *Schmiedewerkzeug*, und du lernst die Sprache *Riesisch* zu lesen, zu schreiben und zu sprechen.

RUNENSCHNITZER

Stufe 3 Runen Ritter Eigenschaft

Du kannst Magische Runen nutzen um deine Ausrüstung zu verbessern. Du lernst 2 Runen deiner Wahl aus der nachfolgenden Liste und jedes Mal wenn du eine Stufe in dieser Klasse aufsteigst, kannst du eine Rune die du schon kennst mit einer anderen Rune dieser Liste ersetzen. Wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst, lernst du zusätzliche Runen wie in der Progressionstabelle beschrieben.

Kämpfer Stufe	Anzahl bekannter Runen
---------------	------------------------

3	2
7	3
10	4
15	5

Jedes Mal wenn du eine lange Rast vollendest, kannst du eine Anzahl Objekte, welche der Anzahl bekannter Runen entspricht, berühren und jedes dieser Objekte mit einer Rune versehen; es darf nicht die selbe Rune auf mehreren Objekten verwendet werden. Um die Rune verwenden zu können, muss das Objekt entweder eine Waffe, eine Rüstung, einen Schild, ein Schmuckstück oder etwas anderes sein, welches du wie ein Kleidungsstück tragen oder in einer Hand halten kannst. Deine Rune verbleibt auf einem Objekt, bis du eine lange Rast vollendet hast und ein Objekt kann nur eine deiner Runen zur gleichen Zeit haben.

Die folgenden Runen sind für dich verfügbar wenn du eine Rune erlernst. Wenn eine Rune eine Stufenvoraussetzung hat, musst du mindestens diese Stufe in dieser Klasse erreicht haben um sie zu lernen. Wenn eine Rune einen Rettungswurf verlangt, ist dein Runen SG entsprechend $8 + \text{dein Übungsbonus} + \text{dein Konstitutionsmodifikator}$.

Wolkenrune: Diese Rune bildet die verstohlene Magie, die einige Wolkenriesen benutzen nach. Während du ein Objekt trägst oder hältst welches diese Rune auf sich hat, bist du bei Proben auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) und Charisma (Täuschen) im Vorteil.

Zusätzlich wenn du oder eine Kreatur welche du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst, von einem Angriffswurf getroffen wird, kannst du deine Reaktion dazu verwenden die Rune zu beschwören und eine andere Kreatur im Umkreis von 9m (30ft) bestimmen, ausgenommen der Angreifer selbst. Die bestimmte Kreatur wird zum neuen Ziel der Attacke und wird mit dem selben Angriffswurf getroffen. Die Magie kann die Effekte des Angriffs transferieren und ignoriert die Reichweitenbegrenzung des Angriffs. Wenn du diese Rune einmal beschworen hast, kannst du dies erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast.

Feuerrune: Die Magie dieser Rune kanalisiert die meisterliche Handwerkskunst von berühmten Schmieden. Während du ein Objekt trägst oder hältst welches diese Rune auf sich hat, ist dein Übungsbonus für jede Attributprobe verdoppelt die eine deiner Übungen mit einem Werkzeug beinhaltet.

Zusätzlich wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, kannst du die Rune beschwören um glühende Fesseln zu manifestieren. Das Ziel erleidet zusätzlich 2W6 Feuerschaden und es muss einen Stärkerettungswurf bestehen, oder es ist für 1 Minute festgesetzt. Während das Ziel von den Fesseln festgesetzt ist, erleidet es zu Beginn jedes seiner Züge 2W6 Feuerschaden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen, um die Fesseln bei einem Erfolg zu bannen. Wenn du diese Rune einmal beschworen hast, kannst du dies erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast.

Frostrune: Die Magie dieser Rune ruft die Macht derer hervor, die in der winterlichen Wildnis überleben, wie z.B. Frostriesen. Während du ein Objekt trägst oder hältst welches diese Rune auf sich hat, bist du bei Proben auf Weisheit (mit Tieren umgehen) und Charisma (Einschüchtern) im Vorteil.

Zusätzlich kannst du diese Rune mittels Bonusaktion beschwören, um deine Robustheit zu erhöhen. Für 10 Minuten erhältst du einen +2 Bonus auf alle Attributproben und Rettungswürfe, welche auf Stärke oder Konstitution gehen. Wenn du diese Rune einmal beschworen hast, kannst du dies erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast.

Steinrune: Die Magie dieser Rune kanalisiert die Klugheit der Steinriesen. Während du ein Objekt trägst oder hältst welches diese Rune auf sich hat, bist du bei Proben auf Weisheit (Motiv erkennen) im Vorteil und du hast Dunkelsicht bis zu 36m (120ft).

Zusätzlich wenn eine Kreatur welche du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst ihren Zug beendet, kannst du deine Reaktion dazu verwenden die Rune zu beschwören und die Kreatur dazu zwingen einen Weisheitsrettungswurf abzulegen. Wenn der Wurf misslingt, ist die Kreatur für 1 Minute *bezaubert*. Während sie auf diese Weise bezaubert ist, hat die Kreatur eine Bewegungsrate von 0 und ist kampfunfähig während sie in eine traumähnliche Benommenheit fällt. Die Kreatur wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge, um den Effekt bei einem Erfolg zu beenden. Wenn du diese Rune einmal beschworen hast, kannst du dies erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast.

Hügelrune (min. Stufe 7): Die Magie dieser Rune verleiht eine Widerstandsfähigkeit die an einen Hügelriesen erinnert. Während du ein Objekt trägst oder hältst welches diese Rune auf sich hat, bist du bei Rettungswürfen gegen den Zustand vergiftet im Vorteil und du hast Resistenz gegenüber Giftschaden.

Zusätzlich kannst du diese Rune mittels einer Bonusaktion beschwören, um für 1 Minute Resistenz gegenüber Wucht-, Stich- und Hiebschaden zu erhalten. Wenn du diese Rune einmal beschworen hast, kannst du dies erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast.

Sturmrune (min. Stufe 7): Diese Rune zu benutzen erlaubt es dir einen flüchtigen Blick in die Zukunft zu erhaschen, wie ein Prophet der Sturmriesen. Während du ein Objekt trägst oder hältst welches diese Rune auf sich hat, bist du bei Proben auf Intelligenz (Arkane Kunde) im Vorteil und du kannst nicht überrascht werden, solange wie du nicht kampfunfähig bist.

Zusätzlich kannst du diese Rune mittels einer Bonusaktion beschwören, um für 1 Minute, oder bis du kampfunfähig wirst, in einen prophetischen Zustand einzutreten. Bis dieser Zustand endet, wenn du oder eine andere Kreatur, welche du im Umkreis von 18m (60ft) sehen kannst, einen Angriffs-, Rettungs- oder Attributswurf macht, kannst du deine Reaktion dazu benutzen um diesem Wurf entweder Vorteil oder Nachteil zu geben. Wenn du diese Rune einmal beschworen hast, kannst du dies erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast.

MACHT DER RIESEN

Stufe 3 Runen Ritter Eigenschaft

Du hast gelernt wie du dich selbst mit der Macht der Riesen erfüllst. Mittels einer Bonusaktion erlangst du auf magische Weise folgende Vorteile, welche für 1 Minute anhalten.

- Wenn du kleiner als die Grössenkatgorie *Gross* bist, wirst du *Gross* mit allem was du trägst. Wenn der Platz dafür nicht ausreicht, verändert sich deine Grösse nicht.
- Du hast Vorteil bei Stärkeproben und Stärkerettungswürfen.
- Einmal in jedem deiner Züge, kann eine deiner waffenlosen Angriffe oder Waffenangriffe, bei einem Treffer, einen zusätzlichen W6 Schaden verursachen.

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

RUNENSCHILD

Stufe 7 Runen Ritter Eigenschaft

Du hast gelernt in deine Runen Magie hinein zu beschwören die deine Verbündeten schützt. Wenn eine andere Kreatur, welche du im Umkreis von 18m (60ft) sehen kannst, mit einem Angriffswurf getroffen wird, kannst du deine Reaktion nutzen um den Angreifer zu zwingen den W20 erneut zu würfeln. Er

muss das neue Ergebnis benutzen.

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

GROSSE GESTALT

Stufe 10 Runen Ritter Eigenschaft

Die Magie deiner Runen verändert dich nachhaltig. Wenn du diese Eigenschaft erlangst, würfle 3W10. Du wächst eine Anzahl Zentimeter in die Höhe, entsprechend dem Ergebnis.

Zusätzlich erhöht sich der zusätzliche Schaden den du mit *Macht der Riesen* zufügt auf einen W8

MEISTER DER RUNEN

Stufe 15 Runen Ritter Eigenschaft

Du kannst deine Runen, welche du von deiner *Runenschnitzer* Eigenschaft kennst, zweimal beschwören anstatt nur einmal, und du erhältst alle verbrauchten Anwendungen zurück wenn du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

RUNENKOLOSS

Stufe 18 Runen Ritter Eigenschaft

Du lernst deine runenbefeuerte Transformation weiter zu verstärken. Dies resultiert darin dass dein zusätzlicher Schaden den du mit *Macht der Riesen* zufügt auf einen W10 erhöht wird. Zusätzlich wenn du die *Macht der Riesen* nutzt, wächst du sodass deine Grössenkatgorie nun *Riesig* ist, und solange du diese Grösse bist, erhöht sich deine Reichweite um 1.5m (5ft).

KAMPFMEISTER BAUKASTEN

Ein Kampfarchetyp im *Spielerhandbuch* ist der Kampfmeister. Er ist ein Beispiel dafür wie vielseitig ein Kämpfer sein kann. Das Set an Manövern welches du wählst, kombiniert mit einem Kampfstil und Talenten, erlaubt es dir eine breite Palette an Kämpfern zu kreieren. Nachfolgend findest du Empfehlungen wie du einen Kampfmeister erstellen könntest um einen gewissen Kriegertyp wiederzuspiegeln.

Jeder dieser Vorschläge enthält vorgeschlagene Kampfstile, Manöver und Talente. Diese Vorschläge sind aus dem *Spielerhandbuch*, ausser diejenigen mit einem Stern markiert, welche angeben dass sie eine Option aus diesem Buch sind.

BOGENSCHÜTZE

Kampfstil: Bogenschieszen

Manöver: Entwaffnender Angriff, Ablenkender Schlag, Präzisionsangriff

Talente: Scharfschütze

Du bevorzugst es deine Feinde aus der Ferne zu bekämpfen, einen wohlplatzierten Pfeil zu schiessen, Speere zu werfen oder ein Geschoss zu schleudern um einen Kampf zu beenden. Du verlässt dich auf Genauigkeit und würdest vermutlich folgende Aussage unterschreiben: "Diejenigen die für das Schwert leben, werden durch den Bogen sterben".

DUELLANT

Kampfstil: Duellieren, Kampf mit zwei Waffen

Manöver: Tänzelnde Beinarbeit, Finte, Angriff mit Ausfallschritt, Parieren, Präzisionsangriff, Riposte

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

Du siehst das Duell als eine stolze Tradition, einen Test der Fähigkeit und der Sinne, welcher Ehre denjenigen bringt die einen Gegner besiegen, jedoch die Kunst des Kampfes respektieren. Deine Suche nach Verbesserung ist eine verzehrende Leidenschaft, und du zehrst vom Können der Meister die vor dir gekommen sind, während du an deiner Perfektion arbeitest.

FAUSTKÄMPFER

Kampfstil: Unbewaffneter Kampf*

Manöver: Entwaffnender Angriff, Tänzeln, Beinarbeit
Greifender Schlag, Bedrohlicher Angriff, Stossangriff,
Riposte, Fällender Angriff

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

Wo andere auf Stahl vertrauen, hast du deine Fäuste. Sei es durch Training oder Erfahrung, du hast eine überlegene Technik entwickelt, welche dir dabei hilft einen Gegner im Nahkampf zu besiegen.

FRONTSOLDAT

Kampfstil: Kampf mit grossen Waffen

Manöver: Bedrohlicher Angriff, Stossangriff, Doppelschlag

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

Raffinesse ist nicht dein Stil. Du bist dazu trainiert um direkt in den Kampf zu gehen, durch feindliche Linien zu brechen und in kürzester Zeit enormen Druck auf die Verteidigung aufzubauen.

GLADIATOR

Kampfstil: Verteidigung, Kampf mit zwei Waffen

Manöver: Provozierender Angriff, Bedrohlicher Angriff
Doppelschlag, Fällender Angriff

Talente: Athlet, Stürmer, Zwei-Waffen-Kämpfer, Widerstands-
fähig, Ringer, Wilder Angreifer, Zäh, Waffenmeister

Du hast gekämpft um die Menge zu unterhalten, entweder als Sport oder Bestrafung. Auf deinem Weg hast du gelernt alle arten von Waffen zu benutzen, um jegliche Art von Gegner zu bekämpfen. Du bist ein Praktiker aber auch theatralisch und du weisst wie man die Angst als effektives Werkzeug in einem Kampf einsetzt.

HOPLIT

Kampfstil: Verteidigung, Wurfwaffenkampf*

Manöver: Verankern*, Angriff mit Ausfallschritt. Parieren,
Präzisionsangriff

Talente: Athlet, Ringer, Stangenwaffenmeister, Wächter,
Schildmeister

Mit Speer und Schild trittst du in die Fussstapfen der Helden vergangener Zeiten. Du verlässt dich auf Disziplin und Athletik um Nachteile auszugleichen. Sei es nun Seite an Seite mit deinen Kameraden oder als einsamer Krieger, du bist der Aufgabe gewachsen.

LANZENREITER

Kampfstil: Duellieren

Manöver: Angriff mit Ausfallschritt, Bedrohlicher
Angriff, Präzisionsangriff, Stossangriff

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

Wenn die Kavallerie gerufen wird bist du damit gemeint. Du reitest los um deine Feinde mit der Spitze deiner Waffe zu begrüssen. Wenn du losstürmst, erzittert der Boden und nur die schwersten Treffer können dich davon abhalten.

PERSONENSCHÜTZER

Kampfstil: Abfangen*, Verteidigung

Manöver: Lockvogeltaktik*, Entwaffnender Angriff,
Provozierender Angriff, Greifender Schlag*

Talente: Wachsam, Aufmerksam, Wächter, Zäh

Liebe, Geld oder eine andere Verpflichtung motiviert dich deinen eigenen Körper in die Schusslinie, zwischen dem Verderben und demjenigen den du geschworen hast zu beschützen, zu werfen. Du hast die Fähigkeit gemeistert, potenzielle Gefahren förmlich zu riechen, und du verdienst dein Gehalt durch gefährliche Situationen.

PIONIER

Kampfstil: Bogenschiessen

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

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

Du findest Freiheit in deinem Sattel und einen Freund in deinem Reittier. Blindlings in einen Kampfhineinzustürmen ist ein stumpfes Mittel für Dummköpfe. Du bevorzugst Mobilität und Distanz, und du wählst dir die vorteilsbringenden Positionen aus um mit deinen Feinden in vollem Galopp kurzen Prozess zu machen und gleichzeitig den meisten anderen Bedrohungen aus dem Weg zu gehen.

SCHARMÜTZLER

Kampfstil: Bogenschiessen, Wurfwaffenkampf*

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

Talente: Wachsam, Zwei-Waffen-Kämpfer, Leichtfüssig,
Schleicher

Du blühst im Chaos der Schlacht auf. Du benutzt deine Leichtfüssigkeit und Anpassungsfähigkeit im Kampf um deine Gegner zu schwächen und ihre Formation aufzusprengen. Ein gegnerischer Plan übersteht selten den Kontakt mit dir.

SCHLÄGER

Kampfstil: Blinder Kampf*, Kampf mit zwei Waffen,
Unbewaffneter Kampf*

Manöver: Hinterhalt*, Entwaffnender Angriff, Finte,
Stossangriff, Fallender Angriff

Talente: Athlet, Widerstandsfähig, Belastbar, Schildmeister,
Kneipenschläger, Zäh

Wenn Flaschen zerspringen und Stühle zu fliegen beginnen bist du in deinem Element. Du liebst eine gute Rauferei und du hast sicher schon eine Menge gesehen. Möglicherweise hast du offizielles Training genossen, vielleicht aber auch nicht und während andere dich einen schmutzigen Kämpfer nennen, bist du immer noch am Leben.

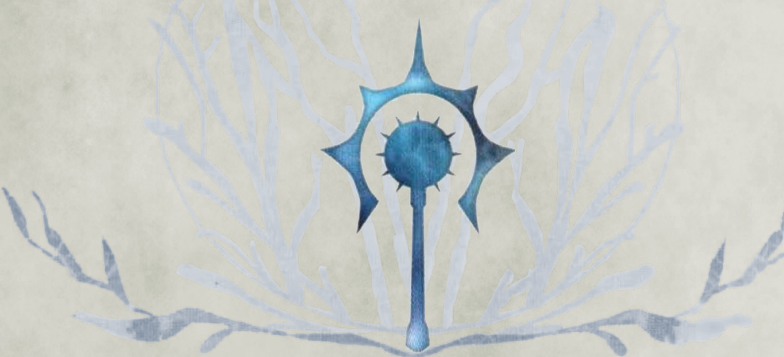
STRATEGE

Kampfstil: Verteidigung

Manöver: Schlag des Befehlshabers, Autoritäre Präsenz*,
Manövrierender Angriff, Sammeln, Taktische Beurteilung*

Talente: Inspirierender Anführer, Scharfer Verstand, Linguist

Schlachten sind für dich wie ein Schachspiel. Du verstehst dass Stärke und Geschwindigkeit in einem Kampf wichtig sind aber es braucht Intellekt und Erfahrung um zu wissen wie man sie anwendet. Die ist der Zeitpunkt wo du ins Spiel kommst.



KLERIKER

Die Klasse des Klerikers erhält neue Eigenschaften und Subklassen in diesem Abschnitt.

OPTIONALE KLASSENEIGENSCHAFTEN

Du erhältst Eigenschaften im Spielerhandbuch wenn du gewisse Stufen in deiner Klasse erreichst. Dieser Abschnitt bietet dir zusätzliche Eigenschaften welche du als Kleriker erhalten kannst.

Diese Eigenschaften erhältst du nicht automatisch im Gegensatz zu jenen im Spielerhandbuch. Sprich dich mit deinem Spielleiter ab, ob du und welche der Eigenschaften du erhältst, wenn du die Stufenvoraussetzung erfüllst. Du kannst diese separat auswählen, sprich ob du einige, alle oder keine benutzt.

Wenn du eine Eigenschaft wählst die eine andere ersetzt, erhältst du von dieser keine Vorteile mehr und du kannst etwas was diese ersetzte Eigenschaft voraussetzt nicht mehr nutzen.

ZUSÄTZLICHE ZAUBER DES KLERIKERS

Stufe 1 Kleriker Eigenschaft

Die Zaubersprüche in der folgenden Liste erweitern die Zaubersprüche des Klerikers im *Spielerhandbuch*. Die Liste ist nach Zauberstufe geordnet und nicht nach Charakterstufe. Wenn ein Zauber als Ritual gezaubert werden kann, steht dies nach dem Zaubername. Jeder Zauber ist im *Spielerhandbuch*, ausser er ist mit einem Stern gekennzeichnet; dann findest du ihn am Schluss der Charakteroptionen im Abschnitt *Zaubersprüche*.

GRAD 3

Aura der Gesundheit
Geisterhülle *

GRAD 4

Aura des Lebens
Aura der Reinheit

GRAD 5

Himmlischen herbeirufen *

GRAD 6

Sonnenstrahl

GRAD 8

Sonnenfeuer

GRAD 9

Wort der Macht: Heilung

GÖTTLICHE MACHT NUTZEN

Stufe 2 Kleriker Eigenschaft

Du kannst eine deiner Anwendungen von *Göttliche Macht fokussieren* dazu benutzen, deine Zaubersprüche aufzufüllen. Mittels einer Bonusaktion berührst du dein heiliges Symbol, sprichst ein Gebet und erhältst daraufhin einen verbrauchten Zauberspruch zurück welcher nicht höher sein kann als dein halber Übungsbonus (aufgerundet). Du kannst diese Eigenschaft so viele Male nutzen, wie du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst. Stufe 2: 1 mal, Stufe 6: 2 mal, Stufe 18: 3 mal. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

ZAUBERTRICK VIELSEITIGKEIT

Stufe 2 Kleriker Eigenschaft

Jedes Mal wenn du eine Stufe in dieser Klasse erreichst, bei der du eine Attributswerterhöhung erhältst, kannst du einen deiner bekannten Zaubertricks den du von der Liste der Klerikerzauber kennst, mit einem anderen von derselben Liste ersetzen.

GESEGNETE TREFFER

Stufe 8 Kleriker Eigenschaft welche deine "Göttlicher Schlag" oder "Verstärkte Zaubertricks" Eigenschaft ersetzt.

Du bist im Kampf mit göttlicher Macht gesegnet. Wenn eine Kreatur Schaden erleidet der von dir stammt, sei es von einem Waffenangriff oder von einem deiner Zaubertricks, kannst du dieser Kreatur zusätzlich 1W8 gleissenden Schaden zufügen. Wenn du diese Fähigkeit eingesetzt hast, kannst du sie nicht erneut einsetzen bis zum Beginn deines nächsten Zugs.

GÖTTLICHE DOMÄNEN

Auf Stufe 1 wählt ein Kleriker seine Göttliche Domäne. Diese bietet ihm die Wahl einer Subklasse. Die folgenden Optionen sind verfügbar für dich wenn du die entsprechende Domäne auswählst: Domäne der Ordnung, Domäne des Friedens, Domäne des Zwielihts

DOMÄNE DER ORDNUNG

Die Domäne der Ordnung repräsentiert Disziplin sowie auch Aufopferung für die Gesetze und Regeln die eine Gesellschaft, eine Institution oder eine Philosophie zusammenhalten.

Kleriker der Ordnung glauben daran, dass gut ausgearbeitete Gesetze eine gerechtfertigte Hierarchie aufbauen können und dass jenen die vom Gesetz auserwählt worden sind zu regieren, gehorcht werden muss. Diejenigen die gehorchen, müssen dies nach bester Möglichkeit tun und wenn die Regierenden das Gesetz nicht schützen können oder wollen, müssen sie ersetzt werden. Auf diese Weise kann das Gesetz ein Geflecht aus Verpflichtungen aufbauen welches Ordnung und Sicherheit in einem chaotischen Multiversum bringt.

GOTTHEITEN DER ORDNUNGSDOMÄNE

Beispiel-Gottheit	Pantheon
Aureon	Eberron
Bane	Forgotten Realms
Majere	Dragonlance
Pholtbus	Greyhawk
Tyr	Forgotten Realms
Wee Jas	Greyhawk

DOMÄNENZAUBER

Stufe 1 Domäne der Ordnung Eigenschaft

Du erhältst Domänenzauber auf bestimmten Stufen als Kleriker wie in der Tabelle beschrieben. Siehe die "Göttliche Domänen" Klassen-Eigenschaft im *Spielerhandbuch* um zu erfahren, wie Domänenzauber funktionieren.

Kleriker Stufe	Zauber
1	Befehl, Heldenmut
3	Person festhalten, Zone der Wahrheit
5	Massen-heilendes Wort, Verlangsamen
7	Kreatur aufspüren, Zwang
9	Heiliges Gespräch, Person beherrschen



ZUSÄTZLICHE ÜBUNGEN

Stufe 1 Domäne der Ordnung Eigenschaft

Du erhältst Übung im Umgang mit schwerer Rüstung. Ebenfalls bist du geübt in der Fertigkeit *Einschüchtern* oder *Überzeugen* (deine Wahl).

STIMME DER AUTORITÄT

Stufe 1 Domäne der Ordnung Eigenschaft

Du kannst die Kraft des Gesetzes heraufbeschwören und einen Verbündeten dazu ermutigen anzugreifen. Wenn du einen Zauber wirkst mit einem Zauberplatz des 1. Grades oder höher und dabei einen Verbündeten als Ziel wählst, kann dieser Verbündete seine Reaktion direkt nach dem gesprochenen Zauber nutzen, um einen Waffenangriff gegen eine Kreatur auszuführen, welche du sehen kannst.

Wenn der Zauber mehr als einen Verbündeten als Ziel hat, wählst du welcher Verbündete den Angriff machen kann.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: FORDERUNG NACH ORDNUNG

Stufe 2 Domäne der Ordnung Eigenschaft

Du kannst dein Merkmal *Göttliche Macht fokussieren* dazu verwenden um eine einschüchternde Präsenz auf andere zu übertragen.

Mittels einer Aktion zeigst du dein heiliges Symbol und jede Kreatur deiner Wahl welche dich innerhalb von 9m (30ft) sehen oder hören kann, muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Misslingt dieser ist die Kreatur durch dich

bezaubert bis zum Ende deines nächsten Zugs oder bis die bezauberte Kreatur jeglichen Schaden erleidet. Du kannst ebenfalls jede Kreatur dazu zwingen, alles was sie hält fallen zu lassen, wenn der Rettungswurf misslingt.

VERKÖRPERUNG DES GESETZES

Stufe 6 Domäne der Ordnung Eigenschaft

Du bist bemerkenswert geübt darin Magie zu kanalisieren um andere zu anzuspornen.

Wenn du einen Zauber der Schule "Verzauberung" sprichst, der mindestens einen Zauberplatz des 1. Grades benötigt, kannst du die den Zeitaufwand des Zaubers auf "1 Bonusaktion" ändern, sofern der normale Zeitaufwand des Zaubers "1 Aktion" beträgt. Dies ändert den Zeitaufwand temporär für diese Anwendung und ist nicht permanent.

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

GÖTTLICHER SCHLAG

Stufe 8 Domäne der Ordnung Eigenschaft

Auf Stufe 8 erhältst du die Fähigkeit, die Schläge deiner Waffe mit göttlicher Energie aufzuladen. Einmal pro Zug kannst du bei einem erfolgreichen Waffenangriff dem Ziel zusätzlich 1W8 psychischen Schaden zufügen. Mit Erreichen der 14. Stufe erhöht sich der zusätzliche Schaden auf 2W8.



ZORN DER ORDNUNG

Stufe 17 Domäne der Ordnung Eigenschaft

Gegner welche du auserwählst um vernichtet zu werden, welken unter den vereinten Kräften deiner Verbündeten und dir. Wenn du mittels einem *Göttlichem Schlag* einer Kreatur Schaden zufügst in deinem Zug, kannst du diese Kreatur verfluchen bis zum Beginn deines nächsten Zugs. Das nächste mal, wenn einer deiner Verbündeten die verfluchte Kreatur mit einem Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 2W8 psychischen Schaden und der Fluch endet. Du kannst eine Kreatur auf diese Weise nur einmal pro Runde verfluchen.

DOMÄNE DES FRIEDENS

Der Balsam des Friedens gedeiht im Herzen gesunder Gemeinschaften, zwischen befreundeten Nationen und in den Seelen der Gütigen. Die Götter des Friedens inspirieren Leute aller Art, Konflikte beizulegen und sich gegen diejenigen Mächte zu erheben, die den aufblühenden Frieden zu verhindern suchen. Werf einen Blick auf die Gottheiten des Friedens in der Tabelle, um einige Namen der mit dem Frieden verbundenen Götter zu erfahren.

Kleriker der Domäne des Friedens wachen über die Unterzeichnung von Verträgen und sie werden oft gebeten um bei Disputen zu vermitteln. Die Segen dieser Kleriker bringen Leute zusammen und helfen ihnen ihre Bürde gemeinsam zu tragen. Die Magie dieser Kleriker hilft jenen die den Ehrgeiz hegen, für den Weg des Friedens zu kämpfen.

GOTTHEITEN DER FRIEDENSOMÄNE

Beispiel-Gottheit	Pantheon
Angharradh	Elfen
Berronar Truesilver	Zwerge
Boldrei	Eberron
Cyrrollalee	Halbling
Eldath	Forgotten Realms
Gaerdal Ironhand	Gnome
Paladine	Dragonlance
Rao	Greyhawk

DOMÄNENZAUBER

Stufe 1 Domäne des Friedens Eigenschaft

Du erhältst Domänenzauber auf bestimmten Stufen als Kleriker wie in der Tabelle beschrieben. Siehe die "Göttliche Domänen" Klassen-Eigenschaft im *Spielerhandbuch* um zu erfahren, wie Domänenzauber funktionieren.

Kleriker Stufe	Zauber
1	Heiligtum, Heldenmut
3	Beistand, Schützendes Band
5	Leuchtfener der Hoffnung, Verständigung
7	Aura der Reinheit, Otilukes unverwüstliche Sphäre
9	Rarys telepathisches Band, Vollständige Genesung

VERKÖRPERUNG DES FRIEDENS

Stufe 1 Domäne des Friedens Eigenschaft

Du erhältst Übung in der Fertigkeit *Motiv erkennen, Auftreten* oder *Überzeugen* (deine Wahl)

ERMUTIGENDES BAND

Stufe 1 Domäne des Friedens Eigenschaft

Du kannst ein ermutigendes Band zwischen Leuten schmieden welche im Frieden miteinander sind. Mittels einer Aktion wählst du eine Anzahl gewillter Kreaturen innerhalb von 9m (30ft) von dir (dies kann dich miteinschliessen), die deinem Übungsbonus entspricht. Du erschaffst ein magisches Band zwischen ihnen für 10 Minuten oder bis du diese Fähigkeit erneut einsetzt. Während sich alle verbundenen Kreaturen innerhalb von 9m (30ft) voneinander befinden, können diese bei einem Attributs-, Rettungs- oder Angriffswurf einen zusätzlichen W4 würfeln und diesen zum jeweiligen Ergebnis dazu addieren. Jede Kreatur kann diesen W4 nicht mehr als einmal pro Zug würfeln.

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

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN:
BALSAM DES FRIEDENS

Stufe 2 Domäne der Ordnung Eigenschaft

Du kannst dein Merkmal Göttliche Macht fokussieren dazu verwenden um deine schiere Präsenz wie lindernden Balsam wirken zu lassen. Mittels einer Aktion kannst du dich um deine volle Bewegungsrate bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Wenn du dich innerhalb von 1.5m (5ft) um jegliche Kreatur bewegst, kannst du bei jener Kreatur Trefferpunkte in Höhe von 2W6 + dein Weisheitsmodifikator (minimum 1 Trefferpunkt) wiederherstellen. Eine Kreatur kann diese Form der Heilung nur einmal bekommen, wenn du diese Aktion nutzt.

SCHÜTZENDES BAND

Stufe 6 Domäne des Friedens Eigenschaft

Das Band welches du zwischen Leuten knüpfst, erleichtert es ihnen sich gegenseitig zu beschützen. Wenn eine Kreatur ,welche von deinem Ermutigenden Band beeinflusst wird, Schaden erleiden würde, kann eine zweite verbundene Kreatur welche sich höchstens 9m (30ft) von der ersten entfernt befindet, seine Reaktion nutzen um sich auf ein unbesetztes Feld innerhalb von 1.5m (5ft) um die erste Kreatur herum zu teleportieren. Die zweite Kreatur erleidet dann jeglichen Schaden der ansonsten die erste Kreatur erlitten hätte.

VERSTÄRKTE ZAUBERTRICKS

Stufe 8 Domäne des Friedens Eigenschaft

Du addierst deinen Weisheitsmodifikator zu jedem Schaden hinzu, den du mit einem Klerikerzaubertrick zufügst.

ERWEITERTES BAND

Stufe 17 Domäne des Friedens Eigenschaft

Die Vorzüge von Ermutigendes Band und Schützendes Band funktionieren jetzt auch, wenn die Kreaturen 18m (60ft) voneinander entfernt sind. Zusätzlich erhält die Kreatur die sich durch Schützendes Band vor einen Verbündeten stellt, um den Schaden abzufangen, Resistenz gegenüber den entsprechenden Schaden für die Dauer der Abwicklung des Schadens,



DOMÄNE DES ZWIELICHTS

Der zwielichtige Übergang zwischen Licht und Dunkelheit bringt Ruhe und Vergnügen, wenn sich die Arbeit des Tages dem Ende zuneigt und die Zeit des Ausruhens beginnt. Die Dunkelheit kann jedoch auch Unbehagen und Verderben hervorrufen, doch die Götter des Zwielichts bewachen und beschützen die Leute vor diesen Schrecken der Nacht.

Kleriker welche diesen Gottheiten dienen sprechen jenen die Ruhe suchen Mut zu und beschützen sie, indem sie in der sich anschleichenden Dunkelheit das Dunkle zu einer beruhigenden Erfahrung wandeln und den Schrecken vertreiben.

GOTTHEITEN DER ZWIELICHTDOMÄNE

Beispiel-Gottheit	Pantheon
Boldrei	Eberron
Celestian	Greyhawk
Dol Arrah	Eberron
Helm	Forgotten Realms
Ilmater	Forgotten Realms
Mishakal	Dragonlance
Selûne	Forgotten Realms
Yondalla	Halbling

DOMÄNENZAUBER

Stufe 1 Domäne des Zwilichts Eigenschaft

Du erhältst Domänenzauber auf bestimmten Stufen als Kleriker wie in der Tabelle beschrieben. Siehe die "Göttliche Domänen" Klassen-Eigenschaft im *Spielerhandbuch* um zu erfahren, wie Domänenzauber funktionieren.

Kleriker Stufe	Zauber
1	Feenfeuer, Schlaf
3	Mondstrahl, Unsichtbares sehen
5	Aura der Gesundheit, Leomund's winzige Hütte
7	Aura des Lebens, Mächtige Unsichtbarkeit
9	Ablenkung, Kreis der Macht

ZUSÄTZLICHE ÜBUNGEN

Stufe 1 Domäne des Zwilichts Eigenschaft

Du erhältst Übung im Umgang mit schwerer Rüstung und mit Kriegswaffen.

AUGEN DER NACHT

Stufe 1 Domäne des Zwilichts Eigenschaft

Du kannst durch tiefste Finsternis sehen. Du hast Dunkelsicht bis zu einer Distanz von 90m (300ft). In diesem Radius kannst du in dämmrigem Licht sehen als wäre es helles Licht und in Dunkelheit kannst du sehen wie in dämmrigem Licht.

Mittels einer Aktion kannst du auf magische Weise die Dunkelsicht dieser Fähigkeit mit gewillten Kreaturen teilen die du innerhalb von 3m (10ft) sehen kannst. Es können so viele davon profitieren wie es deinem Weisheitsmodifikator entspricht. Die geteilte Dunkelsicht hält für 1 Stunde. Wenn du diese Dunkelsicht einmal geteilt hast, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast erneut, ausser du gibst einen Zauberplatz eines beliebigen Grades auf um sie erneut zu teilen.

WACHSAMER SEGEN

Stufe 1 Domäne des Zwilichts Eigenschaft

Die Nacht hat dich gelehrt wachsam zu sein. Mittels einer Aktion kannst du einer Kreatur welche du berührst (dies kannst möglicherweise auch du selbst sein) Vorteil auf den nächsten Initiativwurf geben den die Kreatur macht. Dieser Segen endet direkt nachdem der Initiativwurf durchgeführt wurde oder nachdem du diese Fähigkeit erneut eingesetzt hast.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: ZUFLUCHTSSTÄTTE DES ZWIELICHTS

Stufe 2 Domäne des Zwilichts Eigenschaft

Du kannst dein Merkmal *Göttliche Macht fokussieren* dazu verwenden um deine Verbündeten mit wohlthuendem Zwilicht zu überströmen.

Mittels einer Aktion erhebst du dein heiliges Symbol und eine Sphäre aus Zwilicht strahlt von dir aus. Die Sphäre ist um dich zentriert und hat einen 9m (30ft) Radius und ist mit dämmrigem Licht erfüllt. Die Sphäre bewegt sich mit dir mit und sie verbleibt für 1 Minute oder bis du kampfunfähig oder gestorben bist. Jedes Mal wenn eine Kreatur (inklusive dir) ihren Zug in der Sphäre beendet, kannst du dieser Kreatur eine der folgenden Vorzüge gewähren:

- Du gewährst der Kreatur temporäre Trefferpunkte in Höhe von 1W6 + deine Stufe als Kleriker.
- Du beendest einen Effekt auf der Kreatur welche sie entweder bezaubert oder verängstigt hat.



SCHRITTE DER NACHT

Stufe 6 Domäne des Zwilichts Eigenschaft

Du kannst von der mystischen Kraft der Nacht zehren und dich in die Luft erheben. Mittels einer Bonusaktion, sofern du dich in dämmrigem Licht oder Dunkelheit befindest, kannst du dir selbst auf magische Weise eine Flugbewegungsrate welche deiner normalen Bewegungsrate entspricht für 1 Minute geben. Du kannst diese Bonusaktion so viele Male einsetzen wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

GÖTTLICHER SCHLAG

Stufe 8 Domäne des Zwilichts Eigenschaft

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

SCHLEIER DES ZWIELICHTS

Stufe 17 Domäne des Zwilichts Eigenschaft

Das Zwilicht welches du hervorruft bietet eine schützende Umarmung: Du und deine Verbündeten erhalten *Halbe Deckung* während sie in der Sphäre sind, die von deiner *Zufluchtsstätte des Zwilichts* erschaffen wurde.



MAGIER

Die Klasse des Magiers erhält neue Eigenschaften und Subklassen in diesem Abschnitt.

OPTIONALE KLASSENEIGENSCHAFTEN

Du erhältst Eigenschaften im Spielerhandbuch wenn du gewisse Stufen in deiner Klasse erreichst. Dieser Abschnitt bietet dir eine zusätzliche Eigenschaft welche du als Magier erhalten kannst.

Diese Eigenschaften erhältst du nicht automatisch im Gegensatz zu jenen im Spielerhandbuch. Sprich dich mit deinem Spielleiter ab, ob du und welche der Eigenschaften du erhältst, wenn du die Stufenvoraussetzung erfüllst. Du kannst diese separat auswählen, sprich ob du einige, alle oder keine benutzt.

