

XANATHARS RATGEBER FÜR ALLES



IMPRESSUM

Leitende Entwickler: Jeremy Crawford, Mike Mearls
Design: Robert J. Schwalb
Zusätzliches Design: Adam Lee, Christopher Perkins, Matt Sernett
Entwicklung: Ben Petrisor

Redakteur: Jeremy Crawford
Lektorat: Kim Mohan
Zusätzliches Lektorat: Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray

Künstlerische Leitung: Kate Irwin
Zusätzliche Künstlerische Leitung: Shauna Narciso
Grafik-Design: Emi Tanji
Cover-Illustration: Jason Rainville
Innenillustrationen: Rob Alexander, Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Christopher Bradley, Noah Bradley, Sam Burley, Jedd Chevrier, JD, Olga Drebas, Jesper Ejsing, Wayne England, Leesha Hannigan, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Lake Hurwitz, Julian Kok, Raphael Lübke, Warren Mahy, Mark Molnar, Scott Murphy, Adam Paquette, Claudio Pozas, Vincent Proce, A.M. Sartor, Chris Seaman, David Sladek, Craig J. Spearing, Cory Trego-Erdner, Beth Trott, Jose Vega, Richard Whitters, Ben Wootten, Min Yum

Produktion: Stan!, Heather Fleming
Produktionsdienstleistungen: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman, Kevin Yee

Dieses Buch enthält einige Unterklassen und Zauber die zuerst in *Princes of the Apocalypse* (2015) und *Die Schwertküste - Handbuch der Abenteurer* (2015) erschienen sind

Weitere Mitglieder des D&D-Teams: Bart Carroll, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito

Spieltester: Charles Benscoter, Dan Klineciver, Dave Kovarik, Davena Oaks, Kevin Engling, Teos Abadia, Robert Alaniz, Phil Allison, Robert Allison, Jay Anderson, Paul Aparicio, Paul Van Arcken, Dee Ashe, Andrew Bahls, Chris Balboni, Jason Baxter, Jerry Behrendt, Teddy Benson, Deb Berlin, Stacy Bermes, Jim



AUF DEM TITELBILD

Xanathar betrachtet verliebt seinen Fisch. Tatsächlich bietet dieses Cover von Jason Rainville aber viele weitere Schätze und Geheimnisse Xanathars. Kannst du sie alle finden?

ISBN: 9781947494329
Artikelnummer: 73606-G
Erstauflage 2018



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, *Xanathar's Guide to Everything*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in Lithuania. Manufactured by Standartu Spaustuve, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva
©2018 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

Berrier, Lauren Bilanko, Jordan Brass, Ken J. Breese, Robert "Bobby" Brown, Matthew Budde, Matt Burton, David Callander, Mik Calow, Richard Chamberlain, Wayne Chang, Emre Cihangir, Bruno Cobbi, Garrett Colón, Mark Craddock, Max Cushner, Brian Dahl, Derek DaSilva, Phil Davidson, Krupal Desai, Scott Deschler, Yorcho Diaz, Mario A. DiGirolamo, Adam Dowdy, Curt Duval, Jay Elmore, Russell Engel, Andrew Epps, David M. Ewalt, Justin Faris, Jared Fegan, Frank Foulis, Max Frutig, Travis Fuller, Kyle Garms, Ben Garton, Louis Gentile, Genesis Emanuele Martinez Gonzalez, Derek A. Gray, Richard Green, Kevin Grigsby, Christopher Hackler, Bryan Harris, Gregory Harris, Randall Harris, Fred Harvey, Ian Hawthorne, Adam Hennebeck, Sterling Hershey, Justin Hicks, Will Hoffman, Scott Holmgren, Paul Hughes, Daniel E. Chapman II, Stanislav Ivanov, Matt Jarmak, James Jorstad, Evan Jorstad, Alex Kammer, Joshua Kaufman, Bill Grishnak Kerney, Jake Kiefer, Chet King, Atis Kleinbergs, Steven Knight, David Krolnik, Yan Lacharité, Jon F. Lamkin, Marjorie Lamkin, Shane Leahy, Stephen Lindberg, Tom Lommel, Michael Long, Jonathan Longstaff, Ginny Loveday, Kevin D. Luebke, Michael Lydon, Matthew Maranda, Joel Marsh, Gleb Masaltsev, Chris McDaniel, Chris McGovern, Jim McKay, Mark Meredith, Mark Merida, Lou Michelli, David Middleton, Mike Mihalas, Mark A. Miller, Paige Miller, Ian Mills, Stacy Mills, David Milman, Daren Mitchell, TL Frasier-Molina, Scott Moore, David Morris, Tim Mottishaw, JoDee Murch, Joshua Murdock, William Myers, Walter Nau, Kevin Neff, Daniel "KBlin" Oliveira, Grigory Parovichnikov, Alan Patrick, Russ Paulsen, Matt Petruzzelli, Zachary Pickett, Chris Presnall, Nel Pulanco, Jack Reid, Joe Reilly, Renout van Rijn, Sam Robertson, Carlos Robles, Evan Rodarte, Matthew Roderick, Zane Romine, Nathan Ross, Dave Rosser, David Russell, Ruty Rutenberg, A.C. Ryder, Arthur Saucier, Benjamin Schindewolf, Ken Schreur, James Schweiss, the Seer, Jonathan Connor Self, Nicholas Sementelli, Arthur Severance, Ben Siekert, Jimmy Spiva, the Dead Squad, Francois P. Lefebvre Sr., Keaton Stamps, Matthew Talley, Dan Taylor, Kirsten A. Thomas, Laura Thompson, Jia Jian Tin, Kyle Turner, Justin Turner, Alex Vine, Yoerik de Voogd, Shane Walker, Matthew Warwick, Chris "Waffles" Wathen, Eric Weberg, Werebear, Gary West, Andy Wieland, Keith Williams, David Williamson, Travis Woodall, Arthur Wright, Keoki Young

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH, Waldems
Originaltitel: Xanathar's Guide to Everything
Redaktion: Mirko Bader
Übersetzung: Anke Steinbacher, Stephan „Sid“ Horn
Lektorat: Simon Burandt
Korrektorat: Maik Siegmund-Malcherek
Layout: Michael Mingers, Nadine Hoffmann



GALE FORCE NINE PRODUKTIONSTEAM:

Projektleiter: Matthew Vaughan
Projektteam: Chris Forgham, Emily Harwood
Produzent: John-Paul Brisigotti



Disclaimer: Keine Goldfische wurden für die Produktion dieses Buches verletzt. Vor allem nicht Sylgar. Sylgar ist auf keinen Fall gestorben weil wir vergessen hätten, sein Wasser zu wechseln. Falls ihr Xanathar trifft, stellt sicher, dass er das weiß. Stellt klar, dass Sylgar nichts geschehen ist. Und das wir nichts damit zu tun hatten. Am besten, ihr erwähnt es gar nicht und lasst uns komplett da raus.

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung4	Persönliche Entscheidungen 64	Verbrechen..... 133
Wie man dieses Buch verwendet.....4	Lebensereignisse..... 69	Zeichen 133
Die Grundregeln 5	Zusatztabellen 72	Magische Gegenstände als Belohnung .. 135
Kapitel 1: Optionen für Charaktere7	Volkstalente 73	<i>Seitenkasten:</i> Hinter dem
Barbar 8	Kapitel 2: Handwerkszeug des SL 77	Spielkonzept: Verteilung von
Urtümliche Pfade.....9	Gleichzeitig eintretende Effekte 77	magischen Gegenständen..... 135
Pfad des Ahnenwächters 9	Stürzen 77	Gewöhnliche magische Gegenstände 136
Pfad des Sturmherolds 10	Sturzgeschwindigkeit 77	<i>Seitenkasten:</i> Sind magische
Pfad des Zeloten 11	Der Absturz einer fliegenden Kreatur .. 77	Gegenstände in einer Kampagne
Barde 12	Schlaf 77	notwendig?..... 136
Bardenschulen..... 12	Jemanden wecken 77	<i>Seitenkasten:</i> Zusätzliche gewöhnliche
Schule des Zauberbanns 14	In Rüstung schlafen 77	Gegenstände erschaffen 140
Schule der Schwerter 15	Auf eine lange Rast verzichten 78	Tabellen für magische Gegenstände .. 140
Schule des Flüsterns 16	Adamantwaffen 78	<i>Seitenkasten:</i> Aufladungen ohne
Druide 17	Knoten binden 78	Sonnenaufgang..... 144
Druidenzirkel 18	Übung mit Werkzeugen 78	Kapitel 3: Zauber 147
Zirkel der Träume..... 18	Die Kombination von Werkzeugen und	Zauberlisten 147
Zirkel des Hirten..... 19	Fertigkeiten 78	Zauberbeschreibungen 150
Tiergestalten erlernen 20	Werkzeugbeschreibungen 78	Anhang A: Geteilte Kampagnen 172
Hexenmeister 23	Das Wirken von Zaubern..... 85	Anhang B: Namen für Charaktere 175
Andersweltliche Schutzherren 24	Einen Zauberwirker bei der Arbeit	Nichtmenschliche Namen 175
Der Himmlische..... 24	wahrnehmen 85	Drachenblütige 175
Die Fluchklinge..... 25	Einen Zauber identifizieren..... 85	Elfen 176
Schauerliche Anrufungen..... 26	Ungültige Ziele von Zaubern..... 85	Gnome 177
Kämpfer 28	Wirkungsbereiche auf einem Raster 86	Halblinge 178
Kampfarchetypen 29	Begegnungen erschaffen 88	Halborks 179
Arkaner Bogenschütze..... 29	Schnelle Begegnungen 91	Tieflinge 179
Kavalier 31	Zufällige Begegnungen: Eine Welt voller	Zwerge 180
Samurai..... 32	Möglichkeiten 92	Menschliche Namen 181
Kleriker 33	Arktisbegegnungen 92	Ägyptisch 181
Göttliche Domänen 34	Küstenbegegnungen..... 93	Arabisch 182
<i>Seitenkasten:</i> Einem Pantheon, einer	Wüstenbegegnungen..... 95	Chinesisch 182
Philosophie oder einer Macht dienen. 34	Waldbegegnungen 97	Deutsch 183
Domäne der Schmiede..... 34	Graslandbegegnungen..... 100	Englisch 184
Domäne des Grabes 35	Hügelbegegnungen..... 101	Französisch 185
Magier 37	Bergbegegnungen 104	Griechisch 185
Arkane Tradition 38	Sumpfbegegnungen 105	Indisch 186
Kriegsmagie 38	Unterreich-Begegnungen 106	Japanisch 186
Mönch 40	Unterwasserbegegnungen 109	Keltisch 187
Klostertraditionen 41	Stadtbegegnungen..... 110	Mesoamerikanisch 188
Weg des Betrunkenen Meisters 41	Bezüglich Fallen 113	Niger-Kongo..... 189
Weg des Kensei 42	Einfache Fallen..... 113	Nordisch..... 189
Weg der Sonnenseele 43	<i>Seitenkasten:</i> Fallen Bedeutung geben 114	Polynesisch..... 190
Paladin 44	Einfache Fallen entwerfen..... 115	Römisch 190
Heilige Schwüre..... 45	Komplexe Fallen 117	Slawisch 191
Schwur der Eroberung..... 45	Komplexe Fallen entwerfen 121	Spanisch 192
Schwur der Läuterung 46	<i>Seitenkasten:</i> Komplexe Fallen und	
Schurke 48	legendäre Monster 123	
Schurkenarchetypen..... 49	Zwischen den Abenteuern – Ein neuer	
Ermittler..... 49	Ansatz..... 123	
Strippenzieher 50	Rivalen..... 123	
Späher 51	Aktivitäten zwischen den Abenteuern .. 125	
Draufgänger 51	Arbeiten 126	
Waldläufer 52	Eine Zauberschriftrolle schreiben .. 126	
Waldläuferarchetypen 53	Einen Gegenstand herstellen..... 127	
Düsterpirscher 53	Einen magischen Gegenstand	
Horizontwandler..... 54	kaufen..... 128	
Monsterjäger 55	Einen magischen Gegenstand	
Zauberer 56	verkaufen..... 129	
Ursprünge der Zauberei 57	Entspannung 130	
Göttliche Seele 58	Glücksspiel 130	
Schattenmagie 58	Gottesdienste 131	
Sturmzauberei..... 59	Grubenkämpfe 131	
Das ist dein Leben..... 61	Recherche 131	
Herkunft..... 61	Training 132	



EINLEITUNG

UNTER DER GESCHÄFTIGEN STADT TIEFWASSER hat ein Betrachter-Verbrecherboss ein wachsames Auge auf alles und jeden – zumindest ist der Betrachter selbst davon überzeugt. Bekannt als Xanathar, ist dieses groteske Wesen der Meinung, dass es in der Lage sei, Informationen über alles im Multiversum von DUNGEONS & DRAGONS zu beschaffen. Der Betrachter strebt danach, alles in Erfahrung zu bringen, was es zu wissen gibt! Doch egal, was der Betrachter herausfindet und welche Schätze er erlangt, sein kostbarster Besitz im ganzen Multiversum wird stets sein Goldfisch Sylgar bleiben.

Als erste große Regelerweiterung der fünften Edition von D&D birgt *Xanathars Ratgeber für alles* eine Fülle neuer Möglichkeiten für das Spiel. Xanathar wird möglicherweise nicht in der Lage sein, seinen Traum, alles zu wissen, zu verwirklichen, aber dieses Buch befasst sich mit allen zentralen Aspekten des Spiels: Abenteuer, ihre Abenteuer und die Magie, die sie verwenden.

WIE MAN DIESES BUCH VERWENDET

Dieses Buch wurde sowohl für Spieler als auch Spielleiter geschrieben und bietet dir Möglichkeiten, deine Kampagnen zu erweitern, ganz egal, ob du in den Vergessenen Reichen, einer anderen offiziellen D&D-Kampagnenwelt oder in einer von dir selbst erschaffenen Welt auf Abenteuer ziehst. Die hier enthaltenen Optionen stützen sich auf die offiziellen Regeln, die im *Player's Handbook* (Spielerhandbuch), dem *Monster Manual* (Monsterhandbuch) und dem *Dungeon Master's Guide* (Spielleiterhandbuch) zu finden sind. Betrachte diesen Band als ein Begleitwerk zu jenen Büchern. Er baut auf ihnen auf und verfolgt Ansätze, die in diesen Publikationen erstmals aufgegriffen wurden. Nichts in diesem Band ist ein unbedingtes Muss für eine D&D-Kampagne – es handelt sich hierbei nicht um ein viertes Grundregelwerk –, aber wir hoffen, dass er dir neue Wege aufzeigt, Spaß am Spiel zu haben.

Kapitel 1 bietet Charakteroptionen, die jene aus dem *Player's Handbook* (Spielerhandbuch) erweitern. Kapitel 2 liefert dem SL neue Ressourcen für das Leiten von Spielen und das Entwerfen von Abenteuern auf Grundlage des *Monster Manual* (Monsterhandbuchs) und des *Dungeon Master's Guide* (Spielleiterhandbuchs). Kapitel 3 stellt neue Zauber vor, die Spielercharaktere und zauberwirkende Monster entfesseln können.

Anhang A dient als Orientierungshilfe für das Leiten von geteilten Kampagnen, ähnlich wie die von der D&D Adventurers League organisierten Aktivitäten, und Anhang B beinhaltet eine Vielzahl von Tabellen, die dir ermöglichen, rasch Namen für Charaktere in deinen D&D-Geschichten zu generieren.

Während du dir die vielen hierin enthaltenen Möglichkeiten durchsiehst, wirst du auf Anmerkungen von Xanathar selbst stoßen. Wie die verschlungenen Gedankengänge des Betrachters wird die Lektüre dieses Bandes dich an vertraute und neue Orte in diesem Spiel führen. Mögest du die Reise genießen!

UNEARTHED ARCANA

Ein Großteil der in diesem Buch enthaltenen Inhalte erschien zunächst in *Unearthed Arcana*, einer Reihe von Online-Artikeln, die wir veröffentlichen, um uns eingehend mit Regeln zu befassen, die möglicherweise offiziell Teil des Spiels werden könnten. Einige der Artikel von *Unearthed Arcana* finden keinen Anklang bei den Fans und werden für den Augenblick beiseitegelegt. Die Inhalte aus *Unearthed Arcana*, von denen die Möglichkeiten in den folgenden Kapiteln inspiriert sind, haben sich großer Beliebtheit erfreut, und erscheinen nun, dank des Feedbacks von Tausenden von euch, hier in ihrer überarbeiteten, vollendeten Fassung.



Was sagst du, Sylgar? Nein. Noch nicht, mein fischiger Freund. Sie sind gerade erst angekommen. Vielleicht nachdem wir uns etwas unterhalten haben. Ich habe festgestellt, dass so ein kleiner Plausch zu Beginn die Verdauung anregt.



DIE GRUNDREGELN

Dieses Buch stützt sich auf die Regeln in den drei Grundregelbüchern. Das Spiel macht besonders häufig Gebrauch von den Regeln in Kapitel 7-10 des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*: „Attributswerte verwenden“, „Auf Abenteuer ausziehen“, „Kampf“ und „Zauber wirken“. Der Anhang A jenes Buches ist ebenfalls essenziell; darin finden sich Beschreibungen von Zuständen, wie unsichtbar und liegend. Du musst nicht alle Regeln auswendig kennen, aber es ist hilfreich zu wissen, wo du nachschlagen musst, wenn du sie brauchst.

Falls du ein SL bist, solltest du außerdem wissen, wo du Sachen im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* findest, insbesondere die Regeln zu magischen Gegenständen (siehe Kapitel 7 jenes Buches). Die Einleitung im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* erklärt dir, wie du die Spielwerte von Monstern verwendest.

DER SL LEGT DIE REGELN AUS

Eine Regel gilt vor allen anderen: Der SL hat das letzte Wort, wenn es darum geht, wie die Regeln im Spiel funktionieren.

Regeln sind Teil dessen, was D&D zu einem Spiel macht, statt nur zu der improvisierten Erzählung einer Geschichte. Die Regeln des Spiels sind dazu gedacht, die Geschehnisse einer Kampagne zu organisieren und sogar zu inspirieren. Die Regeln stellen ein Werkzeug dar, und wir wollen, dass unsere Werkzeuge so effektiv wie möglich sind. So gut diese Werkzeuge jedoch auch sein mögen, eine Gruppe von Spielern ist notwendig, um ihnen Leben einzuhauchen, und ein SL, um bei ihrer Auslegung zu helfen.

Der SL ist die zentrale Schlüsselfigur. In einer D&D-Kampagne können viele unerwartete Ereignisse eintreten, und es existiert keine bestimmte Zusammenstellung von Regeln, die jede Eventualität abdecken könnte. Würden die Regeln dies dennoch versuchen, würde dies das Spiel zäh und mühselig machen. Alternativ könnten die Regeln die Spieler auch drastisch in ihrer Handlungsfreiheit einschränken, was jedoch im Widerspruch zum Prinzip der Entscheidungsfreiheit von D&D stünde. Das Spiel geht stattdessen folgendermaßen vor: Es legt einige grundlegende Regeln fest, auf denen der SL aufbauen kann, und weist dem SL dabei ausdrücklich die Rolle als Brücke zwischen den Dingen zu, welche die Regeln abdecken, und jenen, die sie nicht abdecken.

ZEHN FAUSTREGELN

Einige Regeln in den Grundregelwerken können einem neuen Spieler oder SL manchmal Probleme bereiten. Zehn dieser Regeln folgen nun hier. Wenn du sie dir merkst, wird dir das bei der Interpretation der Optionen in diesem Buch helfen.

AUSNAHMEN HEBEN ALLGEMEINE REGELN AUF

Die allgemeinen Regeln bestimmen jeden einzelnen Teil des Spiels. Beispielsweise besagen die Kampfregeln, dass Angriffe mit Nahkampfwaffen Stärke verwenden und Angriffe mit Fernkampfwaffen Geschicklichkeit. Das ist eine allgemeine Regel, und eine allgemeine Regel ist gültig, solange vom Spiel nicht ausdrücklich etwas anderes gesagt wird.

Im Spiel kommen auch Elemente vor – Klassenmerkmale, Zauber, magische Gegenstände, Fähigkeiten von Monstern und dergleichen –, die manchmal im Widerspruch zu einer allgemeinen Regel stehen. Wenn sich eine Ausnahme und eine allgemeine Regel widersprechen, gilt die Ausnahme. Wenn ein Merkmal zum Beispiel vorsieht, dass du dein Charisma für einen Nahkampfangriff verwenden kannst, ist dir das erlaubt, obwohl dies laut der allgemeinen Regel nicht gestattet ist.

ABRUNDEN

Immer wenn du im Spiel dividierst oder multiplizierst, wird abgerundet, falls du keine glatte Zahl erhältst, selbst wenn die Bruchzahl gleich oder größer als 0,5 ist.

DER RICHTIGE ZEITPUNKT FÜR REAKTIONEN

Bestimmte Gegebenheiten im Spiel erlauben dir, eine spezielle Aktion auszuführen, die Reaktion genannt wird. Das Durchführen von Gelegenheitsangriffen und das Wirken des Zaubers *Schild* sind typische Beispiele für Reaktionen. Wenn du dir unsicher bist, wann eine Reaktion nach ihrem Auslöser erfolgt, merke dir die folgende Regel: Die Reaktion tritt ein, nachdem der Auslöser abgehandelt wurde, es sei denn in der Beschreibung der Reaktion ist ausdrücklich etwas anderes vermerkt.

Nachdem du eine Reaktion ausgeführt hast, kannst du bis zum Beginn deines nächsten Zuges keine weitere einsetzen.

RESISTENZ UND EMPFINDLICHKEIT

In der folgenden Reihenfolge werden Modifikatoren auf Schaden angewandt: (1) jede relevante Schadensimmunität, (2) jeder Schadensbonus oder -abzug, (3) eine relevante Schadensresistenz und (4) eine relevante Schadensempfindlichkeit.

Selbst wenn du aus mehreren Quellen Resistenz gegen eine Art von Schaden erhältst, kann nur eine davon angewandt werden. Dasselbe gilt für Empfindlichkeit.

KONZENTRATION

Sobald du beginnst, einen Zauber zu wirken oder eine besondere Fähigkeit einzusetzen, für die es notwendig ist, sich zu konzentrieren, endet deine Konzentration auf einen anderen Effekt sofort.

TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE

Temporäre Trefferpunkte sind nicht kumulativ. Wenn du über temporäre Trefferpunkte verfügst und noch zusätzliche erhältst, werden diese Trefferpunkte nicht hinzugerechnet, es sei denn, eine Gegebenheit im Spiel gestattet dir dies. Stattdessen entscheidest du, welche temporären Trefferpunkte du behalten willst.

ÜBUNGSBONUS

Wenn dein Übungsbonus zu einem Wurf addiert wird, kann dieser nur ein einziges Mal auf den Wurf gerechnet werden, selbst wenn mehrere Gegebenheiten im Spiel dir erlauben, deinen Bonus zu verwenden. Sollten außerdem mehrere Quellen besagen, dass du den Bonus verdoppeln oder halbieren sollst, wird er dennoch nur einmal verdoppelt oder halbiert, ehe er hinzugezählt wird. Egal, ob der Bonus vervielfacht, geteilt oder bei seinem ursprünglichen Wert belassen wird, er kann nur einmal auf den Wurf angewandt werden.

VERSCHIEDENE EFFEKTE KOMBINIEREN

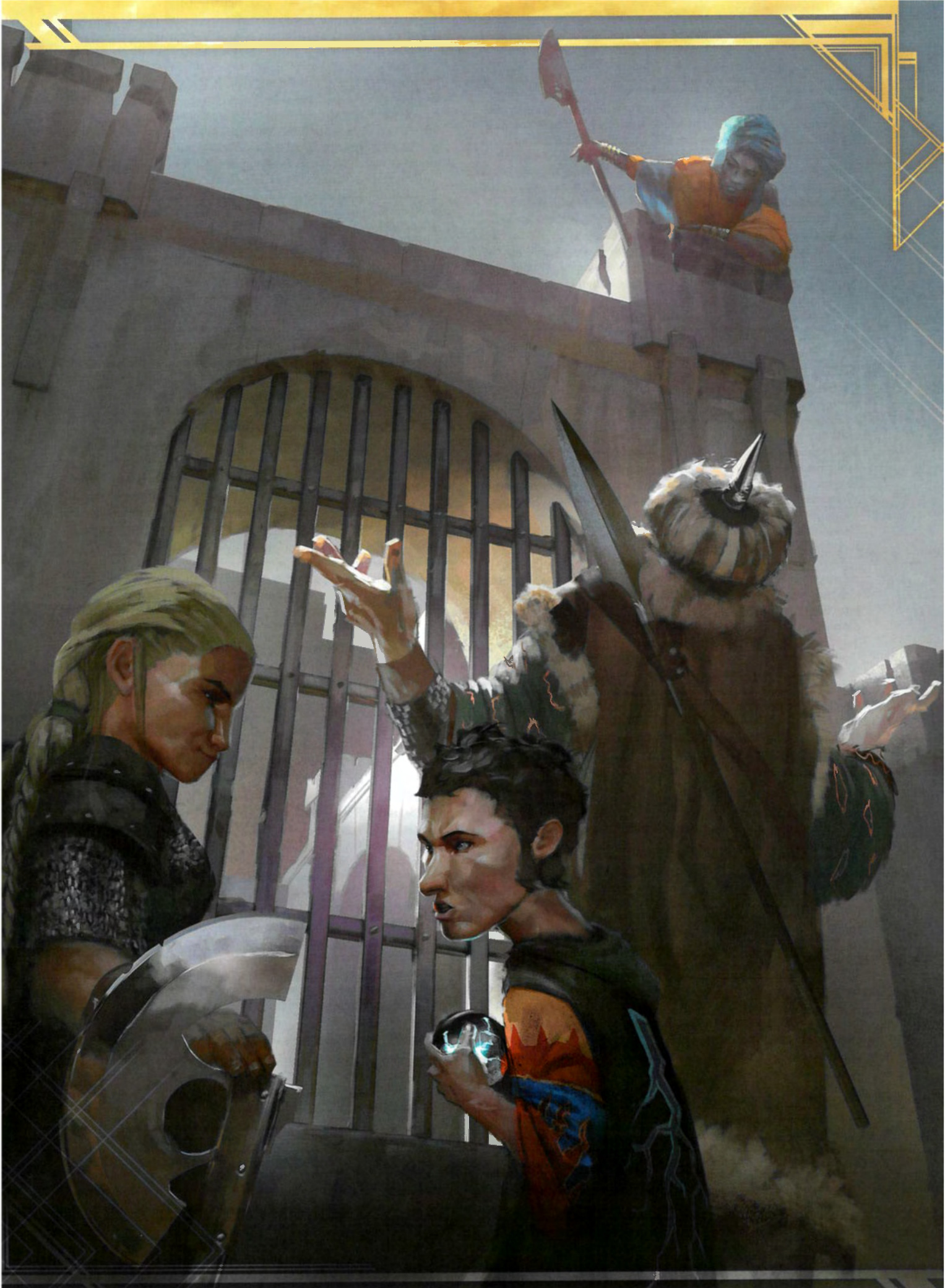
Ein Ziel kann von verschiedenen Effekten im Spiel gleichzeitig betroffen werden. Beispielsweise können zwei unterschiedliche Vorzüge dir einen Bonus auf deine Rüstungsklasse geben. Aber wenn zwei oder mehr Effekte genau denselben Namen tragen, wird nur einer angewandt (der stärkste, wenn ihre Vorzüge nicht identisch sind), während die Wirkungskdauer der Effekte sich überschneidet. Wenn zum Beispiel *Segnen* auf dich gewirkt wird, während du noch von den Effekten eines früheren *Segnens* betroffen wirst, erhältst du nur die Vorzüge von einem dieser Zauber. Befindest du dich im Radius von mehr als einer Aura des Schutzes, profitierst du ebenso nur von der Aura, die dir den höchsten Bonus gewährt.

VORTEIL UND NACHTEIL

Selbst wenn dir verschiedene Quellen mehrere Vorteile oder Nachteile auf deinen Wurf verschaffen, zählt dies nur wie ein einziger Vorteil oder Nachteil, und falls du bei einem Wurf sowohl im Vorteil als auch im Nachteil bist, heben sich diese gegenseitig auf.

ZAUBER ALS BONUSAKTION

Wenn du einen Zauber wirken willst, dessen Zeitaufwand 1 Bonusaktion beträgt, vergiss nicht, dass du davor oder danach im selben Zug keine anderen Zauber mehr einsetzen kannst, mit Ausnahme von Zaubertricks mit einem Zeitaufwand von 1 Aktion.



KAPITEL 1

OPTIONEN FÜR CHARAKTERE

DIE HAUPTFIGUREN JEDER D&D-KAMPAGNE sind die Charaktere, welche von den Spielern erschaffen werden. Die Heldentaten, die Torheiten, die Rechtschaffenheit und die potenziell boshafte Natur eurer Charaktere stehen im Mittelpunkt der Geschichte. Dieses Kapitel stellt eine Reihe neuer Optionen für Charaktere vor, wobei der Fokus auf zusätzlichen Unterklassen für jede der im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) enthaltenen Klassen liegt.

Jede Klasse stellt dich auf der ersten, zweiten oder dritten Stufe vor eine für deinen Charakter prägende Wahl, die mehrere besondere Merkmale freischaltet, welche der Klasse als Ganzes nicht zur Verfügung stehen. Diese Wahl wird als Unterklasse bezeichnet. Jede Klasse verfügt über einen Sammelbegriff, unter dem ihre Unterklassen zusammengefasst werden; beim Kämpfer etwa werden die Unterklassen Kampfarchetypen genannt und beim Paladin Heiliger Schwur. Die untenstehende Tabelle führt jede Unterklasse in diesem

Buch auf. Zusätzlich befasst sich der Abschnitt für Druiden eingehend damit, wie das Merkmal Tiergestalt funktioniert, und der Hexenmeister erhält eine Reihe neuer Auswahlmöglichkeiten für sein Klassenmerkmal Schauerliche Anrufungen.

Jeder Klassenabschnitt beginnt jeweils mit Ratschlägen, wie du die Persönlichkeit deines Charakters detaillierter ausarbeiten kannst. Du kannst die Tabellen in diesen Abschnitten als Inspirationsquelle nutzen oder würfeln, falls ein zufälliges Ergebnis gewünscht ist.

Anschließend an die Unterklassen werden im Abschnitt „Das ist dein Leben“ mehrere Tabellen vorgestellt, mit denen du die Hintergrundgeschichte deines Charakters im Detail ausfeilen kannst.

Das Kapitel schließt mit einigen ausgewählten Talenten für die Völker aus dem *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) ab, die dir die Möglichkeit bieten, dich näher mit der Abstammung deines Charakters auseinanderzusetzen.

UNTERKLASSEN

Klasse	Unterklasse	Verfügbar auf Stufe	Beschreibung
Barbar	Pfad des Ahnenwächters	3.	Ruft die Geister der verehrten Ahnen an, um andere zu schützen
Barbar	Pfad des Sturmherolds	3.	Ist von einem Zorn erfüllt, der sich aus der ertümlischen Magie des Sturms speist
Barbar	Pfad des Zeloten	3.	Wird von religiösem Eifer angetrieben, mit dem er unter seinen Feinden Vernichtung anrichtet
Barde	Schule der Schwerter	3.	Unterhält und tötet mit waghalsigen Kunststücken der Waffenkunst
Barde	Schule des Flüsterns	3.	Sät Furcht und Zweifel im Verstand anderer
Barde	Schule des Zauberbanns	3.	Beherrscht die betörende, prachtvolle Magie des Feywild
Druide	Zirkel der Träume	2.	Heilt Wunden, beschützt die Erschöpften und wandelt durch Träume
Druide	Zirkel des Hirten	2.	Beschwört Geister der Natur herauf, um Verbündete zu unterstützen und Gegnern zuzusetzen
Hexenmeister	Der Himmlische	1.	Schließt einen Pakt mit einem Wesen aus den himmlischen Reichen
Hexenmeister	Die Fluchklinge	1.	Dient einem geheimnisvollen Wesen, das schreckliche Flüche ausspricht
Kämpfer	Arkaner Bogenschütze	3.	Versieht Pfeile mit spektakulären, magischen Effekten
Kämpfer	Kavaler	3.	Beschützt Verbündete und wirft Gegner zu Boden, meist vom Rücken eines Pferdes aus
Kämpfer	Samurai	3.	Verbindet Widerstandskraft mit höfischer Eleganz und mächtigen Angriffen
Kleriker	Domäne der Schmiede	1.	Ausstaffiert mit schwerer Rüstung, dient einem Gott der Schmiede oder der Erschaffung
Kleriker	Domäne des Grabes	1.	Stellt sich der Plage der Untoten entgegen
Magier	Kriegsmagie	2.	Verbindet Hervorrufungs- und Bannmagie, um so das Schlachtfeld zu dominieren
Mönch	Der Weg der Sonnenseele	3.	Wandelt Ki in feurige Explosionen und sengende Lichtblitze um
Mönch	Der Weg des Betrunknen Meisters	3.	Verwirrt Gegner durch eine Kampfkunsttradition, die von den wankenden Bewegungen eines Trunkenboldes inspiriert ist
Mönch	Der Weg des Kensei	3.	Kanalisiert Ki durch einen Satz Waffen, deren Umgang er meisterlich beherrscht
Paladin	Schwur der Eroberung	3.	Versetzt Gegner in Angst und Schrecken und merzt die Mächte des Chaos aus
Paladin	Schwur der Läuterung	3.	Bietet den Würdigen Läuterung und bringt jenen Vernichtung, die sich Gnade oder Gerechtigkeit verwehren
Schurke	Draufgänger	3.	Teilt mit Gewandtheit und Stil tödliche Hiebe mit
Schurke	Ermittler	3.	Spürt Geheimnisse auf, ähnlich wie ein Meisterdetektiv
Schurke	Späher	3.	Vereint Verstohlenheit mit einem Talent für Überlebenskunst
Schurke	Strippenzieher	3.	Ein meisterlicher Taktiker, der andere manipuliert
Waldläufer	Düsterpirscher	3.	Kennt keine Furcht vor der Dunkelheit, verfolgt Feinde unerbittlich und überfällt sie hinterrücks
Waldläufer	Horizontwanderer	3.	Spürt Portale zu anderen Welten auf und kanalisiert die Magie der Ebenen
Waldläufer	Monsterjäger	3.	Macht Jagd auf Kreaturen der Nacht und Wirker von finsterner Magie
Zauberer	Göttliche Seele	1.	Setzt Magie ein, die ihm von einem Gott verliehen wurde oder einen anderen göttlichen Ursprung hat
Zauberer	Schattenmagie	1.	Nutzt die finstere Magie des Shadowfell
Zauberer	Sturmmagie	1.	Beschwört die rasende Macht des Sturms herauf



Grrr! Ich bin echt sauer! Seltsamerweise fühle ich mich gar nicht stärker. Weil ich immer wütend bin, bin ich vielleicht einfach immer in Höchstform. Das leuchtet doch ein.



BARBAR

ICH HABE DIE UNBEZÄHMBARE KRAFT VON BARBAREN AUF dem Schlachtfeld selbst miterlebt, und ich muss mich fragen, welche Macht ihrem Kampfrausch zugrunde liegt.

– Seret, Erzmagier

Die Wut, die eine normale Person verspürt, ähnelt dem Zorn eines Barbaren ebenso sehr wie eine sanfte Brise einem toben- den Gewittersturm. Die treibende Kraft eines Barbaren rührt von einem Ort her, der über bloße Gefühle hinausgeht, was die Manifestation dieser Kraft umso furchterregender macht. Ganz gleich, ob der Funke seines Zorns seinem Inneren entspringt oder entfacht wird, wenn er eine Bindung mit einem Tiergeist eingeht – ein Barbar, der in den Kampfrausch verfällt, ist in der Lage, durch übernatürliche Stärke und Ausdauer Heldentaten zu vollbringen. Sein Wutausbruch ist zwar temporär, aber solange er andauert, übernimmt er den Körper und den Verstand des Barbaren, und der Barbar wird trotz Gefahr und Verletzung vorangetrieben, bis der letzte seiner Gegner fällt.

Es kann verlockend wirken, einen barbarischen Charakter zu spielen, der genau dem klassischen Archetyp entspricht – ein brutaler Rohling, dumm meist noch dazu, der blindlings nach vorne stürmt, wenn andere sich nicht einmal vorwagen. Doch nicht alle Barbaren in der Welt sind aus demselben Holz geschnitzt, was dir Spielraum für deine ganz eigene Interpretation lässt. So oder so solltest du darüber nachdenken, deinen Barbaren mit einigen Merkmalen zu versehen, die ihn von allen anderen abheben; siehe die folgenden Abschnitte für Inspiration.

PERSÖNLICHE TOTEMS

Barbaren reisen meist mit leichtem Gepäck und führen nur wenige persönliche Gegenstände oder andere nutzlose Ausrüstungsgegenstände mit sich. Zu den wenigen Besitztümern, die sie bei sich tragen, zählen oftmals kleine Gegenstände, die eine besondere Bedeutung für sie haben. Ein persönliches Totem ist so bedeutsam, weil es einen mystischen Ursprung hat oder mit einem wichtigen Moment im Leben des Charakters in Verbindung steht – vielleicht ein Andenken aus der Vergangenheit des Barbaren oder ein Vorbote der Dinge, die da kommen mögen.

Ein derartiges persönliches Totem könnte mit dem Geistertier des Barbaren verknüpft sein, oder es könnte sich tatsächlich um das Totemobjekt für dieses Tier handeln, aber eine solche Verbindung ist nicht zwingend erforderlich. Jemand, dessen Totemgeist etwa ein Bär ist, könnte trotz allem die Feder eines Adlers als persönliches Totem tragen.

Du solltest darüber nachdenken, einen oder mehrere persönliche Totems für deinen Charakter zu erschaffen – Gegenstände, die in besonderer Weise mit der Vergangenheit oder der Zukunft des Charakters verbunden sind. Überlege dir, wie ein Totem die Handlungen deines Charakters beeinflussen könnte.

PERSÖNLICHE TOTEMS

W6 Totem

- 1 Ein Fellbüschel eines einsamen Wolfes, mit dem du dich während einer Jagd angefreundet hast.
- 2 Drei Adlerfedern, die dir von einem weisen Schamanen anvertraut wurden, der dir mitteilte, sie wären von schicksalhafter Bedeutung für deine Zukunft.
- 3 Eine Kette, gefertigt aus den Klauen eines jungen Höhlenbären, den du als Kind eigenhändig erschlagen hast.
- 4 Ein kleiner Lederbeutel, der drei Steine enthält, die deine Ahnen repräsentieren.
- 5 Einige kleine Knochen des ersten Tieres, das du erlegt hast, zusammengebunden mit bunter Wolle.
- 6 Ein Stein von der Größe eines Eies, der wie dein Geistertier geformt ist und eines Tages einfach in deiner Gürteltasche auftauchte.

TÄTOWIERUNGEN

Viele Mitglieder barbarischer Klans schmücken ihre Körper mit Tätowierungen, die wichtige Momente im Leben des jeweiligen Barbaren oder seiner Ahnen zeigen oder aber ein Gefühl oder eine innere Haltung symbolisieren. Genau wie persönliche Totems müssen die Tätowierungen eines Barbaren nichts mit seinem Tiergeist zu tun haben.

Jede Tätowierung, mit der sich ein Barbar ziert, trägt zu seiner individuellen Identität bei. Wenn dein Charakter Tätowierungen trägt, wie sehen sie aus und wofür stehen sie?

TÄTOWIERUNGEN

W6 Tattoo

- 1 Die Schwingen eines Adlers prangen oben auf deinem Rücken.
- 2 Auf der Oberseite deiner Hände sind die Pranken eines Höhlenbären eintätowiert.
- 3 Die Symbole deines Klans ziehen sich rankenartig über deine Arme.
- 4 Das Geweih eines Elches schmückt deinen Rücken.
- 5 Bilder deines Geistertiers wurden dir auf dem Arm und der Hand eingestochen, mit denen du deine Waffe führst.
- 6 Die Augen eines Wolfes zieren deinen Rücken, damit du böse Geister wahrnehmen und abwehren kannst.

ABERGLAUBE

Barbaren haben höchst unterschiedliche Ansichten über das Leben. Einige von ihnen verehren Götter und suchen im Kreislauf der Natur und in den Tieren, denen sie begegnen, nach der Anleitung dieser Gottheiten. Diese Barbaren glauben, dass den Pflanzen und Tieren der Welt Geister innewohnen und ersuchen diese um Vorhersagen und Macht.

Andere Barbaren vertrauen nur auf das Blut, das in ihren Adern fließt, und den Stahl, den sie in Händen halten. Sie können mit der unsichtbaren Welt nichts anfangen und verlassen sich stattdessen auf ihre eigenen Sinne, um zu jagen und zu überleben, wie die wilden Tiere, denen sie nacheifern.

Aus jeder dieser grundlegenden Haltungen kann Aberglaube entspringen. Solche Vorstellungen werden oft in Familien überliefert oder von Mitgliedern eines Klans oder einer Jagdgruppe geteilt.



VON LINKS NACH RECHTS: ZELOT, STURMHEROLD UND AHNENWÄCHTER

Falls dein barbarischer Charakter abergläubisch ist, wurdest du so von deiner Familie erzogen, oder ist es das Resultat persönlicher Erfahrungen?

ABERGLAUBE

W6 Aberglaube

- 1 Wenn du die Knochen der Toten entweihst, wird dir all das Elend zuteil, das sie zu Lebzeiten plagte.
- 2 Vertraue nie einem Magier. Sie sind in Wirklichkeit alle Teufel, besonders jene, die freundlich tun.
- 3 Zwerge haben ihre Seelen verloren und sind beinahe wie Untote. Deshalb leben sie unter Tage.
- 4 Magische Gegenstände verheißen nichts Gutes. Schlafe niemals innerhalb von 3 m eines magischen Gegenstandes.
- 5 Wenn du über einen Friedhof gehst, stelle sicher, dass du Silber bei dir trägst, oder ein Geist könnte in deinen Körper einfahren.
- 6 Wenn dir ein Elf in die Augen sieht, versucht er, deine Gedanken zu lesen.

URTÜMLICHE PFADE

Auf der dritten Stufe erhält ein Barbar das Klassenmerkmal Urtümlicher Pfad. Zusätzlich zu den im *Player's Handbook* (Spielerhandbuch) enthaltenen Optionen stehen einem Barbar dabei die folgenden Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung: der Pfad des Ahnenwächters, der Pfad des Sturmherolds und der Pfad des Zeloten.

Ahnen sind also Leute, die diese Fortpflanzungssache betrieben haben, um noch mehr Leute zu machen, bevor ihr geboren wurdet? Wie viele Leute genau? Das ist wirklich viel Fortpflanzungsक्रम. Hilt. Ihr seid echt widerlich.

PFAD DES AHNENWÄCHTERS

Einige Barbaren stammen aus Kulturen, die ihre Ahnen verehren. In diesen Stämmen wird überliefert, dass die Krieger der Vergangenheit als mächtige Geister in der Welt verweilen, welche die Lebenden leiten und beschützen können. Wenn ein Barbar, der diesem Pfad folgt, in Kampfrausch verfällt, nimmt er Kontakt mit der Geisterwelt auf und ruft seine Schutzgeister an, ihm zu helfen.

Barbaren, die ihre Ahnenwächter heraufbeschwören, können im Kampf besser ihren Stamm und ihre Verbündete beschützen. Um ihre Bindung zu ihren Ahnenwächtern zu festigen, lassen sie sich am ganzen Körper kunstvolle Tätowierungen stechen, welche die Heldentaten ihrer Ahnen preisen. Diese Tätowierungen zeigen die Geschichte des Sieges über furchtbare Monster und andere furchterregende Gegner.

MERKMALE: PFAD DES AHNENWÄCHTERS

Barbarenstufe	Merkmal
3.	Ahnenbeschützer
6.	Geisterschild (2W8)
10.	Zwiesprache mit den Geistern, Geisterschild (3W8)
14.	Rachsüchtige Ahnen, Geisterschild (4W8)

AHNENBESCHÜTZER

Sobald du dich auf der 3. Stufe für diesen Pfad entscheidest, erscheinen jedes Mal Geisterkrieger, wenn du in Kampfrausch verfallst. Während du dich im Kampfrausch befindest, wird die erste Kreatur, die du in deinem Zug mit einem Angriff triffst, zum Ziel der Geisterkrieger, die die Angriffe der Kreatur behindern. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges ist die Kreatur im Nachteil bei jedem Angriffswurf, der sich nicht gegen dich richtet. Wenn das Ziel außerdem eine andere Kreatur als dich mit einem Angriff trifft, erhält diese Kreatur Resistenz gegen den durch diesen Angriff verursachten Schaden. Der Effekt auf dem Ziel endet sofort, wenn dein Kampfrausch endet.

GEISTERSCHILD

Ab der 6. Stufe können die Ahnengeister, die dir beistehen, deinen Verbündeten übernatürlichen Schutz gewähren. Wenn du dich im Kampfrausch befindest und eine andere Kreatur, die du innerhalb von 9 m um dich herum sehen kannst, Schaden nimmt, kannst du deine Reaktion einsetzen, um diesen Schaden um 2W6 zu reduzieren.

Wenn du bestimmte Stufen in dieser Klasse erreichst, kannst du den Schaden um eine noch größere Menge reduzieren: 3W6 auf der 10. Stufe und 4W6 auf der 14. Stufe.

ZWIESPRACHE MIT DEN GEISTERN

Auf der 10. Stufe erhältst du die Fähigkeit, Zwiesprache mit deinen Ahnengeistern zu halten. Wenn du das tust, wirkst du die Zauber *Vorahnung* oder *Hellsehen*, ohne dafür einen Zauberplatz oder Materialkomponenten zu verbrauchen. Statt einem sphärischen Sensor beschwört *Hellsehen* hierbei unsichtbar einen deiner Ahnengeister am gewählten Ort herauf. Weisheit ist dein Attribut zum Zaubern für diese Zauber.

Nachdem du einen der beiden Zauber auf diese Weise gewirkt hast, kannst du dieses Merkmal nicht wieder nutzen, bis du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

RACHSÜCHTIGE AHNEN

Ab der 14. Stufe sind deine Ahnengeister mächtig genug, um zurückzuschlagen. Wenn du deinen Geisterschild nutzt, um den Schaden eines Angriffes zu reduzieren, erleidet der Angreifer Energieschaden in Höhe des Schadens, den dein Geisterschild verhindert.

PFAD DES STURMHEROLDS

Im Inneren jedes Barbaren brodelte Zorn. Ihre Wut verleiht ihnen außergewöhnliche Stärke, Widerstandskraft und Geschwindigkeit. Barbaren, die dem Pfad des Sturmherolds folgen, lernen, diese Wut in einen Mantel ertümlicher Energie umzuwandeln, der sie umhüllt. Während seines Kampfrausches macht sich der Barbar die Mächte der Natur zunutze, um mächtige magische Effekte zu entfesseln.

Sturmherolde sind üblicherweise Elitekrieger, die an der Seite von Druiden, Waldläufern und anderen trainieren, die sich dem Schutz der Natur verschrieben haben. Andere Sturmherolde verbessern ihr Können in Hütten innerhalb von Gebieten, die von Stürmen heimgesucht werden, in den eisigen Regionen am Ende der Welt oder tief in den heißesten Wüsten.

MERKMALE: PFAD DES STURMHEROLDS

Barbarenstufe	Merkmal
3.	Sturmaura
6.	Sturmseele
10.	Schützender Sturm
14.	Tobender Sturm

Weißt du, was einer der großen Vorteile am Leben unter der Erde ist? Kein Wetter. Was es ja nicht, daran etwas zu ändern.



STURMAURA

Ab der 3. Stufe geht eine stürmische, magische Aura von dir aus, während du dich im Kampfrausch befindest. Die Aura erstreckt sich 3 m nach allen Seiten um dich herum, geht jedoch nicht durch vollständige Deckung hindurch.

Deine Aura erzeugt einen Effekt, der aktiv wird, wenn du in den Kampfrausch verfallst. Du kannst den Effekt als Bonusaktion in jedem deiner Züge wieder aktivieren. Entscheide dich für Wüste, Meer oder Tundra. Der Effekt deiner Aura hängt von der Umgebung ab, die du wählst. Immer, wenn du eine Stufe in dieser Klasse aufsteigst, kannst du deine Umgebungswahl ändern.

Falls der Effekt deiner Aura einen Rettungswurf erfordert, beträgt der SG 8 + dein Übungsbonus + dein Konstitutionsmodifikator

Wüste. Wenn dieser Effekt aktiviert wird, erleiden alle anderen Kreaturen in deiner Aura jeweils 2 Feuerschaden. Der Schaden erhöht sich, wenn du bestimmte Stufen dieser Klasse erreichst. Ab der 5. Stufe steigt er auf 3, ab der 10. Stufe auf 4, ab der 15. Stufe auf 5 und ab der 20. Stufe auf 6.

Meer. Wenn dieser Effekt aktiviert wird, kannst du eine andere Kreatur bestimmen, die du in deiner Aura sehen kannst. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf durchführen. Das Ziel erleidet 1W6 Blitzschaden bei einem gescheiterten Rettungswurf, oder die Hälfte des Schadens bei einem erfolgreichen Wurf. Der Schaden erhöht sich, wenn du bestimmte Stufen dieser Klasse erreichst. Auf Stufe 10 steigt er auf 2W6, auf Stufe 15 auf 3W6, auf Stufe 20 auf 4W6.

Tundra. Wenn dieser Effekt aktiviert wird, erhält jede Kreatur deiner Wahl in deiner Aura 2 temporäre Trefferpunkte, da eisige Geister sie gegen Schäden abhärten. Die temporären Trefferpunkte erhöhen sich, wenn du bestimmte Stufen dieser Klasse erreichst, auf der 5. Stufe steigen sie auf 3, auf der 10. Stufe auf 4, auf der 15. Stufe auf 5 und auf der 20. Stufe auf 6.

STURMSEELE

Ab der 6. Stufe gewährt dir der Sturm Vorzüge, selbst wenn deine Aura nicht aktiv ist. Diese Vorzüge hängen von der Umgebung ab, die du für deine Sturmaura gewählt hast.

Wüste. Du erhältst Resistenz gegen Feuerschaden und wirst nicht von den Effekten extremer Hitze betroffen, die im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* beschrieben werden. Außerdem kannst du als Aktion einen brennbaren Gegenstand berühren, der nicht getragen oder in der Hand gehalten wird, und diesen so entzünden.

Meer. Du erhältst Resistenz gegen Blitzschaden, und du kannst unter Wasser atmen. Außerdem erhältst du eine Bewegungsrate beim Schwimmen von 9 m.

Tundra. Du erhältst Resistenz gegen Kälteschaden, und du wirst nicht von den Effekten extremer Kälte betroffen, die im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* beschrieben werden. Außerdem kannst du als Aktion Wasser berühren und einen 1,50 m großen Würfel davon gefrieren lassen. Das Eis schmilzt nach 1 Minute wieder. Diese Aktion scheitert, wenn sich eine Kreatur in dem Würfel befindet.

SCHÜTZENDER STURM

Auf der 10. Stufe lernst du deine Macht über den Sturm zu nutzen, um andere zu schützen. Jede Kreatur deiner Wahl erhält dieselbe Schadensresistenz wie die, die dir von deinem Merkmal Sturmseele verliehen wird, solange sich die Kreatur in deiner Sturmaura aufhält.



TOBENDER STURM

Auf der 14. Stufe wächst die Macht des Sturmes, über die du gebietest, und lässt deine Feinde leiden. Der Effekt ist abhängig von der Umgebung, die du für deine Sturmaura gewählt hast.

Wüste. Sofort nachdem eine Kreatur in deiner Aura dich mit einem Angriff trifft, kannst du deine Reaktion nutzen, um die Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf durchzuführen zu lassen. Bei einem gescheiterten Wurf erleidet die Kreatur Feuerschaden in Höhe deiner halben Barbarenstufe.

Meer. Wenn du eine Kreatur in deiner Aura mit einem Angriff trifft, kannst du deine Reaktion nutzen, um diese Kreatur einen Stärkerettungswurf durchführen zu lassen. Bei einem gescheiterten Wurf wird die Kreatur zu Boden geworfen, als ob sie von einer Welle erfasst worden wäre, und erhält den Zustand liegend.

Tundra. Immer, wenn der Effekt deiner Sturmaura aktiviert wird, kannst du eine Kreatur bestimmen, die du in deiner Aura sehen kannst. Der Kreatur muss ein Stärkerettungswurf gelingen, oder ihre Bewegungsrate wird bis zum Beginn deines nächsten Zuges auf 0 reduziert, da sie von magischem Frost umhüllt wird.

PFAD DES ZELOTEN

Einige Götter inspirieren ihre Anhänger dazu, in eine wilde Kampfraserei zu verfallen. Bei diesen Barbaren handelt es sich um Zeloten – Krieger, die durch ihren Zorn über mächtige, göttliche Macht gebieten.

Eine Reihe von Göttern auf allen D&D-Welten beflügelt ihre Anhänger dazu, diesen Pfad einzuschlagen. Tempus aus den Vergessenen Reichen und Hextor und Erythnul aus Greyhawk sind Paradebeispiele hierfür. Im Allgemeinen sind Götter, von denen sich Zeloten berufen fühlen, Götter des Krieges, der Zerstörung und der Gewalt. Nicht alle von ihnen sind böse, aber nur wenige sind gut.

MERKMALE: PFAD DES ZELOTEN

Barbarenstufe	Merkmal
3.	Göttlicher Zorn, Krieger der Götter
6.	Fanaticher Fokus
10.	Hingebungsvolle Präsenz
14.	Kampfrausch der über den Tod hinaus

GÖTTLICHER ZORN

Sobald du dich auf der 3. Stufe für diesen Pfad entscheidest, kannst du deine Waffenangriffe mit göttlichem Zorn erfüllen. Während du dich im Kampfrausch befindest, erleidet die erste Kreatur, die du in jedem deiner Züge mit einem Waffenangriff triffst, zusätzlichen Schaden in Höhe von 1W6 + deine halbe Barbarenstufe. Der zusätzliche Schaden ist entweder nekrotisch oder gleißend; du legst die Schadensart fest, wenn du dieses Merkmal erhältst.

KRIEGER DER GÖTTER

Auf der 3. Stufe wird deine Seele dem endlosen Kampf geweiht. Wenn ein Zauber, wie zum Beispiel *Tote erwecken*, den einzigen Effekt hat, dich ins Leben zurückzuholen (jedoch nicht als Untoter), benötigt der Zauberwirker keine Materialkomponenten, um den Zauber auf dich wirken zu können.

FANATISCHER FOKUS

Beginnend mit der 6. Stufe kann die göttliche Macht, die deinen Kampfrausch antreibt, dich beschützen. Wenn dir ein Rettungswurf misslingt, kannst du ihn wiederholen, musst den neuen Wurf aber verwenden. Du kannst diese Fähigkeit nur einmal pro Kampfrausch einsetzen.

HINGEBUNGSVOLLE PRÄSENZ

Auf der 10. Stufe lernst du, göttliche Macht zu kanalisieren, um in anderen fanatische Hingabe zu wecken. Als Bonusaktion stößt du einen Schlachtruf aus, der von göttlicher Energie durchdrungen ist. Bis zu zehn andere Kreaturen deiner Wahl innerhalb von 18 m um dich, die du hören kannst, sind bis zum Beginn deines nächsten Zuges im Vorteil bei Angriffs- und Rettungswürfen.

Nachdem du Gebrauch von diesem Merkmal gemacht hast, kannst du es nicht wieder einsetzen, bis du eine lange Rast beendet hast.

KAMPFRAUSCH ÜBER DEN TOD HINAUS

Beginnend mit der 14. Stufe ermöglicht dir die göttliche Macht, die deinen Kampfrausch befeuert, tödliche Treffer zu ignorieren.

Während du dich im Kampfrausch befindest, wirst du nicht bewusstlos, wenn du auf 0 Trefferpunkte sinkst. Du musst immer noch Rettungswürfe gegen Tod ablegen, und du erleidest die üblichen Effekte von Schaden bei 0 Trefferpunkten. Wenn deine gescheiterten Rettungswürfe gegen Tod dich jedoch umbringen würden, stirbst du erst am Ende deines Kampfrausches, und zwar nur dann, wenn du zu diesem Zeitpunkt immer noch nur 0 Trefferpunkte hast.



BARDE

MUSIK IST DIE FRUCHT DES GÖTTLICHEN BAUMES, DIE VIBRIERT von den Worten der Schöpfung. Aber ich frage euch, kann ein Barde zu den Wurzeln dieses Baumes gehen? Kann man die Quelle dieser Macht anzapfen? Hach, welche Musik er dann in diese Welt bringen würde!

– Fletcher Danairia, Meisterbarde

Barden verbreiten Freude in finsternen Zeiten; sie lassen andere an ihrer Weisheit teilhaben, um Ignoranz entgegenzuwirken; und sie lassen das Lächerliche erhaben erscheinen. Barden sind die Bewahrer antiker Geschichte, und ihre Lieder und Geschichten halten die Erinnerungen an große Ereignisse über die Zeiten hinweg am Leben – Wissen von solcher Wichtigkeit, dass es mündlich überliefert wird, damit es überdauert, selbst, wenn alle niedergeschriebenen Aufzeichnungen vernichtet werden sollten.

Außerdem kommt dem Barden die Rolle zu, kleinere und aktuellere Ereignisse festzuhalten – die Geschichten der Helden von heute, wozu sowohl ihre Heldentaten als auch ihre nicht gerade beeindruckenden Fehlschläge zählen.

Natürlich gibt es auf der Welt viele Leute, die schön singen können oder gute Geschichtenerzähler sind, und jeder Barde, der auf Abenteuer zieht, zeichnet sich durch mehr aus als nur eine silberne Zunge und eine melodische Stimme. Doch was Barden wirklich von anderen abhebt – und voneinander – sind der individuelle Stil und die Substanz ihrer Darbietung.

Um das Publikum in ihren Bann zu ziehen, geben sich Barden bei ihren Auftritten meist extravagant und versprühen Charme. Die Berühmtesten unter ihnen sind quasi das Äquivalent der D&D-Welten zu Popstars. Wenn du einen Barden spielst, könntest du deine Lieblingsmusiker als Vorbild für deinen Charakter nehmen.

Mit Hilfe der folgenden Anregungen kannst du deinem Bardecharakter einige einzigartige Eigenschaften verleihen.

DAS BRAVOURSTÜCK

Jeder erfolgreiche Barde ist bekannt für die künstlerische Darbietung zumindest eines Werkes, normalerweise ein Lied oder ein Gedicht, das bei jedem Gefallen findet, der es hört. Jene, die diese Aufführung ansehen, sprechen noch jahrelang darüber, und das Leben mancher Zuschauer verändert sich durch das Erlebnis für immer.

Wenn dein Charakter noch ganz am Anfang steht, liegt dein Bravourstück wahrscheinlich noch in ferner Zukunft. Aber da du in deinem Beruf ja Geld verdienen willst, hast du wahrscheinlich schon ein, zwei Werke in deinem Repertoire, die beim Publikum stets gut ankommen.

BRAVOURSTÜCKE

W6 Bravourstück

- 1 „Die drei Flambinis“, ein anzügliches Lied über die Verwechslung von Personen und ungezügelt Verlangen.
- 2 „Myconiden-Walzer“, eine fröhliche Melodie, die besonders bei Kindern gut ankommt.
- 3 „Der goldene Arsch von Asmodeus“, ein dramatisches Gedicht, das, so behauptest du zumindest, von deinem eigenen Besuch auf Avernus inspiriert wurde.
- 4 „Die Piraten von Luskan“, dein persönlicher Bericht über deine Entführung durch Meeresmarodeure als Kind.
- 5 „Ein Reifen, zwei Tauben und ein Höllenhund“, eine subtile Parodie auf einen inkompetenten Adligen
- 6 „Ein Narr im Abyss“, ein humoristisches Gedicht über einen Hofnarren und seine Reisen unter den Dämonen.

INSTRUMENT

Beim Streben eines Barden nach der perfekten Darbietung und allseitigen Anerkennung ist sein Musikinstrument mindestens ebenso wichtig wie seine stimmliche Begabung. Die Produktionsqualität des Instruments ist natürlich ein wichtiger Faktor hierbei; die besten Instrumente erzeugen die beste Musik, und einige Barden halten ständig Ausschau nach etwas Besserem. Ebenso wichtig ist jedoch möglicherweise der Unterhaltungswert des Instruments; solche, die ungewöhnlich aussehen oder aus exotischen Materialien gefertigt sind, hinterlassen beim Publikum eher einen bleibenden Eindruck.

Möglicherweise besitzt du ein Instrument „von der Stange“, vielleicht weil du dir gerade nichts Besseres leisten kannst. Falls dir dein erstes Instrument geschenkt wurde, könnte es jedoch auch kunstvoller gefertigt sein. Bist du zufrieden mit dem Instrument, welches du dein *Eigen* nennst, oder willst du es durch eines ersetzen, das wahrhaft einzigartig ist?

INSTRUMENTE

W6 Instrument

- 1 Eine meisterlich gefertigte Halblingsfiedel
- 2 Ein von Elfen hergestelltes Mithralhorn
- 3 Eine Zither, gefertigt mit Drow-Spinnenseide
- 4 Eine orkische Trommel
- 5 Ein hölzerner Bullywug-Quakkasten
- 6 Eine von Gnomen konzipierte Tüftlerharfe

PEINLICHE AUSRUTSCHER

Beinahe jeder Barde ist vor Publikum zumindest einmal in Verlegenheit geraten, und höchstwahrscheinlich bist du da keine Ausnahme. Schließlich wird niemand von jetzt auf gleich berühmt; vielleicht hattest du ein paar kleinere Schwierigkeiten zu Beginn deiner Karriere, oder eventuell hat es eine Weile gedauert, deinen guten Ruf nach einer furchtbaren Nacht wiederherzustellen, in der es das Schicksal darauf angelegt zu haben schien, deiner Theaterlaufbahn ein Ende zu setzen.

Musik ist dämlich. Moment. Ich habe meine Meinung geändert. Musik ist amüsant. Spiel mir mehr Musik vor. Nein, ich lag doch das erste Mal richtig. Musik ist dämlich. Aber ich werde dich doch noch nicht zum Krüppel machen, nur falls ich es mir noch einmal anders überlege.





VON LINKS NACH RECHTS: BARDEN DER SCHULEN DES ZAUBERBANNES, DER SCHWERTER UND DES FLÜSTERNES

Die Dinge, die bei einer Aufführung schiefgehen können, sind so zahlreich wie Fische im Meer. Doch was für ein Desaster sich auch ereignen mag, dank seiner Kühnheit und seines Selbstbewusstseins ist ein Barde in der Lage, jede Situation zu meistern – sei es, indem er die Aufführung (falls möglich) trotz allem zu Ende führt, oder indem er verspricht, am nächsten Tag einen neuen Auftritt hinzulegen, der garantiert grandios sein wird.

PEINLICHE AUSRUTSCHER

W6 Peinlicher Ausrutscher

- 1 Damals, als dein humorvolles Lied, „Die Eskapaden des langen Toms“ – das du übrigens für brillant hieltest – nicht sonderlich gut beim langen Tom ankam.
- 2 Eine Frühlingsvorstellung, bei welcher ein Zirkus-Eulenbär ausbrach und das Publikum in Angst und Schrecken versetzte.
- 3 Als Eröffnungsnummer hast du deine enthusiastische, aber allseits verhasste Interpretation von „Das Lied des Froschemoth“ dargeboten.
- 4 Die erste und letzte öffentliche Aufführung von „Mirt, der Lebemann“.
- 5 Einmal hat deine Perücke auf der Bühne Feuer gefangen, und du hast sie zu Boden geworfen – wodurch die Bühne in Flammen aufging.
- 6 Damals, als du dich während der letzten Strophe der „Sternenlichtserenade“ aus Versehen auf deine Laute gesetzt hast.

DIE MUSE EINES BARDEN

Natürlich kennt jeder Barde ein bestimmtes Repertoire an Liedern und Geschichten. Einige Barden sind Generalisten, die für jede Aufführung auf eine weite Bandbreite von Themen zurückgreifen können und die stolz auf ihre Vielseitigkeit sind. Andere entscheiden sich für eine persönlichere Herangehensweise an ihre Kunst, wobei sie angetrieben werden von der

Liebe zu ihrer Muse – ein bestimmtes Konzept, das den Barden zu vielem inspiriert, was er auf der Bühne tut.

Ein Barde, der sich einer Muse verschreibt, tut das normalerweise, um besser verstehen zu können, wofür seine Muse steht, und um andere durch seine Darbietung an seinen Erkenntnissen teilhaben zu lassen.

Falls dein Bardencharakter eine Muse hat, könnte es sich um eine der drei hier beschriebenen handeln oder um eine, die du dir selbst ausgedacht hast.

Natur. Du fühlst dich der natürlichen Welt verbunden, und ihre Schönheit und Unergründlichkeit inspirieren dich. Du schreibst dem Baum tiefe symbolische Bedeutung zu. Seine Wurzeln reichen hinab in das dunkle Unbekannte, um die Macht der Erde hervorzuheben, während seine Äste zur Sonne hinaufreichen, um seine Blüten und Früchte mit Licht zu versorgen. Die Natur hat seit jeher mitangesehen, wie Könige aufstiegen und untergingen, selbst jene, deren Namen längst vergessen wurden und nun darauf warten, dass man sie wiederentdeckt. Die Götter der Natur teilen ihre Geheimnisse mit Druiden und Weisen und öffnen ihre Herzen und ihren Verstand so für neue Sichtweisen. So wie sie hast du festgestellt, dass es deine Kreativität beflügelt, wenn du über eine weite, wogende Wiese schlenderst oder in stiller Andacht durch einen Hain uralter Eichen schreitest.