ZUSÄTZLICHE ZAUBER DES MAGIERS

Stufe 1 Magier Eigenschaft

Die Zaubersprüche in der folgenden Liste erweitern die Zaubersprüche des Magiers im *Spielerhandbuch*. Die Liste ist nach Zauberstufe geordnet und nicht nach Charakterstufe. Jeder Zauber ist im *Spielerhandbuch*, ausser er ist mit einem Stern gekennzeichnet; dann findest du ihn am Schluss der Charakteroptionen im Abschnitt *Zaubersprüche*. Die Zauber mit zwei Sternen sind ursprünglich aus dem *Abenteuerhandbuch für die Schwertküste* und du findest sie ebenfalls im Abschnitt *Zaubersprüche*.

ZAUBERTRICK (GRAD 0)

Blitzköder ** (H)
Dröhnende Klinge ** (H)
Gedankensplitter * (VZ)
Grünfeuerklinge ** (H)
Schwertexplosion ** (BW)

GRAD 1

Tasha's ätzendes Gebräu * (H)

GRAD 2

Attribut verbessern (VW)
Tasha's Gedankenpeitsche * (VZ)
Vorahnung (Ritual) (E)

GRAD 3

Bollwerk des Intellekts * (BM)
Fey herbeirufen * (BW)
Geisterhülle * (N)
Mit Toten sprechen (N)
Schattenbrut herbeirufen * (BW)
Untoten herbeirufen * (BW)

GRAD 4

Aberration herbeirufen * (BW)
Elementar herbeirufen * (BW)
Konstrukt herbeirufen * (BW)
Weissagung (Ritual) (E)

GRAD 6

Tasha's andersweltliche Gestalt * (VW)
Unhold herbeirufen * (BW)

GRAD 7

Traum des blauen Schleiers * (BW)

GRAD 9

Klinge des Desasters * (BW)

E = Erkenntnismagie
H = Hervorrufung
BW = Beschwörung
BM = Bannmagie
VZ = Verzauberung
VW = Verwandlung
N = Nekromantie

ZAUBERTRICK FORMELN

Stufe 3 Magier Eigenschaft

Du hast eine Sammlung arkaner Formeln in dein Zauberbuch geschrieben, welche du benutzen kannst um einen Zaubertrick in deinen Gedanken zu formulieren. Jedesmal wenn du eine lange Rast vollendest und diese Formeln in deinem Zauberbuch konsultierst, kannst du einen Magier-Zaubertrick den du kennst mit einem anderen Zaubertrick von der Zaubersliste des Magiers ersetzen.

ARKANE TRADITIONEN

Auf Stufe 2 wählt ein Magier seine arkane Tradition. Diese bietet ihm die Wahl einer Subklasse. Die folgenden Optionen sind verfügbar für dich wenn du die entsprechende arkane Tradition wählst: Klingengesang und der Orden der Schriftgelehrten.

KLINGENGESANG

Klingensänger meistern eine Tradition der Magie welche Tanz und Schwertakrobatik beinhaltet. Ursprünglich von Elfen erschaffen, wurde diese Tradition von praktizierenden Nicht-Elfen adaptiert, die die Tradition und den Weg der Elfen ehrt.

Im Kampf nutzen Klingensänger eine Reihe komplexer, eleganter Manöver, die Angriffe ablenken und es dem Klingensänger erlauben, Magie in vernichtende Angriffe und eine gewiefte Verteidigung zu kanalisieren. Viele derjenigen die Klingensänger bei ihrem Wirken beobachtet haben, schwärmen davon es sei ein glorioser Tanz von einer singenden Klinge begleitet.

AUSBILDUNG IN KRIEG UND GESANG

Stufe 2 Klingengesang Eigenschaft

Du erhältst Übung mit leichter Rüstung und Übung mit einer Art von einhändiger Nahkampfwaffe deiner Wahl.

Du erhältst auch Übung in der Fertigkeit Auftreten, wenn du diese nicht bereits besitzt.

KLINGENLIED

Stufe 2 Klingengesang Eigenschaft

Du kannst ein Geheimnis elfischer Magie nutzen, welches das Klingenlied genannt wird, vorausgesetzt, dass du keine mittelschwere oder schwere Rüstung trägst und keinen Schild verwendest. Es verleiht dir übernatürliche Geschwindigkeit, Beweglichkeit und Fokus.

Mittels einer Bonusaktion kannst du das Klingenlied beginnen, und es hält 1 Minute lang an. Es endet früher, wenn du kampfunfähig wirst, wenn du mittlere oder schwere Rüstung oder einen Schild anlegst oder wenn du zwei Hände nutzt, um einen Angriff mit einer Waffe zu machen. Du kannst das Klingenlied auch zu jedem Zeitpunkt deiner Wahl aufheben (keine Aktion erforderlich). Solange dein Klingenlied aktiv ist, erhältst du die folgenden Vorteile:

- Du erhältst einen Bonus auf deine Rüstungsklasse welche deinem Intelligenzmodifikator (minimum +1) entspricht.
- Deine Bewegungsrate erhöht sich um 3m (10ft).
- Du bist bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Akrobatik) im Vorteil.
- Du erhältst einen Bonus auf Konstitutionsrettungswürfe, die du ablegst, um die Konzentration auf einen Zauber zu behalten. Dieser Bonus entspricht deinem Intelligenzmodifikator (minimum +1).

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

ZUSÄTZLICHER ANGRIFF

Stufe 6 Klingengesang Eigenschaft

Du kannst nun zweimal anstatt einmal angreifen, wenn du eine Angriffsaktion in deinem Zug ausführst.

LIED DER VERTEIDIGUNG

Stufe 10 Klingengesang Eigenschaft

Du kannst deine Magie so lenken, dass sie Schaden absorbiert, solange dein Klingenlied aktiv ist. Wenn du Schaden erleidest, kannst du deine Reaktion verwenden, um einen Zauberplatz aufzugeben und den Schaden um ein fünffaches des Grades des Zauberplatzes zu verringern

LIED DES SIEGES

Stufe 14 Klingengesang Eigenschaft

Du kannst deinen Intelligenzmodifikator (minimum +1) auf den Schaden deiner Nahkampfwaffenangriffe addieren, solange dein Klingenlied aktiv ist.

ORDEN DER SCHRIFTGELEHRTEN

Magie des Buches - so beschreiben viele Leute Magie. Dies beschreibt es ziemlich genau, wenn man einmal betrachtet wie viel Zeit Magier aufwenden um über Folianten zu grübeln und Theorien zu verfassen über die Natur der Magie. Es ist selten dass man umherreisende Magier antrifft ohne dass ihre Taschen vor lauter Bücher und Schriftrollen überquillt. Ebenso würde ein Magier würde grosse Anstrengungen auf sich nehmen um ein Archiv mit uraltem Wissen zu ergründen.

Unter all den Magiern sind diejenigen vom Orden der Schriftgelehrten diejenigen die von Büchern am meisten angezogen werden, gar regelrecht versessen auf sie sind. Der Orden zeigt sich auf verschiedenste Weise in verschiedenen Welten aber sein primäres Ziel ist überall das selbe: magische Entdeckungen dokumentieren sodass die Zauberei gedeihen möge. Während alle Magier ihre Zauberbücher wertschätzen, erweckt ein Magier des Ordens der Schriftgelehrten sein Buch auf magische Weise und wandelt es zu einem geschätzten Begleiter. Alle Magier studieren Bücher, aber ein Schriftgelehrter unterhält sich mit seinen.

MAGISCHE FEDER

Stufe 2 Orden der Schriftgelehrten Eigenschaft

Mittels einer Bonusaktion kannst du auf magische Weise eine winzige Feder in deiner freien Hand erschaffen. Die magische Feder hat folgende Eigenschaften:

- Die Feder benötigt keine Tinte. Wenn du mit ihr schreibst, erschafft sie Tinte in einer Farbe deiner Wahl auf der Schreiboberfläche
- Die Zeit die du benötigst um einen Zauber in dein Zauberbuch zu übertragen beträgt 2 Minuten pro Zaubergrad wenn du die Feder zum Übertragen verwendest
- Du kannst alles was du mit der Feder schreibst wieder verschwinden lassen, wenn du mit ihr über den Text wischst mittels einer Bonusaktion. Vorausgesetzt der Text ist im Umkreis von 1.5m (5ft),

Die Feder verschwindet wenn du eine weitere erschaffst oder wenn du stirbst.



ERWACHTES ZAUBERBUCH

Stufe 2 Orden der Schriftgelehrten Eigenschaft

Indem du speziell vorbereitete Tinte und uralte überlieferte Beschwörungsformeln deines Magierorden verwendest, ist es dir gelungen ein arkanes Bewusstsein in deinem Zauberbuch zu erwecken.

Während du das Buch hältst, gewährt es dir folgende Vorteile:

- Du kannst dein Buch als Zauberkern für deine Magierzauber verwenden.
- Wenn du einen Magierzauber wirkst der einen Zauberkern benötigt, kannst du seinen Schadenstyp vorübergehend durch einen Schadenstyp eines deiner anderen Zauber im Zauberbuch ersetzen; dieser Zauber muss den selben Zauberkern besitzen. Dein Zauberbuch verändert auf magische Weise die Zauberformel nur für dieses eine Wirken des Zaubers.
- Wenn du einen Magierzauber als Ritual wirkst, kannst du den üblichen Zeitaufwand verwenden anstatt zusätzliche 10 Minuten aufzuwenden. Wenn du diese Fähigkeit einmal eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast.

Wenn es nötig ist, kannst du das Buch ersetzen über die Dauer einer kurzen Rast. Dazu benutzt du deine Magische Feder, um arkane Siegel in ein leeres Buch oder ein magisches Zauberbuch, auf welches du eingestimmt bist, zu schreiben. Am Ende der Rast wird das Bewusstsein deines Zauberbuches in das neue Buch übertragen. Dabei verwandelt das Bewusstsein das neue Buch in dein Zauberbuch mit all seinen Zaubern. Wenn das vorherige Buch noch irgendwo existiert, verschwinden alle Zauber von seinen Seiten.

GEIST MANIFESTIEREN

Stufe 6 Orden der Schriftgelehrten Eigenschaft

Du kannst fortan den Geist deines erwachten Zauberbuches beschwören. Mittels einer Bonusaktion, während sich das Buch auf deiner Person befindet, kannst du den Geist deines Buches dazu bringen, sich als winziges spektrales Objekt zu manifestieren welches auf einem unbesetzten Feld deiner Wahl im Umkreis von 18m (60ft) schwebt. Der Geist ist immateriell und belegt sein Feld nicht und er strahlt dämmriges Licht in einem Radius von 3m (10ft) aus. Es sieht aus wie ein geisterhafter Foliant, eine Ansammlung aus Textzeilen oder ein Gelehrter der Vergangenheit (deine Wahl).

Während der Geist manifestiert ist, kann er hören und sehen und er hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18m (60ft). Der Geist kann telepathisch mitteilen was er sieht und hört (keine Aktion benötigt).

Jedes Mal wenn du in deinem Zug einen Magierzauber wirkst, kannst du ihn wirken als wärst du an der Position des spektralen Geistes anstelle deines eigenen. Du kannst dies so viele Male am Tag wirken wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Mittels einer Bonusaktion kannst du den spektralen Geist dazu bringen bis zu 9m (30ft) auf ein unbesetztes Feld zu schweben welches du oder er sehen kann. Er kann durch Kreaturen hindurchschweben aber nicht durch Objekte.

Der spektrale Geist bleibt materialisiert solange wie er

nicht mehr wie 90m (300ft) entfernt von dir ist, bis jemand *Magie bannen* auf ihn wirkt, bis das erwachte Zauberbuch zerstört wird, bis du stirbst oder bis du ihn mittels einer Bonusaktion verschwinden lässt.

Wenn du den Geist einmal beschwört hast, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast, ausser du gibst einen Zauberkern einer beliebigen Stufe auf, um ihn erneut zu beschwören.

MEISTERLICHER SCHREIBER

Stufe 10 Orden der Schriftgelehrten Eigenschaft

Jedes Mal wenn du eine lange Rast vollendest, kannst du eine Magische Schriftrolle erschaffen indem du mit deiner Magischen Feder ein leeres Blatt Papier oder Pergament berührst was dazu führt, dass ein Zauber von deinem erwachten Zauberbuch auf die Schriftrolle kopiert wird. Das Zauberbuch muss sich im Umkreis von 1.5m (5ft) von dir befinden wenn du die Schriftrolle erschaffst.

Der gewählte Zauber muss vom Grad 1 oder 2 sein und darf nur eine Zauberzeit von 1 Aktion besitzen. Einmal auf die Schriftrolle geschrieben ist die Macht des Zaubers verstärkt. Er hat nun einen Zauberkern der eine Stufe höher ist als derjenige der zum kopieren verwendet wurde. Du kannst den Spruch von der Schriftrolle sprechen mittels einer Aktion. Die Schriftrolle ist für jeden ausser für dich unverständlich und der Spruch verschwindet von der Schriftrolle wenn du ihn entweder wirkst oder wenn du die nächste lange Rast vollendest.

Du bist ebenso geübt im herstellen von Zauberschriftrollen was im Schatzkapitel vom Spielleiterhandbuch beschrieben ist. Die Zeit und die Kosten die du investieren musst um eine solche Schriftrolle herzustellen sind für dich halbiert, wenn du deine magische Feder benutzt.

EINS MIT DEM WORT

Stufe 14 Orden der Schriftgelehrten Eigenschaft

Deine Verbindung zu deinem erwachten Zauberbuch ist so fundamental geworden, dass deine Seele sich mit ihm verknüpft hat. Während das Buch sich auf deiner Person befindet, bist du bei Proben auf Intelligenz (Arkane Kunde) im Vorteil, da das Zauberbuch dir hilft dich an magische Überlieferungen zu erinnern.

Des Weiteren wenn du Schaden erleidest, sollte der Geist des Buches manifestiert sein, kannst du allen Schaden davon verhindern indem du deine Reaktion nutzt um den spektralen Geist verschwinden zu lassen. Du nutzt die Magie des Geistes um dich selbst zu schützen. Würfle danach 3W6. Das Zauberbuch verliert vorübergehend Zauber deiner Wahl welche einen kombinierten Zauberkern aufweisen der dem gewürfelten Ergebnis oder höher entsprechen. Zum Beispiel: Das Ergebnis des Wurfes ist eine 9, aus dem Buch verschwinden Zaubersprüche welche einen kombinierten Zauberkern von mindestens 9 aufweisen, was 1 Stufe 9 Zauber sein könnte, 3 Stufe 3 Zauber oder eine andere Kombination. Wenn nicht genug Zauber im Buch vorhanden sind um diese Kosten zu decken, verlierst du alle Trefferpunkte und bist auf 0 Trefferpunkte reduziert.

Bis du 1W6 lange Rasten vollendet hast, bist du unfähig die verlorenen Zauber zu wirken, auch dann wenn du sie auf einer Schriftrolle oder in einem anderen Zauberbuch findest. Nachdem du die geforderte Anzahl Rasten vollendet hast, erscheinen die Zauber wieder in deinem Zauberbuch.

Wenn du diese Reaktion einmal eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast.



MÖNCH

Die Klasse des Mönchs erhält neue Eigenschaften und Subklassen in diesem Abschnitt.

OPTIONALE KLASSENEIGENSCHAFTEN

Du erhältst Eigenschaften im Spielerhandbuch wenn du gewisse Stufen in deiner Klasse erreichst. Dieser Abschnitt bietet dir zusätzliche Eigenschaften welche du als Mönch erhalten kannst.

Diese Eigenschaften erhältst du nicht automatisch im Gegensatz zu jenen im Spielerhandbuch. Sprich dich mit deinem Spielleiter ab, ob du und welche der Eigenschaften du erhältst, wenn du die Stufenvoraussetzung erfüllst. Du kannst diese separat auswählen, sprich ob du einige, alle oder keine benutzt.

BEVORZUGTE WAFFE

Stufe 2 Mönch Eigenschaft

Du trainierst dich selbst um eine Vielzahl an Waffen als Mönchswaffen zu nutzen, nicht nur einfache Nahkampfwaffen und Kurzschwerter. Jedes Mal wenn du eine kurze oder lange Rast vollendest, kannst du eine Waffe berühren, dein Ki in die Waffe fokussieren und denn die Waffe als Mönchswaffe ansehen bis du diese Fähigkeit erneut nutzt.

Die gewählte Waffe muss folgende Kriterien erfüllen:

- Die Waffe muss eine einfache Waffe oder Kriegswaffe sein
- Du musst geübt im Umgang mit ihr sein
- Sie darf weder die Eigenschaft *Schwer* noch *Spezial* besitzen

KI-ERFÜLLTER ANGRIFF

Stufe 3 Mönch Eigenschaft

Wenn du 1 Ki Punkt oder mehr als Teil deiner Aktion in deinem Zug aus gibst, kannst du mittels einer Bonusaktion einen waffenlosen Angriff ausführen oder mit einer Mönchswaffe angreifen, bevor dein Zug endet.

BESCHLEUNIGTE HEILUNG

Stufe 4 Mönch Eigenschaft

Mittels einer Aktion kannst du 2 Ki Punkte ausgeben und einen *Kampfkünste-Würfel* werfen. Du erlangst Trefferpunkte zurück entsprechend dem Ergebnis + dein Übungsbonus.

FOKUSSIERTES ZIELEN

Stufe 5 Mönch Eigenschaft

Wenn du mit einem Angriffswurf verfehlst, kannst du 1 bis 3 Ki Punkte ausgeben um deinen Angriffswurf um 2 je Ki Punkt, den du aus gibst, zu erhöhen und den verfehlten Angriff vielleicht doch noch in einen Treffer umzuwandeln.



KLOSTERTRADITIONEN

Auf Stufe 3 wählt ein Mönch seine Klostertradition. Diese bietet ihm die Wahl einer Subklasse. Die folgenden Optionen sind verfügbar für dich wenn du den entsprechenden Weg auswählst: Weg der Gnade, Weg des astralen Selbst

WEG DER GNADE

Mönche die den Weg der Gnade beschreiten, lernen die Lebenskraft anderer zu manipulieren um denen zu helfen die sie benötigen. Sie sind wandernde Ärzte die für die Armen und Verletzten. Jedoch diejenigen denen nicht mehr geholfen werden kann, bereiten sie ein schnelles Ende als Akt der Gnade.

Jene die dem Weg der Gnade folgen können Angehörige eines religiösen Ordens sein, Verwalter der Bedürftigen und sie fällen harte Entscheidungen die eher pragmatisch als idealistisch motiviert sind. Einige können warmherzige Heiler sein, die von ihrer Gemeinschaft geliebt werden, während andere maskierte Überbringer von makaberen Gaben sind.

Die Beschreiter dieses Weges tragen für gewöhnlich Roben mit tiefen Kapuzen und verbergen oftmals ihre Gesichter mit Masken, um sich selbst als einen gesichtslosen Überbringer von Leben und Tod darzustellen.

WERKZEUGE DER GNADE

Stufe 3 Weg der Gnade Eigenschaft

Du erhältst Übung in der Fertigkeit *Motiv erkennen* und *Heilkunde*, und du erhältst Übung im Umgang mit der *Kräuterkundeausrüstung*.

Du erhältst des Weiteren eine spezielle Maske welche du oft trägst, wenn du die Eigenschaften dieser Subklasse benutzt. Du kannst ihr Aussehen bestimmen oder auf die unten stehende Tabelle würfeln.

W6	Aussehen der Maske
1	Rabenmaske
2	Schwarz und Weiss
3	Weinendes Gesicht
4	Lachendes Gesicht
5	Totenschädel
6	Schmetterling

HAND DER HEILUNG

Stufe 3 Weg der Gnade Eigenschaft

Deine mystische Berührung kann Wunden heilen. Mittels einer Aktion kannst du 1 Ki Punkt ausgeben, um eine Kreatur zu berühren und eine Anzahl Trefferpunkte wiederherzustellen, die dem Ergebnis eines Wurfs mit dem *Kampfkünste-Würfel* + deinem Weisheitsmodifikator entspricht.

Wenn du deinen *Schlaghagel* einsetzt, kannst du einen deiner waffenlosen Angriffe mit dieser Fähigkeit ersetzen, ohne für die Heilung Ki Punkte ausgeben zu müssen.

HAND DES LEIDS

Stufe 3 Weg der Gnade Eigenschaft

Du benutzt dein Ki um Wunden zu verursachen. Wenn du eine Kreatur mit einem waffenlosen Angriff triffst, kannst du 1 Ki Punkt ausgeben um zusätzlichen nekrotischen Schaden zuzufügen, der dem Ergebnis eines Wurfs mit dem *Kampfkünste-Würfel* + deinem Weisheitsmodifikator entspricht. Du kannst diese Fähigkeit nur einmal pro Zug einsetzen.



BERÜHRUNG DES ARZTES

Stufe 6 Weg der Gnade Eigenschaft

Du kannst mit einer Berührung noch umfänglichere Heilungen vollziehen, und wenn du denkst es sei nötig, kannst du dein Wissen nutzen um Leid zu verursachen.

Wenn du *Hand der Heilung* auf eine Kreatur wirkst, kannst du ebenfalls eine *Krankheit* oder einen der folgenden Zustände entfernen: blind, taub, paralysiert, vergiftet oder betäubt.

Wenn du *Hand des Leids* auf eine Kreatur wirkst, kannst du der Kreatur den Zustand *vergiftet* auferlegen bis zum Ende deines nächsten Zugs.

HAGEL AUS HEIL UND LEID

Stufe 11 Weg der Gnade Eigenschaft

Du kannst nun einen Hagel aus Geborgenheit und Verletzung austeilen. Wenn du *Schlaghagel* verwendest, kannst du nun jeden der waffenlosen Angriffe mit einer *Hand der Heilung* ersetzen ohne Ki Punkte für die Heilung ausgeben zu müssen.

Zusätzlich wenn du einen waffenlosen Angriff mit *Schlaghagel* machst, kannst du *Hand des Leids* benutzen ohne die Ki Punkte dafür ausgeben zu müssen. Du kannst *Hand des Leids* noch immer nur einmal pro Zug wirken.

HAND DER VOLLENDETEN GNADE

Stufe 17 Weg der Gnade Eigenschaft

Deine Meisterung der Lebensenergie öffnet die Tür zur vollendeten Gnade. Mittels einer Aktion kannst du den Leichnam einer Kreatur berühren, welche in den letzten 24 Stunden gestorben ist und 5 Ki Punkte ausgeben. Die Kreatur kehrt in das Leben zurück mit wiederhergestellten Trefferpunkten in Höhe von $4W10 + \text{dein Weisheitsmodifikator}$. Wenn die Kreatur gestorben ist und eine der folgenden Zustände hatte, werden diese bei der Wiederbelebung entfernt: blind, taub, paralysiert, vergiftet und betäubt.

Wenn du diese Fähigkeit einmal eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast.

WEG DES ASTRALEN SELBST

Ein Mönch der dem Weg des astralen Selbst folgt, glaubt daran dass sein Körper eine Illusion ist. Sie sehen ihr Ki als eine Repräsentation ihrer wahren Gestalt, eines astralen Selbst. Dieses astrale Selbst hat die Möglichkeit eine Kraft der Ordnung oder Unordnung zu sein. Einige Kloster trainieren ihre Studenten um ihre Kraft als Schutz für die Schwachen einzusetzen, und andere bringen ihren Anwärtern bei wie sie ihr wahres Selbst manifestieren im Dienste der Mächtigen.

ARME DES ASTRALEN SELBST

Stufe 3 Weg des Astralen Selbst Eigenschaft

Die Beherrschung deines Ki erlaubt dir einen Teil deines astralen Selbst zu beschwören. Mittels einer Bonusaktion kannst du 1 Ki Punkt ausgeben um die Arme deines astralen Selbst zu beschwören. Wenn du dies tust muss jede Kreatur deiner Wahl, welche du im Umkreis von 3m (10ft) sehen kannst, einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erhält Schaden entsprechend eines Wurfs mit zwei deiner *Kampfkünste-Würfel*.

Für 10 Minuten schweben diese spektralen Arme in der Nähe deiner Schultern oder um deine Arme herum (deine Wahl). Du bestimmst das Aussehen deiner Arme und sie verschwinden früher, wenn du kampfunfähig wirst oder stirbst.

Während die spektralen Arme zugegen sind, erhältst du folgende Vorteile:

- Du kannst deinen Weisheitsmodifikator anstelle des Stärkemodifikators verwenden, wenn du Attributs- und Rettungswürfe machst die auf Stärke basiert sind.
- Wenn du einen unbewaffneten Angriff mit dein spektralen Armen in deinem Zug machst, ist die Reichweite 1.5m (5ft) grösser als gewöhnlich
- Die unbewaffneten Angriffe die du mit den spektralen Armen machst, können deinen Weisheitsmodifikator anstelle deines Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikators für den Angriffswurf selbst und den vielleicht daraus resultierenden Schadenswurf verwenden. Zusätzlich ist der Schadenstyp der Arme *Energieschaden*.

ANTLITZ DES ASTRALEN SELBST

Stufe 6 Weg des Astralen Selbst Eigenschaft

Du kannst das Antlitz deines astralen Selbst beschwören. Mittels einer Bonusaktion oder als Teil der Bonusaktion in der du eine Arme des astralen Selbst beschwörst, kannst du 1 Ki Punkt ausgeben um dieses Antlitz für 10 Minuten beschwören. Es verschwindet früher wenn du kampfunfähig wirst oder stirbst.

Das spektrale Antlitz bedeckt dein Gesicht wie einen Helm oder eine Maske. Du bestimmst das Aussehen des Antlitzes.

Während das spektrale Antlitz zugegen ist, erhältst du folgende Vorteile:

Astrale Sicht: Du kannst in Dunkelheit, sei es nun magische oder nicht-magische, normal sehen bis zu einer Entfernung von 36m (120ft).

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

Worte des Geistes: Wenn du sprichst kannst du deine Wörter an eine Kreatur deiner Wahl richten, welche du im Umkreis von 18m (60ft) sehen kannst. Deine Worte werden nur von dieser Kreatur gehört. Alternativ kannst du deine Stimme dermassen verstärken, dass alle Kreaturen im Umkreis von 180m (600ft) sie hören können

KÖRPER DES ASTRALEN SELBST

Stufe 11 Weg des Astralen Selbst Eigenschaft

Wenn du deine astralen Arme und das astrale Antlitz beschworen hast, kannst du den Körper deines astralen Selbst erscheinen lassen (ohne Aktion). Dieser spektrale Körper bedeckt deine physische Form in Gänze, wie eine Rüstung und verbindet die Arme und das Antlitz. Du bestimmst sein Aussehen.

Während der spektrale Körper zugegen ist, erhältst du folgende Vorteile:

Energie ablenken: Wenn du entweder Säure-, Kälte-, Feuer-, Energie-, Blitz- oder Schallschaden erleidest, kannst du deine Reaktion nutzen um den Schaden abzulenken. Wenn du dies tust, ist der Schaden um 1W10 + dein Weisheitsmodifikator verringert (minimale Reduktion 1 Schaden).

Verstärkte Arme: Einmal in jedem deiner Züge, wenn du ein Ziel mit den Armen des astralen Selbst triffst, kannst du zusätzlichen Schaden in Höhe eines Wurfs mit einem deiner *Kampfkunst-Würfel* verursachen.

ERWACHTES ASTRALES SELBST

Stufe 17 Weg des Astralen Selbst Eigenschaft

Deine Verbindung zu deinem astralen Selbst ist vervollständigt und erlaubt dir sein volles Potenzial zu entfesseln. Mittels einer Bonusaktion kannst du 5 Ki Punkte ausgeben um die Arme, das Antlitz und den Körper des astralen Selbst für 10 Minuten zu beschwören. Diese Beschwörung endet früher wenn du kampfunfähig wirst oder stirbst.

Während dein astrales Selbst erwacht ist, erhältst du folgende Vorteile:

Rüstung des Geistes: Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse.

Astrales Trommelfeuer: Jedes Mal wenn du einen zusätzlichen Angriff nutzt um zweimal anzugreifen, kannst du stattdessen dreimal angreifen, vorausgesetzt alle Angriffe wurden mit deinen astralen Armen ausgeführt wurden.





PALADIN

Die Klasse des Paladins erhält neue Eigenschaften und Subklassen in diesem Abschnitt.

OPTIONALE KLASSENEIGENSCHAFTEN

Du erhältst Eigenschaften im Spielerhandbuch wenn du gewisse Stufen in deiner Klasse erreichst. Dieser Abschnitt bietet dir zusätzliche Eigenschaften welche du als Paladin erhalten kannst.

Diese Eigenschaften erhältst du nicht automatisch im Gegensatz zu jenen im Spielerhandbuch. Sprich dich mit deinem Spielleiter ab, ob du und welche der Eigenschaften du erhältst, wenn du die Stufenvoraussetzung erfüllst. Du kannst diese separat auswählen, sprich ob du einige, alle oder keine benutzt.

ZUSÄTZLICHE ZAUBER DES PALADIN

Stufe 2 Paladin Eigenschaft

Die Zaubersprüche in der folgenden Liste erweitern die Zaubersliste des Paladin im *Spielerhandbuch*. Die Liste ist

nach Zauberstufe geordnet und nicht nach Charakterstufe. Jeder Zauber ist im *Spielerhandbuch*, ausser er ist mit einem Stern gekennzeichnet; dann findest du ihn am Schluss der Charakteroptionen im Abschnitt *Zaubersprüche*.

GRAD 2

Gebet der Heilung
Sanfte Ruhe
Schützendes Band

GRAD 3

Geisterhülle *

GRAD 5

Himmlichen herbeirufen *

KAMPFSTIL OPTIONEN

Stufe 2 Paladin Eigenschaft

Wenn du einen Kampfstil auswählst, werden folgende Kampfstile zu deiner Liste als Option hinzugefügt.

GESEGNETER KRIEGER

Du lernst zwei Zaubertricks deiner Wahl von der Kleriker Zaubersliste. Sie zählen als Paladinzauber für dich und das Attribut zum Zaubern für diese Zaubersprüche ist Charisma. Jede Mal wenn du eine Stufe in dieser Klasse aufsteigst, kannst du einen dieser Zaubertricks mit einem anderen aus der Kleriker Zaubersliste ersetzen.

BLINDER KAMPF

Du hast *Blindsight* in einem Umkreis von 3m (10ft). In diesem Bereich kannst du effektiv alles sehen, was nicht hinter vollständiger Deckung ist, sogar wenn du blind bist oder in vollständiger Dunkelheit. Zudem kannst du unsichtbare Kreaturen in diesem Bereich sehen, es sei denn die Kreatur versteckt sich erfolgreich vor dir.



ABFANGEN

Wenn eine Kreatur welche du sehen kannst ein Ziel, innerhalb von 1.5m (5ft) von dir, mit einer Attacke trifft (ausser dich selbst), kannst du deine Reaktion nutzen um den Schaden der das Ziel trifft um 1W10 + dein Übungsbonus (bis zu einem minimum von 0 Schaden) reduzieren. Du musst entweder einen Schild, eine einfache Waffe oder eine Kriegswaffe führen um diese Reaktion nutzen zu können.

GÖTTLICHE MACHT NUTZEN

Stufe 3 Paladin Eigenschaft

Du kannst eine deiner Anwendungen von *Göttliche Macht fokussieren* dazu benutzen, deine Zauber aufzufüllen. Mittels einer Bonusaktion berührst du dein heiliges Symbol, sprichst ein Gebet und erhältst daraufhin einen verbrauchten Zauberplatz zurück welcher nicht höher sein kann als dein halber Übungsbonus (aufgerundet). Du kannst diese Eigenschaft so viele Male nutzen, wie du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst. Stufe 3: 1 mal, Stufe 7: 2 mal, Stufe 15: 3 mal. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

KAMPFVIELSEITIGKEIT

Stufe 4 Paladin Eigenschaft

Jedes Mal wenn du eine Stufe in dieser Klasse erreichst, bei der du eine Attributswerterhöhung erhältst, kannst du einen Kampfstil den du kennst mit einem anderen Kampfstil der einem Paladin zu Verfügung steht ersetzen. Dies repräsentiert eine Fokus-Verlagerung in deiner Art zu Kämpfen.

HEILIGE SCHWÜRE

Auf Stufe 3 legt ein Paladin seinen Schwur ab. Dieser bietet ihm die Wahl einer Subklasse. Die folgenden Optionen sind verfügbar für dich wenn du den entsprechenden Schwur ablegst: Schwur des Ruhmes, Schwur der Wächter

SCHWUR DES RUHMES

Paladine die den Schwur des Ruhmes ablegen, glauben dass sie und ihre Mitstreiter dazu auserkoren wurden, Ruhm durch Heldentaten zu erlangen. Sie trainieren mit Eifer und ermutigen ihre Mitstreiter dies ebenso zu tun, damit sie allesamt bereit sind, wenn das Schicksal ruft.

DIE LEHRE DES RUHMES

Die Lehre vom Schwur des Ruhmes treibt einen Paladin Heldentaten zu begehen, welche vielleicht eines Tages als Legende weitergegeben werden.

Handeln, nicht reden: Strebe danach für ruhmreiche Taten berühmt zu sein, nicht für Worte.

Herausforderungen sind nur Tests: Stelle dich Strapazen mit Mut entgegen und ermutige deine Verbündeten dazu sich ihnen mit dir zu stellen.

Vervollkomme den Körper: Dein Körper muss ebenso wie unbehauener Stein geformt werden, damit sein Potenzial hervorgebracht werden kann.

Diszipliniere die Seele: Du musst Disziplin aufbauen um die Fehlschläge in dir selbst zu überwinden, welche versuchen deinen Ruhm und denjenigen deiner Freunde zu ersticken.



SCHWURZAUBER

Stufe 3 Schwur des Ruhmes Eigenschaft

Du erhältst Schwurzauber entsprechend deiner Stufe als Paladin wie in der unten stehenden Tabelle aufgelistet. Siehe im *Spielerhandbuch* nach bei *Heilige Schwüre*, um zu erfahren wie Schwurzauber funktionieren.

Paladin Stufe	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

Stufe 3 Schwur des Ruhmes Eigenschaft

Du erhältst folgende zwei *Göttliche Macht fokussieren* Optionen. Siehe im *Spielerhandbuch* nach bei *Heilige Schwüre*, um zu erfahren wie Göttliche Macht fokussieren funktioniert.

Einzigartiger Athlet: Mittels einer Bonusaktion kannst du *Göttliche Macht fokussieren* einsetzen um deine Athletik zu verbessern. Für die nächsten 10 Minuten bist du bei Proben auf Stärke (Athletik) und Geschicklichkeit (Akrobatik) im Vorteil. Du kannst ebenso das doppelte Gewicht tragen, stossen, ziehen und heben als für gewöhnlich. Die Distanz deiner Weitsprünge und Hochsprünge erhöht sich um 3m (10ft). Diese zusätzliche Distanz wird wie üblich deiner Bewegungsrate abgezogen.

Inspirierendes Niederstrecken: Unmittelbar nachdem du einer Kreatur durch dein *Göttliches Niederstrecken* Schaden zugefügt hast, kannst du *Göttliche Macht fokussieren* als Bonusaktion einsetzen und temporäre Trefferpunkte unter Kreaturen deiner Wahl, welche sich im Umkreis von 9m (30ft) befinden verteilen (dies kann ebenfalls dich miteinschliessen). Die gesamte Anzahl an temporären Trefferpunkten beläuft sich auf 2W8 + deine Stufe in dieser Klasse. Du kannst die temporären Trefferpunkte unter den gewählten Kreaturen aufteilen, wie es dir beliebt.

AURA DER SCHNELLIGKEIT

Stufe 7 Schwur des Ruhmes Eigenschaft

Du strahlst eine Aura aus die dich und deine Mitstreiter mit übernatürlicher Geschwindigkeit erfüllt und es euch erlaubt in Formation über das Schlachtfeld zu stürmen. Deine Bewegungsrate erhöht sich um 3m (10ft). Zusätzlich, sofern du nicht kampfunfähig bist, erhöht sich die Bewegungsrate eines Verbündeten, welcher seinen Zug im Umkreis von 1.5m (5ft) von dir beginnt, um 3m (10ft) bis zum Ende seines Zugs.

Wenn du Stufe 18 in dieser Klasse erreichst, erweitert sich die Reichweite der Aura auf 3m (10ft).

RUHMREICHE VERTEIDIGUNG

Stufe 15 Schwur des Ruhmes Eigenschaft

Du kannst Verteidigung in einen schnellen Gegenstoss verwandeln. Wenn du oder eine andere Kreatur, welche du im Umkreis von 3m (10ft) sehen kannst, von einem Angriff getroffen wurde, kannst du deine Reaktion nutzen um dem Ziel einen Bonus auf seine Rüstungsklasse zu verleihen, der möglicherweise den Angriff fehlschlagen lässt. Der Bonus entspricht deinem Charismamodifikator (minimum +1). Wenn der Angriff fehlschlägt, kannst du als teil dieser Reaktion einen Waffenangriff gegen den Angreifer durchführen, vorausgesetzt der Angreifer befindet sich in der Reichweite deiner Waffe.

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

LEBENDE LEGENDE

Stufe 20 Schwur des Ruhmes Eigenschaft

Du kannst dich mit den Legenden über dich stärken - egal ob sie den Tatsachen entsprechen oder übertrieben sind. Mittels einer Bonusaktion erhältst du folgende Vorteile für 1 Minute:

- Du bist mit einer andersweltlicher Präsenz gesegnet und bist bei allen Charismaproben im Vorteil
- Einmal in jedem deiner Züge wenn du einen Waffenangriff machst und verfehlst, kannst du stattdessen den Angriff treffen lassen.
- Wenn dir ein Rettungswurf misslingt, kannst du deine Reaktion nutzen um ihn zu wiederholen. Du musst das neue Ergebnis verwenden.

Wenn du diese Bonusaktion einmal eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast, es sei denn du gibst einen Zauberplatz des 5. Grades auf um sie erneut zu wirken.

SCHWUR DER WÄCHTER

Der Schwur der Wächter bindet Paladine daran die sterblichen Gefilde vor den Raubzügen ausserweltlicher Kreaturen zu schützen, von welchen viele Tod und Verderben über die sterblichen Krieger bringen können. Dementsprechend trainieren sie ihren Verstand, ihren Geist und ihre Körper soweit, um zur ultimativen Waffe gegen solche Bedrohungen zu werden.

Paladine die dem Schwur der Wächter folgen, sind immer aufmerksam und halten nach Einflüssen und Zeichen von ausserweltlichen Kräften Ausschau. Oftmals bauen sie ein Netzwerk aus Spionen und Informanten auf um Informationen über verdächtige Kulte zu erhalten. Für einen Wächter ist es so normal, wie eine Rüstung zu tragen, ein gesundes Mass an Misstrauen und Achtsamkeit seinem Umfeld entgegen zu bringen.

DIE LEHRE DER WÄCHTER

Ein Paladin der den Schwur des Wächters annimmt, schwört die sterblichen Gefilde gegenüber ausserweltlichen Bedrohungen zu beschützen.

Wachsamkeit: Die Bedrohungen denen du dich stellst, sind hinterlistig, mächtig und subversiv. Rechne immer mit ihren Einflüssen.

Loyalität: Nimm niemals Geschenke oder Gefallen von Unholden an oder derer die mit ihnen kooperieren. Bleibe deinem Orden, deinen Kameraden und deiner Pflicht treu.

Disziplin: Du bist der Schild gegen die endlosen Schrecken welche jenseits der Sterne liegen. Deine Klinge muss andauernd scharf sein, und dein Verstand kühn genug um das zu überleben was dahinter liegt.

SCHWURZAUBER

Stufe 3 Schwur der Wächter Eigenschaft

Du erhältst Schwurzauber entsprechend deiner Stufe als Paladin wie in der unten stehenden Tabelle aufgelistet. Siehe im *Spielerhandbuch* nach bei *Heilige Schwüre*, um zu erfahren wie Schwurzauber funktionieren.

Paladin Stufe	Zauber
3	Alarm, Magie entdecken
5	Mondstrahl, Unsichtbares sehen
9	Gegenzauber, Unauffindbarkeit
13	Aura der Reinheit, Verbannung
17	Monster festhalten, Ausspähung

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN

Stufe 3 Schwur der Wächter Eigenschaft

Du erhältst folgende zwei *Göttliche Macht fokussieren* Optionen. Siehe im *Spielerhandbuch* nach bei *Heilige Schwüre*, um zu erfahren wie Göttliche Macht fokussieren funktioniert.

Des Wächters Wille: Du kannst dein *Göttliche Macht fokussieren* einsetzen um deine Gegenwart mit der beschützenden Kraft deines Glaubens zu erfüllen. Mittels einer Aktion kannst du eine Anzahl Kreaturen im Umkreis von 9m (30ft) die du sehen kannst auswählen, die deinem Charismamodifikator entspricht (minimum 1 Kreatur). Für 1 Minute sind du und die gewählten Kreaturen bei Intelligenz-, Weisheits- und Charismarettungswürfen im Vorteil.

Ausserweltliches verbannen: Du kannst dein *Göttliche Macht fokussieren* einsetzen um unweltliche Wesen zu züchtigen. Mittels einer Aktion erhebst du dein heiliges Symbol und jede Kreatur vom Typ Aberration, himmlisch, Elementar, Fee oder Unhold im Umkreis von 9m (30ft) welche dich hören kann, muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg ist die Kreatur für 1 Minute vertrieben oder bis sie Schaden erleidet.

Eine vertriebene Kreatur muss ihren Zug damit verbringen, sich so weit wie möglich von dir zu entfernen, und sie kann nicht willentlich ihren Zug auf einem Feld im Umkreis von 9m (30ft) von dir beenden. Sie kann ihre Aktion nur dazu benutzen zu *Spurten* oder vor einem Effekt zu entfliehen, der sie davon abhält sich zu bewegen. Wenn sie sich nirgends wohin bewegen kann, kann die Kreatur die *Ausweichen* Aktion nutzen.

AURA DES WÄCHTERS

Stufe 7 Schwur der Wächter Eigenschaft

Dich umgibt eine Aura der Alarmbereitschaft während du nicht kampfunfähig bist. Wenn du und jede Kreatur deiner Wahl im Umkreis von 3m (10ft) auf Initiative würfelt, erhalten alle gewählten Kreaturen einschliesslich dir, einen Bonus auf den Initiativwurf in Höhe deines Übungsbonus.

Auf Stufe 18 erweitert sich die Aura auf 9m (30ft).

WACHSAMER TADEL

Stufe 15 Schwur der Wächter Eigenschaft

Du hast gelernt wie man jemanden massregelt, der es wagt dich und deine Schutzbefohlenen zu sabotieren. Jedes Mal wenn dir oder einer Kreatur welche du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst, ein Intelligenz-, Weisheits- oder Charismarettungswurf gelingt, kannst du deine Reaktion nutzen um derjenigen Kreatur die den Rettungswurf erzwungen hat, Energieschaden in Höhe von $2W8 +$ deinen Charismamodifikator zuzufügen.

LEBENDES BOLLWERK

Stufe 20 Schwur der Wächter Eigenschaft

Du manifestierst einen Funken von göttlicher Kraft in Verteidigung der sterblichen Gefilde. Mittels einer Bonusaktion erhältst du folgende Vorteile für 1 Minute:

- Du erhältst *Wahre Sicht* mit einer Reichweite von 36m (120ft)
- Du bist bei Angriffswürfen gegenüber Aberrationen, Himmlischen, Elementaren, Feen und Unholden im Vorteil.
- Wenn du eine Kreatur mit einem Angriffswurf triffst und ihr Schaden zufügst, kannst du sie ebenfalls dazu zwingen einen Charismarettungswurf gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauberei abzulegen. Bei einem Misserfolg ist die Kreatur magisch in ihre Ursprungsebene verbannt, sofern sie sich nicht schon da befindet. Bei einem Erfolg kann die Kreatur für 24 Stunden nicht mehr von dieser Fähigkeit verbannt werden.

Wenn du diese Bonusaktion einmal eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast, es sei denn du gibst einen Zauberplatz des 5. Grades auf um sie erneut zu wirken.





SCHURKE

Die Klasse des Schurken erhält neue Eigenschaften und Subklassen in diesem Abschnitt.

OPTIONALE KLASSENEIGENSCHAFT

Du erhältst Eigenschaften im Spielerhandbuch wenn du gewisse Stufen in deiner Klasse erreichst. Dieser Abschnitt bietet dir eine zusätzliche Eigenschaft welche du als Schurke erhalten kannst.

Diese Eigenschaft erhältst du nicht automatisch im Gegensatz zu jenen im Spielerhandbuch. Sprich dich mit deinem Spielleiter ab, ob du die Eigenschaft erhältst, wenn du die Stufenvoraussetzung erfüllst.

RUHIGES ZIELEN

Stufe 3 Schurke Eigenschaft

Mittels einer Bonusaktion kannst du dir selbst auf den nächsten Angriffswurf des selben Zugs Vorteil geben. Du kannst diese Bonusaktion nur nutzen, wenn du dich noch nicht bewegt hast in diesem Zug, und nachdem du diese Bonusaktion benutzt hast, ist deine Bewegungsrate 0 bis zum Ende des momentanes Zugs.

SCHURKEN ARCHETYPEN

Auf Stufe 3 wählt ein Schurke seinen Kampfachetyp. Dieser bietet ihm die Wahl einer Subklasse. Die folgenden Optionen sind verfügbar für dich wenn du den entsprechenden Achetyp wählst: Phantom und Seelenmesser

PHANTOM

Viele Schurken wandeln auf einem schmalen Grat zwischen Leben und Tod, riskieren ihr eigenes Leben und nehmen es den Anderen. Während sie sich auf diesem Grat bewegen, entdecken einige Schurken eine mystische Verbindung zum Tod selbst. Diese Schurken nehmen das Wissen der Toten, umhüllen sich mit negativer Energie und werden fast wie Geister. Diebesgilden werten solche Schurken als extrem effiziente Informationsbeschaffer und Spione.

Viele Shadar-Kai aus dem Shadowfell sind Meister in diesen makaberen Techniken und einige sind sogar gewillt diesen Pfad zu lehren. In Orten wie in *Thay* in den Vergessenen Realms und *Karrnath* in Eberron, wo viele Nekromanten ihr Werk praktizieren, kann ein Phantom der Vertraute und die rechte Hand eines Magiers werden. In Tempeln von Göttern des Todes kann ein Phantom als Agent arbeiten, um jene aufzuspüren die dem Tod enttrinnen wollen und um Wissen wiederzubeschaffen, welches ansonsten im Grab verloren wäre.

Wie hast du diese düstere Kraft entdeckt? Hast du auf einem Friedhof übernachtet und bist mit deinen neuen Fähigkeiten aufgewacht? Oder hast du sie in einem Tempel oder in einer Diebesgilde verfeinert, die einer Gottheit des Todes geweiht ist?



FLÜSTERN DER TOTEN

Stufe 3 Phantom Eigenschaft

Echos derjenigen die gestorben sind klammern sich an dich. Jedes Mal wenn du eine kurze oder lange Rast vollendest, kannst du eine Fertigungsübung oder Werkzeugübung die du nicht besitzt auswählen und sie erlernen, indem die geisterhafte Präsenz ihr Wissen mit dir teilt. Du verlierst diese Übung wenn du diese Eigenschaft erneut nutzt, um eine andere Übung zu erlangen die du nicht besitzt.

WEHKLAGEN AUS DEM GRAB

Stufe 3 Phantom Eigenschaft

Wenn du jemanden näher an das Grab schubst, kannst du die Kraft des Todes kanalisieren um zusätzlich noch jemand anderes zu verletzen. Direkt nachdem du den Schaden eines Hinterhältigen Angriffs einer Kreatur in deinem Zug zugefügt hast, kannst du eine zweite Kreatur wählen die du im Umkreis von 9m (30ft) der ersten Kreatur sehen kannst. Würfle die Hälfte deiner Würfel des Hinterhältigen Angriffs (aufgerundet), und die zweite Kreatur erleidet nekrotischen Schaden entsprechend dem Wurf als Wehklagen der Toten sich um die Kreatur schleicht.

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

ANDENKEN DER VERSTORBENEN

Stufe 9 Phantom Eigenschaft

Wenn ein Leben in deiner Gegenwart endet, bist du in der Lage ein Andenken an die scheidende Seele zu erhaschen, ein Splitter seiner Lebensessenz die materielle Form annimmt. Mittels einer Reaktion, wenn eine Kreatur welche du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst stirbt, kannst du deine freie Hand öffnen und einen winzigen Tand darin erscheinen lassen, ein Seelentand. Der SL entscheidet die Erscheinungsform des Tands oder lässt dich auf die Tand-Tabelle im *Spielerhandbuch* würfeln.

Du kannst maximal so viele Seelentand haben wie es deinem Übungsbonus entspricht und du kannst keine erneut erzeugen, wenn du das Maximum erreicht hast.

Du kannst Seelentand auf die folgenden Arten benutzen:

- Während ein Seelentand sich an dir befindet, bist du bei Konstitutionsrettungswürfen und Todesrettungswürfen im Vorteil, weil deine Vitalität durch die Lebensessenz im Objekt gestärkt wird.
- Wenn du Schaden mit einem hinterhältigen Angriff in deinem Zug verursachst, kannst du einen deiner Seelentand zerstören der sich an dir befindet und direkt danach *Wehklagen aus dem Grab* nutzen ohne eine Anwendung aufgeben zu müssen.
- Mittels einer Aktion kannst du einen deiner Seelentand zerstören, egal wo er sich befindet. Wenn du dies tust, kannst du den Geist der diesem Seelentand innewohnt eine Frage stellen. Der Geist erscheint dir und antwortet dir in einer Sprache die er im Leben verstanden hat. Er hat keine Verpflichtung die Wahrheit zu sagen und antwortet so kurz und knapp wie möglich, erpicht darauf frei zu sein. Der Geist weiss nur was er im Leben gewusst hat, bestimmt durch den SL.

GEISTERSCHREITEN

Stufe 13 Phantom Eigenschaft

Du kannst teilweise in das Gefilde des Todes wechseln und nimmst beinahe die Form eines Geistes an. Mittels einer Bonusaktion kannst du eine spektrale Form annehmen. Während du in dieser Form bist, hast du eine Flugbewegungsrate von 3m (10ft), kannst schweben und Angriffe gegen dich sind im Nachteil. Du kannst dich ebenso durch Kreaturen und Objekte bewegen als wären sie schwieriges Gelände, du erleidest jedoch 1W10 Energieschaden wenn du deinen Zug innerhalb einer Kreatur oder eines Objekts beendest.

Du verbleibst in dieser Form für 10 Minuten oder bis du sie mittels einer Bonusaktion beendest. Um diese Eigenschaft erneut zu nutzen, musst du entweder eine lange Rast beendet haben, oder einen deiner Seelentand zerstören als Teil der Bonusaktion welche du verwendest um *Geisterschreiten* zu verwenden.

FREUND DES TODES

Stufe 17 Phantom Eigenschaft

Deine Verbindung mit dem Tod ist so stark geworden dass du folgende Vorteile erlangst:

- Wenn du dein *Wehklagen aus dem Grab* einsetzt, kannst du den nekrotischen Schaden auf beide Kreaturen ausweiten.
- Am Ende einer langen Rast erscheint ein Seelentand in deiner Hand wenn du nicht bereits einen besitzt, weil die Geister der Toten sich zu dir hingezogen fühlen.



SEELENMESSER

Die meisten Assassinen schlagen mit physischen Waffen zu und viele Wegelagerer und Spione benutzen Diebeswerkzeug um geschützte Orte zu infiltrieren. Im Gegensatz dazu benutzen Seelenmesser ihren Geist um zuzuschlagen und zu infiltrieren. Sie schneiden durch Barrieren physisch und psychisch. Diese Schurken entdecken in sich ihre psionischen Kräfte und kanalisieren sie um ihre Arbeit zu verrichten. Mit Leichtigkeit vermögen sie in Diebesgilden Arbeit zu finden, jedoch wird ihnen das Öfteren Misstrauen von anderen Schurken entgegen gebracht, denn warum sollte man merkwürdige Gedankenkräfte einsetzen um deren Arbeit zu verrichten.

Inmitten der Bäume eines uralten Waldes auf der materiellen Ebene im Feywild, beschreiten einige Waldelfen den Weg des Seelenmessers, ihrem Wald als leise, tödliche Wächter dienend. Im endlosen Krieg der Gith, ist ein Githzerai ermutigt ein Seelenmesser zu werden, um ungesehen gegen den Githyanki Feind vorzugehen.

Als ein Seelenmesser haben dich deine psionischen Kräfte möglicherweise seit der Kindheit verfolgt und ihr volles Potenzial nur unter dem Stress eines Abenteuers offenbart. Oder du könntest einen zurückgezogenen Orden von erfahrenen Nutzern der psychischen Kraft aufgesucht haben und Jahre damit verbracht haben zu erlernen wie man deine Kraft manifestiert.

PSIONISCHE KRAFT

Stufe 3 Seelenmesser Eigenschaft

Du beherbergst einen Quell aus psionischer Energie in dir. Diese Energie wird durch deine *Psionikwürfel* repräsentiert, welche jeder ein W6 ist. Du hast eine Anzahl an Psionikwürfel die deinem Übungsbonus entspricht und sie ermöglichen dir, verschiedene Psionische Kräfte zu wirken welche unten weiter beschrieben werden.

Einige deiner Kräfte verbrauchen die Psionikwürfel welche sie verwenden, und du kannst Kräfte die einen Psionikwürfel benötigen nicht benutzen, wenn alle verbraucht sind. Du erhältst alle deine verbrauchten Psionikwürfel wieder zurück nach einer langen Rast. Zusätzlich kannst du mittels einer Bonusaktion, einen verbrauchten Psionikwürfel wieder zurückgewinnen, jedoch kannst du dies nur einmal und danach erst wieder, wenn du eine kurze oder lange Rast vollendet hast.

Wenn du spezifische Stufen in dieser Klasse erreichst, ändert sich der Psionikwürfel: auf Stufe 5 (W8), auf Stufe 11 (W10) und auf Stufe 17 (W12).

Die folgenden Kräfte benutzen einen Psionikwürfel:

Psi-verstärktes Talent: Wenn dein nicht-psionisches Training fehlschlägt, kann dir deine psionische Kraft helfen. Wenn dir eine Attributprobe misslingt die eine Fertigkeit oder ein Werkzeug beinhaltet in der du geübt bist, kannst du einen Psionikwürfel würfeln und das Ergebnis der Probe nachträglich hinzufügen; möglicherweise wird dadurch aus dem Misserfolg ein Erfolg. Der Psionikwürfel wird nur verbraucht wenn die Probe nachträglich ein Erfolg geworden ist.

Psychisches Geflüster: Du kannst eine telepathische Kommunikation zwischen dir und andern aufbauen - perfekt für lautlose Infiltrationen. Mittels einer Aktion wählst du eine oder mehrere Kreaturen welche du sehen kannst bis zu einem Maximum welches deinem Übungsbonus entspricht und würfelst danach einen Psionikwürfel. Die gewählten Kreaturen können nun mit dir telepathisch kommunizieren für eine Anzahl Stunden entsprechend dem gewürfelten Ergebnis. Um Nachrichten zu schicken oder zu erhalten (keine Aktion benötigt), dürfen du und die jeweilige Kreatur höchstens 1,5km voneinander entfernt sein. Eine Kreatur kann diese Telepathie nicht nutzen, wenn sie keine Sprache spricht, und eine Kreatur kann die Telepathie jederzeit beenden (keine Aktion benötigt). Du und die Kreatur müssen keine gemeinsame Sprache sprechen um einander zu verstehen.

Das erste Mal wenn du diese Kraft nach einer langen Rast nutzt, musst du keinen Psionikwürfel ausgeben. Alle folgenden Male musst du einen ausgeben.

PSYCHISCHE KLINGEN

Stufe 3 Seelenmesser Eigenschaft

Du kannst deine psionischen Kräfte als schimmernde Klingen aus psychischer Energie manifestieren. Jedes Mal wenn du eine Angriffsaktion ausführst, kannst du eine psychische Klinge in deiner freien Hand manifestieren und einen Angriff mit dieser Klinge ausführen. Diese magische Klinge ist eine einfache Nahkampfwaffe mit der Eigenschaft *Finesse* und *Wurfwaffe*. Die normale Reichweite beträgt 18m (60ft) und sie besitzt keine lange Reichweite. Bei einem Treffer fügt die Klinge psychischen Schaden zu in Höhe von 1W6 + den Attributsmodifikator den du für den Angriff benutzt hast.

Die Klinge verschwindet unmittelbar nachdem sie das Ziel entweder getroffen oder verfehlt hat, und sie hinterlässt keine Spuren wenn sie Schaden zugefügt hat.

Nachdem du mit der Klinge angegriffen hast, kannst du einen Nahkampf- oder Fernkampfangriff mit einer zweiten psychischen Klinge als Bonusaktion im selben Zug durchführen, vorausgesetzt deine andere Hand ist ebenfalls frei um sie zu manifestieren. Der Schadenswürfel dieser Bonusattacke ist 1W4 anstelle des 1W6.

SEELENKLINGEN

Stufe 9 Seelenmesser Eigenschaft

Deine *Psychischen Klingen* sind nun ein Ausdruck deiner erfüllten Seele und ermöglicht dir folgende Kräfte die einen Psionikwürfel benutzen:

Zielsuchender Angriff: Wenn du einen Angriffswurf mit deinen *Psychischen Klingen* durchführst und das Ziel verfehlt, kannst du einen Psionikwürfel würfeln und das Ergebnis zum Angriff dazu addieren. Wenn dies den Angriff treffen lässt, musst du den Psionikwürfel ausgeben.

Psychische Teleportation: Mittels einer Bonusaktion manifestierst du eine deiner *Psychischen Klingen*, gibst einen Psionikwürfel aus und würfelst ihn. Du wirfst deine Klinge auf ein unbesetztes Feld welches du bis zu einem Umkreis sehen kannst der dem 3fachen Ergebnis des Psionikwurfs in Meter entspricht ($\text{Psionikwurf} \times 10$ in Fuss). Du teleportierst dich auf dieses Feld und die Klinge verschwindet.

PSYCHISCHER SCHLEIER

Stufe 13 Seelenmesser Eigenschaft

Du kannst einen Schleier aus psychischem Rauschen weben um dich zu verbergen. Mittels einer Aktion kannst du auf magische Weise unsichtbar werden, mit Allem was du trägst und mit dir führst. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde oder bis du den Effekt beendest (keine Aktion benötigt). Diese Unsichtbarkeit endet ebenfalls direkt nachdem du entweder Schaden zugefügt hast oder eine Kreatur zu einem Rettungswurf zwingst.

Wenn du diese Fähigkeit einmal eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast, ausser du gibst einen Psionikwürfel auf um sie erneut einzusetzen.

GEIST ZERREISSEN

Stufe 17 Seelenmesser Eigenschaft

Du kannst deine *Psychischen Klingen* direkt durch den Geist einer Kreatur sausen lassen. Wenn du deine *Psychischen Klingen* benutzt um einer Kreatur Schaden mit einem hinterhältigen Angriff zu verursachen, kannst du diese Kreatur zu einem Weisheitsrettungswurf ($\text{SG} = 8 + \text{dein Übungsbonus} + \text{dein Geschicklichkeitsmodifikator}$). Wenn der Rettungswurf misslingt, ist die Kreatur für 1 Minute betäubt. Die betäubte Kreatur kann den Rettungswurf an jedem Ende ihrer Züge wiederholen um den Effekt bei einem Erfolg zu beenden.

Wenn du diese Fähigkeit einmal eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast, ausser du gibst einen Psionikwürfel auf um sie erneut einzusetzen.



WALDLÄUFER

Die Klasse des Waldläufers erhält neue Eigenschaften und Subklassen in diesem Abschnitt.

OPTIONALE KLASSENEIGENSCHAFTEN

Du erhältst Eigenschaften im Spielerhandbuch wenn du gewisse Stufen in deiner Klasse erreichst. Dieser Abschnitt bietet dir zusätzliche Eigenschaften welche du als Waldläufer erhalten kannst.

Diese Eigenschaften erhältst du nicht automatisch im Gegensatz zu jenen im Spielerhandbuch. Sprich dich mit deinem Spielleiter ab, ob du und welche der Eigenschaften du erhältst, wenn du die Stufenvoraussetzung erfüllst. Du kannst diese separat auswählen, sprich ob du einige, alle oder keine benutzt.

Wenn du eine Eigenschaft wählst die eine andere ersetzt, erhältst du von dieser keine Vorteile mehr und du kannst etwas was diese ersetzte Eigenschaft voraussetzt nicht mehr nutzen.

GESCHICKTER ENTDECKER

Stufe 1 Waldläufer Eigenschaft welche die "Bevorzugtes Gelände" Eigenschaft ersetzt.

Du bist ein unübertroffener Entdecker und Überlebenskünstler, in der Wildnis und bezüglich anderer Mitreisenden. Du erhältst die Eigenschaft *Umsichtig* wie unten beschrieben, und du erhältst weitere Vorteile wenn du Stufe 6 und Stufe 10 in dieser Klasse erreichst.



UMSICHTIG (STUFE 1)

Wähle eine deiner Fertigkeiten. Dein Übungsbonus wird für jede Probe mit dieser Fertigkeit verdoppelt.

Du kannst ebenfalls zwei weitere Sprachen deiner Wahl lesen, schreiben und sprechen.

UMHERSTREIFEN (STUFE 6)

Deine Bewegungsrate erhöht sich um 1.5m (5ft) und du erhältst zusätzlich eine Kletter- und Schwimmbewegungsrate welche deiner normalen Bewegungsrate entspricht.

UNERMÜDLICH (STUFE 10)

Mittels einer Aktion kannst du dir selbst temporäre Trefferpunkte in Höhe von 1W8 + deinen Weisheitsmodifikator geben (minimum 1 temporärer Trefferpunkt). Du kannst diese Aktion so viele Male einsetzen wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Zusätzlich wird dein *Erschöpfungsgrad* (sofern vorhanden) bei einer kurzen Rast um 1 reduziert.

BEVORZUGTER GEGNER

Stufe 1 Waldläufer Eigenschaft welche die "Erzfeind" Eigenschaft ersetzt.

Wenn du eine Kreatur mit einem Angriffswurf triffst, kannst du dein mystisches Band mit der Natur anrufen, um das Ziel als bevorzugter Gegner für 1 Minute oder bis du die Konzentration verlierst (wie wenn du dich auf einen Zauberspruch konzentrierst).

Das erste mal in jedem deiner Züge wenn du diesen bevorzugten Gegner triffst und ihm Schaden zufügst, wenn du ihn markierst eingeschlossen, kannst du den Schaden um 1W4 erhöhen.

Du kannst die Fähigkeit einen bevorzugten Gegner zu markieren so viele Male einsetzen wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Der zusätzliche Schaden dieser Fähigkeit erhöht sich wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst: auf Stufe 6 zu 1W6 und auf Stufe 14 zu 1W8.

ZUSÄTZLICHE ZAUBER DES WALDLÄUFERS

Stufe 2 Waldläufer Eigenschaft

Die Zaubersprüche in der folgenden Liste erweitern die Zaubersprüche des Waldläufers im *Spielerhandbuch*. Die Liste ist nach Zauberstufe geordnet und nicht nach Charakterstufe. Jeder Zauber ist im *Spielerhandbuch*, ausser er ist mit einem Stern gekennzeichnet; dann findest du ihn am Schluss der Charakteroptionen im Abschnitt *Zaubersprüche*.

GRAD 1

Sengendes Niederstrecken
Verstricken

GRAD 2

Attribut verbessern
Beistand
Magische Waffe
Tier herbeirufen *
Windstoss

GRAD 3

Elementare Waffe
Fey herbeirufen *
Mit Stein verschmelzen
Wiederbeleben

GRAD 4

Elementar herbeirufen *
Tier beherrschen

GRAD 5

Vollständige Genesung

KAMPFSTIL OPTIONEN

Stufe 2 Waldläufer Eigenschaft
Wenn du einen Kampfstil auswählst, kannst du folgende Optionen zusätzlich zu deiner Auswahlliste von Kampfstilen hinzufügen.

BLINDER KAMPF

Du hast *Blindsicht* in einem Umkreis von 3m (10ft). In diesem Bereich kannst du effektiv alles sehen, was nicht hinter vollständiger Deckung ist, sogar wenn du blind bist oder in vollständiger Dunkelheit. Zudem kannst du unsichtbare Kreaturen in diesem Bereich sehen, es sei denn die Kreatur versteckt sich erfolgreich vor dir.

WURFWAFFENKAMPF

Du kannst eine Waffe ziehen welche die *Wurfaffen* Eigenschaft aufweist als Teil des Angriffs den du mit der Waffe machst.
Zusätzlich wenn du mit einem Fernkampfwaffenangriff triffst der mit einer Wurfwaffe gemacht wurde, erhältst du +2 auf den Schadenswurf.

DRUIDENKÄMPFER

Du erlernst zwei Zaubertricks deiner Wahl aus der Liste der Druidenzauber. Sie zählen als Waldläuferzauber für dich und das Attribut zum Wirken dieser Zaubertricks ist Weisheit. Jedes Mal wenn du eine Stufe in dieser Klasse aufsteigst, kannst du einen dieser Zaubertricks mit einem anderen von der Liste der Druidenzauber ersetzen.

ZAUBERFOKUS

Stufe 2 Waldläufer Eigenschaft
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.

WAHRNEHMUNG DER WILDNIS

Stufe 3 Waldläufer Eigenschaft welche die "Urtümliche Wahrnehmung" Eigenschaft ersetzt.
Du kannst dich auf die Wahrnehmung der Wildnis fokussieren. Du erlernst zusätzliche Zaubersprüche wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst, sofern du sie nicht schon vorher kennst. Die unten aufgeführten Zauber zählen nicht in Bezug auf die maximale Anzahl bekannten Waldläuferzauber.

Waldläufer Stufe	Zauber
3	Mit Tieren sprechen
5	Tiersinn
9	Mit Pflanzen sprechen
13	Kreatur aufspüren
17	Einswerden mit der Natur

Du kannst jeden dieser Zauber einmal ohne einen Zauberplatz aufzuwenden wirken. Wenn du einen Zauber auf diese Weise wirkst, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast.

KAMPFVIELSEITIGKEIT

Stufe 4 Waldläufer Eigenschaft
Jedes mal wenn du eine Stufe in dieser Klasse erreichst, bei der du eine Attributswerterhöhung erhältst, kannst du einen Kampfstil den du kennst mit einem anderen Kampfstil der einem Waldläufer zu Verfügung steht ersetzen. Dies repräsentiert eine Fokus-Verlagerung in deiner Art zu Kämpfen.

SCHLEIER DER NATUR

Stufe 10 Waldläufer Eigenschaft welche die "Tarnung" Eigenschaft ersetzt.
Du benutzt die Kräfte der Natur um dich selbst kurzfristig vor Blicken zu schützen. Mittels einer Bonusaktion kannst du auf magische Weise unsichtbar werden, zusammen mit aller Ausrüstung die du trägst oder mit dir führst, bis zum Beginn deines nächsten Zugs.
Du kannst diese Fähigkeit so viele Male einsetzen wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück

WALDLÄUFER ARCHETYPEN

Auf Stufe 3 wählt ein Waldläufer seinen Archetyp. Dieser bietet ihm die Wahl einer Subklasse. Die folgenden Optionen sind verfügbar für dich wenn du den entsprechenden Archetyp wählst: der Feenwanderer und der Schwarmhüter

FEENWANDERER

Dich umgibt ein mystische Aura der Feen. Die Gunst einer Erzfee hat dich berührt, du hast von einer schimmernde Frucht eines sprechenden Baumes gekostet, du hast in einer magischen Quelle gebadet oder es hat sich eine andere merkwürdige Begebenheit zugetragen. Wie auch immer, du deine Feenkräfte erlangt hast, du bist nun ein Feenwanderer, ein Waldläufer der die sterblichen Gefilde und die Feenwelt gleichermaßen repräsentiert. Während du durch das Multiversum streifst, dein Lächeln erleuchtet die Herzen der geknechteten und deine Kampfeskunst verursacht Schrecken bei deinen Feinden; denn gross ist die Fröhlichkeit der Feen und entsetzlich ihr Zorn.

ZORNERFÜLLTE SCHLÄGE

Stufe 3 Feenwanderer Eigenschaft
Du kannst deine Waffenschläge mit gedankenverstörender Magie verstärken, welche du aus dem Feywild schöpfst. Wenn du eine Kreatur mit einer Waffe triffst, kannst du zusätzlichen psychischen Schaden in Höhe von 1W4 zufügen. Dieser Schaden kann nur einmal pro Zug ausgeteilt werden.
Der zusätzliche Schaden erhöht sich auf 1W6 wenn du Stufe 11 in dieser Klasse erreichst.

FEENWANDERER MAGIE

Stufe 3 Feenwanderer Eigenschaft
Du erlernst zusätzliche Zauber wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst. Die unten aufgeführten Zauber gelten als Waldläuferzauber und zählen nicht in Bezug auf die maximale Anzahl bekannten Waldläuferzauber.

FEENWANDERER ZAUBER

Waldläufer Stufe	Zauber
3	Person bezaubern
5	Nebelschritt
9	Magie bannen
13	Dimensionstür
17	Ablenkung

Du besitzt ebenfalls den aussergewöhnlichen Segen einer verbündeten Fee oder eines Ortes durchtränkt mit Feenkraft. Wähle ein Geschenk des Feywilds aus der unten stehenden Tabelle, oder ermittle es zufällig

W6 Feywild Geschenk

1	Illusionäre Schmetterlinge flattern um dich herum, während du eine kurze oder lange Rast hältst
2	Frische, der Jahreszeit entsprechende, Blumen wachsen dir aus den Haaren bei jedem Sonnenaufgang
3	Du duftest dezent nach Zimt, Lavendel, Muskat oder nach anderen wohltuenden Kräutern oder Gewürzen.
4	Dein Schatten tanzt wenn niemand direkt nach ihm schaut.
5	Dir wachsen Hörner oder ein Geweih aus deinem Kopf.
6	Deine Haut und deine Haare wechseln die Farbe bei jedem Sonnenaufgang, um sich der Jahreszeit anzupassen.

ANDERSWELTLICHE PRACHT

Stufe 3 Feenwanderer Eigenschaft

Deine Feenqualitäten verleihen dir einen übernatürlichen Charme. Daraus resultierend, erhältst du bei jeder Charismaprobe einen Bonus in der Höhe deines Weisheitsmodifikators (minimum +1).

Zusätzlich bist du geübt in einer der folgenden Fertigkeiten deiner Wahl: Täuschen, Auftreten oder Überzeugen.

VERFÜHRERISCHE WENDUNG

Stufe 7 Feenwanderer Eigenschaft

Die Magie des Feywild beschützt deinen Geist. Du bist bei Rettungswürfen gegen den Zustand *Bezaubert* und *Verängstigt* im Vorteil.

Zusätzlich, jedes Mal wenn du oder eine Kreatur welche du im Umkreis von 36m (120ft) sehen kannst, einen Rettungswurf besteht gegen den Zustand *Bezaubert* oder *Verängstigt*, kannst du deine Reaktion nutzen um eine andere Kreatur welche du im Umkreis von 36m (120ft) sehen kannst, zu einem Weisheitsrettungswurf gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauber zu zwingen. Wenn der Rettungswurf misslingt, ist die Kreatur für 1 Minute von dir bezaubert oder vor dir verängstigt (deine Wahl). Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen, um den Effekt bei einem Erfolg zu beenden.

FEENVERSTÄRKUNG

Stufe 11 Feenwanderer Eigenschaft

Der königliche Hof des Feywild hat dir den Segen seiner Hilfe zugesprochen. Du kennst *Fee herbeirufen* (einen Zauber der hier im Zauberabschnitt beschrieben ist). Er zählt nicht in Bezug auf die maximale Anzahl bekannten Waldläuferzauber, und du kannst ihn ohne Materialkomponenten wirken. Du kannst ihn ebenfalls einmal ohne einen Zauberplatz auszugeben wirken, und du erlangst diese Fähigkeit nach einer langen Rast wieder.

Jedes Mal wenn du den Zauber zu wirken beginnst, kannst du ihn so abändern, dass er keine Konzentration benötigt. Wenn du dies tust, ändert sich die Wirkungsdauer des Zaubers auf 1 Minute für dieses Wirken.



NEBELWANDERER

Stufe 15 Feenwanderer Eigenschaft

Du kannst zwischen dem Feywild und der materiellen Ebene mit einem Augenzwinkern hin und her wechseln. Du kannst *Nebelschritt* wirken ohne einen Zauberplatz aufwenden zu müssen. Du kannst *Nebelschritt* auf diese Weise so viele Male einsetzen wie es deinem Weisheitsmodifikator entspricht (minimum einmal). Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Zusätzlich kannst du jedes Mal wenn du *Nebelschritt* wirkst eine gewillte Kreatur welche du im Umkreis von 1.5m (5ft) siehst, mitnehmen. Diese Kreatur teleportiert sich auf ein unbesetztes Feld deiner Wahl, welches sich im Umkreis von 1.5m (5ft) um dein Teleportationsziel befindet.

SCHWARMHÜTER

Einige Waldläufer fühlen eine tiefe Verbundenheit in ihrer Umgebung und einige davon nutzen ihre magische Verbindung zur Natur und verbinden sich mit einem Schwarm aus Naturgeistern. Der Schwarm entwickelt sich zu einer wirksamen Kraft im Kampf, wie auch als hilfsbereiter Begleiter für den Waldläufer. Einige Schwarmhüter sind Ausgestossene oder Einsiedler und bleiben lieber für sich und widmen sich ihrem Schwarm, als mit der unangenehmen Gegenwart anderer umgehen zu müssen. Andere Schwarmhüter genießen es lebhaft Gemeinschaften zu gründen, welche für den gemeinsamen Nutzen des Schwarms arbeiten.

VERSAMMELTER SCHWARM

Stufe 3 Schwarmhüter Eigenschaft

Ein Schwarm immaterieller Naturgeister hat sich an dich gebunden und kann dir im Kampf beistehen. Bis du stirbst, bleibt der Schwarm auf deinem Feld und kriecht oder fliegt auf oder um dich herum. Du bestimmst sein Aussehen oder du würfelst auf die unten stehende Tabelle

W4 Aussehen des Schwarms

1	Umherschwärmende Insekten
2	Miniatur Zweigplagen
3	Flatternde Vögel
4	Verspielte Pixies

Einmal in jedem deiner Züge kannst du deinen Schwarm dazu bringen dir in einer der folgenden Arten zu helfen, direkt nachdem du eine Kreatur mit einem Angriff getroffen hast.

- Das Ziel des Angriffs erleidet zusätzlich 1W6 Stichschaden durch den Schwarm
- Das Ziel des Angriffs muss einen Stärkerettungswurf gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauberei ablegen. Bei einem Misserfolg wird es durch den Schwarm bis zu 4.5 (15ft) horizontal in eine Richtung deiner Wahl verschoben.
- Du wirst durch den Schwarm 1.5m (5ft) horizontal in eine Richtung deiner Wahl verschoben.