Liebe. Du bist auf der Suche nach der Essenz der wahren Liebe. Obwohl du die oberflächliche, fleischliche Liebe nicht verachtest, gilt dein Interesse einer tieferen Form der Liebe, die Tausende inspirieren und jeden Moment eines Lebens mit Freude erfüllen kann. Diese Art von Liebe kann vielerlei Gestalt annehmen, und du spürst ihre Anwesenheit in allen Dingen – angefangen beim Funkeln eines schönen Juwels bis hin zu dem Lied eines einfachen Fischers, der dem Meer für seinen Fang dankt. Du folgst den Spuren der Liebe, des schönsten und rätselhaftesten aller Gefühle, und deine Suche erfüllt deine Geschichten und deine Lieder mit Lebensfreude und Leidenschaft.

Konflikt. Drama ist der Inbegriff des Konflikts, und in den besten Geschichten ist Konflikt das zentrale Element. Von der Geschichte einer Tavernenschlägerei am Morgen danach

bis hin zu der Saga einer epischen Schlacht, von einem Streit zwischen Liebenden bis hin zu der Fehde zwischen mächtigen Dynastien: Konflikt inspiriert Geschichtenerzähler wie dich dazu, deine besten Werke zu erschaffen. Konflikt kann das Beste in Leuten zum Vorschein bringen, ihre heldenhafte Natur erstrahlen lassen und die Welt verändern, kann aber auch bewirken, dass sich jemand der Dunkelheit hingibt und dem Einfluss des Bösen erliegt. Du strebst danach, alle Arten von Konflikt, seien sie groß oder klein, entweder selbst zu erleben oder mit eigenen Augen zu beobachten, um diesen unveränderlichen Aspekt des Lebens zu studieren und ihn in deinen Worten und deiner Musik zu verewigen.

BARDENSCHULEN

Auf der dritten Stufe erhält ein Barde das Merkmal Bardenschule. Die folgenden Auswahlmöglichkeiten stehen dem Barde zusätzlich zu denen im *Player's Handbook* (*Spiclerhandbuch*) zur Verfügung: die Schule des Zauberbanns, die Schule der Schwerter und die Schule des Flüsterns.

SCHULE DES ZAUBERBANNS

In der Schule des Zauberbanns finden sich jene Barden, die ihre Kunst entweder im prächtigen Reich des Feywild erlernt haben oder von jemandem, der dort lebte. Unter der Anleitung von Satyren, Eladrin und anderen Feenwesen werden diese Barden darin geschult, mithilfe ihrer Magie andere zu unterhalten und in ihren Bann zu schlagen.

Die Barden dieser Schule erfüllen andere mit einer Mischung aus Ehrfurcht und Grauen. Ihre Darbietungen gelten als legendär. Diese Barden sind so wortgewandt, dass sie durch eine Rede oder ein Lied jemanden dazu bringen können, sie unversehrt freizulassen, und sie können sogar einen toben den Drachen besänftigen. Dieselbe Magie, mit deren Hilfe sie Bestien bezähmen, kann auch den Verstand anderer benebeln. Niederträchtige Barden dieser Schule können sich auf Kosten einer Gemeinde wochenlang durchschmarotzen, indem sie ihre Magie schändlich missbrauchen und ihre Gastgeber zu ihren Dienern machen. Heldenhafte Barden dieser Schule hingegen nutzen ihre Macht, um den Unterdrückten Freude zu schenken und Tyrannen zu schwächen.

MERKMALE: SCHULE DES ZAUBERBANNS

Bardenstufe	Merkmal
3.	Mantel der Inspiration, Fesselnde Aufführung
6.	Mantel der Erhabenheit
14.	Stete Erhabenheit

MANTEL DER INSPIRATION

Wenn du dich auf der 3. Stufe der Schule des Zauberbanns anschließst, kannst du von da an ein Lied aus Feenmagie spinnen, das deinen Verbündeten zusätzliche Vitalität und Geschwindigkeit verleiht.

Als Bonusaktion kannst du eine Anwendung deiner Bardischen Inspiration aufbrauchen, um dir selbst ein wunderschönes Aussehen zu geben. Wenn du das tust, bestimme eine Anzahl von Kreaturen, die du innerhalb von 18 m um dich sehen kannst und die dich sehen können. Die Anzahl der Kreaturen, die du bestimmen kannst, entspricht dabei maximal der Höhe deines Charismamodifikators (mindestens 1). Jede von ihnen erhält 5 temporäre Trefferpunkte. Wenn eine Kreatur diese Trefferpunkte bekommt, kann sie sofort ihre Reaktion nutzen, um sich bis zu ihrer Bewegungsrate zu bewegen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Die temporären Trefferpunkte erhöhen sich, wenn du bestimmte Stufen dieser Klasse erreichst, ab der 5. Stufe auf 8, ab der 10. Stufe auf 11 und ab der 15. Stufe auf 14.

Illusionen? Wie putzig. Ehe ich dich vernichte, erschaffe eine Illusion, die so aussieht wie ein richtig großer Goldfisch – halt eben so groß wie ich! Humm. Zu groß. Auf Wiedersehen!



FESSELNDE AUFFÜHRUNG

Beginnend mit der dritten Stufe kannst du deine Aufführungen mit betörender Feenmagie unterlegen.

Wenn dein Auftritt mindestens 1 Minute lang andauert, kannst du versuchen, dein Publikum zum Staunen zu bringen, indem du singst, ein Gedicht vorträgst oder tanzt. Bestimme am Ende deines Auftritts eine Anzahl von Humanoiden innerhalb von 18 m um dich, die die ganze Aufführung gesehen und mitangehört haben. Die Anzahl der bestimmten Humanoiden entspricht dabei maximal deinem Charismamodifikator (mindestens 1). Jedes Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen deinen Zauberrrettungswurf-SG bestehen oder ist von dir bezaubert. Solange es von dir bezaubert ist, vergöttert dich das Ziel. Das Ziel ist voll des Lobes für dich, wenn es von jemandem angesprochen wird. Es behindert ferner jeden, der sich gegen dich stellt, auch wenn es davor zurückschreckt. Gewalt anzuwenden, es sei denn, es war bereits zuvor gewillt, für dich zu kämpfen. Der Effekt auf dem Ziel endet nach 1 Stunde, wenn es Schaden erleidet, wenn du es angreifst, oder wenn es mitansieht, wie du irgendeinen seiner Verbündeten angreifst oder ihm Schaden zufügst.

Wenn ein Ziel einen erfolgreichen Rettungswurf durchführt, weißt du das Ziel nicht, dass du versucht hast, es zu bezaubern.

Wenn du dieses Merkmal eingesetzt hast, kannst du es erst wieder verwenden, nachdem du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

MANTEL DER ERHABENHEIT

Auf der 6. Stufe erhältst du die Fähigkeit, dich selbst mit einem Mantel aus Feenmagie zu umhüllen, der in anderen den Wunsch weckt, dir zu Diensten zu sein. Als Bonusaktion kannst du *Befehl* wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen, und für 1 Minute oder bis deine Konzentration endet (als ob du dich auf einen Zauberkonzentrieren würdest), nimmst du ein überirdisch schönes Erscheinungsbild an. Innerhalb dieses Zeitraums kannst du in jedem deiner Züge *Befehl* als Bonusaktion wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen.

Jede Kreatur, die von dir bezaubert ist, scheitert automatisch bei Rettungswürfen gegen den *Befehl*, den du mit diesem Merkmal wirkst.

Wenn du dieses Merkmal eingesetzt hast, kannst du es erst wieder verwenden, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

STETE ERHABENHEIT

Ab der 14. Stufe hat dein Aussehen etwas Übernatürliches an sich, das dich reizender und wilder erscheinen lässt.

Außerdem kannst du dir als Bonusaktion für 1 Minute oder bis du kampfunfähig wirst magisch eine erhabene Ausstrahlung verleihen. Immer, wenn dich eine Kreatur während dieser Minute erstmals in einem Zug angreift, muss der Angreifer einen Charismarettungswurf gegen deinen Zauberrrettungswurf-SG ablegen. Bei einem gescheiterten Wurf kann er dich in diesem Zug nicht angreifen, und er muss ein neues Ziel für seinen Angriff bestimmen, oder der Angriff ist vergebend. Bei einem erfolgreichen Wurf kann er dich in diesem Zug angreifen, ist aber im Nachteil bei jedem Rettungswurf, den er in deinem nächsten Zug gegen deine Zauberkraft ablegt.

Wenn du deine erhabene Ausstrahlung einmal hast wirken lassen, kannst du sie erst wieder einsetzen, nachdem du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

SCHULE DER SCHWERTER

Barden der Schule der Schwerter werden Klingen genannt, und sie unterhalten das Publikum durch waghalsige Demonstrationen ihrer Waffenkunst. Klingen führen Kunststücke vor wie Schwertschlucken, Messerwerfen und -jonglieren und den Schaukampf. Obwohl sie ihre Waffen zum Vergnügen anderer nutzen, sind sie dennoch geübte und fähige Krieger.

Ihr Geschick mit Waffen veranlasst viele Klingen, ein Doppelleben zu führen. Eine Klinge könnte etwa einen Zirkustrupp als Deckmantel für andere Übelaten wie Meuchelmord, Raub und Erpressung nutzen. Andere Klingen merzen das Böse aus, indem sie die Grausamen und Mächtigen ihrer gerechten Strafe zuführen. Die meisten Schaustellertruppen nehmen eine talentierte Klinge nur zu gerne in ihren Reihen auf, denn sie geben einer Aufführung etwas aufregendes, doch nur wenige Schausteller schenken einer Klinge jemals ihr volles Vertrauen.

Klingen, die ihr Leben als Unterhaltungskünstler hinter sich lassen, sind zuvor oft in Schwierigkeiten geraten, durch die ihre geheimen Aktivitäten aufgefliegen sind. Eine Klinge, die beim Stehlen oder bei einem Akt der Selbstjustiz erwischt wird, stellt für die meisten Truppen ein zu großes Risiko dar. Aufgrund ihres Geschicks im Umgang mit Waffen und Magie nehmen diese Klingen entweder Arbeit als Vollstrecker für die Diebesgilden an oder gehen als Abenteurer eigene Wege.

MERKMALE: SCHULE DER SCHWERTER

Bardenstufe	Merkmal
3.	Zusätzliche Übung, Kampfstil, Klingenhieb
6.	Zusätzlicher Angriff
14.	Meisterlicher Hieb

ZUSÄTZLICHE ÜBUNG

Wenn du dich auf der 3. Stufe für die Schule der Schwerter entscheidest, erhältst du Übung im Umgang mit mittelschwerer Rüstung und dem Krummsäbel.

Falls du im Umgang mit einer einfachen Nahkampfwaffe oder einer Nahkampf-Kriegswaffe geübt bist, kannst du die Waffe als Zauberfokus für deine Bardenzauber verwenden.

KAMPFSTIL

Auf der 3. Stufe spezialisiert du dich auf einen bestimmten Kampfstil. Suche dir eine der folgenden Möglichkeiten aus. Du kannst keinen der Kampfstile mehr als einmal wählen, selbst wenn dich das Spiel erneut wählen lässt.

Duellieren. Wenn du eine Nahkampfwaffe in einer Hand führst und ansonsten keine andere Waffe, erhältst du einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe mit dieser Waffe.

Kampf mit zwei Waffen. Wenn du mit zwei Waffen kämpfst, kannst du deinen Attributsmodifikator auf den Schaden des zweiten Angriffs rechnen.

KLINGENHIEB

Ab der dritten Stufe bist du zu einer beeindruckenden Demonstration von kämpferischem Können und Geschwindigkeit fähig.

Immer wenn du in deinem Zug eine Angriffsaktion ausführst, erhöht sich deine Schrittbewegungsrate bis zum Ende des Zuges um 3 m. Wenn außerdem ein Waffenangriff, den du als Teil dieser Aktion durchführst, eine Kreatur trifft, kannst du dir eine der folgenden Klingenhieb-Optionen aussuchen. Du kannst nur einen Klingenhieb pro Zug einsetzen.

Verteidigungshieb. Du kannst eine Anwendung deiner Bardischen Inspiration einsetzen, damit die Waffe dem von dir



getroffenen Ziel zusätzlichen Schaden zufügt. Der Schaden entspricht dem Ergebnis deines Würfelwurfs für Bardische Inspiration. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges addierst du das Würfelergebnis außerdem zu deiner RK.

Schwungvoller Hieb. Du kannst eine Anwendung deiner Bardischen Inspiration nutzen, damit die Waffe dem von dir getroffenen Ziel und jeder anderen Kreatur deiner Wahl, die du innerhalb von 1,50 m um dich sehen kannst, zusätzlichen Schaden zufügt. Der Schaden entspricht dem Ergebnis deines Würfelwurfs für Bardische Inspiration.

Gewandter Hieb. Du kannst eine Anwendung deiner Bardischen Inspiration nutzen, damit die Waffe dem von dir getroffenen Ziel zusätzlichen Schaden zufügt. Der Schaden entspricht dem Ergebnis deines Würfelwurfs für Bardische Inspiration. Außerdem kannst du ein Ziel bis zu 1,50 m von dir wegstoßen, plus eine Anzahl von m, die dem Würfelergebnis $\times 0,30$ m entspricht. Du kannst sofort deine Reaktion nutzen, um dich bis zu deiner Schrittbewegungsrate zu bewegen, zu einem freien Bereich innerhalb von 1,50 m um das Ziel.

ZUSÄTZLICHER ANGRIFF

Ab der 6. Stufe kannst du immer, wenn du in deinem Zug eine Angriffsaktion durchführst, zweimal statt nur einmal angreifen.

MEISTERLICHER HIEB

Beginnend mit der 14. Stufe kannst du immer, wenn du einen Klingenhieb durchführst, einen W6 würfeln und diesen nutzen, statt einen bardischen Inspirationswürfel einzusetzen.



SCHULE DES FLÜSTERNS

Die meisten Leute heißen Barden nur zu gerne in ihren Reihen willkommen. Barden von der Schule des Flüsterns nutzen diese Tatsache zu ihrem Vorteil. Sie wirken genau wie andere Barden. Sie verbreiten Nachrichten, singen Lieder und erzählen dem Publikum Geschichten. In Wahrheit lehrt die Schule des Flüsterns ihre Schüler jedoch, dass sie Wölfe unter Schafen sind. Diese Barden nutzen ihre Kenntnisse und ihre Magie, um Geheimnisse zu entdecken und mit diesen dann andere zu erpressen und zu bedrohen.

Die Schule des Flüsterns ist vielen anderen Barden verhasst, denn sie sehen sie als einen Parasiten, der vom guten Ruf der Barden zehrt, um Reichtum und Macht anzuhäufen. Aus diesem Grund geben sich die Schüler dieser Schule nur selten offen zu erkennen. Normalerweise behaupten sie, sie gehörten einer anderen Schule an, oder verbergen ihre wahre Natur, um Königshöfe und andere Sitze der Macht zu infiltrieren und für ihre Zwecke zu missbrauchen.

MERKMALE: SCHULE DES FLÜSTERNS

Bardenstufe	Merkmal
3.	Psychische Klingen, Worte des Grauens
6.	Mantel des Flüsterns
14.	Schattenkunde

PSYCHISCHE KLINGEN

Wenn du dich auf der 3. Stufe der Schule des Flüsterns anschließst, erhältst du die Fähigkeit, mit deinen Waffenangriffen den Verstand einer Kreatur auf magische Weise zu vergiften.

Wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, kannst du eine Anwendung deiner Bardischen Inspiration verwenden, um diesem Ziel zusätzliche 2W6 psychischen Schaden zuzufügen. Du kannst dies nur einmal pro Runde in deinem Zug tun.

Der psychische Schaden erhöht sich, wenn du bestimmte Stufen dieser Klasse erreichst, ab der 5. Stufe auf 3W6, ab der 10. Stufe auf 5W6 und ab der 15. Stufe auf 8W6.

WORTE DES GRAUENS

Auf der 3. Stufe lernst du, scheinbar harmlose Worte mit heimtückischer Magie zu unterlegen, die Furcht hervorrufen kann.

Wenn du mit einem Humanoiden mindestens 1 Minute lang unter vier Augen redest, kannst du versuchen, in seinem Verstand Paranoia zu wecken. Am Ende der Unterhaltung muss das Ziel einen Weisheitsrettungswurf gegen deinen Zauberrrettungswurf-SG bestehen, oder es fürchtet sich vor dir oder einer anderen Kreatur deiner Wahl und erleidet den Zustand verängstigt. Die Kreatur ist 1 Stunde lang auf diese Weise verängstigt, oder bis sie angegriffen wird, Schaden nimmt, oder mitansieht, wie seine Verbündeten angegriffen werden oder Schaden nehmen.

Falls der Rettungswurf des Ziels gelingt, hat es keine Ahnung, dass du versuchst hast, es zu verängstigen.

Wenn du dieses Merkmal genutzt hast, kannst du es erst wieder einsetzen, nachdem du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

MANTEL DES FLÜSTERNS

Auf der 6. Stufe erhältst du die Fähigkeit, in die Haut eines anderen Humanoiden zu schlüpfen. Wenn ein Humanoid innerhalb von 9 m um dich stirbt, kannst du auf magische Weise seinen Schatten einfangen, indem du deine Reaktion nutzt. Der Schatten bleibt bei dir, bis du ihn einsetzt oder bis du eine lange Rast beendet hast.

Du kannst als Aktion Gebrauch von dem Schatten machen. Wenn du das tust, verschwindet er und verwandelt sich in eine magische Verkleidung, die an dir erscheint. Du siehst nun aus wie die tote Person, aber gesund und lebendig. Die Verkleidung bleibt 1 Stunde lang bestehen oder bis du sie als Bonusaktion beendest.

Während du die Verkleidung trägst, erhältst du Zugang zu allen Informationen, die der Humanoid auch bereitwillig einem flüchtigen Bekannten anvertrauen würde. Dazu gehören allgemeine Einzelheiten über seinen Hintergrund und sein Privatleben, jedoch keine Geheimnisse. Indem du auf die Erinnerungen der anderen Person zurückgreifst, erhältst du genug Informationen, um dich selbst als sie auszugeben.

Eine andere Kreatur kann deine Verkleidung durchschauen, indem sie einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen deinen Wurf auf Charisma (Täuschen) ablegt. Du erhältst einen Bonus von +5 auf deinen Wurf.

Wenn du mithilfe dieses Merkmals einen Schatten eingefangen hast, kannst du erst wieder einen fangen, nachdem du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

SCHATTENKUNDE

Auf der 14. Stufe erhältst du die Fähigkeit, dunkle Magie in deine Worte zu legen und die tiefsten Ängste einer Kreatur anzuzapfen.

Als eine Aktion flüsterst du magisch einen Satz, den nur eine Kreatur deiner Wahl innerhalb von 9 m von dir hören kann. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen deinen Zauberrrettungswurf-SG ablegen. Es ist automatisch erfolgreich, wenn es und du keine gemeinsame Sprache sprechen, oder wenn es dich nicht hören kann. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf klingt dein Flüstern wie unverständliches Gemurmel und hat keinerlei Auswirkungen.

Scheitert der Rettungswurf, ist das Ziel für die nächsten 8 Stunden von dir bezaubert, oder bis du oder deine Verbündeten es angreifen, ihm Schaden zufügen oder es zwingen, einen Rettungswurf durchzuführen. Das Flüstern klingt für das Ziel wie eine Schilderung seines peinlichsten Geheimnisses. Du erfährst nicht, was dieses Geheimnis ist, aber das Ziel ist überzeugt davon, dass du es kennst.

Die bezauberte Kreatur gehorcht deinen Befehlen aus Furcht, du könntest sein Geheimnis preisgeben. Sie wird nicht ihr Leben für dich riskieren, es sei denn, sie war bereits zuvor dazu bereit. Sie erweist dir Gefallen und gibt dir Geschenke, wie sie es bei einem guten Freund tun würde.

Wenn der Effekt endet, weiß die Kreatur nicht, warum sie sich derart vor dir gefürchtet hat.

Wenn du dieses Merkmal genutzt hast, kannst du es erst erneut verwenden, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

Sprich lauter! Ich kann dich wegen dem ganzen Schreien kaum verstehen. Na, Hilft nicht. Ich werde wohl die Schreie stoppen müssen. Dann eben Auflösungen für alle hier.



Ich habe Druiden schon immer gemocht, denn sie bestehen aus natürlichen Zutaten. Und ich finde, dass jeder sich so gesund ernähren sollte.



DRUIDE

SELBST IM TODE TRÄGT JEDES WESEN ZUM ERHALT DES GROSSEN Gleichgewichts bei. Doch nun erwächst ein Ungleichgewicht, eine Macht, die danach trachtet, die Natur zu kontrollieren. Gemeint ist das zerstörerische Verhalten der sterblichen Völker. Je weiter fort ihre Handlungen sie von der Natur führen, desto größer wird ihr schädlicher Einfluss. Als Druiden kommt uns zwar zur Wahrung des Großen Gleichgewichts meist die Rolle von Beschützern und Lehrmeistern zu, aber es gibt Zeiten, in denen wir uns erheben müssen, um Bedrohungen auszumerzen.

– Safran, Erzdruide

Druiden sind die Hüter der natürlichen Welt. Es heißt, dass ein Druiden mit der Zeit zur Stimme der Natur wird, einer Stimme voller Wahrheit, zu leise, als dass die breite Masse sie verstehen könnte. Viele, die Druiden werden, stellen fest, dass sie sich auf natürliche Weise von der Natur angezogen fühlen; ihre Kräfte, Kreisläufe und Zyklen erfüllen ihren Geist und ihre Seele mit Staunen und Erkenntnis. Zahlreiche Gelehrte und kluge Köpfe haben die Natur studiert und Bücher über ihre Mysterien und ihre Macht geschrieben, doch Druiden sind etwas Besonderes: Irgendwann beginnen sie zu Verkörperungen dieser natürlichen Kräfte zu werden und können magische Phänomene erzeugen, die sie mit dem Geist der Natur und dem Strom des Lebens verbinden. Aufgrund ihrer seltsamen und rätselhaften Macht werden Druiden oft von den Leuten in ihrer Umgebung verehrt, gemieden oder für gefährlich gehalten.

Dein Druidencharakter könnte ein wahrer Anbeter der Natur sein, der schon immer die Zivilisation verabscheut und in der Wildnis Zuflucht gesucht hat. Oder dein Charakter könnte ein Kind der Stadt sein, das nun danach strebt, die zivilisierte Welt mit der Wildnis in Einklang zu bringen. Wie auch immer dein Charakter zu seiner Klasse gekommen sein mag, du kannst die folgenden Abschnitte nutzen, um deinem Druiden Leben einzuhauchen.

GELIEBTER GEGENSTAND

Einige Druiden tragen einen oder mehrere Gegenstände bei sich, die ihnen heilig sind oder die für sie eine besondere, persönliche Bedeutung haben. Solche Gegenstände müssen nicht unbedingt magisch sein, sind aber immer Objekte, die für den Verstand und das Herz des Druiden eine tiefgründige oder spirituelle Bedeutung haben.

Wenn du entscheidest, was der geliebte Gegenstand deines Charakters ist, solltest du in Betracht ziehen, dir eine Geschichte für den Gegenstand auszudenken: Wie bist du an den Gegenstand gekommen, und warum ist er dir wichtig?

GELIEBTE GEGENSTÄNDE

W6 Gegenstand

- 1 Ein Zweig des Versammlungsbaums, der in der Mitte deines Dorfes steht.
- 2 Eine Phiole Wasser von der Quelle eines heiligen Flusses.
- 3 Besondere Kräuter, zu einem Bündel zusammengebunden.
- 4 Eine kleine Bronzeschale mit eingravierten Bildern von Tieren.
- 5 Eine Rassel, gefertigt aus einem getrockneten Zierkürbis und Stechpalmenbeeren.
- 6 Eine goldene Miniatursichel, die dir von deinem Lehrmeister vermacht wurde.

LEITENDER ASPEKT

Viele Druiden fühlen eine starke Verbindung zu einem spezifischen Aspekt der natürlichen Welt, wie einem Gewässer, einem Tier, einer Baumart oder einer anderen Art von Pflanze. Du identifizierst dich mit dem von dir gewählten Aspekt; du hältst sein Verhalten oder sein Wesen selbst für nachahmenswert.

LEITENDER ASPEKT

W6 Leitender Aspekt

- 1 Eiben verkörpern für dich die Erneuerung der Seele und des Verstands, das Abstreifen des Alten und das Hervorspriessen des Neuen.
- 2 Eichen stehen für Stärke und Vitalität. Die Meditation unter einer Eiche erfüllt deinen Körper und deinen Geist mit Entschlossenheit und Stärke.
- 3 Der endlose Strom des Flusses macht dir bewusst, wie weitläufig die Welt ist. Du versuchst, im langfristigen Interesse der Natur zu handeln.
- 4 Das Meer ist ein stets brodelnder Kessel der Macht und des Chaos. Es erinnert dich daran, dass es notwendig ist, Veränderungen zu akzeptieren, um in der Welt standhalten zu können.
- 5 Die Vögel am Himmel sind der Beweis dafür, dass selbst die kleinste Kreatur überleben kann, wenn sie sich aus Auseinandersetzungen heraushält.
- 6 Wie das Verhalten des Wolfs demonstriert, ist die Stärke eines einzelnen Wesens nichts im Vergleich zu der Macht des Rudels.

MENTOR

Es ist für angehende Druiden nicht ungewöhnlich, einen Lehrer oder einen Ältesten aufzusuchen (oder von einem solchen aufgesucht zu werden), der ihnen die Grundlagen seiner magischen Künste beibringt. Die meisten Druiden, die von einem Lehrmeister unterwiesen werden, beginnen bereits in jungen Jahren mit ihrer Ausbildung, und der Lehrmeister prägt die Ansichten und Überzeugungen seines Schülers maßgeblich.

Falls dein Charakter von jemand anderem ausgebildet wurde, wer oder was war dein Mentor? Hat er dir ein bestimmtes Weltbild mit auf den Weg gegeben oder sonst irgendwie die Art und Weise beeinflusst, wie du versuchst, deine persönlichen Ziele zu verwirklichen?

DRUIDE DES
ZIRKELS
DER TRÄUME



MENTOREN

W6 Mentor

- 1 Dein Mentor war ein weiser Baumhirte, der dir beibrachte, in Jahren und Jahrzehnten statt in Tagen und Monaten zu denken.
- 2 Du wurdest von einer Dryade unterwiesen, die über ein schlummerndes Portal zum Abyss wachte. Während deiner Ausbildung wurde dir die Aufgabe zuteil, verborgene Bedrohungen für die Welt ausfindig zu machen.
- 3 Dein Mentor erschien dir immer in der Gestalt eines Falken. Du hast die humanoide Form deines Lehrmeisters nie gesehen.
- 4 Du warst einer von mehreren Jünglingen, die von einem alten Druiden ausgebildet wurden, bis zu dem Tag, da einer deiner Mitschüler eure Gruppe verraten und deinen Meister ermordet hat.
- 5 Dein Mentor ist dir stets nur in Visionen erschienen. Du hast ihn nie persönlich getroffen, und du bist dir nicht einmal sicher, dass er ein sterbliches Wesen ist.
- 6 Dein Mentor war ein Werbär, der dich lehrte, alle lebenden Wesen mit dem gleichen Respekt zu behandeln.

DRUIDENZIRKEL

Auf der 2. Stufe erhältst du das Merkmal Druidenzirkel. Die folgenden Auswahlmöglichkeiten stehen dem Druiden zusätzlich zu denen im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) zur Verfügung: der Zirkel der Träume und der Zirkel des Hirten.

Ich träume nicht, denn ich schlafe nicht. Ich bin immer wach, damit sich niemand an mich heranschleichen kann. Wenn ich doch träumen würde, wären meine Träume größer als deine, weil mein Kopf größer ist.



ZIRKEL DER TRÄUME

Druiden, die dem Zirkel der Träume angehören, stammen aus Regionen, die eine starke Bindung zum Feywild und seinen traumhaften Reichen haben. Dass die Druiden die natürliche Welt schützen, macht sie zu natürlichen Verbündeten von Feenwesen mit guter Gesinnung. Diese Druiden machen es sich zur Aufgabe, die Welt mit träumerischem Staunen zu erfüllen. Ihre Magie heilt Wunden und heitert niedergeschlagene Gemüter auf, und die Reiche, die sie behüten, sind leuchtende, fruchtbare Orte, wo die Grenze zwischen Traum und Realität verschwimmt und die Erschöpften Ruhe finden können.

MERKMALE: ZIRKEL DER TRÄUME

Druidenstufe	Merkmal
2.	Balsam des Sommerhofes
6.	Heim aus Mondlicht und Schatten
10.	Verborgene Pfade
14.	Traumwandler

BALSAM DES SOMMERHOFES

Auf der 2. Stufe wird dir der Segen des Sommerhofes zuteil. In dir sprudelt ein Quell von Energie, der Wunden lindern kann. Du kannst auf ein Reservoir von Feenenergie zurückgreifen, was im Spiel durch eine Zahl von W6 in Höhe deiner Druidenstufe dargestellt wird.

Als eine Bonusaktion kannst du eine Kreatur bestimmen, die du innerhalb von 36 m um dich herum sehen kannst, und kannst dann maximal eine Zahl dieser Würfel in Höhe deiner halben Druidenstufe aufwenden. Wirf die entsprechenden Würfel und addiere sie. Das Ziel erhält Trefferpunkte in Höhe des Ergebnisses wieder. Das Ziel erhält außerdem 1 temporären Trefferpunkt für jeden verwendeten Würfel.

Du erhältst alle eingesetzten Würfel zurück, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

HEIM AUS MONDLICHT UND SCHATTEN

Ab der 6. Stufe ist dein Heim immer dort, wo du gerade bist. Bei einer kurzen oder langen Rast kannst du die Schattenkräfte des Dämmerungshofes heraufbeschwören, damit sie dir Schutz gewähren, während du dich erholst. Zu Beginn der Rast berührst du irgendeine Stelle im Raum und eine unsichtbare Sphäre mit einem Umfang von 9 m erscheint, zentriert um diese Stelle. Vollständige Deckung blockiert die Sphäre.

Während ihr euch in der Sphäre aufhaltet, erhalten du und deine Verbündeten einen Bonus von +5 auf Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit) sowie Weisheitswürfe (Wahrnehmung). Das Licht von offenen Flammen in der Sphäre (etwa von Lagerfeuern, Fackeln oder dergleichen) ist von außen zudem nicht zu sehen.

Die Sphäre löst sich am Ende der Rast auf oder wenn du die Sphäre verlässt.

VERBORGENE PFADE

Ab der 10. Stufe bist du in der Lage, die verborgenen, magischen Pfade zu beschreiten, die einige Feenwesen nutzen, um im Handumdrehen von einem Ort an einen anderen zu gelangen.

gen. Als eine Bonusaktion kannst du in deinem Zug bis zu 18 m weit auf einen nicht besetzten Bereich teleportieren, den du sehen kannst. Alternativ kannst du deine Aktion nutzen, um eine bereitwillige Kreatur bis zu 9 m auf einen nicht besetzten Bereich zu teleportieren, den du sehen kannst.

Dein Weisheitsmodifikator gibt an, wie oft du dieses Merkmal einsetzen kannst (mindestens einmal). Du erhältst alle aufgebrauchten Anwendungen zurück, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

TRAUMWANDLER

Auf der 14. Stufe verleiht dir die Magie des Feywild die Fähigkeit, mental oder physisch durch das Reich der Träume zu reisen.

Nachdem du eine kurze Rast beendet hast, kannst du einen der folgenden Zauber wirken, ohne dass du dafür einen Zauberplatz oder Materialkomponenten verbrauchen müsstest: *Traum* (mit dir als Boten), *Ausspähung* oder *Kreis der Teleportation*.

Hierbei handelt es sich um eine besondere Variante von *Kreis der Teleportation*. Statt ein Portal zu einem permanenten Teleportationskreis zu öffnen, wird eines zu dem letzten Ort geöffnet, an dem du eine lange Rast auf deiner derzeitigen Ebene der Existenz beendet hast. Falls du auf deiner derzeitigen Ebene keine lange Rast beendet hast, scheitert der Zauber, wird aber nicht verbraucht.

Wenn du dieses Merkmal eingesetzt hast, kannst du es erst wieder nutzen, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

ZIRKEL DES HIRTEN

Druiden vom Zirkel des Hirten halten Zwiesprache mit Naturgeistern, insbesondere mit den Geistern von Tieren und Feenwesen, und rufen diese Geister um Hilfe an. Diese Druiden erkennen an, dass alle Lebewesen eine Rolle in der natürlichen Welt zu spielen haben, widmen sich jedoch hauptsächlich dem Schutz von Tieren und Feenwesen, die sich selbst nur schwer verteidigen können. Die Hirten, wie sie genannt werden, sehen diese Kreaturen als ihre Schutzbefohlenen an. Sie wehren Monster ab, die eine Bedrohung für sie darstellen, weisen Jäger in ihre Schranken, die mehr Tiere erlegen als notwendig und verhindern, dass die Zivilisation sich Lebensräumen seltener Tiere und heilige Stätten der Feenwesen einverleibt. Viele dieser Druiden sind am glücklichsten, wenn sie weit weg von Städten und Dörfern sind, und sind damit zufrieden, ihr Leben in Gesellschaft der Tiere und Feenwesen der Wildnis zu verbringen.

Anhänger dieses Zirkels werden zu Abenteurern, um sich jenen Mächten entgegenzustellen, die ihre Schutzbefohlenen bedrohen, oder um Wissen und Macht zu erlangen, welches ihnen beim Schutz ihrer Mündel hilft. Wo immer der Weg dieser Druiden sie auch hinführt, die Geister der Wildnis sind stets bei ihnen.

MERKMALE: ZIRKEL DES HIRTEN

Druidenstufe	Merkmal
2.	Die Sprache des Waldes, Geistertotem
6.	Mächtiger Beschwörer
10.	Schutzgeist
14.	Loyale Tiergeister

DIE SPRACHE DES WALDES

Auf der 2. Stufe erhältst du die Fähigkeit, dich mit Tieren und einer Vielzahl von Feenwesen zu unterhalten.

Du lernst, Sylvanisch zu sprechen, zu lesen und zu schreiben. Überdies können Tiere dich verstehen, und du bist in der Lage, ihre Laute und Bewegungen zu interpretieren. Die meisten Tiere sind nicht intelligent genug, um komplizierte Konzepte formulieren



DRUIDE DES ZIRKELS DES HIRTEN

oder begreifen zu können, aber ein dir freundlich gesinntes Tier könnte berichten, was es in letzter Zeit gesehen oder gehört hat. Diese Fähigkeit macht Tiere nicht automatisch zu deinen Freunden, aber du kannst ihre Gunst mit Geschenken erlangen, so wie du es mit jedem anderen Nichtspielercharakter tun würdest.

GEISTERTOTEM

Beginnend mit der 2. Stufe kannst du Naturgeister heraufbeschwören, um die Welt um dich herum zu beeinflussen. Als eine Bonusaktion kannst du auf magische Weise einen körperlosen Geist beschwören, der in einem Bereich erscheint, den du innerhalb von 18 m um dich herum sehen kannst. Der Geist erschafft um diesen Bereich eine Aura mit einem Radius von 9 m. Er zählt weder als eine Kreatur noch als ein Objekt, auch wenn er wie die geisterhafte Erscheinung der Kreatur aussieht, die er darstellen soll.

Als eine Bonusaktion kannst du den Geist bis zu 18 m weit zu einem Bereich bewegen, den du sehen kannst.

Der Geist bleibt 1 Minute lang bestehen oder bis du kampfunfähig wirst. Wenn du dieses Merkmal eingesetzt hast, kannst du es erst wieder einsetzen, nachdem du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

Der Effekt der Geisteraura hängt davon ab, welchen der folgenden Geister du beschwörst.

Geist des Bären. Der Geist des Bären verleiht dir und deinen Verbündeten Stärke und Ausdauer. Jede Kreatur deiner Wahl, die sich in der Aura befindet, wenn der Geist erscheint, erhält temporäre Trefferpunkte in Höhe von 5 + deine Druidenstufe. Zusätzlich sind du und deine Verbündeten in der Aura im Vorteil bei Stärkewürfen und -rettungswürfen.

Geist des Falken. Der Geist des Falken ist ein vollendeter Jäger, der dir und deinen Verbündeten mit seinen scharfen Augen beisteht. Wenn eine Kreatur einen Angriffswurf gegen ein Ziel in der Geisteraura durchführt, kannst du deine Reaktion

nutzen, damit die Kreatur bei dem Angriffswurf im Vorteil ist. Zusätzlich sind du und deine Verbündeten in der Aura im Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung).

Geist des Einhorns. Der Geist des Einhorns gewährt jenen in seiner Nähe Schutz. Du und deine Verbündeten sind im Vorteil bei allen Attributwürfen, um Kreaturen in der Geisteraura zu entdecken. Wenn du außerdem einen Zauber wirkst, der einen Zauberplatz verbraucht und bei einer Kreatur innerhalb oder außerhalb der Aura Trefferpunkte wiederherstellt, erhält jede Kreatur deiner Wahl in der Aura zusätzlich Trefferpunkte in Höhe deiner Druidenstufe zurück.

MÄCHTIGER BESCHWÖRER

Beginnend mit der 6. Stufe sind die Tiere und Feenwesen, die du beschwörst, widerstandsfähiger als normalerweise. Jedes Tier und jedes Feenwesen, das von einem Zauber, den du wirkst, beschworen oder erschaffen wird, erhält die folgenden Vorzüge:

- Die Kreatur erscheint mit mehr Trefferpunkten als normal: 2 zusätzliche Trefferpunkte pro Trefferwürfel, über den sie verfügt.
- Der Schaden ihrer natürlichen Waffen gilt als magisch, wenn es darum geht, Immunität und Resistenz gegen nicht-magische Angriffe und Schaden zu überwinden

SCHUTZGEIST

Ab der 10. Stufe beschützt dein Geistertotem die Tiere und Feenwesen, die du mit deiner Magie herbeirufst. Wenn ein Tier oder ein Feenwesen, das du mit einem Zauber beschworen oder erschaffen hast, seinen Zug in der Aura deines Geistertotems beendet, erhält die Kreatur Trefferpunkte in Höhe deiner halben Druidenstufe wieder.

LOYALE TIERGEISTER

Ab der 14. Stufe wachen die Naturgeister, zu denen du sprichst, über dich, wenn du am verwundbarsten bist. Wenn du auf 0 Trefferpunkte reduziert oder gegen deinen Willen kampfunfähig wirst, kannst du sofort den Zauber *Tiere beschwören* einsetzen, als ob er mit einem Zauberplatz des 9. Grades gewirkt worden wäre. Es werden vier Tiere deiner Wahl beschworen, mit einem Herausforderungsgrad von 2 oder niedriger. Die beschworenen Tiere erscheinen innerhalb von 6 m um dich herum. Falls du ihnen keine Befehle erteilst, beschützen sie dich vor Gefahren und greifen deine Feinde an. Der Zauber dauert 1 Stunde an, ohne dabei Konzentration zu erfordern, oder bis du ihn beendest (keine Aktion erforderlich).

Wenn du dieses Merkmal eingesetzt hast, kannst du es erst erneut verwenden, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

TIERGESTALTEN ERLERNEN

Das Merkmal Tiergestalt aus dem *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) ermöglicht dir, dich in jedes Tier zu verwandeln, das du schon einmal gesehen hast. Diese Regel bietet dir enorme Flexibilität und macht es dir leicht, eine gewaltige Bandbreite an Tiergestalten zu erlernen, doch du musst dich an die Einschränkungen der Tiergestalttabelle in jenem Buch halten.

Wenn du auf der 2. Druidenstufe Tiergestalt erhältst, stellst du dir vielleicht die Frage, welche Tiere du bisher zu Gesicht bekommen hast. In den folgenden Tabellen sind die Tiere aus dem *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) entsprechend der Umgebung angeordnet, in der sie am wahrscheinlichsten auftauchen. Bedenke, in welcher Umgebung dein Druiden aufgewachsen ist, dann sieh in die entsprechende Tabelle für eine Liste von Tieren, die dein Charakter auf der 2. Stufe vermutlich schon einmal gesehen hat.

Mithilfe dieser Tabellen können du und dein SL auch herausfinden, welche Tiere du möglicherweise auf deinen Reisen beobachten kannst. Außerdem ist in der Tabelle der Herausforderungsgrad des jeweiligen Tiers vermerkt, sowie ob sie über eine Flug- oder eine Schwimmbewegungsrate verfügen. Das

Wenn ich mich in eine andere Kreatur verwandeln könnte, würde ich es dennoch nicht tun. Schließlich ist mir alles andere unterlegen.

hilft dir dabei, festzustellen, ob du eine bestimmte Tierform annehmen kannst oder nicht.

Die Tabellen führen sämtliche einzelnen Tiere auf, die als Tiergestalt wählbar sind (bis zu einem Herausforderungsgrad von 1) oder dem Merkmal Tiergestalten des Zirkels des Zirkels des Mondes zur Verfügung stehen (bis zu einem Herausforderungsgrad von 6).

ARKTIS

HG	Tier	Fliegen/Schwimmen
0	Eule	Fliegen
1/8	Blutfalke	Fliegen
1/4	Rieseneule	Fliegen
1	Braunbär	—
2	Eisbär	Schwimmen
2	Säbelzahniger	—
6	Mammut	—

BERG

HG	Tier	Fliegen/Schwimmen
0	Adler	Fliegen
0	Ziege	—
1/8	Blutfalke	Fliegen
1/8	Blutmücke	Fliegen
1/4	Pteranodon	Fliegen
1/2	Riesenziege	—
1	Riesenadler	Fliegen
1	Löwe	—
2	Rieseneich	—
2	Säbelzahniger	—

GRASLAND

HG	Tier	Fliegen/Schwimmen
0	Katze	—
0	Hirsch	—
0	Adler	Fliegen
0	Ziege	—
0	Hyäne	—
0	Schakal	—
0	Geier	Fliegen
1/8	Blutfalke	Fliegen
1/8	Fliegende Schlange	Fliegen
1/8	Riesenviesel	—
1/8	Giftschlange	Schwimmen
1/8	Blutmücke	Fliegen
1/4	Axtschnabel	—
1/4	Eber	—
1/4	Elch	—
1/4	Riesengiftschlange	Schwimmen
1/4	Riesenwolfsspinne	—
1/4	Panther (Leopard)	—
1/4	Pteranodon	Fliegen
1/4	Reitpferd	—
1/4	Wolf	—
1/2	Riesenziege	—



HG	Tier	Fliegen/Schwimmen
1/2	Riesenwespe	Fliegen
1	Riesenadler	Fliegen
1	Riesenhyäne	—
1	Riesengeier	Fliegen
1	Löwe	—
1	Tiger	—
2	Allosaurus	—
2	Rieseneber	—
2	Rieseneich	—
2	Nashorn	—
3	Ankylosaurus	—
4	Elefant	—
5	Triceratops	—

HÜGEL

HG	Tier	Fliegen/Schwimmen
0	Pavian	—
0	Adler	Fliegen
0	Ziege	—
0	Hyäne	—
0	Rabe	Fliegen
0	Geier	Fliegen
1/8	Blutfalke	Fliegen
1/8	Riesenwiesel	—
1/8	Dogge	—
1/8	Maultier	—
1/8	Giftschlange	Schwimmen
1/8	Blutmücke	Fliegen
1/4	Axtschnabel	—
1/4	Eber	—
1/4	Elch	—
1/4	Rieseneule	Fliegen
1/4	Riesenwolfsspinne	—
1/4	Panther (Puma)	—
1/4	Wolf	—
1/2	Riesenziege	—
1	Braunbär	—
1	Schreckenswolf	—

HG	Tier	Fliegen/Schwimmen
1	Riesenadler	Fliegen
1	Riesenhyäne	—
1	Löwe	—
2	Rieseneber	—
2	Rieseneich	—

KÜSTE

HG	Tier	Fliegen/Schwimmen
0	Krabbe	Schwimmen
0	Adler	Fliegen
1/8	Blutfalke	Fliegen
1/8	Giftschlange	Schwimmen
1/8	Blutmücke	Fliegen
1/4	Rieseneidechse	—
1/4	Riesenwolfsspinne	—
1/4	Pteranodon	Fliegen
1	Riesenadler	Fliegen
1	Riesenkröte	Schwimmen
2	Plesiosaurus	Schwimmen

TIEFE SEE

HG	Tier	Fliegen/Schwimmen
0	Quipper	Schwimmen
1/4	Würgeschlange	Schwimmen
1/2	Riesenseepferdchen	Schwimmen
1/2	Riffhai	Schwimmen
1	Riesennoktopus	Schwimmen
2	Riesennürgeschlange	Schwimmen
2	Jagdhai	Schwimmen
2	Plesiosaurus	Schwimmen
3	Killerwal	Schwimmen
5	Riesenhai	Schwimmen

SUMPF

HG	Tier	Fliegen/Schwimmen
0	Ratte	—
0	Rabe	Fliegen
1/8	Riesenratte	—
1/8	Giftschlange	Schwimmen
1/8	Blutmücke	Fliegen
1/4	Würgeschlange	Schwimmen
1/4	Riesenfrosch	Schwimmen
1/4	Rieseneidechse	—
1/4	Riesengiftschlange	Schwimmen
1/2	Krokodil	Schwimmen
1	Riesenspinne	—
1	Riesenkröte	Schwimmen
2	Riesenwürgeschlange	Schwimmen
2	Riesenkrokodil	Schwimmen

UNTERREICH

HG	Tier	Fliegen/Schwimmen
0	Riesenfeuerkäfer	—
1/8	Riesenratte	—
1/8	Blutmücke	Fliegen
1/4	Riesenfledermaus	Fliegen
1/4	Riesentausendfüßler	—
1/4	Rieseneidechse	—
1/4	Riesengiftschlange	Schwimmen
1	Riesenspinne	—
1	Riesenkröte	Schwimmen
2	Riesenwürgeschlange	Schwimmen
2	Eisbär (Höhlenbär)	Schwimmen

WALD

HG	Tier	Fliegen/Schwimmen
0	Pavian	—
0	Dachs	—
0	Katze	—
0	Reh	—
0	Hyäne	—
0	Eule	Fliegen

HG Tier Fliegen/Schwimmen

1/8	Blutfalke	Fliegen
1/8	Fliegende Schlange	Fliegen
1/8	Riesenratte	—
1/8	Riesenwiesel	—
1/8	Giftschlange	Schwimmen
1/8	Dogge	—
1/8	Blutmücke	Fliegen
1/4	Eber	—
1/4	Würgeschlange	Schwimmen
1/4	Elch	—
1/4	Riesendachs	—
1/4	Riesenfledermaus	Fliegen
1/4	Riesenfrosch	Schwimmen
1/4	Rieseneidechse	—
1/4	Rieseneule	Fliegen
1/4	Riesengiftschlange	Schwimmen
1/4	Riesenwolfsspinne	—
1/4	Panther	—
1/4	Wolf	—
1/2	Menschenaffe	—
1/2	Schwarzbär	—
1/2	Riesenwespe	Fliegen
1	Braunbär	—
1	Schreckenswolf	—
1	Riesenhyäne	—
1	Riesenspinne	—
1	Riesenkröte	Schwimmen
1	Tiger	—
2	Rieseneber	—
2	Riesenwürgeschlange	Schwimmen
2	Rieseneich	—

WÜSTE

HG	Tier	Fliegen/Schwimmen
0	Katze	—
0	Hyäne	—
0	Schakal	—
0	Skorpion	—
0	Geier	Fliegen
1/8	Kamel	—
1/8	Fliegende Schlange	Fliegen
1/8	Maultier	—
1/8	Giftschlange	Schwimmen
1/8	Blutmücke	Fliegen
1/4	Würgeschlange	Schwimmen
1/4	Rieseneidechse	—
1/4	Riesengiftschlange	Schwimmen
1/4	Riesenwolfsspinne	—
1	Riesenhyäne	—
1	Riesenspinne	—
1	Riesenkröte	Schwimmen
1	Riesengeier	Fliegen
1	Löwe	—
2	Riesenwürgeschlange	Schwimmen
3	Riesenskorpion	—





Du hast deine Kräfte also, weil du einen Pakt mit irgendeinem Wesen geschlossen hast? Habt ihr da vielleicht was Schriftliches festgehalten? Ach, vergiss es. Verrate mir nur dies: Kann ich deine Kräfte erlangen, indem ich dich verpreise?



HEXENMEISTER

IHR HALTET MICH FÜR VERRÜCKT? ICH WÜRD SAGEN, WAHRHAFT verrückt ist es doch, wenn sich jemand damit zufriedengibt, ein Leben voll sterblicher Plackerei zu führen, während es in der Welt jenseits der unseren Wissen und Macht gibt, die sich ein jeder aneignen kann.

– Xarren, Herald von Acamar

Hexenmeister ergründen und bewahren Geheimnisse. Sie stellen unser Verständnis der Welt in Frage und sind stets bestrebt, ihr Wissen zu vertiefen. Während Gelehrte oder Magier ein offensichtliches Zeichen der Gefahr vielleicht ernst nehmen und ihre Forschungen einstellen würden, stürzt sich ein Hexenmeister direkt hinein, ohne Rücksicht auf Verluste. Nur eine ganz besondere Mischung aus Intelligenz, Neugier und Wagemut bringt einen Hexenmeister hervor. Viele Menschen würden diese Mischung auch als Wahnsinn bezeichnen. Hexenmeister sehen darin jedoch einen Beleg für ihre Tapferkeit.

Zwei Dinge prägen einen Hexenmeister und führen ihn auf den Pfad seiner Bestimmung. Zunächst einmal gibt es ein Ereignis oder einen Vorfall, die dazu geführt haben, dass ein Hexenmeister einen Pakt mit einem extraplanaren Wesen eingegangen ist. Dann wäre da noch die Natur des Wesens, an das ein Hexenmeister gebunden ist. Im Gegensatz zu Klerikern, die sich normalerweise einer Gottheit und ihren Lehren vollauf verschreiben, hat ein Hexenmeister möglicherweise für seinen Schutzherrn nicht viel übrig, oder dieser für ihn.

Die folgenden Abschnitte stellen dir Möglichkeiten vor, wie du deinem Hexenmeistercharakter den letzten Schliff verleihen kannst, und bieten gleichzeitig interessante Ansätze für Geschichten und fürs Rollenspiel.

EINSTELLUNG DEINES SCHUTZHERRN

Beziehungen sind zwar keine Einbahnstraße, aber im Falle von Hexenmeistern und ihren Schutzherrn gibt es keine Garantie, dass beide Straßenspurten gleich breit sind oder überhaupt aus demselben Material bestehen. Womöglich bringen Hexenmeister und Schutzherr einander dieselben Gefühle entgegen, ganz gleich ob diese nun positiver oder negativer Natur sind, oder vielleicht sehen die beiden Seiten des Pakts einander auch grundverschieden.

Wenn du die Einstellung deines Hexenmeistercharakters zu seinem Schutzherrn festlegst, überlege dir auch, wie der Schutzherr zum Hexenmeister steht. Wie verhält er sich dir gegenüber? Ist der Schutzherr dein Freund und Verbündeter, oder dein Feind, der dir deine Macht nur verleiht, weil du ihm einen Pakt aufgezwungen hast?

EINSTELLUNGEN DES SCHUTZHERRN

W6 Einstellung

- 1 Dein Schutzherr hat deiner Familie seit Generationen beige-standen und geholfen und ist dir gegenüber freundlich.
- 2 Jede Interaktion mit deinem launischen Schutzherrn ist eine Überraschung für dich, die angenehm oder schmerzhaft sein kann.
- 3 Dein Schutzherr ist der Geist eines vor langer Zeit verstorbenen Helden, der euren Pakt als Möglichkeit sieht, weiterhin Einfluss auf die Welt zu nehmen.
- 4 Dein Schutzherr verlangt dir eiserne Disziplin ab, behan-delt dich jedoch mit einem gewissen Maß an Respekt.
- 5 Dein Schutzherr hat dich durch eine List dazu ge-bracht, den Pakt mit ihm einzugehen, und behandelt dich wie einen Sklaven.
- 6 Die meiste Zeit bist du dir selbst überlassen, ohne dass dein Schutzherr sich einmischen würde. Man-chmal graut es dir jedoch vor den Dingen, die er von dir verlangt, wenn er dann auftaucht.

BESONDERE BEDINGUNGEN DES PAKTS

Pakte erfüllen die gesamte Bandbreite zwischen losen Abma-chungen bis zu formellen Verträgen mit langen, detaillierten Klauseln und Listen von Anforderungen. Die Bedingungen eines Pakts – was ein Hexenmeister tun muss, um die Gunst seines Schutzherrn zu erlangen – werden immer vom Schutzherrn dik-tiert. Gelegentlich finden sich unter diesen Bedingungen beson-dere Voraussetzungen, die seltsam oder willkürlich erscheinen mögen, von Hexenmeistern jedoch genauso ernst genommen werden wie die anderen Anforderungen ihres Pakts.

Ist dein Charakter einen Pakt eingegangen, der voraussetzt, dass du dich auf ungewöhnliche oder scheinbar lächerliche Art und Weise verhältst? Selbst wenn dir dein Schutzherr eine sol-che Verpflichtung noch nicht aufgebürdet hat, heißt das nicht, dass dies nicht noch geschehen könnte.

BESONDERE BEDINGUNGEN

W6 Bedingung

- 1 Wenn du den Befehl dazu erhältst, musst du sofort gegen einen bestimmten Feind deines Schutzherrn vorgehen.
- 2 Dein Pakt stellt deine Willenskraft auf die Probe; du musst auf Alkohol und andere Rauschmittel verzichten.
- 3 Zumindest einmal am Tag musst du den Namen oder das Symbol deines Schutzherrn auf die Mauer eines Gebäudes einmeißeln.
- 4 Du musst gelegentlich bizarre Rituale durchführen, um deinen Pakt aufrechtzuerhalten.
- 5 Du kannst niemals zweimal die gleiche Kombination von Kleidung tragen, da deinen Schutzherrn solche Vorhersehbarkeit langweilt.
- 6 Wenn du eine Schauerliche Anrufung nutzt, musst du den Namen deines Schutzherrn laut aussprechen oder du riskierst, sein Missfallen zu erregen.



MAL DER BINDUNG

Einige Schutzherrn machen es sich zur Gewohnheit, und finden oft auch Gefallen daran, die Hexenmeister in ihren Diensten mit irgendeiner Art von Mal zu versehen. Ein Mal der Bindung zeigt unmissverständlich – zumindest jenen, die Ahnung von solchen Dingen haben –, dass sich der Betroffene einem bestimmten Schutzherrn verpflichtet hat. Ein Hexenmeister möchte vielleicht seinen Nutzen aus einem solchen Mal ziehen und es als Zeichen seines Pakts zur Schau stellen, oder es (wenn möglich) verbergen, um den Ärger zu vermeiden, den ein solches Zeichen vielleicht mit sich bringt.

Wenn der Pakt deines Hexenmeisters ein Mal der Bindung erfordert, hängt die Antwort auf die Frage, ob du dein Mal offen trägst, vermutlich von deiner Beziehung zu demjenigen ab, der dich damit gezeichnet hat. Ist das Mal etwas, worauf du stolz bist, oder etwas, wofür du dich heimlich schämst?

MALE DER BINDUNG

W6	Mal
1	Eines deiner Augen sieht genau aus wie eines der Augen deines Schutzherrn.
2	Jedes Mal, wenn du aufwachst, erscheint der kleine Fleck auf deinem Gesicht an einer anderen Stelle.
3	Du zeigst die äußeren Anzeichen einer Krankheit, aber leidest unter keinen Krankheitssymptomen.
4	Deine Zunge besitzt eine unnatürliche Farbe.
5	Du hast einen rudimentären Schwanz.
6	Deine Nase glüht im Dunkeln.

ANDERSWELTLICHE SCHUTZHERREN

Auf der 1. Stufe erhältst du das Merkmal Andersweltlicher Schutzherr. Die folgenden Auswahlmöglichkeiten stehen dem Hexenmeister zusätzlich zu denen im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) zur Verfügung: der Himmlische und die Fluchklinge.

DER HIMMLISCHE

Dein Schutzherr ist ein mächtiges Wesen von den Oberen Ebenen. Du hast dich einem uralten Empyrier, Solar, Ki-rin, Einhorn oder einer anderen Entität verpflichtet, die auf den Ebenen der immerwährenden Glückseligkeit zu Hause ist. Dank deines Pakts mit diesem Wesen bist du in der Lage, ganz schwach die Berührung jenes heiligen Lichts zu spüren, welches das Multiversum erstrahlen lässt.

Eine Verbindung mit einer solchen Macht kann sich auf dein Verhalten und deine Überzeugungen auswirken. Es kann gut sein, dass du den Drang verspürst, die Untoten zu vernichten, Unholde zu bezwingen und die Unschuldigen zu beschützen. Manchmal erfüllt dich womöglich auch Sehnsucht nach dem himmlischen Reich deines Schutzherrn und das Verlangen, in diesem Paradies bis zum Ende deiner Tage umherzustreifen. Doch du bist dir bewusst, dass du für deine Mission im Moment noch unter den Sterblichen weilen musst und dass dein Pakt verlangt, dass du Licht in die dunklen Teile der Welt bringst.

MERKMALE: DER HIMMLISCHE

Hexenmeisterstufe	Merkmal
1.	Erweiterte Zauberliste, Zusätzliche Zaubertricks, Heilendes Licht
6.	Gleißende Seele
10.	Himmlische Widerstandskraft
14.	Sengende Rache

ERWEITERTE ZAUBERLISTE

Der Himmlische ermöglicht dir, von einer erweiterten Zauberliste zu wählen, wenn du einen Hexenmeisterzauber lernst. Die folgenden Zauber werden für dich der Zauberliste des Hexenmeisters hinzugefügt.

ERWEITERTE ZAUBER DES HIMMLISCHEN

Zaubergrad	Zauber
1.	Wunden heilen, Lenkendes Geschoss
2.	Flammenkugel, Schwache Genesung
3.	Tageslicht, Wiederbeleben
4.	Hüter des Glaubens, Feuerwand
5.	Flammenschlag, Vollständige Genesung

ZUSÄTZLICHE ZAUBERTRICKS

Auf der 1. Stufe erlernst du die Zaubertricks *Licht* und *Heilige Flamme*. Sie zählen für dich als Hexenmeister-Zaubertricks, zählen aber nicht gegen die maximale Anzahl der dir bekannten Zaubertricks.

HEILENDES LICHT

Auf der 1. Stufe erwirbst du die Fähigkeit, himmlische Energie zu kanalisieren, um Wunden zu heilen. Du verfügst über einen Pool von W6, die du ausgeben kannst, um damit zu heilen. Die Anzahl der Würfel in dem Pool entspricht 1 + deine Hexenmeisterstufe.

Als eine Bonusaktion kannst du eine Kreatur heilen, die du innerhalb von 18 m um dich sehen kannst, indem du Würfel aus dem Pool einsetzt. Die maximale Anzahl von Würfeln, die du auf einmal einsetzen kannst, entspricht deinem Charismamodifikator (mindestens ein Würfel). Würfle mit den Würfeln, die du einsetzen willst, addiere die Würfelergebnisse und stelle Trefferpunkte in Höhe des Gesamtergebnisses wieder her.

Die ausgegebenen Würfel werden deinem Pool wieder hinzugefügt, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

GLEISSENDE SEELE

Ab der 6. Stufe kannst du mittels deiner Verbindung zum Himmlichen gleißende Energie kanalisieren. Du erhältst Resistenz gegen gleißenden Schaden. Wenn du außerdem einen Zauber wirkst, der gleißenden Schaden oder Feuerschaden verursacht, kannst du bei einem Ziel dieses Zaubers deinen Charismamodifikator auf den gleißenden Schadenswurf oder den Feuerschadenswurf des Zaubers rechnen.

HIMMLISCHE WIDERSTANDSKRAFT

Beginnend mit der 10. Stufe erhältst du temporäre Trefferpunkte, wenn du eine kurze oder lange Rast beendest. Die Anzahl dieser temporären Trefferpunkte entspricht der Höhe deiner Hexenmeisterstufe + deinem Charismamodifikator. Bestimme am Ende der Rast außerdem bis zu fünf Kreaturen, die du sehen kannst. Diese Kreaturen erhalten temporäre Trefferpunkte in Höhe der Hälfte deiner Hexenmeisterstufe + deinem Charismamodifikator.

SENGENDE RACHE

Ab der 14. Stufe kannst du dank der gleißenden Energie, die dich durchströmt, dem Tod trotzen. Wenn du zu Beginn deines Zuges einen Rettungswurf gegen Tod durchführen müsstest, kannst du stattdessen in einem Ausbruch gleißender Energie wieder auf die Füße springen. Du erhältst Trefferpunkte in Höhe der Hälfte deiner maximalen Trefferpunkte zurück und kannst dann aufstehen, wenn du das möchtest. Jede Kreatur deiner Wahl, die sich innerhalb von 9 m um dich herum befindet, erleidet gleißenden Schaden in Höhe von $2W8$ + deinem Charismamodifikator und ist bis zum Ende deines aktuellen Zuges blind.

Wenn du dieses Merkmal verwendet hast, kannst du es erst wieder einsetzen, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

DIE FLUCHKLINGE

Du bist einen Pakt mit einer mysteriösen Entität aus dem Shadowfell eingegangen – eine Macht, die sich in intelligenten, magischen Waffen manifestiert, die aus Schattengewebe gefertigt sind. Das Schwert *Schwarzklänge* ist die bekannteste dieser Waffen, die im Laufe der Jahrhunderte über das gesamte Multiversum verteilt wurden. Die schattenhafte Entität hinter diesen Waffen kann Hexenmeistern, die mit ihr paktieren, große Macht bieten. Viele Fluchklingen-Hexenmeister erschaffen Waffen, die denen aus dem Shadowfell nachempfunden sind. Andere verzichten gänzlich auf solche Waffen und weben die dunkle Magie dieser Ebene stattdessen in ihr Zaubern.

Da die Rabenkönigin bekanntermaßen die erste dieser Waffen geschmiedet hat, halten es viele Gelehrte für möglich, dass es sich bei ihr und der Entität um ein und dasselbe Wesen handelt und dass die Waffen, genau wie die Fluchklingen-Hexenmeister, ihre Werkzeuge sind, mit denen sie Einfluss auf die Geschehnisse auf der Materiellen Ebene nimmt, um ihrer eigenen rätselhaften Ziele willen.

MERKMALE: DIE FLUCHKLINGE

Fluchklinge	Merkmal
1.	Erweiterte Zauberliste, Verwünschung der Fluchklinge, Fluchkrieger
6.	Verfluchtes Schreckgespenst
10.	Verwunschene Rüstung
14.	Meister der Verwünschungen

ERWEITERTE ZAUBERLISTE

Die Fluchklinge lässt dich von einer erweiterten Zauberliste wählen, wenn du einen Hexenmeisterzauber erlernst. Die folgenden Zauber werden für dich den Hexenmeisterzaubern hinzugefügt.

ERWEITERTE ZAUBER DER FLUCHKLINGE

Zaubergrad	Zauber
1.	<i>Schild, Zorniges Niederstrecken</i>
2.	<i>Verschwimmen, Brandmarkendes Niederstrecken</i>
3.	<i>Flimmern, Elementare Waffe</i>
4.	<i>Tödliches Phantom, Wankendmachendes Niederstrecken</i>
5.	<i>Verbannendes Niederstrecken, Kältekegel</i>

VERWÜNSCHUNG DER FLUCHKLINGE

Auf der 1. Stufe erwirbst du die Fähigkeit, jemanden mit einem grässlichen Fluch zu belegen. Als eine Bonusaktion kannst du eine Kreatur bestimmen, die du innerhalb von 9 m um dich herum sehen kannst. Das Ziel wird für 1 Minute verflucht. Der Fluch endet sofort, wenn das Ziel stirbt, du stirbst oder wenn du kampfunfähig wirst. Bis zum Ende des Fluchs erhältst du die folgenden Vorzüge

- Du erhältst einen Bonus auf Schadenswürfe gegen das verfluchte Ziel. Der Bonus entspricht deinem Übungsbonus.
- Jeder Angriffswurf, den du gegen das verfluchte Ziel durchführst, erzielt einen kritischen Treffer bei einem Wurf von einer 19 oder 20 auf dem W20.
- Wenn das verfluchte Ziel stirbt, erhältst du Trefferpunkte in Höhe deiner Hexenmeisterstufe + deinem Charismamodifikator (mindestens 1 Trefferpunkt) zurück.

Du kannst dieses Merkmal erst wieder einsetzen, nachdem du eine kurze oder lange Rast beendet hast.





HEXENMEISTER DER FLUCHKLINGE

FLUCHKRIEGER

Auf der ersten Stufe wird dir die nötige Ausbildung zuteil, um dich für den Kampf zu wappnen. Du erhältst Übung im Umgang mit mittelschweren Rüstungen, Schilden und Kriegswaffen.

Der Einfluss deines Schutzherrn ermöglicht dir außerdem, deinen Willen auf mystische Weise in eine bestimmte Waffe zu lenken. Immer, wenn du eine lange Rast beendest, kannst du eine Waffe berühren, in deren Umgang du geübt bist und die nicht die Eigenschaft zweihändig aufweist. Wenn du mit dieser Waffe angreifst, kannst du für die Angriffs- und Schadenswürfe deinen Charismamodifikator nutzen statt deiner Stärke oder deiner Geschicklichkeit. Dieser Vorzug hält an, bis du eine lange Rast beendet hast. Falls du später das Merkmal Pakt der Klinge erwirbst, gilt dieser Vorzug für jede Waffe, die du mit diesem Merkmal heraufbeschwörst, egal um welche Art von Waffe es sich handelt.