Die Bewegung die durch den Schwarm verursacht wird, verursacht keine Gelegenheitsangriffe.

SCHWARMHÜTER MAGIE

Stufe 3 Schwarmhüter Eigenschaft

Du erlernst den *Magierhand* Zauberspruch wenn du ihn nicht schon kennst. Wenn du ihn wirkst, nimmt die Hand die form deines Schwarms aus Naturgeister an.

Du erlernst zusätzliche Zauberei wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst. Die unten aufgeführten Zauberei gelten als Waldläuferzauber und zählen nicht in Bezug auf die maximale Anzahl bekannten Waldläuferzauber.

Waldläufer Stufe	Zauber
3	Feenfeuer, Magierhand
5	Spinnennetz
9	Gasförmige Gestalt
13	Arkanes Auge
17	Insektenplage

SCHWARMSTROM

Stufe 7 Schwarmhüter Eigenschaft

Du kannst Teile deines Schwarms in konzentrierte Energie verdichten welche dich in die Lüfte hebt. Mittels einer Bonusaktion erhältst du eine Fluggeschwindigkeit von 3m (10ft) und du kannst schweben. Dieser Effekt hält 1 Minute an, oder bis du kampfunfähig bist.

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



MÄCHTIGER SCHWARM

Stufe 11 Schwarmhüter Eigenschaft

Dein *Versammelter Schwarm* wird grösser und mächtiger:

- Der Schaden den *Versammelter Schwarm* verursacht, erhöht sich auf 1W8.
- Wenn der Rettungswurf einer Kreatur, welche durch *Versammelter Schwarm* ausgelöst wurde misslingt, wird sie nicht nur umhergeschoben sondern sie erhält zusätzlich den Zustand *Liegend*.
- Wenn du von *Versammelter Schwarm* umhergeschoben wirst, erhältst du *halbe Deckung* bis zum Beginn deines nächsten Zugs.

SCHWARMZERSTREUUNG

Stufe 15 Schwarmhüter Eigenschaft

Du kannst dich in deinem Schwarm auflösen um Gefahren vorzubeugen. Wenn du Schaden erleidest, kannst du deine Reaktion dazu nutzen um dir selbst temporär Resistenz gegenüber dem dich treffenden Schadenstyp zu gewähren. Du verschwindest in deinem Schwarm und teleportierst dich anschliessend auf ein unbesetztes Feld welches du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst; dort erscheinst du mit samt deinem Schwarm.

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

HERR DER TIERE BEGLEITER

Die "Herr der Tiere" Subklasse im *Spielerhandbuch* knüpft ein mystisches Band mit einem Tier. Als Alternative kann er die folgende Eigenschaft annehmen um eine Verbindung mit einem speziellen wilden Tier zu knüpfen.

WILDER BEGLEITER

Stufe 3 Herr der Tiere Eigenschaft, welche die "Begleiter des Waldläufers" Eigenschaft ersetzt

Du beschwörst auf magische Weise ein wildes Tier, welches seine Stärke aus deiner Verbundenheit mit der Natur zieht. Das Tier ist dir und deinen Mitstreitern freundlich gesinnt und befolgt deine Befehle. Wähle seinen Werteblock - Tier des Landes, Tier der See, Tier des Himmels - welches deinen Übungsbonus (ÜB) an einigen Stellen verwendet. Du bestimmst ebenfalls was für eine Art Tier es ist; es sollte dem Werteblock angemessen sein. Was auch immer du wählst, das Tier weist gewisse Zeichnungen auf, die es eindeutig als mystisches Wesen zu erkennen geben.

Im Kampf handelt das Tier während deines Zuges. Es kann sich selbst bewegen und seine Reaktion losgelöst von deiner benutzen. Seine einzige Aktion die es jedoch nutzt ist die *Ausweichen* Aktion, es sei denn du benutzt deine Bonusaktion in deinem Zug um ihm einen Befehl zu erteilen, eine andere Aktion zu nutzen. Dies kann eine der Aktionen in seinem Werteblock sein oder eine andere. Du kannst ebenfalls deine (oder eine wenn du mehrere hast) Angriffsaktion aufgeben um stattdessen dein Tier die Angriffsaktion ausführen zu lassen. Wenn du kampfunfähig bist, kann das Tier jegliche Aktion seiner Wahl ausführen, nicht nur Ausweichen.

Wenn das Tier vor maximal einer Stunde gestorben ist, kannst du deine Aktion dazu benutzen es zu berühren und einen Zauberplatz des 1. Grades (oder höher) aufzugeben.

TIER DES LANDES

Mittelgroßes Tier

Rüstungsklasse: 13 + ÜB (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte: 5 + 5mal deine Stufe als Waldläufer (Das Tier hat Trefferwürfel [W8] entsprechend deiner Waldläuferstufe)

Bewegungsrate: 12m (40ft), Klettern 12m (40ft)

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

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

Sprachen: versteht alle Sprachen die du sprichst

Herausforderung: -- Übungsbonus (ÜB): entspricht deinem Bonus

Ansturm: Wenn das Tier sich mindestens 6m (20ft) gerade auf ein Ziel zubewegt und es dies dann im selben Zug mit einer *Zerreißen-Attacke* angreift, erleidet das Ziel zusätzlich 1W6 Hiebsschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauber ablegen. Bei einem Misserfolg erhält sie den Zustand *Liegend*.

Wildes Band: Du kannst deinen Übungsbonus auf jeden Attributs- oder Rettungswurf des Tieres drauf rechnen.

AKTIONEN

Zerreißen: Nahkampf-Waffenangriff: + dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 1.5m (5ft), ein Ziel, Treffer: 1W8 + 2 + ÜB Hiebsschaden.

Das Tier kehrt nach 1 Minute zurück und alle Trefferpunkte sind wiederhergestellt.

Wenn du eine lange Rast beendest, kannst du ein anderes wildes Tier beschwören. Das neue Tier erscheint auf einem unbesetzten Feld im Umkreis von 1.5m (5ft) von dir und du wählst seinen Werteblock und sein Aussehen. Wenn du schon ein Tier von dieser Eigenschaft hast, verschwindet es sobald das neue Tier erscheint. Das Tier verschwindet ebenfalls wenn du stirbst.

TIER DER SEE

Mittelgroßes Tier

Rüstungsklasse: 13 + ÜB (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte: 5 + 5mal deine Stufe als Waldläufer (Das Tier hat Trefferwürfel [W8] entsprechend deiner Waldläuferstufe)

Bewegungsrate: 1.5m (5ft), Schwimmen 18m (60ft)

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

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

Sprachen: versteht alle Sprachen die du sprichst

Herausforderung: -- Übungsbonus (ÜB): entspricht deinem Bonus

Amphibie: Das Tier kann sowohl Luft als auch Wasser atmen

Wildes Band: Du kannst deinen Übungsbonus auf jeden Attributs- oder Rettungswurf des Tieres drauf rechnen.

AKTIONEN

Bindender Schlag: Nahkampf-Waffenangriff: + dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 1.5m (5ft), ein Ziel, Treffer: 1W6 + 2 + ÜB Stich- oder Wuchtschaden (deine Wahl), und das Ziel ist gepackt (SG zum beenden entspricht deinem SG zum Widerstehen deiner Zauber). Bis der Zustand *Gepackt* endet, kann das Tier diesen Angriff nicht auf ein anderes Ziel benutzen.

TIER DES HIMMELS

Kleines Tier

Rüstungsklasse: 13 + ÜB (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte: 4 + 4mal deine Stufe als Waldläufer (Das Tier hat Trefferwürfel [W6] entsprechend deiner Waldläuferstufe)

Bewegungsrate: 3m (10ft), Fliegen 18m (60ft)

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	16 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

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

Sprachen: versteht alle Sprachen die du sprichst

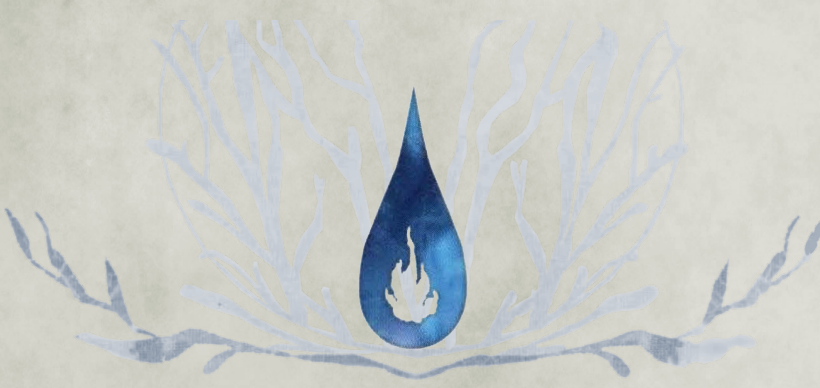
Herausforderung: -- Übungsbonus (ÜB): entspricht deinem Bonus

Vorbeifliegen: Das Tier provoziert keine Gelegenheitsangriffe wenn es aus der Reichweite eines Gegners fliegt.

Wildes Band: Du kannst deinen Übungsbonus auf jeden Attributs- oder Rettungswurf des Tieres drauf rechnen.

AKTIONEN

Zerfetzen: Nahkampf-Waffenangriff: + dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 1.5m (5ft), ein Ziel, Treffer: 1W4 + 3 + ÜB Hiebsschaden



ZAUBERER

Die Klasse des Zauberers erhält neue Eigenschaften und Subklassen in diesem Abschnitt.

OPTIONALE KLASSENEIGENSCHAFTEN

Du erhältst Eigenschaften im Spielerhandbuch wenn du gewisse Stufen in deiner Klasse erreichst. Dieser Abschnitt bietet dir eine zusätzliche Eigenschaft welche du als Zauberer erhalten kannst.

Diese Eigenschaften erhältst du nicht automatisch im Gegensatz zu jenen im Spielerhandbuch. Sprich dich mit deinem Spielleiter ab, ob du und welche der Eigenschaften du erhältst, wenn du die Stufenvoraussetzung erfüllst. Du kannst diese separat auswählen, sprich ob du einige, alle oder keine benutzt.

ZUSÄTZLICHE ZAUBER DES ZAUBERERS

Stufe 1 Zauberer Eigenschaft

Die Zaubersprüche in der folgenden Liste erweitern die Zauberliste des Zauberers im *Spielerhandbuch*. Die Liste ist nach Zauberstufe geordnet und nicht nach Charakterstufe. Wenn ein Zauber als Ritual gezaubert werden kann, steht dies nach dem Zaubername. Jeder Zauber ist im *Spielerhandbuch*, ausser er ist mit einem Stern gekennzeichnet; dann findest du ihn am Schluss der Charakteroptionen im Abschnitt *Zaubersprüche*. Die Zauber mit zwei Sternen sind ursprünglich aus dem *Abenteurerhandbuch für die Schwertküste* und du findest sie ebenfalls im Abschnitt *Zaubersprüche*.

ZAUBERTRICK (GRAD 0)

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

GRAD 1

Schmierer
Tasha's ätzendes Gebräu *

GRAD 2

Flammenklinge
Flammenkugel
Magische Waffe
Tasha's Gedankenpeitsche *

GRAD 3

Bollwerk des Intellekts *
Vampirgriff

GRAD 4

Feuerschild

GRAD 5

Bigbys Hand

GRAD 6

Fleisch zu Stein
Otilukes Frostsphäre
Tasha's andersweltliche Gestalt *

GRAD 7

Traum des blauen Schleiers*

GRAD 8

Halbebene

GRAD 9

Klinge des Desasters *

METAMAGIE OPTIONEN

Stufe 3 Zauberer Eigenschaft

Wenn du Metamagie Optionen wählst, hast du unten stehende Möglichkeiten zusätzlich zur Verfügung.

SUCHENDER ZAUBER

Wenn du einen Angriff für einen Zauber würfelst und verfehlst, kannst du 2 Zaubereipunkte ausgeben um den W20 erneut zu würfeln. Du musst das neue Ergebnis verwenden.

Du kannst Suchender Zauber sogar verwenden wenn du bereits eine andere metamagische Option auf denselben Zauber benutzt hast.

VERWANDELTER ZAUBER

Wenn du einen Zauber wirkst welcher einen Schadenstyp aus der folgenden Liste zufügt, kannst du 1 Zaubereipunkt ausgeben um diesen Schadenstyp mit einem anderen der Liste zu ersetzen: Säure, Kälte, Feuer, Blitz, Gift, Schall.

ZAUBERER VIELSEITIGKEIT

Stufe 4 Zauberer Eigenschaft

Jedes Mal wenn du eine Stufe in dieser Klasse erreichst, bei der du eine Attributswerterhöhung erhältst, kannst du eine der beiden folgenden Optionen auswählen. Dies repräsentiert eine Fokus-Verlagerung in deiner Art Magie zu wirken.

- Du kannst eine deiner metamagischen Optionen mit einer anderen dir zur Verfügung stehenden Option austauschen.
- Ersetze einer deiner Zaubertricks mit einem anderen Zaubertrick von der Liste der Zauberer Zaubertricks.

MAGISCHE FÜHRUNG

Stufe 5 Zauberer Eigenschaft

Du kannst in deine inner magische Quelle eintauchen um aus einem misslungenen Zauber einen Erfolg zu wirken. Wenn du einen Attributswurf ablegst der misslingt, kannst du 1 Zaubereipunkt ausgeben um den W20 neu zu würfeln. Du musst das neue Ergebnis verwenden und vielleicht den misslungenen Zauber in einen Erfolg zu drehen.

URSPRUNG DER ZAUBEREI

Auf Stufe 1 wählt ein Zauberer den Ursprung seiner Zauberei. Dieser bietet ihm die Wahl einer Subklasse. Die folgenden Optionen sind verfügbar für dich wenn du den entsprechenden Ursprung wählst: Anormaler Geist oder Seele des Uhrwerks.

ANORMALER GEIST

Ein ausserweltlicher Einfluss hat seine Tentakel um deinen Verstand geschlungen und verleiht dir psionische Kräfte. Du kannst nun andere Gemüter mit dieser Kraft berühren und die Welt um dich herum verändern, indem du die magische Energie des Multiversums veränderst. Wird diese Kraft aus dir erstrahlen um für Andere wie ein hoffnungsvolles Leuchtfeuer zu scheinen? Oder wirst du ein Quell voller Verderben für diejenigen sein, die Zeugen deiner merkwürdigen, Kräfte deines Geistes sind?

Als abweichender Geist Zauberer entscheidest du wie du deine Kräfte erlangt hast. Wurdest du mit ihnen geboren? Oder wurde ein späteres Ereignis im Leben der Quell deines psionischen Bewusstseins? Wähle aus folgender Tabelle aus einen möglichen Ursprung deiner Macht zu ergründen.

W6 Ursprung der Magie

- 1

Du wurdest dem verzerrendem Einfluss des *Far Realm* ausgesetzt. Du bist davon überzeugt dass nun ein Tentakel auf dir wächst, aber niemand sonst kann dies sehen.
- 2

Ein psychischer Wind aus der Astralebene hat die psionische Energie zu dir getragen. Wenn du deine Kräfte nutzt, glitzern kaum wahrnehmbare Staubkörner um dich herum.
- 3

Du hast einmal die beherrschenden Kräfte eines Aboleth erleiden müssen, welches einen Splitter der Psyche des Aboleth hinterlassen hat.
- 4

Dir wurde eine Larve eines Gedankenschinders eingepflanzt, aber die Zeremonie wurde nie beendet. Nun ist seine psionische Kraft die deine. Wenn du sie benutzt, scheint es als wäre dein Fleisch mit einer schleimigen Schicht überzogen.
- 5

Als Kind hattest du einen imaginären Freund der wie ein Flumph oder ein seltsames Schnabeltier ausgesehen hat. Eines Tages hat er dich mit psionischen Kräften beschenkt, welche gar nicht so imaginär waren.
- 6

Deine Alpträume die dich plagen erzählen dir ständig, dass die psionischen Kräfte in Wahrheit gar nicht deine eigenen sind, sondern dass sie von einem parasitären Zwilling stammen.



PSIONISCHE ZAUBER

Stufe 1 Anormaler Geist Eigenschaft

Du erlernst zusätzliche Zaubersprüche wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst, wie in der unten stehenden Tabelle beschrieben. Die unten aufgeführten Zaubere zählen für dich als Zaubersprüche und sie zählen nicht in Bezug auf die maximale Anzahl deiner bekannten Zaubersprüche.

Jedes Mal wenn du eine Stufe aufsteigst in dieser Klasse, kannst du einen Zauber den du von dieser Eigenschaft erhalten hast, durch einen anderen Zauber des gleichen Grades ersetzen. Der neue Zauberspruch muss ein *Erkenntnis-* oder *Verzauberungs-Zauber* aus der Zaubersprache der Zauberer, Hexenmeister oder Magier sein.

Zauberer Stufe	Zauber
1	Arme von Hadar, Dissonantes Flüstern, Gedankensplitter*
3	Gefühle besänftigen, Gedanken wahrnehmen
5	Hunger von Hadar, Verständigung
7	Evards Schwarze Tentakel, Aberration herbeirufen *
9	Rarys telepathisches Band, Telekinese

TELEPATHISCHE SPRACHE

Stufe 1 Anormaler Geist Eigenschaft

Du kannst eine telepathische Verbindung von deinem Verstand zu einem anderen knüpfen. Mittels einer Bonusaktion wählst du eine Kreatur die du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst. Du und die gewählte Kreatur können telepathisch miteinander sprechen, während ihr beide in einem Maximalabstand in der Höhe deines Charismamodifikators * 1.5km (1 Mile) nicht überschreitet (minimum 1.5km / 1 Mile). Um euch gegenseitig zu verstehen, müsst ihr mental in einer Sprache sprechen, die der andere versteht.

Die telepathische Verbindung hält eine Anzahl Minuten entsprechend deiner Stufe als Zauberer. Sie wird vorzeitig beendet wenn du kampfunfähig wirst, stirbst oder wenn du diese Fähigkeit erneut nutzt um eine Verbindung mit einer anderen Kreatur herzustellen.

PSIONISCHE Zauberei

Stufe 6 Anormaler Geist Eigenschaft

Wenn du einen Zauberspruch des 1. Grades oder höher wirkst, der auf deiner *Psionische Zaubere* Liste ist, kannst du ihn entweder wie üblich mit einem Zauberplatz wirken oder indem du eine Anzahl Zaubereipunkte ausgibst, entsprechend dem Grad des gewirkten Zaubers. Wenn du den Zauberspruch wirkst indem du Zaubereipunkte ausgibst, benötigt der gewirkte Zauber keinerlei verbale und somatische Komponenten. Ebenfalls benötigt der Zauber keine Materialkomponenten ausser sie werden vom Zauber verbraucht.

PSYCHISCHE ABWEHR

Stufe 6 Anormaler Geist Eigenschaft

Du erhältst Resistenz gegenüber psychischem Schaden und du bist bei Rettungswürfen gegen die Zustände *bezaubert* und *verängstigt* im Vorteil.

OFFENBARUNG DES FLEISCHES

Stufe 14 Anormaler Geist Eigenschaft

Du kannst die anormale Wahrheit welche sich in dir selbst befindet herauslassen. Mittels einer Bonusaktion kannst du 1 oder mehrere Zaubereipunkte ausgeben um deinen Körper auf magische Weise für 10 Minuten zu transformieren. Für jeden Zaubereipunkt den du auf diese Weise ausgibst, erhältst du einen der folgenden Vorteile deiner Wahl, welche solange anhalten bis die Transformation endet.

- Du kannst unsichtbare Kreaturen im Umkreis von 18m (60ft) sehen, vorausgesetzt sie befinden sich nicht hinter vollständiger Deckung. Deine Augen werden ebenfalls schwarz oder werden zu sich windenden, suchenden Tentakeln.
- Du erhältst eine Fluggeschwindigkeit die deiner normalen Bewegungsrate entspricht und du kannst schweben. Während du fliegst, glänzt deine Haut wie von Schleim überzogen oder sie scheint wie anderweltliches Licht.
- Du erhältst eine Schwimmgeschwindigkeit die dem Doppeltem deiner normalen Bewegungsrate entspricht und du kannst unter wasser atmen. Zusätzlich wachsen dir Kiemen hinter den Ohren, deine Finger erhalten Schwimmhäute, oder dir wachsen Flimmerhärchen die durch deine Kleidung dringen.
- Dein Körper wird mit allem was du trägst und hältst schleimig und biegsam. Du kannst dich durch jede Öffnung zwängen welche 2.5cm (1 Inch) oder breiter ist ohne zerquetscht zu werden und du kannst 1.5m (5ft) deiner Bewegung verwenden um dich vor den nichtmagischen Zuständen *festgesetzt* und *gepackt* zu befreien.

VERZERRTE IMPLOSION

Stufe 18 Anormaler Geist Eigenschaft

Du kannst deine anormale Kraft als eine raumverzerrende Anomalie entfesseln. Mittels einer Aktion kannst du dich auf ein freies Feld welches du im Umkreis von 36m (120ft) sehen kannst teleportieren. Unmittelbar nachdem du verschwindest, muss jede Kreatur im Umkreis von 9m (30ft) des Feldes welches du verlassen hast, einen Stärkerettungswurf gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauberei ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet die Kreatur 3W10 Energieschaden und wird auf direktem Wege und so nahe wie möglich zu dem Feld hingezogen welches du verlassen hast. Sie kommt an dem am nächsten liegenden unbesetzten Feld zum Stillstand. Bei einem Erfolgreichen Rettungswurf, erleidet die Kreatur den halben Schaden und wird nicht weggezogen.

Wenn du diese Fähigkeit einmal eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast, ausser du gibst 5 Zaubereipunkte aus um sie nochmal einzusetzen.

SEELE DES UHRWERKS

Die kosmische Kraft der Ordnung hat dich erfüllt. Diese Kraft hat ihren Ursprung in Mechanus oder einem ähnlichen Gefilde - eine Ebene der Existenz die ausschliesslich mit der Präzision eines Uhrwerks erschaffen wurde. Du oder jemand deine Vorfahren wurde in die Machenschaften der Modrons, die ordnungsliebenden Wesen die Mechanus bewohnen, verstrickt. Vielleicht hat dein Vorfahre sogar beim *Grossen Marsch der Modrons* mitgewirkt. Warum auch immer diese Macht sich in dir befindet, die Kraft der Ordnung kann auf andere verstörend wirken, aber für dich ist sie ein Teil eines enormen und herrlichen Systems.

UHRWERKMAGIE

Stufe 1 Seele des Uhrwerks Eigenschaft

Du erlernst zusätzliche Zaubersprüche wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst, wie in der unten stehenden Tabelle beschrieben. Die unten aufgeführten Zauber zählen für dich als Zaubersprüche und sie zählen nicht in Bezug auf die maximale Anzahl deiner bekannten Zaubersprüche.

Jedes Mal wenn du eine Stufe aufsteigst in dieser Klasse, kannst du einen Zauber den du von dieser Eigenschaft erhalten hast, durch einen anderen Zauber des gleichen Grades ersetzen. Der neue Zauberspruch muss ein *Bannmagie*- oder *Verwandlungs-Zauber* aus der Zauberliste der Zauberer, Hexenmeister oder Magier sein.

Zauberer Stufe	Zauber
1	Alarm, Schutz vor Gut und Böse
3	Beistand, Schwache Genesung
5	Magie bannen, Schutz vor Energie
7	Bewegungsfreiheit, Konstrukt herbeirufen *
9	Energiewand, Vollständige Genesung

Ergänzend kannst du in der unten stehenden Tabelle eine Manifestation der Ordnung auswählen oder darauf würfeln. Dies bestimmt die Art wie du mit Manifestationen der Ordnung in Verbindung stehst, während du deine Zauberei wirkst.

W6 Manifestation

1	Spektrale Zahnräder schweben hinter dir.
2	Die Zeiger einer Uhr drehen sich in deinen Augen
3	Deine Haut glüht in einem messingfarbenen Schein
4	Sich umherbewegende Gleichungen und geometrische Formen übersähen deinen Körper
5	Dein Zauberfokus nimmt vorübergehend die Form eines winzigen Uhrwerks an.
6	Das Ticken von Zahnrädern oder das Läuten einer Uhr kann von dir und jenen die deiner Magie ausgesetzt sind gehört werden.

GLEICHGEWICHT WIEDERHERSTELLEN

Stufe 1 Seele des Uhrwerks Eigenschaft

Deine Verbindung zur Ebene der absoluten Ordnung erlaubt es dir chaotische Momente wieder auszugleichen. Wenn eine Kreatur welche du im Umkreis von 18m (60ft) sehen kannst dabei ist einen Wurf mit einem W20 zu würfeln der entweder im Vorteil oder Nachteil ist, kannst du deine Reaktion dazu nutzen, dem Wurf den Vorteil oder Nachteil wieder zu nehmen.

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

BASTION DER REGELN

Stufe 6 Seele des Uhrwerks Eigenschaft

Du kannst in die grosse Gleichung der Existenz wechseln um eine Kreatur mit einem schimmernden Schild der Ordnung zu verzaubern. Mittels einer Aktion kannst du 1 bis 5 Zaubereipunkte ausgeben um einen magischen Schutz um dich selbst oder eine andere Kreatur, welche du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst aufzubauen. Der Schutz währt solange bis du eine lange Rast vollendet hast oder bis du diese Fähigkeit erneut einsetzt.

Der Schutz wird durch eine Anzahl W8 repräsentiert die der Anzahl eingesetzter Zaubereipunkte entspricht. Wenn die beschützte Kreatur Schaden erleidet, kann sie eine Anzahl Würfel ihrer Wahl einsetzen um den Schaden in der Höhe des gewürfelten Ergebnisses zu reduzieren.

TRANCE DER ORDNUNG

Stufe 14 Seele des Uhrwerks Eigenschaft

Du erlangst die Fähigkeit dein Bewusstsein auf die endlosen Berechnungen von Mechanus auszurichten. Mittels einer Bonusaktion kannst für 1 Minute in diesen Zustand eintreten. In dieser Trance können Angriffswürfe gegen dich nicht mit Vorteil gewürfelt werden, und jedes Mal wenn du einen Angriffs-, Attributs- oder Rettungswurf begehst, kannst du eine gewürfelte 9 oder tiefer auf dem W20 als eine 10 betrachten.

Wenn du diese Fähigkeit einmal eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast, ausser du gibst 5 Zaubereipunkte aus um sie erneut einzusetzen.

UHRWERK KAVALKADE

Stufe 18 Seele des Uhrwerks Eigenschaft

Du beschwörst Geister der Ordnung um die Unordnung um dich herum auszulöschen. Mittels einer Aktion beschwörst du die Geister in einem 9m (30ft) Würfel der von dir ausgeht. Die Geister sehen wie Modrons oder andere Konstrukte deiner Wahl aus. Die Geister sind immateriell, unverwundbar und sie erschaffen folgende Effekte in dem Würfel bevor sie verschwinden:

- Die Geister stellen bis zu 100 Trefferpunkte wieder her. Die Aufteilung der Trefferpunkte, sowie welche Kreaturen sie erhalten ist deine Wahl und kann jegliche Kombination sein.
- Jedes beschädigte Objekt, welches sich gänzlich im Würfel befindet, ist augenblicklich wieder instandgesetzt.
- Jeder Zauber des 6. Grades oder niedriger endet auf Kreaturen und Objekten deiner Wahl, welche sich im Würfel befinden.

Wenn du diese Fähigkeit einmal eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast, ausser du gibst 7 Zaubereipunkte aus um sie nochmals einzusetzen.





KAPITEL 2

D

ÖLKER

AARAKOCRA

Die Aarakocra geniessen den Frieden und die Abgeschiedenheit. Die meisten von ihnen haben wenig Interesse sich mit anderen Leuten abzugeben und noch weniger mit ihnen Zeit auf dem Boden zu verbringen. Deshalb müssen es aussergewöhnliche Umstände sein, die einen Aarakocra dazu bewegen, seinen Stamm zu verlassen und das Leben eines Abenteurers anzunehmen. Weder Schätze noch Ruhm sind genug um sie von ihren Stämmen wegzulocken; ein furchtbare Bedrohung für ihr Volk, eine Mission der Rache oder eine Katastrophe nehmen normalerweise das Herz eines abenteuersuchenden Aarakocra ein.

Zwei andere Umstände können einen Aarakocra zu einem Abenteuer bewegen. Erstens, Aarakocra haben eine historische Verbindung zu den *Windherzogen* von Aqaa. Aussergewöhnliche Individuen ehren diese Verbindung und könnten die verschollenen Teile des *Zepters der Sieben Teile* zu finden suchen. Die *Windherzoge* haben dieses Artefakt vor langer Zeit erschaffen, um den monströsen Champion der Königin des Chaos zu besiegen, Miska die Wolfs-Spinne. Als der Stab in den Körper und das Blut Miskas gerammt wurde, hat das in ihm lebende Chaos den Stab zerbrochen und seine Teile quer durch das Multiversum verstreut. Diese Teile wiederzufinden bedeutet grosse Ehre und Hochachtung in den Augen der Vaati zu erlangen, welche ihn geschmiedet haben. Es ist auch durchaus möglich dass die Vaati ihn wiederherstellen können und somit eine mächtige Waffe für die Verteidigung gegen das elementare Böse wiedererlangt wird.

Zweitens, Aarakocra sind eingeschworene Erzfeinde der elementaren Erde, um genauer zu sein, die Gargylen die Ogrémoch, dem Prinzen der Erde, dienen. Das Aarakocra Wort für Gargyl ist salopp mit „fliegender Stein“ übersetzt, und Kämpfe zwischen Aarakocra und Gargylen haben über die elementaren Ebenen der Erde und der Luft gewütet und sind dann meistens in eine Welt der materiellen Ebene übergeschwappt. Aarakocra auf jener Ebene könnten ihre Kolonien verlassen, um anderen Humanoiden Hilfe anzubieten, die sich dazu verpflichtet haben Erdenkulte zu bekämpfen und ihre Bestrebungen zu vereiteln.

AARAKOCRA NAMEN

Aarakocra Namen enthalten Klicker, Zwitscherer und Pfeiffer die in ihrer Sprache ebenfalls vorhanden sind. Dies stellt andere Leute vor das grosse Problem, diese überhaupt richtig zu betonen. Üblicherweise besteht ein Name aus zwei bis vier Silben die mit diesen Tönen verbunden werden. Wenn sie mit anderen Völkern interagieren, benutzen sie, sofern vorhanden, ein Spitznamen oder eine Kurzform ihres ursprünglichen Namens, den sie von anderen Leuten die sie getroffen haben bekommen haben.

Ein Aarakocra ungeachtet dem Geschlecht kann einer der folgenden Namen tragen: Aera, Aial, Aur, Deekek, Errk, Heehk, Ikki, Kleeck, Oorr, Quaf, Quierk, Salleek, Urreek oder Zeed.



AARAKOCRA IN DEN FORGOTTEN REALMS

Die Aarakocra haben sich nie richtig in Faerûn etablieren können. Sie haben nur vier grössere Kolonien: in den *Star Mounts* im *High Forest*, in den *Storm Horns* in *Cormyr*, in den *Cloven Mountains* auf dem *Vilhon Reach* und in den *Mistcliffs* in *Chult*.

Diese Kolonien, welche in den *Star Mounts* aufgebaut wurden, am nächsten zum Dessarin Tal, waren immer ein geheimes und behütetes Volk, welches nur gesehen wurde, wenn sie über den *High Forest* geflogen sind. Ein grausamer und habgieriger grüner Drache, der in der Nähe hauste, hat beinahe die ganze Population ausgerottet und die Überlebenden in alle Windrichtungen zerstreut. Diese Aarakocra und deren Nachfahren haben Rache geschworen und streifen seitdem in den nördlichen Ländern und *Cormyr* umher um nach Anzeichen ihres Erzfeindes zu suchen.

Ihre einzige verbliebene Siedlung liegt an den Hängen der südlichsten Berge der *Star Mounts*. An den Quellen des *Unicom Runs* ist das Letzte Aerie die Heimat für mehrere Dutzend Aarakocra. Erst kürzlich bemerkten die Aarakocra Ältesten eine Veränderung in den vorherrschenden Winden, welches sie als schlechtes Omen interpretierten.

Im Gegensatz zu den Aarakocra aus anderen Welten der materiellen Ebene, reisen die Aarakocra aus den *Forgotten Realms* nur selten auf die elementare Ebene der Luft.

AARAKOCRA MERKMALE

Als Aarakocra hast du einige Merkmale mit deinem Volk gemeinsam. Die Fähigkeit mit grosser Geschwindigkeit zu fliegen beginnend ab der 1. Stufe ist aussergewöhnlich effektiv unter gewissen Umständen, und überaus gefährlich in anderen. Als Folge davon sollte sich dein Spielleiter gut überlegen ob ein Aarakocra in die Kampagne passt.

Attributswerterhöhung: Dein Geschicklichkeitswert wird um 2 erhöht und dein Weisheitswert erhöht sich um 1.

Alter: Aarakocra sind mit 3 Jahren erwachsen. Im Vergleich mit Menschen leben sie in der Regel nicht länger als 30 Jahre.

Gesinnung: Die meisten Aarakocra neigen zu einer guten Gesinnung aber wählen selten rechtschaffen oder chaotisch. Stammesoberhäupter und Krieger mögen rechtschaffen sein, während Entdecker und Abenteurer eher zum chaotischen tendieren.

Grösse: Aarakocra sind ungefähr 1.50m gross. Sie haben schlanke, leichte Körper die zwischen 35kg und 50kg wiegen. Deine Grössenkategorie ist Mittelgross.

(eine Tabelle in der du das Gewicht und die Grösse zufällig ermitteln kannst, findest du am Ende des Völkerkapitels)

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 7.5m (25ft).

Fliegen: Du hast eine Flugbewegungsrate von 15m (50ft). Um dies zu nutzen darfst du keine mittelschwere oder Schwere Rüstung tragen.

Krallen: Du bist geübt mit deinen unbewaffneten Angriffen welche 1W4 Hiebschaden verursachen wenn sie treffen.

Sprache: Du kannst Aarakocra, Aural sowie die Gemeinsprache sprechen, lesen und schreiben.



LEONIN

Die Leonin bewachen die strahlenden Lande von Oreskos, einer goldenen Ebene die sogar die Götter nur selten betreten. Die Rudel dieser nomadischen, löwenartigen, Humanoiden pflegen kaum Umgang mit anderen Leuten, haben sie doch alles was sie benötigen in ihrer schimmernden Heimat und wissen um die Heimtücke von Fremden. Dennoch sind einige Leonin neugierig auf das was hinter dem Grenzgebirge von Oreskos liegt und suchen ihr Glück in der weiten Welt.

EDEL UND FURCHTERREGEND

Leonin sind eher gross gebaut im Vergleich zu Menschen und bewegen sich mit einer Entschlossenheit die auch ihre physische Stärke unterstreicht. Gelbbraunes Fell bedeckt ihren Körper und einigen wachsen dicke Mähnen in Farben von Gold bis Schwarz. Während ihre Hände sich als so geschickt wie die anderer Humanoider erwiesen haben, besitzen Leonin einziehbare Klauen, welche sie im Bruchteil eines Augenblicks ausfahren können. Dies und die Tatsache dass sie ein markerschütterndes Gebrüll von sich geben können, ergibt eine Atmosphäre die schnell von majestätisch zu angsteinflössend wechseln kann.

Leonin handeln oft mit grosser Überzeugung, was oftmals als herrisch missverstanden wird. Während dies ihre Verbündeten beruhigen mag, kann dies auch als Ungehorsam aufgefasst werden von jenen, die Leonin als aufgezwungene Autorität oder unwürdige Experten ansehen.

ZÄNKISCH

Andere Leute empfinden Leonin oft als zänkisch, intolerant gegenüber Kritik oder streitsüchtig. Die Wahrheit ist jedoch dass viele Leonin sich einfach gerne mit anderen messen, sei es nun verbal oder physisch. Es macht ihnen Spass zu argumentieren, zu ringen und gar zu kämpfen. Sie geniessen es die Möglichkeit zu haben ihren Geist und Körper zu trainieren.

Dies geht einher damit, dass Leonin in keinster Weise nachtragend sind. Ein Krieger mag mit urplötzlicher Gewalt auf eine Beleidigung reagieren, aber wenn der Kampf vorüber ist (und die Überlegenheit des Leonin bewiesen), ist die Beleidigung vergessen - zusammen mit dem besiegtten Feind.

STOLZ UND SELBSTVERTRAUEN

Nur wenige Leonin begeben sich selbst in den Dienst anderer Götter. Vor Jahrhunderten verehrten die Leonin die gleichen Götter wie die Menschen, doch nachdem viele ihrer Rudel die Verderbnis des Tyrannen Agnomakhos erlebt

haben, lehnen die meisten Leonin die Götter ab. Es ist nicht so dass sie die Existenz der Gottheiten verleugnen, sie sehen die Götter lediglich als launenhaft an und letztendlich unwürdig verehrt zu werden.

Leonin verlassen sich auf sich selbst und ihre Rudel. Ein Rudel wird zusammengehalten, indem sie das Erlebnis einer gemeinsamen Herausforderung teilen, genauer einem heiligen Akt einer Jagd.

Die Leonin und die Götter

W6 Standpunkt

- 1 Ich bin amüsiert von den Mätzchen der Götter und ihren innigen aber verblendeten, sterblichen Champions. Ich fühle mich bestätigt dass ich mich losgesagt habe.
- 2 Die Einmischung der Götter in die Angelegenheiten der Sterblichen macht mich wütend und verbittert. Ich wünschte sie würden uns einfach in Ruhe lassen.
- 3 Ich sehe die Götter als würdige Gegner - unglaublich findig und gut vorbereitet ein langes Spiel zu spielen, aber dennoch dazu verdammt dieses zu verlieren.
- 4 Ich bin davon überzeugt dass jedes üble Vorkommnis den Göttern zuzuschreiben ist. Dennoch trage ich es mit Fassung und versuche mein Leben weiter zu führen.
- 5 Ich wünschte dass ich so naiv wie die Menschen und andere Sterbliche sein könnte, die denken dass die Götter auf sie acht geben. Ich vermisse diese Art von Unschuld.
- 6 Ich spreche nicht mit anderen Leonin darüber, aber ich verehere die Götter und versuche sie mit meinen Taten zufrieden zu stellen.



LEONIN NAMEN

Neben ihren persönlichen Namen, identifizieren sich Leonin mit ihrem Rudel. Ein Mitglied des Flintclaw Rudels mit dem Namen Ziore würde sich zum Beispiel als *Ziore von den Flintclaw* vorstellen.

Weibliche Namen: Aletha, Atagone, Demne, Doxia, Ecate, Eriz, Gragonde, Iadma, Koila, Oramne, Seza, Ziore

Männliche Namen: Apto, Athoz, Baragon, Bryguz, Eremoz, Gorioz, Grexes, Oriz, Pyxathor, Teoz, Xemnon, Xior

Rudelnamen: Embereye, Flintclaw, Goldenfield, Ironmane, Starfeller, Sunguides

LEONIN MERKMALE

Dein Leonin Charakter hat die folgen Volksmerkmale:

Attributswerterhöhung: Dein Konstitutionswert wird um 2 erhöht und dein Stärkewert erhöht sich um 1.

Alter: Leonin werden genauso schnell erwachsen wie Menschen und leben auch in etwa gleich lange.

Gesinnung: Leonin neigen zu einer guten Gesinnung. Die Leonin die sich auf das Rudel fokussieren neigen dazu rechtschaffen gut zu sein.

Grösse: Leonin sind üblicherweise über 1.85m gross und einige werden sogar grösser als 2.10m. Deine Grössenkatgorie ist Mittelgross.

(eine Tabelle in der du das Gewicht und die Grösse zufällig ermitteln kannst, findest du am Ende des Völkerkapitels)

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 10.5m (35ft).

Dunkelsicht: Behandle im Umkreis von 18m (60ft) dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunklen keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Klauen: Deine Klauen sind natürliche Waffen, welche du benutzen kannst um unbewaffnete Angriffe auszuführen. Wenn du mit ihnen triffst, verursachen sie Hiebschaden in der Höhe von 1W4 + dein Stärkewerkifikator anstelle des üblichen Wuchtschadens.

Einschüchterndes Gebrüll: Mittels einer Bonusaktion kannst du ein überaus bedrohliches Gebrüll loslassen. Kreaturen deiner Wahl welche dich im Umkreis von 3m (10ft) hören können, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen 8 + deinen Übungsbonus + dein Konstitutionsmodifikator ablegen. Bei einem Misserfolg ist die Kreatur bis zum Ende deines nächsten Zugs vor dir verängstigt. Wenn du dieses Merkmal einmal eingesetzt hast, kannst du dies erst wieder nach einer kurzen oder langen Rast.

Sprachen: Du kannst Leonin sowie die Gemeinsprache lesen, schreiben und sprechen.



LOXODON

Die humanoiden Elefanten, auch bekannt als Loxodons, sind oftmals eine Oase der Ruhe in den geschäftigen Strassen von Ravnica. Während sie sich bedächtig bewegen oder in perfekter Ruhe sitzen, geben sie ein sonores Summen von sich oder singen Psalmen. Wenn sie zum Handeln gezwungen werden, sind Loxodons wahre Schrecken - sie brüllen in Raserei, trompeten und flattern mit ihren Ohren. Ihre abgeklärte Weisheit, beängstigende Loyalität und ihre felsenfeste Überzeugung sind gewaltige Bereicherungen für ihre Gilden.

SCHWERFÄLLIGE RIESEN

Loxodons überragen die meisten anderen Humanoiden mit einer Körpergrösse von über 2.10m. Sie haben die Köpfe - Rüssel, Stosszähne, Ohren und Gesichter - von Elefanten, einen massigen zweibeinigen Körper, bedeckt mit dicker, lederner Haut. Jeder ihrer Hände hat vier dicke Finger und ihre Füße sind die platten, ovalen Füße von Elefanten.

Wie derjenige eines Elefanten, ist der Rüssel eines Loxodon ein nützliche Erweiterung. Zusätzlich zum feinen Geruchssinn, kann der Rüssel dazu benutzt werden schwere Objekte zu heben und zu halten. Der Rüssel kann auch dazu benutzt werden um Essen und Trinken zum Mund zu führen und ebenso als Schnorchel.

BEGABTE STEINMETZE

Loxodons sind unermüdliche, geduldige Handwerker mit einer beispiellosen Intuition für ihre Kunst. Obwohl sie fürsorgliche, spirituelle Anführer abgeben, ist ihre Begabung als Steinmetz so tiefsitzend, dass sie sich oft auf verlorenem Posten wiederfinden, wenn sie versuchen anderen ihr Wissen um diese Kunst weiterzugeben. Unter den Selesnya wird die Aufgabe das meisterliche, katedralengleiche Arboretum zu konstruieren primär den Loxodons übertragen.

UNNACHGIEBIG LOYAL

Loxodons glauben an den Wert der Gemeinschaft und des Lebens und werden deshalb meist in der Selesnya Konklave angetroffen. Einige finden Erfüllung in der Ordnung des Orzhov Syndikats oder dem Azorius Senat.

Loxodons glauben daran, dass die Mitglieder einer Gruppe die Verantwortung tragen, aufeinander achtzugeben. Wenn sie einmal einer Gilde beigetreten sind, oder sich anderen Individuen angeschlossen haben, verschreiben sich Loxodons dazu diese Verbindung aufrecht zu erhalten und sich regelrecht für die Gruppe aufopfern. Sie erwarten gegenseitige Loyalität und Hingabe von den anderen Mitgliedern ihrer Gemeinschaft und sind oftmals bitter enttäuscht wenn ihr Vertrauen hintergangen wird.



Der hauptsächliche Unterschied zwischen Loxodons die verschiedenen Gilden beitreten, ist ihre Wahrnehmung der Grösse der Gemeinschaft der sie angehören. Für Loxodons in der Selesniya Konklave ist ihre Gemeinschaft die ganze Welt mit all den Lebewesen in ihr - alles wertvolle hat das Recht darauf in Harmonie und Unabhängigkeit zu leben. Für Azorius-Loxodons bedeutet Gemeinschaft primär eine Vereinigung verschiedener Leute, welche sich strikt an Recht und Ordnung halten, dass sie funktionieren können. Für jene in einer Gemeinschaft des Orzhov Syndikats umfasst die Gemeinschaft nur das Syndikat alleine und seinen Interessen wird die höchste Priorität zugesprochen vor denen jeder anderen Gemeinschaft.

LOXODON NAMEN

Der Namen eines Loxodons besteht auch teilweise aus unterschwelligem Tönen, hervorgebracht von nasalen Resonanzkammern, welche den Stand, Familienbande und Gemeinschaftsrolle aufzeigen. Weil die meisten Nicht-Loxodons diese unterschwelligem Töne nicht unterscheiden, geschweige denn selber hervorbringen können, übersetzen Loxodons diese oftmals in Titel wie zum Beispiel Hierarch, Verehrter, Grossmutter, Heiler oder Heiliger, wenn sie mit anderen Völkern kommunizieren.

Männliche Namen: Bayul, Berov, Brooj, Chedumov, Dobrun, Droozh, Golomov, Heruj, Ilromov, Kel, Nikoom, Ondros, Radomov, Svetel, Tamuj, Throom, Vasool

Weibliche Namen: Ajj, Boja, Dancu, Dooja, Elyuja, Fanoor, Irij, Jasoo, Katrun, Lyooda, Mayja, Radu, Shuja, Soofya, Totoor, Verij, Vesmova, Yoolna, Zarij, Zoorja

LOXODON MERKMALE

Dein Loxodon Charakter hat die folgenden Volksmerkmale:

Attributswerterhöhung: Dein Konstitutionswert wird um 2 erhöht und dein Weisheitswert erhöht sich um 1.

Alter: Loxodons werden etwa gleich schnell erwachsen wie Menschen, aber sie leben etwa 450 Jahre. Sie schätzen die Weisheit und Erfahrung sehr und gelten als jung bis sie 60 Jahre erreichen.

Gesinnung: Die meisten Loxodons sind rechtschaffen und glauben an dein Wert eines friedfertigen, geordneten Lebens. Sie neigen ebenfalls zu einer guten Gesinnung

Grösse: Loxodons werden zwischen 2.10m und 2.45m gross. Ihre massiven Körper wiegen zwischen 300 und 400 Pfund. Deine Grössenkatgorie ist Mittelgross

(eine Tabelle in der du das Gewicht und die Grösse zufällig ermitteln kannst, findest du am Ende des Völkerkapitels)

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

Kräftiger Körperbau: Du zählst als eine Grössenkatgorie grösser, wenn du deine Traglast und das Gewicht bestimmst, das du schieben, ziehen oder heben kannst

Ausgeglichenheit der Loxodon: Du bist bei Rettungswürfen gegen die Zustände *bezaubert* und *verängstigt* im Vorteil.

Natürliche Rüstung: Du hast dicke, ledrige Haut. Wenn du keinerlei Rüstung trägst, entspricht deine Rüstungsklasse 12 + deinem Konstitutionsmodifikator. Du kannst wenn du eine Rüstung trägst deren Rüstungsklasse niedriger als deine natürliche Rüstung ist, den Wert der natürlichen Rüstung zurate ziehen. Die Vorteile eines Schilds werden normal verrechnet während du deine natürliche Rüstung nutzt.

Rüssel: Du kannst Dinge mit deinem Rüssel greifen und du kannst ihn als Schnorchel benutzen. Er hat eine Reichweite von 1.5m (5ft) und er kann eine Anzahl Pfund anheben die dem 5fachen seines Stärkewertes entspricht. Du kannst ihn bei folgenden einfachen Aufgaben nutzen: Anheben, Fallenlassen, Halten, Stossen oder Ziehen eines Objekts oder einer Kreatur; Öffnen oder Schliessen einer Türe oder eines Behälters; jemanden packen; oder einen unbewaffneten Angriff ausführen. Dein Spielleiter kann auch zusätzliche oder andere einfachen Aufgaben erlauben.

Dein Rüssel kann keine Waffen oder Schilde tragen und kann nichts vollführen dass mechanische Präzision erfordert wie zum Beispiel Handwerkszeug oder magische Gegenstände benutzen; oder die Gestik-Komponente eines Zaubers.

Ausgeprägter Geruchssinn: Dank deines sensiblen Rüssels, hast du bei Proben auf Weisheit (Wahrnehmung), Weisheit (Überlebenskunst) und Intelligenz (Nachforschungen) Vorteil, sofern der Geruchssinn einbezogen wird.

Sprachen: Du kannst Loxodon sowie die Gemeinsprache lesen, schreiben und sprechen.



MINOTAURUS

Die Minotauren die in Ödland von Phoberos hausen und im angrenzenden Stadtstaat von Skophos, sind zwischen zwei Welten gefangen. Einige folgen dem dunklen Gott Mogis, welcher sie schon seit unzähligen Zeitaltern tyrannisiert und eine Spur des Gemetzels hinterliess was für einige Minotauren das einzige ist was sie je gekannt haben. Andere jedoch haben sich von diesem blutigen Pfad abgewandt und eine Welt gefunden, welche diejenigen willkommen heisst, die ihr eigenes Schicksal und ihre heroische Berufung suchen.

GEBAUT UM ZU ÜBERLEBEN

Minotauren sind breitbrüstige Humanoide mit Köpfen die einem Bullen ähneln. Ihre Hörner können eine Länge von 30cm erreichen oder sie können ebenso gewundene Waffen sein, die mit Leichtigkeit mehr als dreimal so lang werden. Minotauren aus Theros beschnitzen oftmals ihre Hörner um ihre Kanten zu schärfen, Symbole der Kraft hinein zu ritzen, oder sie fassen sie in Bronze ein, sodass sie im Kampf nicht zerbersten.

Dicke Haare erstrecken sich über ihre Nacken und ihren kraftvollen Rücken, und einige haben lange Haarbüschel an den Wangen und am Kinn. Ihre Beine enden in schweren, gespaltenen Hufen und sie haben lange, buschige Schwänze. Minotauren-Priester zieren sich oft mit heiligen Gegenständen, mögen dies nun Trophäen von gefallenen Feinden, Andenken aus der Heimat oder auf natürliche Weise entstandene Zeichen ihres Gottes.

ZEITALTER DER DUNKELHEIT

Obwohl Minotauren nicht von Natur aus böse sind und sich frei für eine Gottheit entscheiden dürfen der sie dienen, werden viele unter denjenigen grossgezogen, die sich den widerwärtigen Launen von Mogis hingeben. Mythen erzählen dass Mogis die ersten Minotauren aus seinen eigenen Anhängern kreiert hat, welche üblicherweise Kriminelle und Monster von unaussprechlicher Verdorbenheit sind. Während viele Minotaurengruppen immer noch ihre niederträchtigen Stammeltern verehren, haben andere ihre Vorfahren aufgegeben und ihre Schandtaten hinter sich gelassen, um ihr Schicksal in der Zukunft und nicht in der Vergangenheit zu suchen.

Während die Einwohner von Akros und anderen Einflussgebieten um Phoberos, der Heimat der meisten Minotaurenherden, sich in endlosen Konflikten mit blutrünstigen Minotauren befinden, wissen sie wohl dass es Minotauren gibt, welche die Verderbtheit von Mogis ablehnen. Die Bewohner von Meletis, Setessa und weiter entfernte Länder sind normalerweise offener und neugieriger gegenüber den Minotauren eingestellt, die in ihre Lande reisen. Epen wie *Die Callapheia* beschreiben mehrere heroische Minotauren. Deshalb werden die meisten Minotauren in Gesellschaft anderer Nicht-Minotauren in den Städten oftmals akzeptiert.

PASSION UND EIFER

Minotauren sind dafür bekannt ihrem Ärger durch Gewalt Luft zu machen, aber sie sind ansonsten nicht generell schnell zu verärgern. Sie sind passioniert, lieben ihre Freunde und Partner inniglich, und sie lachen laut und

lange über gute Witze. Dieser Eifer dehnt sich auch auf ihren Glauben aus.

Diejenigen die den korrumpierenden Einfluss von Mogis vermieden haben, fühlen sich zu den Göttern hingezogen die ihre unerschrockene Natur teilen, im speziellen Erebos, Keranos und Purphoros. Die anderen die Mogis verworfen haben, folgen manchmal seinem verhassten Zwillingsbruder Iroas.



MINOTAUREN NAMEN

Im labyrinthartigen Stadtstaat von Skophos sind die Taten von Minotauren-Champions in den verwinkelten Hallen eingraviert. Minotauren benennen ihre Kinder oftmals nach diesen grossen Helden und glauben dass das Kind die Stärke, Kühnheit, List und Fürchterlichkeit seines Namenspatrons erben möge. Andere Minotaureneltern erfinden ihre eigenen Namen, wenngleich sie daran glauben, dass das Potenzial ihres Kindes eine neue Konstellation in Nyx erstrahlen lassen wird, mit der Helligkeit ihrer eigenen Seele.

Die unten stehende Tabelle kann dabei helfen, die Qualitäten des Namenspatrons zu ermitteln; was er getan hat oder für was er berühmt gewesen ist. Dein Charakter könnte versuchen diesen Qualitäten nachzueifern, oder versuchen ein neues Vermächtnis zu schmieden, welches dann mit deinem Namen für Generationen in der Zukunft verbunden sein wird.

Weibliche Namen: Bozzri, Dhazdoro, Erinimachis, Ghalantzo, Halafoti, Kerania, Mitévra, Philoprodis, Tavromiki, Ypoudoris

Männliche Namen: Bamvros, Fotiyinos, Halafotios, Keranios, Menetavro, Nikavros, Prodos, Rhordon, Tavrostenes, Thyrogog

W8 Vorzüge des Vorfahren

- 1 Mein Namenspatron hat einen gewaltigen Gegner besiegt.
- 2 Mein Namenspatron war bekannt für seine unerschütterliche Hingabe für einen Gott.
- 3 Mein Namenspatron war ein respektierter Anführer anderer Krieger.
- 4 Mein Namenspatron ist durch ganz Phoberos gerannt um die Minotauren vor einem akroanischen Angriff zu warnen.
- 5 Mein Namenspatron war für seine grossen magischen Fähigkeiten berühmt.
- 6 Mein Namenspatron war ein treu ergebener Begleiter eines Helden.
- 7 Mein Namenspatron war unglaublich grosszügig
- 8 Mein Namenspatron war ein grosses Orakel

MINOTAUREN MERKMALE

Dein Minotauren Charakter hat die folgen Volksmerkmale. Diese sind auch gedacht für Minotauren in anderen D&D Welten wo sie den dämonischen Einfluss Baphomet's gemiden haben.

Attributswerterhöhung: Dein Stärkewert wird um 2 erhöht und dein Konstitutionswert erhöht sich um 1.

Alter: Minotauren werden etwa gleich schnell erwachsen wie Menschen und sie leben auch etwa genau so lange.

Gesinnung: Minotauren welche die Mauern von Skophos hinter sich gelassen haben, verfolgen meist chaotische Gesinnungen, frei von ihrer Kultur, während jene innerhalb der Mauern, dem tyrannischen Regime unterworfen, eine rechtschaffene Gesinnung anstreben.

Grösse: Minotauren sind meist über 1.85cm gross und stämmiger Natur. Deine Grössenkatgorie ist Mittelgross

(eine Tabelle in der du das Gewicht und die Grösse zufällig ermitteln kannst, findest du am Ende des Völkerkapitels)

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

Hörner: Deine Hörner sind natürliche Nahkampfwaffen, welche du benutzen kannst um unbewaffnete Angriffe durchzuführen. Wenn du mit ihnen triffst, verursachst du Stichschaden in Höhe von 1W6 + deinen Stärkewerkifikator, anstelle des üblichen Wuchtschadens der normalerweise ein unbewaffneter Angriff verursacht.

Aufspiessender Ansturm: Direkt nachdem du die *Spurten* Aktion in deinem Zug ausföhrst und dich mindestens 6m (20ft) bewegt hast, kannst du mittels Bonusaktion einen Nahkampfangriff mit deinen Hörnern ausföhren

Hämmernde Hörner: Direkt nachdem du eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff triffst mittels einer Angriffsaktion in deinem Zug, kannst du eine Bonusaktion verwenden, um zu versuchen das Ziel mit deinen Hörnern wegzustossen. Das Ziel muss im Umkreis von 1.5m (5ft) sein und darf nicht mehr als eine Grössenkatgorie grösser als du sein. Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf gegen 8 + deinen Übungsbonus + deinen Stärkewerkifikator bestehen, oder es wird bis zu 3m (10ft) von dir weggestossen.

Imposante Präsenz: Du bist geübt in einer der folgenden Fertigkeiten deiner Wahl: Einschüchtern oder Überzeugen.

Sprachen: Du kannst Minotaur und die Gemeinsprache lesen und schreiben und sprechen.



SATYR

Satyrn haben zurecht den Ruf, gute Laune zu haben, gesellige Persönlichkeiten zu sein und Feiern zu lieben. Die meisten Satyrn sind von einfachen Verlangen getrieben, die Welt zu sehen und jedes ihrer Vergnügen zu kosten. Während ihre Spontanität und ihre Launen sie manchmal bei stoischeren Leuten anecken lässt, lassen sie sich selten von der Launenhaftigkeit anderer in ihrer eigenen Fröhlichkeit betrüben. Das Leben ist letzten Endes ein Segen der Götter und der angemessene Dank auf solch ein Geschenk, so wie es die meisten Satyrn verstehen, ist es das Leben auszukosten.

VON DER WILDNIS GEBOREN

In ihrer physischen Form vereinen Satyrn eine Verschmelzung der humanoiden Zivilisation mit der Freiheit wilder Tiere. Prinzipiell sehen sie wie Menschen aus, mit einer Reihe von zusätzlichen Merkmalen und Fähigkeiten, aber ihre ziegenartige Hörner, spitzen Ohren und den bepelzte untere Körper von der Hüfte an abwärts, unterscheiden sie merklich. Die stabilen Hörner sind mit ihrem Schädel verwachsen, während ihre Beine in stämmigen Hufen enden. Dickes Fell wächst auf ihren Körpern von der Hüfte an abwärts, kürzer an der Hüfte, länger unterhalb der Knie. Kurzes, weiches Haar wächst vom Nacken an abwärts und zieht sich beidseitig an den Schultern entlang bis zu ihren Unterarmen.

DAS LEBEN UMARMEND

Die meisten Satyrn glauben dass die anderen Leute von Theros bedauerlicherweise mit der Seuche der Ernsthaftigkeit infiziert sind. Satyrn spotten über die Versuche der Städtebauer Recht und Ordnung zu etablieren und sie machen sich über die Philosophen lustig mit ihre endlosen Theorien und langweiligen Reden. Satyrn denken dass das Leben

gelebt und mit allen Sinnen wahrgenommen werden soll. Satyrn sehen die Welt und alles darin als ein Buch der Wonne und sie wollen jede Seite erkunden.

DIE KUNST ZU FEIERN

Die Menschen der Städte denken normalerweise wenn sie von Satyrfeiern hören, an raue Zechgelage, wo alles passieren kann. Dieses Bild ist nicht prinzipiell falsch aber es ist unvollständig: es gibt mehr zu feiern als die Sittenlosigkeit. Für Satyrn ist das Feiern eine Lebenseinstellung. Es ist das Erfreuen an kleinen Dingen: der Gesang eines Vogels, eine warme Brise, der Geruch eines leckeren Kuchens, Entspannen an einem Fluss im Sonnenschein. Das Leben offeriert diese Geschenke ohne etwas dafür im Gegenzug zu fordern und für einen Satyr sind diese Dinge mehr wert als Gold oder Ruhm. Zu Feiern heisst, die Zwänge der Zeit zu vergessen, die Zukunft und die Vergangenheit loszulassen und gänzlich im Moment zu versinken. Für Satyrn bedeutet dem Leben mit all den Sinnen zu begegnen, die Götter zu ehren und - am wichtigsten - es fühlt sich wirklich super an. Von Instinkten und Intuition getrieben, sind daher die meisten Satyrn unberechenbar, wenn sie ihren Sinnen folgen und sich fragen wohin sie wohl durch sie geführt werden.

WIRKLICH EIGENARTIG

Satyrn sind für ihre Exzentrik bekannt. Einige Leute vergeuden zuviel Zeit, sich den Kopf zu zerbrechen warum Satyrn so sind wie sie sind. Satyrn sind schlichtweg so wie sie sind, keine Notwendigkeit verspürend, zu verstehen was sie vorantreibt und noch weniger dies anderen zu erklären. Die unten stehende Tabelle zeigt einige Möglichkeiten auf, was den Charakter deines Satyrs formen könnte

W8 Charakteristika

- 1 Blumen sind das aussergewöhnlichste überhaupt. Ich will sie pflücken, tragen und ihre stillen Geheimnisse herausfinden.
- 2 Nichts ist spassiger als auf einen Baum oder eine Statue zu klettern.
- 3 Nichts hält Unglück besser fern, als ein vergnügter Tanz.
- 4 Manchmal hilft es mit einer Pflanze zu reden.
- 5 Wenn gestopft, rauche ich eine Pfeife. Und wenn ich eine Pfeife rauchen werde, wird es eine herrliche Pfeife sein.
- 6 Ich stelle mir vor, dass meine Kleidung meine Seele ist die ich der ganzen Welt präsentiere, deshalb kleide ich mich entsprechend.
- 7 Hörner zu haben ist grossartig. Es macht spass sie zu schmücken und man kann mit ihnen ohne Probleme eine Amphore öffnen.
- 8 Wenn ich etwas wirklich wichtiges zu sagen habe, tue ich das indem ich es singe.

SATYR NAMEN

Der Namen eines Satyr ist so verspielt und schelmisch wie er selbst ist, und jeder einzelne wird vergeben, wenn seine Persönlichkeit zum Vorschein kommt. Die meisten Satyrn geben sich gegenseitig auch Spitznamen.

Weibliche Namen: Alik, Avra, Chara, Dafni, Eirini, Elpida, Irini, Kaiti, Lia, Niki, Tasia, Xen, Yanna, Zoi

Männliche Namen: Alekos, Dimi, Filipp, Ilias, Kyriakos, Neofytos, Omiros, Pantelis, Spyro, Takis, Zenon

Spitznamen: Bounder, Bristlechin, Clip-Clap, Dappleback, Hopper, Nobblehorn, Orangebeard, Quickfoot, Scrufflebut, Sunbeam, Skiphof, Twinkle-Eyes



SATYR MERKMALE

Dein Satyr Charakter hat die folgen Volksmerkmale.

Attributswerterhöhung: Dein Charismawert wird um 2 erhöht und dein Geschicklichkeitswert erhöht sich um 1.

Alter: Satyrn werden etwa gleich schnell erwachsen wie Menschen und sie leben auch etwa genau so lange.

Gesinnung: Satyrn erfreuen sich eine freies Leben zu führen, fern vor dem Mantel des Gesetzes. Sie tendieren zu guten Gesinnungen, jedoch einige haben hinterhältige Absichten und erfreuen sich am Entsetzen anderer.

Grösse: Satyrn werden etwa zwischen 1.50m und 1.80m gross und sind eher von schlanker Natur.

(eine Tabelle in der du das Gewicht und die Grösse zufällig ermitteln kannst, findest du am Ende des Völkerkapitels)

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 10.5m (35ft).

Fee: Dein Kreaturentyp ist Fee anstelle von Humanoid

Rammen: Du kannst deine Hörner auf dem Kopf für unbewaffnete Angriffe nutzen. Wenn du mit ihnen triffst, verursachst du Wuchtschaden in Höhe von 1W4 + Stärke-modifikator.

Magische Resistenz: Du bist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Fröhliche Hüpfen: Jedesmal wenn du einen Weit- oder Hochsprung machst, kannst du zusätzlich einen W8 würfeln und das Ergebnis x 0.3m (x 1ft) zu deiner Distanz hinzuzählen, sogar wenn du einen Sprung aus dem Stand machst. Diese zusätzliche Distanz kostet dich wie üblich Bewegung.

Feiernder: Du bist geübt in den Fertigkeiten *Auftreten* und *Überzeugen*. Ebenfalls bist du geübt in einem Musikinstrument deiner Wahl.

Sprachen: Du kannst Sylvanisch und die Gemeinsprache lesen, schreiben und sprechen.

DER MYTHOS VON XENAGOS DEM SATYRGOTT

Der Satyr Xenagos hatte den Ruf, die wildesten Feiern die sein Volk je gesehen hatte, durchzuführen. Wie auch immer, als das Schicksal ihn die wahre Natur der Götter offenbarte und wie sie um ihre blossen Existenz mit den Sterblichen verpflichtet sind, fühlte sich die Ordnung der Welt wie ein müder Witz an - auf seine Kosten.

Die unsterbliche Macht nun nicht mehr so weit entfernt, brachte Xenagos einen Plan ins rollen, welche ihn zur Gottheit erheben sollte. Seinen Sieg erschütterte den Pantheon, aber sein Sieg war nur von kurzer Dauer. Heliad sandte seinen Champion, Elspeth, aus der schon mancher Prüfung entgegentrat. Dieser erschlug den Gott-Satyr, indem er den gottgesandten Speer durch sein Herz trieb.

Viele Satym erinnern sich an Xenagos, als ein Satyr der sein Leben bis zur Vollendung gelebt hat und Streiche spielte, die sogar die Götter in Verlegenheit brachte. Er ist genauso ein Beispiel wie Bitterkeit einen guten Streich sich ins Hässliche wenden kann und wie Pläne ausser Kontrolle geraten, für Niemanden lustig sind. Welcher Satyr will überhaupt die Verantwortlichkeit eines Gottes haben?



SIMIC HYBRID

Das Simic Kombinat benutzt Magie um verschiedene Lebensformen zu verschmelzen. In den letzten Jahren, hat das Simic Kombinat seine Forschungen ausgeweitet auf humanoide Versuchsobjekte. Sie haben, auf magische Weise, Merkmale von verschiedenen Tieren auf Menschen, Elfen und Vedalken übertragen. Das Ziel des *Guardian Project* ist eine Armee aus Simic Soldaten aufzubauen, welche sich perfekt an verschiedene Kampfsituationen anpassen kann. Diese hyperentwickelten Exemplare werden Simic Hybriden genannt, obwohl sie manchmal von sich selbst als Wächter sprechen.

UMFANGREICHE ANPASSUNG

Die biologischen Erweiterungen eines Hybrids kann seine Erscheinung drastisch verändern, obwohl die meisten Hybriden ihre grundsätzliche physische Form beibehalten. Alle sind mit Erweiterungen ausgestattet die den Charakteristika von Tieren entspricht; meistens von Wasserlebewesen, Reptilien oder Amphibien. Dies können Krabbenzangen, Tintenfischtentakel, Schwingen oder Flossen wie die von Manta Rochen, durchsichtige oder getarnte Haut oder hai-ähnliche Mäuler gefüllt mit scharfen Zähnen sein.

Hybriden sind das Produkt von Simic-Magie. Es ist nicht unmöglich für einen Hybriden das Simic Kombinat zu verlassen und einer anderen Gilde beizutreten, aber die Simic würden dieses Individuum als Deserteur ansehen, und die neue Gilde würde nie einem Hybriden vollständig vertrauen, könnte er doch ein Spion der Simic sein.

SIMIC HYBRID NAMEN

Ein Hybrid behält in der Regel den Namen, der ihm von seinen Menschen, Elfen oder Vedalken Eltern gegeben wurde. Einige Hybriden nehmen einen neuen Namen an nach ihrer Transformation - ein Name der selber gewählt wurde oder von jemandem der sie transformiert hat.

SIMIC HYBRID MERKMALE

Dein Hybrid Charakter hat die folgen Volksmerkmale.

Attributswerterhöhung: Dein Konstitutionswert wird um 2 erhöht ein anderer deiner Wahl erhöht sich um 1.

Alter: Hybriden beginnen ihre Leben als erwachsene Menschen, Elfen oder Vedalken. Sie altern etwas schneller, sodass ihre maximale Lebensspanne vermutlich etwas reduziert wird. Das *Guardian Project* operiert noch nicht so lange, als dass man die vollen Ausmasse dieses Phänomens kennen könnte.

Gesinnung: Die meisten Hybriden teilen die grösstenteils neutrale Gesinnung des Simic Kombinats. Sie interessieren sich mehr für wissenschaftliche Forschungen und das Ansehen ihrer Gilde als für moralische und ethische Fragen. Jene die das Kombinat verlassen, tun dies meist weil ihre philosophische Ansicht und Gesinnung mehr derer einer anderen Gilde entsprechen.

Grösse: Deine Grössenklasse ist Mittlgrössig, entsprechend der Grösse von Menschen.

(eine Tabelle in der du das Gewicht und die Grösse zufällig ermitteln kannst, findest du am Ende des Völkerkapitels)

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

Dunkelsicht: Behandle im Umkreis von 18m (60ft) dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunklen keine Farben erkennen, nur Graustufen.



Sprachen: Du kannst die Gemeinsprache und entweder Elfish oder Vedalken lesen, schreiben und sprechen.

Tierische Verbesserung: Dein Körper wurde so verändert, dass er gewisse tierische Merkmale aufweist. Du wählst eine Verbesserung jetzt, und eine zweite auf Stufe 5.

Tierische Verbesserungen ab Stufe 1:

Manta Gleiten: Du hast rochenartige Flossen entwickelt, die du als Flügel benutzen kannst, die deinen Fall verlangsamen oder dir erlauben zu gleiten. Wenn du fällst und nicht kampfunfähig bist, kannst du bis zu 30m (100ft) von deiner Fallhöhe abziehen wenn du Fallschaden berechnest, und du kannst bis zu 0.6m (2ft) horizontal alle 0.3m (1ft) die du fällst gleiten.

Flinker Kletterer: Du hast eine Klettergeschwindigkeit die deiner normalen Bewegungsrate entspricht.

Unterwasser-Anpassung: Du kannst Luft und Wasser atmen, und du hast eine Schwimmggeschwindigkeit die deiner normalen Bewegungsrate entspricht.

Tierische Verbesserungen ab Stufe 5:

(Du kannst auch eine der Verbesserungen ab Stufe 1 auswählen sofern du sie noch nicht gewählt hast.)

Greifende Gliedmassen: Du hast zwei spezielle Gliedmassen die entlang deiner Arme gewachsen sind. Wähle ob sie beide entweder Zangen oder Tentakel sind. Mittels einer Aktion kannst du eine von ihnen nutzen, um zu versuchen eine Kreatur zu greifen. Jede der Gliedmassen ist ebenfalls eine natürliche Waffe, welche du verwenden kannst um einen unbewaffneten Angriff auszuführen. Wenn du damit triffst, erleidet das Ziel Wuchtschaden in Höhe von 1W6 + dein Stärkemodifikator. Direkt nachdem du getroffen hast, kannst du versuchen das Ziel mittels Bonusaktion zu greifen. Diese Gliedmassen können alles präzis manipulieren, jedoch keine Waffen, magische Gegenstände oder spezielle Ausrüstung führen.

Panzer: Deine Haut ist stellenweise mit einer dicken Schale bedeckt. Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse, solange du keine schwere Rüstung trägst.

Säure spucken: Mittels einer Aktion kannst du Säure aus Drüsen in deinem Maul versprühen. Du kannst eine Kreatur oder ein Objekt anvisieren welches du im Umkreis von 9m (30ft) sehen kannst. Das Ziel erleidet 2W10 Säureschaden wenn ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen 8 + dein Konstitutionsmodifikator + deinen Übungsbonus misslingt. Dieser Schaden erhöht sich um 1W10 wenn du Stufe 11 (3W10) und Stufe 17 (4W10) erreichst. Du kannst diese Fähigkeit sovielen male einsetzen wie es deinem Konstitutionsmodifikator (minimum 1) entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

TORTEL

Ich fing einen Fisch.

Jetzt suche ich einen Freund

Um mit ihm zu teilen.

- Tortel Haiku

Was viele Tortel als einfaches Leben verstehen, mögen andere ein Leben voller Abenteuer nennen. Tortel werden in der Nähe von sandigen Küstenstreifen geboren, aber sobald sie auf zwei Beinen gehen können, werden sie zu nomadischen Überlebenskünstlern, die nur darauf brennen die Wildnis zu erkunden, ihre vielen Wunder auf verschiedenste Arten zu erleben, ihre Fähigkeiten zu prüfen und viele Bekanntschaften zu machen.

DAS LEBEN EINES TORTEL

Ein Tortel schlüpft aus einem dickschaligen Ei und verbringt seine ersten paar Wochen seines Lebens auf allen Vieren krabbelnd. Seine Eltern, alt und dem Tode nahe, verbringen die wenige ihnen verbliebene Zeit damit, ihrem Nachwuchs Geschichten zu erzählen. Innerhalb eines Jahres, wird der junge Tortel zu einem Weisen aber nicht bevor er zu sprechen und alleine zu überleben gelernt hat.

Ein junger Tortel und seine Geschwister erben jegliche Art von Werkzeug, Waffen und Geschenke die ihre Eltern ihnen hinterlassen haben. Es wird von jedem jungen Tortel erwartet dass er sich alleine durchschlägt. Er verlässt seine Geburtsstädte und sucht sich seine eigene Ecke in der Wildnis, in welcher er jagt, Fische fängt und über die Runden kommt. Mit jedem verstreichenden Jahr, verfeinert ein Tortel seine Überlebenskünste. Er knüpft Freundschaften mit seinen Nachbarn und respektiert ihre Privatsphäre. Ab einem gewissen Punkt fühlt ein Tortel einen unüberwindbaren Drang, weit von Zuhause weg zu reisen, um mehr von der Welt zu sehen. Er kramt seine Besitztümer zusammen und geht in die Wildnis und kehrt Monate oder Jahre später mit Geschichten seiner Heldentaten zurück und mit neuen Fähigkeiten.

Wenn ein Tortel sich seinem Lebensende nähert, sucht er nach einem Partner und pflanzt sich fort. Tortel legen ihre Eier (dies können nur eins oder auch ein Dutzend sein) in einem geschützten Lager von Steinmauern umgeben, welches einfach zu verteidigen ist. Wenn kein solches Lager existiert,

errichten sie eines. Die Eltern verbringen die letzte Zeit ihres Lebens damit, das Lager zu beschützen, ihren Nachwuchs zu verteidigen und das Wissen ihres gesamten Lebens mit ihnen zu teilen, bevor sie sterben. Wenn die Kinder alt genug sind um das Lager zu verlassen, nehmen sie was auch immer für Waffen und Werkzeuge ihre Eltern für sie zurückgelassen haben und ziehen alleine los.

GLAUBEN

Tortel haben keinen eigenen Pantheon von Göttern, aber sie verehren oftmals Götter anderer Völker. Es ist nicht unüblich für einen Tortel, Geschichten oder Legenden die mit einer bestimmten Gottheit verbunden sind zu hören und sich dann für diesen Glauben zu entscheiden. In den Forgotten Realms sind Tortel gerne Eldath, Gond, Lathander, Savras, Selûne und Tymora zugeneigt. In Greyhawk tendieren sie zu Celestian, Fharlanghn, Pelor, Pholtus und St. Cuthbert. In Dragonlance sind sie den Göttern des Guten zugewandt und in Eberron der Göttlichen Heerschar. Nichtmenschliche Gottheiten wie Moradin und Yondalla sind diejenigen die noch am ehesten von Tortel verehrt werden.