VERFLUCHTES SCHRECKGESPENST

Ab der 6. Stufe kannst du die Seele einer Person verfluchen, die du erschlagen hast, und sie dir kurzzeitig untertan machen. Wenn du einen Humanoiden tötest, kannst du seinen Geist zwingen, sich als Schreckgespenst aus seiner Leiche zu erheben, dessen Spielwerte du im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* findest. Wenn das Schreckgespenst erscheint, erhält es temporäre Trefferpunkte in Höhe der Hälfte deiner Hexenmeisterstufe. Führe einen Initiativewurf für das Schreckgespenst durch; es führt seine eigenen Züge aus. Es gehorcht deinen verbalen Befehlen, und es erhält einen besonderen Bonus auf seinen Angriffswurf in Höhe deines Charismamodifikators (mindestens +0).

Das Schreckgespenst ist dir bis zum Ende deiner nächsten langen Rast zu Diensten und verschwindet dann ins Jenseits.

Fluchklinge. Was für ein großartiger Name! Heißt das, dass dein Schwert böse ist oder verflucht, oder so? Aber du bist böse, oder? ... Okay, jetzt mag ich den Namen nicht mehr. Namen sind nicht großartig, wenn sie keinen Sinn ergeben. Wie meiner. Der Xanathar. Siehst du? Der ist großartig und macht noch dazu Sinn!



Wenn du ein Schreckgespenst mit diesem Merkmal an dich gebunden hast, kannst du das Merkmal erst wieder einsetzen, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

VERWUNSCHENE RÜSTUNG

Auf der 10. Stufe werden deine Verwünschungen mächtiger. Wenn das durch die Verwünschung der Fluchklinge verwünschte Ziel dich mit einem Angriffswurf trifft, kannst du deine Reaktion nutzen, um einen W6 zu würfeln. Bei einem Wurf von 4 oder höher verfehlt dich der Angriff stattdessen, trotz des erfolgreichen Angriffswurfes.

MEISTER DER VERWÜNSCHUNGEN

Beginnend mit der 14. Stufe kannst du die Verwünschung der Fluchklinge von einer erschlagenen Kreatur auf eine andere Kreatur übertragen. Wenn die Kreatur stirbt, die von deiner Verwünschung der Fluchklinge verflucht ist, kannst du eine andere Kreatur, die du innerhalb von 9 m um dich sehen kannst, mit diesem Fluch belegen, vorausgesetzt, dass du nicht kampfunfähig bist. Wenn du den Fluch auf diese Weise überträgst, erhältst du durch den Tod der zuvor verfluchten Kreatur keine Trefferpunkte zurück.

SCHAUERLICHE ANRUFUNGEN

Auf der 2. Stufe erhält ein Hexenmeister das Merkmal Schauerliche Anrufungen. Hier werden neue Optionen für dieses Merkmal vorgestellt, die zusätzlich zu denen im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* zur Auswahl stehen.

Wenn eine Schauerliche Anrufung eine Voraussetzung erfordert, musst du sie erfüllen, um die Anrufung lernen zu können. Sobald du die Voraussetzung erfüllst, kannst du auch die Anrufung erlernen. Eine Stufenvoraussetzung bezieht sich auf deine Stufe in dieser Klasse.

ASPEKT DES MONDES

Voraussetzung: das Merkmal Pakt des Buches

Du brauchst keinen Schlaf mehr und es gibt nichts, was dich zum Einschlafen zwingen könnte. Um die Vorteile einer langen Rast zu erhalten, kannst du 8 Stunden lang leichte Tätigkeiten verrichten, wie beispielsweise dein Buch der Schatten zu lesen und Wache zu halten.

GABE DER IMMERWÄHRENDEN

Voraussetzung: das Merkmal Pakt der Kette

Immer, wenn du Trefferpunkte zurückerhältst, während sich dein Vertrauter innerhalb von 30 m um dich befindet, behandle jeden Würfelwurf, der bestimmt, wie viele Trefferpunkte du zurückerhältst, als ob du das maximal mögliche Ergebnis für dich gewürfelt hättest.

GABE DER TIEFEN

Voraussetzung: 5. Stufe

Du kannst unter Wasser atmen, und du erhältst eine Bewegungsrate für Schwimmen, die deiner Schrittbewegungsrate entspricht.

Du kannst außerdem einmal *Wasser atmen* wirken, ohne eine Zauberplatz zu verbrauchen. Du erhältst diese Fähigkeit zurück, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

GEISTERHAFTER BLICK

Voraussetzung: 7. Stufe

Als eine Aktion kannst du mit einer Reichweite von 9 m durch feste Objekte sehen. Innerhalb dieser Reichweite verfügst du über Dunkelsicht, falls du sie nicht bereits besitzt. Diese besondere Sicht hält 1 Minute lang an oder bis deine Konzentration endet (als ob du dich auf einen Zauber konzentrieren würdest). Während dieser Zeit nimmst du Objekte wie geisterhafte, durchsichtige Schemen wahr.

Wenn du diese Anrufung eingesetzt hast, kannst du sie erst wieder verwenden, nachdem du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

GRAB DES LEVISTUS

Voraussetzung: 5. Stufe

Als eine Reaktion kannst du dich, wenn du Schaden erleidest, komplett mit Eis umhüllen, das am Ende deines nächsten Zuges schmilzt. Du erhältst 10 temporäre Trefferpunkte pro Hexenmeisterstufe, die so viel des ursprünglichen Schadens abfangen wie möglich. Sofort nachdem du den Schaden erleidest, erhältst du Empfindlichkeit gegen Feuerschaden, deine Bewegungsrate wird auf 0 reduziert und du wirst kampfunfähig. Diese Effekte, zu denen auch alle verbleibenden temporären Trefferpunkte zählen, enden, wenn das Eis schmilzt.

Wenn du diese Anrufung eingesetzt hast, kannst du sie erst wieder einsetzen, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

HADARS GRIFF

Voraussetzung: der Zaubertrick Schauerlicher Strahl

Einmal in jedem deiner Züge kannst du eine Kreatur, die du mit *Schauerlicher Strahl* triffst, 3 m in gerader Linie auf dich zu bewegen.

LANZE DER LETHARGIE

Voraussetzung: der Zaubertrick Schauerlicher Strahl

Einmal in jedem deiner Züge kannst du die Bewegungsrate einer Kreatur, die du mit *Schauerlicher Strahl* triffst, bis zum Ende deines nächsten Zuges um 3 m reduzieren.

LISTIGE FLUCHT

Voraussetzung: 7. Stufe

Du kannst einmal *Bewegungsfreiheit* auf dich selbst wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Du kannst diese Fähigkeit wieder nutzen, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

MANTEL AUS FLIEGEN

Voraussetzung: 5. Stufe

Als eine Bonusaktion kannst du dich selbst mit einer magischen Aura umhüllen, die aussieht wie summende Fliegen. Die Aura erstreckt sich 1,50 m nach allen Seiten um dich herum, geht jedoch nicht durch vollständige Deckung hindurch. Sie hält an, bis du kampfunfähig wirst oder du sie als Bonusaktion aufhebst.

Dank der Aura bist du im Vorteil bei Würfeln auf Charisma (Einschüchtern), aber im Nachteil bei allen anderen Würfeln auf Charisma. Jede andere Kreatur, die ihren Zug in der Aura beginnt, erleidet Giftscha den in Höhe deines Charismamodifikators (mindestens 0 Schaden).

Wenn du diese Anrufung verwendet hast, kannst du sie erst wieder einsetzen, nachdem du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

SCHATTENSCHLEIER

Voraussetzung: 15. Stufe

Du kannst beliebig oft *Unsichtbarkeit* wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen.

SCHAUERLICHES NIEDERSTRECKEN

Voraussetzung: 5. Stufe, das Merkmal Pakt der Klinge

Wenn du eine Kreatur mit deiner Paktwaffe triffst, kannst du einmal pro Zug einen Hexenmeister-Zauberplatz verbrauchen, um dem Ziel 1W8 zusätzlichen Energieschaden zuzufügen, plus weitere 1W8 pro Stufe des Zauberplatzes. Außerdem kannst du das Ziel zu Boden werfen und es erhält den Zustand liegend, falls es die Größenskategorie Riesig oder kleiner besitzt.

UNERBITTLICHE VERWÜNSCHUNG

Voraussetzung: 7. Stufe, der Zauber Verwünschen oder ein Merkmal des Hexenmeisters, das verflucht

Dein Fluch schafft eine flüchtige Bindung zwischen dir und deinem Ziel. Als eine Bonusaktion kannst du dich auf magische Weise zu einem nicht besetzten Bereich teleportieren, den du innerhalb von 1,50 m um das Ziel sehen kannst, welches du verflucht hast, entweder mit dem Zauber *Verwünschen* oder einem anderen Merkmal des Hexenmeisters, wie der Verwünschung der Fluchklinge oder dem Zeichen des schlechten Omens. Um dich teleportieren zu können, musst du in der Lage sein, das verfluchte Ziel zu sehen.

VERSTÄRKTE PAKTWAFFE

Voraussetzung: das Merkmal Pakt der Klinge

Du kannst jede Waffe, die du mit dem Merkmal Pakt der Klinge heraufbeschwörst, als Zauberkern für deine Hexenmeisterzauber nutzen.

Außerdem erhält die Waffe einen Bonus von +1 auf ihre Angriffs- und Schadenwürfe, es sei denn, sie ist eine magische Waffe, die bereits über einen Bonus auf diese Würfe verfügt.

Zu guter Letzt kann es sich bei der Waffe, die du heraufbeschwörst, um einen Kurzbogen, einen Langbogen, eine leichte Armbrust oder eine schwere Armbrust handeln.

VERWÜNSCHUNG DES IRRSINNS

Voraussetzung: 5. Stufe, der Zauber Verwünschen oder ein Merkmal des Hexenmeisters, das verflucht

Als eine Bonusaktion verursachst du ein psychisches Rauschen um das Ziel herum, das du mit dem Zauber *Verwünschen* oder einem anderen Merkmal des Hexenmeisters verflucht hast, etwa mit der Verwünschung der Fluchklinge oder dem Zeichen des schlechten Omens. Wenn du dies tust, fügst du dem verfluchten Ziel und jeder Kreatur deiner Wahl, die du innerhalb von 1,50 m um das Ziel sehen kannst, psychischen Schaden zu. Die Höhe des psychischen Schadens entspricht deinem Charismamodifikator (mindestens 1 Schaden). Um diese Anrufung einzusetzen, musst du das verfluchte Ziel sehen können und es muss sich innerhalb von 9 m um dich befinden.





KÄMPFER

LASST MICH WISSEN, WENN IHR DANN MIT REDEN FERTIG SEID.

– Tordek

Von allen Abenteurern der Welten von D&D stellt der Kämpfer vielleicht das größte Paradoxon dar. Auf der einen Seite zeichnet sich diese Klasse dadurch aus, dass keine zwei Kämpfer ihrem Handwerk auf genau die gleiche Weise nachgehen; die Bandbreite ihrer Waffen, Rüstungen und Taktiken ist gewaltig. Sieht man jedoch einmal von den Werkzeugen und Methoden ab, die sie verwenden, wird jeder Kämpfers von derselben fundamentalen Wahrheit angetrieben: Es ist besser, zu verwunden, als verwundet zu werden.

Obwohl einige auf Abenteuer ausziehende Kämpfer ihr Leben im Kampf für Ruhm und Reichtum aufs Spiel setzen, gilt die Sorge anderer Kämpfer hauptsächlich anderen Personen. Das Wohl der Gesellschaft, des Dorfes oder der Gruppe ist ihnen wichtiger als ihre eigene Sicherheit. Selbst wenn die Aussicht auf Gold lockt, ist die Vernichtung ihrer Feinde die wahre Belohnung für die meisten Kämpfer.

Die folgenden Abschnitte zeigen dir Möglichkeiten auf, wie du deinem Kämpfercharakter zusätzliche Tiefe und eine persönliche Note verleihen kannst.

WAPPENZEICHEN

Kämpfer erheben ihre Waffen normalerweise im Namen einer Sache. Einige kämpfen für Königreiche, die von Monstern belagert werden, während andere lediglich nach persönlichem Ruhm streben. In beiden Fällen tragen sie oftmals Wappen, die ihre Sache repräsentieren, entweder das Symbol einer Nation oder einer königlichen Blutlinie, oder ein Emblem, das für ihre eigenen Interessen steht.

Dein Charakter könnte sich bereits einer Organisation oder einer Sache verschrieben haben und deswegen bereits unter einem bestimmten Wappen auf Reisen ziehen. Wenn dem nicht so ist, überlege dir, ob du nicht ein Wappenzeichen entwerfen willst, das einen Aspekt deiner Natur repräsentiert oder zeigt, was du als deine Bestimmung siehst.

Stoß und Stein brechen mein Gebein, aber Schwerter bringen mir keine Pein – zumindest nicht, solange ich hoch oben Position beziehe und im Winkel nach unten schieße.



WAPPENZEICHEN

W6 Zeichen

- 1 Ein aufrechter, goldener Drache auf grünem Feld. Steht für Mut und das Streben nach Reichtum.
- 2 Die Faust eines Sturmriesen vor einer Sturmwolke, einen Blitz umklammernd. Symbolisiert Zorn und Macht.
- 3 Gekreuzte Zweihandschwerter vor einem Schlosstor. Eine symbolische Darstellung der Verteidigung einer Stadt oder eines Königreiches.
- 4 Ein Schädel, durchstoßen von einem Dolch. Repräsentiert die Vernichtung, die du unter deinen Feinden anrichten wirst.
- 5 Ein Phönix in einem Ring aus Feuer. Ein Symbol für einen unbezähmbaren Willen.
- 6 Drei Blutstropfen unter einer waagrechten Klinge auf schwarzem Grund. Die Tropfen stehen für drei Feinde, die du geschworen hast, zu töten.

LEHRMEISTER

Einige Krieger sind geborene Kämpfer, die ein Talent fürs Überleben in der Schlacht haben. Andere haben die Grundlagen des Kampfes während ihrer Jugend in der Armee oder einer anderen militärischen Organisation erlernt, wo sie von den Anführern der jeweiligen Gruppe unterwiesen wurden.

Eine dritte Art von Kämpfern stammt aus den Reihen derer, die privat von einem erfahrenen Veteranen der Kampfkunst unterrichtet wurden. Dieser Lehrmeister beherrschte, oder beherrscht vielleicht immer noch, eine bestimmte Kampfdisziplin, die auch im Hintergrund seines Schülers durchscheint.

Wenn du entscheidest, dass dein Charakter einen eigenen Lehrmeister hatte, welche besondere Disziplin beherrschte er? Ahmst du den Kampfstil deines Meisters nach, oder hast du dank seiner Unterweisungen deinen eigenen Stil entwickelt?

LEHRMEISTER

W6 Lehrmeister

- 1 **Gladiator.** Dein Lehrmeister war ein Sklave, der in der Arena um sein Leben gekämpft hat, oder jemand, der sich freiwillig für das Leben eines Gladiators entschieden hat, um Geld und Ruhm zu erwerben.
- 2 **Militär.** Dein Lehrmeister hat mit einer Gruppe von Soldaten gedient und versteht, wie man als Gruppe zusammenarbeitet.
- 3 **Stadtwache.** Die Kontrolle von Menschenmengen und die Wahrung des Friedens sind die besonderen Stärken deines Lehrmeisters.
- 4 **Stammeskrieger.** Dein Lehrmeister wuchs in einem Stamm auf, wo der Kampf ums Überleben praktisch alltäglich war.
- 5 **Straßenkämpfer.** Dein Ausbilder beherrscht den Kampf in der Stadt meisterlich und kombiniert sein kämpferisches Können auf beengtem Raum mit Lautlosigkeit und Effektivität.
- 6 **Waffenmeister.** Dein Mentor half dir dabei, eins mit deiner erwählten Waffe zu werden, indem er ganz besonderes Wissen an dich weitergab, wie du sie am besten führst.

Es gibt nichts Schlimmeres als Pfeile.
Ihre Reichweite ist viel größer als die von
Augenstrahlen. Darum gehe ich auch nie raus.
Überhaupt wird der Himmel total überbewertet.



CHARAKTERISTISCHER STIL

Viele Kämpfer heben sich von anderen Vertretern ihres Faches ab, indem sie einen bestimmten Kampfstil oder bestimmte Kampfmethoden erlernen und perfektionieren. Auch wenn dieser Stil natürlich die Persönlichkeit deines Charakters widerspiegeln könnte, muss das nicht immer der Fall sein – wie jemand sein Leben normalerweise lebt, sagt nichts darüber aus, wie sich diese Person verhält, wenn Leben auf dem Spiel stehen.

Spiegelt sich deine Lebenseinstellung in deinem Kampfstil wieder, oder wird etwas anderes in dir entfesselt, wenn du deine Waffen ziehst?

CHARAKTERISTISCHE STILE

W6 Stil

- 1 **Elegant.** Du bewegst dich mit präziser Anmut und vollkommener Beherrschung, sodass du nie mehr Energie aufwendest als nötig.
- 2 **Brutal.** Deine Angriffe regnen auf deine Gegner herab wie Hammerschläge, sodass Knochen brechen und das Blut nur so spritzt.
- 3 **Gerissen.** Du attackierst immer genau im richtigen Moment und wendest perfide Taktiken an, um den Kampf für dich zu entscheiden.
- 4 **Müheles.** Du kommst im Kampf nur selten ins Schwitzen oder trägst stets denselben gleichmütigen Gesichtsausdruck.
- 5 **Lebhaft.** Du singst und lachst beim Kämpfen, während dein Herz vor Freude jubelt. Du bist am glücklichsten, wenn du einem Feind direkt gegenüberstehst und eine Waffe in Händen hältst.
- 6 **Bedrohlich.** Du blickst beim Kämpfen finster drein und grinst spöttisch. Es bereitet dir Freude, deine Feinde zu verhöhnen, während du sie besiegst.

KAMPFARCHETYPEN

Auf der 3. Stufe erhält der Kämpfer das Merkmal Kampfarchetyp. Die folgenden Auswahlmöglichkeiten stehen dem Kämpfer zusätzlich zu denen im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) zur Verfügung: der Arkane Bogenschütze, der Kavalier und der Samurai.

ARKANER BOGENSCHÜTZE

Ein Arkaner Bogenschütze studiert eine einzigartige, elfische Kunst des Bogenschießens, bei der Angriffe mit Magie verwoben werden, um übernatürliche Effekte zu erzeugen. Arkane Bogenschützen zählen unter den Elfen zu den auserlesensten Kriegerinnen. Sie bewachen die Grenzen von elfischen Reichen, wo sie Ausschau nach Eindringlingen halten und ihre von Magie durchdrungenen Pfeile einsetzen, um Monster und Angreifer auszuschalten, ehe sie elfische Siedlungen überhaupt erreichen. Im Laufe der Jahrhunderte wurden die Methoden dieser elfischen Bogenschützen von Angehörigen anderer Völker erlernt, die ebenfalls eine Begabung für Arkanes und das Bogenschießen zeigten.

MERKMALE: ARKANER BOGENSCHÜTZE

Kämpferstufe	Merkmal
3.	Arkane Bogenschützenwissen, Arkane Schuss (2 Arten)
7.	Kurvenschuss, Magischer Pfeil, Arkane Schuss (3 Arten)
10.	Arkane Schuss (4 Arten)
15.	Stets Bereiter Schuss, Arkane Schuss (5 Arten)
18.	Arkane Schuss (6 Arten, stärkere Schüsse)

ARKANES BOGENSCHÜTZENWISSEN

Auf der 3. Stufe studierst du magische Theorie oder wirst in einige der Geheimnisse der Natur eingeweiht – wie es üblich ist für die Schüler dieser elfischen Kampfdisziplin. Du suchst dir aus, ob du entweder Übung in Arkane Kunde oder in Naturkunde erlangen willst, und du kannst entweder den Zaubertrick *Taschenspielererei* oder *Druidenkunst* erlernen.

ARKANER SCHUSS

Ab der 3. Stufe bist du in der Lage, mit einigen deiner Pfeile besondere magische Effekte zu entfesseln. Wenn du dieses Merkmal erhältst, erlernst du zwei Arkane Schüsse deiner Wahl (siehe „Arkane Schussarten“ weiter unten).

Wenn du als Teil deiner Angriffsaktion einen magischen Pfeil mit einem Kurz- oder Langbogen abschießt, kannst du einmal pro Zug entscheiden, diesen Pfeil als einen Arkane Schuss abzufeuern. Du fällst diese Entscheidung, wenn der Pfeil eine Kreatur trifft, es sei denn diese Art von Arkane Schuss erfordert keinen Angriffswurf. Du kannst diese Fähigkeit zweimal einsetzen, und du erhältst alle Anwendungen zurück, nachdem du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

Du erhältst einen zusätzlichen Arkane Schuss, wenn du die 7., 10., 15. und 18. Stufen dieser Klasse erreichst: Alle Arkane Schüsse werden mit Erreichen der 18. Stufe verbessert.

MAGISCHER PFEIL

Auf der 7. Stufe erhältst du die Fähigkeit, deine Pfeile mit Magie zu durchtränken. Immer, wenn du einen nicht-magischen Pfeil mit einem Kurz- oder Langbogen abschießt, kannst du ihn zu einem magischen Pfeil machen, wenn es darum geht, Resistenz und Immunität gegen nicht-magische Angriffe und nicht-magischen Schaden zu überwinden. Der Pfeil verliert seine Magie sofort, sobald er ein Ziel trifft oder verfehlt.

KURVENSCHUSS

Auf der 7. Stufe lernst du, wie du einen verfehlten Pfeil auf ein neues Ziel umlenken kannst. Wenn du einen Angriffswurf mit einem magischen Pfeil ausführst und nicht triffst, kannst du eine Bonusaktion aufwenden, um den Angriffswurf erneut durchzuführen, diesmal gegen ein anderes Ziel innerhalb von 18 m des ursprünglichen Ziels.

STETS BEREITER SCHUSS

Beginnend mit der 15. Stufe bist du immer in der Lage, auf deine magischen Pfeile zurückzugreifen. Wenn du auf Initiative würfelst und dir keine Anwendung von Arkane Schuss mehr zur Verfügung steht, erhältst du eine Anwendung zurück.

ARKANE SCHUSSARTEN

Auf bestimmten Stufen kannst du zwischen verschiedenen Arten von Arkane Schüssen wählen. Die Schussarten sind hier in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet. Bei jedem Schuss handelt es sich um einen magischen Effekt, der jeweils mit einer der folgenden Magiearten verbunden ist:



VON LINKS NACH RECHTS: SAMURAI, KAVALER UND ARKANER BOGENSCHÜTZE

Erfordert eine Schussart einen Rettungswurf, entspricht der Rettungswurf-SG deines Arkanen Schusses 8 + dein Übungsbonus + dein Intelligenzmodifikator.

Bannpfeil. Du wirkst Bannmagie, um ein Ziel vorübergehend an einen harmlosen Ort im Feywild zu verbannen. Die Kreatur, die von dem Pfeil getroffen wird, muss einen Charismarettungswurf bestehen oder wird verbannt. Während sich das Ziel in Verbannung befindet, beträgt seine Bewegungsrate 0 und es ist kampfunfähig. Am Ende seines nächsten Zuges taucht das Ziel wieder in dem Bereich auf, in dem es zuvor stand oder im nächsten freien Bereich, falls dieser besetzt ist.

Ab Stufe 18 in dieser Klasse nimmt das Ziel zusätzlich 2W6 Energieschaden, wenn es vom Pfeil getroffen wird.

Betörender Pfeil. Deine Verzauberungsmagie verleiht deinem Pfeil die Fähigkeit, ein Ziel vorübergehend zu betören. Die Kreatur, die von dem Pfeil getroffen wird, erleidet 2W6 zusätzlichen, psychischen Schaden, und du wählst einen deiner Verbündeten innerhalb von 9 m des Ziels. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen oder ist von dem von dir gewählten Verbündeten bis zum Beginn deines nächsten Zuges bezaubert. Dieser Effekt endet sofort, wenn der von dir gewählte Verbündete das bezauberte Ziel angreift, ihm Schaden zufügt oder es zwingt, einen Rettungswurf abzulegen.

Der psychische Schaden steigt auf 4W6, wenn du die 18. Stufe dieser Klasse erreichst.

Durchdringender Pfeil. Du nutzt Verwandlungsmagie, um deinem Pfeil ätherische Eigenschaften zu geben. Wenn du diese Schussart einsetzt, führst du keinen Angriffswurf für den Angriff durch. Stattdessen schießt der Pfeil in einer Linie nach vorne, die 30 cm breit und 9 m lang ist, ehe er verschwindet. Der Pfeil fliegt durch Objekte hindurch, ohne Schaden anzurichten, und ignoriert Deckung. Jede Kreatur in der Linie muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf durchführen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur Schaden, als ob sie von dem Pfeil getroffen worden wäre, plus 1W6 Stichschaden. Bei einem erfolgreichen Wurf erleidet das Ziel nur die Hälfte des Schadens.

Der Stichschaden erhöht sich auf 2W6, wenn du die 18. Stufe dieser Klasse erreichst.

Explosionspfeil. Du durchtränkst einen Pfeil mit der magischen Energie der Schule der Hervorrufung. Nach deinem Angriff explodiert diese Energie. Sofort nachdem dein Pfeil eine Kreatur trifft, erleiden das Ziel und alle anderen Kreaturen innerhalb von 3 m um es herum jeweils 2W6 Energieschaden.

Der Energieschaden steigt auf 4W6, wenn du die 18. Stufe dieser Klasse erreichst.

Schattenpfeil. Du webst Illusionsmagie in deinen Pfeil, sodass er die Sicht deiner Feinde mit Schatten verdunkelt. Die Kreatur, die von dem Pfeil getroffen wird, erleidet 2W6 zusätzlichen psychischen Schaden, und sie muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen oder ist bis zum Beginn deines nächsten Zuges nicht in der Lage, Dinge zu sehen, die weiter als 1,50 m entfernt sind.

Der psychische Schaden erhöht sich auf 4W6, wenn du die 18. Stufe dieser Klasse erreichst.

Schlingenpfeil. Wenn dieser Pfeil sein Ziel trifft, erschafft er mithilfe von Beschwörungsmagie ein wucherndes, giftiges Dornengestrüpp, das sich um das Ziel schlingt. Die Kreatur, die von dem Pfeil getroffen wird, erleidet 2W6 zusätzlichen Giftschaden, ihre Bewegungsrate wird um 3 m verringert und sie erleidet 2W6 Hiebschaden, wenn sie sich zum ersten Mal in einem Zug 30 cm oder mehr bewegt, ohne sich zu teleportieren. Das Ziel oder jede Kreatur, die sich in Reichweite zum Ziel befindet, können ihre Aktion nutzen, um das Gestrüpp zu entfernen, indem sie einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen den Rettungswurf-SG deines Arkanen Schusses ablegen. Ansonsten bleibt das Gestrüpp für 1 Minute bestehen oder bis du diese Schussart erneut einsetzt.

Der Giftschaden und der Hiebschaden steigen beide auf 4W6, wenn du die 18. Stufe dieser Klasse erreichst.

Schwächender Pfeil. Du lässt nekromantische Magie in deine Pfeile fließen. Die Kreatur, die von dem Pfeil getroffen wird, erleidet 2W6 zusätzlichen nekrotischen Schaden. Das Ziel muss außerdem einen Konstitutionsrettungswurf beste-

hen, oder der Schaden, den seine Waffenangriffe zufügen, wird bis zum Beginn deines nächsten Zuges halbiert.

Der nekrotische Schaden erhöht sich auf 4W6, wenn du die 18. Stufe dieser Klasse erreichst.

Suchender Pfeil. Mithilfe von Erkenntnismagic kannst du deinen Pfeil ein Ziel aufspüren lassen. Wenn du diese Schussart einsetzt, führst du keinen Angriffswurf für den Angriff durch. Bestimme stattdessen eine Kreatur, die du in der vergangenen Minute gesehen hast. Der Pfeil fliegt in Richtung dieser Kreatur und, falls notwendig, auch um Ecken, wobei er Dreivierteldeckung und Teildeckung ignoriert. Wenn sich das Ziel innerhalb der Reichweite der Waffe befindet und es einen ausreichend breiten Pfad gibt, auf dem der Pfeil das Ziel erreichen kann, muss das Ziel einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Ansonsten verschwindet der Pfeil, nachdem er so weit wie möglich geflogen ist. Bei einem Misserfolg erleidet das Ziel Schaden, als ob es von einem Pfeil getroffen worden wäre, plus 1W6 zusätzlichen Energieschaden. Bei einem erfolgreichen Wurf erleidet das Ziel die Hälfte des Schadens, und du erfährst nicht, wo es sich aufhält.

Der Energieschaden erhöht sich auf 2W6, wenn du die 18. Stufe dieser Klasse erreichst.

KAVALIER

Der archetypische Kavalier ist ein Meister des berittenen Kampfes. Normalerweise von adliger Herkunft und am Hofe erzogen, ist ein Kavalier sowohl fähig, einen Kavallerieangriff anzuführen, als auch, sich schlagfertige Wortwechsel bei Staatsbanketten zu liefern. Darüber hinaus werden Kavalier darin geschult, jene in ihrer Obhut zu verteidigen, und sie dienen oft als Beschützer ihrer Vorgesetzten und der Schwachen. Oft spüren diese Kämpfer den Drang, das Unrecht zu bekämpfen oder ihren Ruhm zu mehren, und lassen ihr komfortables Leben hinter sich, um auf glorreiche Abenteuer auszuziehen.

MERKMALE: KAVALIER

Kämpferstufe	Merkmal
3.	Zusätzliche Übung, Im Sattel geboren, Beständiges Zeichen
7.	Defensives Manöver
10.	Die Stellung halten
15.	Wilder Ansturm
18.	Wachsamer Verteidiger

ZUSÄTZLICHE ÜBUNG

Wenn du auf der 3. Stufe diesen Archetyp wählst, erhältst du Übung in einer der folgenden Fertigkeiten deiner Wahl: Mit Tieren umgehen, Geschichte, Motiv erkennen, Auftreten oder Überzeugen. Alternativ erlernst du eine Sprache deiner Wahl.

IM SATTEL GEBOREN

Ab der 3. Stufe zeigt sich, dass du ein meisterlicher Reiter bist. Du bist im Vorteil bei Rettungswürfen, um zu verhindern, dass du von deinem Reittier fällst. Wenn du von deinem Reittier stürzt und nicht mehr als 3 m fällst, kannst du auf den Füßen landen, falls du nicht kampfunfähig bist.

Übrigens kostet es dich nur 1,50 m deiner Bewegungsrate, auf ein Reittier aufzusitzen oder von einem abzusteigen, statt die Hälfte deiner Bewegungsrate.

BESTÄNDIGES ZEICHEN

Beginnend mit der 3. Stufe kannst du deinen Gegnern zusetzen, ihre Angriffe vereiteln und sie dafür bestrafen, dass sie anderen Leid zufügt haben. Wenn du eine Kreatur mit einem Nahkampfwaffenangriff triffst, kannst du die Kreatur bis zum Ende deines nächsten Zuges markieren. Dieser Effekt endet

KAVALIERE, SAMURAI UND DIE GESCHICHTE

Obwohl sowohl Kavalier als auch Samurai in der realen Welt existierten, haben wir uns bei den beiden Kämpferarchetypen von der Popkultur (Volksmärchen, Filmen und Comics) inspirieren lassen und nicht von der Geschichte. Unser Ziel war es, im Spiel die cineastischen, heroischen Elemente dieser beiden Archetypen einzufangen, nicht hier eine akkurate historische Darstellung zu bieten.

sofort, wenn du kampfunfähig wirst oder stirbst, oder wenn jemand anderes die Kreatur markiert.

Während sich die Kreatur innerhalb von 1,50 m zu dir befindet, ist die Kreatur bei Angriffswürfen im Nachteil, die sich gegen ein anderes Ziel als dich richten.

Wenn die Kreatur außerdem jemand anderem als dir Schaden zufügt, kannst du als Bonusaktion in deinem nächsten Zug einen besonderen Nahkampfwaffenangriff gegen die markierte Kreatur ausführen. Du bist bei dem Angriffswurf im Vorteil, und falls er trifft, fügt die Angriffswaffe dem Ziel zusätzlichen Schaden in Höhe der Hälfte deiner Kämpferstufe zu.

Unabhängig davon, wie viele Kreaturen du markierst, gibt dein Stärkemonifikator an, wie oft du diesen besonderen Angriff durchführen kannst (mindestens einmal). Nach einer langen Rast erhältst du alle verbrauchten Anwendungen dieser Fähigkeit zurück.

DEFENSIVES MANÖVER

Auf der 7. Stufe lernst du, wie du Hiebe abwehrst, die dir, deinem Reittier, oder anderen Kreaturen in deiner Nähe gelten. Wenn du oder eine Kreatur, die du innerhalb von 1,50 m um dich herum sehen kannst, von einem Angriff getroffen werden, kannst du als Reaktion mit 1W8 würfeln, falls du eine Nahkampfwaffe oder einen Schild trägst. Addiere das Ergebnis des Würfelwurfes zur RK des Ziels. Falls der Angriff immer noch trifft, erhält das Ziel Resistenz gegen den Schaden des Angriffs.

Dein Konstitutionsmodifikator gibt, wie oft du diese Anwendung einsetzen kannst (mindestens einmal). Nach einer langen Rast erhältst du alle verbrauchten Anwendungen zurück.

DIE STELLUNG HALTEN

Ab der 10. Stufe gelangt kein Feind ungestraft an dir vorbei. Kreaturen provozieren Gelegenheitsangriffe von dir, wenn sie sich innerhalb deiner Reichweite 1,50 m oder mehr bewegen. Wenn du eine Kreatur mit einem Gelegenheitsangriff triffst, wird die Bewegungsrate des Ziels bis zum Ende des aktuellen Zuges auf 0 reduziert.

WILDER ANSTURM

Ab der 15. Stufe kannst du deine Feinde überrennen, egal ob auf einem Reittier oder zu Fuß. Wenn du dich mindestens 3 m in gerader Linie nach vorne bewegst, ehe du eine Kreatur angreifst, und du mit dem Angriff triffst, muss dieses Ziel einen Stärkerettungswurf (SG 8 + dein Übungsbonus + dein Stärkemonifikator) bestehen oder wird zu Boden geworfen und erhält den Zustand liegend. Du kannst dieses Merkmal nur einmal in jedem deiner Züge benutzen.

Es gibt also unterschiedliche Namen für unterschiedliche Arten von Leuten, die Schwerter durch die Luft schwingen? Warum? Lass mich mal versuchen: Großer Schwertschwinger und kleiner Schwertschwinger. Nein, das klingt, als ob es auf die Größe des Schwerkes ankommen würde. Wie wäre es mit: Großer Fleischklops mit einem Schwert und kleiner Fleischklops mit einem Schwert!



WACHSAMER VERTEIDIGER

Beginnend mit der 18. Stufe reagierst du auf Gefahr mit besonderer Wachsamkeit. Im Kampf erhältst du eine besondere Reaktion, die du einmal im Zug jeder Kreatur einsetzen kannst, mit Ausnahme deines eigenen Zuges. Du kannst diese besondere Reaktion nur nutzen, um einen Gelegenheitsangriff auszuführen, und du kannst sie nicht im selben Zug einsetzen wie deine normale Reaktion.

SAMURAI

Der Samurai ist ein Kämpfer, der seine Feinde mit seinem unbändigen Kampfgeist bezwingt. Der Willen eines Samurai ist nahezu unerschütterlich, und den Feinden eines Samurai bleiben nur zwei Möglichkeiten: Sich ergeben oder im Kampf zu sterben.

MERKMALE: SAMURAI

Samuraistufe	Merkmale
3.	Zusätzliche Übung, Kampfgeist (5 temp. TP)
7.	Eleganter Höfling
10.	Unermüdlicher Wille, Kampfgeist (10 temp. TP)
15.	Rascher Angriff, Kampfgeist (15 temp. TP)
18.	Mit letzter Stärke

ZUSÄTZLICHE ÜBUNG

Wenn du diesen Archetyp auf der 3. Stufe wählst, erhältst du Übung in einer der folgenden Fertigkeiten deiner Wahl: Geschichte, Motiv erkennen, Auftreten oder Überzeugen. Alternativ kannst du eine Sprache deiner Wahl erlernen.

KAMPFGEIST

Beginnend mit der 3. Stufe kann dich dein starker Wille während des Kampfes beschützen und dir helfen, Treffer zu landen. Als eine Bonusaktion in deinem Zug kannst du bestimmen, dass du bis zum Ende deines aktuellen Zuges im Vorteil bei Waffenangriffswürfen bist. Wenn du das tust, erhältst du außerdem 5 temporäre Trefferpunkte. Diese temporären Trefferpunkte erhöhen sich, wenn du auf bestimmte Stufen dieser Klasse aufsteigst, ab der 10. Stufe auf 10 und ab der 15. Stufe auf 15.

Du kannst dieses Merkmal dreimal einsetzen, und du erhältst alle verbrauchten Anwendungen zurück, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

ELEGANTER HÖFLING

Ab der 7. Stufe bist du dank deiner Disziplin und deiner Beobachtungsgabe fähig, jede soziale Situation zu meistern. Immer, wenn du einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) durchführst, erhältst du einen Bonus in Höhe deines Weisheitsmodifikators auf den Wurf.

Durch deine Selbstbeherrschung erhältst du außerdem Übung in Weisheitsrettungswürfen. Wenn du über diese bereits verfügst, erhältst du stattdessen Übung in Intelligenz- oder Charismarettungswürfen (deine Wahl).

UNERMÜDLICHER WILLE

Beginnend mit der 10. Stufe erhältst du eine Anwendung von Kampfgeist zurück, wenn du auf Initiative würfelst und keine Anwendung von Kampfgeist mehr übrighast.



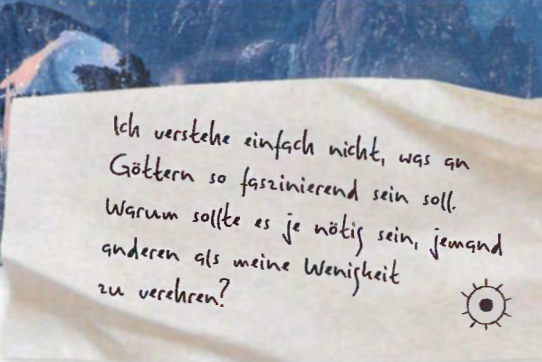
RASCHER ANGRIFF

Beginnend mit der 15. Stufe lernst du, auf Kosten deiner Treffsicherheit schnelle Hiebe auszuteilen. Wenn du in deinem Zug eine Angriffsaktion durchführst und bei Angriffswürfen gegen eines deiner Ziele im Vorteil bist, kannst du, wenn du das wünschst, bei diesem Wurf auf deinen Vorteil verzichten. Dadurch kannst du als Teil derselben Aktion einen zusätzlichen Waffenangriff gegen dieses Ziel ausführen. Du kannst dies nur einmal pro Zug tun.

MIT LETZTER STÄRKE

Beginnend mit der 18. Stufe kannst du dank deines Kampfgeists den Fängen des Todes enttrinnen. Wenn du Schaden erleidest, der dich auf 0 Trefferpunkte reduziert und nicht direkt tötet, kannst du deine Reaktion nutzen, um zu verhindern, dass du bewusstlos wirst. Du kannst außerdem sofort einen zusätzlichen Zug ausführen, der den aktuellen Zug unterbricht. Solange du während dieses zusätzlichen Zuges über 0 Trefferpunkte verfügst, scheitern deine Rettungswürfe gegen Tod wie üblich, wenn du Schaden erleidest. Durch drei misslungene Rettungswürfe gegen Tod kannst du auch immer noch sterben. Am Ende des zusätzlichen Zuges wirst du bewusstlos, falls du immer noch nur 0 Trefferpunkte hast.

Wenn du dieses Merkmal eingesetzt hast, kannst du es erst wieder verwenden, nachdem du eine lange Rast beendet hast.



KLERIKER

EIN KLERIKER ZU WERDEN, BEDEUTET AUCH EIN BOTE DER Götter zu werden. Die Macht, die das Göttliche bietet, ist groß, aber damit ist immer auch eine enorme Verantwortung verbunden.

– Rigby der Patriarch

Beinahe alle Leute in der Welt, die eine Gottheit verehren, leben ihr Leben, ohne je direkt von einem göttlichen Wesen berührt zu werden. Deswegen werden sie nie wissen, wie es sich anfühlt, ein Kleriker zu sein – jemand, der nicht nur ein frommer Gläubiger ist, sondern dem auch ein bescheidenes Maß der Macht eines Gottes verliehen wurde.

Schon seit langem wird über die folgende Frage diskutiert: Wird ein Sterblicher zu einem Kleriker, weil er einer Gottheit zutiefst ergeben ist und so die Gunst des Gottes erlangt? Oder ist es die Gottheit, die in jemandem Potenzial sieht und diese Person in ihre Dienste aufnimmt? Letzten Endes spielt die Antwort womöglich gar keine Rolle. Wie jemand auch zu einem Kleriker wird, die Welt braucht Kleriker ebenso sehr wie Kleriker und Götter einander.

Wenn du einen Klerikercharakter spielst, findest du im folgenden Abschnitt Möglichkeiten, wie du die Geschichte und die Persönlichkeit deines Charakters im Detail ausarbeiten kannst.

TEMPEL

Die meisten Kleriker beginnen ihr frommes Leben als Priester in einem Orden. Später dann bemerken sie, dass sie von ihrem Gott mit den nötigen Eigenschaften gesegnet wurden, um Kleriker zu werden. Um sich auf diese neue Aufgabe vorzubereiten, werden Anwärter normalerweise von dem Kleriker eines Tempels oder einem anderen Ort des Lernens unterwiesen, der ihrem Gott gewidmet ist.

Einige Tempel sind vom Rest der Welt abgeschnitten, damit sich ihre Bewohner auf die Anbetung ihres Gottes konzentrieren können, während andere Tempel ihre Tore öffnen, um sich um die breiten Massen zu kümmern und sie zu heilen. Was ist besonders an dem Tempel, in dem du unterwiesen wurdest?

TEMPEL

W6 Tempel

- 1 Dein Tempel ist angeblich das älteste noch intakte Gebäude, das zu Ehren deines Gottes errichtet wurde.
- 2 Tempeldiener mehrerer gleichgesinnter Gottheiten wurden in deinem Tempel Seite an Seite unterrichtet.
- 3 Du stammst aus einem Tempel, der für seine Brauerei bekannt ist. Manche behaupten, du würdest wie eines ihrer Biere riechen.
- 4 Dein Tempel ist eine Festung und ein Trainingsgelände, wo Kriegerpriester ausgebildet werden.
- 5 Dein Tempel ist ein friedlicher, schlichter Ort, voller Gemüsegärten und einfacher Priester.
- 6 Du hast in einem Tempel auf den Äußerer Ebenen gedient.

ERINNERUNGSSTÜCK

In der Ausrüstung vieler Kleriker finden sich Gegenstände, die ihren Glauben repräsentieren, sie an ihre Gelübde erinnern oder ihnen auf andere Weise helfen, nicht von dem Pfad abzukommen, für den sie sich entschieden haben. Obwohl einem solchen Gegenstand keine göttliche Macht innewohnt, ist er aufgrund seiner symbolischen Bedeutung außerordentlich wichtig für den Besitzer.

ERINNERUNGSSTÜCKE

W6 Erinnerungsstück

- 1 Der Fingerknochen eines Heiligen.
- 2 Ein in Metall gebundenes Buch, das erklärt, wie man infernalische Kreaturen jagt und zerstört.
- 3 Ein kleiner Gegenstand ohne materiellen Wert, der dich an deinen bescheidenen und geliebten Lehrmeister erinnert.
- 4 Ein Zopf, geflochten aus den Schweifhaaren eines Einhorns.
- 5 Eine Schriftrolle, in der die beste Methode erläutert wird, um die Welt von Nekromanten zu befreien.
- 6 Ein Runenstein, der angeblich von deinem Gott gesegnet wurde.

GEHEIMNIS

Kein Sterblicher ist gänzlich frei von Zweifeln und Bedenken. Selbst ein Kleriker hat mit dunklen Gelüsten oder der verbotenen Verlockung zu kämpfen, sich gegen die Lehren seiner Gottheit aufzulehnen.

Wenn du über diesen Aspekt deines Charakters noch nicht nachgedacht hast, findest du in der folgenden Tabelle einige mögliche Optionen, die dir auch als Inspiration dienen können. Dein tiefes, dunkles Geheimnis könnte mit etwas zusammenhängen, das du einst getan hast (oder immer noch tust), oder seinen Ursprung in deiner Sicht der Welt und deiner Rolle darin haben.

GEHEIMNISSE

W6 Geheimnis

- 1 Ein Teufelchen bietet dir seinen Rat an. Du versuchst die Kreatur zu ignorieren, aber manchmal erweist sich ihr Rat als hilfreich.
- 2 Du glaubst letztlich, dass die Götter nicht mehr sind als außerordentlich mächtige sterbliche Wesen.
- 3 Du erkennst die Macht der Götter zwar an, aber du bist überzeugt, dass die meisten Ereignisse vom Zufall bestimmt sind.
- 4 Obwohl du in der Lage bist, göttliche Magie zu wirken, hast du in deinem Inneren noch nie wirklich die Präsenz einer göttlichen Essenz gespürt.
- 5 Du wirst von Albträumen geplagt und glaubst, dass sie dir von den Göttern als Strafe für eine dir unbekannte Sünde geschickt wurden.
- 6 In Zeiten der Verzweiflung hast du das Gefühl, dass du für die Götter nichts als ein Spielzeug bist, und du verübelst ihnen ihr unnahbares Wesen.



KLERIKER DER SCHMIEDE

EINEM PANTHEON, EINER PHILOSOPHIE ODER EINER MACHT DIENEN

Der typische Kleriker ist der geweihte Diener einer bestimmten Gottheit und wählt eine Göttliche Domäne, die mit dieser Gottheit in Verbindung steht. Die Magie des Klerikers kommt von der Gottheit selbst oder dem heiligen Reich dieses Gottes, und der Kleriker trägt oft ein heiliges Symbol, das diese göttliche Natur repräsentiert.

Einige Kleriker, besonders auf Welten wie Eberron, dienen einem ganzen Pantheon statt einer einzigen Gottheit. In bestimmten Kampagnen könnte ein Kleriker stattdessen auch einer kosmischen Macht dienen, wie Leben oder Tod, oder etwa einer Philosophie oder einem Konzept, wie Liebe, Frieden oder einer der neun Gesinnungen. Kapitel 1 des *Dungeon Master's Guide* (Spiel-leiterhandbuchs) befasst sich im Abschnitt „Götter deiner Welt“ näher mit diesen Optionen.

Sprich mit deinem SL über die göttlichen Auswahlmöglichkeiten in deiner Kampagne, seien sie Götter, Pantheons, Philosophien oder kosmische Mächte. Welchem Wesen oder welcher Sache sich dein Kleriker letztendlich auch verschreibt, wähle eine Göttliche Domäne, die dazu passt, und wenn kein göttliches Symbol vorhanden ist, erstelle eines in Zusammenarbeit mit deinem Spielleiter.

Die Klassenmerkmale des Klerikers nehmen oft Bezug auf deine Gottheit. Falls du in die Dienste eines Pantheons, einer kosmischen Macht oder einer Philosophie trittst, funktionieren die Merkmale des Klerikers für dich genau wie beschrieben. Verweise auf einen Gott kannst du einfach durch Verweise auf die göttliche Sache ersetzen, der du dienst und die dir deine Magie verleiht.

GÖTTLICHE DOMÄNEN

Auf der 1. Stufe erhält ein Kleriker das Merkmal Göttliche Domäne. Der Kleriker kann zwischen den folgenden Domänen wählen, zusätzlich zu denen, die im *Player's Handbook* (Spielerhandbuch) enthalten sind: Schmiede und Grab.

DOMÄNE DER SCHMIEDE

Die Götter der Schmiede sind die Schutzherren von Handwerkern, die mit Metall arbeiten, was sowohl den einfachen Schmied umfasst, der sein Dorf mit Hufeisen und Pflugscharen versorgt, als auch den mächtigen, elfischen Kunsthandwerker, dessen Mithralpfeile mit Diamantspitzen schon Dämonenfürsten zu Fall gebracht haben. Die Götter der Schmiede lehren, dass man mit Geduld und harter Arbeit aus dem Erzklumpen jedes noch so schwer zu bearbeitenden Metalls einen wunderschön gearbeiteten Gegenstand fertigen kann. Kleriker dieser Götter suchen Gegenstände, die von den Mächten der Dunkelheit gestohlen wurden, befreien Minen, die von Orks überrannt wurden, und spüren seltene und wundersame Materialien auf, die sie brauchen, um mächtige magische Gegenstände herzustellen. Ihre Arbeit erfüllt die Anhänger dieser Götter mit tiefem Stolz, und sie sind gewillt, schwere Rüstung und tödliche Waffen herzustellen und zu tragen, um ihre Götter zu schützen. Zu den Göttern dieser Domäne zählen Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Hephaistos und Goibhniu.

MERKMALE: DOMÄNE DER SCHMIEDE

Klerikerstufe	Merkmal
1.	Domänenzauber, Zusätzliche Übung, Segen der Schmiede
2.	Göttliche Macht fokussieren: Segen des Handwerkers
6.	Seele der Schmiede
8.	Göttlicher Schlag (1W8)
14.	Göttlicher Schlag (2W8)
17.	Heiliger der Schmiede und des Feuers

DOMÄNENZAUBER

Auf bestimmten Klerikerstufen erhältst du Domänenzauber, so wie in der Domänenzauberliste der Schmiede vermerkt. Siehe das Klassenmerkmal Göttliche Domäne für eine Erklärung, wie Domänenzauber funktionieren.

DOMÄNENZAUBER DER SCHMIEDE

Klerikerstufe	Zauber
1.	Identifizieren, Sengendes Niederstrecken
3.	Metall erhitzen, Magische Waffe
5.	Elementare Waffe, Schutz vor Energie
7.	Verarbeitung, Feuerwand
9.	Gegenstände beleben, Erschaffung



ZUSÄTZLICHE ÜBUNG

Wenn du auf der 1. Stufe diese Domäne wählst, erhältst du Übung im Umgang mit schwerer Rüstung und Schmiedewerkzeugen.

SEGEN DER SCHMIEDE

Auf der 1. Stufe erhältst du die Fähigkeit, deine Waffen oder deine Rüstung mit Magie zu erfüllen. Am Ende einer langen Rast kannst du einen nicht-magischen Gegenstand berühren, der eine Rüstung, eine einfache Waffe oder eine Kriegswaffe sein muss. Bis zum Ende deiner nächsten langen Rast oder bis du stirbst, wird das Objekt zu einem magischen Gegenstand und gibt dir einen Bonus von +1 auf RK, falls es sich um eine Rüstung handelt, oder einen Bonus von +1 auf Angriff- und Schadenswürfe, falls es sich um eine Waffe handelt.

Wenn du dieses Merkmal verwendet hast, kannst du erst wieder einsetzen, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN:

SEGEN DES HANDWERKERS

Beginnend mit der 2. Stufe kannst du deine Göttliche Macht fokussieren, um einfache Gegenstände zu erschaffen.

Du führst ein einstündiges Ritual durch, das einen nicht-magischen Gegenstand erschafft, der zum Teil aus Metall bestehen muss: eine einfache Waffe oder eine Kriegswaffe, eine Rüstung, zehn Geschosse, ein Werkzeugsatz oder einen anderen Gegenstand aus Metall (siehe Kapitel 5, „Ausrüstung“, im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) für weitere Beispiele für solche Gegenstände). Am Ende der Stunde ist die Erschaffung des Gegenstandes abgeschlossen und er setzt sich in einem freien Bereich deiner Wahl zusammen, der sich innerhalb von 1,50 m um dich herum befindet.

Der Gegenstand, den du herstellst, darf nicht mehr als 100 GM kosten. Als Teil dieses Rituals musst du Metall auslegen, das dem Wert des erschaffenen Gegenstands entspricht. Münzen sind dabei ebenfalls zulässig. Am Ende des Rituals verschmilzt dieses Metall unwiederbringlich miteinander und nimmt die Form des Gegenstandes an, der erschaffen werden sollte. Dabei lässt es auf magische Weise auch alle nicht aus Metall bestehenden Teile entstehen.

Mit dem Ritual kannst du auch das Duplikat eines nicht-magischen Gegenstandes anfertigen, der teilweise aus Metall besteht, wie etwa eines Schlüssels. Voraussetzung dafür ist, dass du dich während des Rituals im Besitz des Originals befindest.

SEELE DER SCHMIEDE

Beginnend mit der 6. Stufe verleiht dir deine Meisterschaft der Schmiede besondere Fähigkeiten:

- Resistenz gegen Feuerschaden
- Während du schwere Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf RK.

GÖTTLICHER SCHLAG

Ab der 8. Stufe kannst du deine Waffenangriffe mit der feurigen Macht der Schmiede verstärken. Einmal in jedem deiner



KLERIKER DES GRABES

Züge kannst du, wenn du eine Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, dem Ziel mit dem Angriff zusätzliche 1W8 Feuerschaden zufügen. Wenn du die 14. Stufe erreichst, erhöht sich der zusätzliche Schaden auf 2W8.

HEILIGER DER SCHMIEDE UND DES FEUERS

Auf der 17. Stufe wird deine heilige Affinität zu Feuer und Metall noch mächtiger:

- Du erhältst Immunität gegen Feuerschaden
- Während du schwere Rüstung trägst, hast du Resistenz gegen Wucht-, Stich- und Hiebsschaden von nicht-magischen Angriffen

DOMÄNE DES GRABES

Die Götter des Grabes wachen über die Schwelle zwischen Leben und Tod. Für diese Götter sind der Tod und das Jenseits grundlegender Bestandteil des Multiversums. Die Ruhe der Toten zu stören, stellt für sie einen zutiefst verwerflichen Akt dar. Kelemvor, Wee Jas, die Ahnengeister des Todlosen Hofstaats, Hades, Anubis und Osiris zählen zu den Göttern des Grabes. Anhänger dieser Götter machen es sich zur Aufgabe, ruhelose Geister zu erlösen, Untote zu vernichten und das Leiden von Sterbenden zu lindern. Ihre Magie ermöglicht ihnen zudem, kurzzeitig dem Tod Einhalt zu gebieten, besonders für Personen, die in der Welt noch Großes zu vollbringen haben. So wird der Tod zwar hinausgezögert, aber nicht verhindert, denn letzten Endes holt sich der Tod immer, was ihm zusteht.

Ich schätze, wenn man sie nicht auflösen oder verspeisen kann, ist das Vergraben von Leichen genauso sinnvoll wie alles andere.





MERKMALE: DOMÄNE DES GRABES

Klerikerstufe	Merkmal
1.	Domänenzauber, Kreis der Sterblichkeit, Grabesblick
2.	Göttliche Macht fokussieren: Pfad zum Grab
6.	Wächter an der Pforte des Todes
8.	Verstärkte Zaubertricks
17.	Hüter der Seelen

DOMÄNENZAUBER

Auf bestimmten Klerikerstufen erhältst du Domänenzauber, so wie in der Domänenzauberliste des Grabes vermerkt. Siehe das Klassenmerkmal Göttliche Domäne für eine Erklärung, wie Domänenzauber funktionieren.

DOMÄNENZAUBER DES GRABES

Klerikerstufe	Zauber
1.	Verderben, Falsches Leben
3.	Sanfte Ruhe, Schwächestahl
5.	Wiederbeleben, Vampirgriff
7.	Dürre, Todesschutz
9.	Schutzhülle gegen Lebendes, Tote erwecken

KREIS DER STERBLICHKEIT

Auf der 1. Stufe erhältst du die Fähigkeit, den schmalen Grat zwischen Leben und Tod zu manipulieren. Wenn du normalerweise einen oder mehrere Würfel werfen würdest, um die Trefferpunkte einer Kreatur mit 0 Trefferpunkten wiederherzustellen, nutzt du stattdessen das höchste mögliche Ergebnis für jeden Würfel.

Ferner erlernst du den Zaubertrick *Verschönerung der Toten*, der nicht gegen die maximale Zahl der dir bekannten Klerikerzaubertricks zählt. Für dich hat dieser Zauber eine Reichweite von 9 m, und du kannst ihn als Bonusaktion wirken.

GRABESBLICK

Auf der 1. Stufe erhältst du die Fähigkeit, gelegentlich die Anwesenheit von Untoten zu erspüren, deren Existenz einen Affront gegen den natürlichen Kreislauf des Lebens darstellt. Als eine Aktion kannst du dein Bewusstsein öffnen, um auf magische Weise Untote aufzuspüren. Bis zum Ende deines nächsten Zuges kennst du den Standort jedes Untoten innerhalb von 18 m um dich herum, der sich nicht hinter vollständiger Deckung befindet und der nicht vor Erkenntnismagie geschützt ist. Dadurch erfährst du nichts über die Fähigkeiten oder die Identität einer Kreatur.

Dein Weisheitsmodifikator gibt an, wie oft du dieses Merkmal einsetzen kannst (mindestens einmal). Du erhältst alle Anwendungen des Merkmals zurück, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: PFAD ZUM GRAB

Beginnend mit der 2. Stufe kannst du deine Göttliche Macht fokussieren, um die Lebenskraft einer anderen Kreatur zur Auslöschung zu bestimmen.

Als eine Aktion bestimmst du eine Kreatur, die du innerhalb von 9 m um dich herum sehen kannst, und verfluchst sie bis zum Ende deines nächsten Zuges. Das nächste Mal, wenn du oder einer deiner Verbündeten die verfluchte Kreatur mit einem Angriff treffen, hat die Kreatur Empfindlichkeit gegen den gesamten Schaden dieses Angriffes. Dann endet der Fluch.

WÄCHTER AN DER PFORTE DES TODES

Auf der 6. Stufe erhältst du die Fähigkeit, dem Tod Einhalt zu gebieten. Wenn du oder eine Kreatur, die du innerhalb von 18 m um dich herum sehen kannst, einen kritischen Treffer erleidet, kannst du diesen zu einem normalen Treffer machen. Jeder Effekt, der durch den kritischen Treffer ausgelöst wurde, wird aufgehoben.

Dein Weisheitsmodifikator gibt an, wie oft du dieses Merkmal einsetzen kannst (mindestens einmal). Du erhältst alle Anwendungen des Merkmals zurück, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

VERSTÄRKTE ZAUBERTRICKS

Beginnend mit der 8. Stufe addierst du deinen Weisheitsmodifikator zu dem Schaden, den du mit Klerikerzaubertricks zufügst.

HÜTER DER SEELEN

Ab der 17. Stufe bist du in der Lage, ein Fünkchen der Lebenskraft einer gerade verstorbenen Seele zu ergreifen, um damit die Lebenden zu heilen. Stirbt ein Gegner, den du innerhalb von 18 m um dich herum sehen kannst, erhalten du oder eine Kreatur deiner Wahl, die sich innerhalb von 18 m um dich befindet, Trefferpunkte in Höhe der Zahl der Trefferwürfel dieses Gegners. Du kannst dieses Merkmal nur einsetzen, wenn du nicht kampfunfähig bist. Nachdem du es verwendet hast, kannst du es erst zu Beginn deines nächsten Zuges wieder anwenden.



MAGIER

DIE KUNST DER MAGIE SETZT VORAUSS, DASS MAN SIE VERSTEHT. Das Wissen darüber, wie und warum Magie funktioniert, und unsere steten Bemühungen, dieses Verständnis zu vertiefen, haben im Laufe der Jahrhunderte zu allen wichtigen Fortschritten der Zivilisation geführt.

– Gimble der Illusionist

Nur einige wenige Auserwählte auf der Welt sind fähig, Magie anzuwenden. Unter jenen gelten die Magier als die Besten ihres Handwerks. Selbst die Schwächsten unter ihnen sind in der Lage, Mächte zu manipulieren, welche die Gesetze der Natur hohnsprechen, und die Begabtesten von ihnen sind in der Lage, Zauber zu wirken, deren Effekte die Welt erschüttern lassen.

Den Preis, den Magier für ihre Meisterschaft der Magie zahlen, ist das wertvollste aller Güter: Zeit. Jahre des Studiums, des Unterrichts und der Experimente sind nötig, um zu lernen, wie man magische Energie kontrolliert und Zauber in seinem eigenen Verstand aufbewahrt. Magier, die auf Abenteuer ausziehen, und andere Zauberwirker, die Meister ihres Faches werden wollen, hören niemals auf zu lernen, genauso wie die Suche nach Wissen und Macht niemals endet.

Falls du einen Magier spielst, nutze die Gelegenheit, um aus deinem Charakter mehr zu machen als nur einen stereotypischen Magieanwender. Nutze die Vorschläge, die folgen, um dir im Detail zu überlegen, wie dein Magier mit der Welt interagiert.

ZAUBERBUCH

Der wertvollste Besitz deines Magiercharakters – sein Zauberbuch – könnte ein unauffälliges Buch sein, dessen Einband nicht einmal errahnen lässt, was sich im Inneren verbirgt. Oder vielleicht willst du ja, wie viele Magier, dein einzigartiges Stilbewusstsein zur Schau stellen, indem du ein ungewöhnliches Zauberbuch mit dir führst. Wenn du nicht bereits ein solches Buch besitzt, könntest du es dir zum Ziel gemacht haben, ein Zauberbuch zu finden, durch dessen Aussehen oder dessen Herstellungsart du aus der Masse hervorstichst.

ZAUBERBÜCHER

W6 Zauberbuch

- 1 Ein Foliant mit Seiten aus dünnen Metallplatten, in die Zauber mit Säure geätzt wurden.
- 2 Lange Lederriemen, auf denen Zauber stehen, gewickelt um einen Stab, damit sie leichter zu transportieren sind.
- 3 Ein zerfleddertes Buch voller Piktogramme, die nur du verstehen kannst.
- 4 Kleine Steine, in die Zauber eingraviert wurden, aufbewahrt in einem Stoffbeutel.
- 5 Ein versengtes Buch, gebrandmarkt von Dracheneisen, auf dessen Seiten die Worte deiner Zauber kaum zu entziffern sind.
- 6 Ein Foliant voller schwarzer Seiten, dessen Schrift man nur bei dämmrigen Licht oder in der Dunkelheit sehen kann.

ZIELE

Nur wenige angehende Magier widmen sich dem Studium der Magie, ohne irgendein persönliches Ziel dabei zu verfolgen. Viele Magier nutzen ihre Zauber als Werkzeug, um sich selbst oder ihren Gefährten Vorteile zu verschaffen, materielle Güter etwa oder auch Ansehen. Andere finden gerade den theoretischen Aspekt der Magie faszinierend, weswegen diese Magier sich auf die Suche nach Wissen begeben, um neue arkane Theorien zu bestätigen oder alte zu stützen.

Von den offensichtlichen Gründen abgesehen, warum studiert dein Magiercharakter die Magie, und was hofft er zu erreichen? Wenn du dich mit diesen Fragen noch nicht auseinandergesetzt hast, kannst du das nun tun. Die Antworten, die du findest, werden wahrscheinlich großen Einfluss darauf haben, wie sich deine Zukunft entwickelt.

ZIELE

W6 Ziel

- 1 Du wirst den Beweis erbringen, dass die Götter nicht so mächtig sind, wie die Leute glauben.
- 2 Das endgültige Ziel deiner Studien ist die Unsterblichkeit.
- 3 Wenn du Magie in ihrer Gänze begreifen kannst, wirst du fähig sein, sie jedem zugänglich zu machen und ein neues Zeitalter der Gleichheit einzuläuten.
- 4 Magie ist ein gefährliches Werkzeug. Du nutzt sie, um das zu schützen, was du liebst.
- 5 Jenen, die ihre arkane Macht missbrauchen, muss sie entrissen werden.
- 6 Du wirst der großartigste Magier werden, den die Welt seit langer Zeit gesehen hat.

Sieh dir das mal an. Ich liebe diesen Trick. Hey, Magier! Du kannst keine Magie wirken. Huch, jetzt kannst du es wieder. Huch, jetzt doch nicht mehr. Hahahaha!



MAROTTE

Endlose, einsame Stunden des Studiums und der Forschung können sich bei jedem negativ auf die sozialen Fähigkeiten auswirken. Magier, die sowieso schon ein besonderer Schlag sind, stellen da keine Ausnahme dar. Ein, zwei merkwürdige Eigenheiten müssen sich nicht unbedingt als Nachteil erweisen; Marotten dieser Art sind normalerweise harmlos und führen eher zu Belustigung oder können als eine Art Markenzeichen dienen.

Wenn dein Charakter irgendeine Marotte hat, handelt es sich dabei um einen körperlichen Tick oder einen geistigen? Kennt man dich deswegen in bestimmten Kreisen? Bemühest du dich, die Marotte abzulegen, oder gefällt es dir, dass man dir deswegen ein gewisses Maß an Aufmerksamkeit schenkt?

MAROTTEN

W6 Marotte

- 1 Du hast die Angewohnheit, ständig mit dem Fuß zu wippen, was Leuten in deiner Umgebung oft auf die Nerven geht.
- 2 Du hast ein exzellentes Gedächtnis, hast aber keine Probleme, so zu tun, als seist du vergesslich, wenn es gerade deinen Zwecken dient.
- 3 Du betrittst keinen Raum, ohne zu überprüfen, was an der Decke hängt.
- 4 Dein größter Schatz ist ein toter Wurm, den du in einer Trankphiole aufbewahrst.
- 5 Wenn du willst, dass man dich in Ruhe lässt, fängst du an, mit dir selbst zu reden. Das funktioniert normalerweise.
- 6 Dein Sinn für Mode und Körperpflege, oder eher dein Mangel daran, führen manchmal dazu, dass man dich für einen Bettler hält.