Tortel glauben daran dass Nacht und Tag über sie und andere Kreaturen wacht. Der Mond ist das Auge der Nacht welches über sie in der Dunkelheit wacht, und die Sonne ist ebenso wachsame Auge des Tages. Tortel fühlen sich am meisten mit sich im Frieden wenn eines der beiden „Augen“ über sie herunterschaut. Sie werden nervöser und unruhig wenn keiner beider Sphären am Himmel sichtbar ist. Tortel ist es sehr unangenehm unter der Erde zu sein, wo weder Mond noch Sonne für sie sichtbar ist.



Gesegnet sind die Tage an denen beide, Sonne und Mond, zur selben Zeit im Himmel sichtbar sind. Tortel wählen oftmals diese Tage um ihr Zuhause zu verlassen und eine Wildnis-expedition zu beginnen oder eine andere gefährliche Aufgabe anzugehen.

MIT GANZEM HERZEN ABENTEURER

Tortel sagen: „Wir tragen unser Zuhause auf unseren Rücken.“ Die Panzer die sie umhertragen, geben ihnen den Schutz den sie benötigen. Als Folge davon, haben die Tortel kein Bedürfnis um sich für längere Zeit an einem bestimmten Ort niederzulassen. Siedlungen von Tortel werden primär als eine Art Versammlungsplatz genutzt, wo sich Tortel untereinander austauschen, nützliche Informationen teilen und in der Sicherheit der Menge mit Fremden Handel betreiben können. Tortel sehen diese Siedlungen nicht als Ort an der es Wert ist mit ihrem Leben verteidigt zu werden, und sie würden diese Siedlung zurücklassen, wenn sie nicht mehr länger ihren Bedürfnissen genügen würde.

Die meisten Tortel mögen es anderen Kreaturen beim leben zuzusehen und neue Gewohnheiten und Wege Sachen zu tun zu entdecken. Der Drang sich fortzupflanzen setzt erst gegen Ende ihrer Lebensspanne ein und Tortel können Jahrzehnte von ihrem Heimatland entfernt verbringen ohne Heimweh zu kriegen.

Tortel pflegen eine einfache Ansicht der Welt zu haben. Es ist ein Ort der Wunder und sie sehen die Schönheit in den einfachen Dingen. Sie leben um einen sanften Wind zu hören, der durch Palmen weht, einen Frosch auf einem Lilienblatt beim Quaken zuzuhören oder auf einem vollen menschlichen Markt zu stehen.

Tortel lernen gerne neue Fähigkeiten. Sie stellen ihre eigenen Werkzeuge her, und sie sind gut darin Gebilde und Verteidigungsanlagen zu errichten. Sie staunen über die Werke anderer zivilisierten Kreaturen, im speziellen Menschen, und können sich für Jahre in einer Stadt verlieren, während sie ihre architektonischen Wunder studieren und Fähigkeiten erlernen, welche sie dazu nutzen können ihre Forts für ihre Nachkommen zu errichten.

Obwohl sie einen beträchtlichen Teil ihres Lebens in Isolation verbringen, sind Tortel soziale Kreaturen, welche gerne bedeutsame Freundschaften aufbauen. Sie haben keine angeborene Feindseligkeit gegen Leute anderer Völker. Tatsächlich ist es eher so, dass Tortel die Freundschaft mit Nicht-Tortel suchen, um neue Gewohnheiten und neue Standpunkte kennenzulernen.

TORTEL NAMEN

Tortel bevorzugen einfache, geschlechterneutrale Namen welche normalerweise nicht mehr als zwei Silben lang sind. Wenn ein Tortel seinen Namen, aus welchem Grund auch immer, nicht mag, kann er ihn ändern. Ein Tortel kann seinen Namen ein Dutzend mal wechseln in seinem Leben. Tortel haben keine Nachnamen oder Familiennamen.

Männliche und Weibliche Namen: Baka, Damu, Gar, Gura, Ini, Jappa, Kinlek, Krull, Lim, Lop, Nortle, Nulka, Olo, Ploqwat, Quee, Queg, Quott, Sunny, Tibor, Ubo, Uhok, Wabu, Xelbuk, Xopa, Yog.

TORTEL MERKMALE

Dein Tortel Charakter erhält folgende Merkmale, die ihn dazu befähigen, die Gefahren einer unzivilisierten Welt zu meistern.

Attributswerterhöhung: Dein Stärkewert wird um 2 erhöht und dein Weisheitswert erhöht sich um 1.

Alter: Junge Tortel krabbeln einige Wochen nach ihrer Geburt herum, bis sie lernen auf zwei Beinen zu gehen. Sie erreichen das Erwachsenenalter mit etwa 15 Jahren und leben ungefähr 50 Jahre.

Gesinnung: Tortel tendieren dazu ein ordentliches, ritualisiertes Leben zu führen. Sie entwickeln Gewohnheiten und Abläufe und werden immer sicherer in dem was sie tun je älter sie werden. Die meisten sind rechtschaffen Gut. Einige wenige können egoistisch und gierig sein und mehr Richtung Böse tendieren, es ist aber unüblich für einen Tortel die Ordnung für das Chaos sausen zu lassen.

Grösse: Erwachsene Tortel sind durchschnittlich zwischen 1.52m und 1.83m gross und wiegen etwa 200kg. Ihre Panzer sind etwa für ein Drittel ihres Gewichts verantwortlich. Deine Grössenklasse ist Mittelsgross.

(eine Tabelle in der du das Gewicht und die Grösse zufällig ermitteln kannst, findest du am Ende des Völkerkapitels)

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

Klauen: Deine Klauen sind natürliche Waffen, welche du für unbewaffnete Angriffe verwenden kannst. Wenn du mit ihnen triffst, verursachst du Hiebsschaden in Höhe von 1W4 + dein Stärkewertifikator, anstelle des üblichen Wuchtschadens bei unbewaffneten Angriffen.

Atem anhalten: Du kannst deinen Atem für bis zu 1 Stunde anhalten. Tortel sind keine geübten Schwimmer, aber sie können einige Zeit unter Wasser verweilen, bevor sie wieder an die Oberfläche kommen müssen um nach Luft zu schnappen.

Natürliche Rüstung: Wegen deines Panzers und der Form deines Körpers, bist du ziemlich ungeeignet eine Rüstung zu tragen. Dein Panzer bietet jedoch einen ausgleichenden Schutz. Du erhältst eine Grund-Rüstungsklasse von 17 (dein Geschicklichkeitsmodifikator beeinflusst diese Zahl nicht). Du erhältst keinen zusätzlichen Bonus wenn du eine Rüstung trägst, aber wenn du jedoch einen Schild benutzt, kannst du den Bonus des Schildes wie üblich anwenden.

Panzerverteidigung: Du kannst dich mittels einer Aktion in deinen Panzer zurückziehen. Bis du wieder hervorkommst, erhältst du einen Rüstungsbonus von +4 und du bist bei Starke- und Konstitutionsrettungswürfen im Vorteil. Während du in deinem Panzer verweilst, bist du *liegend* und deine Bewegungsrate ist 0 und sie kann nicht erhöht werden. Du bist bei Geschicklichkeitsrettungswürfen im Nachteil, du kannst keine Reaktionen nutzen und die einzige Aktion die du benutzen kannst ist eine Bonusaktion um aus deinem Panzer hervorzukommen.

Überlebensinstinkt: Du bist geübt in der Fertigkeit Überlebenskunst. Tortel haben ihren Überlebensinstinkt verfeinert.

Sprachen: Du kannst Aqual und die Gemeinsprache lesen, schreiben und sprechen.

VEDALKEN

Nichts ist perfekt. Vedalken glauben nicht nur an diese Tatsache, sie erfreuen sich an ihr. Jede Imperfektion ist eine Chance für Verbesserung, und Entwicklung ist ein endloser Marsch dem Zustand der Perfektion entgegen, der niemals erreicht werden kann. Diese Betrachtungsart veranlasst die Vedalken ihre Arbeit mit hingebungsvollem Enthusiasmus zu verfolgen, sich niemals von Rückschlägen entmutigen zu lassen und jede Möglichkeit auf Verbesserung mit Freuden zu begrüßen.

Vedalken sind hochgewachsen und schlank, beinahe einen Kopf grösser als durchschnittliche Menschen wiegen aber etwa das gleiche. Ihre haarlose Haut weist verschiedene Blautöne auf. Ihre Augen haben zumeist dunklere Blau- oder Violett-Töne. Ihre Nasen sind breit und flach und sie sind teilweise amphibisch.

KÜHL UND RATIONAL

Obwohl sie sehr gesprächig sind, behalten die Vedalken ihr Privatleben für sich und sie neigen dazu sich mehr für Ideen als für Ihresgleichen zu interessieren. Sie bauen enge Freundschaften auf Basis von gegenseitigen Interessen oder triftigen Unstimmigkeiten auf und ihre Interaktionen beziehen sich mehr auf ihre Gedanken über diese Themen als auf ihre Gefühle darüber.

Für Angehörige anderer Völker wirken Vedalken kühl und emotionslos. Diese Beurteilung ist nicht gerecht - sie fühlen Emotionen genau so intensiv wie andere Völker dies tun, aber sie sind geübt darin dies nicht zu zeigen. Kühle Rationalität leitet ihr Handeln, sie kreieren und folgen gut ausgearbeiteten Plänen, und sie sind geduldig genug nichts zu tun wenn der ideale Ausgang davon abhängig ist.



GEDANKENGÄNGE BIS ZUR PERFEKTION

Ihre neugierigen Intellekte und rationale Denkweisen lassen Vedalken dazu tendieren eine Mitgliedschaft im Azorius Senat, dem Simic Kombinat und (eher weniger) der Izzet Liga anzunehmen. Welcher Gilde sie auch immer angehören, sie benutzen ihre Intelligenz um Dinge herzustellen oder zu verbessern, ob dies nun Gesetze, Prozeduren, oder magische Wissenschaften sind.

Vedalken glauben dass der Pfad zum unmöglichen Ziel der Perfektion, mit Steinen der Bildung, sorgfältigen Überlegungen und kontrolliertem Experimentieren gepflastert ist. Einige Vedalken richten ihre Energie darauf aus sich zu perfektionieren, sei es nun durch Bioingenieurskunst der Simic oder durch umfangreiche Studien. Andere konzentrieren sich darauf die Gesellschaft zu perfektionieren, indem sie sorgfältig Gesetze ausarbeiten und umsetzen.

VEDALKEN NAMEN

Vedalken erhalten einen Namen bei der Geburt, aber sie wählen üblicherweise einen neuen Namen für sich aus, als teil des Übergangs ins Erwachsenenleben. Sie nutzen nur selten Familiennamen.

Männliche Namen: Aglar, Bellin, Dallid, Firellan, Kavin, Koplon, Lomar, Mathvan, Modar, Nebun, Nhillosh, Nitt, Otrovac, Ovlan, Pelener, Rill, Trivaz, Uldin, Yолоv, Zataz

Weibliche Namen: Azi, Barvisa, Brazia, Direll, Fainn, Griya, Hallia, Katrille, Kovel, Lilla, Mirela, Morai, Nedress, Ossya, Pierenn, Roya, Sestri, Triel, Uzana, Yaraghiya, Zlovol

VEDALKEN MERKMALE

Dein Vedalken Charakter hat die folgenden Merkmale:

Attributswerterhöhung: Dein Intelligenzwert wird um 2 erhöht und dein Weisheitswert um 1.

Alter: Vedalken altern langsamer als Menschen. Sie erreichen das Erwachsenenalter mit 40 Jahren. Ihre Lebensspanne beträgt üblicherweise 350 Jahre, mit einigen Ausnahmen die gar 500 Jahre alt werden.

Gesinnung: Vedalken sind für gewöhnlich rechtschaffen und nicht Böse.

Grösse: Die Vedalken sind gross und schlank und durchschnittlich 1.80m bis 2.00m gross. Sie wiegen normalerweise weniger als 200lb. Deine Grössenkatgorie ist Mittelgross.

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

Vedalkische Sachlichkeit: Du bist bei allen Intelligenz-, Weisheits- und Charismarettungswürfen im Vorteil.

Unermüdliche Präzision: Du bist in einer der folgenden Fertigkeiten deiner Wahl geübt: Arkane Kunde, Geschichte, Nachforschungen, Medizin, Auftreten oder Fingerfertigkeit. Du bist ebenfalls in einem Handwerkszeug deiner Wahl geübt. Jedes Mal wenn du einen Attributswurf mit dem gewählten Werkzeug oder der Fertigkeit ablegst, addiere einen W4 zum Wurfergebnis hinzu.

Teilweise amphibisch: Indem du Sauerstoff durch deine Haut aufnimmst, kannst du bis zu 1 Stunde unter Wasser atmen. Wenn du dieses Limit einmal aufgebraucht hast, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast.

Sprachen: Du kannst Vedalken, die Gemeinsprache und eine andere Sprache deiner Wahl lesen, schreiben und sprechen.

ZENTAUR

Kraftvoll und neugierig, schnell im Handeln und wissend um die weite Welt, wollen die Zentauren die grenzenlose Fülle des Lebens erfahren. Die Zentauren von Theros sind in zwei Gruppen unterteilt: Mitglieder der weit reisenden Lagonna Schar und die stolzen Plünderer der Pheres Schar. Diese Scharen bewohnen die Territorien zwischen den drei grossen Menschenstädten und macht sie so zu einem gewohnten Anblick für jene, die die menschlichen Länder bereisen. Zentauren lassen sich nicht in dauerhaften Heimen nieder, jedoch findet man sie oftmals dort, wo es bestätigte Wunder

ERKENNUNGSMERKMALE DER HERDEN

Obwohl die Zentauren die selbe grundsätzliche Physiologie teilen, werden die Scharen üblicherweise mit ihren deutlich unterschiedlichen Merkmalen in Verbindung gebracht.

Lagonna Schar Zentauren tendieren dazu schnittig und muskulös zu sein, mit kräftigen Beinen für Ausdauer gebaut, anstelle von Geschwindigkeit. Sie haben normalerweise einen einfarbigen Pelz mit einem schimmern, welches im hellen Licht metallisch wirken kann.

Pheres Schar Zentauren haben üblicherweise lange, flinke Beine, schlanke Körper und haben oftmals eine natürliche, mehrfarbige Fellzeichnung. Pheres Zentauren bemalen oder tätowieren manchmal ihre Oberkörper, um ihn an die Zeichnung ihres unteren Körpers anzupassen. Normalerweise wird ein Pheres Zentaur mit vertikalen Streifen auf seinen Hufen geboren, als Vorzeichen eines aufregenden und abenteuerlichen Lebens.

LAGONNA HANDELSFAMILIEN

Lagonna Zentauren reisen in kleinen Handelsfamilien genannt *Guri*. Diese Gruppen betreiben regelmässigen Handel mit Meletis, welches den grössten Markt für ihre Waren darstellt, aber sie betreiben ebenfalls Handel mit Setessa und kleineren Gemeinschaften in den Landen von Akros.

Die ältesten Mitglieder jeder *Guri* führen die Familien für gewöhnlich auch an. In Zeiten des Konflikts versammeln sich die Oberhäupter der *Guris* um gemeinsam Entscheidungen zu treffen. Andere Mitglieder der *Guris* arbeiten als Händler, Sammler, Packer und Aufklärer. Ein *Guri* hat verschiedene spezialisierte Rollen, welche für den Erfolg bei der Reise und dem Handel von Nöten sind: Ein Tauschhändler, ein Seher, ein Wegfinder und vorzugsweise ein *Koletra*.

Ein Tauschhändler handelt Geschäfte zwischen den *Guris* und anderen Händlern aus. Sie müssen die Güter der anderen Kulturen kennen und verschiedene Sprachen sprechen.

Ein Seher ist ein Orakel das Mitteilungen der Götter in der Natur deuten kann und offenbart wie die Unsterblichen es gerne hätten, auf welche Art und auf welchen Wegen die *Guris* reisen sollen.

Ein Wegfinder erkundet neuen Handelsterritorien für ihre *Guris*. Sie sind Experten darin Spuren zu lesen und sich zurecht zu finden, fähig sich in unerforschtem Gelände zu orientieren und unfehlbar zu ihren Familien zurück zu kehren.

Schlussendlich versucht jede *Guri* mit mindestens einem *Koletra*, einer der mächtigen, gut ausgebildeten Krieger der Lagonna, zu reisen, von welchen behauptet wird, sie hätten das Blut des ersten legendären Zentaur-Helden in sich. Von den *Koletras* wird behauptet, sie würden einer Schar Glück bringen, aber ebenso ist es ihre übliche Bestimmung bei der Verteidigung ihrer Familie zu sterben. Nicht jede *Guri*

haben einen eigenen *Koletra*, und *Guri* teilen ihre besten Krieger untereinander als Zeichen des guten Willens und um Verbindungen zu knüpfen.

ENTDECKUNGSREISEN

Wenn junge Lagonna Zentauren erwachsen werden, verlassen sie oftmals ihre Schar um die Welt auf eigene Faust zu bereisen. Diese Zeit der Selbstfindung, genannt *Protoporos*, kann jede Zeitspanne von ein paar Wochen bis hin zu mehreren Jahren umfassen. Die Lagonna glauben dass die *Protoporos* jungen Zentauren dabei hilft, ihren Platz in der Welt zu finden. Ein Seher liest die Zeichen der Zukunft bevor sie die jungen Zentauren hinausschicken, um ihnen die ersten Schritte ihrer Reise aufzuzeigen. Während die meisten Zentauren vielleicht zu ihrer Schar zurückkehren, finden die anderen ihre Bestimmung wo anders. Wenn die Lagonna Geschichten ihrer grössten Helden erzählen, reden sie oftmals von Zentauren die ihr heroisches Schicksal auf einer *Protoporos* gefunden haben.

PHERES PLÜNDERER

Die Pheres durchstreifen die wilden Lande zwischen Setessa und Akros in kleinen plündernden Herden. Diese Herden sind freiwillige Verbindungen, im Gegensatz zu den Familienherden der Lagonna. Wenn es nötig ist, schliessen sich mehrere kleine Banden in einer grösseren Herde zusammen, um potenziell gefährliche aber ressourcenreiche Ziele anzugreifen - seien dies nun menschliche Händler oder umherziehende, gefräßige Monster. Banden schliessen sich ebenfalls zusammen um gemeinsame Bedrohungen zu besiegen oder für eine spielerische Jagd.

Die Pheres schätzen physische Stärke, Schnelligkeit und Tapferkeit beiderseits in der Jagd und im Kampf. Oftmals wird die Bande von dem stärksten und dominantesten Krieger angeführt, dem Stürmer. Wie auch immer, einige Banden ernennen einen Taktiker oder Strategen in dieses ehrenhafte Amt. Die Pheres können brutal und gierig sein, aber sie sind ebenso schlau und verstehen den Wert von strategischer Führung.



Andere Zentauren in Pheres Herden arbeiten als Aufklärer, Bogenschützen, Krieger und Essensbeschaffer. Zusätzlich haben die meisten Herden einen Rufer und einen Stampfer.

Pheres Rufer sind üblicherweise Druiden oder Waldläufer, die Tiere zur Hilfe herbeirufen können. Rufer haben öfters einen oder mehrere Tierische Verbündete an ihrer Seite und können mit Tieren sprechen um über die umgebenen Lande zu lernen.

Stampfer sind die mächtigsten und gefürchtetsten Krieger der Herde. Zentaurenlegenden besagen dass als die Götter zuerst die Menschen aus dem roten Lehm des ältesten Flusses geformt haben, waren es die Stampfer die sie gelehrt haben, Beute in die Enge zu treiben und zu töten. Die Geschichte besagt, dass die Menschen ihre Schuld beglichen, indem sie ihnen einen Teil ihrer Beute überliessen, von allem was sie erbeutet haben. Während sich die Menschen an diese Abmachung nicht mehr erinnern, nehmen die Pheres dies als Rechtfertigung für ihre Plünderungen.

ABTRÜNNIGE PHERES

Pheres Bandenmitglieder überleben indem sie zusammen arbeiten und kämpfen, jedoch einige Zentauren schlagen über die Stränge. Diese Abtrünnigen fühlen sich als Aussenseiter in ihrer eigenen Bande. Sie können Pazifisten sein und würden lieber über andere Leute lernen als sie bekämpfen. Oder sie können eine Unruhe in ihren Seelen fühlen die durch nichts gelindert werden kann. Deshalb führen die Abtrünnigen ihr eigenes Leben abseits der Bande, doch einige bewahren ein paar Verbindungen zu ihrer Vergangenheit. Einige Geschichten erzählen von Abtrünnigen die zu ihren Banden zurückkehrten in Zeiten grosser Not um danach abermals wieder zu verschwinden.



ZENTAUREN NAMEN

Lagonna Zentauren bevorzugen Namen mit drei oder vier Silben, oftmals von Kulturen geborgt welche sie während ihren Reisen getroffen haben. Pheres Zentauren bevorzugen kürzere, schärfer klingende Namen, oftmals mit einem angehängten Ehrentitel der in einer Schlacht verdient wurde.

Weibliche Lagonna Namen: Honotia, Kelitia, Lileo, Meloe

Männliche Lagonna Namen: Aughus, Dririos, Ormasos, Volien

Weibliche Pheres Namen: Bido, Daxa, Saya, Tesia

Männliche Pheres Namen: Eno, Roth, Skelor, Stihl

Pheros Ehrentitel: Threekills, Razorhoof, Unsleping, Daggereye, Silentstep

ZENTAUREN MERKMALE

Dein Zentauren Charakter hat die folgenden Merkmale:

Attributswerterhöhung: Dein Stärkewert wird um 2 erhöht und dein Weisheitswert um 1.

Alter: Zentauren werden etwa gleich schnell erwachsen und werden etwa gleich alt wie Menschen.

Gesinnung: Zentauren sind eher neutral ausgerichtet. Lagonna Zentauren tendieren dazu rechtschaffen zu sein, während Pheres Zentauren eher chaotisch veranlagt sind.

Grösse: Zentauren werden für gewöhnlich zwischen 1.83m und 2.15m gross, mit einem Stockmass von ca. 1.20m.

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 12m (40ft).

Fee: Dein Kreaturentyp ist Fee anstatt Humanoid.

Ansturm: Wenn du dich mindestens 9m (30ft) gerade auf ein Ziel zubewegst und es mit einem Nahkampf-Waffenangriff im selben Zug triffst, kannst du mittels einer Bonusaktion direkt danach einen Angriff mit deinen Hufen ausführen.

Hufe: Deine Hufe sind natürliche Nahkampfwaffen, welche für unbewaffnete Angriffe nutzen kannst. Wenn du mit ihnen triffst, verursachst du Wuchtschaden in Höhe von 1W4 + dein Stärkemodifikator.

Pferdeartiger Körperbau: Du zählst als eine Grössen-kategorie grösser, wenn du deine Traglast und das Gewicht bestimmst, das du schieben, ziehen oder heben kannst. Zusätzlich jegliches Klettern, das Hände und Füsse verlangt, ist speziell schwierig für dich, aufgrund deiner pferdeartigen Beine. Wenn du ein solches Klettermanöver machst musst du alle 1.5m zusätzliche 6m aufwenden (pro 1ft Bewegung 4ft zusätzlich).

Überlebenskünstler: Du bist geübt in einer der folgenden Fertigkeiten deiner Wahl: Mit Tieren umgehen, Medizin, Naturkunde oder Überlebenskunst.

Sprachen: Du kannst Sylvanisch, und die Gemeinsprache lesen, schreiben und sprechen.

ZUFALLSTABELLE GRÖSSE UND GEWICHT

GRÖSSE UND GEWICHT

Du kannst dir deine Grösse und dein Gewicht aussuchen (siehe dazu die Informationen in der Volksbeschreibung heran) oder die Würfel entscheiden lassen, indem du die Zufallstabelle für Grösse und Gewicht benutzt. Überlege dir, was die Attribute deines Charakters über seine Grösse oder das Gewicht aussagen. Ein schwacher, aber beweglicher Abenteurer könnte dünn sein, ein starker und zäher vielleicht gross oder einfach nur schwer.

Wenn du möchtest, kannst du die Grösse und das Gewicht deines Charakters unter Verwendung der Tabelle unten zufällig bestimmen. Berechne je nach Volk mit einem Würfelergebnis den entsprechenden Grössenmodifikator und addiere ihn zu der Grundgrösse des Charakters. Beides wird in Zentimetern angegeben. Dasselbe Würfelergebnis multiplizierst du mit dem Gewichtsmodifikator, um herauszufinden, wie viel Pfund dein Charakter schwerer ist als das Grundgewicht seines Volkes.

Volk	Grundgrösse	Grössenmodifikator	Grundgewicht	Gewichtsmodifikator
Aarakocra	140cm	+ 2W4 x 2.5cm	78 Pfund	x 1W4 Pfund
Leonin	168cm	+ 2W10 x 2.5cm	180 Pfund	x 2W6 Pfund
Loxodon	200cm	+ 2W10 x 2.5cm	295 Pfund	x 2W4 Pfund
Minotaurus	172cm	+ 2W8 x 2.5cm	175 Pfund	x 2W6 Pfund
Satyr	122cm	+ 2W8 x 2.5cm	100 Pfund	x 2W4 Pfund
Simic Hybrid	140cm	+ 2W10 x 2.5cm	110 Pfund	x 2W4 Pfund
Tortel	140cm	+ 2W10 x 2.5cm	390 Pfund	x 2W4 Pfund
Vedalken	162cm	+ 2W10 x 2.5cm	110 Pfund	x 2W4 Pfund
Zentaur	183cm	+ 1W10 x 2.5cm	600 Pfund	x 2W12 Pfund

Zum Beispiel besitzt Niki als Satyr eine Grösse von 122cm + 2W8 x 2.5cm. Ihr Spieler würfelt ein Gesamtergebnis von 12, folglich ist Niki 152cm gross (Grundgrösse + 12 x 2.5cm). Das Ergebnis von 12 wird auch zum Bestimmen des Gewichtsmodifikators genutzt. Nikis Spieler multipliziert 12 mit 2W4 Pfund. Der Wurf mit den 2W4 ergibt 3, sodass Niki 36 Pfund (12 x 3) schwerer ist als das Grundgewicht von 100 Pfund. Sie wiegt also 136 Pfund.





ABSTAMMUNGEN

Im Land des Nebels liegt Macht und Grauen in der einfachen Frage „Was ist mit mir passiert?“

Die folgenden Abstammungen sind Völker, welche ein Charakter möglicherweise durch aussergewöhnliche Ereignisse annehmen kann. Diese überschatten sein ursprüngliches Volk, falls der Charakter ein solches gehabt hat und wird zu seinem neuen Volk. Ein Charakter könnte eine Abstammung im Zuge der Charaktererstellung wählen, falls seine Transformation schon vor Spielbeginn vollzogen wurde. Oder gewisse Ereignisse könnten sich während eines Abenteuers dahin entwickeln, dass dein Charakter sein ursprüngliches Volk mit diesem neuen Volk ersetzt.

Besprich dich mit deinem Spielleiter ob dies deine Entwicklung sein soll und wie sich die Geschichten darum herum aufbauen könnten.

DHAMPİR

Dhampire wandeln auf dem schmalen Grat zwischen der Welt der Lebenden und der Toten. Sie krallen sich an das Leben und werden dabei ständig durch ihren krankhaften Hunger auf die Probe gestellt. Ihre Verbindung zu den Untoten, verleihen den Dhampiren einen Vorgeschmack der Fähigkeiten eines totlosen Vampirs in der Form von erhöhter Geschwindigkeit, Dunkelsicht und einem lebensaussaugenden Biss.

Mit einzigartigen Einblicken in die Natur der Utoten, werden viele Dhampire Abenteurer und Monsterjäger. Ihre Gründe sind meist zutiefst persönlicher Art. Einige suchen die Gefahr und stellen sich vor, dass gewisse Monster die Personifizierung ihres eigenen Hungers darstellen. Andere streben nach Vergeltung, um was immer sie auch zu einem Dhampir gemacht hat zu jagen. Und es gibt auch die anderen, welche die Einsamkeit der Jagd bereitwillig annehmen und sich selbst von denjenigen distanzieren, welche ihren Hunger in Versuchung führen könnten.

DHAMPİR HUNGER

Jeder Dhampir kennt den Durst, der nur durch die Lebenden gestillt werden kann. Diejenigen, die ihrem Durst freien Lauf lassen, laufen Gefahr, die Kontrolle zu verlieren und andere auf ewig als Beute anzusehen. Die anderen, die widerstehen, könnten aussergewöhnliche Arten und Wege finden, ihren Drang zu kontrollieren oder ihn durch zähneknirschende Zurückhaltung unterdrücken. Wie auch immer, die Versuchung sucht die Dhampire heim und verschiedene Umstände gehen Hand in Hand mit den unzähligen Beweggründen der Versuchung nachzugeben.

Während die meisten Dhampire nach Blut dürsten, könnte dein Charakter auf andere Weise Nahrung von den Lebenden erlangen. Würfle oder wähle eine Option von der folgenden Tabelle, um herauszufinden, was dein Charakter als Nahrung ansieht.

W6 Dhampir Hunger

- | | |
|---|---|
| 1 | Blut |
| 2 | Menschliches Fleisch oder anderes rohes Fleisch |
| 3 | Rückenmarksflüssigkeit |
| 4 | Psychische Energie |
| 5 | Träume |
| 6 | Lebensenergie |



DHAMPİR URSPRÜNGE

Dhampire erheben sich meist nach Begegnungen mit Vampiren aber ebenso können auch alle Arten von makaberen Abkommen, nekromantische Einflüsse und Begegnungen mit mysteriösen Unsterblichen deinen Charakter transformiert haben. Die nachfolgende Tabelle zeigt dir Vorschläge wie dein Charakter seine Abstammung erlangt hat.

W8 Dhampir Hunger

- | | |
|---|--|
| 1 | Du bist die Reinkarnation eines Vorfahren der ein tyrannischer Vampir war. |
| 2 | Dein Pakt mit einer rücksichtslosen Gottheit, Unhold, Fee oder Geistes veranlasst dich dazu deren Hunger zu teilen. |
| 3 | Du hast den Angriff eines Vampirs überlebt, aber du wurdest auf immer verändert. |
| 4 | Ein Parasit lebt in dir und du gibst seinem Hunger nach. |
| 5 | Ein Unglück hat deine Transformation in ein unsterbliches Wesen unterbrochen. |
| 6 | Du bist die verminderte Form eines andersweltlichen Wesens. Deinen Hunger zu stillen, beschleunigt deine Wiederherstellung. |
| 7 | Ein Elternteil war ein Vampir. |
| 8 | Ein radikales Experiment hat deinen Körper verändert und macht dich davon abhängig, dass andere dir lebenswichtige Flüssigkeiten verabreichen. |

DHAMPİR MERKMALE

Dein Charakter hat die folgenden Merkmale:

Kreaturentyp: Dein Kreaturentyp ist Humanoid.

Grösse: Deine Grössenklasse ist *Mittelgross* oder *Klein* (du wählst die Grösse wenn du diese Abstammung erlangst)

Bewegungsrate: Deine Grundbewegungsrate beträgt 10.5m (35ft).

Ahnenvermächtnis: Wenn du ein Volk mit dieser Abstammung ersetzt, kannst du folgende Merkmale deines alten Volkes behalten: Jegliche Übung in Fertigkeiten die du durch dein Volk erlangt hast und sämtliche Kletter-, Flug- oder Schwebbewegungsarten die du durch dein Volk erlangt hast.

Solltest du keine dieser Überbleibsel deines alten Volkes behalten wollen oder wählst du diese Abstammung bei deiner Charaktererschaffung, erlangst du Übung in 2 Fertigkeiten deiner Wahl.

Dunkelsicht: Behandle im Umkreis von 18m (60ft) dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunklen keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Totloses Wesen: Du musst nicht atmen.

Spinnenklettern: Du hast eine Kletterbewegungsrate die deiner Grundbewegungsrate entspricht. Zusätzlich, auf Stufe 3, kannst du dich an senkrechten Oberflächen nach oben, unten oder zur Seite sowie kopfüber an Decken bewegen, ohne dafür die Hände einsetzen zu müssen

Vampirbiss: Deine Fangzähne ist eine natürliche Waffe, welche als einfache Nahkampfwaffe zählt mit der du geübt bist. Du benutzt statt des Stärkemodifikators für deine Angriffs- und Schadenswürfe deinen Konstitutionsmodifikator wenn du mit ihnen angreifst. Sie verursachen 1W4 Stichschaden bei einem Treffer. Wenn du über weniger als die Hälfte deiner maximalen Trefferpunkte verfügst, bist du bei Angriffen mit ihnen im Vorteil.

Wenn du mit diesem Biss angreifst und eine Kreatur damit triffst, die kein Konstrukt oder ein Untoter ist, kannst du dich auf eine der folgenden Arten deiner Wahl verstärken.

- Du regenerierst Trefferpunkte in Höhe des Stichschadens den du mit diesem Biss verursachst.
- Du erhältst einen Bonus auf deinen nächsten Attributs- oder Angriffswurf den du begehst. Der Bonus entspricht dem Stichschaden den du mit diesem Biss verursachst.

Du kannst dich selbst so viele Male mit dem Biss auf diese Weise verstärken, wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

HEXBLOOD

Dort wo Wünsche versagen, kann uralte Magie das erfüllen, was das Herz begehrt - zumindest für eine gewisse Zeit. Hexbloods sind Individuen die von unheimlicher Magie, Feen-Energie oder mysteriöser Hexerei durchströmt wurden. Einigen, die einen Handel mit Vetteln eingehen, werden ihre tiefsten Wünsche erfüllt aber sie werden dadurch eventuell verwandelt. Diese Veränderungen sprechen für den Einfluss einer Vettel: teilweise gespaltene Ohren, eine entsetzliche Hautfarbe, lange Haare die nach dem Schneiden direkt wieder nachwachsen und eine lebende Krone die nicht entfernt werden kann. Neben diesen Merkmalen manifestieren Hexbloods vettelartige Fertigkeiten, wie Dunkelsicht und eine Reihe von magischen Methoden um die Sinne zu täuschen oder diesen zu entgehen.

Während viele Hexbloods ihre Abstammung erhalten nachdem sie einen Handel mit einer Vettel eingegangen sind, offenbart sich die Natur anderer während sie altern - insbesondere wenn eine Vettel sie in jungen Jahren oder gar noch vor ihrer Geburt beeinflusst hat. Viele Hexbloods wenden sich einem Abenteuerleben zu und versuchen die Mysterien ihrer Magie zu ergründen, eine Verbindung mit ihrer Natur als Fee aufzubauen oder einer Vettel zu entgehen die sie heimsuchen.

ERBE DER VETTELN

Eine Art wie Vetteln mehr von Ihresgleichen erschaffen, ist die Erschaffung von Hexbloods. Jedes Hexblood erbt Eigenschaften der Vettel die es erschaffen hat. Die entsprechende Magie überträgt sich teilweise und weist Merkmale der Kräfte der Vettel auf. Dies beinhaltet eine ungewöhnliche Krone, oftmals *Eldercross* oder *Hexenwindung* genannt. Dieser lebende, kranzähnliche Teil eines Hexbloodkörpers, erwacht aus deren Schläfen und legt sich um ihren Hinterkopf. Dies ist ein sichtbares Zeichen eines Handels zwischen einer Vettel und dem Hexblood, einer offenen Schuld oder einer anstehenden Veränderung.

HEXBLOOD URSPRUNG

Einen Handel mit einer Vettel oder anderen gruseligen Kräften haben dich in ein magisches Wesen verwandelt. Würfle oder wähle eine Option von der Hexblood Ursprung Tabelle um zu ermitteln, wie dein Charakter seine Abstammung erlangt hat.



HEXBLOOD URSPRUNG

W6 Ursprung

- 1 Deine Eltern wünschten sich ein Kind und gingen auf einen Handel mit einer Vettel ein. Du bist das Ergebnis dieses Arrangements.
- 2 Von Feen entführt, tauschten sie das Kind deiner Eltern gegen dich aus.
- 3 Ein Zirkel der Vetteln verlor eines seiner Mitglieder. Du wurdest erschaffen um die verlorene Vettel zu ersetzen.
- 4 Du wurdest als Kind verflucht. Ein Handel mit den Geistern des Waldes hat dich in ein Hexblood verwandelt, jedoch befreit von dem Fluch.
- 5 Du hast dein Leben als Feenkreatur begonnen, aber ein Unfall hat dich verändert und dich dazu gezwungen dein Heim zu verlassen.
- 6 Ein beleidigter Druide hat dich verwandelt und dich dazu verdammt, nur solange zu leben wie ein gewisser heiliger Baum seine Früchte trägt.

HEXBLOOD MERKMALE

Dein Charakter hat die folgenden Merkmale:

Kreaturentyp: Dein Kreaturentyp ist Fee.

Grösse: Deine Grössenkatgorie ist *Mittelgross* oder *Klein* (du wählst die Grösse wenn du diese Abstammung erlangst)

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

Ahnenvermächtnis: Wenn du ein Volk mit dieser Abstammung ersetzt, kannst du folgende Merkmale deines alten Volkes behalten: Jegliche Übung in Fertigkeiten die du durch dein Volk erlangt hast und sämtliche Kletter-, Flug- oder Schwimmbewegungsraten die du durch dein Volk erlangt hast.

Solltest du keine dieser Überbleibsel deines alten Volkes behalten wollen oder wählst du diese Abstammung bei deiner Charaktererschaffung, erlangst du Übung in 2 Fertigkeiten deiner Wahl.

Dunkelsicht: Behandle im Umkreis von 18m (60ft) dämmriges Licht wie helles Licht und Dunkelheit wie dämmriges Licht. Allerdings kannst du im Dunklen keine Farben erkennen, nur Graustufen.

Gruseliges Symbol: Mittels einer Bonusaktion kannst du harmlos eine Locke deines Haares, einen deiner Nägel oder einen deiner Zähne entfernen. Dieses Symbol ist mit Magie erfüllt, bis du eine lange Rast vollendest. Während dieses Symbol auf diese Weise erfüllt ist, kannst du folgende Aktionen nutzen:

- **Telepathische Nachricht.** Mittels einer Aktion kannst du eine telepathische Nachricht an die Kreatur, welche das *Gruselige Symbol* hält oder mit sich führt senden, sofern sie sich im Umkreis von 16km (10 Meilen) befindet. Die Nachricht kann bis zu 25 Wörter umfassen.
- **Fernsicht.** Wenn du dich im Umkreis von 16km (10 Meilen) zum *Gruseligen Symbol* befindest, kannst du mittels einer Aktion in einen Zustand der Trance fallen. Die Trance hält für 1 Minute an und endet eher, wenn du sie beendest (keine Aktion benötigt) oder wenn du kampfunfähig wirst. Während dieser Trance kannst du durch das *Symbol* alles hören und sehen als wärst du dort wo das *Symbol* sich gerade befindet. Während du deine Sinne am Ort des *Symbols* nutzt, bist du blind und taub im Bezug auf deinen eigenen Körper. Wenn die Trance endet, wird das *Symbol* harmlos zerstört.

Wenn du ein Symbol erschaffst mittels dieser Fähigkeit, kannst du dies erst wieder nach einer langen Rast. Ebenfalls wachsen deine durch diese Fähigkeit fehlenden Locken, Nägel oder Zähne während einer langen Rast wieder nach

HEXBLOOD MAGIE

Du kannst die Zauber *Selbstverkleidung* und *Verwünschen* mittels dieser Fähigkeit wirken. Wenn du einen der beiden Zauber auf diese Weise wirkst, kannst du ihn erst wieder nach einer langen Rast auf diese Weise wirken. Du kannst die Zauber auch mittels eines beliebigen Zauberplatzes wirken die du besitzt.

Das Attribut zum wirken dieser beiden Zauber ist entweder Intelligenz, Weisheit oder Charisma (wähle dies wenn du deine Abstammung erhältst).

WIEDERGEBORENE

Der Tod ist nicht immer das Ende. Die Wiedergeborenen stützen diese Tatsache, sind sie wohl Individuen die schon gestorben sind aber irgendwie immer noch am leben. Einige Wiedergeborene tragen die Narben eines fatalen Endes, haben zu Asche verkohltes Fleisch oder blutleere Adern. Diese Tatsachen weisen eindeutig darauf hin, dass sie vom Tod berührt wurden. Andere Wiedergeborene sind Wunder der Magie oder Wissenschaft, zusammengeflickt aus verschiedenen Wesen oder ein mysteriöses Bewusstsein dass in einem zusammengebauten Körper ruht. Welchen Ursprung sie auch immer haben, Wiedergeborene wissen um ihr neues Leben und suchen Erfahrungen und Antworten auf eigene Faust.

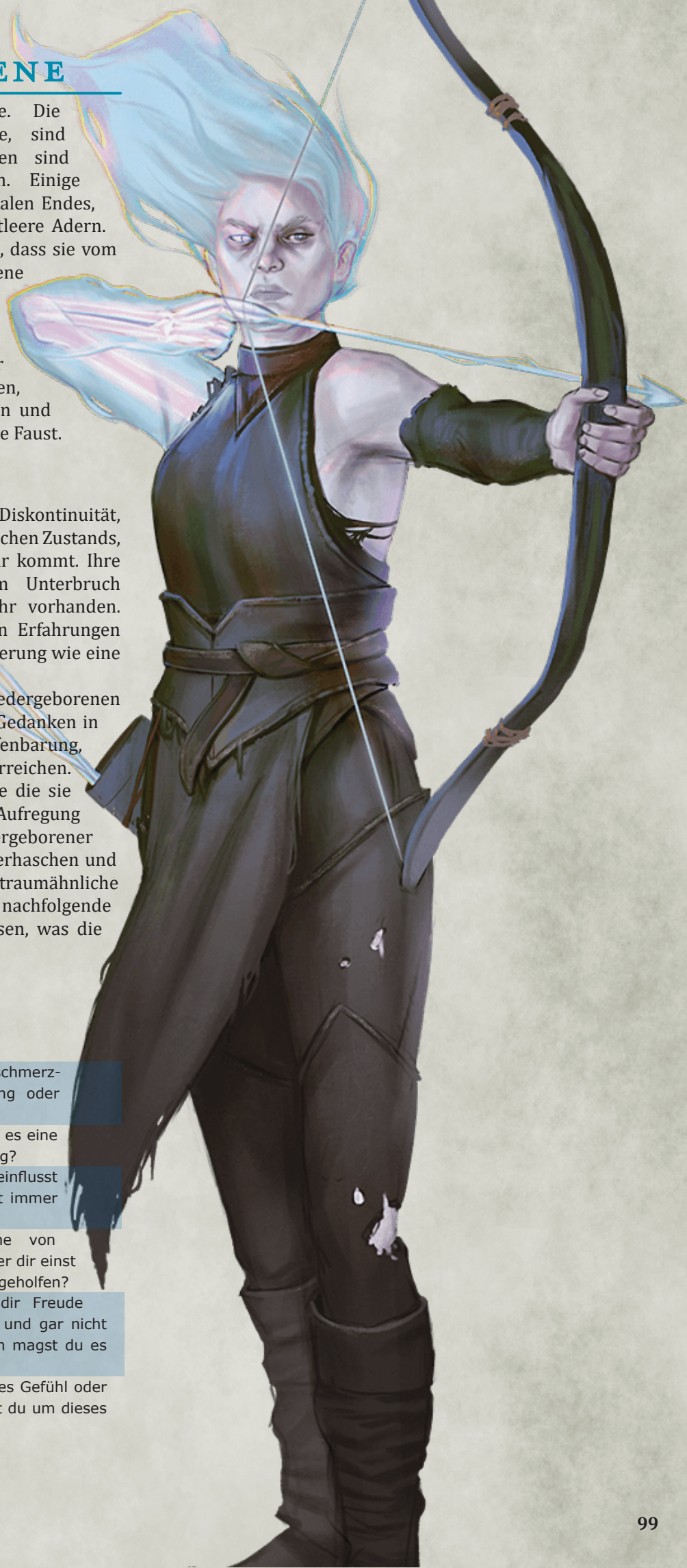
VERBLASSTE ERINNERUNGEN

Wiedergeborene leiden unter einer Art der Diskontinuität, einer Unterbrechung ihres Lebens oder physischen Zustands, womit ihr Bewusstsein nur sehr schwer klar kommt. Ihre Erinnerungen der Ereignisse vor diesem Unterbruch sind oftmals vage oder schlicht nicht mehr vorhanden. Üblicherweise lösen die unvorhersehbarsten Erfahrungen Gefühle oder Visionen aus, welche eine Erinnerung wie eine Flutwelle über sie hereinbrechen lässt.

Anstatt zu schlafen, sitzen die Wiedergeborenen normalerweise einfach da und verweilen in Gedanken in der Vergangenheit, darauf hoffend eine Offenbarung, von dem was davor geschah, möge sie erreichen. Meist jedoch sind es nur dunkle, stille Wege die sie sehen. In Momenten der Ruhe, Stress oder Aufregung ist es jedoch gut möglich, dass ein Wiedergeborener einen kurzen Moment in der Vergangenheit erhaschen und festhalten kann. Wenn du gerne eine solche traumähnliche Vision erleben möchtest, kannst du auf die nachfolgende Tabelle würfeln, um dich inspirieren zu lassen, was die Ausführliche Vision darstellen soll.

W6 Verlorene Erinnerungen

- 1 Du erinnerst dich an einen körperlich schmerzhaften Moment. Zu welcher Zeichnung oder Narbe er wohl gehören mag?
- 2 Eine Erinnerung ringt dir Tränen ab. Ist es eine schmerzhaft oder glückliche Erinnerung?
- 3 Du erinnerst dich an deine Kindheit. Beeinflusst dich dieses Ereignis oder wer du warst immer noch?
- 4 Eine Erinnerung bringt die Stimme von jemanden in deine Gedanken zurück, der dir einst nahe stand. Wie hat dir dieser Jemand geholfen?
- 5 Du erinnerst dich an etwas, dass dir Freude bereitet hat, was du heute aber ganz und gar nicht mehr verstehst. Was ist es und warum magst du es nicht mehr?
- 6 Eine Erinnerung bringt dir ein lebendiges Gefühl oder einen Geruch zurück. Was unternimmst du um dieses Erlebnis erneut zu haben?





URSPRÜNGE DER WIEDERGEBORENEN

Wiedergeborene können aus den Selben Gründen entstehen, wie Untote oder Konstrukte. Die nachfolgende Tabelle bietet einige Möglichkeiten, wie dein Charakter wiedergeboren wurde.

W8 Ursprünge

- 1 Du wurdest auf magische Weise wieder zum Leben erweckt aber etwas ging schief.
- 2 Nähte halten deinen aus verschiedenen, unpassenden Teilen zusammengesetzten Körper zusammen und auch deine Erinnerungen sind diejenigen von mehreren verschiedenen Leben.
- 3 Nachdem du dich aus deinem Grab befreit hast, stellst du fest dass du keine Erinnerungen hast, bis auf einen einzigen Namen.
- 4 Du warst für Jahre der Untote Diener eines Nekromanten. Eines Tages kehrte dein Bewusstsein zurück.
- 5 Du bist in einem verlassenen Labor aufgewacht, Seite an Seite mit komplexen Entwürfen von mechanischen Organen.
- 6 Du wurdest nach Generationen des versteinert seins befreit. Deine Erinnerungen sind verblasst und dein Körper ist nicht mehr das was er einmal war.
- 7 Dein Körper beherbergt einen Geist der seine Erinnerungen mit dir teilt, und deine fehlenden Körperteile mit geisterhaften Gliedmassen ersetzt.
- 8 In der Öffentlichkeit nimmt man dich als unscheinbare Person wahr, aber du kannst die kratzende Strohfüllung in dir spüren.

WIEDERGEBORENE MERKMALE

Dein Charakter hat die folgenden Merkmale:

Kreaturentyp: Dein Kreaturentyp ist Humanoid.

Grösse: Deine Grössenkatgorie ist *Mittelgross* oder *Klein* (du wählst die Grösse wenn du diese Abstammung erlangst)

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

Ahnenvermächtnis: Wenn du ein Volk mit dieser Abstammung ersetzt, kannst du folgende Merkmale deines alten Volkes behalten: Jegliche Übung in Fertigkeiten die du durch dein Volk erlangt hast und sämtliche Kletter-, Flug- oder Schwimmbewegungsraten die du durch dein Volk erlangt hast.

Solltest du keine dieser Überbleibsel deines alten Volkes behalten wollen oder wählst du diese Abstammung bei deiner Charaktererschaffung, erlangst du Übung in 2 Fertigkeiten deiner Wahl.

Totloses Wesen: Du bist dem Tot entwischt, eine Tatsache die folgende Vorteile mit sich bringt:

- Du bist bei Rettungswürfen gegen Krankheiten und vergiftet zu werden im Vorteil und du hast Resistenz gegenüber Giftschaden
- Du bist bei Todesrettungswürfen im Vorteil.
- Du musst nicht essen, trinken oder atmen.
- Du musst nicht schlafen und Magie kann dich nicht in Schlaf versetzen. Du kannst eine lange Rast in 4 Stunden vollenden wenn du diese Zeit in einem inaktiven, bewegungslosen Zustand verbringst. In diesem Zustand bist du bei vollem Bewusstsein.

Wissen eines vorhergehenden Lebens: Zwischendurch Erinnerst du dich an Bruchstücke der Vergangenheit, vielleicht verblasste Erinnerungen von vor etlichen Jahren oder eines vergangenen Lebens. Wenn du einen Attributswurf machst der eine Fertigkeit beinhaltet, kannst du nachdem du das Ergebnis des Wurfes weisst, einen Bonus in Form eines W6 dazu addieren. Du kannst diese Fähigkeit so viele Male einsetzen wie es deinem Übungsbonus entspricht. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.



KAPITEL 3

III
VALENTE

TALENTE

Neue Talente sind hier in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet, für diejenigen die sie anwenden.

EINGEWEIFTER DER KAMPFKUNST

Voraussetzung: Übung mit einer Kriegswaffe

Dein Kampftraining hat dir geholfen, einen speziellen Kampfstil zu entwickeln. Als Folge davon, erlernst du einen *Kampfstil* deiner Wahl der Kämpferklasse. Wenn du bereits über einen Stil verfügst, muss dein ausgewählter Stil ein anderer sein.

Jedes Mal wenn du eine Stufe erreichst, die dir eine Attributswerterhöhung gewährt, kannst du den Kampfstil mit einem anderen der Kämpferklasse, den du noch nicht hast, ersetzen.

EINGEWEIFTER DER MAGIESCHMIEDEKUNST

Du hast gelernt, die Erfindungsgabe eines Magieschmiedes zu nutzen:

- Du lernst einen Zaubertrick deiner Wahl von der Zauberliste des Magieschmiedes, und du lernst einen Zauberspruch des 1. Grades deiner Wahl von selbiger Liste. Intelligenz ist dein Attribut zum Zaubern.
- Du kannst den Zauberspruch des 1. Grades dieses Talents wirken, ohne einen Zauberplatz dafür aufzuwenden. Du musst eine lange Rast vollenden, bevor du dies erneut tun kannst. Du kannst diesen Zauberspruch natürlich auch wirken mittels eines Zauberplatzes deiner Wahl.
- Du bist geübt in einem Handwerkszeug deiner Wahl, und du kannst dieses so gewählte Handwerkszeug als Zauberkfokus für jeden Zauber den du wirkst nutzen, vorausgesetzt der Zauber benutzt als Attribut zum Zaubern Intelligenz.

FEENBERÜHRT

Du wurdest der Magie des Feywild ausgesetzt und diese hat dich verändert:

- Erhöhe deinen Intelligenz-, Weisheits- oder Charismawert um 1 bis zu einem Maximum von 20
- Du erlernst den Zauber *Nebelschritt* und einen Zauber des 1. Grades deiner Wahl. Der Zauber darf nur ein Zauber der Schule der *Erkenntnismagie* oder der *Verzauberung* sein. Du kannst jeden einzelnen dieser Zauber wirken, ohne einen Zauberplatz aufzubringen. Wenn du dies tust, kannst du den entsprechenden Zauber erst wieder auf diese Art wirken, wenn du eine lange Rast beendet hast. Du kannst diese Zauber auch wie gewohnt mit einem Zauberplatz der entsprechenden Stufe wirken. Das Zauberattribut für diese Zauber ist jenes welches du in diesem Talent erhöht hast.



FERTIGKEITEN-EXPERTE

Du hast deine Übung in bestimmten Fertigkeiten verfeinert:

- Erhöhe einen Attributswert deiner Wahl um 1 bis zu einem Maximum von 20.
- Du erhältst Übung in einer Fertigkeit deiner Wahl.
- Wähle eine Fertigkeit in der du geübt bist. Du erhältst in dieser Fertigkeit Expertise, was bedeutet dass dein Übungsbonus für jede Probe mit dieser Fertigkeit verdoppelt wird. Die Fertigkeit die du wählst, darf nur eine sein, die nicht schon von einer Verdoppelung des Übungsbonus, wie z.B. Expertise, profitiert.

GIFTMISCHER

Du kannst tödliche Gifte herstellen und verabreichen:

- Wenn du einen Schadenswurf ablegst, der Giftschaden verursacht, ignoriert dieser die Resistenz gegenüber Giftschaden.
- Du kannst Gift auf eine Waffe oder ein Geschoss auftragen mittels einer Bonusaktion anstelle einer vollen Aktion.
- Du erhältst Übung mit der *Giftmischerausrüstung* wenn du sie noch nicht hast. Mit einer Stunde Arbeit, die du mit einer Giftmischerausrüstung durchführst und dabei Materialien im Wert von 50 GM verbrauchst, kannst du eine Anzahl Dosen eines starken Giftes herstellen, die deinem Übungsbonus entspricht. Einmal auf eine Waffe oder ein Geschoss aufgetragen, behält das Gift für 1 Minute seine Wirkung oder bis du mit der entsprechenden Waffe oder dem Geschoss triffst. Wenn eine Kreatur Schaden von der entsprechenden Waffe oder dem Geschoss erleidet, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen 14 bestehen, oder sie erleidet 2W8 Giftschaden und ist bis zum Ende deines nächsten Zugs vergiftet.

KANONIER

Du hast eine schnelle Hand und einen scharfen Blick, wenn es um Feuerwaffen geht:

- Erhöhe deinen Geschicklichkeitswert um 1 bis zu einem Maximum von 20.
- Du erhältst Übung mit Feuerwaffen (siehe im *Spielleiterhandbuch* S.267ff)
- Du ignorierst die *Laden* Eigenschaft einer Feuerwaffe
- Wenn du im Umkreis von 1.5m (5ft) einer feindlichen Kreatur bist, ergibt dies für dich keinen Nachteil mehr bei Fernkampf-Angriffen.

KÜCHENCHEF

Du hast viel Zeit investiert um die kulinarischen Künste zu meistern; dies hat sich nun bezahlt gemacht:

- Erhöhe dein Konstitutions- oder Weisheitswert um 1 bis zu einem Maximum von 20
- Du erhältst Übung in *Kochutensilien* sofern du sie noch nicht hast.
- Als Teil einer kurzen Rast kannst du ein spezielles Essen zubereiten, vorausgesetzt du hast Kochutensilien und die Zutaten dafür. Du kannst genug zubereiten, dass es für eine Anzahl von Kreaturen ausreicht, die 4 + deinem Übungsbonus entspricht. Am Ende der kurzen Rast, kann jede Kreatur die von der Mahlzeit isst und mindestens einen Trefferwürfel ausgibt, um Trefferpunkte zu regenerieren, zusätzlich 1W8 Trefferpunkte regenerieren.
- Wenn du eine lange Rast vollendest und dabei mindestens 1 Stunde Arbeit investierst, kannst du eine Anzahl Leckereien, die deinem Übungsbonus entspricht, kochen. Diese speziellen Leckereien überdauern 8 Stunden nachdem sie zubereitet wurden. Eine Kreatur kann mittels einer Bonusaktion eine dieser Leckereien zu sich nehmen, um temporäre Trefferpunkte in Höhe deines Übungsbonus zu erlangen.

METAMAGISCHER ADEPT

Voraussetzung: Zauberwirken oder Paktmagie Merkmal

Du hast gelernt, deinen Zaubern deinen Willen aufzuzwingen, um ihre Funktion zu verändern:

- Du erlernst zwei *Metamagie* Optionen deiner Wahl der Zaubererklasse. Du kannst nur eine Metamagieoption auf einen Zauber benutzen wenn du ihn wirkst, ausser die Option sagt etwas anderes aus. Jedes Mal wenn du eine Stufe erreichst, welche dir eine Attributswerterhöhung gewährt, kannst du eine dieser Metamagieoptionen gegen eine andere der Zaubererklasse ersetzen.
- Du erhältst 2 Zaubereipunkte welche du für Metamagie ausgeben kannst (diese Punkte werden zu anderen Zaubereipunkten hinzuaddiert die du von anderer Seite hast, können aber nur für Metamagie eingesetzt werden). Du erhältst alle verbrauchten Zaubereipunkte nach einer langen Rast zurück.

SCHATTENBERÜHRT

Du wurdest der Magie des Shadowfell ausgesetzt und diese hat dich verändert:

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

- Du erlernst den Zauber *Unsichtbarkeit* und einen Zauber des 1. Grades deiner Wahl. Der Zauber darf nur ein Zauber der Schule der *Illusion* oder der *Nekromantie* sein. Du kannst jeden einzelnen dieser Zauber wirken, ohne einen Zauberplatz aufzubringen. Wenn du dies tust, kannst du den entsprechenden Zauber erst wieder auf diese Art wirken, wenn du eine lange Rast beendet hast. Du kannst diese Zauber auch wie gewohnt mit einem Zauberplatz der entsprechenden Stufe wirken. Das Zauberattribut für diese Zauber ist jenes welches du in diesem Talent erhöht hast.

SCHAUERLICHER ADEPT

Voraussetzung: Zauberwirken oder Paktmagie Merkmal

Weil du okkultes Wissen studierst, hast du eine schauerliche Kraft in dir entfesselt: Du erlernst eine schauerliche Anrufung deiner Wahl aus der Hexenmeister Klasse. Wenn die Anrufung eine Voraussetzung jeglicher Art aufweist, kannst du diese nur auswählen, wenn du ein Hexenmeister bist, der die Voraussetzung erfüllt.

Jedes Mal wenn du eine Stufe aufsteigst, kannst du die Anrufung mit einer anderen der Hexenmeister Klasse ersetzen.

SCHLITZER

Du hast gelernt, wo du zuschneiden musst, um den bestmöglichen Effekt zu erzielen:

- Erhöhe deinen Stärke- oder Geschicklichkeitswert um 1 bis zu einem Maximum von 20.
- Einmal pro Zug, wenn du eine Kreatur mit einem Angriff triffst, der Hiebschaden verursacht, kannst du die Bewegungsrate der Kreatur um 3m (10ft) verringern, bis zum Beginn deines nächsten Zugs.
- Wenn du einen kritischen Treffer landest, der Hiebschaden verursacht, verletzt du sie schmerzhaft. Bis zum Beginn deines nächsten Zugs, ist die Kreatur bei allen Angriffswürfen im Nachteil.

STECHER

Du hast im Kampf durchdringende Präzision erlangt:

- Erhöhe deinen Stärke- oder Geschicklichkeitswert um 1 bis zu einem Maximum von 20.
- Einmal pro Zug, wenn du eine Kreatur mit einem Angriff triffst, der Stichschaden verursacht, kannst du einen der Schadenswürfel neu würfeln. Du musst das neue Ergebnis verwenden.
- Wenn du einen kritischen Treffer landest, der bei einer Kreatur Stichschaden verursacht, kannst du einen zusätzlichen Schadenswürfel würfeln, um zu ermitteln wieviel Schaden die Kreatur erleidet.

TELEKINET

Du lernst, wie du Dinge mit deinen Gedanken bewegen kannst:

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

- Du lernst den *Magierhand* Zauberspruch. Du kannst ihn ohne verbale und somatische Komponenten wirken und die spektrale Hand unsichtbar werden lassen. Wenn du diesen Zauber schon kennst, wird seine Reichweite um 9m (30ft) erhöht wenn du ihn wirkst. Das Attribut zum Zaubern für diesen Zauber, ist derjenige der mit diesem Talent erhöht wird.
- Mittels einer Bonusaktion kannst du versuchen, eine Kreatur im Umkreis von 9m (30ft) welche du sehen kannst, telekinetisch zu verschieben. Wenn du dies tust, muss die Kreatur einen Stärkerettungswurf bestehen (SG = 8 + deinen Übungsbonus + den Modifikator des Attributs welches von diesem Talent erhöht wurde). Bei einem Misserfolg wird die Kreatur 1.5m (5ft) entweder zu dir hin gezogen oder von dir weg gestossen. Die Kreatur kann diesen Rettungswurf willentlich misslingen lassen.

TELEPATH

Du erlernst die Fähigkeit mit anderen mental zu kommunizieren:

- Erhöhe deinen Intelligenz-, Weisheits- oder Charismawert um 1 bis zu einem Maximum von 20.
- Du kannst telepathisch mit jeder Kreatur, die du im Umkreis von 18m (60ft) sehen kannst sprechen. Deine telepathischen Äusserungen sind in einer Sprache die du

verstehst, und die Kreatur versteht dich nur, wenn sie diese Sprache beherrscht. Deine Kommunikation gibt der Kreatur nicht die Möglichkeit, dir telepathisch zu antworten.

- Du lernst den Zauber *Gedanken wahrnehmen*. Du kannst ihn wirken ohne einen Zaubersplatz zu nutzen oder die dafür notwendigen Materialien zur Hand zu haben. Du musst eine lange Rast beenden um ihn auf diese Weise erneut zu wirken. Dein Attribut zum Zaubern für diesen Zauber ist dasjenige, das durch dieses Talent erhöht wurde. Wenn du Zaubersplätze vom 2. Grad oder höher besitzt, kannst du diesen Zauber mit ihnen wirken.

ZERMALMER

Du bist geübt in der Kunst des Zermalmens deiner Feinde:

- Erhöhe deinen Stärke- oder Konstitutionswert um 1 bis zu einem Maximum von 20.
- Einmal pro Zug, wenn du eine Kreatur mit einem Angriff triffst, welcher Wuchtschaden verursacht, kannst du sie 1.5m (5ft) auf ein unbesetztes Feld schieben, vorausgesetzt, das Ziel ist nicht mehr als eine Grössenklasse grösser als du.
- Wenn du einen kritischen Treffer landest, der Wuchtschaden verursacht, sind Angriffe gegenüber der getroffenen Kreatur im Vorteil, bis zum Beginn deines nächsten Zugs.





KAPITEL 4

ZAUBEREI

Magie ist überall in D&D. Viele Kreaturen im D&D Multiversum existieren nur aufgrund des Einflusses von Magie, Zauberkraft nutzen die magische Energie jeden Tag in der Form von Zaubersprüchen und übernatürliche Kraft vibriert in den Herzen von magischen Gegenständen welche von Abenteurern gesucht werden.

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

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



Grad	Zauber	Schule	Konz.	Ritual	Klassen
0	Dröhnende Klinge *	Hervorrufung	Nein	Nein	Hexenmeister, Magier, Magieschmied, Zauberer
0	Grünfeuerklinge *	Hervorrufung	Nein	Nein	Hexenmeister, Magier, Magieschmied, Zauberer
0	Blitzköder *	Hervorrufung	Nein	Nein	Hexenmeister, Magier, Magieschmied, Zauberer
0	Gedankensplitter	Verzauberung	Nein	Nein	Hexenmeister, Magier, Zauberer
0	Schwertexplosion *	Beschwörung	Nein	Nein	Hexenmeister, Magier, Magieschmied, Zauberer
1	Tasha's ätzendes Gebräu	Hervorrufung	Ja	Nein	Magier, Magieschmied, Zauberer
2	Tier herbeirufen	Beschwörung	Ja	Nein	Druide, Waldläufer
2	Tasha's Gedankenpeitsche	Verzauberung	Nein	Nein	Magier, Zauberer
3	Bollwerk des Intellekts	Bannmagie	Ja	Nein	Barde, Hexenmeister, Magier, Magieschmied, Zauberer
3	Geisterhülle	Nekromantie	Ja	Nein	Hexenmeister, Kleriker, Magier, Paladin
3	Fey herbeirufen	Beschwörung	Ja	Nein	Druide, Hexenmeister, Magier, Waldläufer
3	Schattenbrut herbeirufen	Beschwörung	Ja	Nein	Hexenmeister, Magier
3	Untoten herbeirufen	Nekromantie	Ja	Nein	Hexenmeister, Magier
4	Aberration herbeirufen	Beschwörung	Ja	Nein	Hexenmeister, Magier
4	Konstrukt herbeirufen	Beschwörung	Ja	Nein	Magier, Magieschmied
4	Elementar herbeirufen	Beschwörung	Ja	Nein	Druide, Magier, Waldläufer
5	Himmlichen herbeirufen	Beschwörung	Ja	Nein	Kleriker, Paladin
6	Unhold herbeirufen	Beschwörung	Ja	Nein	Hexenmeister, Magier
6	Tasha's andersweltliche Gestalt	Verwandlung	Ja	Nein	Hexenmeister, Magier, Zauberer
7	Traum des blauen Schleiers	Beschwörung	Nein	Nein	Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer
9	Klinge des Desasters	Beschwörung	Ja	Nein	Hexenmeister, Magier, Zauberer

*) diese Zaubersprüche stammen ursprünglich aus dem Abenteurerhandbuch für die Schwertküste. Sie wurden jedoch in Tasha's Cauldron of Everything leicht angepasst. Bitte schaue sie dir genau an um die Unterschiede zu sehen.

GEIST EINER ABERRATION

Mittelgrosse Aberration

Rüstungsklasse: 11 + den Zaubergrad (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte: 40 + 10 für jeden Zaubergrad über dem 4.
Bewegungsrate: 9m (30ft)
9m (30ft) fliegen (schweben) (nur Beobachter)

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	6 (-2)

Schadensimmunitäten: psychischer Schaden

Sinne: Dunkelsicht 18m (60ft), passive Wahrnehmung 10

Sprachen: Tiefensprache, versteht alle Sprachen die du sprichst

Herausforderung: --

Übungsbonus (ÜB): entspricht deinem Bonus

Regeneration (nur Slaad): Die Aberration regeneriert 5 Trefferpunkte zu Beginn ihres Zugs wenn sie mindestens 1 Trefferpunkt hat.

Flüsternde Aura (nur Sternengezücht): Zu Beginn jedes Zugs der Aberration, muss jede Kreatur im Umkreis von 1.5m (5ft) der Aberration einen Weisheitsrettungswurf gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauber ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 2W6 psychischen Schaden, vorausgesetzt die Aberration ist nicht kampfunfähig.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Aberration macht eine Anzahl Angriffe welche dem halben Zaubergrad (abgerundet) entspricht.

Klauen (nur Slaad): Nahkampf-Waffenangriff: + dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 1.5m (5ft), ein Ziel: Treffer: 1W10 + 3 + Zaubergrad Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, kann sie keine Trefferpunkte regenerieren bis zum Beginn des nächsten Zugs der Aberration.

Augenstrahlen (nur Beobachter): Fernkampf-Zauberangriff: + dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 45m (150ft), eine Kreatur. Treffer: 1W8 + 3 + Zaubergrad psychischer Schaden.

Psychischer Schlag (nur Sternengezücht):

Nahkampf-Zauberangriff: + dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen. Reichweite 1.5m (5ft), eine Kreatur. Treffer: 1W8 + 3 + Zaubergrad psychischer Schaden.

ABERRATION HERBEIRUFEN

Beschwörung des 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27m (90ft)

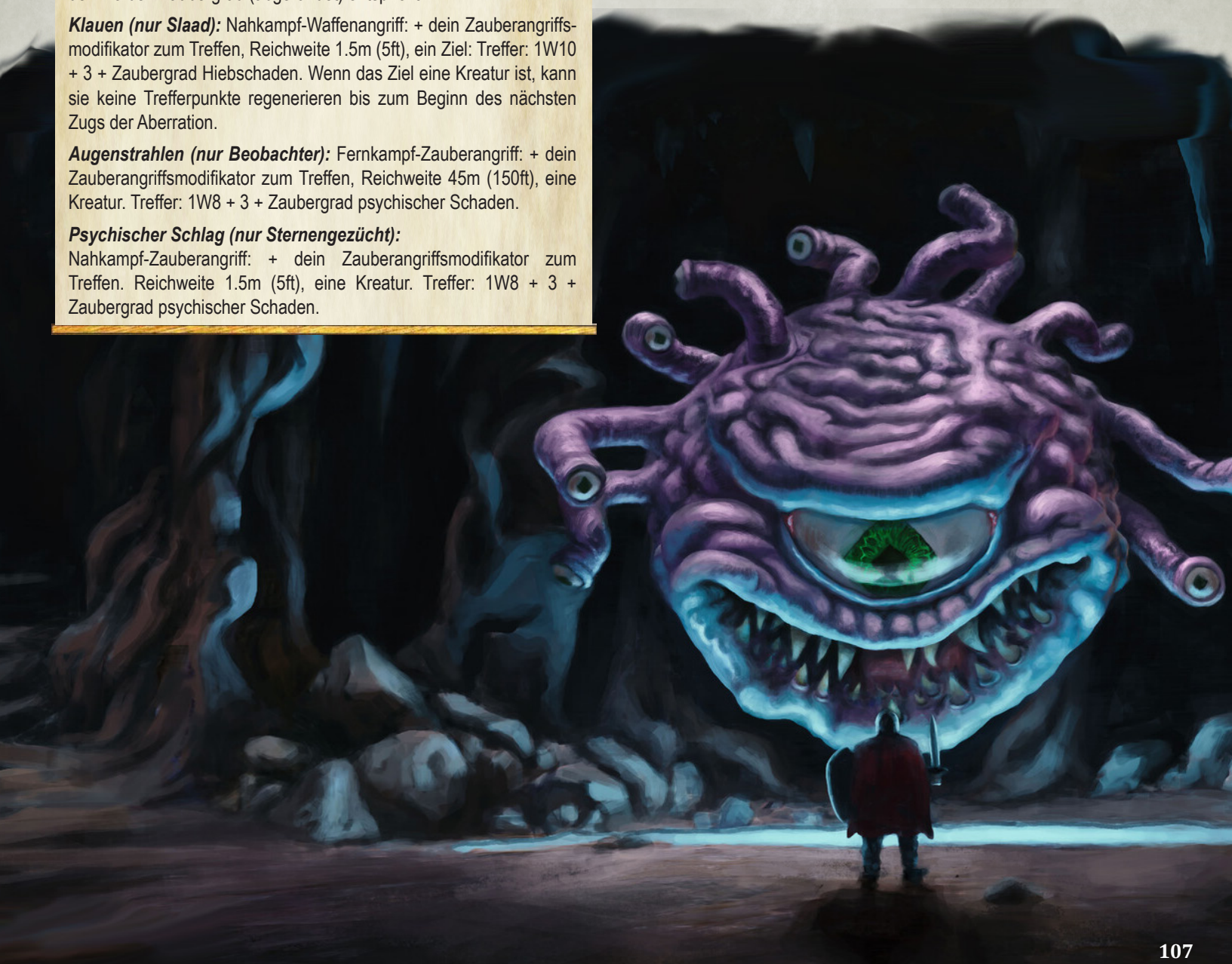
Komponenten: V, G, M (ein eingelegter Tentakel und ein Augapfel in einem mit Platin beschichtetem Reagenzglas welches mindestens 400GM Wert hat)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du rufst einen Geist einer Aberration herbei. Er manifestiert sich auf einem unbesetzten Feld welches du in Reichweite sehen kannst. Dieser materielle Geist benutzt den *Geist einer Aberration* Werteblock. Wenn du den Zauber wirkst, wähle Betrachter, Slaad oder Sternengezücht. Die Kreatur gleicht einer Aberration dieser gewählten Art, welches auch einige Eigenschaften im Werteblock bestimmt. Der Geist verschwindet wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt oder der Zauber endet.

Der Geist ist ein Verbündeter für dich und deine Mitstreiter. Im Kampf teilt er deine Initiative aber besitzt seinen eigenen Zug direkt nach deinem und er befolgt deine verbalen Befehle (keine Aktion benötigt von deiner Seite). Wenn du keine Befehle erteilst, führt er die *Ausweichen* Aktion aus und benutzt seine Bewegung um Gefahren zu vermeiden.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, benutze den höheren Zaubergrad wo immer er auch im Werteblock erwähnt wird.



BLITZKÖDER

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst (Radius: 4.5m / 15ft)

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Sofort

Du erschaffst eine Peitsche aus Blitzenergie, die eine Kreatur deiner Wahl im Umkreis von 4.5m (15ft) die du sehen kannst trifft. Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf schaffen, um nicht 3m (10ft) in gerader Linie direkt auf dich zu gezogen zu werden und dann 1W8 Blitzschaden zu erleiden, wenn es sich im Umkreis von 1.5m (5ft) befindet.

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

BOLLWERK DES INTELLEKTS

Bannmagie des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9m (30ft)

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer hast du oder eine gewillte Kreatur welche du in Reichweite sehen kannst, Resistenz gegenüber psychischem Schaden. Ebenfalls ist die gewählte Kreatur bei Intelligenz-, Weisheits- und Charismarettungswürfen im Vorteil.

Aufhöheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, kannst du eine zusätzliche Kreatur für jeden Grad über den 3. hinaus wählen. Die Kreaturen müssen sich im Umkreis von 9m (30ft) voneinander befinden wenn du sie anvisierst.

DRÖHNENDE KLINGE

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst (Radius: 1.5m / 5ft)

Komponenten: G, M (eine Nahkampfwaffe mit einem Wert von mindestens 1 SM)

Wirkungsdauer: 1 Runde

Du schwingst die Waffe die zum Wirken des Zaubers benötigt wird und machst einen Nahkampfangriff mit ihr gegen eine Kreatur im Umkreis von 1.5m (5ft). Bei einem Treffer erleidet das Ziel die normalen Auswirkungen des Angriffs und wird bis zum Beginn deines nächsten Zugs von dröhnender Energie umgeben. Wenn sich das Ziel freiwillig mindestens 1.5m (5ft) bewegt, erleidet es noch vor der Bewegung Schallschaden in Höhe von 1W8 und der Zauber endet.

Der Schaden dieses Zaubers steigt, wenn du höhere Stufen erreichst. Auf der 5. Stufe fügt der Nahkampfangriff dem Ziel zusätzlich 1W8 Punkte Schallschaden zu, und der Schaden, den das Ziel erleidet, wenn es sich bewegt, steigt auf 2W8. Beide Schadenswürfe steigen in der 11. und 17. Stufe je um 1W8.