ARKANE TRADITION

Auf der zweiten Stufe erhält ein Magier das Merkmal Arkane Tradition. Zusätzlich zu den Auswahlmöglichkeiten aus dem *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) kann sich ein Magier nun auch für die Kriegsmagie entscheiden.

KRIEGSMAGIE

Eine Reihe arkaner Schulen hat sich darauf spezialisiert, Magier für den Krieg auszubilden. Die Tradition der Kriegsmagie verbindet die Lehren der Hervorrufungs- und Bannmagie, statt sich nur auf eine der beiden Schulen zu konzentrieren. Sie lehrt Techniken, mit denen ein Zauberkrieger seinen Zaubern mehr Macht verleiht, und gleichzeitig Methoden, mit denen Magier ihre eigene Abwehr verstärken können.

Schüler dieser Tradition werden Kriegsmagier genannt. Sie sehen ihre Magie sowohl als Waffe als auch als Rüstung, eine Quelle der Kraft, weit mächtiger als jedes Stück Stahl. Kriegsmagier handeln im Kampf rasch und nutzen ihre Zauberei, um die volle taktische Kontrolle über eine Situation zu übernehmen. Ihre Zauberei sind verheerend, während sie mithilfe ihrer Verteidigungsfähigkeiten die Gegenangriffe ihrer Feinde verhindern. Kriegsmagier sind außerdem geschickt darin, die magische Energie eines Zauberkriegers gegen ihn selbst zu wenden.



KRIEGSMAGIER

In großen Schlachten arbeiten Kriegsmagier oft mit Hervorrufern, Bannwirkern und anderen Arten von Magiern zusammen. Insbesondere Hervorrufers ziehen Kriegsmagier oft dafür auf, ihre Aufmerksamkeit zwischen Angriff und Verteidigung aufzuteilen. Die übliche Antwort eines Kriegsmagiers darauf lautet: „Was würde es mir denn bringen, einen mächtigen Feuerball schleudern zu können, wenn ich sterbe, ehe ich ihn wirken kann?“

MERKMALE: KRIEGSMAGIE

Magierstufe	Merkmal
2.	Arkane Abwehr, Taktische Finesse
6.	Magieschub
10.	Beständige Magie
14.	Abwehrender Schleier

ARKANE ABWEHR

Auf der 2. Stufe lernst du, wie du mithilfe deiner Magie deine Abwehr stärken kannst. Wenn du von einem Angriff getroffen wirst oder einer deiner Rettungswürfe scheitert, kannst du deine Reaktion nutzen, um gegen diesen Angriff einen Bonus von +2 auf deine RK zu erhalten oder einen Bonus von +4 auf diesen Rettungswurf.

Wenn du dieses Merkmal einsetzt, kannst du bis zum Ende deines Zuges keine Zauberei außer Zauberkriegertricks wirken.

Kriegsmagie? Heißt das, du bist ein Kriegsmagier? Von denen hab' ich schon gehört. Sie tragen violett, glaube ich. Aber du trägst nichts Violettbes. Wie enttäuschend. Geh dich sofort umziehen.



TAKTISCHE FINESSE

Beginnend mit der 2. Stufe kannst du im Kampf rasch handeln, da du imstande bist, die taktische Lage schnell zu erfassen. Du kannst dir selbst einen Bonus auf deine Initiativwürfe in Höhe deines Intelligenzmodifikators geben.

MAGIESCHUB

Ab der 5. Stufe kannst du magische Energie in deinem Inneren speichern, um später deine Schadenszauber damit zu verstärken. In ihrer gespeicherten Form wird diese Energie Magieschub genannt.

Du kannst eine maximale Zahl von Magieschüben in Höhe deines Intelligenzmodifikators (mindestens einen) speichern. Immer, wenn du eine lange Rast beendest, wird die Anzahl deiner Magieschübe auf 1 zurückgesetzt. Jedes Mal, wenn du erfolgreich einen Zauber mit *Magie bannen* oder *Gegenzauber* beendest, erhältst du einen Magieschub, denn du stielst die Magie des Zaubers, den du unterbrochen hast. Wenn du eine kurze Rast beendest und keine Magieschübe übrig hast, erhältst du einen Magieschub.

Wenn du einer Kreatur oder einem Objekt mit einem Magierzauber Schaden zufügst, kannst du einmal pro Zug einen Magieschub einsetzen, um diesem Ziel zusätzlichen Energieschaden zuzufügen. Der zusätzliche Schaden entspricht der Hälfte deiner Magierstufe.

BESTÄNDIGE MAGIE

Beginnend mit der 10. Stufe kannst du dank der Magie, die du kanalisierst, Angriffe abwehren. Während du dich auf einen Zauber konzentrierst, erhältst du einen Bonus von +2 auf RK und auf alle Rettungswürfe.

ABWEHRENDER SCHLEIER

Auf der 14. Stufe wird deine Arkane Abwehr durch tödliche Magie verstärkt. Wenn du das Merkmal Arkane Abwehr einsetzt, kannst du eine Woge magischer Energie ausstoßen. Bis zu drei Kreaturen deiner Wahl, die du innerhalb von 18 m um dich herum sehen kannst, erleiden Energieschaden in Höhe deiner halben Magierstufe.





MÖNCH

GLAUBT NICHT, ICH WÜRD E ANGESICHTS Eurer NIEDERTRÄCHTIGKEIT untätig bleiben, nur weil ich bisher geschwiegen habe. Während Ihr euch aufgespielt und Drohungen ausgestoßen habt, habe ich mir überlegt, wie ich Euch auf vier verschiedene Arten mit bloßen Händen das Genick brechen kann.

– Ember, Großmeister der Blüten

Mönche beschreiten einen Pfad voller Widersprüche. Sie studieren ihre Kunst wie es Magier tun, und wie Magier tragen sie keine Rüstungen und verzichten zumeist auch auf Waffen. Dennoch sind sie tödliche Krieger, deren Fähigkeiten denen eines Barbaren im Kampfrausch oder denen eines hervorragend ausgebildeten Kämpfers in nichts nachstehen. Mönche akzeptieren diesen scheinbaren Widerspruch, denn er bildet die Grundlage des Studiums jedes Mönches. Wenn man sich selbst wirklich kennenlernt, lernt man auch viel über die Welt um sich herum.

Der Fokus des Mönches liegt auf der inneren Meisterschaft, was dazu führt, dass viele von ihnen sich von der Gesellschaft abkapseln und sich mehr mit ihren persönlichen Erfahrungen befassen, als mit dem, was anderswo vor sich geht. Mönche, die auf Abenteuer ausziehen, sind eine seltene Variante eines an sich schon raren Charakters. Statt hinter den Mauern eines Klosters suchen sie in der großen, weiten Welt nach Erleuchtung.

Wenn du einen Mönchcharakter spielst, bietet dir das die Gelegenheit, neue, aufregende Dinge auszuprobieren. Um deinen Mönchcharakter individuell zu gestalten, kannst du dich von den in den folgenden Abschnitten vorgestellten Möglichkeiten inspirieren lassen.

KLOSTER

Mönche werden in Klöstern ausgebildet, in Vorbereitung auf ein asketisches Leben. Die meisten, die in ein Kloster eintreten, leben dort bis zum Ende ihres Lebens, mit Ausnahme von Abenteurern und anderen, die einen Grund haben, das Kloster wieder zu verlassen. Das Kloster mag für solche Personen eine Zuflucht zwischen Ausflügen in die Außenwelt darstellen, oder es könnte für sie eine Quelle der Unterstützung in Zeiten der Not sein.

Was für ein Ort war dein Kloster, und wo befindet es sich? Waren deine Erfahrungen im Kloster ungewöhnlich oder besonders einprägsam?

KLÖSTER

W6 Kloster

- 1 Dein Kloster ist in einen Berghang hineingehauen und überragt einen heimtückischen Pass.
- 2 Dein Kloster befindet sich hoch oben auf den Ästen eines gewaltigen Baumes im Feywild.
- 3 Dein Kloster wurde vor langer Zeit von einem Wolkenriesen gegründet und befindet sich in einem Wolken-schloss, das man nur fliegend erreichen kann.
- 4 Dein Kloster wurde neben einem vulkanischen System von heißen Quellen, Geysiren und Schwefellachen errichtet. Ihr erhieltet regelmäßigen Besuch von Azer-Händlern.
- 5 Dein Kloster wurde von Gnomen begründet und ist ein unterirdisches Labyrinth aus Tunneln und Räumen.
- 6 Dein Kloster wurde in einer eisigen Region der Welt aus einem Eisberg gehauen.

KLOSTERIKONE

Selbst im klösterlichen Lebensstil, der Materialismus und persönliches Eigentum ablehnt, spielt Symbolismus eine prägende Rolle für die Identität eines Ordens. Einige Mönchsorden bringen bestimmten Kreaturen besondere Verehrung entgegen, entweder weil die Kreatur mit der Geschichte des Ordens in Verbindung steht oder weil sie eine bestimmte Eigenschaft verkörpert, die die Mönche für nachahmenswert erachten.

Falls das Kloster deines Charakters über eine besondere Ikone verfügt, trägst du vielleicht ein einfaches Abbild der Kreatur als Erkennungszeichen irgendwo an deiner Kleidung. Möglicherweise besitzt die Ikone deines Ordens auch gar keine physische Form und wird stattdessen durch eine Geste oder eine Pose dargestellt, die andere Mönche zu interpretieren verstehen.

KLOSTERIKONEN

W6 Ikone

- 1 **Affe.** Schnelle Reflexe und die Fähigkeit, sich durch Baumkronen fortzubewegen, sind zwei der Gründe, warum dein Orden den Affen bewundert.
- 2 **Drachenschildkröte.** Die Mönche deines am Meer gelegenen Klosters verehren die Drachenschildkröte. Sie rezitieren uralte Gebete und bringen diesem lebenden Geist des Meeres Blumengirlanden dar, um ihn zu ehren.
- 3 **Ki-rin.** Dein Kloster macht es sich zur Hauptaufgabe, über das Land zu wachen und es zu beschützen, wie es das Ki-rin tut.
- 4 **Eulenbär.** Die Mönche deines Klosters verehren eine Familie von Eulenbären und koexistieren mit ihnen seit Generationen.
- 5 **Hydra.** Dein Orden hat die Hydra erwählt, weil sie in der Lage ist, gleichzeitig mehrere Angriffe auszuführen.
- 6 **Drache.** Ein Drache hatte einst sein Lager in deinem Kloster. Sein Einfluss ist noch lange zu spüren, nachdem er weitergezogen ist.



VON LINKS NACH RECHTS. BETRUNKENER MEISTER, KENSEI UND SONNENSEELE

MEISTER

Während deiner Studien wurdest du wahrscheinlich von einem Meister unterwiesen, der dir die Grundprinzipien deines Ordens vermittelt hat. Dein Meister ist die Person, die dein Verständnis der Kampfkunst und dein Weltbild am stärksten geprägt hat. Was für eine Person war dein Meister, und wie hat dich deine Beziehung zu ihm beeinflusst?

MEISTER

W6 Meister

- 1 Dein Meister war ein Tyrann, den du im Zweikampf bezwingen musstest, um deine Ausbildung abzuschließen.
- 2 Dein Meister hatte ein sanftes Gemüt und lehrte dich, dich für die Sache des Friedens einzusetzen.
- 3 Dein Meister hat dich gnadenlos an deine Grenzen getrieben. Während einer besonders brutalen Trainingsstunde hast du einmal beinahe ein Auge verloren.
- 4 Während er dich unterwies, schien dein Meister herzensgut zu sein, aber letzten Endes hat er dein Kloster verraten.
- 5 Dein Meister war kühl und distanziert. Du hegst den Verdacht, dass ihr miteinander verwandt sein könnten.
- 6 Dein Meister war freundlich und großzügig und hat sich nie kritisch über deine Fortschritte geäußert. Dennoch hast du das Gefühl, dass du die Erwartungen, die er in dich gesetzt hat, nie wirklich erfüllen konntest.

KLOSTERTRADITIONEN

Auf der dritten Stufe erhält ein Mönch das Merkmal Klostertradition. Die folgenden Auswahlmöglichkeiten stehen dem Mönch zusätzlich zu denen im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) zur Verfügung: der Weg des Betrunkenen Meisters, der Weg des Kensei und der Weg der Sonnenseele.

WEG DES BETRUNKENEN MEISTERS

Der Weg des Betrunkenen Meisters lehrt seine Schüler, sich mit den abgehackten, unberechenbaren Bewegungen eines Trunkenboldes zu bewegen. Ein Betrunkener Meister schwankt und taumelt auf wackligen Beinen umher, um wie ein stümperhafter Kämpfer zu wirken, der sich im Kampf aber als frustrierender Widersacher herausstellt. Hinter dem unbeholfenen Herumgestolpere des Betrunkenen Meisters verbirgt sich ein kontrollierter Tanz aus Verteidigungsmanövern, Paraden, Vorstößen, Angriffen, und Rückzügen.

Ein Betrunkener Meister findet oftmals Gefallen daran, den Narren zu spielen, um die Niedergeschlagenen aufzuheitern oder die Hochmütigen Demut zu lehren, aber wenn er sich einem Kampf anschließt, kann er sich als ein überaus nerviger, fähiger Widersacher erweisen.

MERKMALE: WEG DES BETRUNKENEN MEISTERS

Mönchstufe Merkmal

- | Mönchstufe | Merkmal |
|------------|-------------------------------------|
| 3. | Zusätzliche Übung, Trunkene Technik |
| 6. | Betrunkenes Taumeln |
| 11. | Glück des Trunkenboldes |
| 17. | Betrunkene Raserei |



WEG DES KENSEI

Mönche des Wegs des Kensei trainieren unermüdlich mit ihren Waffen, sodass diese schließlich Verlängerungen ihrer selbst werden. Konzentrierte sich die Tradition ursprünglich auf die Meisterschaft des Schwertkampfes, umfasst sie inzwischen zahlreiche unterschiedliche Waffen.

Ein Kensei sieht eine Waffe, wie ein Kalligraph oder ein Maler einen Stift oder einen Pinsel sieht. Für einen Kensei ist eine Waffe ein Werkzeug, mit dem er die Schönheit und Präzision der Kampfkunst zum Ausdruck bringt. Dass der Kensei durch diese Meisterschaft zu einem unvergleichlichen Kämpfer wird, ist lediglich ein Nebeneffekt seiner intensiven Hingabe, seines Trainings und seiner Studien.

MERKMALE: WEG DES KENSEI

Mönchstufe	Merkmal
3.	Pfad des Kensei (2 Waffen)
6.	Eins mit der Klinge, Pfad des Kensei (3 Waffen)
11.	Die Klinge schärfen, Pfad des Kensei (4 Waffen)
17.	Unfehlbare Treffsicherheit, Pfad des Kensei (5 Waffen)

ZUSÄTZLICHE ÜBUNG

Wenn du auf der 3. Stufe diese Tradition wählst, erhältst du Übung in der Fertigkeit Auftreten, wenn du nicht bereits darin geübt bist. Deine Kampfkunsttechniken kombinieren deine Kampfausbildung mit der Präzision eines Tänzers und den Possen eines Schelms. Du erhältst außerdem Übung im Umgang mit Brauereivorräten, wenn du nicht bereits diese Übung besitzt.

TRUNKENE TECHNIK

Auf der 3. Stufe lernst du, wie du dich während deines Schlaghagels rasch hin und her bewegst. Immer, wenn du Schlaghagel einsetzt, erhältst du die Vorteile der Aktion Rückzug, und deine Schrittbewegungsrate erhöht sich um 3 m bis zum Ende deines aktuellen Zuges.

BETRUNKENES TAUMELN

Ab der 6. Stufe kannst du rasche, taumelnde Bewegungen vollführen. Du erhältst die folgenden Vorzüge.

Auf die Füße springen. Wenn du den Zustand liegend hast, kannst du aufstehen, indem du 1,50 m deiner Bewegungsrate aufwendest statt der Hälfte.

Angriff umlenken. Wenn eine Kreatur dich mit einem Nahkampfangriff verfehlt, kannst du als Reaktion 1 Ki-Punkt ausgeben, damit der Angriff stattdessen eine Kreatur deiner Wahl trifft, die du innerhalb von 1,50 m um dich sehen kannst und die nicht der Angreifer ist.

GLÜCK DES TRUNKENBOLDES

Beginnend mit der 11. Stufe hast du immer im richtigen Moment Glück. Wenn du einen Attributswurf, einen Angriffswurf oder einen Rettungswurf ausführst, bei dem du im Nachteil bist, kannst du 2 Ki-Punkte ausgeben, um bei diesem Wurf nicht länger im Nachteil zu sein.

BETRUNKENE RASEREI

Ab der 17. Stufe kannst du eine gewaltige Zahl von Angriffen gegen eine Gruppe von Gegnern ausführen. Wenn du deinen Schlaghagel einsetzt, kannst du bis zu drei zusätzliche Angriffe damit durchführen (bis zu insgesamt fünf Schlaghagel-Angriffen), sofern jeder Schlaghagel-Angriff in diesem Zug eine andere Kreatur zum Ziel hat.

PFAD DES KENSEI

Wenn du diese Tradition auf der 3. Stufe wählst, meisterst du durch dein besonderes Kampftraining den Umgang mit bestimmten Waffen. Außerdem wirst du auf diesem Pfad in den schwungvollen Pinselstrichen der Kalligraphie oder der Malerei unterwiesen. Du erhältst die folgenden Vorzüge.

Kensei-Waffen. Suche dir zwei Arten von Waffen als deine Kensei-Waffen aus: eine Nahkampfwaffe und eine Fernkampfwaffe. Diese Waffen können jede einfache Waffe oder eine Kriegswaffe sein, die nicht die Eigenschaften schwer oder speziell aufweist. Der Langbogen kann ebenfalls gewählt werden. Du erhältst Übung im Umgang mit diesen Waffen, falls du sie nicht bereits besitzt. Die von dir gewählte Waffenart zählt für dich als Mönchswaffe. Viele der Merkmale dieser Tradition können nur mit deinen Kensei-Waffen eingesetzt werden. Wenn du die 6., 11. und die 17. Stufe dieser Klasse erreichst, kannst du dir eine weitere Art von Waffe – entweder eine Nahkampf- oder eine Fernkampfwaffe – als Kensei-Waffe aussuchen, unter Berücksichtigung der oben genannten Kriterien.

Flinke Parade. Wenn du als Teil deiner Angriffsaktion in deinem Zug einen waffenlosen Schlag ausführst und dabei eine Kensei-Waffe hältst, kannst du sie nutzen, um dich zu verteidigen, falls es sich dabei um eine Nahkampfwaffe handelt. Du erhältst bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Bonus von +2 auf RK, so lange sich die Waffe in deiner Hand befindet und du nicht kampfunfähig bist.

Schuss des Kensei. Du kannst in deinem Zug eine Bonusaktion nutzen, um deine Fernkampfangriffe mit einer Kensei-Waffe tödlicher zu machen. Wenn du das tust, erleidet jedes Ziel, das du mit einem Fernkampfangriff deiner Kensei-Waffe triffst, 1W4 zusätzlichen Schaden, dessen Schadensart der der Waffe entspricht. Dieser Vorteil hält bis zum Ende dieses Zuges an.

Weg des Pinsels. Du erhältst Übung im Umgang mit den Kalligraphiewerkzeugen oder den Malutensilien.

EINS MIT DER KLINGE

Auf der 6. Stufe kannst du dein Ki in deine Kensei-Waffen fließen lassen, was dir die folgenden Vorzüge gewährt.

Magische Kensei-Waffen. Deine Angriffe mit deinen Kensei-Waffen gelten als magisch, wenn es darum geht, Resistenz und Immunität gegen nicht-magische Angriffe und nicht-magischen Schaden zu überwinden.

Geschickter Schlag. Wenn du ein Ziel mit einer Kensei-Waffe angreifst, kannst du 1 Ki-Punkt ausgeben, damit die



Was sagt der eine Samurai zum anderen? Jetzt musst du fragen: „Was?“ ... Ich Kensei. ... Kapiertest du's? Kensei klingt wie kenn sie. Was? Warum lachst du nicht? Der Witz ist zum Brüllen komisch und die Pointe war perfekt dargeboten. Vielleicht hast du ihn ja nicht begriffen, weil du dämlich bist.

Waffe dem Ziel zusätzlichen Schaden in Höhe deines Kampfkünste-Würfels zufügt. Du kannst dieses Merkmal in jedem deiner Züge nur einmal einsetzen.

DIE KLINGE SCHÄRFEN

Auf der 11. Stufe lernst du, wie du deine Waffe noch zusätzlich mit Ki verstärken kannst. Als eine Bonusaktion kannst du bis zu 3 Ki-Punkte ausgeben. Damit kannst du einer Kensei-Waffe, die du berührst, einen Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe geben, wenn du mit ihr angreifst. Der Bonus entspricht der Anzahl der Ki-Punkte, die du aufwendest. Dieser Bonus hält 1 Minute lang an oder bis du dieses Merkmal erneut einsetzt. Dieses Merkmal hat keinen Effekt auf eine magische Waffe, die bereits über einen Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe verfügt.

UNFEHLBARE TREFFSICHERHEIT

Ab der 17. Stufe verleiht dir deine Meisterschaft im Umgang mit Waffen außerordentliche Treffsicherheit. Scheitert in deinem Zug einer deiner Angriffswürfe mit einer Mönchswaffe, kannst du den Wurf wiederholen. Du kannst dieses Merkmal in jedem deiner Züge nur einmal einsetzen.

WEG DER SONNENSEELE

Mönche des Weges der Sonnenseele lernen, ihre Lebensenergie in gleißende Lichtblitze umzuwandeln. Sie vertreten die Überzeugung, dass Meditation das ewige Licht entfesseln kann, welches die Seele jedes lebenden Wesens ausstrahlt.

MERKMALE: WEG DER SONNENSEELE

Mönchstufe	Merkmal
3.	Strahlendes Sonnengeschoss
6.	Versengender Lichtbogenschlag
11.	Versengende Sonnenexplosion
17.	Sonnenschild

STRAHLENDES SONNENGESCHOSS

Von dem Moment an, da du diese Tradition auf der 3. Stufe wählst, bist du in der Lage, gleißende, in magischem Glanz erstrahlende Geschosse zu schleudern.

Du erhältst eine neue Angriffsmöglichkeit. Bei diesem besonderen Angriff handelt es sich um einen Fernkampf-Zauberangriff mit einer Reichweite von 9 m. Du bist mit diesem Angriff geübt, und du addierst deinen Geschicklichkeitsmodifikator auf seine Angriffs- und Schadenswürfe. Er fügt gleißenden Schaden zu, und der Schadenswürfel ist ein W4. Dieser Würfel verbessert sich mit steigender Mönchstufe entsprechend der Spalte Kampfkünste der Aufstiegstabelle des Mönchs.

Wenn du in deinem Zug die Angriffsaktion wählst und als Teil der Aktion diesen besonderen Angriff einsetzt, kannst du 1 Ki-Punkt ausgeben, um den besonderen Angriff als Bonusaktion zweimal auszuführen.

Wenn du das Merkmal Zusätzlicher Angriff erhältst, kann dieser besondere Angriff für jeden Angriff genutzt werden, den du als Teil der Angriffsaktion durchführst.



VERSENGENDER LICHTBOGENSCHLAG

Auf der 6. Stufe erhältst du die Fähigkeit, dein Ki in Wellen gleißenden Lichts auszustoßen. Sofort nachdem du in deinem Zug die Angriffsaktion ausgeführt hast, kannst du 2 Ki-Punkte ausgeben, um als Bonusaktion den Zauber *Brennende Hände* zu wirken.

Du kannst zusätzliche Ki-Punkte ausgeben, um *Brennende Hände* als höherstufiger Zauber zu sprechen. Jeder zusätzliche Ki-Punkt, den du aufwendest, erhöht den Grad des Zaubers um 1. Die maximale Zahl von Ki-Punkten (2 plus etwaige zusätzliche Punkte), die du für den Zauber ausgeben kannst, entspricht deiner halben Mönchsstufe.

VERSENGENDE SONNENEXPLOSION

Auf der 11. Stufe erhältst du die Fähigkeit, eine Lichtkugel zu erschaffen, die eine verheerende Explosion verursacht. Als eine Aktion kannst du auf magische Weise eine Kugel erschaffen und sie auf eine Stelle deiner Wahl innerhalb von 45 m schleudern, wo sie in einem kurzen, aber tödlichen Augenblick in einer Sphäre aus gleißendem Licht explodiert.

Jede Kreatur in dieser Sphäre mit einem Radius von 6 m muss einen Konstitutionsrettungswurf bestehen oder erleidet 2W6 gleißenden Schaden. Eine Kreatur muss keinen Rettungswurf durchführen, wenn sie sich hinter vollständiger Deckung befindet, die undurchsichtig ist.

Du kannst den Schaden der Sphäre erhöhen, indem du Ki-Punkte ausgibst. Für jeden Ki-Punkt, den du ausgibst, bis zu einem Maximum von 3 Punkten, erhöht sich der Schaden um 2W6.

SONNENSCHILD

Ab der 17. Stufe umgibt dich eine leuchtende, magische Aura. Du strahlst in einem Radius von 9 m helles Licht aus und dämmriges Licht für weitere 9 m. Du kannst das Licht als eine Bonusaktion erlöschen oder wieder erstrahlen lassen.

Wenn eine Kreatur dich mit einem Nahkampfangriff trifft, während dieses Licht strahlt, kannst du deine Reaktion nutzen, um der Kreatur gleißenden Schaden zuzufügen. Der gleißende Schaden beträgt 5 + dein Weisheitsmodifikator.

Ihr habt also diese Seele, aber man kann sie nicht sehen oder berühren. Und wenn ihr sterbt, verlässt dieses unsichtbare Ding euren Körper und geht zu einem Ort, den ihr nicht wahrnehmen könnt. Und ihr hattet NICHT für verrückt?





PALADIN

DER WAHRE WERT EINES PALADINS WIRD NICHT AN DEN GEGNERN gemessen, die er besiegt oder an den Verliesen, die er geplündert hat. Er wird an den Leben gemessen, die er gerettet hat, und an den Herzen, die sich dank ihm der Sache der Barmherzigkeit und der Gerechtigkeit zugewandt haben.

– Isteval

Ein Paladin ist die lebende Verkörperung eines Schwurs – ein Versprechen oder ein Eid in der fleischlichen Gestalt eines heiligen Kriegers, der sich mit Geschick und Entschlossenheit ganz und gar der Erfüllung seiner Pflicht verschreibt. Einige Paladine verschreiben sich leidenschaftlich dem Schutz der Unschuldigen und dem Kampf für die Gerechtigkeit in der Welt. Andere widmen sich der Erfüllung dieser Ziele, indem sie jene bezwingen, die ihnen trotzen und sie der Herrschaft des Gesetzes unterwerfen.

Den typischen Paladin gibt es auf der Welt wohl nicht. Einige von ihnen sind engstirnige Weltverbesserer, die sich weigern, andere Sichtweisen außer der eigenen zu dulden. Paladine, die sich für das Leben eines Abenteurers entscheiden, halten jedoch selten so starr an ihren Überzeugungen fest – und sei es nur, um ihre Gefährten nicht zu verprellen.

Du kannst deinen Paladincharakter lebendiger gestalten, indem du dich von den Anregungen weiter unten inspirieren lässt. Behalte dabei im Kopf, dass Paladine keine Roboter sind. Sie hegen Zweifel und Vorurteile und haben widersprüchliche Gedanken, wie jeder andere Charakter auch. Einige von ihnen werden von einer inneren Motivation angetrieben, die vielleicht manchmal im Widerspruch zu den Grundsätzen ihres Schwurs steht.

PERSÖNLICHES ZIEL

Die Grundsätze des Schwurs eines Paladins verleihen dem Leben eines Charakters einen Sinn und geben ein grundlegendes Ziel oder eine allgemeine Richtung vor, nach der sich der Paladin richtet und die er verfolgt. Außerdem werden einige Paladine von einem persönlichen Ziel angetrieben, das entweder mit den Prinzipien ihres Eids vereinbar ist oder sogar darüber hinausgeht. Paladine, die unterschiedliche Gelübde ablegen, haben möglicherweise dennoch dasselbe persönliche Ziel. Der einzige Unterschied zwischen ihnen wäre die Weise, auf die sie versuchen ihr Ziel zu erfüllen, während sie ihren Schwur wahren.

Falls dein Paladincharakter ein persönliches Ziel verfolgt, hat er dieses vielleicht im Anschluss an ein bestimmtes Ereignis in seinem Leben gefasst, womit es nicht direkt mit seinem Schwur in Verbindung stünde.

Einen Schwur erfüllen? Das klingt doch lächerlich. Warum sollte man so etwas tun? Ist ja nichts verkehrt daran, jemandem etwas zu versprechen, aber nur Trottel halten ihre Versprechen dann auch.



PERSÖNLICHE ZIELE

W6	Ziel
1	Frieden. Du kämpfst, damit künftige Generationen nicht kämpfen müssen.
2	Rache. Dein Schwur ist das Instrument, mit dem du ein uraltes Unrecht wiedergutmachen wirst.
3	Pflicht. Du wirst deinen Schwur um jeden Preis erfüllen oder bei dem Versuch dein Leben lassen.
4	Führungsqualität. Du wirst einen legendären Kampf gewinnen, und Barden werden Lieder darüber singen. Auf diese Weise wirst du durch dein Vorbild andere inspirieren.
5	Glaube. Du weißt, dass du auf dem Pfad der Gerechten wandelst, denn ansonsten hätten dich die Götter wohl kaum auf diesen Pfad geführt.
6	Ruhm. Du wirst die Welt in ein neues, goldenes Zeitalter führen, eines, das nach dir benannt werden wird.

SYMBOL

Paladine sind sich des Einflusses von Symbolen bewusst, und viele von ihnen übernehmen oder entwerfen eine künstlerische Darstellung eines bestimmten Zeichens. Dein Symbol stellt den Eid dar, den du geschworen hast, und tut dies auch allen um dich herum direkt kund, seien sie Freund oder Feind.

Dein Symbol könnte auf einem Banner prangen, einer Flagge oder auf deiner Kleidung, wo es alle sehen können. Oder vielleicht handelt es sich auch um einen unauffälligeren Gegenstand, einen kleinen Schmuckgegenstand etwa oder ein Andenken, das du verborgen an deinem Körper trägst.

SYMBOLE

W6	Symbol
1	Ein Drache, Symbol deines Edelmut in Friedenszeiten und deiner Wildheit im Kampf.
2	Eine geballte Faust, weil du bereit bist, für deine Überzeugungen zu kämpfen.
3	Eine erhobene, offene Hand, die signalisiert, dass du Diplomatie dem Kampf vorziehst.
4	Ein rotes Herz, das der Welt verkündet, dass du dich der Gerechtigkeit verschrieben hast.
5	Ein schwarzes Herz, Symbol dafür, dass du dich von Gefühlen wie Mitleid nicht von der Erfüllung deines Schwurs abhalten lässt.
6	Ein starres Auge, das dafür steht, dass du stets ein wachsames Auge auf alles hast, was deiner Sache gefährlich werden könnte.

TODFEIND

Durch ihre Bindung an ihren heiligen Schwur sind Paladine dazu angehalten, ihre Überzeugungen in die weite Welt hinauszutragen. Das führt dazu, dass sie mit Kreaturen oder Entitäten in Konflikt geraten, die diese Überzeugungen ablehnen. Aus dieser Schar von Gegnern sticht normalerweise einer hervor, der erbitterteste, fähigste Widersacher des Paladins – ein Todfeind, dessen Präsenz oder Einfluss stets im Leben des Paladins zu spüren ist.

Dein Paladincharakter hat vielleicht einen Feind, der aus der Zeit stammt, ehe er seinen jetzigen Pfad eingeschlagen hatte. Oder du könntest zur Zielscheibe geworden sein, als du zum Paladin wurdest, weil du sofort die Aufmerksamkeit derer erregt hast, die deinem Leben liebend gerne ein Ende bereiten würden. Falls du einen Todfeind hast, um wen oder was handelt es sich? Wen von deinen Feinden siehst du als die größte Bedrohung für die Verwirklichung deiner Ziele?

TODFEINDE

W6 Todfeind

- 1 Ein mächtiger, orkischer Kriegshäuptling, der droht, alles, was dir heilig ist, zu überrennen und zu vernichten.
- 2 Ein Unhold oder ein Himmlischer, der Diener einer Macht von den Äußerer Ebenen, der je nachdem damit beauftragt wurde, dich auf den rechten Pfad zurückzuführen oder dich zu korrumpieren.
- 3 Ein Drache, dessen Diener dich auf Schritt und Tritt verfolgen.
- 4 Ein Hohepriester, der dich für einen fehlgeleiteten Narren hält und will, dass du deiner Religion abschwörst.
- 5 Ein rivalisierender Paladin, der mit dir gemeinsam ausgebildet wurde, aber zu einem Eidbrecher wurde und dich dafür verantwortlich macht.
- 6 Ein Vampir, der sich an allen Paladinen rächen will, nachdem er von einem besiegt wurde.

VERSUCHUNG

Obwohl Paladine an ihren Schwur gebunden sind, sind sie dennoch nur sterblich, weswegen sie auch charakterliche Schwächen aufweisen. Viele von ihnen legen eine bestimmte Verhaltensweise an den Tag oder nehmen eine bestimmte Haltung ein, die im Widerspruch zu den höchsten Idealen ihrer Berufung steht.

Welcher Versuchung erliegt dein Charakter, welcher Verlockung kann er nur schwer widerstehen?

VERSUCHUNG

W6 Versuchung

- 1 **Wut.** Wenn dein Zorn geweckt wird, ist dein Verstand wie benebelt, und du fürchtest, du könntest etwas tun, das du hinterher bereust.
- 2 **Stolz.** Du hast beachtenswerte Taten vollbracht und niemand schenkt ihnen mehr Beachtung als du selbst.
- 3 **Lust.** Du kannst einem hübschen Gesicht und einem freundlichen Lächeln einfach nicht widerstehen.
- 4 **Neid.** Du bist dir nur allzu bewusst, was einige berühmte Leute bereits geleistet haben, und du fühlst dich unzulänglich, wenn deine eigene Taten nicht an ihre heranreichen.
- 5 **Verzweiflung.** Du bedenkst die immense Stärke der Feinde, die du bezwingen musst, und manchmal scheint dir ein Sieg letzten Endes unmöglich.
- 6 **Gier.** Es ist ganz gleich, wie viel Ruhm du erntest und wie viele Schätze du anhäufst, du bist nie zufrieden.

HEILIGE SCHWÜRE

Auf der 3. Stufe erhält der Paladin das Merkmal Heiliger Schwur. Die folgenden Auswahlmöglichkeiten stehen dem Paladin zusätzlich zu denen im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) zur Verfügung: Der Schwur der Eroberung und der Schwur der Läuterung.



PALADIN DER EROBERUNG

SCHWUR DER EROBERUNG

Der Schwur der Eroberung ist die Bestimmung jener Paladine, die nach Ruhm im Kampf und der Unterwerfung ihrer Feinde streben. Diesen Paladinen genügt es nicht, einfach nur die Ordnung zu wahren. Sie müssen die Mächte des Chaos restlos vernichten. Manchmal auch Tyrannenritter oder Eisenhändler genannt, sind jene, die diesen Schwur leisten, in strengen Orden organisiert, die den Göttern oder Philosophien des Krieges und der geordneten Macht dienen.

Einige dieser Paladine schließen sich sogar mit den Mächten der Neun Höllen zusammen, weil sie die Herrschaft des Gesetzes höher schätzen als das Geschenk der Gnade. Der Erzteufel Bel, Kriegsherr von Avernus, zählt viele dieser Paladine – Höllenritter genannt – zu seinen ergebensten Dienern. Höllenritter schmücken ihre Rüstungen mit Trophäen, die von gefallenen Feinden stammen, eine finstere Warnung für all jene, die es wagen, sich ihnen und den Geboten ihrer Herren zu widersetzen. Die erbittertsten Gegner dieser Ritter sind oft andere Paladine dieses Schwurs, die der Überzeugung sind, dass die Höllenritter zu weit auf den Pfaden der Dunkelheit gewandelt sind.

LEHREN DER EROBERUNG

Einem Paladin, der diesen Schwur ablegt, werden die Lehren der Eroberung auf den Oberarm eingebrannt.

Die Flamme der Hoffnung erstickten. Es ist nicht genug, einen Feind lediglich im Kampf zu besiegen. Du musst ihm eine so vernichtende Niederlage beibringen, dass der Kampfeswille seines Gegners gebrochen wird. Eine Klinge kann Leben zerstören. Angst kann Imperien zerstören.

Mit eiserner Faust herrschen. Nach der Eroberung darfst du keinen Widerstand dulden. Dein Wort ist Gesetz. Jene,

Eroberung klingt großartig.
Muss man dafür das Haus verlassen? Ich habe nämlich
einen Fisch namens Sylgar, und es macht ihn traurig,
wenn ich zu lange fortbleibe.



die Folge leisten, werden belohnt. Jene, die sich widersetzen, werden bestraft, als Abschreckung für jene, die ihrem Beispiel folgen würden.

Das Gesetz des Stärkeren. Du wirst herrschen, bis jemand kommt, der stärker ist. Dann musst du mächtiger werden oder du wirst untergehen.

MERKMALE: SCHWUR DER EROBERUNG

Paladinstufe	Merkmal
3.	Schwurzauber, Göttliche Macht fokussieren
7.	Aura der Eroberung (3 m)
15.	Scharfer Tadel
18.	Aura der Eroberung (9 m)
20.	Unbezwingbarer Eroberer

SCHWURZAUBER

Du erhältst Schwurzauber auf bestimmten Paladinstufen, so wie in der Zaubertabelle des Schwurs der Eroberung vermerkt. Siehe das Klassenmerkmal Heiliger Schwur für eine Erklärung, wie Schwurzauber funktionieren.

SCHWURZAUBER DER EROBERUNG

Paladinstufe	Zauber
3.	Rüstung von Agathys, Befehl
5.	Person festhalten, Waffe des Glaubens
9.	Fluch, Furcht
13.	Tier beherrschen, Steinhaut
17.	Todeswolke, Person beherrschen

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN

Wenn du auf der 3. Stufe diesen Schwur ablegst, erlernst du die folgenden zwei Arten, Göttliche Macht zu fokussieren. Siehe das Klassenmerkmal Heiliger Schwur für eine Erklärung, wie Göttliche Macht fokussieren funktioniert.

Präsenz des Eroberers. Du kannst deine Göttliche Macht fokussieren, um eine schreckenserregende Präsenz auszustrahlen. Als eine Aktion zwingst du jede Kreatur deiner Wahl, die du innerhalb von 9 m um dich herum sehen kannst, einen Weisheitsrettungswurf abzulegen. Bei einem gescheiterten Wurf fürchtet sich die Kreatur vor dir und erhält 1 Minute lang den Zustand verängstigt. Die verängstigte Kreatur kann diesen Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den auf ihr liegenden Effekt bei einem erfolgreichen Wurf beenden.

Geführter Schlag. Du kannst deine Göttliche Macht fokussieren, um einen Schlag mit übernatürlicher Treffsicherheit auszuführen. Wenn du einen Angriffswurf ausführst, kannst du deine Göttliche Macht fokussieren, um einen Bonus von +10 auf den Wurf zu erhalten. Du triffst diese Entscheidung, nachdem du das Ergebnis des Wurfs gesehen hast, aber bevor der SL dir mitteilt, ob der Angriff getroffen oder verfehlt hat.

AURA DER EROBERUNG

Ab der 7. Stufe umgibt dich stets eine bedrohliche Aura, solange du nicht kampfunfähig bist. Mit dir im Mittelpunkt erstreckt sich die Aura 3 m nach allen Seiten, aber nicht durch vollständige Deckung hindurch.

Wenn eine Kreatur von dir verängstigt ist, wird ihre Bewegungsrate in der Aura auf 0 reduziert, und die Kreatur erleidet psychischen Schaden in Höhe deiner halben Paladinstufe, wenn sie ihren Zug in der Aura beginnt.

Auf der 18. Stufe vergrößert sich die Reichweite der Aura auf 9 m.

SCHARFER TADEL

Beginnend mit der 15. Stufe werden jene, die es wagen, dich anzugreifen, mental für ihre Unverfrorenheit bestraft. Immer, wenn eine Kreatur dich mit einem Angriff trifft, erleidet diese Kreatur psychischen Schaden in Höhe deines Charismamodifikators (mindestens 1), falls du nicht kampfunfähig bist.

UNBEZWINGBARER EROBERER

Auf der 20. Stufe erhältst du die Fähigkeit, dir außerordentliches kriegerisches Können zunutze zu machen. Als eine Aktion kannst du magisch zu einem Avatar der Eroberung werden und erhältst 1 Minute lang die folgenden Vorzüge:

- Du erhältst Resistenz gegen jedweden Schaden.
- Wenn du in deinem Zug die Angriffsaktion ausführst, kannst du als Teil dieser Aktion einen zusätzlichen Angriff ausführen.
- Deine Angriffe mit Nahkampfwaffen erzielen einen kritischen Treffer bei einem Würfelerggebnis von 19 oder 20 auf dem W20.

Nachdem du dieses Merkmal genutzt hast, kannst du es nicht verwenden, bis du eine lange Rast beendet hast.

SCHWUR DER LÄUTERUNG

Mit dem Schwur der Läuterung schlagen Paladine einen mühsamen Weg ein, der erfordert, dass ein heiliger Krieger nur als letztes Mittel zur Gewalt greift. Die Paladine, die sich diesem Schwur verschreiben, glauben, dass jede Person errettet werden kann und dass ein jeder den Pfad der Güte und der Gerechtigkeit beschreiten kann. Diese Paladine stellen sich bösen Kreaturen, in der Hoffnung ihre Gegner auf die Seite des Lichts zu bringen. Sie erschlagen ihre Feinde nur, wenn eine solche Tat auf jeden Fall das Leben anderer retten wird. Paladine, die diesem Pfad folgen, sind als Läuterer bekannt.

Auch wenn die Läuterer Idealisten sein mögen, sind sie dennoch keine Narren. Sie sind sich bewusst, dass Untote, Dämonen, Teufel und andere übernatürliche Bedrohungen von Natur aus böse sein können. Dementsprechend lassen Paladine, die diesen Eid ablegen, solche Gegner den vollen Zorn ihrer Waffen und Zauber spüren. Doch die Läuterer beten trotz allem, dass eines Tages selbst solch niederträchtige Kreaturen von sich aus nach Läuterung suchen.

LEHREN DER LÄUTERUNG

Die Lehren des Schwurs der Läuterung setzen voraus, dass Paladine sich vollends in den Dienst von Frieden und Gerechtigkeit stellen.

Friede. Gewalt wird nur als letztes Mittel angewandt. Diplomatie und Verständnis sind der Weg zu dauerhaftem Frieden.

Unschuld. Alle Leute sind am Anfang ihres Lebens unschuldig, und durch ihre Umgebung oder den Einfluss der dunklen Mächte werden sie zum Bösen getrieben. Indem du als leuchtendes Beispiel vorangehst und dich bemüht, die Wunden einer mit Makeln behafteten Welt zu heilen, kannst du jeden sicher auf den rechten Weg führen.

Geduld. Wandel braucht Zeit. Jene, die auf dem Weg der Sünder gewandelt sind, brauchen regelmäßige Erinnerungen,

Läuterung. Du bereust also, irgendwas getan zu haben, und dann tust du etwas, um dich besser fühlen? Warum tötest und verschlingst du nicht einfach jemanden? Danach geht es mir immer besser.



damit sie ehrlich und aufrichtig bleiben. Wenn du einer Kreatur die Saat der Rechtschaffenheit einpflanzt, musst du dich tagtäglich darum kümmern, damit diese Saat auch wächst und gedeiht.

Weisheit. Du musst ein reines Herz und einen klaren Kopf bewahren, denn es ist unvermeidlich, dass du eines Tages scheitern wirst. Auch wenn jede Kreatur geläutert werden kann, sind einige bereits soweit auf dem Weg des Bösen fortgeschritten, dass dir keine andere Wahl bleibt, als ihrem Leben zum Wohl aller ein Ende zu setzen. Eine solche Tat muss sorgfältig abgewogen und all ihre Folgen bedacht werden, aber wenn du deine Entscheidung einmal gefällt hast, bleibe ihr treu, in dem Wissen, dass dein Pfad der rechte ist.

MERKMALE: SCHWUR DER LÄUTERUNG

Paladinstufe	Merkmal
3.	Schwurzauber, Göttliche Macht fokussieren
7.	Aura des Wächters (3 m)
15.	Schützender Geist
18.	Aura des Wächters (9 m)
20.	Gesandter der Läuterung

SCHWURZAUBER

Du erhältst Schwurzauber auf bestimmten Paladinstufen, so wie in der Zaubertabelle des Schwurs der Eroberung angegeben. Siehe das Klassenmerkmal Heiliger Schwur für eine Erklärung, wie Schwurzauber funktionieren.

SCHWURZAUBER DER LÄUTERUNG

Paladinstufe	Zauber
3.	Heiligtum, Schlaf
5.	Gefühle besänftigen, Person festhalten
9.	Gegenzauber, Hypnotisches Muster
13.	Otilukes Unverwüstliche Sphäre, Steinhaut
17.	Monster festhalten, Energiewand

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN

Wenn du auf der 3. Stufe diesen Schwur ablegst, erlernst du die folgenden zwei Wege, Göttliche Macht zu fokussieren.

Gesandter des Friedens. Du kannst deine Göttliche Macht fokussieren, um deine Ausstrahlung mit göttlicher Macht zu verstärken. Als eine Bonusaktion kannst du dir selbst für die nächsten 10 Minuten einen Bonus von +5 auf deine Würfe auf Charisma (Überzeugen) geben.

Gewalt bestrafen. Du kannst deine Göttliche Macht fokussieren, um jene zu bestrafen, die Gewalt anwenden. Sofort nachdem ein Angreifer innerhalb von 9 m um dich herum jemand anderem als dir mit einem Angriff Schaden zufügt, kannst du deine Reaktion nutzen, um den Angreifer einen Weisheitsrettungswurf ablegen zu lassen. Bei einem gescheiterten Wurf erleidet der Angreifer gleißenden Schaden in Höhe des Schadens, den er gerade zugefügt hat. Bei einem erfolgreichen Wurf erleidet er die Hälfte dieses Schadens.



PALADIN
DER LÄUTERUNG

AURA DES WÄCHTERS

Beginnend mit der 7. Stufe bist du fähig, andere auf Kosten deiner eigenen Gesundheit vor Schaden zu bewahren. Wenn eine Kreatur innerhalb von 3 m um dich herum Schaden erleidet, kannst du deine Reaktion nutzen, um diesen Schaden auf magische Weise anstelle der Kreatur zu erleiden. Dieses Merkmal überträgt andere Effekte, die mit dem Schaden einhergehen, nicht, und dieser Schaden kann nicht reduziert werden.

Auf der 18. Stufe vergrößert sich die Reichweite der Aura auf 9 m.

SCHÜTZENDER GEIST

Ab der 15. Stufe heilt eine heilige Entität deine Wunden im Kampf. Du erhältst Trefferpunkte in Höhe von $1W6 +$ deiner halben Paladinstufe zurück, wenn du deinen Zug im Kampf mit weniger als der Hälfte deiner Trefferpunkte beendest und nicht kampfunfähig bist.

GESANDTER DER LÄUTERUNG

Auf der 20. Stufe wirst du zur lebenden Verkörperung des Friedens, wodurch dir zwei Vorzüge gewährt werden:

- Du erhältst Resistenz gegen jedweden Schaden, den andere Kreaturen verursachen (ihre Angriffe, Zauber und andere Effekte).
- Immer, wenn eine Kreatur dich mit einem Angriff trifft, erleidest sie gleißenden Schaden in Höhe des halben Schadens, den du durch den Angriff erleidest.

Wenn du eine Kreatur angreifst, einen Zauber auf sie wirkst oder ihr Schaden aus einer anderen Quelle als diesem Merkmal zufügst, kannst du diese Vorzüge erst wieder gegen diese Kreatur einsetzen, nachdem du eine lange Rast beendet hast.



Diebe sind schlimm. Ich hasse jeden, der mit meinen Sachen hantiert, wenn ich nicht hinschauen. Vor allem, wenn sie die Sachen nicht dorthin zurücklegen, wo sie sie gefunden haben.



SCHURKE

DIE LEUTE VERGESSEN, DAS ES BEI EINER EXPEDITION IN EINE staubige Gruft alleine darum geht, die dort verborgenen Schätze herauszuholen. Kämpfen ist etwas für Narren. Tote können ihren Reichtum nicht mehr ausgeben.

– Barnabas Klingenschnitter

Wenn rohe Gewalt nicht weiterhilft, wenn Magie nicht zur Verfügung steht oder an ihre Grenzen stößt, ist die Zeit des Schurken gekommen. Mittels seiner Fertigkeiten, die auf Heimlichkeit, List und Täuschung beruhen, versteht sich ein Schurke wie kaum ein anderer Charakter darauf, in Schwierigkeit zu geraten und wieder aus ihnen herauszukommen.

Einige Schurken, die sich für das Leben des Abenteurers entscheiden, sind ehemalige Verbrecher, die beschossen haben, dass es besser ist, Monstern auszuweichen, als den Gesetzeshütern immer einen Schritt voraus sein zu müssen. Andere sind professionelle Attentäter auf der Suche nach einer Möglichkeit, ihre Talente zwischen Aufträgen sinnvoll zu nutzen. Einige lieben auch einfach den Nervenkitzel, den sie verspüren, wenn sie jede Herausforderung bewältigen, die sich ihnen stellt.

Auf Abenteuern verbindet der Schurke wahrscheinlich eine nach außen hin vorsichtige Herangehensweise – nur wenige Schurken finden wirklich Gefallen am Kampf – mit einer unstillbaren Gier nach Schätzen. Meist geht es dem Schurken beim Kampf gegen Kreaturen gar nicht darum, sie zu töten, sondern lediglich darum, sie um ihre Wertgegenstände zu erleichtern.

Die folgenden Abschnitte beschäftigen sich mit bestimmten Facetten dessen, was es heißt, ein Schurke zu sein. Dies kannst du nutzen, um deinem Charakter zusätzliche Tiefe zu verleihen.

LASTER

Meist ist ein Schurke darauf aus, Schätze zu erbeuten und andere daran zu hindern, dies ebenfalls zu tun. Von diesen Zielen lassen Schurken sich nur durch wenig abbringen, doch zahlreiche von ihnen verspüren einen inneren Zwang, der ihren Verstand benebelt – ein unwiderstehlicher Drang, den es zu befriedigen gilt, selbst wenn das riskant sein mag.

Vielleicht hat dein Schurke eine Schwäche für den Erwerb bestimmter Gegenstände, für eine bestimmte Erfahrung, oder es gibt eine Verhaltensweise, die er in bestimmten Momenten an den Tag legt. Ein bestimmter Schurke ist möglicherweise nicht in der Lage, Nein zu Wertgegenständen aus Silber zu sagen, selbst wenn besagter Gegenstand am Hals einer Schlosswache baumelt. Ein anderer lässt eventuell keinen Tag verstreichen, an dem er in der Stadt nicht ein, zwei Geldbörsen stiehlt, nur um nicht aus der Übung zu kommen.

Welcher Versuchung kann dein Schurkencharakter einfach nicht widerstehen, wenn sich die Gelegenheit bietet, selbst wenn du dir und deinen Gefährten damit Ärger einhandeln könntest?

LASTER

W6	Laster
1	Große Edelsteine
2	Ein Lächeln auf einem hübschen Gesicht
3	Ein neuer Ring für deinen Finger
4	Die Möglichkeit, jemandes Ego einen Dämpfer zu verpassen
5	Die köstlichsten Speisen und Getränke
6	Die Erweiterung deiner Sammlung von exotischen Münzen

WIDERSACHER

Selbstverständlich geraten jene, die das Gesetz hüten, irgendwann in Konflikt mit jenen, die es brechen, und es gibt kaum einen Schurken, dessen Gesicht nicht auf zumindest einem Steckbrief prangt. Darüber hinaus bringt es das Handwerk des Schurken natürlich mit sich, dass er oft mit Kriminellen verkehrt, ob aus freiwilliger Entscheidung heraus oder gezwungenermaßen. Einige dieser Leute können sich auch als Widersacher erweisen, und wahrscheinlich sind sie härter zu bezwingen, als ein durchschnittliches Mitglied der Stadtwache.

Wenn in der Hintergrundgeschichte deines Charakters noch keine solche Person vorkommt, könntest du dir gemeinsam mit deinem SL überlegen, wie es dazu kam, dass es einen Widersacher in deinem Leben gibt. Vielleicht behält dich schon länger jemand im Auge, der dich für seine schändlichen Zwecke missbrauchen will, und hat sich erst vor kurzem zu erkennen gegeben. Ein solcher Vorfall könnte die Grundlage für ein zukünftiges Abenteuer bilden.

Hat dein Schurkencharakter einen Widersacher, der auch ein Verbrecher ist? Falls ja, wie wird dein Leben von dieser Feindschaft beeinflusst?

WIDERSACHER

W6	Widersacher
1	Der Piratenkapitän, auf dessen Schiff du einst gedient hast; was du als Neuanfang bezeichnest, nennt der Kapitän Meuterei.
2	Ein Meisterspion, dem du unwissentlich falsche Informationen geliefert hast, was zur Ermordung der falschen Zielperson führte.
3	Der Meister der örtlichen Diebesgilde, der will, dass du dich entweder der Gilde anschließst oder aus der Stadt verschwindest.
4	Ein Kunstsammler, der auf illegale Weise Meisterwerke erwirbt.
5	Ein Hehler, der dich als Boten ausschickt, um verbotene Treffen zu arrangieren.
6	Der Besitzer einer illegalen Grubenkampfarena, in der du einst Wetten angenommen hast.



VON LINKS NACH RECHTS: DRAUFGÄNGER, STRIPPENZIEHER, ERMITTLER, SPÄHER

WOHLTÄTER

Wenige Schurken kommen im Leben weit, ohne irgendwann einmal auf fremde Hilfe angewiesen zu sein. Das heißt aber auch, dass sie ihrem Wohltäter danach viel schuldig sind.

Wenn in der Hintergrundgeschichte deines Charakters noch keine solche Person vorkommt, könntest du dir mit deinem SL zusammen überlegen, wie es dazu kam, dass es einen Wohltäter in deinem Leben gibt. Vielleicht hat dein Wohltäter etwas für dich getan, und du wusstest überhaupt nicht, dass er es war, bis du es vor kurzem erfahren hast. Wer hat dir in der Vergangenheit geholfen, unabhängig davon, ob du davon wusstest oder nicht, und was schuldest du dieser Person zum Ausgleich?

WOHLTÄTER

W6 Wohltäter

- 1 Ein Schmuggler hat verhindert, dass du erwischt wurdest, hat dadurch aber wertvolle Fracht verloren. Jetzt schuldest du dieser Person einen ebenso wertvollen Gefallen.
- 2 Der Bettlerkönig hat dir bereits viele Male Zuflucht vor deinen Verfolgern gewährt, als Vorleistung für zukünftige Gefälligkeiten.
- 3 Ein Magistrat hat dich einst vor dem Gefängnis bewahrt, im Gegenzug für Informationen über einen mächtigen Verbrecherboss.
- 4 Deine Eltern haben all ihre Ersparnisse aufgebraucht, um dir in jungen Jahren aus der Patsche zu helfen, und sind nun bettelarm.
- 5 Ein Drache hat dich nicht verschlungen, als sich ihm die Gelegenheit dazu bot, und zum Dank hast du ihm versprochen, dass die Erlesensten deiner Schätze von nun an ihm vorbehalten sind.
- 6 Ein Druide hat dir einst aus der Klemme geholfen; nun könnte jedes Tier, das du siehst, dein ehemaliger Wohltäter sein, der möglicherweise im Gegenzug einen Gefallen einfordert.

SCHURKENARCHETYPEN

Auf der 3. Stufe erhält ein Schurke das Merkmal Schurkenarchetyp. Die folgenden Auswahlmöglichkeiten stehen dem Schurken zusätzlich zu denen im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* zur Verfügung: der Ermittler, der Strippenzieher, der Späher und der Draufgänger.

ERMITTLER

Als der archetypische Ermittler bist du exzellent darin, Geheimnisse aufzuspüren und Mysterien aufzuklären. Du verlässt dich auf dein Auge fürs Detail, aber auch auf die von dir gemeisterte Fähigkeit, die Worte und Taten von Kreaturen zu analysieren, um ihre wahren Absichten zu enthüllen. Du bist hervorragend darin, Kreaturen zu besiegen, die sich unter der normalen Bevölkerung verbergen und sich darin ihre Opfer suchen. Dank deines gewaltigen Wissens sowie deiner messerscharfen Schlussfolgerungen ist es dir ein Leichtes, verborgene Bedrohungen aufzuspüren und ihnen ein Ende zu bereiten.

MERKMALE: ERMITTLER

Schurkenstufe	Merkmal
3.	Lügen raushören, Auge fürs Detail, Gewiefte Kampfweise
9.	Unbeirrter Blick
13.	Unfehlbarer Blick
17.	Schwächen erkennen

LÜGEN RAUSHÖREN

Wenn du diesen Archetyp auf der 3. Stufe wählst, entwickelst du ein Talent für das Erkennen von Lügen. Immer, wenn du einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) durchführst, um festzustellen, ob eine Kreatur lügt, behandelst du ein Würfelerggebnis von 7 oder niedriger auf dem W20 wie eine 8.

AUGE FÜRS DETAIL

Ab der 3. Stufe kannst du als eine Bonusaktion einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) durchführen, um versteckte Kreaturen zu entdecken, oder einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen), um Hinweise zu entdecken oder sie zu entschlüsseln.

GEWIEFTE KAMPFWEISE

Ab 3. Stufe kannst du die Taktik eines Gegners erkennen und eine Gegenstrategie entwickeln. Als eine Bonusaktion kannst du einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen eine Kreatur durchführen, die du sehen kannst und die nicht kampfunfähig ist. Dein Wurf wird mit dem Wurf des Ziels auf Charisma (Täuschen) verglichen. Wenn du erfolgreich bist, kannst du deinen Hinterhältigen Angriff gegen dieses Ziel einsetzen, selbst wenn du bei diesem Angriffswurf nicht im Vorteil bist, aber nicht, wenn du im Nachteil dabei bist.

Dieser Vorzug hält für 1 Minute an oder bis du dieses Merkmal erfolgreich gegen ein anderes Ziel einsetzt.

UNBEIRRTER BLICK

Ab der 9. Stufe bist du bei allen Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung) oder Intelligenz (Nachforschungen) im Vorteil, wenn du dich im selben Zug nur bis zur Hälfte deiner Bewegungsrate bewegst.

UNFEHLBARER BLICK

Beginnend mit der 13. Stufe ist es beinahe unmöglich, deine Sinne zu täuschen. Als eine Aktion kannst du 9 m um dich herum Illusionen entdecken, sowie Gestaltwandler, die sich nicht in ihrer ursprünglichen Form befinden und andere Magie, die deine Sinne irreführen soll, vorausgesetzt, dass du weder blind noch taub bist. Du spürst, dass ein Effekt versucht, dir etwas vorzugaukeln, aber erfährst nicht, was er vor dir verbirgt oder worum es sich dabei in Wirklichkeit handelt.

Dir stehen Anwendungen dieses Merkmals in Höhe deines Weisheitsmodifikators zur Verfügung (mindestens 1), und du erhältst alle verbrauchten Anwendungen zurück, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

SCHWÄCHEN ERKENNEN

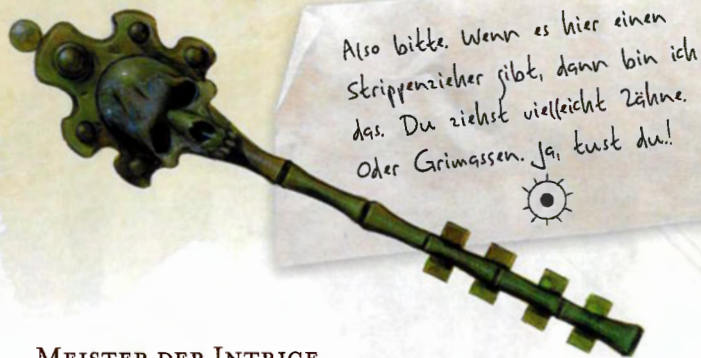
Auf der 17. Stufe lernst du die Schwächen einer Kreatur auszunutzen, indem du aufmerksam ihre Taktiken und Bewegungen studierst. Wenn eine Kreatur von deinem Merkmal Gewiefte Kampfweise betroffen ist, erhöht sich der Schaden deines Hinterhältigen Angriffes gegen diese Kreatur um 3W6.

STRIPPENZIEHER

Dein Fokus richtet sich auf Personen und auf den Einfluss und die Geheimnisse, über die sie verfügen. Viele Spione, Höflinge und Intriganten entscheiden sich für diesen Archetyp und führen Leben voller Intrigen. Du nutzt Worte so oft als Waffen wie Messer oder Gift, und Geheimnisse und Gefälligkeiten zählen zu der Art von Schätzen, die dir am liebsten sind.

MERKMALE: STRIPPENZIEHER

Schurkenstufe	Merkmal
3.	Meister der Intrige, Meister der Taktik
9.	Erkenntnisreicher Manipulator
13.	Ablenken
17.	Seele der Täuschung



MEISTER DER INTRIGE

Wenn du auf der 3. Stufe diesen Archetyp wählst, erhältst du Übung im Umgang mit der Verkleidungsausrüstung, der Fälscherausrüstung und einem Spiel deiner Wahl. Du erlernst außerdem zwei Sprachen deiner Wahl.

Zudem kannst du die Sprachmuster und den Akzent einer Kreatur überzeugend nachahmen, wenn du sie mindestens 1 Minute lang sprechen hören kannst. So kannst du dich als Muttersprachler eines bestimmten Landes ausgeben, vorausgesetzt du sprichst die entsprechende Sprache.

MEISTER DER TAKTIK

Beginnend mit der 3. Stufe kannst du die Helfen-Aktion als Bonusaktion verwenden. Wenn du außerdem die Helfen-Aktion nutzt, um einen Verbündeten bei seinem Angriff gegen eine Kreatur zu unterstützen, kann das Ziel dieses Angriffs sich innerhalb von 9 m um dich herum befinden, statt nur innerhalb von 1,50 m.

ERKENNTNISREICHER MANIPULATOR

Ab der 9. Stufe kannst du in Erfahrung bringen, wie mächtig eine Kreatur im Vergleich zu dir ist, wenn du die Kreatur außerhalb des Kampfes mindestens 1 Minute lang beobachtest oder mit ihr interagierst. Der SL teilt dir mit, ob die Kreatur dir ebenbürtig, überlegen oder unterlegen hinsichtlich zwei der folgenden Eigenschaften deiner Wahl ist:

- Intelligenzwert
- Weisheitswert
- Charismawert
- Klassenstufen (falls sie über welche verfügt)

Es liegt im Ermessen des Spielleiters, ob du außerdem feststellst, dass du etwas Bestimmtes über die Geschichte der Kreatur oder über ihre Persönlichkeit weißt, falls sie denn eine besitzt.

ABLENKEN

Beginnend mit der 13. Stufe kannst du einen Angriff, der für dich bestimmt war, manchmal auf eine andere Kreatur umlenken. Wenn du das Ziel eines Angriffs bist, während dir eine Kreatur innerhalb von 1,50 m um dich herum Deckung gegen diesen Angriff gewährt, kannst du deine Reaktion nutzen, damit diese Kreatur an deiner statt zum Ziel des Angriffs wird.

SEELE DER TÄUSCHUNG

Ab der 17. Stufe können deine Gedanken nicht mittels Telepathie oder auf irgendeine andere Weise gelesen werden, es sei denn, du lässt es zu. Du kannst dem Gedankenleser falsche Gedanken präsentieren, indem du einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Täuschen) ablegst, gegen den vergleichenden Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) des Gedankenlesers.

Außerdem kannst du entscheiden, dass Magie, die feststellt, ob deine Worte der Wahrheit entsprechen, diese als wahr erkennt, ganz gleich, was du sagst. Du kannst darüber hinaus nicht durch Magie gezwungen werden, die Wahrheit zu sagen.

SPÄHER

Du bist geschickt im Schleichen und im Überleben fernab der Straßen der Stadt, sodass du während Expeditionen die Gegend vor deinen Gefährten auskundschaften kannst. Die Schurken, die sich diesem Archetyp verschreiben, fühlen sich in der Wildnis und unter Barbaren und Waldläufern heimisch, und viele Späher dienen als die Augen und Ohren von Kriegerbanden. Jäger, Spione, Kopfgeldjäger – das sind nur einige der Rollen, die Späher übernehmen, während sie die Welt durchstreifen.

MERKMALE: SPÄHER

Schurkenstufe	Merkmal
3.	Plänkler, Überlebenskünstler
9.	Außerordentliche Beweglichkeit
13.	Meister des Hinterhalts
17.	Plötzlicher Schlag

PLÄNKLER

Beginnend mit der 3. Stufe bist du im Kampf nur schwer zu erwischen. Du kannst dich als Reaktion bis zu deiner halben Bewegungsrate bewegen, wenn ein Gegner seinen Zug innerhalb von 1,50 m um dich beendet. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

ÜBERLEBENSKÜNSTLER

Wenn du auf der 3. Stufe diesen Archetyp wählst, erhältst du Übung in den Fertigkeiten Naturkunde und Überlebenskunst, wenn du nicht schon darin geübt bist. Dein Übungsbonus wird verdoppelt bei Attributswürfen, die eine dieser beiden geübten Fertigkeiten nutzen.

AUSSERORDENTLICHE BEWEGLICHKEIT

Auf der 9. Stufe erhöht sich deine Schrittbewegungsrate um 3 m. Wenn du über eine Klettern- oder Schwimmbewegungsrate verfügst, steigt diese ebenfalls um 3 m.

MEISTER DES HINTERHALTS

Ab der 13. Stufe bist du hervorragend im Anführen von Überraschungsangriffen und agierst im Kampf als Erster.

Du bist im Vorteil bei Initiativwürfen. Außerdem ist es für dich und andere einfacher, die erste Kreatur anzugreifen, die du während der ersten Runde eines Kampfes triffst; Angreifer sind bei Angriffswürfen gegen dieses Ziel im Vorteil bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

PLÖTZLICHER SCHLAG

Beginnend mit der 17. Stufe bist du in der Lage, mit tödlicher Geschwindigkeit anzugreifen. Wenn du in deinem Zug die Angriffsaktion wählst, kannst du als eine Bonusaktion einen zusätzlichen Angriff ausführen. Dieser Angriff kann als Hinterhältiger Angriff durchgeführt werden, selbst wenn du diesen in diesem Zug bereits eingesetzt hast. Du kannst deinen Hinterhältigen Angriff allerdings nur einmal im Zug gegen dasselbe Ziel anwenden.

DRAUFGÄNGER

Du konzentrierst deine Ausbildung auf die Kunst des Schwertkampfes und setzt dabei auf eine Mischung aus Geschwindigkeit, Eleganz und Charme. Während manche Krieger grobschlächlige Rohlinge in schwerer Rüstung sind, könnte man deinen Kampfstil beinahe als eine Art Darbietung bezeichnen. Duellanten und Piraten sind Vertreter dieses Archetyps.

Ein Draufgänger tut sich insbesondere im Zweikampf hervor. Er ist fähig, zwei Waffen zu führen und gleichzeitig seinem Widersacher immer wieder auszuweichen.

MERKMALE: DRAUFGÄNGER

Schurkenstufe	Merkmal
3.	Komplexe Beinarbeit, Verwegene Dreistigkeit
9.	Verve
13.	Elegantes Manöver
17.	Meisterduellant

KOMPLEXE BEINARBEIT

Wenn du diesen Archetyp auf der 3. Stufe wählst, lernst du, wie du einen Treffer landest und anschließend entwischen kannst, ohne einen Gegenschlag fürchten zu müssen. Wenn du während deines Zuges einen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur durchführst, kann diese Kreatur für den Rest deines Zuges keine Gelegenheitsangriffe gegen dich ausführen.

VERWEGENE DREISTIGKEIT

Beginnend mit der 3. Stufe beflügelt dich dein Selbstvertrauen im Kampf. Du kannst dir auf deine Initiativwürfe einen Bonus in Höhe deines Charismamodifikators geben.

Außerdem kannst du deinen Hinterhältigen Angriff auf eine neue Weise anwenden. Du musst beim Angriffswurf nicht im Vorteil sein, um deinen Hinterhältigen Angriff gegen eine Kreatur einzusetzen, wenn du dich innerhalb von 1,50 m um sie herum befindest, keine andere Kreatur sich innerhalb von 1,50 m um dich herum befindet und du beim Angriffswurf nicht im Nachteil bist. Alle anderen Regeln bezüglich des Hinterhältigen Angriffs gelten nach wie vor für dich.

VERVE

Auf der 9. Stufe wird dein Charme außerordentlich betörend. Als Aktion kannst du einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) durchführen, der mit dem Wurf einer Kreatur auf Weisheit (Motiv Erkennen) verglichen wird. Die Kreatur muss in der Lage sein, dich zu hören, und ihr müsst eine gemeinsame Sprache sprechen können.

Wenn dein Wurf erfolgreich ist und die Kreatur dir feindlich gesinnt ist, ist sie im Nachteil bei Angriffswürfen, die nicht dich zum Ziel haben, und kann keine Gelegenheitsangriffe gegen andere Ziele als dich ausführen. Dieser Effekt hält 1 Minute lang an, bis einer deiner Gefährten das Ziel angreift oder einen Zauber auf es wirkt oder bis du und das Ziel mehr als 18 m voneinander entfernt seid.

Wenn dein Wurf erfolgreich ist und die Kreatur dir nicht feindlich gesinnt ist, ist sie 1 Minute lang von dir bezaubert. So lange sie bezaubert ist, betrachtet sie dich als eine freundliche Bekanntschaft. Dieser Effekt endet sofort, wenn du oder deine Gefährten ihr auf irgendeine Weise schaden.

ELEGANTES MANÖVER

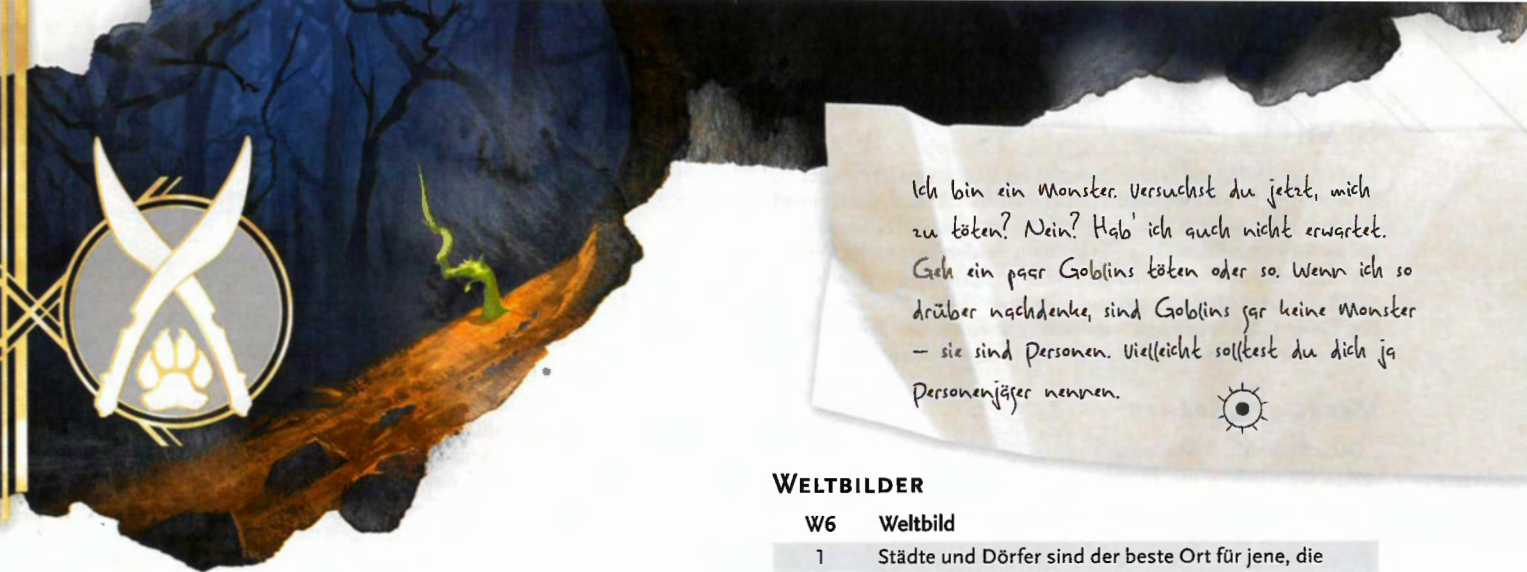
Ab der 13. Stufe kannst du eine Bonusaktion in deinem Zug nutzen, damit du im Vorteil bei deinem nächsten Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) oder auf Stärke (Athletik) bist, den du im selben Zug durchführst.

MEISTERDUELLANT

Beginnend mit der 17. Stufe kannst du im Kampf dank deiner meisterlichen Schwertkünste aus verfehlten Hieben doch noch Treffer machen. Wenn du mit einem Angriffswurf verfehlst, kannst du erneut würfeln und bist im Vorteil bei diesem Wurf. Danach kannst du dieses Merkmal erst wieder einsetzen, nachdem du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

Was ist ein Draufgänger? Wo gehst du rauf? Und überhaupt: Ist das „Draufgehen“ nicht normalerweise eher etwas, was Abenteurer vermeiden wollen? Du kannst mir nicht erzählen, dass du das Wort nicht witzig findest.





WALDLÄUFER

ICH VERBRINGE EINEN GROSSTEIL MEINER ZEIT FERNAB DER Zivilisation, in ihren Randgebieten, um sie von dort aus zu schützen. Nur weil ich nicht vor deinem König das Knie beuge, heißt das nicht, dass ich nicht mehr für seinen Schutz getan habe als alle seine Ritter zusammen.

– Soveliss

Waldläufer sind freigeistige Wanderer und Suchende, die am Rande zivilisierter Gebiete patrouillieren und die Bewohner der wilden Lande jenseits der Grenze zurückschlagen. Es ist eine undankbare Aufgabe, denn ihre Bemühungen werden nur selten anerkannt und beinahe niemals belohnt. Dennoch widmen sich Waldläufer unermüdlich der Erfüllung ihrer Pflicht, denn sie hegen nicht den geringsten Zweifel daran, dass ihr Tun die Welt zu einem sichereren Ort macht.

Seine Beziehung zur Zivilisation prägt die Persönlichkeit und Geschichte jedes Waldläufers. Einige Waldläufer sehen sich selbst als Hüter des Gesetzes und Verfechter der Gerechtigkeit am Rande der Zivilisation, die keiner höheren Macht Rechenschaft schuldig sind. Andere sind Überlebenskünstler, die der Zivilisation gänzlich entsagen. Sie bezwingen Monster, um sich selbst zu schützen, während sie in den gefährlichen, wilden Regionen der Welt leben und reisen. Falls ihre Taten den Königreichen oder anderen zivilisierten Ländern zugutekommen, die sie meiden, ist dem einfach so.

Wenn du einen Waldläufercharakter erschaffst oder spielst, findest du in den folgenden Abschnitten Ideen, wie du deinen Charakter ausgestalten und dein Rollenspielerlebnis bereichern kannst.

WELTBILD

Das Weltbild eines Waldläufers beginnt (und endet manchmal) damit, wie der jeweilige Charakter zu zivilisierten Leuten und den von ihnen bewohnten Orten steht. Einige Waldläufer bringen der Zivilisation tiefe Abscheu entgegen, während andere die Leute bemitleiden, die sie zu schützen geschworen haben – auf dem Schlachtfeld wäre es jedoch unmöglich, den einen Waldläufer vom anderen zu unterscheiden. Tatsächlich spielt es für jene, die sie in Aktion gesehen und von ihrem Können profitiert haben, kaum eine Rolle, warum Waldläufer tun, was sie tun. Nichtsdestotrotz sind zwei Waldläufer höchstwahrscheinlich niemals genau derselben Meinung über irgendetwas.

Wenn du dich noch nicht mit dem Weltbild deines Charakters auseinandergesetzt hast, überlege dir, ob du es ausarbeiten willst, indem du seine Sichtweise kurz zusammenfasst (wie in den Einträgen auf der folgenden Tabelle). Wie könnte sich diese Einstellung auf dein Verhalten auswirken?

Ich bin ein Monster. Versuchst du jetzt, mich zu töten? Nein? Hab' ich auch nicht erwartet. Geh ein paar Goblins töten oder so. Wenn ich so drüber nachdenke, sind Goblins gar keine Monster – sie sind Personen. Vielleicht solltest du dich ja Personenjäger nennen.



WELTBILDER

W6 Weltbild

- 1 Städte und Dörfer sind der beste Ort für jene, die nicht in der Lage sind, alleine zu überleben.
- 2 Der Fortschritt der Zivilisation ist der beste Weg, dem Chaos Einhalt zu gebieten, aber man muss ein Auge darauf haben, wie weit ihr Einfluss reicht.
- 3 Städte und Dörfer sind ein notwendiges Übel, aber sobald die Wildnis von übernatürlichen Bedrohungen befreit wurde, werden wir sie nicht länger brauchen.
- 4 Mauern sind etwas für Feiglinge, die hinter ihnen kauern, während andere sich darum kümmern, die Welt sicherer zu machen.
- 5 Ein Stadtbesuch ist an sich nicht unangenehm, aber nach einigen Tagen verspüre ich den unwiderstehlichen Drang, in die Wildnis zurückzukehren.
- 6 Städte fördern Schwäche, indem sie Leuten die harten Lektionen der Wildnis ersparen.

HEIMATLAND

Alle Waldläufer, unabhängig davon, wie sie zu ihrer Berufung kamen, haben eine starke Verbindung zur natürlichen Welt und ihren unterschiedlichen Regionen. Für einige Waldläufer ist die Wildnis der Ort, an dem sie aufwuchsen, entweder weil sie dort geboren wurden, oder weil sie in jungen Jahren dorthin zogen. Andere Waldläufer nannten ursprünglich die Zivilisation ihr Heim, aber die Wildnis wurde zu ihrem zweiten Zuhause.

Denke über die Hintergrundgeschichte deines Charakters nach und überlege dir, in welchen Regionen er sich wirklich zu Hause fühlt, egal, ob er dort geboren wurde oder nicht. Was kann man anhand dieser Region über deine Persönlichkeit sagen? Hat sie beeinflusst, welche Zauberei du erlernst? Haben sich deine Erfahrungen dort auf die Wahl deines Erzfeindes ausgewirkt?

HEIMATLÄNDER

W6 Heimatland

- 1 Du gingst in einem uralten Wald auf Patrouille, in dem sich durch mehrere Durchgänge zum Shadowfell Finsternis und Verderbnis breitgemacht haben.
- 2 Als Mitglied einer Gruppe von Nomaden hast du gelernt, wie man in der Wüste überlebt.
- 3 Dank deiner Jugend im Unterreich bist du für den Kampf gegen seine Bewohner gewappnet.
- 4 Du hast am Rande eines Sumpfs gelebt, in einem Gebiet, das sowohl von Land- als auch von Wasserkreaturen unsicher gemacht wurde.
- 5 Da du hoch oben in den Bergen aufgewachsen bist, ist es eine Leichtigkeit für dich, den besten Pfad durchs Gebirge zu finden.
- 6 Du bist durch den hohen Norden gezogen und hast gelernt, wie du dich in einem von Eis überzogenen Reich schützen und behaupten kannst.



VON LINKS NACH RECHTS: HORIZONTWANDERER, MONSTERJÄGER UND DÜSTERPIRSCHER

SCHLIMMSTER FEIND

Jeder Waldläufer hat zu Beginn einen Erzfeind (oder zwei). Wie dein Charakter zu seinem Erzfeind gekommen ist, mag mit einem bestimmten Ereignis in seiner frühen Kindheit zu tun haben oder lediglich auf einer persönlichen Entscheidung beruhen.

Was hat deinen Charakter dazu getrieben, sich diesen bestimmten Feind auszusuchen? Hast du diese Wahl aus traditionellen Gründen oder aus Neugier getroffen, oder hegst du gar einen Groll gegen jemanden?

SCHLIMMSTE FEINDE

W6	Feind
1	Du forderst im Namen der Natur Vergeltung für die großen Untaten, die dein Feind begangen hat.
2	Deine Ahnen oder Vorläufer haben gegen diese Kreaturen gekämpft und du wirst es ihnen gleichtun.
3	Du hegst keinen Groll gegen deinen Feind. Du stellst diesen Kreaturen nach, wie ein Jäger ein wildes Tier verfolgt.
4	Du findest deinen Feind faszinierend, und du sammelst Bücher mit Geschichten und historischen Fakten über ihn.
5	Du nimmst dir Trophäen von deinen gefallenen Feinden, um dich an jeden getöteten Gegner zu erinnern.
6	Du respektierst deinen Erzfeind und siehst eure Gefechte als einen Test eurer Fähigkeiten.

WALDLÄUFERARCHETYPEN

Auf der 3. Stufe erhält der Waldläufer das Merkmal Waldläuferarchetyp. Die folgenden Auswahlmöglichkeiten stehen dem Waldläufer zusätzlich zu denen im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) zur Verfügung: der Dusterpirscher, der Horizontwanderer und der Monsterjäger.

DÜSTERPIRSCHER

Dusterpirscher sind an den finstersten Orten ganz in ihrem Element: tief unter der Erde, in düsteren Gassen, urchimlichen Wäldern und an jedem anderen Ort, an dem nur Dämmerlicht herrscht. Die meisten Leute fürchten sich davor, solche Orte zu betreten. Ein Dusterpirscher wagt sich jedoch ohne zu zögern in die Dunkelheit vor und schaltet hinterrücks Bedrohungen aus, ehe sie in die weite Welt hinausgelangen können. Diese Waldläufer finden sich oft im Unterreich, sind jedoch überall dort anzutreffen, wo das Böse in den Schatten lauert.

MERKMALE: DÜSTERPIRSCHER

Waldläuferstufe	Merkmal
3.	Magie des Dusterpirschers, Schrecklicher Hinterhalt, Dustersicht
7.	Unbeugsamer Verstand
11.	Wirbelangriff des Pirschers
15.	Schattenfinte

Du schleichst also im Dunkeln herum? Du weißt schon, dass, abgesehen von Menschen, beinahe alles und jeder in der Dunkelheit sehen kann, oder? Wir alle sehen dich. Auf den Zehenspitzen zu gehen, macht dich nicht unsichtbar.



MAGIE DES DÜSTERPIRSCHERS

Ab der 3. Stufe lernst du einen zusätzlichen Zauber, wenn du bestimmte Stufen dieser Klasse erreichst, so wie in der Zaubertabelle des Dusterpirschers angegeben. Der Zauber gilt für dich als Waldläuferzauber, zählt aber nicht gegen die dir bekannte Anzahl von Waldläuferzaubern.

ZAUBER DES DÜSTERPIRSCHERS

Waldläuferstufe	Zauber
3.	<i>Selbstverkleidung</i>
5.	<i>Seiltrick</i>
9.	<i>Furcht</i>
13.	<i>Mächtige Unsichtbarkeit</i>
17.	<i>Äußerlichkeiten</i>

SCHRECKLICHER HINTERHALT

Auf der 3. Stufe meisterst du die Kunst des Hinterhalts. Du kannst dir selbst einen Bonus auf deine Initiativwürfe in Höhe deines Weisheitsmodifikators geben.

Zu Beginn deines ersten Zuges in jedem Kampf erhöht sich deine Bewegungsrate um 3 m, was bis zum Ende dieses Zuges anhält. Wenn du in diesem Zug eine Angriffsaktion ausführst, kannst du als Teil dieser Aktion einen zusätzlichen Waffenangriff durchführen. Wenn der Angriff trifft, erleidet das Ziel 1W8 zusätzlichen Schaden, dessen Schadensart dem der Waffe entspricht.

DÜSTERSICHT

Auf der 3. Stufe erhältst du Dunkelsicht mit einer Reichweite von bis zu 18 m. Wenn du aufgrund deines Volkes bereits über Dunkelsicht verfügst, erhöht sich die Reichweite deiner Dunkelsicht um 9 m.

Du bist außerdem geschickt darin, Kreaturen zu umgehen, die Dunkelsicht besitzen. Während du dich in der Dunkelheit aufhältst, bist du unsichtbar für Kreaturen, die auf Dunkelsicht angewiesen sind, um dich in der Dunkelheit zu sehen.

UNBEUGSAMER VERSTAND

Auf der 7. Stufe wirst du zum Meister darin, dich den Verstand beeinflussenden Kräften deiner Opfer zu widersetzen. Du erhältst Übung in Weisheitsrettungswürfen. Wenn du über diese bereits verfügst, erhältst du stattdessen Übung in Intelligenz- oder Charismarettungswürfen (deine Wahl).

WIRBELANGRIFF DES PIRSCHERS

Auf der 11. Stufe lernst du, mit solch unerwarteter Flinkheit anzugreifen, dass du erneut attackieren kannst, wenn du nicht triffst. Wenn du mit einem Waffenangriff verfehlst, kannst du einmal in jedem deiner Züge als Teil derselben Aktion einen weiteren Waffenangriff durchführen.

SCHATTENFINTE

Beginnend mit der 15. Stufe kannst du auf unvorhergesehene Arten und Weisen ausweichen, denn schummrige, übernatürliche Schatten umhüllen dich. Immer, wenn eine Kreatur einen Angriffswurf gegen dich ausführt und bei diesem Wurf nicht im Vorteil ist, kannst du deine Reaktion nutzen, damit die Kreatur bei dem Wurf im Nachteil ist. Du musst dieses Merkmal einsetzen, ehe das Würfelergebnis des Angriffswurfes bekannt ist.

HORIZONTWANDERER

Horizontwanderer beschützen die Welt vor Bedrohungen, die von anderen Ebenen ausgehen oder die danach trachten, die Welt der Sterblichen mit jenseitiger Magie zu verwüsten. Sie spüren Ebenenportale auf und bewachen sie, wobei sie zwischen den Inneren und Äußerer Ebenen hin- und herreisen, um ihre Gegner zu verfolgen. Diese Waldläufer sind außerdem all jenen Mächten im Multiversum freundlich zugetan – besonders wohlwollenden Drachen, Feenwesen und Elementaren –, die sich bemühen, das Leben zu erhalten und die Ordnung auf den Ebenen zu wahren.

MERKMALE: WELTENWANDERER

Waldläuferstufe	Merkmal
3.	Magie des Horizontwanderers, Portal entdecken, Krieger der Ebenen (1W8)
7.	Ätherschritt
11.	Distanzschlag, Krieger der Ebenen (2W8)
15.	Spektrale Verteidigung

MAGIE DES HORIZONTWANDERERS

Beginnend mit der 3. Stufe lernst du einen zusätzlichen Zauber, wenn du bestimmte Stufen dieser Klasse erreichst, so wie es in der Zaubertabelle des Horizontwanderers angegeben ist. Der Zauber gilt für dich als Waldläuferzauber, zählt aber nicht gegen die maximale Anzahl der dir bekannten Waldläuferzauber.

ZAUBER DES HORIZONTWANDERERS

Waldläuferstufe	Zauber
3.	<i>Schutz vor Gut und Böse</i>
5.	<i>Nebelschritt</i>
9.	<i>Hast</i>
13.	<i>Verbannung</i>
17.	<i>Kreis der Teleportation</i>

PORTAL ENTDECKEN

Auf der 3. Stufe erwirbst du die Fähigkeit, auf magische Weise Ebenenportale aufzuspüren. Als eine Aktion kannst du die Entfernung und Richtung zum nächsten Ebenenportal innerhalb von 1,5 km von dir bestimmen.

Nachdem du dieses Merkmal eingesetzt hast, kannst du es nicht wieder verwenden, bis du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

Siehe den Abschnitt „Ebenenreisen“ in Kapitel 2 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuches)* für Beispiele für Ebenenportale.

KRIEGER DER EBENEN

Auf der 3. Stufe lernst du, die Energie des Multiversums zu nutzen, um deine Angriffe zu verstärken.

Bestimme als eine Bonusaktion eine Kreatur, die du innerhalb von 9 m um dich sehen kannst. Das nächste Mal, wenn du diese Kreatur mit einem Waffenangriff triffst, wird jeglicher

Schaden, den der Angriff zufügt, zu Energieschaden, und die Kreatur erleidet 1W8 zusätzlichen Energieschaden durch den Angriff. Wenn du die 11. Stufe dieser Klasse erreichst, erhöht sich der zusätzliche Schaden auf 2W8.

ÄTHERSCHRITT

Ab der 7. Stufe bist du in der Lage, durch die Ätherebene zu schreiten. Als eine Bonusaktion kannst du den Zauber Ätherische Gestalten mit diesem Merkmal wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen, aber der Zauber endet am Ende deines aktuellen Zuges.

Wenn du dieses Merkmal eingesetzt hast, kannst du es erst wieder verwenden, nachdem du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

DISTANZSCHLAG

Auf der 11. Stufe erwirbst du die Fähigkeit, dich von einem Augenblick auf den anderen zwischen den Ebenen hin und her zu bewegen. Wenn du die Angriffsaktion ausführst, kannst du dich vor jedem Angriff bis zu 3 m auf einen nicht besetzten Bereich teleportieren, den du sehen kannst.

Wenn du mindestens zwei unterschiedliche Kreaturen mit der Aktion angreifst, kannst du einen zusätzlichen Angriff gegen eine dritte Kreatur ausführen.

STRAHLE VERTEIDIGUNG

Ab der 15. Stufe kannst du dank deiner Fähigkeit, dich zwischen den Ebenen zu bewegen, durch die Grenzen zwischen den Ebenen hindurchschlüpfen, um im Kampf weniger Schaden zu nehmen. Wenn du Schaden durch einen Angriff erleidest, kannst du deine Reaktion nutzen, um dir selbst in diesem Zug Resistenz gegen jeglichen Schaden dieses Angriffs zu geben.

MONSTERJÄGER

Du widmest dich mit Inbrunst der Jagd auf die Kreaturen der Nacht und finstere Magieanwender. Ein Monsterjäger macht Vampire, Drachen, böse Feenwesen, Unholde und andere magische Bedrohungen ausfindig. Er hat übernatürliche Techniken gemeistert, um solche Monster zu bezwingen, und ist ein Experte darin, mächtige, mystische Feinde aufzuspüren und sie zu besiegen.

MERKMALE: MONSTERJÄGER

Waldläufer	Merkmal
3.	Magie des Monsterjägers, Jägersinne, Jagdbeute
7.	Übernatürliche Verteidigung
11.	Todfeind aller Magieanwender
15.	Gegenangriff des Jägers

MAGIE DES MONSTERJÄGERS

Beginnend mit der 3. Stufe lernst du einen zusätzlichen Zauber, wenn du bestimmte Stufen dieser Klasse erreichst, wie in der Zaubertabelle des Monsterjägers angegeben. Der Zauber gilt als Waldläuferzauber für dich, aber er zählt nicht gegen die maximale Anzahl der dir bekannten Waldläuferzauber.

ZAUBER DES MONSTERJÄGERS

Waldläuferstufe	Zauber
3.	Schutz vor Gut und Böse
5.	Zone der Wahrheit
9.	Schutzkreis
13.	Verbannung
17.	Monster festhalten

Du kannst nicht zum Horizont wandern, denn er entfernt sich einfach immer weiter von dir. Ha! Ha! Ich dich jetzt vollkommen verblüfft? Ha! Ich doch, nicht wahr?



JÄGERSINNE

Ab der 3. Stufe kannst du mit einem Blick auf eine Kreatur magisch feststellen, wie du sie am besten verwunden kannst. Bestimme als eine Aktion eine Kreatur innerhalb von 18 m um dich, die du sehen kannst. Du erfährst sofort, ob die Kreatur irgendwelche Schadensimmunitäten, -resistenzen oder -empfindlichkeiten besitzt und um welche es sich dabei handelt. Wenn die Kreatur vor Erkenntnismagie versteckt ist, fühlst du, dass sie keine Schadensimmunitäten, -resistenzen oder -empfindlichkeiten besitzt.

Dein Weisheitsmodifikator gibt an, wie oft du dieses Merkmal anwenden kannst (mindestens einmal). Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen zurück, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

JAGDBEUTE

Beginnend mit der 3. Stufe kannst du deinen gebündelten Zorn auf einen Feind richten und ihm so größere Wunden beibringen. Als eine Bonusaktion bestimmst du eine Kreatur, die du innerhalb von 18 m um dich sehen kannst, zum Ziel dieses Merkmals. Das erste Mal in jedem Zug, wenn du ein Ziel mit einem Waffenangriff triffst, erleidet es 1W6 zusätzlichen Schaden von der Waffe.

Dieser Vorzug hält an, bis du eine kurze oder lange Rast beendest. Er endet verfrüht, wenn du eine andere Kreatur zum Ziel bestimmst.

ÜBERNATÜRLICHE VERTEIDIGUNG

Ab der 7. Stufe halten dein Geist und dein Körper den Angriffen deiner Beute besser stand. Immer, wenn dich das Ziel deines Merkmals Jagdbeute zwingt, einen Rettungswurf durchzuführen und immer, wenn du einen Attributswurf ablegst, um seinem Haltegriff zu entkommen, addiere 1W6 zu deinem Wurf.

TODFEIND ALLER MAGIEANWENDER

Auf der 11. Stufe erwirbst du die Fähigkeit, die Magie eines anderen Wesens zu unterbinden. Wenn du siehst, wie eine Kreatur innerhalb von 18 m um dich herum einen Zauber wirkt oder teleportiert, kannst du deine Reaktion nutzen, um zu versuchen, sie auf magische Weise daran zu hindern. Die Kreatur muss einen Weisheitsrettungswurf gegen deinen Zauberrrettungswurf-SG bestehen oder ihr Zauber oder ihre Teleportation scheitert und ist vergebend.

Wenn du dieses Merkmal eingesetzt hast, kannst du es erst erneut verwenden, nachdem du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

GEGENANGRIFF DES JÄGERS

Auf der 15. Stufe erwirbst du die Fähigkeit, deiner Beute einen Gegenstoß zu versetzen, wenn sie versucht, dich zu sabotieren. Wenn das Ziel deiner Jagdbeute dich zwingt, einen Rettungswurf abzulegen, kannst du deine Reaktion nutzen, um einen Waffenangriff gegen deine Beute auszuführen. Du führst diesen Angriff direkt vor dem Rettungswurf durch. Wenn dein Angriff trifft, ist dein Rettungswurf automatisch erfolgreich, zusätzlich zu den normalen Effekten des Angriffs.



Göttlich? Arkane? Welche Rolle spielt es schon, woher Magie kommt? Entweder hat man sie eben, oder nicht. Glücklicherweise habe ich eine ganze Menge davon.



ZAUBERER

ÜBEN UND LERNEN IST ETWAS FÜR AMATEURE: WAHRE MACHT ist ein Geburtsrecht.

– Hennet, Abkömmling von Tiamat

Im Vergleich zu anderen Charakteren fällt es Zauberern leicht, ihre Fähigkeiten in Zeiten der Not heraufzubeschwören. Ihre Macht wohnt ihnen nicht nur inne, sondern wahrscheinlich bereitet es ihnen sogar Mühe, sie zu zügeln. Dem Zauberer sind seine Kräfte entweder angeboren oder er erhält sie durch einen kosmischen Zufall. Im Gegensatz zu anderen Charakteren, die gezwungen sind, ihre Fähigkeiten zu erlernen, zu stärken und zu verbessern, wird den Zauberern ihre Macht aufgezwungen.

Den meisten Leuten missfällt die Vorstellung eines von Natur aus magischen Wesens, das mitten unter ihnen wandelt, weswegen Zauberer meist das Misstrauen und den Argwohn derer erwecken, denen sie begegnen. Dennoch gelingt es vielen Zauberern, diese Vorurteile auszuräumen, indem sie weniger magisch begabten Zeitgenossen durch ihre Taten helfen.

Zauberer werden oft maßgeblich von den Ereignissen geprägt, die mit der Manifestation ihrer Kräfte einhergehen. Für jene, die von Geburt an erwarten, ihre Kräfte zu erhalten, ist es ein Grund zur Freude, wenn dies geschieht. Andere Zauberer werden wie Ausgestoßene behandelt und aus ihren Heimen vertrieben, nachdem ihre Kräfte auf plötzliche, erschreckende Weise erwacht sind.

Einen Zauberercharakter zu spielen, kann ebenso befriedigend wie herausfordernd sein. In den folgenden Abschnitten findest du einige Anregungen, wie du deinen Charakter lebendiger und individueller gestalten kannst.

ARKANER URSPRUNG

Aufgrund der Art, wie sich ihre Kräfte manifestiert haben, können einige Hexenmeister nachvollziehen, woher ihre Kräfte stammen. Andere können darüber nur spekulieren, da ihre Kräfte sich auf eine Weise entwickelt haben, die keine Rückschlüsse auf ihren Ursprung zulässt.

Kennt dein Charakter den Ursprung seiner magischen Kraft? Rührt sie von einem entfernten Verwandten her, einem kosmischen Ereignis oder reinem Zufall? Falls dein Zauberer nicht weiß, woher seine Kräfte stammen, kann dein SL die folgende Tabelle verwenden (oder einen Ursprung auswählen) und das Geheimnis enthüllen, wenn es in der Kampagne relevant wird.

ARKANE URSPRÜNGE

W6 Ursprung

- 1 Deine Macht rührt von der Blutlinie deiner Familie her. Du bist mit einer mächtigen Kreatur verwandt, oder du hast einen Segen oder einen Fluch geerbt.
- 2 Du bist die Reinkarnation eines Wesens von einer anderen Existenzebene.
- 3 Eine mächtige Entität ist auf der Welt erschienen. Ihre Magie hat dich verändert.
- 4 Deine Geburt wurde in uralten Schriften vorhergesagt, und es heißt, dass du deine Macht für furchtbare Zwecke missbrauchen wirst.
- 5 Du bist das Produkt von Generationen der gezielten, selektiven Zucht.
- 6 Du wurdest von einem Alchemisten in der Retorte hergestellt.

REAKTION

Wenn ein neuer Zauberer in der Welt erscheint, entweder bei seiner Geburt, oder später, wenn sich seine Macht erstmals zeigt, hängt es stark von der Reaktion der Zeugen dieses Ereignisses ab, was im Nachhinein geschieht.

Als die Kräfte deines Zauberers sich zum ersten Mal zeigten, wie hat sich seine Umgebung verhalten? Wurdest du unterstützt, gefürchtet oder ein bisschen von beidem?

REAKTIONEN

W6 Reaktion

- 1 Die Leute um dich herum sehen deine Kräfte als großen Segen, und es wird von dir erwartet, dass du sie im Dienste deiner Gemeinschaft einsetzt.
- 2 Das Erwachen deiner Kräfte führte zu Zerstörung und einem Toten, und du wurdest wie ein Verbrecher behandelt.
- 3 Deine Nachbarn verabscheuen und fürchten deine Macht, weswegen sie dich meiden.
- 4 Ein finsterner Kult wurde auf dich aufmerksam und plant, deine Kräfte auszunutzen.
- 5 Die Leute in deinem Umfeld glauben, dass deine Kräfte ein Fluch sind, der deiner Familie für ein altes Vergehen auferlegt wurde.
- 6 Es heißt, dass deine Kräfte mit einer uralten Blutlinie verrückter Könige in Verbindung stehen, die angeblich vor über einem Jahrhundert während einer blutigen Revolte ihr Ende fand.

ÜBERNATÜRLICHES MAL

Ein untätiger Zauberer ist von einer normalen Person kaum zu unterscheiden; erst, wenn seine Magie entfesselt wird, kommt die wahre Natur des Zauberers zum Vorschein. Dennoch weisen viele Zauberer ein unauffälliges, aber charakteristisches körperliches Merkmal auf, das sie von anderen Leuten unterscheidet.

Falls dein Zauberer ein übernatürliches Mal besitzt, könnte es eines sein, das leicht zu verbergen ist, oder du könntest stolz auf dein Mal sein und es stets zur Schau stellen.



VON LINKS NACH RECHTS: GÖTTLICHE SEELE, STURMZAUBERER, SCHATTENZAUBERER

ÜBERNATÜRLICHE MALE

W6 Mal

- 1 Deine Augen haben eine ungewöhnliche Farbe, beispielsweise rot.
- 2 Du hast einen zusätzlichen Zeh an einem Fuß.
- 3 Eines deiner Ohren ist deutlich größer als das andere.
- 4 Dein Haar wächst mit erstaunlicher Geschwindigkeit.
- 5 Du rümpfst beim Kauen ständig deine Nase.
- 6 Ein roter Fleck erscheint einmal am Tag auf deinem Nacken und verschwindet nach einer Stunde wieder.

ANZEICHEN FÜR ZAUBEREI

Wie allseits wohlbekannt ist, haben einige Zauberer bessere Kontrolle über ihr Zauberwirken als andere. Manchmal bricht eine Woge wilder Magie aus einem Zauberer hervor, wenn er einen Zauber webt. Aber selbst, wenn die Magie eines Zauberers genau das tut, was sie soll, zeigt sich beim Zauberwirken oftmals ein untrügliches Anzeichen dafür, woher diese magische Energie stammt.

Wenn dein Zauberercharakter Magie einsetzt, zeigt sich diese Bemühung dabei in einem Anzeichen für Zauberei? Steht dieses Zeichen in Verbindung mit deiner Herkunft, einem anderen Aspekt deines Charakters, oder handelt es sich dabei um ein scheinbar zufällig auftretendes Phänomen?

ANZEICHEN FÜR ZAUBEREI

W6 Anzeichen

- 1 Du sprichst die verbalen Komponenten deiner Zauber in der dröhnenden Stimme eines Titanen.
- 2 Nachdem du einen Zauber wirkst, wird es um dich herum einen Augenblick lang dunkel und trostlos.
- 3 Du schwitzt stark während des Wirkens von Zaubern und für einige Sekunden danach.
- 4 Immer, wenn du einen Zauber heraufbeschwörst, werden dein Haar und deine Kleidung kurz hin und her geweht, wie von einer Brise.
- 5 Wenn du beim Wirken deines Zaubers stehst, erhebst du dich 15 cm in die Höhe und schwebst langsam wieder zu Boden.
- 6 Blaue, illusionäre Flammen winden sich um deinen Kopf, wenn du zu zaubern beginnst, dann verschwinden sie plötzlich wieder.

URSPRÜNGE DER ZAUBEREI

Auf der ersten Stufe erhält ein Zauberer das Merkmal Ursprung der Zauberei. Die folgenden Auswahlmöglichkeiten stehen dem Zauberer zusätzlich zu denen im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) zur Verfügung: Göttliche Seele, Schattenmagie und Sturmmagie.

GÖTTLICHE SEELE

Manchmal stammt der Funke der Magie, der einem Zauberer seine Macht verleiht, aus einer göttlichen Quelle, die im Inneren deiner Seele schimmert. Eine auf solche Weise gesegnete Seele ist ein Zeichen dafür, dass die dir angeborene Magie auf eine ferne, aber mächtige verwandtschaftliche Verbindung zu einem göttlichen Wesen zurückzuführen ist. Vielleicht war dein Urahn ein Engel, der in einen Sterblichen verwandelt und ausgesandt wurde, um im Namen eines Gottes zu kämpfen. Oder deine Geburt findet in einer uralten Prophezeiung Erwähnung, die dich zu einem Diener der Götter oder einem ausgewählten Werkzeug göttlicher Magie erhebt.

Eine Göttliche Seele, die natürliche Anziehungskraft ausstrahlt, wird von einigen religiösen Organisationen als Bedrohung angesehen. Als ein Außenstehender, der über göttliche Magie gebietet, kann eine Göttliche Seele einen bestehende Ordnung untergraben, wenn sie behauptet, eine direkte Verbindung zum Göttlichen zu besitzen.

In einigen Kulturen dürfen nur jene, die über die Macht einer Göttlichen Seele verfügen, auch religiöse Macht ausüben. In diesen Ländern werden geistliche Positionen hauptsächlich von einigen wenigen Blutlinien besetzt und über Generationen hinweg weitervererbt.

MERKMALE: GÖTTLICHE SEELE

Zaubererstufe	Merkmale
1.	Göttliche Magie, Günstling der Götter
6.	Verstärkte Heilung
14.	Übernatürliche Schwingen
18.	Überirdische Erholungskraft

GÖTTLICHE MAGIE

Dank deiner Verbindung zum Göttlichen kannst du Zauber der Klerikerklasse erlernen. Wenn dein Merkmal Zauberwirken dir ermöglicht, einen Zauberer-Zaubertrick oder Zaubererzauber des 1. oder eines höheren Grades zu ersetzen, darfst du den neuen Zauber von der Zauberliste des Klerikers oder des Zauberers wählen. Entsprechende weitere Einschränkungen gelten bei der Wahl des Zaubers für dich. Der Zauber gilt für dich als Zaubererzauber.

Außerdem suchst du dir für die Quelle deiner göttlichen Macht eine Affinität aus: Gut, Böse, Rechtschaffenheit, Chaos oder Neutralität. Basierend auf dieser Affinität lernst du einen zusätzlichen Zauber, so wie weiter unten zu sehen. Er gilt für dich als Zaubererzauber, zählt aber nicht gegen die maximale Anzahl der dir bekannten Zaubererzauber. Wenn du diesen Zauber später ersetzt, musst du ihn gegen einen Zauber von der Zauberliste des Klerikers austauschen.

Affinität	Zauber
Gut	Wunden heilen
Böse	Wunden verursachen
Rechtschaffenheit	Segnen
Chaos	Verderben
Neutralität	Schutz vor Gut und Böse

GÜNSTLING DER GÖTTER

Beginnend mit der 1. Stufe wacht eine göttliche Macht über dein Schicksal. Wenn dir ein Rettungswurf misslingt oder du mit einem Angriffswurf verfehlst, kannst du mit 2W4 würfeln und das Würfelergebnis auf deinen ursprünglichen Wurf rechnen, wodurch dir der Wurf nun möglicherweise gelingt. Wenn du dieses Merkmal eingesetzt hast, kannst du es erst wieder verwenden, nachdem du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

Warum haben so viele himmlische Wesen Vogelschwingen und so viele infernalische Kreaturen Fledermausflügel? Das ist doch reine Willkür. Es sollte einen Fledermausengel geben!



VERSTÄRKTE HEILUNG

Ab der 6. Stufe kann die heilige Energie, die dich durchströmt, Heilzauber verstärken. Immer, wenn du oder ein Verbündeter innerhalb von 1,50 m um dich einen Würfelwurf durchführen, um festzustellen, wie viele Trefferpunkte durch einen Zauber wiederhergestellt werden, kannst du 1 Zaubereipunkt ausgeben, um eine beliebige Anzahl dieser Würfel einmal neu zu würfeln, vorausgesetzt, dass du nicht kampfunfähig bist. Du kannst dieses Merkmal nur einmal pro Zug verwenden.

ÜBERNATÜRLICHE SCHWINGEN

Beginnend mit der 14. Stufe kannst du als eine Bonusaktion auf deinem Rücken ein Paar geisterhafte Schwingen erscheinen lassen. Solange die Schwingen existieren, verfügst du über eine Flugbewegungsrate von 9 m. Die Schwingen bleiben bestehen, bis du kampfunfähig wirst, stirbst oder die Schwingen als Bonusaktion auflöst.

Die Affinität, die du für deine Göttliche Magie gewählt hast, bestimmt das Erscheinungsbild dieser geisterhaften Schwingen: die Schwingen eines Adlers für Gut oder Rechtschaffenheit, Fledermausflügel für Böse oder Chaos und die Flügel einer Libelle für Neutralität.

ÜBERIRDISCHE ERHOLUNGSKRAFT

Auf der 18. Stufe erwirbst du die Fähigkeit, dich von schweren Wunden zu erholen. Als eine Bonusaktion kannst du Trefferpunkte in Höhe der Hälfte deiner maximalen Trefferpunkte zurück erhalten, wenn du über weniger als die Hälfte deiner Trefferpunkte verfügst.

Wenn du dieses Merkmal verwendet hast, kannst du erst wieder einsetzen, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

SCHATTENMAGIE

Du bist eine Kreatur der Schatten, denn die dir innewohnende Magie stammt aus dem Shadowfell selbst. Mag sein, dass du deine Ahnenlinie bis zu einer Entität von diesem Ort zurückverfolgen kannst, oder vielleicht wurdest du der Energie des Shadowfell ausgesetzt und durch sie verändert.

Die Macht der Schattenmagie verleiht deiner physischen Erscheinung etwas überaus Befremdliches. Der Funke des Lebens, der dich antreibt, glimmt nur schwach, als befände er sich im steten Kampf mit der dunklen Magie, die sich deiner Seele bemächtigt hat. Es steht dir frei, auf der Tabelle „Eigenarten des Schattenzauberers“ zu würfeln, eine Eigenart von der Tabelle zu wählen oder dir selbst eine Eigenart auszudenken, die deinen Charakter kennzeichnet.

EIGENARTEN DES SCHATTENZAUBERERS

W6	Eigenart
1	Du fühlst dich immer eiskalt an, wenn man dich berührt.
2	Wenn du schläfst, scheinst du nicht zu atmen (du musst aber immer noch atmen, um nicht zu sterben).
3	Du blutest kaum, selbst wenn du schwer verwundet bist.
4	Dein Herz schlägt einmal in der Minute. Manchmal wirst du von deinem eigenen Herzschlag überrascht.
5	Du hast Probleme, dir zu merken, dass du lebende Kreaturen anders behandeln solltest als Leichen.
6	Du hast geblinzelt. Einmal. Letzte Woche.

MERKMALE: SCHATTENMAGIE

Zaubererstufe	Merkmal
1.	Dunkelaugen, Grabesstärke
3.	Dunkelaugen (<i>Dunkelheit</i>)
6.	Hund des Unheils
14.	Schattenwandeln
18.	Schattenform

DUNKELAUGEN

Ab der 1. Stufe verfügst du über Dunkelsicht mit einer Reichweite von 36 m.

Wenn du die 3. Stufe dieser Klasse erreichst, erlernst du den Zauber *Dunkelheit*, der nicht gegen die maximale Anzahl der dir bekannten Zaubererzauber zählt. Darüber hinaus kannst du den Zauber wirken, indem du 2 Zaubereipunkte ausgibst oder einen Zauberplatz verbrauchst. Wenn du ihn mit Hilfe von Zaubereipunkten wirkst, kannst du durch die Dunkelheit sehen, die durch den Zauber erschaffen wurde.

GRABESSTÄRKE

Beginnend mit der 1. Stufe ist es durch deine Existenz an der Grenze zwischen Leben und Tod schwer, dich zu besiegen. Wenn du durch Schaden auf 0 Trefferpunkte sinken würdest, kannst du einen Charismarettungswurf (SG 5 + erlittener Schaden) durchführen. Bei einem erfolgreichen Wurf wirst du stattdessen auf 1 Trefferpunkt reduziert. Du kannst dieses Merkmal nicht einsetzen, wenn du durch gleißenden Schaden oder einen kritischen Treffer auf 0 Trefferpunkte fällst.

Nach einem erfolgreichen Rettungswurf kannst du dieses Merkmal nicht erneut verwenden, bis du eine lange Rast beendet hast.

HUND DES UNHEILS

Auf der 6. Stufe erwirbst du die Fähigkeit, eine heulende Kreatur der Dunkelheit heraufzubeschwören, um deine Feinde heimzusuchen. Als eine Bonusaktion kannst du 3 Zaubereipunkte ausgeben, um auf magische Weise einen Hund des Unheils zu beschwören und eine Kreatur zu seinem Ziel bestimmen, die du innerhalb von 36 m um dich herum sehen kannst. Der Hund verwendet die Spielwerte des Schreckenswolfs (siehe das *Monster Manual* [*Monsterhandbuch*] oder Anhang D im *Player's Handbook* [*Spielerhandbuch*]), mit folgenden Unterschieden:

- Der Hund ist mittelgroß, nicht groß, und er gilt als Monstrosität, nicht als Tier.
- Wenn er erscheint, verfügt er über temporäre Trefferpunkte in Höhe der Hälfte deiner Zaubererstufe.
- Er kann sich durch andere Kreaturen und Objekte bewegen, als ob sie schwieriges Gelände wären. Der Hund erleidet 5 Energieschaden, wenn er seinen Zug in einem Objekt beendet.
- Zu Beginn seines Zuges weiß der Hund automatisch, wo sich sein Ziel befindet. Wenn das Ziel versteckt war, ist es vor dem Hund nicht länger versteckt.

Der Hund erscheint in einem nicht besetzten Bereich deiner Wahl innerhalb von 9 m um das Ziel. Führe einen Initiativewurf für den Hund durch. In seinem Zug kann er sich nur auf dem direktesten Weg auf das Ziel zubewegen, und er kann



seine Aktion nur verwenden, um das Ziel anzugreifen. Der Hund kann Gelegenheitsangriffe ausführen, aber nur gegen sein Ziel. Wenn sich der Hund außerdem innerhalb von 1,50 m um das Ziel befindet, ist dieses im Nachteil bei Rettungswürfen gegen Zauber, die du wirkst. Der Hund verschwindet, wenn er auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, wenn sein Ziel auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, oder nach 5 Minuten.

SCHATTENWANDELN

Auf der 14. Stufe erwirbst du die Fähigkeit, dich von einem Schatten zum nächsten zu bewegen. Wenn du dich in dämmrigem Licht oder Dunkelheit befindest, kannst du dich auf magische Weise bis zu 36 m zu einem nicht besetzten Bereich teleportieren, den du sehen kannst und der sich ebenfalls in dämmrigem Licht oder in der Dunkelheit befindet.

SCHATTENFORM

Beginnend mit der 18. Stufe kannst du als Bonusaktion 6 Zaubereipunkte ausgeben, um dich auf magische Weise in eine schattenhafte Gestalt zu verwandeln. In dieser Gestalt verfügst du über Resistenz gegen jedweden Schaden, mit Ausnahme von Energieschaden und gleißendem Schaden, und du kannst dich durch andere Kreaturen und Objekte bewegen, als seien sie schwieriges Gelände. Du erleidest 5 Energieschaden, wenn du deinen Zug in einem Objekt beendest.

Du kannst diese Gestalt für 1 Minute wahren. Du legst die Gestalt sofort ab, wenn du kampfunfähig wirst, wenn du stirbst oder wenn du sie als Bonusaktion beendest.

STURMZAUBEREI

Die dir innewohnende Magie rührt von der elementaren Macht der Luft her. Viele, die über diese Kraft gebieten, können ihre Magie zu einer Nahtoderfahrung zurückverfolgen, die durch den Großen Regen verursacht wurde. Möglicherweise wurdest du aber auch während eines tosenden Sturmes geboren, der so heftig wütete, dass die Leute heute noch davon sprechen, oder vielleicht befindet sich unter deinen Vorfahren ja ein mächtiges Luftwesen wie ein Djinn. Ganz gleich warum, dir wohnt die Magie des Sturms inne.

Manchmal wirke ich
Auflösung auf meinen
Schatten, wenn ich ihn
sehe, weil ich ihn für einen
anderen Betrachter hatte.



Sturmzauberer sind wertvolle Mitglieder einer jeden Schiffsbesatzung. Mittels ihrer Magie können sie den Wind und das Wetter in ihrer unmittelbaren Umgebung kontrollieren. Ihre Fähigkeiten sind außerdem überaus nützlich, wenn es darum geht, die Angriffe von Sahuagin, Piraten und anderen Bedrohungen auf dem Wasser zurückzuschlagen.

MERKMALE: STURMZAUBEREI

Zaubererstufe	Merkmale
1.	Windsprecher, Stürmische Magie
6.	Herz des Sturms, Sturmleiker
14.	Wut des Sturms
18.	Windseele

WINDSPRECHER

Die arkane Magie, über die du gebietest, ist von dem Element der Luft durchdrungen. Du kannst Urtümlich sprechen, reden und schreiben. Die Kenntnis dieser Sprache ermöglicht dir, dich mit jenen zu verständigen, die die Dialekte dieser Sprache sprechen: Aqual, Aural, Ignal und Terral.

STÜRMISCHE MAGIE

Ab der 1. Stufe kannst du in deinem Zug eine Bonusaktion nutzen, um wirbelnde Stöße elementarer Luft um dich herum entstehen zu lassen, entweder direkt bevor oder nachdem du einen Zauber des 1. Grads oder höher gewirkt hast. Wenn du das tust, kannst du bis zu 3 m in die Höhe fliegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

HERZ DES STURMS

Auf der 6. Stufe erhältst du Resistenz gegen Blitzschaden und Schallschaden. Immer, wenn du außerdem einen Zauber des 1. Grads oder höher wirkst, der Blitz- oder Schallschaden verursacht, bricht die Magie des Sturms aus dir hervor. Ein Ziel deiner Wahl, das du innerhalb von 3 m um dich herum sehen kannst, erleidet durch diese Eruption Blitz- oder Schallschaden (wähle jedes Mal, wenn du diese Fähigkeit aktivierst) in Höhe der Hälfte deiner Zaubererstufe.

STURMLEIKER

Auf der 6. Stufe erwirbst du die Fähigkeit, das Wetter um dich herum auf subtile Weise zu manipulieren.

Wenn es regnet, kannst du eine Aktion nutzen, damit es in einer Sphäre mit einem Radius von 6 m mit dir als Mittelpunkt aufhört zu regnen. Du kannst diesen Effekt als Bonusaktion beenden.

Wenn es windig ist, kannst du jede Runde eine Bonusaktion nutzen, um in einer Sphäre mit einem Radius von 30 m mit dir als Mittelpunkt die Windrichtung zu bestimmen. Der Wind weht bis zum Ende deines nächsten Zuges in die von dir bestimmte Richtung. Dieses Merkmal hat keinen Einfluss auf die Windgeschwindigkeit.

WUT DES STURMS

Beginnend mit der 14. Stufe kannst du, wenn du von einem Nahkampfangriff getroffen wirst, deine Reaktion nutzen, um dem Angreifer Blitzschaden in Höhe deiner Zaubererstufe zuzufügen. Der Angreifer muss einen Stärkerettungswurf gegen deinen Zauberer-Zauberrettungswurf-SG ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird der Angreifer in gerader Linie bis zu 6 m von dir weggestoßen.

WINDSEELE

Auf der 18. Stufe erhältst du Immunität gegen Blitz- und Schallschaden.

Du erhältst außerdem eine magische Flugbewegungsrate von 18 m. Als eine Aktion kannst du deine Flugbewegungsrate 1 Stunde lang auf 9 m reduzieren und innerhalb von 9 m um dich herum eine Anzahl Kreaturen gleich deinem Charisma-modifikator + 3 bestimmen. Die ausgewählten Kreaturen erhalten für 1 Stunde eine magische Flugbewegungsrate von 9 m. Wenn du deine Flugbewegungsrate auf diese Weise reduzierst, kannst du dies erst wieder tun, nachdem du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

Was hat es eigentlich mit euch und dem Wetter auf sich? Das ist schließlich nur der Himmel, der weint und brüllt, weil er so weit von mir entfernt ist.



DAS IST DEIN LEBEN

Die Erschaffungsregeln für Charaktere im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) erläutern dir alles, was du wissen musst, um deinen Charakter auf ein Leben als Abenteurer vorzubereiten. Was dabei jedoch ausgelassen wird, sind all die Umstände, die deinen Charakter von seiner Geburt bis zum Beginn seiner Karriere als Angehöriger irgendeiner Klasse geformt haben.

Was hat dein Charakter bereits geleistet oder erlebt, ehe er die Entscheidung fasste, Abenteurer zu werden? Was waren die Umstände deiner Geburt? Wie groß ist deine Familie, und welche Beziehung hast du zu deinen Verwandten? Wer hat dich während den entscheidenden Jahren deiner Kindheit am stärksten beeinflusst, im Guten oder im Schlechten?

Wenn du Antworten auf diese Fragen finden willst, kannst du die Tabellen und Ratschläge in diesem Abschnitt nutzen, um eine detaillierte Hintergrundgeschichte für deinen Charakter zu entwickeln – eine Art Autobiografie –, die dir dabei helfen kann, deinen Charakter im Spiel darzustellen. Dein SL kann im Laufe der Kampagne immer wieder Bezug auf deine Geschichte nehmen, um basierend auf deinen früheren Lebensereignissen Situationen und Szenarien zu entwerfen.

IDEEN STATT REGELN

Obwohl die folgenden Seiten voller Tabellen und Würfelwürfe sind, soll das hier kein Regelsystem darstellen, nach dem es sich zu richten gilt – tatsächlich sogar das genaue Gegenteil. Du kannst dir selbst aussuchen, was davon du verwenden willst und in welcher Reihenfolge du Entscheidungen über bestimmte Dinge triffst.

Beispielsweise brauchst du diese Tabellen womöglich ja gar nicht, um zu bestimmen, wer deine Eltern und Geschwister sind, weil du dir das bereits selbst überlegt hast. Aber du könntest immer noch andere Abschnitte nutzen, wie etwa den über Lebensereignisse, wenn du noch tiefer ins Detail gehen willst.

TABELLEN

Wenn es dir nichts ausmacht, die Würfel über bestimmte Einzelheiten deines Charakters entscheiden zu lassen, kannst du das ruhig tun. Falls doch, kannst du die Entscheidung auch selbst treffen und dir eine der Möglichkeiten von der Tabelle aussuchen. Natürlich kannst du auch immer das Ergebnis eines Würfelwurfes ignorieren, wenn es zu einem anderen Ergebnis im Widerspruch steht. Genauso ist es nicht wörtlich gemeint, wenn es im Text heißt, du sollst auf eine Tabelle werfen. Die Entscheidung liegt immer bei dir.

Auch wenn diese Tabellen dazu da sind, den schrittweisen Charaktererschaffungsprozess aus dem *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) zu unterstützen, gibt es keinen bestimmten Zeitpunkt, zu dem du sie anwenden müsstest. Du kannst sie direkt zu Beginn nutzen – zum Beispiel könntest du sofort nachdem du das Volk deines Charakters gewählt hast, bestimmen, wer deine Eltern und andere Familienmitglieder sind –, aber du könntest damit auch bis später warten. Vielleicht ist es dir ja lieber, erst die Einzelheiten der Spielidentität deines Charakters auszuarbeiten – wie deine Klasse, Attributswerte und Gesinnung –, ehe du sie durch die Fülle an Möglichkeiten ergänzt, die hier vorgestellt werden.

ABSCHNITT FÜR ABSCHNITT

Das hier enthaltene Material gliedert sich in vier Abschnitte, in denen jeweils auf einen anderen Aspekt der Hintergrundgeschichte deines Charakters eingegangen wird.

Herkunft. Mithilfe des Abschnittes „Herkunft“ kannst du herausfinden, wer du bist und woher du kommst. Wenn du am Ende des Abschnitts angelangst, hast du eine ganze Fülle an Einzelheiten über deine Eltern, deine Geschwister und die Lebensumstände deiner Kindheit zusammengetragen.

Persönliche Entscheidungen. Nachdem du den Hintergrund und die Klasse deines Charakters gewählt hast, ver-



EIN JUNGES, AUF DER STRASSE LEBENDES MÄDCHEN KLAUT EINEN BEUTEL UND STELLT ZU IHRER ÜBERRASCHUNG FEST, DASS SIE NUN DIE STOLZE BESITZERIN EINES ZAUBERBUCHS IST.

wende die entsprechenden Tabellen, um herauszufinden, wie es dazu kam, dass du diese Entscheidungen getroffen hast.

Lebensereignisse. Im bisherigen Leben deines Charakters, so langweilig es auch gewesen sein mag, gab es einige einschneidende Erlebnisse – unvergessliche Erfahrungen, die dich zu dem gemacht haben, der du heute bist.

Zusatztabellen. Zahlreiche Personen haben im Laufe deines Lebens deinen Weg gekreuzt, von deiner Kindheit bis zum heutigen Tage. Wenn ein Ergebnis eine solche Person erwähnt, kannst du mithilfe der Zusatztabellen (Seite XX) ergänzende Einzelheiten – wie Volk, Klasse oder Beruf – über die Person bestimmen. Einige Tabellen in anderen Abschnitten verweisen auf eine oder mehrere Zusatztabellen, und du kannst sie auch immer dann verwenden, wenn es dir gerade angemessen erscheint.

HERKUNFT

Wenn du die Lebensgeschichte deines Charakters schreibst, ist es normalerweise der erste Schritt, dir zu überlegen, wie seine frühe Kindheit aussah. Wer waren deine Eltern? Wo wurdest du geboren? Hattest du Geschwister? Wer hat dich aufgezogen? Du kannst diese Fragen mithilfe der folgenden Tabellen beantworten.

ELTERN

Natürlich hattest du Eltern, selbst falls sie nicht diejenigen waren, die dich großgezogen haben. Mittels der Tabelle „Eltern“ kannst du feststellen, was du über diese Leute weißt. Wenn du möchtest, kannst du für deine Mutter und deinen Vater jeweils separat auf der Tabelle würfeln. Du kannst nach Belieben auf die Zusatztabellen zurückgreifen (besonders „Klasse“, „Beruf“ und „Gesinnung“), um mehr über deine Eltern in Erfahrung zu bringen.

Also, woher kommst du? Ah, und die Leute, die dich mit diesem Fortpflanzungsding erschaffen haben – sind die noch am Leben? Verstehe, schön. Weißt du, eigentlich ist mir das vollkommen egal. Ich plaudere nur mit dir, während sich mein Lakai von hinten an dich anschleicht. Ha! Du hast tatsächlich hingesehen!



ELTERN

W100 Eltern

01-95	Du weißt, wer deine Eltern sind oder waren.
96-00	Du weißt nicht, wer deine Eltern sind oder waren.

Nichtmenschliche Eltern. Wenn dein Charakter ein Halbelf, Halbork oder Tiefling ist, kannst du mithilfe der folgenden Tabellen bestimmen, welchem Volk deine jeweiligen Elternteile angehören. Nachdem du ein Ergebnis erzielt hast, bestimme zufällig, welcher Teil des Tabelleneintrags sich auf deinen Vater bezieht und welcher auf deine Mutter.

ELTERN EINES HALBELFEN

W8 Eltern

1-5	Ein Elternteil war ein Elf und der andere ein Mensch.
6	Ein Elternteil war ein Elf und der andere ein Halbelf.
7	Ein Elternteil war ein Mensch und der andere ein Halbelf.
8	Beide Eltern waren Halbelfen.

ELTERN EINES HALBORKS

W8 Eltern

1-3	Ein Elternteil war ein Ork und der andere ein Mensch.
4-5	Ein Elternteil war ein Ork und der andere ein Halbork.
6-7	Ein Elternteil war ein Mensch und der andere ein Halbork.
8	Beide Eltern waren Halborks.

ELTERN EINES TIEFLINGS

W8 Eltern

1-4	Beide Eltern waren Menschen, die nichts von ihrem infernalischen Erbe ahnten, bis du auf die Welt kamst.
5-6	Ein Elternteil war ein Tiefling und der andere ein Mensch.
7	Ein Elternteil war ein Tiefling und der andere ein Teufel.
8	Ein Elternteil war ein Mensch und der andere ein Teufel.

GEBURTSORT

Nachdem du geklärt hast, wer deine Eltern waren, kannst du mithilfe der Tabelle „Geburtsort“ bestimmen, wo du geboren wurdest. (Ändere das Ergebnis deines Wurfes ab oder würfle erneut, wenn du ein Ergebnis erzielst, das sich nicht mit dem vereinbaren lässt, was du über deine Eltern weißt.) Nachdem du ein Ergebnis erzielt hast, führe einen Wurf mit Prozentwürfeln durch. Bei einem Wurf von 00 kam es bei deiner Geburt zu einem seltsamen Ereignis: Der Mond leuchtete einen Augenblick lang rot, die gesamte Milch innerhalb von 1,5 km wurde schlecht, das Wasser in der Umgebung erstarrte mitten im Sommer zu Eis, alles Eisen im Haus rostete oder verwandelte sich in Silber oder ein anderes ungewöhnliches Ereignis deiner Wahl trat ein.

GEBURTSORT

W100 Ort

01-50	Zuhause
51-55	Heim eines Familienfreundes
56-63	Heim eines Heilers oder einer Hebamme
64-65	Kutsche, Karren oder Fuhrwerk
66-68	Scheune, Schuppen oder ein anderes Nebengebäude
69-70	Höhle
71-72	Feld
73-74	Wald
75-77	Tempel
78	Schlachtfeld
79-80	Gasse oder Straße
81-82	Bordell, Taverne oder Herberge
83-84	Schloss, Feste, Turm oder Palast
85	Kanalisation oder Müllhalde
86-88	Unter Angehörigen eines anderen Volkes
89-91	An Bord eines Boots oder eines Schiffes
92-93	In einem Gefängnis oder im Hauptquartier einer Geheimorganisation
94-95	Im Laboratorium eines Weisen
96	Im Feywild
97	Im Shadowfell
98	Auf der Astralebene oder Ätherebene
99	Auf einer der Inneren Ebenen deiner Wahl
00	Auf einer der Äußerer Ebenen deiner Wahl

GESCHWISTER

Womöglich bist du ein Einzelkind oder aber eines von vielen Kindern. Deine Geschwister könnten deine guten Freunde oder deine erbitterten Rivalen sein. Bestimme mithilfe der Tabelle „Geschwisteranzahl“, wie viele Brüder oder Schwestern du hast. Wenn du ein Zwerg oder ein Elf bist, ziehe 2 von deinem Wurf ab. Dann würfle für jeden Geschwisterteil auf der Tabelle „Geburtenfolge“, um zu bestimmen, wie alt sie im Vergleich zu dir sind (älter, jünger oder gleichzeitig geboren).

Beruf. Würfle für jeden Geschwisterteil, der alt genug ist, auf der Zusatztable „Berufe“, um zu bestimmen, wie er oder sie ihren Lebensunterhalt bestreitet.

Gesinnung. Du kannst die Gesinnung deiner Geschwister selbst bestimmen oder dafür auf der Zusatztable „Gesinnung“ würfeln.

Status. Vielleicht sind deine Geschwister auch heute noch gesund und munter, oder, nun ja, gesund und nicht ganz so munter. Möglicherweise machen sie auch schwere Zeiten durch oder sind tot. Würfle auf der Zusatztable „Status“.

Beziehung. Du kannst auf der Zusatztable „Beziehungen“ würfeln, um zu bestimmen, wie deine Geschwister zu dir stehen. Mag sein, dass deine Geschwister alle dieselbe Einstellung zu dir haben, vielleicht sehen dich einige von ihnen aber auch auf andere Weise.

Weitere Einzelheiten. Du kannst so viele Details über deine Geschwister festlegen, wie es dir beliebt, einschließlich Geschlecht, Persönlichkeit und ihre Stellung in der Welt.