ELEMENTAR HERBEIRUFEN

Beschwörung des 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27m (90ft)

Komponenten: V, G, M (Luft, ein Kieselstein, Asche und Wasser in einem mit Gold beschichtetem Reagenzglas welches mindestens 400GM Wert hat)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde



Du rufst einen Geist eines Elementars herbei. Er manifestiert sich auf einem unbesetzten Feld welches du in Reichweite sehen kannst. Dieser materielle Geist benutzt den *Elementarer Geist* Werteblock. Wenn du den Zauber wirkst, wähle ein Element: Luft, Erde, Feuer oder Wasser. Die Kreatur manifestiert sich als zweibeinige Kreatur bestehend aus dem gewählten Element, welches auch einige Eigenschaften im Werteblock bestimmt. Der Geist verschwindet wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt oder der Zauber endet.

Der Geist ist ein Verbündeter für dich und deine Mitstreiter. Im Kampf teilt er deine Initiative aber besitzt seinen eigenen Zug direkt nach deinem und er befolgt deine verbalen Befehle (keine Aktion benötigt von deiner Seite). Wenn du keine Befehle erteilst, führt er die *Ausweichen* Aktion aus und benutzt seine Bewegung um Gefahren zu vermeiden.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, benutze den höheren Zaubergrad wo immer er auch im Werteblock erwähnt wird.

Du rufst einen Geist einer Fey herbei. Er manifestiert sich auf einem unbesetzten Feld welches du in Reichweite sehen kannst. Dieser materielle Geist benutzt den *Geist einer Fey* Werteblock. Wenn du den Zauber wirkst, wähle eine Stimmung: Wütend, Fröhlich oder Schelmisch. Die Kreatur manifestiert sich als eine Fey-Kreatur deiner Wahl mit der entsprechenden Stimmung, welche auch einige Eigenschaften im Werteblock bestimmt. Der Geist verschwindet wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt oder der Zauber endet.

Der Geist ist ein Verbündeter für dich und deine Mitstreiter. Im Kampf teilt er deine Initiative aber besitzt seinen eigenen Zug direkt nach deinem und er befolgt deine verbalen Befehle (keine Aktion benötigt von deiner Seite). Wenn du keine Befehle erteilst, führt er die *Ausweichen* Aktion aus und benutzt seine Bewegung um Gefahren zu vermeiden.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, benutze den höheren Zaubergrad wo immer er auch im Werteblock erwähnt wird.

ELEMENTARER GEIST

Mittelgroßes Elementar

Rüstungsklasse: 11 + den Zaubergrad (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte: 50 + 10 für jeden Zaubergrad über dem 4.
Bewegungsrate: 12m (40ft); graben 12m (40ft) (nur Erde); fliegen 12m (40ft) (schweben) (nur Luft); schwimmen 12m (40ft) (nur Wasser)

STÄ	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); Stich- und Hiebsschaden (nur Erde)
Schadensimmunitäten: Gift, Feuer (nur Feuer)
Zustandsimmunitäten: Erschöpfung, gelähmt, versteinert, vergiftet, bewusstlos
Sinne: Dunkelsicht 18m (60ft), passive Wahrnehmung 10
Sprachen: Ur-tümlich, versteht alle Sprachen die du sprichst
Herausforderung: --
Übungsbonus (ÜB): entspricht deinem Bonus

Amorphe Form(nur Luft, Feuer, Wasser): Das Elementar kann sich durch eine Öffnung hindurchbewegen die im Minimum 2.5cm (1 inch) breit ist ohne zerquetscht zu werden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Das Elementar macht eine Anzahl Angriffe welche dem halben Zaubergrad (abgerundet) entspricht.

Schlag: Nahkampf-Waffenangriff: + dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 1.5m (5ft), ein Ziel. Treffer: 1W10 + 4 + Zaubergrad Wuchtschaden (nur Luft, Erde, Wasser) oder Feuerschaden (nur Feuer)

FEY HERBEIRUFEN

Beschwörung des 3. Grades
Zeitaufwand: 1 Aktion
Reichweite: 27m (90ft)
Komponenten: V, G, M (eine vergoldete Blume welche mindestens einen Wert von 300GM hat)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

GEIST EINER FEY

Kleine Fey

Rüstungsklasse: 12 + den Zaubergrad (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte: 30 + 10 für jeden Zaubergrad über dem 3.
Bewegungsrate: 12m (40ft)

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Zustandsimmunitäten: bezaubert
Sinne: Dunkelsicht 18m (60ft), passive Wahrnehmung 10
Sprachen: Sylvanisch, versteht alle Sprachen die du sprichst
Herausforderung: --
Übungsbonus (ÜB): entspricht deinem Bonus

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Die Fey macht eine Anzahl Angriffe welche dem halben Zaubergrad (abgerundet) entspricht.

Kurzschwert: Nahkampf-Waffenangriff: + dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 1.5m (5ft), ein Ziel. Treffer: 1W6 + 3 + Zaubergrad Stichschaden + 1W6 Energieschaden

BONUSAKTIONEN

Feenschritt: Die Fey teleportiert sich auf magische Weise bis zu 9m (30ft) auf ein unbesetztes Feld welches sie sehen kann. Danach tritt ein Effekt ein der auf der Stimmung der Fey beruht:

Wütend: Die Fey ist beim nächsten Angriffswurf im Vorteil den sie vor Ende ihres Zugs begeht

Fröhlich: Die Fey kann eine Kreatur welche sie im Umkreis von 3m (10ft) sieht zu einem Weisheitsrettungswurf zwingen gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauber. Wenn der Wurf misslingt, ist die Kreatur von dir und der Fey *bezaubert* für 1 Minute oder bis das Ziel Schaden erleidet.

Schelmisch: Die Fey kann einen Würfel mit einer Kantenlänge von 1.5m (5ft) im Umkreis von 1.5m (5ft) von ihr erschaffen, in dem magische Dunkelheit herrscht, welche bis zum Ende ihres nächsten Zugs anhält.



GEDANKENSPLITTER

Zaubertrick der Verzauberung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18m (60ft)

Komponenten: V

Wirkungsdauer: 1 Runde

Du treibst einen verstörenden Splitter aus psychischer Energie in die Gedanken einer Kreatur welche du in Reichweite sehen kannst. Das Ziel muss einen Intelligenzrettungswurf bestehen oder es erleidet 1W6 psychischen Schaden und es muss von seinem nächsten Rettungswurf 1W4 vom Ergebnis abziehen, vorausgesetzt es begeht ihn vor dem Ende deines nächsten Zugs.

Der Schaden des Zaubers steigt um 1W6 wenn du die 5. Stufe (2W6), die 11. Stufe (3W6) und die 17. Stufe (4W6) erreichst.

GEISTERHÜLLE

Nekromantie des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du rufst Geister der Toten herbei welche für die Wirkungsdauer um dich herumhuschen. Die Geister sind immateriell und unverwundbar.

Bis der Zauber endet, verursacht jeder Angriff den du begehst zusätzlich 1W8 Schaden, wenn du eine Kreatur im Umkreis von 3m (10ft) triffst. Der Schadenstyp des zusätzlichen Schadens ist *gleissend*, *nekrotisch* oder *kälte*

(deine Wahl wenn du den Zauber wirkst). Jede Kreatur welche diesen Schaden erleidet, kann keine Trefferpunkte regenerieren bis zum Beginn deines nächsten Zugs.

Aufhöheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden zweiten Grad über den 3. hinaus.

GRÜNFEUERKLINGE

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst (Radius: 1.5m / 5ft)

Komponenten: G, M (eine Nahkampfwaffe mit einem Wert von mindestens 1 SM)

Wirkungsdauer: Sofort

Du schwingst die Waffe die zum Wirken des Zaubers benötigt wird und machst einen Nahkampfangriff mit ihr gegen eine Kreatur im Umkreis von 1.5m (5ft). Bei einem Treffer erleidet das Ziel die normalen Auswirkungen des Angriffs und grünes Feuer springt vom Ziel auf eine andere Kreatur deiner Wahl, die du sehen kannst und die sich im Umkreis von 1.5m (5ft) zum Ziel befindet. Die zweite Kreatur erleidet Feuerschaden in Höhe des Modifikators deines Attributs zum Zaubern wirken.

Der Schaden dieses Zaubers steigt, wenn du höhere Stufen erreichst. Auf der 5. Stufe fügt der Nahkampfangriff dem Ziel zusätzlich 1W8 Punkte Feuerschaden zu, und der Feuerschaden, den das zweite Ziel erleidet erhöht sich auf 1W8 + dein Modifikator deines Attributs zum Zaubern wirken. Beide Schadenswürfe steigen in der 11. und 17. Stufe je um 1W8.



HIMMLISCHEN HERBEIRUFEN

Beschwörung des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27m (90ft)

Komponenten: V, G, M (eine goldenes Relikt welches mindestens einen Wert von 500GM hat)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du rufst einen Geist eines Himmlischen herbei. Er manifestiert sich als eine engelsgleiche Gestalt auf einem unbesetzten Feld welches du in Reichweite sehen kannst. Dieser materielle Geist benutzt den *Himmlischer Geist* Werteblock. Wenn du den Zauber wirkst, wähle Verteidiger oder Rächer. Die Wahl bestimmt die Angriffe des Geists im Werteblock. Der Geist verschwindet wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt oder der Zauber endet.

Der Geist ist ein Verbündeter für dich und deine Mitstreiter. Im Kampf teilt er deine Initiative aber besitzt seinen eigenen Zug direkt nach deinem und er befolgt deine verbalen Befehle (keine Aktion benötigt von deiner Seite). Wenn du keine Befehle erteilst, führt er die *Ausweichen* Aktion aus und benutzt seine Bewegung um Gefahren zu vermeiden.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, benutze den höheren Zaubergrad wo immer er auch im Werteblock erwähnt wird.

KLINGE DES DESASTERS

Beschwörung des 9. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: 18m (60ft)

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

HIMMLISCHER GEIST

Grosser Himmlischer

Rüstungsklasse: 11 + den Zaubergrad (natürliche Rüstung) + 2 (nur Verteidiger)

Trefferpunkte: 40 + 10 für jeden Zaubergrad über dem 5.

Bewegungsrate: 9m (30ft); Fliegen 12m (40ft)

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Schadensresistenzen: gleissend

Zustandsimmunitäten: bezaubert, verängstigt

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

Sprachen: Celestisch, versteht alle Sprachen die du sprichst

Herausforderung: --

Übungsbonus (ÜB): entspricht deinem Bonus

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der himmlische Geist macht eine Anzahl Angriffe welche dem halben Zaubergrad (abgerundet) entspricht.

Gleissender Bogen (nur Rächer): Fernkampf-Waffenangriff: + dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 45/180m (150/600ft), ein Ziel. Treffer: 2W6 + 2 + Zaubergrad gleissender Schaden.

Gleissender Hammer (nur Verteidiger): Nahkampf-Waffenangriff: + dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 1.5m (5ft), ein Ziel, Treffer: 1W10 + 3 + Zaubergrad gleissender Schaden, und der Himmlische Geist kann sich selbst oder eine andere Kreatur welche er im Umkreis von 3m (10ft) sehen kann wählen. Die gewählte Kreatur erhält 1W10 temporäre Trefferpunkte.

Heilende Berührung (1/Tag): Der himmlische Geist berührt eine andere Kreatur. Das Ziel erhält auf magische Weise Trefferpunkte zurück in Höhe von 2W8 + den Zaubergrad

Du erschaffst einen Riss in der Existenzebene, der wie eine Klinge geformt ist und etwa 1m (3ft) lang ist, auf einem unbesetzten Feld welches du in Reichweite sehen kannst. Die Klinge verbleibt für die Wirkungsdauer. Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du bis zu zwei Nahkampf-Zauberangriffe mit der Klinge ausführen. Beide Angriffe können jeweils eine Kreatur, ein unbefestigtes Objekt oder Konstruktion im Umkreis von 1.5m (5ft) der Klinge zum Ziel haben. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 4W12 Energieschaden. Dieser Angriff trifft kritisch wenn die gewürfelte Zahl auf dem W20 eine 18 oder höher ist. Bei einem kritischen Treffer verursacht die Klinge zusätzlich 8W12 Energieschaden (ein Total von 12W12 Energieschaden).

Mittels einer Bonusaktion in deinem Zug, kannst du die Klinge bis zu 9m (30ft) auf ein unbesetztes Feld welches du sehen kannst bewegen und daraufhin wieder bis zu zwei Nahkampf-Zauberangriffe mit ihr ausführen.

Die Klinge kann sich ohne Schaden zu verursachen durch jede Barriere hindurch bewegen, einschliesslich einer Energiewand.

KONSTRUKT HERBEIRUFEN

Beschwörung des 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27m (90ft)

Komponenten: V, G, M (eine verzierte Schatulle aus Stein und Metall mit mindestens einem Wert von 400GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du rufst einen Geist eines Konstrukts herbei. Er manifestiert sich auf einem unbesetzten Feld welches du in Reichweite sehen kannst. Dieser materielle Geist benutzt den *Geist eines Konstrukts* Werteblock. Wenn du den Zauber wirkst, wähle ein Material: Lehm, Metall oder Stein. Die Kreatur gleicht einem Golem oder einem Modron (deine Wahl) aus dem gewählten Material. Die Wahl bestimmt einige Eigenschaften des Geists im Werteblock. Der Geist verschwindet wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt oder der Zauber endet.

Der Geist ist ein Verbündeter für dich und deine Mitstreiter. Im Kampf teilt er deine Initiative aber besitzt seinen eigenen Zug direkt nach deinem und er befolgt deine verbalen Befehle (keine Aktion benötigt von deiner Seite). Wenn du keine Befehle erteilst, führt er die *Ausweichen* Aktion aus und benutzt seine Bewegung um Gefahren zu vermeiden.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, benutze den höheren Zaubergrad wo immer er auch im Werteblock erwähnt wird.

GEIST EINES KONSTRUKTS

Mittelgrosses Konstrukt

Rüstungsklasse: 13 + den Zaubergrad (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte: 40 + 15 für jeden Zaubergrad über dem 3.

Bewegungsrate: 9m (30ft)

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)

Schadensresistenzen: Gift

Zustandsimmunitäten: bezaubert, Erschöpfung, verängstigt, kampfunfähig, gelähmt, versteinert, vergiftet

Sinne: Dunkelsicht 18m (60ft), passive Wahrnehmung 10

Sprachen: versteht alle Sprachen die du sprichst

Herausforderung: --

Übungsbonus (ÜB): entspricht deinem Bonus

Erhitzter Körper (nur Metall): Eine Kreatur welche das Konstrukt berührt oder mit einem Nahkampf-Angriff trifft und sich im Umkreis von 1.5m (5ft) des Konstrukts befindet, erleidet 1W10 Feuerschaden.

Steinerne Lethargie (nur Stein): Wenn eine Kreatur welche vom Konstrukt gesehen wird seinen Zug im Umkreis von 3m (10ft) des Konstrukts beginnt, kann das Konstrukt sie zu einem Weisheitsrettungswurf zwingen gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauber. Bei einem Misserfolg kann die Kreatur keine Reaktionen nutzen und seine Bewegungsrate ist bis zum Beginn seines nächsten Zugs halbiert.

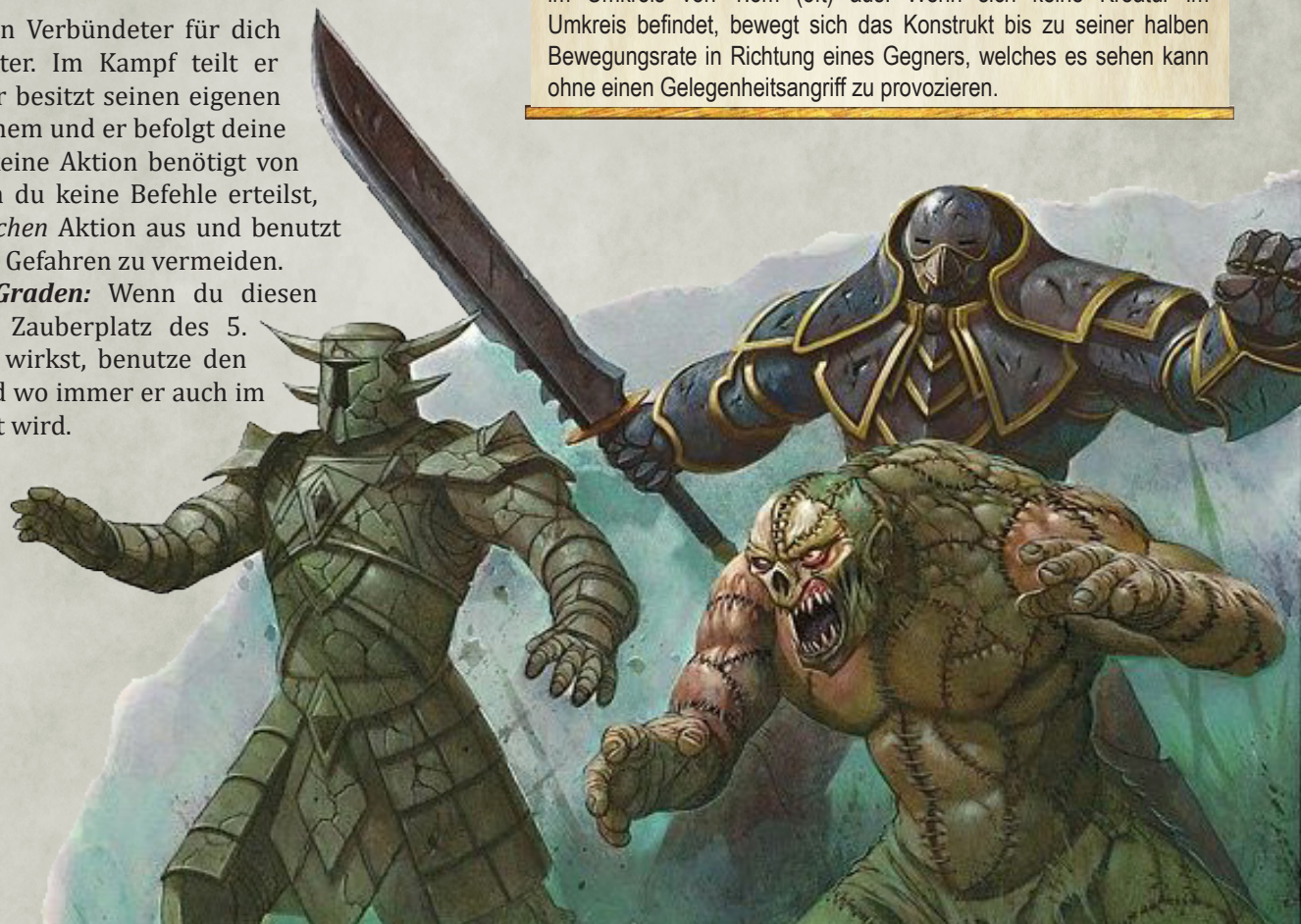
AKTIONEN

Mehrfachangriff: Das Konstrukt macht eine Anzahl Angriffe welche dem halben Zaubergrad (abgerundet) entspricht.

Schlag: Nahkampf-Waffenangriff: + dein Zauberangriffs-modifikator zum Treffen, Reichweite 1.5m (5ft), ein Ziel. Treffer: 1W8 + 4 + Zaubergrad Wuchtschaden.

REAKTIONEN

Rasende Schlägerei (nur Lehm): Wenn das Konstrukt Schaden erleidet, führt es einen *Schlag*-Angriff gegen eine zufällige Kreatur im Umkreis von 1.5m (5ft) aus. Wenn sich keine Kreatur im Umkreis befindet, bewegt sich das Konstrukt bis zu seiner halben Bewegungsrate in Richtung eines Gegners, welches es sehen kann ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren.





GEIST EINES SCHATTENS

Mitteltgrosse Monstrosität

Rüstungsklasse: 11 + den Zaubergrad (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte: 35 + 15 für jeden Zaubergrad über dem 3.

Bewegungsrate: 12m (40ft)

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	16 (+3)

Schadensresistenzen: nekrotisch

Zustandsimmunitäten: verängstigt

Sinne: Dunkelsicht 36m (120ft), passive Wahrnehmung 10

Sprachen: versteht alle Sprachen die du sprichst.

Herausforderung: --

Übungsbonus (ÜB): entspricht deinem Bonus

Grauenvolle Raserei (nur Wut): Der Schatten ist bei Angriffswürfen gegen verängstigte Kreaturen im Vorteil.

Last des Kummers (nur Verzweiflung): Bei jeder Kreatur ausser dir welche ihren Zug im Umkreis von 1.5m (5ft) des Schattens beginnt, wird die Bewegungsrate um 6m (20ft) reduziert, bis zu Beginn des nächsten Zugs der entsprechenden Kreatur.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Schatten macht eine Anzahl Angriffe welche dem halben Zaubergrad (abgerundet) entspricht.

Eisiges Zerfleischen: Nahkampf-Waffenangriff: + dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 1.5m (5ft), ein Ziel. Treffer: 1W12 + 3 + Zaubergrad Kälteschaden.

Entsetzlicher Schrei (1/Tag): Der Schatten schreit. Jede Kreatur im Umkreis von 9m (30ft) des Schattens muss einen Weisheitsrettungswurf gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauber bestehen oder sie wird für 1 Minute von dem Schatten *verängstigt*. Die verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen um den Effekt bei einem Erfolg zu beenden.

BONUSAKTIONEN

Heimlichkeit des Schattens (nur Angst): Solange sich der Schatten in dämmrigen Licht oder in Dunkelheit befindet, führt der Schatten die *Verstecken* Aktion aus.

SCHATTENBRUT HERBEIRUFEN

Beschwörung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27m (90ft)

Komponenten: V, G, M (Tränen in einem Edelstein welcher mindestens einen Wert von 300GM hat)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du rufst einen schattenhaften Geist herbei. Er manifestiert sich auf einem unbesetzten Feld welches du in Reichweite sehen kannst. Dieser materielle Geist benutzt den *Geist eines Schattens* Werteblock. Wenn du den Zauber wirkst, wähle eine Emotion: Wut, Verzweiflung oder Angst. Die Kreatur gleicht einer abnormen zweibeinigen Gestalt von der entsprechenden Emotion gezeichnet. Die Wahl bestimmt einige Eigenschaften des Geists im Werteblock. Der Geist verschwindet wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt oder der Zauber endet.

Der Geist ist ein Verbündeter für dich und deine Mitstreiter. Im Kampf teilt er deine Initiative aber besitzt seinen eigenen Zug direkt nach deinem und er befolgt deine verbalen Befehle (keine Aktion benötigt von deiner Seite). Wenn du keine Befehle erteilst, führt er die *Ausweichen* Aktion aus und benutzt seine Bewegung um Gefahren zu vermeiden.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, benutze den höheren Zaubergrad wo immer er auch im Werteblock erwähnt wird.



SCHWERTEXPLOSION

Zaubertrick der Beschwörung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst (Radius: 1.5m / 5ft)

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Sofort

Du erschaffst für einen Augenblick einen Kreis gespenstischer Klingen, die um dich herumfegen. Jede Kreatur in Reichweite ausser dir muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf schaffen, um nicht Energieschaden in Höhe von 1W6 zu erleiden.

Der Schaden des Zaubers steigt um 1W6, wenn du die 5. Stufe (2W6), die 11. Stufe (3W6) und die 17. Stufe (4W6) erreichst.

TASHA'S ÄTZENDES GEBRÄU

Hervorrufung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

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

Komponenten: V, G, M (ein Stück verrottetes Essen)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Ein Strahl aus Säure erstreckt sich von dir aus in eine beliebige Richtung deiner Wahl. Der Strahl bildet eine Linie die 9m (30ft) lang und 1.5m (5ft) breit ist. Jede Kreatur in dieser Linie muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen oder sie wird von Säure bedeckt für die Wirkungsdauer des Zaubers oder bis die Kreatur mittels einer Aktion die Säure von sich oder einer anderen Kreatur abwäscht. Eine Kreatur welche von Säure bedeckt ist, erleidet 2W4 Säureschaden zu Beginn jedes ihrer Züge.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 2W4 für jeden Grad über den 1. hinaus.

TASHA'S ANDERSWELTLICHE GESTALT

Verwandlung des 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (ein Objekt welches ein Symbol der äusseren Ebenen eingraviert hat und mindestens 500 GM wert ist)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du murmelst eine Beschwörung und entziehst magische Energie aus den *Niederer Ebenen* oder *Oberen Ebenen* (deine Wahl) um dich zu verwandeln. Du erhältst folgende Vorteile bis der Zauber endet:

- Du bist immun gegenüber Feuer- und Giftschaden (Niedere Ebenen) oder gleissenden und nekrotischen Schaden (Obere Ebenen).
- Du bist immun gegenüber dem Zustand *vergiftet* (Niedere Ebenen) oder dem Zustand *bezaubert* (Obere Ebenen).
- Spektrale Flügel erscheinen auf deinem Rücken und verleihen dir eine Fluggeschwindigkeit von 12m (40ft).
- Du erhältst +2 auf deine Rüstungsklasse.
- Alle deine Waffenangriffe sind magisch und wenn du einen Waffenangriff ausführst, kannst du deinen Modifikator zum Wirken deine Zauber benutzen anstelle von Stärke oder Geschicklichkeit für diesen Angriffs- und Schadenswurf.
- Du kannst zweimal anstatt einmal angreifen, wenn du eine Angriffsaktion in deinem Zug ausführst. Ignoriere diesen Vorteil wenn du bereits eine Fähigkeit besitzt wie zum Beispiel *Zusätzlicher Angriff*, der dich mehr als einmal angreifen lässt wenn du die Angriffsaktion in deinem Zug ausführst.

TASHA'S GEDANKENPEITSCH

Verzauberung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27m (90ft)

Komponenten: V

Wirkungsdauer: 1 Runde

Du schwingst eine psychische Peitsche auf eine Kreatur welche du in Reichweite siehst. Das Ziel muss einen Intelligenzrettungswurf ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet es 3W6 psychischen Schaden und es kann keine Reaktion nutzen bis zum Ende seines nächsten Zugs. Des Weiteren muss es in seinem nächsten Zug wählen ob es eine Bewegungsaktion, eine Aktion oder eine Bonusaktion erhält; es bekommt nur eines der drei. Bei einem erfolgreichem Rettungswurf erleidet das Ziel den halben Schaden und die anderen Effekte treten nicht ein.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, kannst du eine zusätzliche Kreatur für jeden Grad über den 2. hinaus wählen. Die Kreaturen müssen sich im Umkreis von 9m (30ft) voneinander befinden wenn du sie anvisierst.

TIER HERBEIRUFEN

Beschwörung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27m (90ft)

Komponenten: V, G, M (eine Feder, ein Büschel Fell, ein Fischschwanz in einer vergoldeten Eichel welche mindestens einen Wert von 200GM hat)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du rufst einen Tiergeist herbei. Er manifestiert sich auf einem unbesetzten Feld welches du in Reichweite sehen kannst. Dieser materielle Geist benutzt den *Geist eines Tieres* Werteblock. Wenn du den Zauber wirkst, wähle einen Lebensraum: Luft, Land oder Wasser. Die Kreatur gleicht einem Tier deiner Wahl welches in diesem Lebensraum heimisch ist. Die Wahl bestimmt einige Eigenschaften des Geists im Werteblock. Der Geist verschwindet wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt oder der Zauber endet.

Der Geist ist ein Verbündeter für dich und deine Mitstreiter. Im Kampf teilt er deine Initiative aber besitzt seinen eigenen Zug direkt nach deinem und er befolgt deine verbalen Befehle (keine Aktion benötigt von deiner Seite). Wenn du keine Befehle erteilst, führt er die *Ausweichen* Aktion aus und benutzt seine Bewegung um Gefahren zu vermeiden.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, benutze den höheren Zaubergrad wo immer er auch im Werteblock erwähnt wird.

TRAUM DES BLAUEN SCHLEIERS

Beschwörung des 7. Grades

Zeitaufwand: 10 Minuten

Reichweite: 6m (20ft)

Komponenten: V, G, M (ein magischer Gegenstand oder eine gewillte Kreatur der Zielwelt)

Wirkungsdauer: 6 Stunden

GEIST EINES TIERES

Kleines Tier

Rüstungsklasse: 11 + den Zaubergrad (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte: 20 (nur Luft) oder 30 (nur Land oder Wasser) + 5 für jeden Zaubergrad über dem 2.

Bewegungsrate: 9m (30ft); Klettern 9m (30ft) (nur Land); Fliegen 18m (60ft) (nur Luft); Schwimmen 9m (30ft) (nur Wasser)

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	4 (-3)	14 (+2)	5 (-3)

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

Sprachen: versteht alle Sprachen die du sprichst

Herausforderung: --

Übungsbonus (ÜB): entspricht deinem Bonus

Vorbeiflug (nur Luft): Das Tier provoziert keine Gelegenheitsangriffe wenn es aus der Reichweite eines Gegners fliegt.

Rudeltaktik (nur Land oder Wasser): Das Tier hat auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur Vorteil, sofern sich mindestens 1 Verbündeter des Tieres im Umkreis von 1.5m (5ft) der Kreatur befindet und der Verbündete nicht kampfunfähig ist.

Wasseratmung (nur Wasser): Das Tier kann nur unter Wasser atmen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Das Tier macht eine Anzahl Angriffe welche dem halben Zaubergrad (abgerundet) entspricht.

Zerreissen: Nahkampf-Waffenangriff: + dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 1.5m (5ft), ein Ziel: Treffer: 1W8 + 4 + Zaubergrad Stichschaden.

Du und bis zu acht gewillte Kreaturen in Reichweite werden für die Wirkungsdauer ohnmächtig und erfahren Visionen einer anderen Welt auf der materiellen Ebene wie zum Beispiel Oerth, Toril, Krynn oder Eberron. Wenn der Zauber seine vollständige Wirkungsdauer erreicht, endet die Vision damit, dass jeder von euch einen mysteriösen blauen Vorhang vorfindet und diesen beiseite schiebt. Der Zauber endet damit dass ihr nun mental und physisch in die Welt der Vision teleportiert wurdet.

Um diesen Zauber zu wirken, musst du einen magischen Gegenstand besitzen der aus der Welt kommt die du zu erreichen suchst. Du musst dir ebenfalls der Existenz dieser anderen Welt bewusst sein, sogar wenn du ihren Namen nicht kennst. Dein Ziel in der anderen Welt ist ein sicherer Ort im Umkreis von 1.5km (1 mile) wo der magische Gegenstand hergestellt wurde. Alternativ kannst du den Zauber auch wirken, wenn einer der gewillten Kreaturen ursprünglich in der anderen Welt geboren wurde, worauf das Ziel ein sicherer Ort im Umkreis von 1.5km (1 mile) des Geburtsortes der Kreatur ist.

Der Zauber endet früher bei einer Kreatur, wenn sie Schaden erleidet. Die Kreatur wird daraufhin nicht teleportiert. Wenn du Schaden erleidest, endet der Zauber für dich und alle der anderen Kreaturen gleichermassen und niemand wird teleportiert.

UNHOLD HERBEIRUFEN

Beschwörung des 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27m (90ft)

Komponenten: V, G, M (menschliches Blut in einem Rubin-Reagenzglas in einen Wert von mindestens 600GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

GEIST EINES UNHOLDS

Grosser Unhold

Rüstungsklasse: 12 + den Zaubergrad (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte: 50 (nur Dämon) oder 40 (nur Teufel) oder 60 (nur Yugoloth) + 15 für jeden Zaubergrad über dem 6.
Bewegungsrate: 12m (40ft); klettern 12m (40ft) (nur Dämon); fliegen 18m (60ft) (nur Teufel)

STÄ	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 18m (60ft), passive Wahrnehmung 10
Sprachen: Abyssisch, Infernalisch, Telepathie 18m (60ft)
Herausforderung: --
Übungsbonus (ÜB): entspricht deinem Bonus

Todeskampf (nur Dämon): Wenn der Unhold auf 0 Trefferpunkte sinkt oder der Zauber endet, explodiert der Unhold und jede Kreatur im Umkreis von 3m (10ft) muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauber ablegen. Eine Kreatur erleidet 2W10 + Zaubergrad Feuerschaden bei einem Misserfolg oder die Hälfte bei einem Erfolg.

Teufelssicht (nur Teufel): Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Unholds nicht.

Magieresistenz: Der Unhold ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Unhold macht eine Anzahl Angriffe welche dem halben Zaubergrad (abgerundet) entspricht.

Biss (nur Dämon): Nahkampf-Waffenangriff: + dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 1.5m (5ft), ein Ziel. Treffer: 1W12 + 3 + Zaubergrad nekrotischer Schaden.

Klauen (nur Yugoloth): Nahkampf-Waffenangriff: + dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 1.5m (5ft), ein Ziel. Treffer: 1W8 + 3 + Zaubergrad Hiebschaden. Direkt nach dem der Angriff entweder trifft oder verfehlt, kann sich der Unhold auf magische Weise bis zu 9m (30ft) auf ein unbesetztes Feld teleportieren welches er sehen kann.

Flammen schleudern (nur Teufel): Fernkampf-Zauberangriff: + dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 45m (150ft), ein Ziel. Treffer: 2W6 + 3 + Zaubergrad Feuerschaden. Wenn das Ziel ein entflammbares Objekt ist, welches nicht getragen oder gehalten wird, fängt es Feuer.

Du rufst einen Geist eines Unholds herbei. Er manifestiert sich auf einem unbesetzten Feld welches du in Reichweite sehen kannst. Dieser materielle Geist benutzt den Geist eines Unholds Werteblock. Wenn du den Zauber wirkst, wähle Dämon, Teufel oder Yugoloth. Die Kreatur gleicht einem Unhold deiner Wahl und bestimmt einige Eigenschaften des Geists im Werteblock. Der Geist verschwindet wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt oder der Zauber endet.

Der Geist ist ein Verbündeter für dich und deine Mitstreiter. Im Kampf teilt er deine Initiative aber besitzt seinen eigenen Zug direkt nach deinem und er befolgt deine verbalen Befehle (keine Aktion benötigt von deiner Seite). Wenn du keine Befehle erteilst, führt er die Ausweichen Aktion aus und benutzt seine Bewegung um Gefahren zu vermeiden.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, benutze den höheren Zaubergrad wo immer er auch im Werteblock erwähnt wird.



UNTOTEN HERBEIRUFEN

Nekromantie des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27m (90ft)

Komponenten: V, G, M (ein vergoldeter Totenschädel mit einen Wert von mindestens 300GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du rufst einen Geist eines Untoten herbei. Er manifestiert sich auf einem unbesetzten Feld welches du in Reichweite sehen kannst. Dieser materielle Geist benutzt den *Untoter Geist* Werteblock. Wenn du den Zauber wirkst, wähle die Form der Kreatur: geisterhaft, faulig oder skelettiert. Die Kreatur gleicht einem Untoten in deiner gewählten Form und bestimmt einige Eigenschaften des Geists im Werteblock. Der Geist verschwindet wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt oder der Zauber endet.

Der Geist ist ein Verbündeter für dich und deine Mitstreiter. Im Kampf teilt er deine Initiative aber besitzt seinen eigenen Zug direkt nach deinem und er befolgt deine verbalen Befehle (keine Aktion benötigt von deiner Seite). Wenn du keine Befehle erteilst, führt er die *Ausweichen* Aktion aus und benutzt seine Bewegung um Gefahren zu vermeiden.

Auf höheren Graden: Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, benutze den höheren Zaubergrad wo immer er auch im Werteblock erwähnt wird.

UNTOTER GEIST

Mittelgrosser Untoter

Rüstungsklasse: 11 + den Zaubergrad (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte: 30 (nur geisterhaft und faulig) oder 20 (skelettiert) + 10 für jeden Zaubergrad über dem 3.

Bewegungsrate: 9m (30ft); fliegen 12m (40ft) (schweben) (nur geisterhaft)

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	9 (-1)

Schadensimmunitäten: nekrotisch, gift

Zustandsimmunitäten: Erschöpfung, verängstigt, gelähmt, vergiftet

Sinne: Dunkelsicht 18m (60ft), passive Wahrnehmung 10

Sprachen: versteht alle Sprachen die du sprichst.

Herausforderung: --

Übungsbonus (ÜB): entspricht deinem Bonus

Eiternde Aura (nur faulig): Jede Kreatur ausser dir welche ihren Zug im Umkreis von 1.5m (5ft) um den Geist beginnt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauber bestehen oder sie wird vergiftet bis zum Beginn ihres nächsten Zugs.

Körperloses Wandeln (nur geisterhaft): Der Geist kann sich durch andere Kreaturen und Objekte hindurchbewegen als wäre es schwieriges Gelände. Wenn er seinen Zug innerhalb eines Objekts beendet, wird er zum nächsten freien Feld bewegt und erleidet 1W10 Energieschaden für jede 1.5m (5ft) die er zurückgelegt hat.

AKTIONEN

Mehrfachangriff: Der Geist macht eine Anzahl Angriffe welche dem halben Zaubergrad (abgerundet) entspricht.

Tödliche Berührung (nur geisterhaft): Nahkampf-Waffenangriff: + dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite 1.5m (5ft), ein Ziel. Treffer: 1W8 + 3 + Zaubergrad nekrotischer Schaden und die Kreatur muss einen Weisheitsrettungswurf gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauber bestehen oder sie ist vom Geist *verängstigt* bis zum Ende ihres nächsten Zugs.

Grabpfeil (nur skelettiert): Fernkampf-Zauberangriff: + deine Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite: 45m (150ft), ein Ziel. Treffer: 2W4 + 3 + Zaubergrad nekrotischer Schaden.

Verrottende Klaue (nur faulig): Nahkampf-Waffenangriff: + dein Zauberangriffsmodifikator zum Treffen, Reichweite: 1.5m (5ft), ein Ziel. Treffer: 1W6 + 3 + Zaubergrad Hiebschaden. Wenn das Ziel vergiftet ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen deinen SG zum Widerstehen deiner Zauber bestehen oder es ist *gelähmt* bis zum Ende seines nächsten Zugs.