GESCHWISTERANZAHL

W10	Geschwister
2 oder niedriger	Keine
3-4	1W3
5-6	1W4 + 1
7-8	1W6 + 2
9-10	1W8 + 3

GEBURTENFOLGE

2W6	Geburtenfolge
2	Zwilling, Drilling oder Vierling
3-7	Älter
8-12	Jünger

FAMILIE UND FREUNDE

Wer hat dich großgezogen, und wie sah dein Leben aus, als du jung warst? Vielleicht wurdest von deinen Eltern oder von Verwandten aufgezogen, oder du bist in einem Waisenheim aufgewachsen. Es wäre auch möglich, dass du deine Kindheit auf den Straßen einer überfüllten Stadt verbracht hast, an der Seite von anderen Ausreißern und Waisen.

Mithilfe der Tabelle „Familie“ kannst du bestimmen, wer dich großgezogen hat. Falls du weißt, wer deine Eltern sind, aber ein Ergebnis auf der Tabelle erzielst, das keines deiner Elternteile erwähnt, kannst du auf der Tabelle „Abwesendes Elternteil“ auswürfeln, was passiert ist.

Wirf als nächstes einen Blick in die Tabelle „Lebensstil der Familie“, um die Verhältnisse zu ermitteln, in denen du aufgewachsen bist (Siehe Kapitel 5 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuches*) für weitere Informationen über Lebensstile). In der Tabelle findest du neben dem jeweiligen Ergebnis eine Zahl, die zu deinem Wurf auf der Tabelle „Zuhause der Kindheit“ gerechnet wird. Diese Tabelle gibt an, wo du deine jungen Jahre verbracht hast. Am Ende des Abschnitts kannst du die Tabelle „Kindheitserinnerungen“ nutzen, die dir verrät, wie du von anderen Kindern behandelt wurdest, als du aufwuchst.

Zusatztabellen. Du kannst auf der Tabelle „Beziehung“ würfeln, um festzustellen, was deine Familienmitglieder oder andere wichtige Personen in deinem Leben von dir halten. Du kannst außerdem mithilfe der Tabellen „Volk“, „Beruf“ und „Gesinnung“ mehr über deine Familienangehörigen oder Vornunde in Erfahrung bringen, die dich großgezogen haben.

FAMILIE

W100	Familie
01	Keine
02	Institution, etwa ein Heim
03	Tempel
04-05	Waisenhaus
06-07	Vormund
08-15	Tante, Onkel oder beide, entweder väterlicher- oder mütterlicherseits, oder eine Großfamilie wie ein Stamm oder ein Klan
16-25	Großelternteil(e) väterlicher- oder mütterlicherseits
26-35	Adoptiveltern (vom selben Volk oder einem anderen)
36-55	Alleinerziehender Vater oder Stiefvater
56-75	Alleinerziehende Mutter oder Stiefmutter
76-00	Mutter und Vater



JAHRE SPÄTER, WÄHREND SIE AUF EINEM SCHIFF DIENST, BESCHWÖRT SIE EINEN FUNKEN IHRER MAGIE HERAUF, UM BEIM AUFTAKELN EINES MASTES ZU HELFEN.

ABWESENDES ELTERNTEIL

W4	Schicksal
1	Dein Elternteil ist tot (würfle auf der Zusatztable „Todesursache“).
2	Dein Elternteil wurde eingekerkert, versklavt oder dir auf andere Weise genommen.
3	Dein Elternteil hat dich im Stich gelassen.
4	Dein Elternteil ist aus ungeklärten Gründen verschwunden.

LEBENSSTIL DER FAMILIE

3W6	Lebensstil*
3	Jämmerlich (-40)
4-5	Ärmlich (-20)
6-8	Schlecht (-10)
9-12	Einfach (+0)
13-15	Komfortabel (+10)
16-17	Wohlhabend (+20)
18	Edel (+40)

*Nutze die Nummer neben dem erwürfelten Eintrag als Modifikator für deinen Wurf auf der Tabelle „Zuhause der Kindheit“



OBWOHL SIE DEN UNTERGANG IHRES SCHIFFS ÜBERLEBTE, VERLOR SIE DABEI ALL IHRE WELTLICHEN BESITZTÜMER - AUßER IHREM ZAUBERBUCH.

ZUHAUSE DER KINDHEIT

W100*	Zuhause der Kindheit
0 oder niedriger	Auf der Straße
1-20	Heruntergekommene Hütte
21-30	Kein fester Wohnsitz; du bist oft umgezogen
31-40	Ein Lager oder ein Dorf mitten in der Wildnis
41-50	Wohnung in einer heruntergekommenen Gegend
51-70	Kleines Haus
71-90	Großes Haus
91-110	Herrenhaus
111 oder höher	Palast oder Schloss

*Nachdem du diesen Würfelwurf durchgeführt hast, rechne den Modifikator von der Tabelle „Lebensstil der Familie“ auf den Wurf, um das endgültige Ergebnis zu ermitteln.

KINDHEITSERINNERUNGEN

3W6 + Charismamod.	Erinnerung
3 oder niedriger	Erinnerungen an meine Kindheit plagen mich immer noch, denn ich wurde von anderen Kindern schlecht behandelt.
4-5	Ich habe den Großteil meiner Kindheit alleine verbracht, ohne enge Freunde.
6-8	Andere hielten mich für eigenartig oder seltsam, weswegen ich nur wenige Freunde hatte.
9-12	Ich hatte einige wenige enge Freunde und habe eine ganz normale Kindheit verbracht.

3W6 + Charismamod. Erinnerung

13-15	Ich hatte mehrere Freunde und überwiegend eine glückliche Kindheit.
16-17	Mir fiel es schon immer einfach, Freundschaften zu schließen, und ich liebte es, von Leuten umgeben zu sein.
18 oder höher	Jeder wusste, wer ich bin, und ich hatte wirklich überall Freunde.

PERSÖNLICHE ENTSCHEIDUNGEN

Die Entscheidungen, die du bezüglich des Hintergrunds und der Klasse deines Charakters triffst, beeinflussen den Verlauf des Lebens deines Charakters.

HINTERGRUND

Würfle auf der entsprechenden Tabelle aus diesem Abschnitt, wenn du dich für einen Hintergrund entschieden hast, entweder direkt oder zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt. Wenn in einem Hintergrund ein besonderer Entscheidungspunkt vorkommt, wie das prägende Ereignis eines Volkshelden, das Fachgebiet eines Kriminellen oder die akademische Laufbahn eines Weisen, ist es besser, festzulegen, worum es sich dabei handelte, ehe du unten auf der relevanten Tabelle würfelst.

ADELIGER

W6 Ich wurde zum Adligen, denn ...

- 1 Ich stamme aus einer alten Familie, um die sich zahlreiche Geschichten ranken, und es fällt mir zu, die Familienlinie fortzuführen.
- 2 Meine Familie ist in Ungnade gefallen, und ich will unseren guten Namen nun wiederherstellen.
- 3 Meine Familie wurde erst vor kurzem geadelt, und wir fanden uns dadurch in einer neuen und befremdlichen Welt wieder.
- 4 Meine Familie besitzt zwar einen Adelstitel, aber keiner meiner Vorfahren hat irgendetwas Großes vollbracht, seit uns der Titel verliehen wurde.
- 5 In meiner Familie reiht sich eine eindrucksvolle Person an die andere. Ich beabsichtige, ihrem Beispiel zu folgen.
- 6 Ich hoffe, die Macht und den Einfluss meiner Familie zu steigern.

EINSIEDLER

W6 Ich wurde zum Einsiedler, denn ...

- 1 Meine Feinde ruinierten meinen Ruf und ich bin in die Wildnis geflohen, um weiteren Demütigungen zu entgehen.
- 2 Mir macht meine Isolation nichts aus, da ich nach innerem Frieden strebe.
- 3 Ich mochte die Leute, die ich als meine Freunde bezeichnete, eigentlich sowieso nie, weswegen es mir leichtfiel, alleine aufzubrechen.
- 4 Ich hatte das Gefühl, mein vergangenes Leben hinter mir lassen zu müssen, habe dies jedoch nur widerwillig getan und bereue diese Entscheidung manchmal.
- 5 Ich habe alles verloren – mein Heim, meine Familie, meine Freunde. Mir blieb nichts anderes übrig, als alleine auszuweichen.
- 6 Die Dekadenz der Gesellschaft widerte mich an, weswegen ich mich dazu entschied, ihr zu entsagen.

GILDENHANDWERKER

W6 Ich wurde ein Gildenhandwerker, denn ...

- 1 Ich war der Lehrling eines Meisters, der mich das Gildenhandwerk lehrte.
- 2 Ich half einem Gildenhandwerker, ein Geheimnis zu bewahren oder eine Aufgabe zu erfüllen, und er hat mich im Gegenzug zu seinem Lehrling gemacht.
- 3 Ein Mitglied meiner Familie, das der Gilde angehörte, hat dafür gesorgt, dass ich dort aufgenommen wurde.
- 4 Ich war schon immer handwerklich begabt, also habe ich mich auf meine Stärken konzentriert und ein Handwerk gelernt.
- 5 Ich hielt die Situation zu Hause nicht mehr aus und wollte ein neues Leben beginnen.
- 6 Ein Lehrmeister brachte mir die Grundlagen meines Handwerks bei, aber ich musste mich der Gilde anschließen, um meine Ausbildung abzuschließen.

KRIMINELLER

W6 Ich wurde zu einem Kriminellen, denn ...

- 1 In jungen Jahren verabscheute ich Autorität und hielt ein Leben als Verbrecher für den besten Weg, um mich gegen Tyrannei und Unterdrückung aufzulehnen.
- 2 Ich war aus der Not heraus dazu gezwungen, da ich nur so überleben konnte.
- 3 Ich habe mich mit einer Bande von Schurken und Nichtsnutzen rumgetrieben und wurde von ihnen in meinem kriminellen Fachgebiet unterwiesen.
- 4 Ein Elternteil oder ein Verwandter hat mir Lektionen in meinem kriminellen Fachgebiet gegeben, damit ich im Familiengeschäft einsteigen können würde.
- 5 Ich habe mein Zuhause verlassen und wurde in der Diebesgilde oder einer anderen kriminellen Organisation aufgenommen.
- 6 Mir war eigentlich immer langweilig, also habe ich Verbrechen begangen, um mir die Zeit zu vertreiben, und entdeckt, dass ich ein gewisses Talent dafür habe.

SCHARLATAN

W6 Ich wurde zum Scharlatan, denn ...

- 1 Ich war auf mich allein gestellt und mein Talent dafür, andere zu manipulieren, half mir, zu überleben.
- 2 Ich habe schon früh gelernt, dass die Leute leichtgläubig und leicht auszunutzen sind.
- 3 Ich bin oft in Schwierigkeiten geraten, konnte mich aber jedes Mal herausreden.
- 4 Ich habe mich mit einem Trickbetrüger eingelassen, von dem ich mein Handwerk lernte.
- 5 Ein Scharlatan hat meine Familie ausgenommen, weswegen ich entschieden habe, die Trickbetrügerei zu erlernen, damit ich nie wieder auf einen solchen Schwindel reinfalle.
- 6 Ich war arm oder hatte Angst davor, arm zu werden, weswegen ich alle nötigen Kniffe lernte, um nie der Armut anheim zu fallen.

SEEMANN

W6 Ich wurde Seemann, denn ...

- 1 Ich wurde gewaltsam von Piraten angeworben und gezwungen, auf ihrem Schiff zu dienen, bis ich endlich entkommen konnte.
- 2 Ich wollte die Welt sehen, weswegen ich auf einem Händlerschiff als Deckarbeiter angeheuert habe.

W6 Ich wurde Seemann, denn ...

- 3 Einer meiner Verwandten war ein Seemann, der mich mit zur See nahm.
- 4 Ich musste rasch aus meiner Gemeinde fliehen, weswegen ich mich als blinder Passagier auf einem Schiff versteckt habe. Als die Mannschaft mich fand, zwangen sie mich, für meine Überfahrt zu arbeiten.
- 5 Plünderer attackierten meine Gemeinde, also habe ich Zuflucht auf einem Schiff gesucht und sinne jetzt auf Rache.
- 6 Wo ich lebte, boten sich mir nur wenige Chancen, also bin ich aufgebrochen, um anderswo mein Glück zu suchen.

SOLDAT

W6 Ich wurde Soldat, denn ...

- 1 Ich habe mich der Miliz angeschlossen, um meine Gemeinschaft vor Monstern zu schützen.
- 2 Einer meiner Verwandten war ein Soldat, und ich wollte die Familientradition fortführen.
- 3 Der örtliche Fürst zwang mich, der Armee beizutreten.
- 4 Während ich heranwuchs, wütete der Krieg in meiner Heimat. Ich war mein ganzes Leben lang gezwungen zu kämpfen.
- 5 Ich sehnte mich nach Ruhm und Reichtum, weswegen ich mich einer Kompanie von Söldnern anschloss, die ihre Schwerter für den Meistbietenden schwangen.
- 6 Invasoren griffen meine Heimat an. Es war meine Pflicht, zu den Waffen zu greifen, um meine Leute zu beschützen.

SONDERLING

W6 Ich wurde zum Sonderling, denn ...

- 1 Ich verbrachte als Kind viel Zeit in der Wildnis und fand großen Gefallen an dieser Art zu leben.
- 2 Ich konnte den Gestank der Stadt noch nie ertragen und ziehe es vor, Zeit in der Natur zu verbringen.
- 3 Ich wurde mir der Dunkelheit bewusst, die in wilden Gegenden lauert, und habe geschworen, sie zu bekämpfen.
- 4 Mein Volk lebte am Rande der Zivilisation, und meine Familie unterwies mich in der Überlebenskunst.
- 5 Ich zog mich nach einem schrecklichen Ereignis in die Wildnis zurück und habe mein altes Leben hinter mir gelassen.
- 6 Meine Familie ist in eine Gegend fernab der Zivilisation gezogen, und ich habe gelernt, mich an meine neue Umgebung anzupassen.

STRASSENKIND

W6 Ich war ein Straßenkind, denn ...

- 1 Die Sehnsucht nach der Ferne hat mich dazu getrieben, meine Familie zu verlassen, um die Welt zu bereisen. Ich passe auf mich selbst auf.
- 2 Es gab zu Hause Probleme und ich bin weggelaufen, um die große, weite Welt zu sehen.
- 3 Monster haben mein Dorf vernichtet, und ich kam als einziger mit dem Leben davon. Ich musste irgendeinen Weg finden, mein Überleben zu sichern.
- 4 Ein berüchtigter Dieb hat sich um mich und andere Waisenkinder gekümmert, und wir haben für ihn spioniert und gestohlen, um uns unseren Lebensunterhalt zu verdienen.
- 5 Ich bin eines Tages auf der Straße aufgewacht, alleine und hungrig, ohne Erinnerungen an meine frühe Kindheit.
- 6 Meine Eltern starben, sodass es niemanden mehr gab, der sich um mich kümmern konnte. Ich habe mich selbst großgezogen.

TEMPELDIENER

W6 Ich wurde Tempeldiener, denn ...

- 1 Ich bin schon früh von zu Hause weggelaufen und fand in einem Tempel Zuflucht.
- 2 Meine Familie hat mich einem Tempel überlassen, da sie nicht in der Lage oder nicht gewillt waren, sich um mich zu kümmern.
- 3 Ich bin in einem Haushalt mit starken religiösen Überzeugungen aufgewachsen. Es schien nur natürlich, mich einem oder mehreren Göttern zu verschreiben.
- 4 Eine leidenschaftliche Predigt hat mich tief in meiner Seele berührt und dazu gebracht, mich in die Arme des Glaubens zu begeben.
- 5 Ich bin einem Kindheitsfreund, einem geschätzten Bekannten oder jemandem, den ich liebe, gefolgt, als derjenige seinen religiösen Dienst antrat.
- 6 Nach einer Begegnung mit einem wahren Diener der Götter war ich so inspiriert, dass ich sofort in die Dienste einer religiösen Gruppe getreten bin.

UNTERHALTUNGSKÜNSTLER

W6 Ich wurde Unterhaltungskünstler, denn ...

- 1 Mitglieder meiner Familie verdienten ihren Lebensunterhalt mit Aufführungen, weswegen es mir nur angemessen schien, ihrem Beispiel zu folgen.
- 2 Ich konnte mich schon immer gut in andere Leute einfühlen, sogar so gut, dass ich in der Lage war, sie mit meinen Geschichten oder Liedern zum Lachen oder Weinen zu bringen.
- 3 Ich bin von zu Hause weggerannt, um mich einer Truppe von Spielern anzuschließen.
- 4 Ich habe den Auftritt eines Barden miterlebt, und von diesem Moment an wusste ich, was meine Bestimmung im Leben war.
- 5 Ich verdiente mein Geld, indem ich an Straßenecken auftrat, und im Laufe der Zeit habe ich mir einen Namen gemacht.
- 6 Ein reisender Unterhaltungskünstler nahm mich unter seine Fittiche und lehrte mich seine Kunst.

VOLKSHELD

W6 Ich wurde zum Volkshelden, denn ...

- 1 Meine Familie brachte mir den Unterschied zwischen richtig und falsch bei.
- 2 Geschichten über Helden haben mich schon immer gefesselt, und ich wünschte mir, außergewöhnlich zu sein.
- 3 Ich hasste mein stumpfsinniges Leben, und als die Zeit gekommen war, zu handeln und das Richtige zu tun, habe ich mich der Herausforderung gestellt.
- 4 Ein Elternteil oder einer meiner Verwandten war ein Abenteurer, und seine Tapferkeit hat mich inspiriert.
- 5 Ein verrückter, alter Einsiedler hat bei meiner Geburt eine Prophezeiung ausgesprochen, in der es hieß, ich wäre dazu bestimmt, einst große Dinge zu vollbringen.
- 6 Ich habe mich schon immer für jene eingesetzt, die schwächer sind als ich.

WEISER

W6 Ich wurde ein Weiser, denn ...

- 1 Ich war von Natur aus neugierig, weswegen ich meine Siebensachen gepackt habe und zur Universität gegangen bin, um mehr über die Welt zu lernen.
- 2 Die Lehren meines Mentors haben mir gezeigt, wie viel mehr es in diesem Fachgebiet noch zu entdecken gibt.

W6 Ich wurde ein Weiser, denn ...

- 3 Ich liebte es schon immer zu lesen, und habe mir selbst viel über mein Lieblingsthema beigebracht.
- 4 Ich habe eine alte Bibliothek entdeckt und die verwitterten Texte, die ich dort gefunden habe, aufmerksam studiert. Diese Erfahrung hat in mir den Hunger nach Wissen geweckt.
- 5 Ich habe einen Magier beeindruckt, der mir sagte, ich hätte meine Talente bisher verschwendet und solle doch eine höhere Bildung anstreben, um meine Gabe wirklich zu nutzen.
- 6 Durch einen meiner Elternteile oder einen Verwandten habe ich eine grundlegende Bildung erhalten, die mein Interesse für solche Dinge weckte, und ich habe mein Zuhause verlassen, um meine Kenntnisse zu vertiefen.

KLASSENAUSBILDUNG

Wenn du bisher noch keine Klasse gewählt hast, entscheide dich jetzt und behalte dabei deinen Hintergrund und alle anderen Einzelheiten im Hinterkopf, die du bisher festgelegt hast. Nachdem du deine Wahl getroffen hast, führe einen Wurf mit einem W6 durch. Suche dann das Würfelergebnis auf der relevanten Tabelle in diesem Abschnitt heraus. Dort wird beschrieben, wie du zu deiner Klasse kamst.

Im Klassenabschnitt weiter vorne in diesem Kapitel findest du weitere Ideen für Geschichten, die du in Verbindung mit den Anregungen hier nutzen kannst.

BARBAR

W6 Ich wurde Barbar, denn ...

- 1 Meine Hingabe an mein Volk hat mich im Kampf beflügelt, was mir Stärke verlieh und mich gefährlich machte.
- 2 Die Geister meiner Ahnen haben mir eine große Aufgabe aufgetragen.
- 3 Ich habe eines Tages die Kontrolle im Kampf verloren. Es war, als ob eine fremde Macht sich meines Körpers bemächtigt hätte und mich zwang, jeden Feind in meiner Reichweite zu töten.
- 4 Ich habe mich auf eine spirituelle Reise begeben, um mich selbst zu finden, und bin stattdessen auf mein Krafttier gestoßen, das mich anleitet, beschützt und inspiriert.
- 5 Ich wurde vom Blitz getroffen und habe überlebt. Danach erwachte eine neue Kraft in mir, durch die ich über meine Grenzen hinausgehen konnte.
- 6 Ich musste meinen Zorn im Kampf auslassen, sonst wäre ich womöglich zu einem wahllosen Mörder geworden.

BARDE

W6 Ich wurde zum Barden, denn ...

- 1 Ich habe meine verborgenen, bardischen Fähigkeiten durch praktisches Herumprobieren erweckt.
- 2 Ich war ein begnadeter Künstler und erregte die Aufmerksamkeit eines Meisterbarden, der mir die alten Techniken beibrachte.
- 3 Ich habe mich einem losen Verband von Gelehrten und Re-künstlern angeschlossen, um neue magische Techniken und Darbietungsmethoden zu lernen.
- 4 Ich fühlte mich dazu berufen, von den Taten wackerer Recken und Helden zu berichten und sie so in Liedern und Geschichten zum Leben zu erwecken.
- 5 Ich habe mich einer der großen Schulen angeschlossen, um uraltes Wissen, die Geheimnisse der Magie und die Kunst der Darbietung zu erlernen.
- 6 Ich griff eines Tages einfach zu einem Instrument und stellte fest, dass ich es spielen konnte.

DRUIDE

W6 Ich wurde Druiden, denn ...

- 1 Ich habe in der Wildnis zu viel Zerstörung mitangesehen, habe zu oft erlebt, wie die Schönheit der Natur durch Plünderer ruiniert wurde. Ich habe mich einem Druidenzirkel angeschlossen, um gegen die Feinde der Natur anzukämpfen.
- 2 Eine Gruppe von Druiden nahm mich in ihren Reihen auf, nachdem ich vor einer Katastrophe geflohen war.
- 3 Ich hatte schon immer einen Draht zu Tieren, also habe ich mein natürliches Talent weiterentwickelt, um zu sehen, wohin mich das führt.
- 4 Ich habe mich mit einem Druiden angefreundet, und seine druidischen Lehren haben etwas in mir berührt. Ich habe mich entschieden, dem Beispiel meines Freundes zu folgen und der Welt etwas zurückzugeben.
- 5 Ich nahm während meiner Kindheit Geister um mich herum wahr – Erscheinungen, die niemand außer mir sehen konnte. Ich habe mich an die Druiden gewandt, damit sie mir helfen, diese Visionen zu verstehen und mit diesen Wesen zu kommunizieren.
- 6 Ich fand Kreaturen, die unnatürlichen Ursprungs sind, schon immer abscheulich. Deshalb habe ich mich gründlich mit den Geheimnissen der Druiden vertraut gemacht und bin ein Kämpfer für die natürliche Ordnung geworden.

HEXENMEISTER

W6 Ich wurde Hexenmeister, denn ...

- 1 Während ich mich an einem verbotenen Ort aufhielt, begegnete ich einem übernatürlichen Wesen, das mir anbot, einen Pakt mit ihm zu schließen.
- 2 Ich studierte einen seltsamen Folianten in einer verlassenen Bibliothek, als die Entität, die einst zu meinem Schutzherrn werden würde, plötzlich vor mir Gestalt annahm.
- 3 Ich fiel meinem Schutzherrn in die Hände, nachdem ich aus Versehen durch ein magisches Tor getreten war.
- 4 Als ich mich in einer furchtbaren Lage befand, habe ich zu jedem Wesen gebetet, das mir Gehör schenken würde, und die Kreatur, die auf meine Gebete antwortete, wurde zu meinem Schutzherrn.
- 5 Mein zukünftiger Schutzherr suchte mich in meinen Träumen auf und bot mir große Macht im Austausch für meine Dienste an.
- 6 Einer meiner Vorfahren ging einen Pakt mit meinem Schutzherrn ein, weswegen dieses Wesen unbedingt auch mich auf diese Weise an sich binden wollte.

KÄMPFER

W6 Ich wurde Kämpfer, denn ...

- 1 Ich wollte meine Kampffertigkeiten verbessern, also habe ich mich einer Kampfakademie angeschlossen.
- 2 Ich war der Knappe eines Ritters, der mich das Kämpfen lehrte, wie man sich um ein Reittier kümmert und wie man sich ehrenvoll verhält. Ich entschied mich, denselben Pfad einzuschlagen wie er.
- 3 Furchtbare Monster sind über meine Siedlung hergefallen und haben jemanden getötet, den ich liebte. Ich griff zu den Waffen, um diese Kreaturen und andere wie sie zu vernichten.
- 4 Ich habe mich der Armee angeschlossen und gelernt, wie man als Teil einer Gruppe kämpft.



HEUTE HAT SIE IHRE EINFACHE HERKUNFT LÄNGST HINTER SICH GELASSEN UND IST EINE WEITHIN BEKANNTE MAGIERIN GEWORDEN, MIT EINER INNIGEN LIEBE FÜR DIE SEE

W6 Ich wurde Kämpfer, denn ...

- 5 Ich war während meiner gesamten Kindheit gezwungen, zu kämpfen, und habe meine Fertigkeiten verbessert, indem ich mich mit jedem im Kampf maß, der mir in die Quere kam.
- 6 Ich verstehe instinktiv, wie man mit den meisten Waffen umzugehen hat.

KLERIKER

W6 Ich wurde zum Kleriker, denn ...

- 1 Ein übernatürliches Wesen im Dienste der Götter hat mich zu einem himmlischen Agenten auserkoren.
- 2 Ich sah all die Ungerechtigkeit und die Gräueltaten in der Welt und spürte das Verlangen, etwas dagegen zu tun.
- 3 Mein Gott hat mir ein deutliches Zeichen geschickt. Ich habe alles stehen und liegen gelassen, um mich dem Göttlichen zu verschreiben.
- 4 Obwohl ich schon immer gläubig war, habe ich erst nach einer Pilgerfahrt gemerkt, was meine wahre Bestimmung ist.
- 5 Ich arbeitete eigentlich in der bürokratischen Verwaltung meiner Religion, aber habe den Drang gespürt, mein Werk draußen in der Welt zu verrichten, um die Botschaft meines Glaubens in die dunkelsten Ecken des Landes zu tragen.
- 6 Ich bin mir bewusst, dass ich das Werkzeug meines Gottes bin, und ich tue, was er mir aufträgt, auch wenn ich nicht weiß, warum gerade ich auserwählt wurde, ihm zu dienen.



MAGIER

W6 Ich wurde Magier, denn ...

- 1 Ein alter Magier hat mich unter einer Reihe von Kandidaten ausgewählt, um als sein Lehrling zu dienen.
- 2 Als ich mich im Wald verlaufen hatte, fand mich ein einzelgängerischer Magier, nahm mich auf und brachte mir die Grundlagen der Magie bei.
- 3 Ich wuchs mit den Geschichten über große Magier auf und wusste, ich wollte in ihre Fußstapfen treten. Ich bemühte mich, an einer Magieschule angenommen zu werden, und es gelang mir auch.
- 4 Einer meiner Verwandten war ein versierter Magier, der mich für intelligent genug hielt, das magische Handwerk zu erlernen.
- 5 Als ich eine alte Gruft, eine Bibliothek oder einen Tempel erkundete, fand ich ein Zauberbuch. Ich verspürte sofort den Drang, alles darüber zu lernen, wie man zum Magier wird.
- 6 Ich war ein Wunderkind, das bereits in jungen Jahren meisterliche Magiefähigkeiten demonstrierte. Als ich alt genug wurde, auf eigenen Füßen zu stehen, bin ich aufgebrochen, um mehr über Magie zu lernen und meine Macht zu steigern.

MÖNCH

W6 Ich wurde Mönch, denn ...

- 1 Ich wurde ausgewählt, in einem abgeschiedenen Kloster zu lernen. Dort wurden mir die nötigen, grundlegenden Techniken beigebracht, um irgendwann einmal eine Tradition zu meistern.
- 2 Ich ließ mich unterweisen, um das Leben und meinen Platz in der Welt besser zu verstehen.
- 3 Ich bin durch ein Portal ins Shadowfell gestolpert und habe Unterschlupf in einem seltsamen Kloster gefunden. Dort brachte man mir bei, wie man sich gegen die Mächte der Finsternis zur Wehr setzt.
- 4 Der Schmerz nach dem Tod einer Person, die mir nahestand, drohte mich zu überwältigen, und ich bat Philosophen um Rat, wie ich mit dem Verlust umgehen sollte.
- 5 Ich konnte eine ganz besondere Macht in meinem Inneren spüren. Deswegen suchte ich jene auf, die mir helfen konnten, diese Macht zu erwecken und zu meistern.
- 6 Ich war als Jüngling ungestüm und undiszipliniert, habe aber meine Fehler schließlich eingesehen. Ich bin in ein Kloster eingetreten und wurde Mönch, weil ich ein diszipliniertes Leben führen wollte.

PALADIN

W6 Ich wurde Paladin, denn ...

- 1 Ein phantastisches Wesen erschien mir und trug mir eine heilige Aufgabe auf.
- 2 Einer meiner Vorfahren hat seine heilige Aufgabe nie zu Ende gebracht, also habe ich mich entschieden, es an seiner statt zu tun.
- 3 Die Welt ist ein dunkler, furchtbarer Ort. Ich habe mich dazu entschlossen, als Leuchtfeuer gegen die sich sammelnden Schatten zu dienen.
- 4 Ich diente einem Paladin als Knappen und lernte von ihm alles Erforderliche, um meinen eigenen heiligen Schwur zu leisten.
- 5 Das Böse muss an allen Ecken und Enden bekämpft werden. Ich fühle mich dazu verpflichtet, alles Übel ausfindig zu machen und die Welt davon zu befreien.
- 6 Aufgrund meines unerschütterlichen Glaubens war es nur natürlich, dass ich zum Paladin wurde. Als ich meinen Eid leistete, wurde ich zum heiligen Schwert meiner Religion.

SCHURKE

W6 Ich wurde Schurke, denn ...

- 1 Ich war schon immer geschickt und besaß eine schnelle Auffassungsgabe, weswegen ich die mir gegebenen Gaben nutzen wollte, um mein Glück in der Welt zu machen.
- 2 Ein Meuchelmörder oder Dieb hat mir Unrecht getan. Deswegen habe ich mich darauf konzentriert, die Fertigkeiten meines Gegners zu meistern, um gegen solche Feinde besser gewappnet zu sein.
- 3 Ein erfahrener Schurke erkannte mein Talent und hat mir einige nützliche Tricks beigebracht.
- 4 Ich habe entschieden, aus meiner andauernden Glückssträhne eine Karriere zu machen, auch wenn mir klar ist, dass es dennoch nötig ist, meine Fähigkeiten zu verbessern.
- 5 Ich habe mich mit einer Gruppe Halunken eingelassen, die mir zeigte, wie ich durch Heimtücke statt direkte Konfrontation an das komme, was ich will.
- 6 Ich habe eine Schwäche für glänzende Dinge oder Beutel voller Münzen, der ich aber nur nachgebe, wenn ich dafür nicht mein Leben riskieren muss.

WALDLÄUFER

W6 Ich wurde Waldläufer, denn ...

- 1 Ich fand meine Bestimmung, als ich meine Jagdkünste verbesserte, indem ich gefährliche Bestien am Rande der Zivilisation erlegte.
- 2 Ich konnte schon immer gut mit Tieren umgehen und war in der Lage, sie mit einem sanften Wort und einer Berührung zu beruhigen.
- 3 Mich treibt die Sehnsucht nach der Ferne um, und als Waldläufer habe ich Grund, niemals lang an einem Ort zu bleiben.
- 4 Ich musste selbst mitansehen, was passiert, wenn sich die Monster aus der Finsternis hervorwagen. Ich habe mich entschlossen, als erste Verteidigungslinie gegen das Böse zu dienen, das hinter den Grenzen der Zivilisation lauert.
- 5 Ich traf auf einen ergrauten Waldläufer, der mir beibrachte, im Wald zu überleben und mich in die Geheimnisse der Wildnis einweihte.
- 6 Ich diente in der Armee und habe die Grundlagen meines Handwerks erlernt, als ich Wege auskundschaftete und feindliche Lager ausspionierte.

ZAUBERER

W6 Ich wurde Zauberer, denn ...

- 1 Bei meiner Geburt gefror das Wasser im Haus, die Milch wurde schlecht oder alles Eisen verwandelte sich in Kupfer. Meine Familie war der Überzeugung, dass dieses Ereignis nur ein Vorgeschmack auf die Dinge war, die da noch kommen mochten.
- 2 Ich erlitt furchtbaren emotionalen oder körperlichen Schmerz, wodurch meine schlummernde, magische Macht erwachte. Seither muss ich kämpfen, um die Kontrolle über diese Macht zu behalten.
- 3 Meine nächsten Angehörigen sprachen niemals von meinen Vorfahren, und wenn ich sie danach fragte, wechselten sie das Thema. Erst, als ich begann, seltsame Fähigkeiten zu zeigen, kam die ganze Wahrheit über das Vermächtnis meiner Ahnen heraus.
- 4 Tiefe innere Unruhe erfüllte mich, als ein Monster einen meiner Freunde bedrohte. Instinktiv bin ich auf es losgegangen und habe das widerliche Biest mit einer Macht vernichtet, die sich ihren Weg aus meinem Inneren bahnte.
- 5 Ein Fremder spürte, dass ich etwas Besonderes in mir trug, und brachte mir bei, meine Gabe zu kontrollieren.
- 6 Nachdem es mir gelang, aus einer magischen Feuerbrunst zu entkommen, bemerkte ich, dass, obwohl ich unverletzt war, sich dennoch etwas in mir verändert hatte. Ich entwickelte merkwürdige Kräfte, die ich gerade erst zu begreifen beginne.

LEBENSEREIGNISSE

Egal, wie lange du schon lebst, es gab mindestens ein Schlüsselereignis, das deinen Charakter maßgeblich geprägt hat. Lebensereignisse umfassen seltsame Geschehnisse und Tragödien, Konflikte und Erfolge sowie Begegnungen der ungewöhnlichen Art. Sie können dir helfen, zu erklären, warum dein Charakter zu einem Abenteuerer wurde, und einige dieser Ereignisse wirken sich vielleicht auch heute noch auf dein Leben aus, auch wenn sie schon lange zurückliegen.

Je älter ein Charakter ist, desto größer ist die Chance, dass er bereits mehrere Lebensereignisse erlebt hat, so wie es in der Tabelle „Lebensereignisse nach Alter“ zu sehen ist. Wenn du dein Anfangsalter bereits festgelegt hast, suche den Eintrag in der Tabelle „Lebensereignisse“ heraus, der deinem Alter entspricht. Ansonsten kannst du auch würfeln, um dein aktuelles Alter und die Anzahl der Lebensereignisse zufällig zu bestimmen.

Wenn du weißt, wie viele Lebensereignisse dein Charakter erlebt hat, führe für jedes davon einen Wurf auf der Tabelle „Lebensereignisse“ durch. Viele der Einträge in dieser Tabelle verweisen auf eine der unten folgenden weiterführenden Tabellen. Nachdem du alle Lebensereignisse deines Charakters ausgewürfelt hast, kannst du ihre chronologische Reihenfolge selbst festlegen.

LEBENSEREIGNISSE NACH ALTER

W100	Aktuelles Alter	Lebensereignisse
01-20	20 Jahre oder jünger	1
21-59	21-30 Jahre	1W4
60-69	31-40 Jahre	1W6
70-89	41-50 Jahre	1W8
90-99	51-60 Jahre	1W10
00	61 Jahre oder älter	1W12

LEBENSEREIGNISSE

W100 Ereignis

- | | |
|-------|---|
| 01-10 | Dir ist eine Tragödie widerfahren. Führe einen Wurf auf der Tabelle „Tragödien“ durch. |
| 11-20 | Dir ist etwas Gutes widerfahren. Führe einen Wurf auf der Tabelle „Segen“ durch. |
| 21-30 | Du hast dich verliebt oder hast geheiratet. Wenn du dieses Ergebnis mehrmals auswürfelst, kannst du stattdessen ein Kind haben, wenn du das möchtest. Sprich dich mit deinem SL ab, um die Identität deines Partners festzulegen. |
| 31-40 | Du hast dir einen Abenteuerer zum Feind gemacht. Würfle mit einem W6. Bei einem ungeraden Ergebnis bist du Schuld an dem Zwist, bei einem geraden liegt die Schuld nicht bei dir. Nutze die weiterführenden Tabellen und die Hilfe deines SLs, um die Identität dieses feindlich gesonnenen Charakters und die Gefahr, die er für dich darstellt, zu bestimmen. |
| 41-50 | Du hast dich mit einem Abenteuerer angefreundet. Mithilfe der Zusatztabellen und deines SLs kannst du diesen mit dir befreundeten Charakter beschreiben und bestimmen, wie eure Freundschaft ihren Anfang nahm. |
| 51-70 | Du hast eine Zeit lang in einem Beruf gearbeitet, der einen Bezug zu deinem Hintergrund hat. Beginne das Spiel mit 2W6 GM zusätzlich. |
| 71-75 | Du bist auf jemand wichtigen getroffen. Mithilfe der Zusatztabellen kannst du die Identität des Charakters bestimmen sowie seine Einstellung zu dir. Arbeite den Charakter zusammen mit deinem SL weiter aus, falls nötig, sodass er in die Hintergrundgeschichte deines Charakters passt. |
| 76-80 | Du bist auf ein Abenteuer ausgezogen. Führe einen Wurf auf der Tabelle „Abenteuer“ durch, um zu sehen, was dir dabei zugestoßen ist. Überlege dir zusammen mit deinem SL, wie dieses Abenteuer genau aussah und welchen Kreaturen du dabei begegnet bist. |
| 81-85 | Du hattest ein übernatürliches Erlebnis. Führe einen Wurf auf der Tabelle „Übernatürliche Ereignisse“ durch, um herauszufinden, um was für ein Erlebnis es sich gehandelt hat. |
| 86-90 | Du hast in einer Schlacht gekämpft. Führe einen Wurf auf der Tabelle „Krieg“ durch, um festzustellen, was dir dabei widerfahren ist. Überlege dir zusammen mit deinem SL, warum diese Schlacht geschlagen wurde und wer gegeneinander kämpfte. Vielleicht war es ja ein kleiner Konflikt zwischen deinem Dorf und einer Bande Orks, oder aber eine gewaltige Schlacht eines großen Krieges. |
| 91-95 | Du hast ein Verbrechen begangen oder wurdest fälschlicherweise bezichtigt, dies getan zu haben. Führe einen Wurf auf der Tabelle „Verbrechen“ aus, um die Art deines Vergehens zu bestimmen, und auf der Tabelle „Bestrafung“, um zu sehen, welche Konsequenzen du getragen hast. |
| 96-99 | Du hattest eine Begegnung mit etwas Magischem. Würfle auf der Tabelle „Arkane Angelegenheiten“. |
| 00 | Dir ist etwas wahrhaft Seltsames zugestoßen. Führe einen Wurf auf der Tabelle „Seltsame Begebenheiten“ durch. |

WEITERFÜHRENDE TABELLEN

Diese Tabellen liefern zusätzliche Details für viele der Einträge in der Tabelle „Lebensereignisse“. Die Tabellen sind in alphabetischer Reihenfolge angeordnet.

ABENTEUER

W100 Ausgang

- | | |
|-------|---|
| 01-10 | Du bist beinahe gestorben. Schreckliche Narben bleiben auf deinem Körper zurück, und dir fehlen ein Ohr, 1W3 Finger oder 1W4 Zehen. |
| 11-20 | Du hast eine schwere Verletzung erlitten. Obwohl die Wunde bereits verheilt ist, schmerzt sie von Zeit zu Zeit dennoch. |
| 21-30 | Du wurdest verwundet, bist nach einer gewissen Zeit aber vollkommen genesen. |
| 31-40 | Du hast dir eine Infektion zugezogen, während du in einem heruntergekommenen, labyrinthartigen Stadtviertel umhergewandert bist. Du hast dich von der Krankheit wieder erholt, aber hast nun einen chronischen Husten, Pockennarben auf deiner Haut oder frühzeitig ergrautes Haar. |
| 41-50 | Du wurdest von einer Falle oder einem Monster vergiftet. Du erholtest dich, aber das nächste Mal, wenn du einen Rettungswurf gegen Gift durchführen musst, bist du bei diesem Wurf im Nachteil. |
| 51-60 | Du hast während deines Abenteuers etwas verloren, das einen emotionalen Wert für dich hatte. Entferne ein Stück Tand aus deinem Besitz. |
| 61-70 | Du bist irgendetwas begegnet, das dir furchtbare Angst eingejagt hat. Du bist weggelaufen und hast deine Gefährten ihrem Schicksal überlassen. |
| 71-80 | Du hast während deines Abenteuers eine Menge gelernt. Das nächste Mal, wenn du einen Attributswurf oder einen Rettungswurf durchführst, bist du bei dem Wurf im Vorteil. |
| 81-90 | Du hast einige Schätze während deines Abenteuers gefunden. Dir bleiben noch 2W6 GM von deinem Anteil. |
| 91-99 | Du hast zahlreiche Schätze während deines Abenteuers gefunden. Dir bleiben noch 1W20 + 50 GM von deinem Anteil. |
| 00 | Du hast einen gewöhnlichen magischen Gegenstand entdeckt (nach Wahl des SLs). |

ARKANE ANGELEGENHEITEN

W10 Magische Begebenheit

- | | |
|----|---|
| 1 | Du wurdest durch einen Zauber bezaubert oder verängstigt. |
| 2 | Du wurdest durch den Effekt eines Zaubers verwundet. |
| 3 | Du warst zugegen, als ein Kleriker, Druide, Zauberer, Hexenmeister oder Magier einen mächtigen Zauber wirkte. |
| 4 | Du hast einen Trank getrunken (nach Wahl des SLs). |
| 5 | Du hast eine <i>Zauberschriftrolle</i> gefunden (nach Wahl des SLs) und den darin enthaltenen Zauber erfolgreich gewirkt. |
| 6 | Du wurdest von Teleportationsmagie erfasst. |
| 7 | Du warst eine Zeit lang unsichtbar. |
| 8 | Du hast eine Illusion durchschaut. |
| 9 | Du hast mitangesehen, wie eine Kreatur mithilfe von Magie beschworen wurde. |
| 10 | Ein Wahrsager hat deine Zukunft vorausgesagt. Führe zwei Würfe auf der Tabelle „Lebensereignisse“ durch, das Ergebnis ist jedoch nicht gültig. Stattdessen sucht sich der SL aus, welches der beiden Ereignisse in deiner Zukunft vorhergesehen wurde (es sei dahingestellt, ob dieses Ereignis eintritt oder nicht). |

BESTRAFUNG

W12 Bestrafung

- | | |
|------|---|
| 1-3 | Du hast das Verbrechen nicht begangen und wurdest entlastet, nachdem du beschuldigt wurdest. |
| 4-6 | Du hast das Verbrechen begangen oder dabei geholfen, aber du wurdest dennoch für nicht schuldig befunden. |
| 7-8 | Du wurdest beinahe auf frischer Tat ertappt. Du musstest fliehen und wirst in der Gemeinschaft, wo das Verbrechen stattfand, deswegen gesucht. |
| 9-12 | Du wurdest erwischt und verurteilt. Du warst im Gefängnis, wurdest an ein Ruder gekettet oder musstest harte körperliche Arbeit verrichten. Du hast entweder eine Strafe von 1W4 Jahren abgesessen, oder es gelang dir nach dieser Zeit zu fliehen. |

KRIEG

W12 Kriegsausgang

- | | |
|-------|--|
| 1 | Du wurdest bewusstlos geschlagen und zurückgelassen, weil man dich für tot hielt. Du bist Stunden später ohne Erinnerungen an die Schlacht aufgewacht. |
| 2-3 | Du wurdest im Kampf schwer verwundet und trägst auch heute noch die schrecklichen Narben dieser Verletzungen. |
| 4 | Du bist aus dem Kampf geflohen, um dein Leben zu retten, aber du schämst dich immer noch für deine Feigheit. |
| 5-7 | Du wurdest nur leicht verwundet, und die Verletzungen sind alle verheilt, ohne Narben zu hinterlassen. |
| 8-9 | Du hast die Schlacht zwar überlebt, aber furchtbare Alpträume plagen dich, in denen du alles nochmal durchlebst. |
| 10-11 | Du bist unversehrt aus der Schlacht zurückgekehrt, aber viele deiner Freunde wurden verwundet oder ließen ihr Leben. |
| 12 | Du hast dich in der Schlacht bewährt, und man erinnert sich deiner als Held. Vielleicht wurde dir eine Medaille für deine Tapferkeit verliehen. |

SEGEN

W10 Segen

- | | |
|----|---|
| 1 | Ein befreundeter Magier hat dir eine <i>Zauberschriftrolle</i> überlassen, auf der ein Zaubertrick steht (nach Wahl des SLs). |
| 2 | Du hast das Leben eines einfachen Bürgers gerettet, der dir nun sein Leben schuldet. Diese Person begleitet dich auf deinen Reisen und erledigt einfache Aufgaben für dich, wird jedoch fortgehen, wenn sie vernachlässigt, schlecht behandelt oder Gefahren ausgesetzt wird. Du kannst diesen Charakter im Detail ausarbeiten, indem du die weiterführenden Tabellen und die Hilfe deines SLs nutzt. |
| 3 | Du hast ein Reitpferd gefunden. |
| 4 | Du hast etwas Geld gefunden. Du verfügst über 1W20 GM, zusätzlich zu deinen anfänglichen Geldmitteln. |
| 5 | Ein Verwandter hat dir eine einfache Waffe deiner Wahl überlassen. |
| 6 | Du hast etwas Interessantes gefunden. Du erhältst ein zusätzliches Stück Tand. |
| 7 | Du hast einst einen Dienst für einen örtlichen Tempel verrichtet. Das nächste Mal, wenn du diesen Tempel besuchst, kannst du deine Trefferpunkte bis zum Maximum heilen lassen. |
| 8 | Ein freundlicher Alchemist schenkte dir einen <i>Heiltrank</i> oder eine <i>Phiole Säure</i> nach deiner Wahl. |
| 9 | Du hast eine Schatzkarte gefunden. |
| 10 | Ein entfernter Verwandter hat dir eine kleine Zuwendung zukommen lassen, die dir ermöglicht, für die Dauer von 1W20 Jahren einen komfortablen Lebensstil zu führen. Falls du einen höheren Lebensstil wählst, werden die Kosten dieses Lebensstils während dieser Zeit um 2 GM reduziert. |

SELTSAME BEGEBENHEITEN

W12 Was passiert ist

- 1 Du wurdest in eine Kröte verwandelt und warst 1W4 Wochen in dieser Gestalt gefangen.
- 2 Du wurdest versteinert und bliebst eine Steinstatue, bis dich jemand befreit hat.
- 3 Du wurdest von einer Vettel, einem Satyr oder einem anderen Wesen versklavt und warst der Kreatur 1W6 Jahre lang hörig.
- 4 Ein Drache hat dich 1W4 Monate lang gefangen gehalten, bis Abenteurer ihn erschlagen haben.
- 5 Du wurdest von einem Volk böser Humanoider gefangen genommen, wie den Drow, den Kuo-toa oder den Quaggoths. Du hast als Sklave im Unterreich gelebt, bis du entkommen konntest.
- 6 Du hast als Mietling eines mächtigen Abenteurers gedient. Vor kurzem hast du seine Dienste verlassen. Mithilfe der Zusatztabellen und deines SLs kannst du einige Details über deinen ehemaligen Dienstherrn herausfinden.
- 7 Du warst 1W6 Jahre lang wahnsinnig und bist erst seit kurzem wieder bei klarem Verstand. Ein Tick oder eine andere seltsame Verhaltensweise ist vielleicht zurückgeblieben.
- 8 Eine Person, mit der du eine Liebesbeziehung hattest, war in Wirklichkeit ein Silberdrache.
- 9 Du wurdest von einem Kult gefangen genommen und beinahe zu Ehren der widerlichen Kreatur, der die Kultisten dienten, auf einem Altar geopfert. Du bist entkommen, aber fürchtest, dass sie dich finden könnten.
- 10 Du hast eine Begegnung mit einem Halbgott, einem Erzteufel, einer Erzfee, einem Dämonenfürsten oder einem Titanen überlebt und kannst nun davon berichten.
- 11 Du wurdest von einem riesigen Fisch verschlungen und hast einen Monat in seinem Schlund verbracht, ehe du entkommen bist.
- 12 Ein mächtiges Geschöpf hat dir einen Wunsch gewährt, aber du hast ihn leichtfertig für etwas Blödsinniges vergeudet.



ÜBERNATÜRLICHE EREIGNISSE

W100 Ereignis

- 01-05 Du wurdest von einem Feenwesen mit einem Bann belegt und musstest ihm 1W6 Jahre als Sklave dienen, ehe dir die Flucht gelang.
- 06-10 Du hast einen Dämon gesehen und bist weggerannt, ehe er dir etwas antun konnte.
- 11-15 Ein Teufel hat dich in Versuchung geführt. Führe einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 10 durch. Bei einem misslungenen Rettungswurf verschiebt sich deine Gesinnung einen Schritt weiter Richtung böse (wenn sie nicht bereits böse war) und du beginnst das Spiel mit zusätzlichen 1W20 + 50 GM.
- 16-20 Du bist eines Morgens mehrere Kilometer von deinem Zuhause entfernt aufgewacht und hattest keine Ahnung, wie du dorthin gekommen warst.
- 21-30 Du hast eine heilige Stätte aufgesucht und dort die Präsenz des Göttlichen gespürt.
- 31-40 Du hast einen fallenden, roten Stern gesehen, ein Gesicht, das im Frost erschien, oder eine andere bizarre Begebenheit. Du bist dir sicher, dass es sich dabei um irgendein Omen gehandelt hat.
- 41-50 Du bist dem sicheren Tod entronnen und bist überzeugt, dass du gerettet wurdest, weil ein Gott schützend eingegriffen hat.
- 51-60 Du wurdest Zeuge eines kleineren Wunders.
- 61-70 Du hast ein leeres Haus erkundet und festgestellt, dass es dort spukt.
- 71-75 Du warst kurzzeitig von einer Kreatur besessen. Würfle mit einem W6, um festzustellen, was für eine Kreatur in deinen Körper gefahren ist: 1, Himmlischer; 2, Teufel; 3, Dämon; 4, Feenwesen; 5, Elementar; 6, Untoter.
- 76-80 Du hast einen Geist gesehen.
- 81-85 Du hast mitangesehen, wie ein Ghul eine Leiche frisst.
- 86-90 Ein Himmlischer oder ein Unhold ist dir im Traum erschienen, um dich vor den Gefahren zu warnen, die vor dir liegen.
- 91-95 Du hast einen kurzen Besuch im Feywild oder dem Shadowfell eingelegt.
- 96-00 Du hast ein Portal gesehen, von dem du überzeugt bist, dass es zu einer anderen Ebene der Existenz führt.

TRAGÖDIEN

W12 Tragödie

- 1-2 Ein Familienmitglied oder ein enger Freund von dir starb. Würfle auf der Zusatztabelle „Todesursache“, um herauszufinden wie.
- 3 Eine deiner Freundschaften fand ein bitteres Ende, und die andere Person ist dir gegenüber nun feindlich eingestellt. Vielleicht war der Grund dafür ein Missverständnis oder etwas, was du oder dein ehemaliger Freund getan haben.
- 4 Du hast all dein Hab und Gut durch eine Katastrophe verloren und musstest dein Leben von Grund auf neu aufbauen.
- 5 Du kamst für ein Verbrechen ins Gefängnis, das du nicht begangen hast, und hast 1W6 Jahre mit harter körperlicher Arbeit, im Gefängnis oder angekettet an einem Ruder auf einer Sklavengaleere zugebracht.
- 6 Krieg hat deinen Heimatort verwüstet, sodass dort alles in Schutt und Asche lag. Danach hast du entweder beim Wiederaufbau deiner Stadt geholfen oder bist woanders eingezogen.
- 7 Eine Person, mit der du eine Liebesbeziehung hattest, verschwand spurlos. Du suchst seitdem nach ihr.

W12 Tragödie

- 8 Eine furchtbare Krankheit befiel eure Pflanzen und vernichtete die Ernte deiner Heimatgemeinde, sodass viele verhungerten. Du hast einen Bruder, eine Schwester oder ein anderes Mitglied deiner Familie verloren.
- 9 Du hast etwas getan, was in den Augen deiner Familie große Schande über dich brachte. Vielleicht warst du in einen Skandal involviert, hast mit dunkler Magie herumexperimentiert oder eine Person von Rang beleidigt. Deine Familienmitglieder stehen dir nun bestenfalls gleichgültig gegenüber, auch wenn sie dir irgendwann vielleicht vergeben.
- 10 Aus Gründen, die dir nie verraten wurden, wurdest du aus deiner Heimat verbannt. Du bist dann entweder eine Zeit lang durch die Wildnis gewandert oder hast direkt einen neuen Ort zum Leben gefunden.
- 11 Eine romantische Beziehung endete. Würfle mit einem W6. Bei einem ungeraden Würfelergebnis habt ihr euch im Streit getrennt, bei einem geraden seid ihr im Guten auseinandergegangen.
- 12 Dein tatsächlicher oder ein potenzieller romantischer Partner ist ums Leben gekommen. Führe einen Wurf auf der Tabelle „Todesursache“ durch, um herauszufinden wie. Wenn das Würfelergebnis besagt, dass dein Partner ermordet wurde, würfle mit einem W12. Bei einer 1 war es deine Schuld, ob nun direkt oder indirekt.

VERBRECHEN

W8 Verbrechen

- 1 Mord
- 2 Diebstahl
- 3 Einbruch
- 4 Körperverletzung
- 5 Schmuggel
- 6 Entführung
- 7 Erpressung
- 8 Fälschen

ZUSATZTABELLEN

Mithilfe der Zusatztabellen kannst du zufällig Eigenschaften und andere Merkmale von Personen bestimmen, die im Leben deines Charakters vorkommen. Verwende diese Tabellen, wenn eine andere Tabelle dich dazu auffordert oder wenn du gerade auf die Schnelle eine bestimmte Information herausfinden willst. Die Tabellen sind in alphabetischer Reihenfolge angeordnet.

BERUF

W100 Beruf

- 01-05 Akademiker
- 06-10 Abenteurer (Würfle auf der Tabelle „Klasse“)
- 11 Aristokrat
- 12-26 Handwerker oder Gildenmitglied
- 27-31 Krimineller
- 32-36 Unterhaltungskünstler
- 37-38 Ausgestoßener, Einsiedler oder Flüchtling
- 39-43 Entdecker oder Wanderer
- 44-55 Bauer oder Hirte
- 56-60 Jäger oder Fallensteller

W100 Beruf

- 61-75 Arbeiter
- 76-80 Händler
- 81-85 Politiker oder Bürokrat
- 86-90 Priester
- 91-95 Seemann
- 96-00 Soldat

BEZIEHUNG

3W4 Einstellung

- 3-4 Feindlich
- 5-10 Freundlich
- 11-12 Gleichgültig

GESINNUNG

3W6 Gesinnung

- 3 Chaotisch böse (50 %) oder chaotisch neutral (50 %)
- 4-5 Rechtschaffen böse
- 6-8 Neutral böse
- 9-12 Neutral
- 13-15 Neutral gut
- 16-17 Rechtschaffen gut (50 %) oder rechtschaffen neutral (50 %)
- 18 Chaotisch gut (50 %) oder chaotisch neutral (50 %)

KLASSE

W100 Klasse

- 01-07 Barbar
- 08-14 Barde
- 15-29 Kleriker
- 30-36 Druiden
- 37-52 Kämpfer
- 53-58 Mönch
- 59-64 Paladin
- 65-70 Waldläufer
- 71-84 Schurke
- 85-89 Zauberer
- 90-94 Hexenmeister
- 95-00 Magier

TODESURSACHE

W12 Todesursache

- 1 Unbekannt
- 2 Ermordet
- 3 Im Kampf gefallen
- 4 Ein Unfall, der mit der Klasse oder dem Beruf der Person zu tun hatte
- 5 Ein Unfall, der nichts mit der Klasse oder dem Beruf der Person zu tun hatte
- 6-7 Natürliche Todesursache, wie Krankheit oder hohes Alter
- 8 Scheinbarer Selbstmord
- 9 Von einem Tier oder einer Naturkatastrophe in Stücke gerissen
- 10 Von einem Monster verschlungen
- 11 Für ein Verbrechen hingerichtet oder zu Tode gefoltert
- 12 Ein bizarres Ereignis, etwa von einem Meteoriten getroffen, von einem wütenden Gott niedergestreckt oder von einem schlüpfenden Slaad-Ei getötet

VOLK

W100	Volk
01-40	Mensch
41-50	Zwerg
51-60	Elf
61-70	Halbling
71-75	Drachenblütiger
76-80	Gnom
81-85	Halbelf
86-90	Halbork
91-95	Tiefling
96-00	Wahl des SLs

STATUS

3W6	Status
3	Tot (Führe einen Wurf auf der Tabelle „Todesursache“ durch)
4-5	Verschollen oder unbekannt
6-8	Am Leben, macht aber schwere Zeiten durch, entweder aufgrund einer Verletzung, finanzieller Probleme oder von Beziehungsstress
9-12	Gesund und Munter
13-15	Am Leben und überaus erfolgreich
16-17	Am Leben und berühmte
18	Am Leben und berühmt

WAS NUN?

Nachdem du all diese Tabellen durchgegangen bist, hast du wahrscheinlich eine enorme Fülle an Informationen über deinen Charakter zusammengetragen, die – mindestens – sein bisheriges Leben in der Welt kurz beschrieben. Manchmal weißt du damit auch schon alles, was du wissen wolltest, aber das heißt nicht, dass du nicht weiter an deinem Charakter feilen kannst.

Wenn du deiner Kreativität freien Lauf lässt und all diese Informationen zu einer fortlaufenden Erzählung verwebst, kannst du schon mit einigen wenigen Sätzen eine vollständige Autobiographie für deinen Charakter verfassen – ein perfektes Beispiel dafür, dass das Ganze wahrhaftig mehr ist, als die Summe seiner Teile.

Hast du auf den Tabellen einige Würfelergebnisse erzielt, die sich zwar nicht direkt widersprechen, aber auch nicht wirklich zusammenzupassen scheinen? Wenn dem so ist, hast du nun die Möglichkeit, zu erklären, was dir passiert ist. Sagen wir zum Beispiel, dass du in einem Schloss geboren wurdest, aber deine Kindheit in der Wildnis verbracht hast. Vielleicht haben deine Eltern ihr Heim im Wald ja verlassen, um eine Hebamme im Schloss um Hilfe zu bitten, als deine Mutter kurz vor der Geburt stand. Oder womöglich waren deine Eltern auch Teil der Dienerschaft des Schlosses, ehe du geboren wurdest, aber wurden schon bald nach deiner Geburt aus dem Dienst entlassen.

Auf diese Weise kannst du nicht nur dein eigenes Rollenspielerlebnis umso intensiver gestalten, sondern der Hintergrund deines Charakters bietet auch dem SL die Möglichkeit, deine Vergangenheit in die Geschichte der Kampagne miteinzubinden. Wie man es auch dreht und wendet, sich die Zeit zu nehmen, das Leben eines Charakters vor seiner Zeit als Abenteurer auszuarbeiten, ist auf jeden Fall ein lohnendes Unterfangen.

VOLKSTALENTE

Während einer Kampagne entwickelt sich ein Charakter hauptsächlich durch den Stufenaufstieg weiter. Einige SL lassen außerdem zu, dass man Talente wählt, um einen Charakter individueller zu gestalten. Talente sind eine optionale Regel aus Kapitel 6, „Anpassungsmöglichkeiten“, des *Player's Handbook* (*Spielehandbuchs*). Der SL bestimmt, ob Talente genutzt werden dürfen, und kann außerdem entscheiden, dass bestimmte Talente in einer Kampagne zur Verfügung stehen, andere aber nicht.

Dieser Abschnitt stellt eine Reihe von besonderen Talenten vor, die dir gestatten, dich näher mit dem Volk deines Charakters auseinanderzusetzen. Wie in der Tabelle „Volkstalente“ zu sehen ist, gehört jedes Talent zu einem bestimmten Volk aus dem *Player's Handbook* (*Spielehandbuch*). Ein Volkstalent ist entweder ein Symbol dafür, dass du dich der Kultur deines Volks zunehmend verbunden fühlst, oder steht für eine körperliche Verwandlung, die dich dem Erbe deines Volks einen Schritt näher bringt.

Es ist dir und deinem SL überlassen, euch einen Grund für eine solche Verwandlung zu überlegen. Ein derartiges Talent kann eine in dir schlummernde Eigenschaft symbolisieren, die erwachte, als du älter wurdest, oder ein Ereignis während der Kampagne könnte dazu geführt haben, dass sich deine Form veränderte. Vielleicht wurdest du ja mächtiger Magie ausgesetzt oder hast einen Ort aufgesucht, der seit jeher von großer Bedeutung für dein Volk ist. Verwandlungen sind ein zentrales Motiv der Fantasyliteratur und von Volksmärchen. Herauszufinden, warum sich die Gestalt deines Charakters gewandelt hat, könnte die Geschichte deiner Kampagne umso interessanter machen.

VOLKSTALENTE

Volk	Talent
Drachenblütiger	Drachenfurcht
Drachenblütiger	Drachenhaut
Elf (Drow)	Hohe Drowmagie
Elf (Hoch)	Feenteleportation
Elf (Wald)	Waldfelkenmagie
Elf	Elfische Treffsicherheit
Gnom	Kurzbeinige Behändigkeit
Gnom	Verschwinden
Halbelf	Ausnahmetalent
Halbelf	Elfische Treffsicherheit
Halbling	Kurzbeinige Behändigkeit
Halbling	Unerhörtes Glück
Halbling	Zweite Chance
Halbork	Ausnahmetalent
Halbork	Orkischer Zorn
Mensch	Ausnahmetalent
Tiefling	Infernalische Konstitution
Tiefling	Flammen von Phlegethos
Zwerg	Kurzbeinige Behändigkeit
Zwerg	Zwergische Standhaftigkeit

Die Talente werden hiernach in alphabetischer Reihenfolge vorgestellt.

AUSNAHMETALENT

Voraussetzung: Halbelf, Halbork oder Mensch

Es fällt dir leicht, neue Dinge zu lernen. Du erhältst die folgenden Vorzüge:

- Du erhältst Übung in einer Fertigkeit deiner Wahl, Übung im Umgang mit einem Werkzeug deiner Wahl und erlernst eine Sprache deiner Wahl.
- Wähle eine Fertigkeit, in der du geübt bist. Du wirst Experte im Umgang mit dieser Fertigkeit. Das heißt, dass dein Übungsbonus bei allen Attributswürfen verdoppelt wird, bei denen diese Fertigkeit zur Anwendung kommt. Die Fertigkeit, die du auswählst, darf nicht bereits von einem anderen Merkmal auf diese Weise profitieren, wie beispielsweise von Expertise, das deinen Übungsbonus verdoppelt.

DRACHENFURCHT

Voraussetzung: Drachenblütiger

Wenn jemand deinen Zorn erregt, kannst du eine bedrohliche Aura ausstrahlen. Du erhältst die folgenden Vorzüge:

- Erhöhe deinen **Stärke**-, Konstitutions- oder Charismawert um 1, bis zu einem maximalen Wert von 20.
- Statt mit einem Atemhauch zerstörerische Energie zu entfesseln, kannst du eine Anwendung deines Merkmals Odemwaffe verbrauchen, um jede Kreatur deiner Wahl innerhalb von 9 m um dich herum zu einem Weisheitsrettungswurf (SG 8 + dein Übungsbonus + dein Charismamodifikator) zu zwingen. Ein Ziel besteht diesen Wurf automatisch, wenn es dich nicht hören oder sehen kann. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist das Ziel 1 Minute lang von dir verängstigt. Wenn das verängstigte Ziel irgendwie Schaden erleidet, kann es den Rettungswurf wiederholen, und bei Erfolg endet der auf ihm liegende Effekt.

DRACHENHAUT

Voraussetzung: Drachenblütiger

Dir wachsen Schuppen und Klauen, ähnlich wie die deiner drakonischen Vorfahren. Du erhältst die folgenden Vorzüge:

- Erhöhe deinen **Stärke**-, Konstitutions- oder Charismawert um 1, bis zu einem maximalen Wert von 20.
- Deine Schuppen verhärten sich. Wenn du keine Rüstung trägst, beträgt deine RK 13 + dein Geschicklichkeitsmodifikator. Du kannst einen Schild nutzen und dennoch diesen Vorzug erhalten.
- Aus den Spitzen deiner Finger wachsen Klauen, die sich einziehen und ausfahren lassen. Die Klauen auszufahren oder einzuziehen, erfordert keine Aktion. Die Klauen sind natürliche Waffen, mit denen du waffenlose Schläge ausführen kannst. Wenn du mit ihnen triffst, fügst du Hieb-schaden in Höhe von 1W4 + dein Stärkemarkodifikator zu, statt dem normalen Wuchtschaden eines waffenlosen Schlags.

ELFISCHE TREFFSICHERHEIT

Voraussetzung: Elf oder Halbelf

Die Treffsicherheit von Elfen ist legendär, besonders die von elfischen Bogenschützen und Magiewirkern. Du bist äußerst treffsicher mit Angriffen, die Geschick statt rohe Gewalt erfordern. Du erhältst die folgenden Vorzüge:

- Erhöhe deinen Geschicklichkeits-, deinen Intelligenz-, deinen Weisheits- oder deinen Charismawert um 1, bis zu einem Maximalwert von 20.

- Wenn du im Vorteil bei einem Angriffswurf bist, der auf Geschicklichkeit, Intelligenz, Weisheit oder Charisma basiert, kannst du einen der Würfel einmal erneut würfeln.

FEENTELEPORTATION

Voraussetzung: Elf (Hoch)

Du hast die Legenden der Hochelfen studiert und dadurch Feenkräfte in dir erweckt, die nur wenige andere Elfen besitzen, wenn man von deinen Cousins, den Eladrin, einmal absieht. Du schöpfst Kraft aus deinem Feenerbe, um für einen Moment durch das Feywild zu schreiten und rascher von einem Ort zum anderen zu gelangen. Du erhältst die folgenden Vorzüge:

- Erhöhe deinen Intelligenz- oder deinen Charismawert um 1, bis zu einem Maximalwert von 20.
- Du lernst Sylvanisch zu sprechen, zu lesen und zu schreiben.
- Du erlernst den Zauber *Nebelschritt* und kannst ihn einmal wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Nach einer langen oder kurzen Rast kannst du den Zauber wieder auf diese Weise wirken. Dein Attribut zum Zaubern für diesen Zauber ist Intelligenz.

HOHE DROWMAGIE

Voraussetzung: Elf (Drow)

Du vertiefst dein Wissen über die Magie der Dungelelfen. Du erlernst den Zauber *Magie entdecken* und kannst ihn beliebig oft wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Du lernst außerdem *Schweben* und *Magie bannen*, die du beide jeweils einmal wirken kannst, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Nach einer langen Rast kannst du diese beiden Zauber wieder auf diese Weise wirken. Dein Attribut zum Zaubern für alle drei Zauber ist Charisma.

INFERNALISCHE KONSTITUTION

Voraussetzung: Tiefling

Das Unholdblut ist stark in dir und verleiht dir Widerstandskraft, ähnlich der, die einige Unholde besitzen. Du erhältst die folgenden Vorzüge:

- Erhöhe deinen Konstitutionswert um 1, bis zu einem Maximalwert von 20.
- Du erhältst Resistenz gegen Kälte- und Giftschaden.
- Du bist im Vorteil bei Rettungswürfen gegen den Zustand vergiftet.

ORKISCHER ZORN

Voraussetzung: Halbork

Dein innerer Zorn ist unbändig. Du erhältst die folgenden Vorzüge:

- Erhöhe deinen **Stärke**- oder Konstitutionswert um 1, bis zu einem Maximalwert von 20.
- Wenn einer deiner Angriffe mit einer einfachen Waffe oder einer Kriegswaffe trifft, kannst du einen der Schadenswürfel der Waffe ein weiteres Mal werfen und als zusätzlichen Schaden hinzurechnen. Die Schadensart dieses Schadens entspricht der Schadensart der Waffe. Nachdem du diese Fähigkeit eingesetzt hast, kannst du sie nicht erneut verwenden, bis du eine kurze oder lange Rast beendet hast.
- Sofort, nachdem du das Merkmal Durchhaltevermögen eingesetzt hast, kannst du deine Reaktion nutzen, um einen Waffenangriff durchzuführen.

FLAMMEN VON PHLEGETHOS

Voraussetzung: Tiefling

Du lernst, Höllenfeuer heraufzubeschwören und es zu kontrollieren. Du erhältst die folgenden Vorzüge:

- Erhöhe deinen Intelligenz- oder Charismawert um 1, bis zu einem Maximalwert von 20.
- Wenn du für einen von dir gewirkten Zauber Feuerschaden auswürfelst, kannst du jede 1 auf den Schadenswürfeln erneut würfeln, musst das neue Ergebnis aber verwenden, selbst wenn es sich wieder um eine 1 handelt.
- Immer, wenn du einen Zauber wirkst, der Feuerschaden zufügt, kannst du dich bis zum Ende deines nächsten Zuges von Flammen umhüllen lassen. Die Flammen fügen dir oder deinen Besitztümern keinen Schaden zu, geben in einem Radius von 9 m helles Licht ab und für weitere 9 m dämmriges Licht. Solange die Flammen dich umhüllen, erleidet jede Kreatur innerhalb von 1,50 m um dich, die einen Nahkampfangriff gegen dich durchführt, 1W4 Feuerschaden.

KURZBEINIGE BEHÄNDIGKEIT

Voraussetzung: Zwerg oder ein Volk, das die Größenkategorie klein besitzt

Du bist ungewöhnlich wendig für einen Angehörigen deines Volkes. Du erhältst die folgenden Vorzüge:

- Erhöhe deinen Stärke- oder Geschicklichkeitswert um 1, bis zu einem Maximalwert von 20.
- Deine Schrittbewegungsrate erhöht sich um 1,50 m.
- Du erhältst Übung in der Fertigkeit Akrobatik oder der Fertigkeit Athletik (deine Wahl)
- Du bist im Vorteil bei jedem Wurf auf Stärke (Athletik) oder jedem Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik), den du durchführst, um aus einem Haltegriff zu entkommen.

UNERHÖRTE GLÜCK

Voraussetzung: Halbling

Leute deines Volkes haben außergewöhnlich viel Glück, und du hast gelernt, deine Gefährten auf mystische Weise an diesem Glück teilhaben zu lassen, wenn sie in Bedrängnis geraten. Du bist dir nicht sicher, wie das Ganze funktioniert; du wünschst es dir einfach und schon geschieht es. Gewiss ein Zeichen dafür, dass dir das Glück hold ist!

Wenn ein Verbündeter, den du innerhalb von 9 m um dich sehen kannst, eine 1 bei einem Angriffswurf, einem Attributswurf oder einem Rettungswurf würfelt, kannst du deine Reaktion nutzen, damit dein Verbündeter seinen Wurf wiederholen darf. Der Verbündete muss den neuen Wurf verwenden.

Wenn du diese Fähigkeit einsetzt, kannst du dein Volksmerkmal Halblingsglück erst nach dem Ende deines nächsten Zuges wieder verwenden.

VERSCHWINDEN

Voraussetzung: Gnom

Dein Volk gilt als gescheit und hat ein Talent für die Illusionsmagie. Du hast einen magischen Trick gelernt, mit dessen Hilfe du verschwinden kannst, wenn du verletzt wirst. Du erhältst die folgenden Vorzüge:

- Erhöhe deinen Geschicklichkeits- oder Intelligenzwert um 1, bis zu einem Maximalwert von 20.
- Sofort, nachdem du Schaden erleidest, kannst du eine Reaktion nutzen, um auf magische Weise unsichtbar zu werden. Diese Unsichtbarkeit hält bis zum Ende deines nächsten Zuges an, oder bis du angreifst, Schaden verursachst, oder jemanden zwingst, einen Rettungswurf durchzuführen. Nachdem du diese Fähigkeit eingesetzt hast, kannst du sie erst wieder verwenden, nachdem du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

WALDELFFENMAGIE

Voraussetzung: Elf (Wald)

Du lernst die Magie der urtümlichen Wälder, die von deinem Volk verehrt und geschützt werden. Du lernst einen Druidenzaubertrick deiner Wahl. Außerdem erhältst du die Zauber *Lange Schritte* und *Spurloses Gehen*, die du beide jeweils einmal wirken kannst, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Nach einer langen Rast kannst du diese beiden Zauber erneut auf diese Weise wirken. Dein Attribut zum Zaubern für alle drei Zauber ist Weisheit.

ZWEITE CHANCE

Voraussetzung: Halbling

Das Glück ist stets auf deiner Seite, wenn jemand versucht, dich zu treffen. Du erhältst die folgenden Vorzüge:

- Erhöhe deinen Geschicklichkeits-, Konstitutions- oder Charismawert um 1, bis zu einem maximalen Wert von 20.
- Wenn eine Kreatur, die du sehen kannst, dich mit einem Angriffswurf trifft, kannst du deine Reaktion nutzen, um diese Kreatur dazu zu zwingen, ihren Wurf zu wiederholen.

Nachdem du diese Fähigkeit verwendet hast, kannst du sie erst wieder einsetzen, wenn du zu Beginn eines Kampfes Initiative würfelst oder wenn du eine kurze oder lange Rast beendet hast.

ZWERGISCHE STANDHAFTIGKEIT

Voraussetzung: Zwerg

Das Blut von Zwergenhelden fließt durch deine Adern. Du erhältst die folgenden Vorzüge:

- Erhöhe deinen Konstitutionswert um 1, bis zu einem Maximalwert von 20.
- Immer, wenn du im Kampf die Ausweichaktion ausführst, kannst du einen Trefferwürfel ausgeben, um dich selbst zu heilen. Würfle mit dem Würfel, addiere deinen Konstitutionsmodifikator hinzu und erhalte Trefferpunkte in Höhe des Gesamtergebnisses zurück (mindestens 1).





KAPITEL 2

HANDWERKSZEUG DES SPIELLEITERS

ALS DER SPIELLEITER KONTROLLIERST DU DAS Spiel und erschaffst die Geschichte, die deine Spieler erleben. Du bist derjenige, der alles am Laufen hält, und dieses Kapitel ist dir gewidmet. Du findest hier neue Optionen für Regeln sowie nützliche Hilfsmittel, um Abenteuer und Kampagnen zu kreieren und zu leiten. Dieses Kapitel stellt eine Ergänzung zu den Werkzeugen und Ratschlägen dar, die im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* enthalten sind.

Zu Beginn des Kapitels werden optionale Regeln vorgestellt, die dir dabei helfen sollen, bestimmte Aspekte des Spiels flüssiger zu gestalten. Danach befasst sich das Kapitel eingehender mit mehreren, unterschiedlichen Themen – das Erschaffen von Begegnungen, zufällige Begegnungen, Fallen, magische Gegenstände und Aktivitäten zwischen den Abenteuern –, die hauptsächlich mit der Erschaffung und Inszenierung deiner Abenteuer zu tun haben.

Der Inhalt dieses Kapitels soll dir letztlich das Leben einfacher machen. Ignoriere einfach alles, was dir nicht weiterhilft, und zögere nicht, das Material, das du verwendest, nach Belieben anzupassen. Die Regeln des Spiels sind dazu da, dich und die Spiele, die du leitest, zu unterstützen. Es ist dir allein überlassen, wie du sie auslegst.

GLEICHZEITIG EINTRETENDE EFFEKTE

Die meisten Effekte im Spiel werden nacheinander abgehandelt, entsprechend einer Reihenfolge, die von den Regeln oder dem SL festgesetzt wird. In seltenen Fällen kann es jedoch dazu kommen, dass Effekte gleichzeitig auftreten, besonders zu Beginn oder am Ende des Zuges einer Kreatur. Wenn zwei oder mehr Dinge gleichzeitig im Zug eines Charakters oder eines Monsters passieren, bestimmt die Person am Spieltisch – ganz gleich ob Spieler oder Spielleiter –, die diese Kreatur kontrolliert, in welcher Reihenfolge diese Dinge geschehen. Wenn zum Beispiel zwei Effekte am Ende des Zuges eines Spielercharakters eintreten, bestimmt der Spieler, welcher von den beiden Effekten zuerst erfolgt.

STÜRZEN

Ein Sturz aus großer Höhe stellt für Abenteurer und ihre Widersacher eine nicht unerhebliche Gefahr dar. Die Regel aus dem *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* ist einfach: Am Ende deines Sturzes erleidest du 1W6 Wuchtschaden pro 3 m, die du gefallen bist, bis zu einem Maximum von 20W6. Beim Aufprall erhältst du außerdem den Zustand liegend, es sei denn, du kannst irgendwie verhindern, dass du Schaden durch den Sturz erleidest. Im Folgenden werden zwei optionale Regeln vorgestellt, die diese einfache Regel erweitern.

STURZGESCHWINDIGKEIT

Die Sturzregeln gehen davon aus, dass eine Kreatur bei einem Sturz sofort die gesamte Distanz bis zum Boden fällt. Aber was, wenn eine Kreatur sich zum Zeitpunkt ihres Sturzes in sehr großer Höhe befindet, vielleicht auf dem Rücken eines Greifen oder an Bord eines Luftschiffs? Realistisch gesehen würde ein Sturz aus solcher Höhe länger dauern als nur ein paar Sekunden und wäre auch am Ende des Zuges, in dem

er geschieht, noch nicht abgeschlossen. Wenn du darstellen möchtest, dass Stürze aus schwindelerregender Höhe länger andauern, kannst du Gebrauch von der folgenden optionalen Regel machen.

Wenn du aus großer Höhe stürzt, fällst du sofort bis zu 150 m. Wenn du in deinem nächsten Zug immer noch in die Tiefe stürzt, fällst du am Ende dieses Zuges bis zu weitere 150 m. Dieser Vorgang wird so oft wiederholt, bis du nicht mehr fällst, entweder weil du auf dem Boden aufschlägst oder dein Sturz auf andere Weise gebremst wird.

DER ABSTURZ EINER FLIEGENDEN KREATUR

Eine fliegende Kreatur, die gerade fliegt, stürzt ab, wenn sie den Zustand liegend erhält, ihre Bewegungsrate auf 0 m reduziert wird oder sie auf andere Weise die Fähigkeit verliert, sich zu bewegen, es sei denn, sie ist in der Lage zu schweben oder wird durch Magie in der Luft gehalten, wie beispielsweise durch den Zauber *Fliegen*.

Wenn du zum Ausdruck bringen möchtest, dass fliegende Kreaturen eine bessere Chance als nicht-fliegende Kreaturen haben, einen Sturz zu überleben, kannst du von der folgenden Regel Gebrauch machen: Ziehe die momentane Flugbewegungsrate der Kreatur von der Entfernung ab, die sie gestürzt ist, ehe du den Sturzschaden berechnest. Diese Regel ist von Vorteil für fliegende Kreaturen, die den Zustand liegend erhalten, aber noch bei Bewusstsein sind und deren momentane Flugbewegungsrate mehr als 0 m beträgt. Mithilfe dieser Regel soll dargestellt werden, wie die Kreatur die Geschwindigkeit ihres Falls verlangsamt, indem sie wild mit ihren Flügeln flattert oder andere vergleichbare Maßnahmen ergreift.

Falls du die Regel für Sturzgeschwindigkeit aus dem vorherigen Abschnitt nutzt, fällt eine fliegende Kreatur 150 m in dem Zug, in dem sie in die Tiefe stürzt, wie andere Kreaturen auch. Aber wenn die Kreatur zu Beginn eines späteren Zuges immer noch fällt und sie vom Zustand liegend betroffen ist, kann sie in ihrem Zug ihren Sturz stoppen, indem sie die Hälfte ihrer Flugbewegungsrate aufwendet, um den Zustand liegend aufzuheben (als ob sie in der Luft aufstehen würden).

SCHLAF

Wie in der echten Welt verbringen D&D-Charaktere viel Zeit mit Schlafen, meist als Teil einer langen Rast. Zahlreiche Monster benötigen ebenfalls Schlaf. Während eine Kreatur schlummert, erhält sie den Zustand bewusstlos. Es folgen einige Regeln, die dieses grundlegende Konzept weiter ausbauen.

JEMANDEN WECKEN

Ist eine Kreatur auf natürliche Weise eingeschlafen, statt durch magische oder chemische Mittel, wacht sie auf, wenn sie Schaden erleidet oder wenn eine andere Person eine Aktion aufwendet und die Kreatur schüttelt oder schlägt, um sie zu wecken. Ein plötzliches, lautes Geräusch – wie Schreie, Donner oder eine läutende Glocke – lässt jemanden, der einen natürlichen Schlaf schläft, ebenfalls erwachen.

Durch Flüstern wird der Schlaf einer Kreatur nicht gestört, es sei denn, sie besitzt einen passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 20 oder höher und die flüsternden Personen be-

finden sich innerhalb von 3 m um den Schlafenden. Sprechen in normaler Lautstärke lässt die schlafende Kreatur erwachen, falls in der Umgebung um sie herum ansonsten Stille herrscht (kein Wind, Vogelgesang, Grillen, Straßenlärm oder dergleichen) und der Schlafende über einen passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 15 oder höher verfügt.

IN RÜSTUNG SCHLAFEN

In leichter Rüstung zu schlafen, wirkt sich nicht negativ auf den Träger der Rüstung aus. Das Schlafen in mittelschwerer oder schwerer Rüstung macht eine lange Rast jedoch weniger erholsam.

Wenn du eine lange Rast beendest, bei der du in mittelschwerer oder schwerer Rüstung geschlafen hast, erhältst du nur ein Viertel deiner verbrauchten Trefferwürfel zurück (mindestens einen Würfel). Wenn du Erschöpfungsstufen besitzt, werden diese durch die Rast nicht verringert.

AUF EINE LANGE RAST VERZICHTEN

Eine lange Rast ist nicht zwingend notwendig, aber auf Schlaf zu verzichten, hat auch seine Konsequenzen. Falls du die Auswirkungen von Schlafmangel auf Charaktere und Kreaturen darstellen willst, mache von diesen Regeln Gebrauch.

Immer, wenn ein Zeitraum von 24 Stunden vergeht, ohne dass du eine lange Rast einlegst, musst du einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 bestehen oder du erhältst eine Erschöpfungsstufe.

Es wird immer schwerer, gegen deine Müdigkeit anzukämpfen, je länger du wach bleibst. Nach den ersten 24 Stunden erhöht sich der SG jedes Mal um 5, wenn weitere 24 Stunden ohne Rast verstreichen. Der SG fällt wieder auf 10, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

ADAMANTWAFFEN

Adamant ist ein überaus hartes Metall, das in Meteoriten und außergewöhnlichen Erzadern gefunden werden kann. Neben der Herstellung von *Adamantrüstung* wird das Metall auch zur Herstellung von Waffen verwendet.

Nahkampfwaffen und Geschosse, die aus Adamant geschmiedet oder damit überzogen werden, eignen sich besonders für die Zerstörung von Objekten. Wenn eine Waffe oder ein Geschoss aus Adamant ein Objekt trifft, wird dies immer wie ein kritischer Treffer behandelt.

Eine Nahkampfwaffe oder zehn Geschosse aus Adamant kosten 500 GM mehr, als die normale Variante der Waffe, ganz gleich, ob die Waffe oder die Geschosse komplett aus dem Metall bestehen oder nur damit überzogen wurden.

KNOTEN BINDEN

Die Regeln sind mit Absicht vage gehalten, wenn es um alltägliche Aufgaben wie das Binden von Knoten geht. Manchmal ist es jedoch für eine dramatische Szene wichtig, genau zu wissen, wie gut ein Knoten geknüpft wurde, beispielsweise wenn jemand versucht, den Knoten zu lösen oder aus gebundenen Fesseln zu schlüpfen. Mithilfe der folgenden Regel kannst du bestimmen, wie effektiv der Knoten gebunden wurde.

Die Kreatur, die den Knoten bindet, führt einen Wurf auf Intelligenz (Fingerfertigkeit) durch. Das Gesamtergebnis des Wurfes gilt als der SG für Versuche, den Knoten mit einem Wurf auf Intelligenz (Fingerfertigkeit) zu lösen oder mit einem Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) daraus zu entkommen.

Diese Regel verwendet absichtlich Intelligenz statt Geschicklichkeit für Fingerfertigkeit. Es kommt hier die Regel aus dem Abschnitt „Variante: Fertigkeiten mit anderen Attributswerten“ im 7. Kapitel des *Player's Handbook (Spielerhandbuches)* zum Einsatz.

ÜBUNG MIT WERKZEUGEN

Übungen im Umgang mit Werkzeugen eignen sich perfekt, um den Hintergrund eines Charakters und seine Talente zu illustrieren. Am Spieltisch überschneidet sich die Anwendung von Werkzeugen oft mit der von Fertigkeiten, und es kann Verwirrung darüber herrschen, wie man Werkzeuge und Fertigkeiten in bestimmten Situationen kombinieren soll. In diesem Abschnitt werden unterschiedliche Möglichkeiten aufgezeigt, wie sich Werkzeuge im Spiel verwenden lassen.

DIE KOMBINATION VON WERKZEUGEN UND FERTIGKEITEN

Werkzeuge können im Gegensatz zu Fertigkeiten nur für sehr bestimmte Dinge verwendet werden. Die Fertigkeit Geschichte deckt alle Ereignisse der Vergangenheit ab. Ein Werkzeug wie die Fälscherausrüstung ist dazu da, Gegenstände zu fälschen und nicht für viel mehr gut. Warum sollte ein Charakter, der sich entweder für ein Werkzeug oder eine Fertigkeit entscheiden kann, also jemals Übung im Umgang mit einem Werkzeug statt Übung mit einer Fertigkeit wählen?

Um die Übung im Umgang mit Werkzeugen attraktiver für die Charaktere zu machen, kannst du die folgenden Methoden nutzen.

Vorteil. Wenn sowohl ein Werkzeug als auch eine Fertigkeit für einen Wurf relevant sind und ein Charakter sowohl mit der Fertigkeit als auch dem Werkzeug geübt ist, kannst du entscheiden, dass der Charakter bei diesem Wurf im Vorteil ist. Schon dieser einfache Vorzug genügt, um die Übung mit Werkzeugen für Spieler wesentlich verlockender zu machen. In den folgenden Werkzeugbeschreibungen werden solche Vorzüge oft als zusätzliche Erkenntnisse (oder etwas Vergleichbares) dargestellt, die deine Chance auf einen erfolgreichen Wurf erhöhen.

Zusätzlicher Vorzug. Charakteren, die sowohl in einer relevanten Fertigkeit als auch im Umgang mit einem relevanten Werkzeug geübt sind, könntest du außerdem einen zusätzlichen Vorzug bei einem erfolgreichen Wurf gewähren. Bei diesem Vorzug könnte es sich um detailliertere Informationen handeln, oder er könnte die Effekte eines anderen erfolgreichen Wurfes simulieren. Zum Beispiel: Ein Charakter, der geübt mit Maurerwerkzeug ist, führt einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) durch, um eine Geheimtür in einer Steinmauer zu entdecken. Der Charakter bemerkt nicht nur die Tür, sondern du entscheidest auch, dem Charakter aufgrund seiner Übung mit dem Maurerwerkzeug auch automatisch einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) zu gewähren, sodass er zudem feststellt, wie sich die Tür öffnen lässt.

WERKZEUGBESCHREIBUNGEN

Der folgende Abschnitt geht im Detail auf die Werkzeuge ein, die im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* vorgestellt werden, und gibt Tipps, wie du sie in einer Kampagne verwenden kannst.

Bestandteile. Der erste Absatz jeder Beschreibung ist den einzelnen Bestandteilen gewidmet, aus denen sich eine Ausrüstung oder ein Werkzeugsatz zusammensetzt. Ein Charakter, der im Umgang mit einem Werkzeug geübt ist, versteht es, alle Bestandteile einer Ausrüstung oder eines Werkzeugsatzes zu nutzen.

Fertigkeiten. Potenziell bist du dank Werkzeugen im Vorteil bei einem Wurf, wenn besagte Werkzeuge in Verbindung mit bestimmten Fertigkeiten eingesetzt werden. Dies gilt jedoch nur, wenn der Charakter sowohl den Umgang mit dem Werkzeug als auch mit der Fertigkeit beherrscht. Als SL kannst du dann bestimmen, dass ein Charakter bei einem Wurf mit der angegebenen Fertigkeit im Vorteil ist. Wenn zu Beginn eines Absatzes die Bezeichnung einer Fertigkeit steht, wird dort näher auf die hier beschriebenen Möglichkeiten eingegangen. Nur jemand, der mit dem jeweiligen Werkzeug geübt ist, kommt in den Genuss der im jeweiligen Absatz beschriebenen Vorzüge. Es genügt nicht, das Werkzeug lediglich zu besitzen.

In Bezug auf Fertigkeiten ist dieses System eher abstrakt. Im Grunde wird davon ausgegangen, dass ein Charakter, der mit einem Werkzeug geübt ist, sich auch mit bestimmten Aspekten eines Handwerks oder Berufes auskennt, die über den bloßen Umgang mit dem Werkzeug hinausgehen.

Darüber hinaus könntest du einem Charakter zusätzliche Informationen oder einen zusätzlichen Vorzug bei einem Attributswurf geben. Der Text liefert einige Beispiele und Vorschläge dafür, unter welchen Umständen dies angemessen ist.

Besondere Anwendungsmöglichkeit. Wie in diesem Absatz beschrieben, bringt deine Übung im Umgang mit einem Werkzeug oftmals einen besonderen Vorzug in Form einer besonderen Anwendungsmöglichkeit mit sich.

Beispiel-SG. Am Ende jeder Beschreibung führt eine Tabelle unterschiedliche Aktivitäten auf, die mithilfe eines Werkzeugs durchgeführt werden können, sowie den vorgeschlagenen SG für den jeweils notwendigen Fähigkeitswurf.

ALCHEMISTENLABOR

Mithilfe eines Alchemistenlabors kann ein Charakter mächtige Mixturen brauen, beispielsweise Säure oder Alchemistenfeuer.

Bestandteile. Ein Alchemistenlabor besteht aus zwei Bechergläsern, einem Gestell aus Metall, mit dem Bechergläser über offener Flamme erhitzt werden können, sowie einem Glasstab zum Umrühren, einem kleinen Mörser und Stößel und einem Beutel voll gewöhnlicher alchemistischer Ingredienzen (etwa Salz, Eisenspäne und destilliertes Wasser).

Arkane Kunde. Durch deine Übung im Umgang mit dem Alchemistenlabor erhältst du bei einem Wurf auf Arkane Kunde zusätzliche Informationen, wenn es um Tränke oder Ähnliches geht.

Herstellung alchemistischer Gegenstände. Du kannst dank deiner Übung im Umgang mit dem Alchemistenlabor alchemistische Gegenstände herstellen. Ein Charakter kann Geld ausgeben, um Rohmaterialien zu sammeln. Jedes Pfund Rohmaterialien kostet 50 GM. Der SL kann bestimmen, dass ein Charakter bei einem Wurf mit der angegebenen Fertigkeit im Vorteil ist. Als Teil einer langen Rast, kannst du mit dem Alchemistenlabor eine Dosis Säure, Alchemistenfeuer, Gegengift, Öl, Parfüm oder Seife herstellen. Ziehe den halben Goldwert des erschaffenen Gegenstandes von dem Gesamtwert der Rohmaterialien ab, die du bei dir trägst.

Nachforschungen. Wenn du in einem bestimmten Bereich nach Hinweisen suchst, findest du zusätzliche Details über Chemikalien oder andere Substanzen heraus, die dort womöglich zum Einsatz kamen.

ALCHEMISTENLABOR

Aktivität	SG
Eine dichte Rauchwolke erzeugen	10
Ein Gift identifizieren	10
Eine Substanz identifizieren	15
Ein Feuer entzünden	15
Säure neutralisieren	20

BRAUEREIVORRÄTE

Das Brauen ist die Kunst der Bierherstellung. Bier ist nicht nur ein alkoholisches Getränk, sondern im Zuge des Brauprozesses wird auch Wasser aufbereitet. Zur Herstellung von Bier ist ein wochenlanges Gärungsprozess nötig, aber nur wenige Stunden Arbeit.

Bestandteile. Brauereivorräte bestehen aus einem großen Glaskrug, einer größeren Menge Hopfen, einem Saugheber und mehreren m Schlauch.

Geschichte. Durch deine Übung im Umgang mit den Brauereivorräten erhältst du bei einem Wurf auf Intelligenz (Geschichte) zusätzliche Informationen über Ereignisse, bei denen Alkohol eine entscheidende Rolle spielte.



Heilkunde. Deine Übung im Umgang mit Brauereivorräten erweist sich als hilfreich, wenn du jemanden behandelst, der sich eine Alkoholvergiftung zugezogen hat, oder wenn du entscheiden musst, ob du den Schmerz mit Alkohol betäuben solltest.

Trinkwasser. Dank deiner Kenntnisse der Braukunst kannst du Wasser aufbereiten, das ansonsten nicht trinkbar wäre. Während einer langen Rast kannst du bis zu 24 Liter aufbereiten oder 4 Liter im Laufe einer kurzen.

Überzeugen. Ein kräftiger Schluck kann selbst das härteste Herz erweichen. Dank deiner Übung im Umgang mit den Brauereivorräten weißt du genau, mit wieviel Alkohol du jemanden auffüllen musst, um ihn in heitere Stimmung zu versetzen.

BRAUEREIVORRÄTE

Aktivität	SG
Gift oder Verunreinigungen in einem Getränk entdecken	10
Alkohol identifizieren	15
Die Auswirkungen von Alkohol ignorieren	20

DIEBESWERKZEUG

Das Diebeswerkzeug ist das Werkzeug, das wohl am häufigsten von Abenteurern genutzt wird. Es ist dazu gedacht, Schlösser zu knacken und Fallen zu entschärfen. Deine Übung im Umgang mit diesem Werkzeug vermittelt dir auch grundlegendes Wissen über Fallen und Schlösser.

Bestandteile. Das Diebeswerkzeug umfasst eine kleine Feile, einen Satz Dietriche, einen kleinen Spiegel mit einem Metallgriff, eine Schere mit schmaler Schneide und eine Zange.

Eine Falle stellen. Du kannst Fallen nicht nur entschärfen, sondern sie auch stellen. Als Teil einer kurzen Rast kannst du eine Falle aus Gegenständen bauen, die du zur Verfügung hast. Das Gesamtergebnis deines Wurfs ist der SG für Würfe, um diese Falle zu entdecken oder zu entschärfen. Die Falle fügt Schaden zu, der von den Materialien abhängt, die bei der Konstruktion verwendet wurden (beispielsweise Gift oder eine Waffe), oder aber sie fügt Schaden in Höhe der Hälfte deines Wurfresultates zu. Die Wahl ist dem Spielleiter überlassen.

Geschichte. Dein Wissen über Fallen hilft dir Fragen über Orte zu beantworten, die bekannt für ihre Fallen sind.

Nachforschungen und Wahrnehmung. Beim Suchen nach Fallen gewinnst du zusätzliche Erkenntnisse, weil du mit einer Reihe von typischen Anzeichen für die Präsenz einer Falle vertraut bist.

DIEBESWERKZEUGE

Aktivität	SG
Ein Schloss knacken	Unterschiedlich
Eine Falle entschärfen	Unterschiedlich

FÄLSCHERAUSRÜSTUNG

Eine Fälscherausrüstung ist dazu gedacht, Duplikate von Dokumenten anzufertigen. Außerdem wird es durch die Ausrüstung leichter, Siegel oder die Signatur einer Person zu kopieren.

Bestandteile. Eine Fälscherausrüstung beinhaltet mehrere unterschiedliche Sorten Tinte, eine große Auswahl an Pergamenten und Papieren, mehrere Federkiele, Siegel und Siegelwachs, Blattgold und -silber sowie filigrane Werkzeuge, mit denen man aus Wachs die Kopie eines Siegels formen kann.

Andere Werkzeuge. Wenn du dich mit anderen Werkzeugen auskennst, verbessert das die Qualität deiner Fälschungen. Wenn du zum Beispiel im Umgang mit der Fälscherausrüstung und im Umgang mit den Kartographenwerkzeugen geübt bist, könntest du die beiden Fähigkeiten kombinieren, um eine Karte zu fälschen.

Arkane Kunde. Eine Fälscherausrüstung kann in Verbindung mit der Fertigkeit Arkane Kunde genutzt werden, um einen magischen Gegenstand auf seine Echtheit zu überprüfen.

Geschichte. Eine Fälscherausrüstung in Kombination mit historischem Wissen verbessert die Qualität deiner gefälschten, historischen Dokumente und deine Fähigkeit, die Authentizität eines alten Dokuments zu bestimmen.

Nachforschungen. Wenn du einen Gegenstand untersuchst, fällt es dir dank deiner Übung im Umgang mit der Fälscherausrüstung leichter, festzustellen, wie ein Objekt hergestellt wurde und ob es echt ist.

Rasche Fälschung. Als Teil einer kurzen Rast kannst du ein gefälschtes Dokument anfertigen, das nicht länger als eine Seite sein darf. Als Teil einer langen Rast kannst du ein Dokument fälschen, das nicht länger als vier Seiten sein darf. Dein Intelligenzwurf mit der Fälscherausrüstung bestimmt den SG des Wurfes auf Intelligenz (Nachforschungen), um die Fälschung als solche zu erkennen.

Täuschen. Eine geschickte Fälschung kann eine Lüge glaubhafter erscheinen lassen. Beispiele hierfür wären Papiere, die dich als Adligen kennzeichnen, oder ein Schriftstück, das dir freien Abzug garantiert.

FÄLSCHERAUSRÜSTUNG

Aktivität	SG
Handschrift nachahmen	15
Duplikat eines Wachssiegels anfertigen	20

GIFTMISCHERAUSRÜSTUNG

Die Giftmischerausrüstung ist besonders beliebt bei Dieben, Meuchelmördern und anderen, die Böses im Schilde führen. Die Ausrüstung ermöglicht dir, Gifte anzuwenden und aus verschiedenen Materialien herzustellen. Dein Wissen über Gifte hilft dir auch bei der Behandlung ihrer Auswirkungen.

Bestandteile. Zu der Ausrüstung eines Giftmischers gehören Glasphiolen, ein Mörser und Stößel, Chemikalien und ein Glasstab zum Umrühren.

Geschichte. Unter Umständen hilft dir deine Übung im Umgang mit Giften, wenn du versuchst, dich an berühmte Fälle von Vergiftungen zu erinnern.

Heilkunde. Wenn du dich um einen vergifteten Patienten kümmerst, hilft dir dein Wissen dabei, diesen bestmöglich zu behandeln.

Nachforschungen, Wahrnehmung. Dank deines Wissens über Gifte bist du dir bewusst, dass man mit diesen Substanzen vorsichtig umgehen muss. Das verschafft dir einen Vorteil,

wenn du vergiftete Gegenstände untersuchst oder versuchst, etwas über Ereignisse herauszufinden, die mit einem Gift in Zusammenhang stehen.

Naturkunde, Überlebenskunst. Da du mit Giften arbeitest, weißt du womöglich, welche Tiere und Pflanzen giftig sind.

Umgang mit Gift. Dank deiner Übung mit dieser Ausrüstung weißt du, wie man mit Giften umgeht und sie anwendet, ohne selbst Gefahr zu laufen, sich zu vergiften.

GIFTMISCHERAUSRÜSTUNG

Aktivität	SG
Ein vergiftetes Objekt entdecken	10
Die Effekte eines Gifts bestimmen	20

GLASBLÄSERWERKZEUGE

Jemand, der sich auf den Umgang mit Glasbläserwerkzeugen versteht, kann nicht nur Glas formen, sondern bringt auch Fachwissen über die Herstellungstechniken von Glasgegenständen mit.

Bestandteile. Die Werkzeuge umfassen eine Glasma-cherpfeife, eine kleine Wälzplatte, ein Wulgerholz und eine Pinzette. Du brauchst eine Heizquelle, um Glas bearbeiten zu können.

Arkane Kunde, Geschichte. Deine Kenntnisse der Glas-herstellung erweisen sich auch als hilfreich, wenn du ein gläsernes Objekt untersuchst, etwa eine Trankphiole oder einen gläsernen Gegenstand, den du in einem Schatzhort gefunden hast. Du könntest zum Beispiel untersuchen, wie sich das Innere einer gläsernen Phiole durch den darin enthaltenen Trank verändert hat und so den Effekt des Tranks bestimmen. (Vielleicht hat der Trank Rückstände hinterlassen, das Glas verformt oder es verfärbt.)

Nachforschungen. Dein Wissen kann sich als nützlich erweisen, wenn du einen Bereich absuchst und sich zerbrochenes Glas oder ein Objekt aus Glas unter den Hinweisen befindet.

Schwachstellen entdecken. Wenn du ein Objekt aus Glas 1 Minute lang studierst, bist du in der Lage, die Schwachstellen des Objekts zu erkennen. Triffst du das Objekt an diesem Schwachpunkt, wird der verursachte Schaden verdoppelt.

GLASBLÄSERWERKZEUGE

Aktivität	SG
Herkunft von Glas bestimmen	10
Feststellen, was in einem Objekt aus Glas enthalten war	20

HOLZSCENITZWERKZEUGE

Holzschnitzwerkzeuge eignen sich zum Schnitzen von kunstvollen Holzgegenständen, beispielsweise hölzerne Erinnerungsstücke oder Pfeile.

Bestandteile. Das Holzschnitzwerkzeug besteht aus einem Messer, einem Hohlmeißel und einer kleinen Säge.

Arkane Kunde, Geschichte. Bei der Begutachtung eines hölzernen Gegenstandes, wie einer kleinen Figur oder einem Pfeil, erfährst du dank deiner Expertise mehr über ihn.

Naturkunde. Dein Wissen über hölzerne Gegenstände liefert dir zusätzliche Informationen, wenn du Bäume untersuchst.

Pfeile anfertigen. Als Teil einer kurzen Rast kannst du bis zu fünf Pfeile anfertigen. Als Teil einer langen Rast kannst du bis zu zwanzig herstellen. Um die Pfeile herstellen zu können, musst du genug Holz zur Hand haben.

Reparieren. Als Teil einer kurzen Rast kannst du einen einzelnen, beschädigten Gegenstand aus Holz reparieren.

HOLZSCHNITZWERKZEUGE

Aktivität	SG
Eine kleine Holzfigur schnitzen	10
Ein kunstvolles Muster ins Holz einritzen	15

JUWELIERWERKZEUGE

Wenn du im Umgang mit Juwelierwerkzeugen geübt bist, beherrscht du die grundlegenden Techniken der Edelsteinbearbeitung. Außerdem bist du in der Lage, Edelsteine zu identifizieren.

Bestandteile. Die Juwelierwerkzeuge umfassen eine kleine Säge und einen kleinen Hammer, sowie Feilen, Zangen und Pinzetten.

Arkane Kunde. Dank deiner Übung im Umgang mit Juwelierwerkzeugen kennst du dich mit den bekannten mystischen Eigenschaften von Edelsteinen aus. Dieses Wissen ist dir von Nutzen, wenn du Würfe auf Arkane Kunde durchführst, die mit Edelsteinen zu tun haben oder mit einem Gegenstand, der mit Edelsteinen verziert ist.

Edelsteine identifizieren. Du bist mit einem Blick in der Lage, Edelsteine zu identifizieren und ihren Wert zu erkennen.

Nachforschungen. Wenn du Objekte untersuchst, die mit Edelsteinen besetzt sind, entdeckst du dank deiner Übung im Umgang mit Juwelierwerkzeugen vielleicht Hinweise an ihnen.

JUWELIERWERKZEUGE

Aktivität	SG
Das Aussehen eines Edelsteins verändern	15
Die Geschichte eines Edelsteins nachvollziehen	20

KALLIGRAPHIEWERKZEUGE

Kalligraphie ist die filigrane Kunst des Schönschreibens. Kalligraphen fertigen Texte an, die wunderschön anzusehen sind, und ihr Stil lässt sich nur schwer imitieren. Ihre Werkzeuge eignen sich außerdem auch dazu, Texte auf ihre Echtheit hin zu überprüfen, denn schließlich verbringt der Kalligraph während seiner Ausbildung viele Stunden damit, Schriften zu studieren und ihren Stil und ihre Schreibweise nachzuahmen.

Bestandteile. Die Kalligraphiewerkzeuge setzen sich zusammen aus Tinte, zwölf Bögen Pergament und drei Federkielen.

Arkane Kunde. Auch wenn Kalligraphie nicht hilfreich ist, magische Schriften zu entziffern, sind diese Werkzeuge dennoch eine große Hilfe, wenn es darum geht, die Identität des Autors eines magischen Textes zu ermitteln.

Geschichte. Durch deine Übung im Umgang mit Kalligraphiewerkzeugen erfährst du möglicherweise zusätzliche Informationen, wenn du erfolgreiche Würfe zur Untersuchung und Analyse von Schriftstücken, Schriftrollen oder anderen Texten durchführst. Bei diesen Texten kann es sich beispielsweise um in Stein gehauene Runen oder Botschaften auf Fresken oder anderen Abbildungen handeln.

Schatzkarte entschlüsseln. Dank deiner Übung im Umgang mit diesem Werkzeug verstehst du dich auf die Analyse von Karten. Du kannst einen Intelligenzwurf durchführen, um das Alter einer Karte zu bestimmen und um festzustellen, ob auf einer Karte verborgene Botschaften oder ähnliches enthalten sind.

KALLIGRAPHIEWERKZEUGE

Aktivität	SG
Den Autor eines nicht-magischen Schriftstücks ermitteln	10
Den geistigen Zustand des Autors ermitteln	15
Ein gefälschtes Schriftstück erkennen	15
Eine Unterschrift fälschen	20

KARTOGRAPHENWERKZEUGE

Mithilfe der Kartographenwerkzeuge kannst du akkurate Karten anfertigen, die dir und jenen, die nach dir kommen, eine angenehmere Reise bescheren. Diese Karten erfüllen das gesamte Spektrum von großmaßstäblichen Darstellungen von Gebirgen bis hin zu detaillierten Darstellungen von Gewölbeebenen.

Bestandteile. Kartographenwerkzeuge bestehen aus einem Federkiel, Tinte, Pergamenten, einem Paar Kompass, Messschiebern und einem Lineal.

Arkane Kunde, Geschichte, Religion. Du kannst dein Wissen über Karten und Orte nutzen, um zusätzliche Informationen zu erhalten, wenn du diese Fertigkeiten einsetzt. Beispielsweise könntest du eine verborgene Botschaft auf einer Karte entdecken oder feststellen, wann die Karte angefertigt wurde, um zu schauen, ob sich die geographischen Gegebenheiten seitdem verändert haben und ähnliches.

Eine Karte anfertigen. Auf deinen Reisen kannst du nebenher eine Karte zeichnen, während du dich gleichzeitig anderen Aktivitäten widmest.

Naturkunde. Da du dich mit physischer Geographie auskennst, ist es dir ein Leichtes, Fragen über die Umgebung um dich herum zu beantworten und Probleme zu lösen, die mit deiner Umgebung zu tun haben.

Überlebenskunst. Dank deiner Geographiekennntnisse fällt es dir leichter, Wege zurück zur Zivilisation zu finden, vorherzusagen, in welchen Gebieten sich höchstwahrscheinlich Dörfer oder Städte befinden, und dich nicht zu verlaufen. Du hast so viele Karten studiert, dass du dir bestimmte, immer wiederkehrende Muster eingeprägt hast, etwa die Art und Weise, wie sich Handelsrouten entwickeln, oder an welchen geographischen Punkten am häufigsten Siedlungen gegründet werden.

KARTOGRAPHENWERKZEUGE

Aktivität	SG
Das Alter und die Herkunft einer Karte bestimmen	10
Die Richtung und die Distanz zu einem geographischen Orientierungspunkt bestimmen	15
Feststellen, ob es sich bei einer Karte um eine Fälschung handelt	15
Den fehlenden Teil einer Karte ergänzen	20

KOCHUTENSILIEN

Das Leben eines Abenteurers ist hart. Wenn ein Koch dich auf deinen Reisen begleitet, werden deine Mahlzeiten wesentlich besser sein als die sonst übliche Mischung aus Zwieback und getrockneten Früchten.

Bestandteile. Kochutensilien bestehen aus einem Metalltopf, Messer, Gabeln, einem Kochlöffel und einer Schöpfkelle.

Geschichte. Da du dich mit Kochtechniken auskennst, kannst du einschätzen, was die Essgewohnheiten in einer Kultur über ihre sozialen Normen aussagen.

Mahlzeiten zubereiten. Als Teil einer kurzen Rast kannst du eine leckere Mahlzeit zubereiten, durch die deine Gefährten neue Kraft schöpfen. Du und bis zu fünf Kreaturen deiner Wahl erhalten 1 zusätzlichen Trefferpunkt für jeden Trefferwürfel zurück, den sie während der kurzen Rast ausgeben. Voraussetzung hierfür ist, dass du Zugang zu deinen Kochutensilien und einer ausreichenden Menge an Lebensmitteln hast.

Medizin. Wenn du jemanden behandelst, kannst du bitter oder herb schmeckender Medizin einen angenehmen Geschmack verleihen.

Überlebenskunst. Wenn du nach Nahrung suchst, genügen dir schon die einfachsten Zutaten zum Kochen, selbst wenn andere daraus niemals eine nahrhafte Mahlzeit zaubern könnten.

KOCHUTENSILIEN

Aktivität	SG
Eine gewöhnliche Mahlzeit zubereiten	10
Ein Rezept nachkochen	10
Gift oder Verunreinigungen im Essen entdecken	15
Eine köstliche Mahlzeit zubereiten	15

KRÄUTERKUNDEAUSRÜSTUNG

Wenn du im Umgang mit der Kräuterkundeausrüstung geübt bist, kannst du Pflanzen identifizieren und ihre nützlichen Teile gefahrlos ernten.

Bestandteile. Eine Kräuterkundeausrüstung enthält Beutel zur Aufbewahrung von Kräutern, eine Schere und Lederhandschuhe zum Sammeln von Kräutern, einen Mörser mit Stößel und mehrere Glasgefäße.

Arkane Kunde. Du kennst dich mit den Eigenschaften und Anwendungszwecken von Kräutern aus. Dadurch gewinnst du womöglich zusätzliche Erkenntnisse, wenn du dich im Rahmen deiner magischen Studien mit Pflanzen und der Identifizierung von Giften befasst.

Nachforschungen. Wenn du einen von Pflanzen überwucherten Bereich untersuchst, entdeckst du dank deiner Kenntnisse der Kräuterkunde vielleicht Einzelheiten und Hinweise, die andere übersehen hätten.

Heilkunde. Als Experte der Kräuterkunde wirst du besser darin, Krankheiten und Wunden zu heilen, da du medizinische Pflanzen bei der Behandlung einsetzt.

Naturkunde und Überlebenskunst. Wenn du durch die Wildnis reist, kannst du dank deiner Kenntnisse der Kräuterkunde leichter Pflanzen identifizieren und Nahrungsquellen ausfindig machen, die anderen vielleicht gar nicht auffallen würden.

Pflanzen identifizieren. Du kannst die meisten Pflanzen rasch anhand ihres Aussehens und ihres Geruchs identifizieren.

KRÄUTERKUNDEAUSRÜSTUNG

Aktivität	SG
Pflanzen aufspüren	15
Gift identifizieren	20

LAND- UND WASSERFAHRZEUGE

Die Übung im Umgang mit Landfahrzeugen deckt ein breites Spektrum an Transportmitteln ab, von Streitwagen über Elefantensänften bis hin zu Wagen und Karren. Die Übung im Umgang mit Wasserfahrzeugen umfasst alle Gefährte, die auf Wasser fahren können. Wer im Umgang mit Fahrzeugen geübt ist, weiß, wie man diese bestimmte Art von Fahrzeugen fährt, repariert und instand hält.

Ein Charakter, der den Umgang mit Wasserfahrzeugen beherrscht, kennt sich außerdem mit allem aus, was in den Wissensbereich eines professionellen Seemanns fällt. Dazu gehört beispielsweise Wissen über das Meer und Inseln, das Binden von Knoten und die richtige Einschätzung von Witterungsverhältnissen und Seegang.

Arkane Kunde. Wenn du ein magisches Fahrzeug untersuchst, fällt es dir dank deiner Übung im Umgang mit Fahrzeugen leichter, Wissen über das Vehikel in Erfahrung zu bringen und herauszufinden, wie es funktioniert.

Fahrzeuge fahren. Wenn du ein Fahrzeug steuerst, kannst du deinen Übungsbonus zu der RK und den Rettungswürfen des Fahrzeugs rechnen.

Nachforschungen, Wahrnehmung. Wenn du auf der Suche nach Hinweisen oder Geheimnissen ein Fahrzeug überprüfst, bemerkst du dank deiner Übung im Umgang mit Fahrzeugen Dinge, die anderen womöglich gar nicht auffallen würden.

FAHRZEUGE

Aktivität	SG
Auf rauer See oder über unebenes Gelände fahren	10
Den Zustand eines Fahrzeugs feststellen	15
Eine enge Kurve mit hoher Geschwindigkeit nehmen	20

LEDERERWERKZEUGE

Deine Kenntnisse des Ledererhandwerks erstrecken sich auch auf Wissen über Tierhäute und ihre Eigenschaften. Außerdem kennst du dich mit Lederrüstungen und ähnlichen Gegenständen aus.

Bestandteile. Die Werkzeuge eines Lederers umfassen ein Messer, einen kleinen Hammer, einen Kantenhobel, ein Loch-eisen sowie Faden und Lederreste.

Arkane Kunde. Deine Expertise als Lederer liefert dir zusätzliche Erkenntnisse bei der Untersuchung magischer Gegenstände aus Leder, wie Stiefel und manche Mäntel.

Leder identifizieren. Wenn du eine Tierhaut oder einen ledernen Gegenstand betrachtest, kannst du bestimmen, um was für eine Art von Leder es sich handelt und welche besonderen Methoden bei seiner Bearbeitung angewandt wurden. So bist du zum Beispiel in der Lage, den Unterschied zwischen Leder zu erkennen, das mithilfe zwergischer Methoden gefertigt wurde, und solchem, das mit bei Halblingen üblichen Methoden bearbeitet wurde.

Nachforschungen. Wenn du Gegenstände aus Leder oder Hinweise untersuchst, die mit solchen Gegenständen in Verbindung stehen, fallen dir dank deines Wissens über Leder Details auf, die andere übersehen würden.

LEDERERWERKZEUGE

Aktivität	SG
Das Aussehen eines Ledergegenstandes abändern	10
Die Geschichte eines Ledergegenstandes nachvollziehen	20

MALUTENSILIEN

Da du im Umgang mit Malutensilien geübt bist, kannst du malen und zeichnen. Du kennst dich außerdem mit Kunstgeschichte aus, was von Vorteil sein kann, wenn du ein Kunstwerk begutachtest.

Bestandteile. Die Malutensilien umfassen eine Staffelei, Malerleinwände, Farben, Pinsel, Zeichenkohle und eine Palette.

Arkane Kunde, Geschichte, Religion. Dank deiner Expertise fällt es dir leichter, dich an bestimmte Informationen über ein Kunstwerk zu erinnern, wie die magischen Eigenschaften eines Bildes oder den Ursprung des seltsamen Wandgemäldes in einem Gewölbe.

Malen und Zeichnen. Als Teil einer kurzen oder langen Rast kannst du ein einfaches Kunstwerk erschaffen. Auch wenn es sich dabei nicht um dein detailgetreuestes Werk handeln mag, kannst du so dennoch Eindrücke oder Szenen schnell auf Papier einfangen oder eine rasche Kopie eines Kunstwerkes anfertigen, das du gesehen hast.

Nachforschungen, Wahrnehmung. Wenn du ein Gemälde oder ein ähnliches visuelles Kunstwerk begutachtest, erhältst du zusätzliche Informationen, da du mit den Techniken vertraut bist, die bei der Erschaffung des Werkes zum Einsatz kamen.

MALUTENSILIEN

Aktivität	SG
Ein detailgetreues Portrait malen	10
Ein Gemälde mit einer versteckten Botschaft anfertigen	20

MAURERWERKZEUGE

Mit dem Maurerwerkzeug kannst du Steinbauten errichten, beispielsweise Mauern oder Backsteingebäude.

Bestandteile. Das Maurerwerkzeug besteht aus einer Spachtel, einem Hammer, einem Meißel, Maurerpinseln und einem Winkelmaß.

Abriss. Deine Kenntnisse des Mauerhandwerks ermöglichen dir, Schwachstellen im Mauerwerk zu entdecken. Deine Waffenangriffe fügen solchen Bauten doppelten Schaden zu.

Geschichte. Deine Expertise erweist sich als hilfreich, wenn du herausfinden willst, wann ein Steingebäude errichtet wurde und zu welchem Zweck. Darüber hinaus kannst du einschätzen, wer es vermutlich erbaut hat.

Nachforschungen. Du bringst zusätzliche Informationen in Erfahrung, wenn du einen Bereich innerhalb eines Steingebäudes untersuchst.

Wahrnehmung. Dir stechen eigenartige Stellen bei Steinmauern oder Steinböden ins Auge, weswegen es dir leichter fällt, Falltüren und Geheimgänge zu entdecken.

MAURERWERKZEUG

Aktivität	SG
Ein kleines Loch in eine Steinwand meißeln	10
Eine Schwachstelle einer Steinwand entdecken	15

MUSIKINSTRUMENTE

Wenn du den Umgang mit einem Musikinstrument beherrscht, bist du mit den Spieltechniken des jeweiligen Instruments vertraut. Du kennst außerdem einige Lieder für dieses Instrument, die häufig aufgeführt werden.

Geschichte. Dank deiner Expertise kannst du auf Wissen zurückgreifen, das mit deinem Instrument in Verbindung steht.

Auftreten. Du kannst deine Darbietung noch interessanter gestalten, wenn du ein Instrument in deine Nummer einbaust.

Eine Melodie komponieren. Als Teil einer langen Rast kannst du für dein Instrument eine neue Melodie komponieren und einen Liedtext schreiben. Du kannst mithilfe dieser Fähigkeit auch einen Adligen beeindrucken oder mittels eines eingängigen Liedes ein skandalöses Gerücht verbreiten.

MUSIKINSTRUMENT

Aktivität	SG
Eine Melodie erkennen	10
Eine Melodie improvisieren	20

NAVIGATIONSWERKZEUGE

Deine Übung mit Navigationswerkzeugen erweist sich als hilfreich, wenn du anhand der Sterne einen rechtweisenden Kurs ermittelst. Du erhältst außerdem Kenntnis über See- und Landkarten, und dein Richtungssinn verbessert sich.

Bestandteile. Unter den Navigationswerkzeugen finden sich ein Sextant, ein Kompass, ein Messschieber, ein Lineal, Pergament, Tinte und ein Federkiel.

Peilung. Indem du präzise Messungen vornimmst, kannst du deinen aktuellen Standort auf einer Seekarte sowie die Tageszeit bestimmen.

Überlebenskunst. Dank deiner Navigationskenntnisse verirrst du dich nicht so schnell und weißt, wo am ehesten Straßen und Siedlungen zu finden sind.

NAVIGATIONSWERKZEUGE

Aktivität	SG
Reiseroute festlegen	10
Deinen Standort auf einer Seekarte bestimmen	15

SCHMIEDEWERKZEUGE

Mit Schmiedewerkzeugen kannst du Metall bearbeiten, es erhitzen, um ihm eine neue Form zu verleihen, beschädigte Stellen reparieren oder aus rohen Barren nützliche Gegenstände herstellen.

Bestandteile. Zu den Werkzeugen eines Schmieds zählen Hämmer, Zangen, Kohle, Lumpen und ein Wetzstein.

Arkane Kunde und Geschichte. Dank deiner Expertise gewinnst du zusätzliche Erkenntnisse, wenn du einen Gegenstand aus Metall untersuchst, wie beispielsweise eine Waffe.

Nachforschungen. Dir fallen Details und Zusammenhänge auf, die andere womöglich übersehen hätten, wenn es bei einer Ermittlung um Rüstungen, Waffen oder andere Metallarbeiten geht.

Reparieren. Wenn du Zugang zu deinen Werkzeugen und einer offenen Flamme hast, die heiß genug für die Bearbeitung von Metall ist, kannst du pro Stunde Arbeit 10 Trefferpunkte eines beschädigten Metallgegenstandes wiederherstellen.

SCHMIEDEWERKZEUGE

Aktivität	SG
Eine stumpfe Klinge schärfen	10
Eine Rüstung reparieren	15
Einen nicht-magischen Gegenstand aus Metall zerstören	15

SCHREINERWERKZEUGE

Beherrscht ein Charakter das Schreinerhandwerk, ist er in der Lage, hölzerne Objekte anzufertigen. Ein Schreiner kann ein Haus bauen, einen Schuppen, einen Holzschrank oder andere derartige Gegenstände.

Bestandteile. Schreinerwerkzeuge umfassen eine Säge, einen Hammer, Nägel, ein Beil, ein Winkelmaß, ein Lineal, eine Dechsel, einen Hobel und einen Beitel.

Befestigen. Du brauchst 1 Minute und die nötigen Rohmaterialien, um eine Tür oder ein Fenster zu befestigen, sodass es schwerer aufzubrechen ist. Der SG, um die Tür oder das Fenster zu öffnen, erhöht sich um 5.

Geschichte. Dank deiner Übung mit diesem Werkzeug kannst du feststellen, wozu Holzgebäude und andere große Holzobjekte genutzt werden und woher sie stammen.

Heimlichkeit. Du bist in der Lage, rasch Schwachstellen in einem Holzboden auszumachen. Das macht es dir leichter, nicht auf Stellen zu treten, die ächen oder knarren.

Nachforschungen. Wenn du einen Bereich innerhalb eines hölzernen Bauwerks untersuchst, erhältst du zusätzliche Informationen, weil du weißt, wie man während der Konstruktion bestimmte Abschnitte vor den Augen der Öffentlichkeit verbergen kann.

Provisorische Unterkunft. Als Teil einer langen Rast kannst du einen einfachen Unterstand oder ähnlichen provisorischen Unterschlupf bauen, damit deine Gruppe einen trockenen oder schattigen Ort zum Rasten hat. Da die Unterkunft hastig errichtet wurde, mit dem Holz, das eben gerade zur Verfügung stand, bricht sie nach 1W3 Tagen zusammen.

Wahrnehmung. Auffällige Stellen an Holzwänden oder -böden springen dir sofort ins Auge. Deswegen fällt es dir leichter, Falltüren und Geheimgänge zu entdecken.

SCHREINERWERKZEUGE

Aktivität	SG
Ein einfaches Konstrukt aus Holz anfertigen	10
Ein komplexes Konstrukt aus Holz entwerfen	15
Die Schwachstelle einer Holzwand entdecken	15
Eine Tür aufbrechen	20



SCHUSTERWERKZEUGE

Das Handwerk eines Schusters mag zunächst zu bieder für einen Abenteurer erscheinen, aber ein ordentliches Paar Stiefel trägt einen Charakter sowohl durch unwegsame Wildnis als auch durch tödliche Gewölbe.

Bestandteile. Das Werkzeug eines Schusters besteht aus einem Hammer, einer Ahle, einem Messer, einem Dreifuß, Schneidwerkzeug sowie zusätzlichem Leder und Faden.

Arkane Kunde, Geschichte. Dein Wissen über Schuhe erweist sich als hilfreich, wenn du versuchst, die magischen Eigenschaften von verzauberten Schuhen zu identifizieren oder die Geschichte eines solchen Gegenstandes herauszufinden.

Geheimfach konstruieren. Du brauchst 8 Stunden, um an einem Paar Schuhe ein kleines Geheimfach anzubringen. Das Geheimfach kann einen Gegenstand aufnehmen, der bis zu 7,5 cm lang und bis zu 2,5 cm breit und tief sein darf. Du führst einen Intelligenzwurf durch, der auf deiner Übung im Umgang mit diesem Werkzeug basiert. Das Ergebnis ist der SG des Intelligenzwurfs (Nachforschungen), zum Entdecken des Geheimfachs.

Nachforschungen. Es ist erstaunlich, wie viel ein Schuh einem verraten kann. Indem du dir den Verschleiß der Schuhe und den Schmutz ansiehst, der sich darauf gesammelt hat, kannst du in Erfahrung bringen, wo jemand sich vor kurzem aufgehalten hat. Da du dich mit der Reparatur von Schuhen auskennst, ist es für dich einfacher, zu bestimmen, woher Schäden stammen könnten.

Schuhe instandhalten. Als Teil einer langen Rast kannst du die Schuhe deiner Gefährten reparieren. Bis zu sechs Kreaturen deiner Wahl, die von dir reparierte Schuhe tragen, sind in den nächsten 24 Stunden in der Lage, bis zu 10 Stunden am Stück zu reisen, ohne Rettungswürfe gegen Erschöpfung ablegen zu müssen.

SCHUSTERWERKZEUGE

Aktivität	SG
Das Alter und die Herkunft von Schuhen bestimmen	10
Ein Geheimfach in der Ferse eines Schuhs entdecken	15

SPIEL

Du bist im Umgang mit einem bestimmten Spiel geübt, wie Drei-Drachen oder einem Glücksspiel, bei dem gewürfelt wird.

Bestandteile. Ein Spiel beinhaltet alles, was nötig ist, um dieses spezifische Spiel oder diese Art von Spiel spielen zu können, etwa ein komplettes Kartendeck oder ein Spielbrett und Spielsteine.

Fingerfertigkeit. Fingerfertigkeit ist überaus nützlich, wenn du bei einem Spiel betrügen willst, denn mit dieser Fertigkeit kannst du die Positionen von Spielsteinen vertauschen, Karten in der Hand verschwinden lassen oder einen Würfelwurf manipulieren. Wenn du ein Ziel außerdem ablenkst, indem du ein

Spiel mit flinken Bewegungen manipulierst, bemerkt es deinen Versuch, seine Taschen zu leeren, kaum.

Geschichte. Wenn man ein Spiel meisterlich beherrscht, kennt man sich auch mit der Geschichte dieses Spiels aus, sowie den wichtigen Ereignissen, in die das Spiel verwickelt war, und den berühmten historischen Figuren, mit denen es in Verbindung gebracht werden kann.

Motiv erkennen. Mit jemandem ein Spiel zu spielen, ist ein guter Weg, Einblicke in seine Persönlichkeit zu gewinnen. Dadurch bist du besser in der Lage, zu erkennen, ob derjenige lügt oder die Wahrheit sagt, und wirst auch besser darin, seine Stimmungen einzuschätzen.

SPIEL

Aktivität	SG
Einen Spieler beim Betrügen erwischen	15
Einen Einblick in die Persönlichkeit des Gegenspielers gewinnen	15

TÖPFERWERKZEUGE

Mithilfe von Töpferwerkzeugen kann eine Reihe unterschiedlicher Töpferwaren hergestellt werden, meist Töpfe oder ähnliche Gefäße.

Bestandteile. Töpferwerkzeuge umfassen Töpfernadeln, Holzrippen, Spachteln, ein Messer und Messschieber.

Geschichte. Deine Expertise hilft dir beispielsweise dabei, zu bestimmen, wann ein bestimmter Keramikgegenstand erschaffen wurde und woher und aus welcher Kultur er stammt.

Nachforschungen, Wahrnehmung. Wenn du Töpferwaren in Augenschein nimmst, bemerkst du Dinge, die andere übersehen würden, da dir selbst kleine Unregelmäßigkeiten auffallen.

Rekonstruktion. Indem du die Scherben von Töpferwaren untersuchst, kannst du feststellen, wie ein Gegenstand im unversehrten Zustand aussah und wozu er vermutlich diente.

TÖPFERWERKZEUGE

Aktivität	SG
Feststellen, was ein Gefäß einst enthielt	10
Einen brauchbaren Topf herstellen	15
Eine Schwachstelle eines Keramikgegenstandes finden	20

TÜFTLERWERKZEUGE

Die Tüftlerwerkzeuge ermöglichen dir die Reparatur vieler ganz alltäglicher Gegenstände. Auch wenn es nur wenig gibt, was man mit Tüftlerwerkzeugen herstellen könnte, kann man mit ihrer Hilfe dennoch Kleidung ausbessern, ein stumpfes Schwert schärfen und ein verschlissenes Kettenhemd reparieren.

Bestandteile. Tüftlerwerkzeuge bestehen aus einer Reihe von Handwerkzeugen, Faden, Nadeln, einem Wetzstein, Stoff- und Lederresten sowie einem kleinem Topf Leim.

Geschichte. Du kannst das Alter und die Herkunft eines Gegenstands bestimmen, selbst, wenn dir nur einige Überreste des Originals zur Verfügung stehen.

Nachforschungen. Wenn du einen beschädigten Gegenstand begutachtest, erkennst du, wie er beschädigt wurde und wie lange dies her ist.

Reparieren. Für jede Stunde, die du mit der Reparatur zubringst, kannst du 10 Trefferpunkte eines beschädigten Gegenstandes wiederherstellen. Du brauchst Zugang zu den entsprechenden Rohmaterialien, um einen Gegenstand reparieren zu können. Im Falle von Gegenständen aus Metall brauchst du zudem Zugang zu einer offenen Flamme, die heiß genug für die Metallbearbeitung ist.

TÜFTLERWERKZEUGE

Aktivität	SG
Kurzzeitig ein Gerät reparieren, das außer Betrieb ist	10
Einen Gegenstand in der Hälfte der Zeit reparieren	15
Einen provisorischen Gegenstand aus Schrott bauen	20

VERKLEIDUNGSAUSRÜSTUNG

Das perfekte Werkzeug für alle jene, die planen, zu lügen und zu betrügen. Eine Verkleidungsausrüstung ermöglicht es ihrem Besitzer, eine falsche Identität anzunehmen.

Bestandteile. Eine Verkleidungsausrüstung enthält Schminksachen, Haarfärbemittel, kleine Requisiten und einige Kleidungsstücke.

Auftreten. Eine raffinierte Verkleidung kann eine Aufführung für das Publikum wesentlich unterhaltsamer machen. Natürlich muss es sich auch um die angemessene Verkleidung handeln, um die gewünschte Reaktion beim Publikum hervorzurufen.

Einschüchtern. In der richtigen Verkleidung wirkst du vielleicht bedrohlicher. So könntest du dich als ein Pestkranker ausgeben, um jemanden zu vergraulen, oder das Aussehen eines Schlägers annehmen, um eine Bande von Raufbolden einzuschüchtern.

Täuschen. In bestimmten Fällen kann eine Verkleidung deine Lügen glaubhafter wirken lassen.

Überzeugen. Die Leute neigen dazu, einer Person in Uniform zu vertrauen. Wenn du dich selbst als Autoritätsfigur verkleidest, wirkst du auf andere oftmals überzeugender.

Verkleidung zusammenstellen. Als Teil einer langen Rast kannst du dir eine Verkleidung zusammenstellen. Wenn die Verkleidung fertig ist, brauchst du 1 Minute, um sie anzulegen. Du kannst nur eine solche Verkleidung zur selben Zeit mit dir führen, ansonsten erregst du ungewollte Aufmerksamkeit. Das kannst du jedoch verhindern, wenn du einen *Nimmervollen Beutel* oder etwas ähnliches besitzt, um die Verkleidungen darin zu verstecken. Jede Verkleidung wiegt 1 Pfund.

Wenn du nicht rastest, brauchst du 10 Minuten für eine Verkleidung, die dein Aussehen moderat verändert, und 30 Minuten für eine, die es stärker abwandelt.

VERKLEIDUNGSAUSRÜSTUNG

Aktivität	SG
Wunden oder charakteristische Merkmale verbergen	10
Erkennen, dass eine andere Person eine Verkleidung trägt	15
Das Aussehen eines Humanoiden nachahmen	20

WEBERWERKZEUGE

Weberwerkzeuge ermöglichen dir die Herstellung von Stoff und die Anfertigung von Kleidung aus demselben.

Bestandteile. Weberwerkzeuge umfassen Faden, Nadeln und Stoffreste. Du beherrschst den Umgang mit dem Webstuhl, aber ein solcher Gegenstand wäre zu schwer, um ihn auf deinen Reisen mitzunehmen.

Arkane Kunde, Geschichte. Deine Expertise liefert dir zusätzliche Erkenntnisse, wenn du Gegenstände aus Stoff in Augenschein nimmst, wie etwa Mäntel oder Roben.

Kleidungsstück anfertigen. Falls du Zugang zu einer ausreichenden Menge Stoff und genug Faden hast, kannst du als Teil einer langen Rast einen Satz Kleidung für eine Kreatur anfertigen.

Nachforschungen. Dank deines Wissens über den Herstellungsprozess von Kleidung kannst du, wenn du Wandteppiche, Polstermöbel, Kleidung und andere Textilien untersucht, Hinweise finden und Schlussfolgerungen ziehen, die andere übersehen würden.

Reparieren. Als Teil einer kurzen Rast kannst du einen einzelnen, beschädigten Gegenstand aus Stoff reparieren.

WEBERWERKZEUGE

Aktivität	SG
Aus altem Stoff etwas Neues machen	10
Ein Loch in einem Stoffstück stopfen	10
Einen Satz Kleidung maßschneidern	15

DAS WIRKEN VON ZAUBERN

Dieser Abschnitt befasst sich näher mit den Regeln des Zaubers, die im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) und *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*) zu finden sind. Es sollen hier einige Punkte näher erläutert und neue Optionen vorgestellt werden.

EINEN ZAUBERWIRKER BEI DER ARBEIT WAHRNEHMEN

Viele Zauber rufen offensichtliche Effekte hervor: Feurige Explosionen, Eismauern, Teleportationen und dergleichen. Andere Zauber, wie etwa *Person bezaubern*, besitzen keine sichtbaren, hörbaren oder auf andere Weise wahrnehmbaren Effekte. Wie im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) bereits erwähnt, ist man sich normalerweise gar nicht bewusst, dass ein Zauber gewirkt wurde, es sei denn, der Zauber geht mit nicht übersehbaren Auswirkungen einher.

Aber wie sieht es mit dem Akt des Zaubers an sich aus? Könnte jemand bemerken, dass in seiner Anwesenheit gezaubert wird? Damit sich das Wirken eines Zauberspruchs überhaupt wahrnehmen lässt, muss der Spruch unbedingt eine verbale Komponente, eine Gestenkomponente oder eine Materialkomponente enthalten. Es ist dabei vollkommen unerheblich, um was für eine Materialkomponente es sich handelt, sei es ein Gegenstand aus der Beschreibung des Zaubers, ein Materialkomponentenbeutel oder ein Zauberknoten.

Erfordert ein Zauberspruch jedoch aufgrund einer besonderen Fähigkeit keine Komponenten, beispielsweise aufgrund des Merkmals *Subtiler Zauber* des Zaubers oder des Merkmals *Angeborenes Zaubern* vieler Kreaturen, kann man einfach nicht erkennen, wenn dieser Zauber gewirkt wird. Erzeugt ein solcher nicht wahrnehmbarer Zauber einen wahrnehmbaren Effekt, kann man normalerweise nicht feststellen, von wem der Zauber stammte, solange es keine weiteren Hinweise gibt.

EINEN ZAUBER IDENTIFIZIEREN

Manchmal möchte ein Charakter vielleicht einen Zauber identifizieren, den jemand gerade wirkt oder der bereits gewirkt wurde. Ein Charakter kann seine Reaktion nutzen, um einen Zauberspruch zu identifizieren, der gerade gewirkt wird, oder er kann eine Aktion in seinem Zug aufwenden, um einen Zauber anhand seines Effekts zu bestimmen, nachdem er gewirkt wurde.

Wenn der Charakter das Wirken des Zauberspruchs, seinen Effekt oder beides wahrgenommen hat, kann er einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) mit der Reaktion oder Aktion durchführen. Der SG entspricht 15 + der Grad des Zaubers. Falls der Spruch als Klassenzauber gewirkt wird und der Charakter dieser Klasse angehört, ist er bei dem Wurf im Vorteil. Wirkt der Zauberspruch beispielsweise Sprüche als Kleriker, ist ein anderer Kleriker bei Würfeln zur Identifizierung des Zaubers im Vorteil. Einige Zauber werden beim Wirken keiner bestimmten Klasse zugeordnet, beispielsweise wenn ein Monster sein Merkmal *Angeborenes Zaubern* nutzt.

Dieser Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) soll die Tatsache repräsentieren, dass zum Identifizieren eines Zaubers nun mal ein scharfer Verstand und Kenntnisse der Theorie und Praxis des Zaubers vonnöten sind. Das trifft auch auf Charaktere zu, deren Attribut zum Zaubern Weisheit oder Charisma ist. Nur weil du imstande bist, Magie einzusetzen, heißt das nicht, dass du auch in der Lage bist, zu erkennen, was jemand beim Wirken seines Zaubers tut.

UNGÜLTIGE ZIELE VON ZAUBERN

Ein Zauber gibt ganz genau an, wen der Zauberwirker zum Ziel des Spruches bestimmen kann: eine beliebige Kreatur, eine bestimmte Art von Kreatur (Humanoid oder Tier zum Beispiel), ein Objekt, einen Bereich, den Zauberwirker oder etwas anderes. Aber was, wenn ein Ziel gewählt wird, das eigentlich gar kein gültiges Ziel ist? Zum Beispiel könnte jemand *Person bezaubern* auf eine Kreatur wirken, die humanoid zu sein scheint, ohne zu wissen, dass es sich dabei eigentlich um einen Vampir handelt. Wenn es zu einem solchen Fall kommt, kannst du das Problem mithilfe der folgenden Regel lösen.

Wenn du einen Zauber auf jemanden oder etwas wirkst, das nicht von diesem Zauber betroffen werden kann, geschieht diesem Ziel nichts. Falls du einen Zauberplatz aufgewendet hast, um den Zauber zu wirken, gilt der Zauberplatz dennoch als verbraucht. Hat der Zauber bei einem erfolgreichen Rettungswurf normalerweise keinen Effekt auf ein Ziel, scheint es, als ob das ungültige Ziel seinen Rettungswurf bestanden hätte, obwohl es in Wirklichkeit gar keinen Wurf abgelegt hat (wodurch nicht enthüllt wird, dass die Kreatur eigentlich kein gültiges Ziel ist). Ansonsten bemerkst du, dass der Zauber keine Wirkung auf das Ziel hatte.

WIRKUNGSBEREICHE AUF EINEM RASTER

Im *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*) ist die folgende einfache Regel für die Nutzung von Wirkungsbereichen auf einem Raster zu finden.

Wähle einen Schnittpunkt zwischen quadratischen Feldern als Ausgangspunkt des Wirkungsbereiches, dann folge wie gewohnt den Regeln für diesen Bereich (siehe den Abschnitt Flächeneffekte in Kapitel 10 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuches*)). Wenn ein Wirkungsbereich rund ist und mindestens die Hälfte eines Feldes bedeckt, wird das Feld mit beeinflusst.

Diese Regel funktioniert zwar, erfordert aber mitunter sehr viele spontane Schiedssprüche. Dieser Abschnitt stellt nun zwei Alternativen vor, mit deren Hilfe man die genaue Position eines Bereiches bestimmen kann: Die Schablonenmethode und die Spielsteinmethode. Beide Methoden setzen voraus, dass du ein Raster und Miniaturen verwendest. Da diese Methoden unterschiedliche Resultate bezüglich der Anzahl von quadratischen Feldern in einem bestimmten Bereich liefern können, wird nicht empfohlen, sie am Spieltisch miteinander zu kombinieren – entscheide dich für die Methode, die du und deine Spieler einfacher und intuitiver finden.

DIE SCHABLONENMETHODE

Bei der Schablonenmethode kommen zweidimensionale Formen zum Einsatz, die die unterschiedlichen Wirkungsbereiche repräsentieren. Das Ziel dieser Methode ist es, die Länge und Breite von Wirkungsbereichen auf dem Raster akkurat darzustellen und unmissverständlich zu zeigen, welche Kreaturen sich im betroffenen Bereich befinden. Du musst diese Schablonen entweder selbst basteln oder dir irgendwo vorgefertigte besorgen.

Eine Schablone anfertigen. Es ist ganz einfach, eine Schablone herzustellen. Besorge dir ein Stück Papier oder Pappe und schneide die Form des Wirkungsbereiches aus, den du verwenden willst. 1,50 m des Wirkungsbereiches entspricht dabei jeweils 2,5 cm der Schablone. Die Sphäre des Zaubers *Feuerball*, die einen Radius von 6 m und einen Durchmesser von 12 m besitzt, würde dementsprechend zu einer runden Schablone mit einem Durchmesser von 20 cm.

Eine Schablone nutzen. Du nutzt eine Wirkungsbereich-Schablone, indem du sie über das Raster legst. Wenn das Gelände eben ist, kannst du die Schablone direkt auf der Oberfläche des Rasters platzieren; ansonsten halte die Schablone darüber und notiere dir, welche quadratischen Felder von ihr bedeckt oder teilweise bedeckt werden. Befindet sich ein Teil eines Feldes unterhalb der Schablone, gilt dieses Feld als Teil des Wirkungsbereiches. Steht die Miniatur einer Kreatur auf

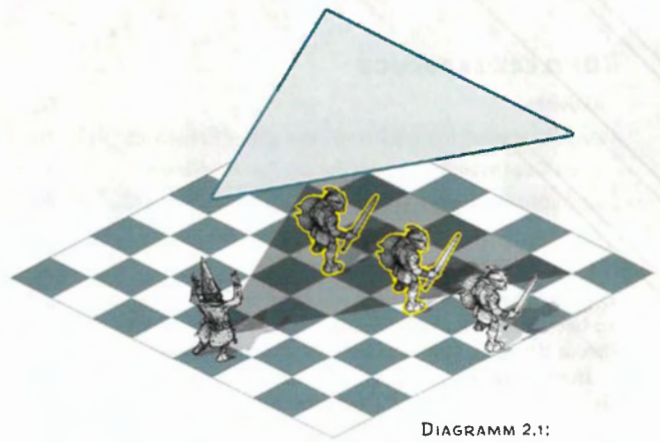


DIAGRAMM 2.1:
KEGELSCHABLONE

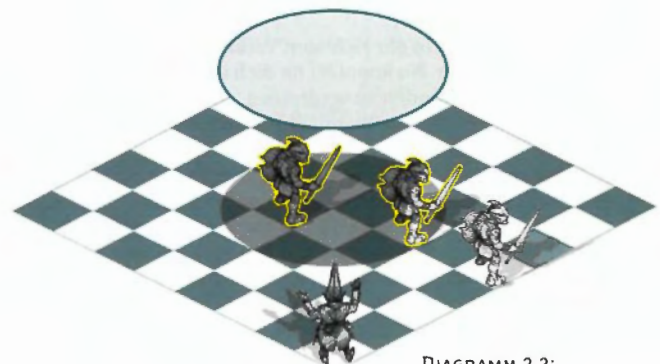


DIAGRAMM 2.2:
SPHÄRENSCHABLONE

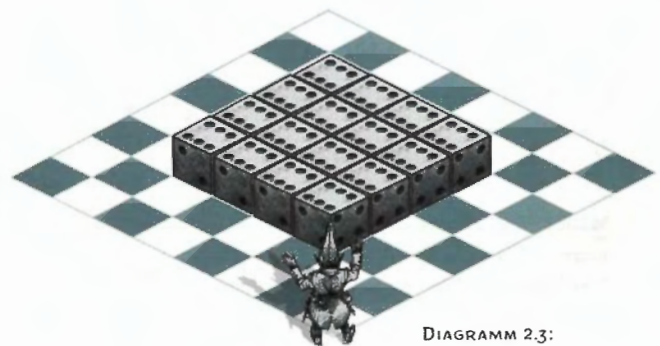


DIAGRAMM 2.3:
QUADRATISCHES FELD
AUS SPIELMARKERN

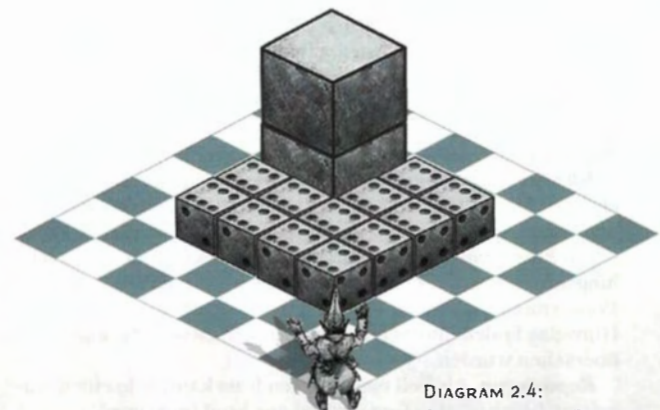


DIAGRAMM 2.4:
QUADRATISCHES FELD MIT
VOLLSTÄNDIGER DECKUNG

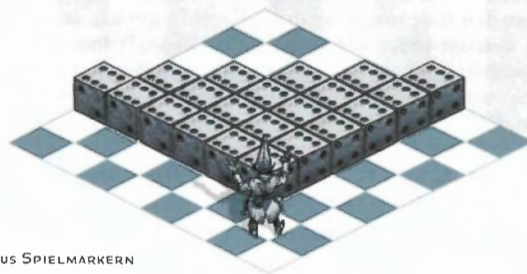
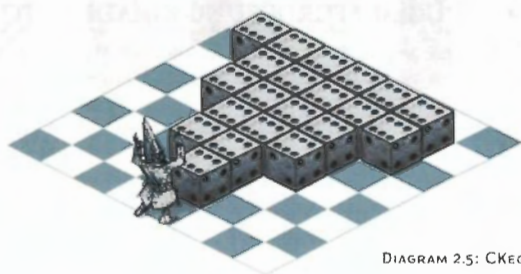
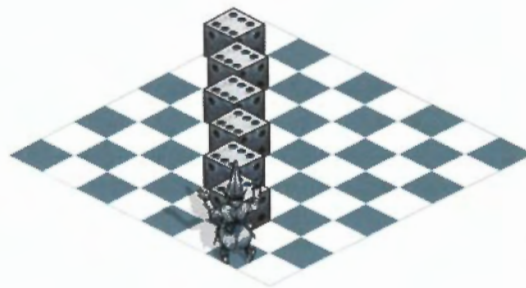


DIAGRAMM 2.5: KEGEL AUS SPIELMARKERN



LINIEN AUS SPIELMARKERN

einem der betroffenen Felder, hält sie sich im Wirkungsbereich auf. Felder, die lediglich an die Kante der Schablone angrenzen, fallen nicht in den Wirkungsbereich; das Feld muss ganz oder teilweise von der Schablone bedeckt werden.

Du kannst diese Methode auch ohne Raster verwenden. In diesem Fall befindet sich eine Kreatur im Wirkungsbereich, wenn die Basis der Miniatur an irgendeiner Stelle von der Schablone bedeckt wird.

Wenn du eine Schablone platzierst, befolge alle Regeln für das Positionieren des entsprechenden Wirkungsbereiches aus dem *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*). Falls ein Wirkungsbereich, wie ein Kegel oder eine Linie, von einem Zauberwirker ausgeht, sollte die Schablone beim Zauberwirker angelegt und entsprechend der Regeln so platziert werden, wie es der Zauberwirker möchte.

Diagramm 2.1 und 2.2 zeigen Beispiele für die Schablonenmethode.

SPIELMARKERMETHODE

Mit der Spielmarkermethode sollen Wirkungsbereiche anschaulich und spannend dargestellt werden. Wenn du diese Methode verwenden willst, schnapp dir einfach ein paar Würfel oder irgendwelche anderen Spielmarker, die du für deine Wirkungsbereiche verwenden willst.

Die Formen der unterschiedlichen Wirkungsbereiche werden dabei nicht exakt abgebildet. Stattdessen bietet dir diese Methode die Möglichkeit, auf dem Raster einfach viereckige

Varianten der jeweiligen Bereiche zu erschaffen, so wie es in den folgenden Unterpunkten beschrieben wird.

Spielmarker verwenden. Für jedes Quadrat des Wirkungsbereiches mit einer Kantenlänge von 1,50 m wird ein Würfel oder anderer Spielmarker auf dem Raster platziert. Jeder Spielmarker wird innerhalb eines quadratischen Felds platziert, nicht auf einem Schnittpunkt zwischen Feldern. Wenn ein Spielmarker sich auf einem Feld befindet, gilt dieses Feld als Teil des Wirkungsbereiches. Ganz einfach eigentlich.

Diagramme 2.3 und 2.6 zeigen, wie diese Methode im Spiel funktioniert, mit Würfeln als Spielmarkern.

Kreise. Diese Methode stellt alles mithilfe von Quadraten dar. Dementsprechend wird ein runder Wirkungsbereich ebenfalls zu einem Quadrat, ganz gleich, ob es sich bei dem Bereich um eine Kugel, einen Zylinder oder einen Radius handelt. Der 3 m große Radius von Flammenschlag, der einen Durchmesser von 6 m besitzt, wird beispielsweise als Quadrat mit einer Seitenlänge von 6 m dargestellt, wie in Diagramm 2.3 zu sehen. Diagramm 2.4 bildet diesen Bereich mit vollständiger Deckung darin ab.

Kegel. Ein Kegel wird auf dem Raster durch Reihen von Spielmarkern dargestellt, die sich von Ursprungspunkt des Kegels aus erstrecken. Die quadratischen Felder einer solchen Reihe sind entweder Seite an Seite oder Ecke an Ecke angeordnet, wie in Diagramm 2.5 zu sehen. Teile die Länge eines Kegels durch 1,5, um zu bestimmen, aus wie vielen Reihen er sich zusammensetzt. So besteht ein Kegel von 9 m aus sechs Reihen.

Die Reihen werden auf die folgende Weise aufgestellt. Platziere zunächst einen Spielmarker auf einem quadratischen Feld, das an den Ursprungspunkt des Kegels angrenzt. Das Feld kann sich entweder orthogonal oder diagonal neben dem Ursprungspunkt befinden. In jeder folgenden Reihe platziert du einen Spielmarker mehr als in der vorherigen Reihe. Stelle die Spielmarker in diesen Reihen so auf, dass eine Seite ihres quadratischen Feldes an die Seite eines Feldes aus der vorherigen Reihe angrenzt. Falls der Kegel sich orthogonal neben dem Ursprungspunkt befindet, gibt es in jeder Reihe einen zusätzlichen Spielmarker, den du platzieren musst; du kannst ihn an das eine oder andere Ende der Reihe anhängen, die du gerade aufgestellt hast (du musst nicht dieselbe Seite wählen wie in Diagramm 2.5). Stelle auf diese Weise Spielmarker auf, bis du mit allen Reihen des Kegels durch bist.

Linien. Eine Linie kann sich von ihrem Ursprungspunkt orthogonal oder diagonal erstrecken, wie in Diagramm 2.6 zu sehen.

BEGEGNUNGEN ERSCHAFFEN

In diesem Abschnitt werden neue Richtlinien vorgestellt, mit deren Hilfe sich Kampfbegegnungen für Abenteuer erschaffen lassen. Sie sollen eine Alternative zu den Regeln aus dem Abschnitt „Begegnungen erschaffen“ im 3. Kapitel des *Dungeon Master's Guide* (Spilleiterhandbuches) darstellen. Im Grunde wird bei dieser Methode alles genauso berechnet wie in den Regeln aus jenem Buch auch, aber es wurden einige Anpassungen vorgenommen, um das System insgesamt flexibler zu machen.

Dieses System für das Erschaffen von Begegnungen beruht auf der Annahme, dass du, als SL, genau nachvollziehen willst, wie groß die Bedrohung ist, die von einer Gruppe Monster ausgeht. Du wirst das System nützlich finden, falls du in deinen Abenteuern die Betonung aufs Kämpfen legen willst, wenn du sichergehen willst, dass ein Gegner keine zu große Herausforderung für eine Gruppe von Charakteren darstellt, und wenn du nachvollziehen willst, wie sich die Stufe eines Charakters zu dem Herausforderungsgrad eines Monsters verhält.

Die Erschaffung einer Begegnung mithilfe dieser Richtlinien beinhaltet mehrere Schritte.

1. SCHRITT:

DIE SPIELWERTE DER CHARAKTERE

Um mithilfe dieses Systems eine Begegnung zu erschaffen, musst du dich zunächst mit den Spielercharakteren auseinandersetzen. Dieses System bestimmt anhand der Stufen der Charaktere, wie hoch die Anzahl und der Herausforderungsgrad der Kreaturen sein darf, gegen die du sie kämpfen lassen kannst, ohne dass es unfair oder zu einfach für sie würde. Obwohl die Charakterstufe gewiss wichtig ist, solltest du dir dennoch auch notieren, wie hoch das Trefferpunktemaximum und die Rettungswurfmodifikatoren der einzelnen Charaktere sind. Wichtig ist außerdem, wieviel Schaden der mächtigste Charakter mit einem einzigen Angriff zufügen kann. Die Charakterstufe und der Herausforderungsgrad eignen sich zwar, um die Schwierigkeit einer Begegnung zu bestimmen, aber sie vermitteln kein vollständiges Bild der Situation. Diese zusätzlichen Spielwerte von Charakteren werden relevant, wenn du im 4. Schritt Monster für eine Begegnung auswählst.

2. SCHRITT: DIE GRÖSSE

DER BEGEGNUNG BESTIMMEN

Entscheide dich, ob du die Charaktere gegen eine oder gegen mehrere Kreaturen kämpfen lassen willst. Falls sie sich im Kampf mit einem einzelnen Gegner messen, eignet sich eine der legendären Kreaturen am besten als Widersacher, denn genau diese Rolle sollen sie im Spiel ja erfüllen. Treten sie gegen mehrere Monster an, lege in etwa fest, um wie viele Monster es sich dabei handelt, ehe du mit dem 3. Schritt fortfährst.

3. SCHRITT: ANZAHL UND

HERAUSFORDERUNGSGRAD BESTIMMEN

Kämpfe gegen ein einzelnes, legendäres Monster zu erstellen, ist ein simpler Prozess. Die Tabelle „Herausforderungsgrad einzelner Monster“ gibt an, welchen Herausforderungsgrad (HG) du für eine legendäre Kreatur verwenden solltest, die gegen eine Gruppe von vier bis sechs Charakteren kämpft. Auf diese Weise soll ein befriedigender, aber herausfordernder Kampf geboten werden. Eine ideale Herausforderung für eine Gruppe von fünf Charakteren der 9. Stufe wäre somit beispielsweise eine legendäre Kreatur mit einem HG von 12.

Willst du den Kampf gefährlicher machen, lasse die Charaktere gegen eine legendäre Kreatur antreten, deren Herausforderungsgrad um 1 oder 2 Punkte höher ist als ideal wäre. Für einen einfachen Kampf kannst du eine legendäre Kreatur verwenden, deren Herausforderungsgrad um 3 oder mehr Punkte niedriger ist als der einer optimalen Begegnung.

HERAUSFORDERUNGSGRAD EINZELNER MONSTER

Charakterstufe	Größe der Gruppe		
	6 Charaktere	5 Charaktere	4 Charaktere
1.	2	2	1
2.	4	3	2
3.	5	4	3
4.	6	5	4
5.	9	8	7
6.	10	9	8
7.	11	10	9
8.	12	11	10
9.	13	12	11
10.	14	13	12
11.	15	14	13
12.	17	16	15
13.	18	17	16
14.	19	18	17
15.	20	19	18
16.	21	20	19
17.	22	21	20
18.	22	21	20
19.	23	22	21
20.	24	23	22

Wenn mehr als ein Monster in deiner Begegnung vorkommt, wird es etwas schwieriger, den Kampf ausgewogen zu gestalten. In den Tabellen für „Mehrere Monster“, die nach Stufenabschnitten unterteilt sind, findest du Informationen, wie du eine Begegnung von angemessener Schwierigkeit für Charaktere der 1.-5. Stufe, 6.-10. Stufe, 11.-15. Stufe und der 16.-20. Stufe erstellen kannst.

Als erstes musst du dir den Herausforderungsgrad jeder Kreatur notieren, die gegen die Charaktere kämpfen wird. Um deine Begegnung zu erschaffen, musst du dann die Stufe jedes Charakters auf der entsprechenden Tabelle heraussuchen. Jede Tabelle gibt an, in welchem Verhältnis die Stufe eines Charakters zum Herausforderungsgrad steht – die Anzahl von Charakteren wird hierbei mit einem einzigen Monster verglichen, dem ein bestimmter Herausforderungsgrad zugewiesen wurde. Die erste Zahl des Quotienten gibt dabei die Anzahl der Charaktere an, die sich auf der in der Tabelle vermerkten Stufe befinden. Die zweite Zahl steht für die Anzahl der Monster des angegebenen Herausforderungsgrades, denen diese Charaktere ebenbürtig sind.

Wenn du zum Beispiel die erste Zeile der Tabelle für die 1.-5. Stufe betrachtest, siehst du, dass ein Charakter der 1. Stufe zwei Monstern mit einem HG von 1/8 oder einem Monster mit einem HG von 1/4 entspricht. Wenn ein einzelnes Monster auf höheren Herausforderungsgraden mächtiger als ein Charakter der 1. Stufe wird, verkehrt sich dieses Verhältnis ins Gegenteil. Eine Kreatur mit einem HG von 1/2 ist das Äquivalent von drei Charakteren der 1. Stufe, während ein Gegner mit HG 1 fünf solchen Charakteren entspricht.

Mal angenommen, deine Gruppe besteht aus vier Charakteren der 3. Stufe. Wenn du in die Tabelle schaust, siehst du, dass ein Gegner mit einem HG von 2 wahrscheinlich ein ebenbürtiger Gegner für die ganze Gruppe wäre, aber eine Kreatur mit HG 3 voraussichtlich nur schwer zu besiegen.

Mithilfe dieser Richtlinien könntest du nun eine Gruppe aus Kreaturen mit unterschiedlichen Herausforderungsgraden erstellen, die gegen vier Charaktere der 3. Stufe kämpfen sollen. Zum Beispiel könntest du eine Kreatur mit einem HG von 1 wählen. Das würde zwei Charakteren der 3. Stufe entsprechen, womit du noch für zwei andere Charaktere Monster aussuchen müsstest. Du könntest zwei Monster mit einem HG von 1/4 hinzufügen, was einen weiteren Charakter abdecken würde, und dann noch ein weiteres Monster mit einem HG von 1/2 für den letzten Charakter. Insgesamt gäbe es in deiner Begegnung nun eine Kreatur mit einem HG von 1, eine mit einem HG von 1/2 und zwei mit einem HG von 1/4.

Im Falle von Gruppen, deren Charaktere unterschiedliche Stufen haben, stehen dir zwei Möglichkeiten offen. Du kannst alle Charaktere derselben Stufe zu einer Gruppe zusammenfassen, angemessene Monster für die so entstandenen Gruppen auswählen und alle Kreaturen am Ende in dieselbe Begegnung einbinden. Stattdessen könntest du auch die durchschnittliche Stufe der Gruppe ermitteln und bei der Wahl der Kreaturen jeden Charakter so behandeln, als ob er die entsprechende Stufe hätte.

Diese Richtlinien zeigen dir, wie du einen Kampf konzipierst, der zwar herausfordernd für eine Gruppe ist, den sie aber dennoch gewinnen können. Wenn du eine einfachere Begegnung erschaffen willst, die die Fähigkeiten der Charaktere auf die Probe stellt, aber bei der keine Gefahr einer Niederlage besteht, kannst

du die Gruppe behandeln, als ob sie kleiner wäre, als sie tatsächlich ist. Um eine Begegnung für eine Gruppe von fünf Charakteren zu erschaffen, könntest du ihnen Monster entgegenstellen, die für drei Charaktere eine Herausforderung darstellen würden. Genauso könntest du eine Gruppe behandeln, als ob sie bis um die Hälfte größer wäre, um einen Kampf zu konstruieren, der sich als potenziell tödlich erweisen könnte, aber nicht zwingend in einer Niederlage enden muss. Eine Gruppe von vier Charakteren, die eine für sechs Charaktere gedachte Begegnung austrägt, würde in diese Kategorie fallen.

SCHWACHE MONSTER UND HOCHSTUFIGE CHARAKTERE

Um Platz in den Tabellen zu sparen und die Dinge nicht unnötig zu verkomplizieren, wurden einige der niedrigen Herausforderungsgrade auf den Tabellen für die höheren Stufen ausgelassen. Wenn ein solcher niedriger Herausforderungsgrad fehlt, kannst du davon ausgehen, dass das Verhältnis 1:12 zu beträgt. Das heißt, 12 Kreaturen dieses Herausforderungsgrades würden einem Charakter der jeweiligen Stufe entsprechen.

4. SCHRITT: MONSTER AUSWÄHLEN

Nachdem du im vorherigen Schritt Tabellen verwendet hast, um die Herausforderungsgrade der in deiner Begegnung vorkommenden Monster zu bestimmen, ist es nun an der Zeit, die Monster selbst auszuwählen. Bei diesem Prozess handelt es sich eher um eine Kunst als eine Wissenschaft.

So eine Horde Untertlinge unter Kontrolle zu halten, ist wirklich eine harte Sache. Irgendwann reißt man sich einfach über irgendetwas auf und verschlingt die Hälfte von ihnen. Es ist viel einfacher, wenn du auf jeden einzelnen von ihnen ein Auge werfen kannst. Also leg dir vielleicht so um die zehn zu, auf keinen Fall aber mehr als elf.



MEHRERE MONSTER: 1.- 5. STUFE

Charakter- stufe	Herausforderungsgrad								
	1/8	1/4	1/2	1	2	3	4	5	6
1.	1:2	1:1	3:1	5:1	—	—	—	—	—
2.	1:3	1:2	1:1	3:1	6:1	—	—	—	—
3.	1:5	1:2	1:1	2:1	4:1	6:1	—	—	—
4.	1:8	1:4	1:2	1:1	2:1	4:1	6:1	—	—
5.	1:12	1:8	1:4	1:2	1:1	2:1	3:1	5:1	6:1

MEHRERE MONSTER: 6. - 10. STUFE

Charakter- stufe	Herausforderungsgrad												
	1/8	1/4	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6.	1:12	1:9	1:5	1:2	1:1	2:1	2:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—
7.	1:12	1:12	1:6	1:3	1:1	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	—	—	—
8.	1:12	1:12	1:7	1:4	1:2	1:1	2:1	3:1	3:1	4:1	6:1	—	—
9.	1:12	1:12	1:8	1:4	1:2	1:1	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—
10.	1:12	1:12	1:10	1:5	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1

MEHRERE MONSTER: 11. - 15. STUFE

Charakter- stufe	Herausforderungsgrad														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
11.	1:6	1:3	1:2	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—	—
12.	1:8	1:3	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—
13.	1:9	1:4	1:2	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—	—
14.	1:10	1:4	1:3	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	—
15.	1:12	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	5:1	6:1

MEHRERE MONSTER: 16. - 20. STUFE

Charakter- stufe	Herausforderungsgrad																		
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
16.	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	4:1	4:1	5:1	5:1	6:1	—	—	—	—
17.	1:7	1:4	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—
18.	1:7	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	6:1	—	—
19.	1:8	1:5	1:3	1:2	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	6:1	—
20.	1:9	1:6	1:4	1:2	1:2	1:1	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	5:1	6:1

Nicht nur die Einstufung von Monstern nach Herausforderungsgraden ist jedoch wichtig, sondern auch der direkte Vergleich der Fähigkeiten eines Monsters mit denen deiner Gruppe. Trefferpunkte, Angriffe und Rettungswürfe sind hierfür allesamt nützliche Indikatoren. Vergleiche den Schaden, den ein Monster austeilen kann, mit dem Trefferpunktemaximum jedes Charakters. Du solltest Vorsicht walten lassen bei Monstern, die einen Charakter mit einem einzigen Angriff umbringen können, es sei denn, du willst den Kampf besonders tödlich gestalten.

Ebenso solltest du die Trefferpunkte der Monster mit dem Schaden der stärksten Charaktere in der Gruppe vergleichen und auch hier darauf achten, ob Ziele mit einem einzigen Hieb getötet werden können. Wenn schon in der ersten Runde des Kampfes eine große Zahl an Gegnern wahrscheinlich ihr Leben lässt, könnte das die Begegnung zu einfach machen.

Außerdem solltest du überprüfen, ob die tödlichsten Fähigkeiten eines Monsters Rettungswürfe erfordern, in denen der Großteil deiner Gruppe nicht gut ist, und umgekehrt dasselbe mit den offensiven Fähigkeiten der Charaktere und den Rettungswürfen des Monsters tun.

Wenn auf dem gewünschten Herausforderungsgrad nur Kreaturen zur Auswahl stehen, die nicht gut zu den Spielwerten der Charaktere passen, solltest du dich nicht davor

scheuen, noch einmal beim 3. Schritt anzusetzen. Indem du dir andere Herausforderungsgrade aussuchst und die Anzahl der Kreaturen änderst, kannst du für eine Begegnung ganz neue Optionen schaffen.

5. SCHRITT:

DEN LETZTEN SCHLIFF VERLEIHEN

Was sich bei einer Begegnung alles abspielt, geht weit über das bloße Schwingen von Waffen und Wirken von Zaubern hinaus. Die spannendsten Kämpfe beziehen auch die Persönlichkeit und das Verhalten von Monstern mit ein, beispielsweise ob sie in der Lage sind, zu kommunizieren, oder ob sie zusammenarbeiten. Ebenso von Interesse ist die physische Umgebung, in der der Kampf stattfindet, ob es zum Beispiel Hindernisse gibt oder andere Dinge, die das Spiel beeinflussen könnten. Und zu guter Letzt könnte sich während des Kampfes natürlich auch etwas Unerwartetes ereignen.

Wenn du schon weißt, wie du deiner Begegnung den letzten Feinschliff geben willst, lass dich nicht davon abhalten. Falls nicht, findest du in diesem Abschnitt einige Tipps, wie du den einfachen Kampfmechaniken einen gewissen Pfiff verleihen kannst.

PERSÖNLICHKEIT EINES MONSTERS

Um einen Monster eine Persönlichkeit zu geben, kannst du die Tabellen im 4. Kapitel des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuches)* verwenden, die nachfolgende Tabelle „Persönlichkeit eines Monsters“ nutzen oder dir anhand der Beschreibung der Kreatur im *Monster's Manual (Monsterhandbuch)* einfach ein paar Notizen machen. Während des Kampfes kannst du auf diese Anregungen zurückgreifen, um zu entscheiden, wie du ein Monster und seine Handlungen darstellen willst. Um die Dinge nicht unnötig zu verkomplizieren, kannst du einer ganzen Gruppe von Monstern auch einfach dieselbe Persönlichkeit geben. So könnte eine Räuberbande eine unbändige Meute von Aufschneidern sein, während die Mitglieder einer anderen Bande womöglich stets unter Anspannung stehen und beim ersten Anzeichen von Gefahr das Weite suchen.

PERSÖNLICHKEIT EINES MONSTERS

W8	Persönlichkeit
1	Feigling, kapituliert bereitwillig
2	Habsüchtig; giert nach Schätzen
3	Aufschneider; tut mutig, flieht aber bei Gefahr
4	Fanatisch; willens im Kampf zu sterben
5	Gesindel; schlecht ausgebildet und verliert leicht die Nerven
6	Mutig; lässt sich nicht unterkriegen
7	Scherzbold, verspottet seine Feinde
8	Schläger; davon überzeugt, nicht verlieren zu können

BEZIEHUNGEN VON MONSTERN

Gibt es Rivalität unter den Monstern in deinen Begegnungen, verspüren sie Hass oder Zuneigung? Wenn ja, können dir solche Beziehungen als Inspiration für das Verhalten der Monster im Kampf dienen. Der Tod eines geliebten Anführers führt bei seinen Gefolgsleuten vielleicht zu Ausbrüchen von unbändigem Zorn. Womöglich flieht ein Monster aber auch nach dem Tode seines Ehepartners, oder ein gepeinigter Knecht mag nur allzu gewillt sein, sich zu ergeben und im Austausch für sein Leben seinen Herrn zu hintergehen.

BEZIEHUNGEN VON MONSTERN

W6	Beziehung
1	Hat einen Rivalen; will irgendeinen zufälligen Verbündeten leiden sehen
2	Wird von anderen schlecht behandelt; hält sich im Hintergrund, begeht Verrat, sobald sich die Gelegenheit dazu bietet
3	Wird angebetet; seine Verbündeten würden für es sterben
4	Ist ein Außenseiter der Gruppe; wird von Verbündeten ignoriert
5	Lebt freiwillig als Außenseiter; kümmert sich nur um sich selbst
6	Wird als Tyrann gesehen; seine Verbündeten wollen, dass jemand es bezwingt

GELÄNDE UND FALLEN

Durch ein paar Elemente, die aus dem Schlachtfeld mehr machen als einfach nur eine große, ebene Fläche, wird eine Begegnung umso interessanter. Erwäge deswegen, deine Begegnung in einer Gegend stattfinden zu lassen, die neben dem Kampf noch andere Herausforderungen bietet. Welche möglichen Gefahren oder andere Besonderheiten erregen eventuell die Aufmerksamkeit der Charaktere, entweder vor oder während des Kampfes? Warum halten sich überhaupt Monster in diesem Gebiet auf – vielleicht gibt es hier ja viele gute Möglichkeiten, um sich zu verstecken?

Wenn du dem Gebiet der Begegnung zufällige Elemente hinzufügen willst, kannst du die Tabellen im Anhang A des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuches)* verwenden, um die spezifischen Eigenschaften von Räumen und dem Gelände, mögliche Gefahren, Hindernisse, Fallen und noch mehr zu ermitteln.

ZUFÄLLIGES EREIGNIS

Überlege dir, was passieren würde, wenn die Charaktere das Gebiet einer Begegnung nie betreten würden. Dienen die Wachen im Schichtdienst? Welche anderen Charaktere oder Monster suchen das Gebiet vielleicht auf? Sammeln sich Kreaturen dort zum Essen oder Tratschen? Sind in dem Gebiet manchmal bestimmte natürliche Phänomene zu beobachten – wie etwa stürmischer Wind, leichte Erdbeben oder Regenschauern? Zufällige Ereignisse verleihen Begegnungen den Reiz des Unerwarteten. Gerade, wenn du glaubst, den Ausgang eines Kampfes vorhersehen zu können, passiert etwas Unvorhergesehenes, das die Dinge wieder interessanter macht.

Einige der Tabellen aus dem *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* liefern Beispiele für zufällige Ereignisse. Die Tabellen für Umgebungen bei Begegnungen, exotische Lagen und Wetter in der Wildnis im 5. Kapitel dieses Buches sind ein guter Ansatzpunkt, was Begegnungen im Freien angeht. Die Tabellen in Anhang A sind nützlich für Begegnungen im Inneren wie auch im Freien – besonders die Tabellen für Hindernisse, Fallen und Tricks. Und zu guter Letzt findest du in der Tabelle für zufällige Begegnungen im nächsten Abschnitt noch zusätzliche Anregungen.

SCHNELLE BEGEGNUNGEN

Die oben erwähnten Richtlinien gehen davon aus, dass es dir zum einem wichtig ist, ausgewogene Kampfbegegnungen zu erschaffen, und zum anderen, dass du genug Zeit hast, eine solche Begegnung vorzubereiten. Falls es jedoch einmal schnell gehen muss oder du einfachere, aber weniger akkurate Regeln bevorzugst, kannst du alternativ die unten folgende Tabelle „Schnelle Begegnungen“ anwenden.

Mithilfe der Tabelle kannst du feststellen, wie viele Monster eines bestimmten Herausforderungsgrades du einem Charakter auf einer spezifischen Stufe entgegenstellen kannst. Die Tabelle führt für jede einzelne Charakterstufe die jeweiligen Herausforderungsgrade für ein, zwei und vier Monster auf. Wenn du dir zum Beispiel den Eintrag für die 3. Stufe auf der Tabelle ansiehst, steht da, dass ein Monster mit einem HG von 1/2 einem Charakter der 3. Stufe entspricht, genauso wie zwei Monster mit einem HG von 1/4 und vier Monster mit einem HG von 1/8.

SCHNELLE BEGEGNUNGEN

Charakterstufe	1 Monster	2 Monster	4 Monster
1.	1/4	1/8	—
2.	1/2	1/4	—
3.	1/2	1/4	1/8
4.	1	1/2	1/4
5.	2	1	1/2
6.	2	1	1/2
7.	3	1	1/2
8.	3	2	1
9.	4	2	1
10.	4	2	1
11.	4	3	2
12.	5	3	2
13.	6	4	2
14.	6	4	2
15.	7	4	3
16.	7	4	3
17.	8	5	3
18.	8	5	3
19.	9	6	4
20.	10	6	4

ZUFÄLLIGE BEGEGNUNGEN: EINE WELT VOLLER MÖGLICHKEITEN

Im 3. Kapitel des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuches*) wird erläutert, wie du zufällige Begegnungen im Spiel nutzen kannst. Der folgende Abschnitt baut auf dem Inhalt jenes Kapitels auf und stellt dir eine Vielzahl von Tabellen für zufällige Begegnungen zur Verfügung, auf die du zurückgreifen kannst, wenn es zu einer solchen Begegnung kommt.

Auf der Grundlage der Monsterlisten in Anhang B des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuches*) haben wir eine Reihe von Tabellen für jede Umgebungskategorie erstellt: Arktis, Berge, Grasland, Hügel, Küste, Stadt, Sumpf, tiefe See, Unterreich, Wald, und Wüste. Jede Kategorie enthält separate Tabellen für die Stufenbereiche des Spiels: Stufe 1-4, 5-10, 11-16 und 17-20.

Auch wenn du diese Tabellen sozusagen „direkt von der Stange“ verwenden kannst, gilt der Ratschlag aus dem *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) immer noch: Durch die Erstellung eigener, individuell auf deine Kampagne abgestimmter Tabellen kannst du den Themen und dem Stil deiner Kampagne etwas ganz Besonderes geben. Wir wollen dich deswegen ermutigen, dass hier enthaltene Material entsprechend deiner eigenen Wünsche und Vorstellungen anzupassen.

Wenn in den Tabellen ein Name fettgedruckt ist, verweist das auf Spielwerte aus dem *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*).

FLUCHT, KAMPF ODER ...?

Jedes Würfelergebnis in diesen Tabellen stellt eine bestimmte Form von Herausforderung oder möglicher Herausforderung dar.

Die Würfel fallen nun einmal, wie sie fallen mögen, und wenn du nun eine große Zahl von Monstern erwürfelst, könnte die erschaffene Begegnung zu schwierig für die Charaktere in ihrem jetzigen Zustand sein. Womöglich wollen sie in einem solchen Fall fliehen, um einem Kampf aus dem Weg zu gehen, oder entscheiden sich, sich den Monstern nicht zu nähern, nachdem sie sie zuvor aus der Ferne entdeckt haben.

Natürlich steht es dir frei, Würfelergebnisse anzupassen, aber du solltest im Hinterkopf behalten, dass nicht jede Begegnung mit einem Monster auch auf einen Kampf hinauslaufen muss. In der Tat könnte es sich bei einer Begegnung um den Auftakt einer Auseinandersetzung handeln, aber auch um ein diplomatisches Gespräch oder irgendeine andere Form der Interaktion. Was dann als nächstes passiert, hängt von den Handlungen der Charaktere ab oder deiner Entscheidung, was sich nun als nächstes abspielen soll.

Die Tabellen enthalten auch Einträge, die im *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*) als „weniger monströse Begegnungen“ bezeichnet werden. Viele von diesen Begegnungen warten nur darauf, dass sie jemand mit Detail und Leben erfüllt, was dir gleichzeitig die Gelegenheit bietet, sie in die Geschichte deiner Kampagne einzubinden. Und damit wärest du dann auch schon ein gutes Stück weiter bei der Erschaffung deiner ganz persönlichen Begegnungstabelle. Jetzt musst du nur so weiter machen!



ARKTISBEGEGNUNGEN (STUFE 1-4)

W100	Begegnung
01	1 Rieseneule
02-05	1W6 + 3 Kobolde
06-08	1W4 + 3 Fallensteller (Gemeiner)
09-10	1 Eule

W100	Begegnung
11-12	2W4 Blutfalken
13-17	2W6 Banditen
18-20	1W3 Geflügelte Kobolde mit 1W6 Kobolden
21-25	Der zum Teil aufgefressene Kadaver eines Mammuts, den man ausschachten kann, um Rationen für 1W4 Wochen zu erhalten.
26-29	2W8 Jäger (Stammeskrieger)
30-35	1 Halboger
36-40	Abrupt endende Spuren im Schnee, die von Kreaturen stammen, die im Gänsemarsch gingen.
41-45	1W3 Eis-Mephiten
46-50	1 Braunbär
51-53	1W6 + 1 Orks
54-55	1 Eisbär
56-57	1W6 Kundschafter
58-60	1 Säbelzahniger
61-65	Ein zugefrorener Teich, in dessen eisige Oberfläche scheinbar vor kurzem ein klaffendes Loch geschlagen wurde.
66-68	1 Berserker
69-70	1 Oger
71-72	1 Greif
73-75	1 Druide
76-80	3W4 Flüchtlinge (Gemeine) , die vor Orks auf der Flucht sind
81	1W3 Veteranen
82	1W4 Orogs
83	2 Braunbären
84	1 Ork – Auge des Gruumsh mit 2W8 Orks
85	1W3 Winterwölfe
86-87	1W4 Yetis
88	1 Halboger
89	1W3 Mantikoren
90	1 Banditenhauptmann mit 2W6 Banditen
91	1 Wiedergänger
92-93	1 Troll
94-95	1 Werbär
96-97	1 Junger Remorhaz
98	1 Mammut
99	1 Junger weißer Drache
00	1 Frostries

ARKTISBEGEGNUNGEN (STUFE 5-10)

W100	Begegnung
01-05	2 Säbelzahniger
06-07	1W4 Halboger
08-10	1W3+ 1 Braunbären
11-15	1W3 Eisbären
16-20	2W4 Berserker
21-25	Eine Halbork-Druidin , die sich um einen verwundeten Eisbären kümmert. Wenn die Charaktere der Druidin dabei helfen, überlässt sie ihnen eine Phiole Gegengift .
26-30	2W8 Kundschafter
31-35	2W4 Eis-Mephiten

W100 Begegnung

36-40	2W6 + 1 Zombies an Bord einer Galeone, die im Eis feststeckt. Genug Rationen für 2W20 Tage können aus dem Schiff geborgen werden, wenn es durchsucht wird.
41-45	1 Mantikor
46-50	2W6 + 3 Orks
51-53	1W6 + 2 Oger
54-55	2W4 Greifen
56-57	1W4 Veteranen
58-60	1 Banditenhauptmann mit 1 Druiden , 1W3 Berserkern und 2W10 + 5 Banditen
61-65	1W4 Stunden extreme Kälte (siehe Kapitel 5 im <i>Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuch]</i>).
66-68	1 Junger Remorhaz
69-72	1 Ork – Auge des Gruumsh mit 1W6 Orogs und 2W8 + 6 Orks
73-75	1 Wiedergänger
76-80	Ein Heulen, das für 1W3 Minuten übers Land hallt
81-82	1W3 Mammuts
83-84	1 Junger weißer Drache
85-86	2W4 Winterwölfe
87-88	1W6 + 2 Yetis
89-90	1W2 Frostriesen
91-92	1W3 Werbären
93-94	1W4 Trolle
95-96	1 Abscheulicher Yeti
97-98	1 Remorhaz
99	1 Roch
00	2W4 Junge Remorhazzen

ARKTISBEGEGNUNGEN (STUFE 11-16)**W100 Begegnung**

01	1 Abscheulicher Yeti
02-04	1W6 Wiedergänger
05-10	1W4 + 1 Werbären
11-20	1W3 Junge weiße Drachen
21-25	Ein Schneesturm, der die Sichtweite für 1W6 Stunden auf 1,50 m reduziert.
26-35	1 Roch
36-40	Eine Herde von 3W20 + 60 Karibus (Reh) , die durch den Schnee ziehen.
41-50	1W4 Mammuts
51-60	1W8 + 1 Trolle
61-65	Ein 1,5 km breiter, zugefrorener See, in dem die konservierten Kadaver seltsamer Kreaturen zu sehen sind.



Verrückte Dinge passieren ständig. Du weißt nie, was hinter der nächsten Ecke (auert oder hinter dieser Tür oder dort unten in der Grube, in die ich all diese Zwerge reingeworfen habe. Zwerge könnten es dort unten noch geben. Die sind halt im Nehmen. Federn sogar vom Boden ab. Manchmal.

W100 Begegnung

66-75	2W4 Junge Remorhazzen
76-80	Ein zerfallendes Eisschloss voller starrgefrorener Leichen von blauhäutigen Humanoiden.
81-90	1 Ausgewachsener weißer Drache
91-96	1W8 + 1 Frostriesen
97-99	1W4 Remorhazzen
00	1 Uralter weißer Drache

ARKTISBEGEGNUNGEN (STUFE 17-20)**W100 Begegnung**

01-02	2W10 Wiedergänger
03-04	2W8 Trolle
05-06	2W10 Werbären
07-08	1 Frostriesen
09-10	2W4 Junge Remorhazzen
11-20	1W4 Frostriesen
21-25	Eine kreisrunde Stelle von schwarzem Eis auf dem Boden. Die Lufttemperatur um die Stelle ist wärmer als in der Umgebung, und Charaktere, die sich die Stelle näher betrachten, stellen fest, dass dort Maschinenteile im Eis eingeschlossen sind.
26-35	1 Uralter weißer Drache
36-40	Ein Abenteurer, 1,80 m unter dem Eis eingefroren; Chance von 50 %, dass der Leichnam einen seltenen magischen Gegenstand nach Wahl des SLs bei sich trägt.
41-50	1W3 Abscheuliche Yetis
51-60	1W4 Remorhazzen
61-65	Eine 150 m hohe Mauer aus Eis, die 90 m dick ist und sich über eine Strecke von (1W4) x 1,5 km erstreckt.
66-75	1W4 Rochs
76-80	Das Abbild einer ernst wirkenden Frau mit langen, wallenden Haaren, das in die Seite eines Berges gehauen wurde.
81-90	1W10 Frostriesen mit 2W4 Eisbären
91-96	1W3 Ausgewachsene weiße Drachen
97-99	2W4 Abscheuliche Yetis
00	1 Uralte weiße Drachen mit 1W3 Jungen weißen Drachen

**BERGBEGEGNUNGEN (STUFE 1-4)****W100 Begegnung**

01-02	1 Adler
03-05	1W3 Schwärme von Fledermäusen
06-08	1W6 Ziegen
09-11	1W10 + 5 Stammeskrieger
12-14	1W6 + 3 Pteranodons
15-17	1W8 + 1 Geflügelte Kobolde
18-20	1 Löwe
21-24	Stufen, die in den Berg gehauen wurden. Sie steigen 3W10 + 12 m, bevor sie plötzlich enden.
25-27	2W10 Blutmücken
28-30	2W4 Aarakocra

W100	Begegnung
31-33	2W6 Zwergen-Soldaten (Wachen) mit 1W6 Maultieren , die mit Eisenerz beladen sind.
34-36	1 Riesennadler
37-38	Ein kleiner Schrein in einer Felsnische, welcher einer rechtschaffend neutralen Gottheit gewidmet ist.
39-41	2W8 + 1 Blutfalken
42-44	1 Riesenziege
45-47	3W4 Kobolde
48-50	1 Halboger
51-53	1 Berserker
54-55	1 Orog
56	1 Höllenhund
57	1 Druide
58-59	1 Peryton
60-61	1W2 Pferdegreifen
62	1 Mantikor
63-64	1W6 + 2 Kundschafter
65-67	Enorme Fußabdrücke eines Riesen, die in die Gebirgsgipfel führen.
68-73	2W4 Orks
74-75	1 Rieseneich
76-77	1 Veteran
78-79	1 Ork – Auge des Gruumsh
80	1W4 Harpyien
81	1 Oger
82	1 Greif
83	1 Basilisk
84-85	1 Säbelzahniger
86-90	Ein sprudelnder Wasserlauf, der aus einer Felsspalte dringt.
91	1W2 Ettins
92	1 Zyklop
93	1 Troll
94	1 Galeb Duhr
95	1 Luftelementar
96	1 Landhai
97	1 Chimäre
98	1 Wyvern
99	1 Steinriese
00	1 Frostriese

BERGBEGEGNUNGEN (STUFE 5-10)

W100	Begegnung
01-02	2W8 + 1 Aarakocra
03-04	1 Löwe oder 1 Säbelzahniger

Überall lauern Gefahren. Du musst stets ein Auge offenhalten. Das ist für mich wesentlich einfacher als für dich.



W100	Begegnung
05-06	1W8 + 1 Riesenziegen
07-08	1W4 + 3 Zwergen-Pioniere (Kundschafter)
09-10	1W6 + 2 Orks
11-15	1W10 Riesennadler
16-20	1W8 + 1 Pferdegreifen
21-25	1W8 Felsspalten, die Dampf ausstoßen, welcher über jeder Spalte einen Würfel mit 6 m Seitenlänge teilweise verhüllt.
26-30	1 Basilisk
31-35	1W12 Halboger
36-40	Eine Felsklamm, die von einer 30 m hohen Mauer blockiert wird. Diese hat eine Öffnung im Zentrum, wo einmal ein Tor war.
41-45	1 Mantikor
46-50	2W4 Harpyien
51-52	1 Galeb Duhr
53-54	1 Landhai
55-56	1W10 Berserker
57-58	1W3 Höllenhunde
59-60	1W8 + 1 Veteranen
61-65	Ein ferner Berg, der an einen Zahn erinnert.
66-69	1W4 Ettins
70-73	1 Wyvern
74-75	1 Ork – Auge des Gruumsh mit 1W6 Orogs und 3W6 + 10 Orks
76-80	Eine Reihe von 1W10 + 40 Pfählen, auf welchen die Körper von Kobolden, Zwergen oder Orks aufgespießt sind.
81-83	1 Feuerriese
84-85	1 Junger Silberdrache
86-87	1W4 Luftelementare
88-90	1W4 Trolle
91-92	1W3 + 1 Zyklopen
93-94	1W4 Chimären
95-96	1 Wolkenriese
97	1 Roch
98	1W4 Steinriesen
99	1 Junger roter Drache
00	1W4 Frostriesen

BERGBEGEGNUNGEN (STUFE 11-16)

W100	Begegnung
01-02	1W8 + 1 Basiliken
03-04	2W4 Höllenhunde
05-06	1W3 Chimären
07-08	1 Galeb Duhr
09-10	2W6 Veteranen
11-15	1 Junger Silberdrache
16-20	2W4 Trolle
21-25	1 roter Drache , der über den höchsten Gipfeln durch die Luft gleitet.
26-30	1W8 + 1 Mantikoren
31-35	1W4 Zyklopen
36-40	Schwerer Schneefall, der 1W6 Stunden anhält
41-45	1W10 Luftelementare
46-50	1W6 + 2 Landhai
51-55	1W4 Steinriesen

W100 Begegnung

56-60	1 Feuerriese
61-65	2 Steinriesen einige hundert m entfernt, die einander einen Felsbrocken zuwerfen.
66-70	1W8 + 1 Ettins
71-75	1W3 Frostriesen
76-80	Ein breiter Felsabgrund, dessen Tiefe mit Nebel verhüllt ist.
81-85	1W4 Wolkenriesen
86-90	1 Ausgewachsener Silberdrache
91-96	1 Ausgewachsener roter Drache
97-98	1W4 Rochs
99	1 Uralter Silberdrache
00	1 Uralter roter Drache

BERGBEGEGNUNGEN (STUFE 17-20)**W100 Begegnung**

01-05	1W10 Landhaie
06-10	1W8 + 1 Chimären
11-15	1 Ausgewachsener Silberdrache
16-20	1W8 + 1 Wyvern
21-25	Ein riesiges Boot auf einem Berggipfel
26-30	2W4 Galeb Duhr
31-35	1W4 Frostriesen
36-40	Ein bewaldetes Tal, das von geheimniskrämerischen und zurückgezogenen Elfen bewohnt wird, welche argwöhnisch von ihrem Meister sprechen: einem verrückten Magier, der im Herzen des Tals lebt.
41-45	1W10 Lufterelementare
46-50	1W6 + 3 Trolle
51-55	1 Ausgewachsener roter Drache
56-60	1W4 Wolkenriesen
61-65	Ein Wasserfall, der über hundert Meter hoch ist und in ein klares Becken stürzt.
66-70	1W3 Feuerriesen
71-75	2W4 Steinriesen
76-80	Eine Streitmacht aus 100 Zwergen (Veteranen), die an einem Gebirgspass Wache stehen. Sie erlauben die Weiterreise nur bei Entrichtung von 100 GM (zu Fuß) oder 200 GM (beritten).
81-85	1W4 Rochs
86-90	1W4 Junge rote Drachen
91-96	1 Uralter Silberdrache
97-00	1 Uralter roter Drache

**GRASLANDBEGEGNUNGEN (STUFE 1-5)****W100 Begegnung**

01	1 Hobgoblin-Hauptmann mit 1W4 + 1 Hobgoblins
02	1 Chimäre
03	1 Gorgone
04	1W2 Couatl
05	1 Ankylosaurus
06	1 Wertiger

W100 Begegnung

07	1W3 Allosaurier
08-09	1W3 Elefanten
10-14	Ein Kreis aus stehenden Steinen. Zwischen den Steinen ist es windstill, egal wie stark der Wind außerhalb weht.
15-16	1 Phasenspinne
17-18	1 Gnoll-Rudelfürst mit 1W4 Riesenhyänen
19-20	1 Orog oder 1 Pegasus
21-22	1 Ankheg
23-24	1W3 Nashörner
25-28	1W3 Schreckhähne
29-32	1W6 + 2 Riesenwespen oder 1W4 + 3 Schwärme von Insekten
33-36	1W4 Schakalwere oder 1W4 Kundschafter
37-40	1W8 Riesenziegen oder 1W8 Worge
41-44	2W4 Hobgoblins, 2W4 Orks oder 2W4 Gnolle
45-46	1W2 Riesengiftschlangen
47-48	1W6 + 2 Elche oder 1W6 + 2 Reitpferde
49-50	2W4 Goblins
51-52	1W3 Eber
53-54	1 Panther (Leopard) oder 1 Löwe
55-58	1W6 + 3 Goblins, die auf Wölfen reiten
59-62	2W6 Riesenwolfsspinnen oder 1 Riesenadler
63-65	1W8 + 4 Pteranodons
66-69	3W6 Wölfe
70-74	2W4 + 2 Axtschnäbel
75-76	1 Rieseneber oder 1W2 Tiger
77-78	1 Oger oder 1W3 Grottenschräte
79-80	1 Riesenelch, oder 1 Gnoll-Rudelfürst mit 1W3 Riesenhyänen
81-82	1W3 Riesengeier oder 1W3 Pferdegreifen
83-84	1 Goblin-Boss mit 1W6 + 2 Goblins und 1W4 + 3 Wölfen, oder 1W3 Thri-kreen
85-89	1W3 Druiden, welche die Wildnis patrouillieren
90-91	1W6 Vogelscheuchen oder 1 Wereber
92-93	1W3 Zentauren oder 1W3 Greifen
94	1W3 Gnoll-Reißzähne von Yeenoghu, oder 1 Ork – Auge des Gruumsh mit 2W4 +1 Orks
98-96	1 Triceratops
97	1 Zyklop oder 1 Landhai
98-99	1W4 Mantikoren
00	1 Tyrannosaurus Rex

GRASLANDBEGEGNUNGEN (STUFE 6-10)**W100 Begegnung**

01	1W3 Gorgonen
02	1W4 Zyklopen
03-04	1W3 Gnoll-Reißzähne von Yeenoghu
05-06	1 Chimäre
07-09	1W4 + 1 Veteranen auf Reitpferden
10-11	Ein Tornado, der 1W6 x 1,5 km entfernt den Boden berührt und das Land über die Länge von 1,5 km verwüstet, bevor er sich auflöst.
12-13	1W3 Mantikoren
14-15	2W4 Ankhegs

W100	Begegnung
16-17	1W8 + 1 Zentauren
18-19	1W6 + 2 Greifen
20-21	1W6 Elefanten
22-24	Ein Landstreifen, der mit verfallenden Kriegsmaschinen, Knochen und Bannern vergessener Armeen übersät ist.
25-28	1W8 + 1 Grottschrate
29-32	1 Gnoll-Rudelfürst mit 1W4 + 1 Riesenhyänen
33-36	2W4 Vogelscheuchen
37-40	1W12 Löwen
41-44	1W10 Thri-kreen
45-46	1 Allosaurus
47-48	1 Tiger
49-50	1W2 Riesenadler oder 1W2 Riesengeier
51-52	1 Goblin-Boss mit 2W4 Goblins
53-54	1W2 Pegasi
55-58	1 Ankylosaurus
59-62	1W2 Couatl
63-66	1 Ork – Auge des Gruumsh mit 1W8 + 1 Orks
67-70	2W4 Pferdegreifen
71-74	1W4 + 1 Nashörner
75-76	1 Hobgoblin-Hauptmann mit 2W6 Hobgoblins
77-78	1W3 Phasenspinnen
79-80	1W6 + 2 Rieseneber
81-82	2W4 Rieseneiche
83-84	1W4 Oger und 1W4 Orog
85-87	Ein heißer Wind, der den Gestank der Verwesung mit sich bringt.
88-90	1W3 Wertiger
91-92	1 Landhai
93-94	Ein Stamm aus 2W20 + 20 Nomaden (Stammeskrieger) auf Reitpferden, welche einer Herde Antilopen (Reh) folgen. Die Nomaden sind bereit, Nahrung, Leder, und Informationen gegen Waffen zu tauschen.
95-96	1W6 + 2 Wereber
97	1 Junger Golddrache
98-99	1W4 Triceratops
00	1W3 Tyrannosaurus Rex

GRASLANDBEGEGNUNGEN (STUFE 11-16)

W100	Begegnung
01-05	3W6 Wereber
06-10	2W10 Gnoll-Reißzähne von Yeenoghu
11-15	1W4 Landhaie
16-17	Eine alte gepflasterte Straße, die teilweise von der Wildnis zurückerobert wurde und sich 1W8 x 1,5 km in jede Richtung erstreckt, bevor sie endet.
18-27	1W12 Couatl
28-30	Eine Hexe (Magus), die in einer primitiven Hütte haust. Sie bietet Heiltränke an, Gegengifte, und andere Verbrauchsgegenstände im Tausch gegen Nahrung und Neuigkeiten.
31-40	2W10 Elefanten
14-46	2W4 Wertiger
47-56	1W8 + 1 Zyklopen
57-61	1W3 Chimären

W100	Begegnung
62-66	5 Triceratops
67-69	Ein riesiges Loch, das sich über 15 m erstreckt und beinahe 150 m tief ist. Am Boden ist eine leere Höhle.
70-79	1W4 + 3 Gorgonen
80-88	1W3 Junge Golddrachen
89-90	Ein kreisförmiges Grasgebiet mit beinahe 375 m Durchmesser. Das Gras scheint, als wäre es niedergedrückt worden; 1W4 weitere dieser Kreise sind durch Linien verbunden und können von oben gesehen werden.
91-96	2W4 Tyrannosaurus Rex
97-99	1 Ausgewachsener Golddrache
00	1 Uralter Golddrache

GRASLANDBEGEGNUNGEN (STUFE 17-20)

W100	Begegnung
01-10	2W6 Triceratops
11-20	1W10 Gorgonen
21-25	2W6 Hyänen, die vom Kadaver eines toten Dinosauriers fressen.
26-35	3W6 Landhaie
36-40	Ein feuriger Streitwagen, der über den Himmel zieht
41-50	1W3 Junge Golddrachen
51-60	2W4 Zyklopen
61-65	Ein Tal, in dem alles Gras abgestorben ist und der Boden mit versteinerten Baumstämmen und umgefallenen Baumstämmen übersät ist.
66-75	2W10 Grottschrate mit 4W6 Goblins und 2W10 Wölfen
76-80	Eine freundliche Abenteurergruppe aus 1W6 + 1 Charakteren verschiedenster Völker, Klassen und Stufen (durchschnittliche Stufe 1W6 + 2). Sie teilen Informationen über ihre jüngsten Reisen.
81-90	1W12 Chimären
91-96	1W6 + 2 Tyrannosaurus Rex
97-99	1 Ausgewachsener Golddrache
00	1 Uralter Golddrache



HÜGELBEGEGNUNGEN (STUFE 1-4)

W100	Begegnung
01	1 Adler
02-03	2W4 Paviane
04-06	1W6 Banditen
07	1W4 Geier
08	1W10 Gemeinde
09	1 Rabe
10	1 Giftschlange
11-13	2W6 Banditen oder 2W6 Stammeskrieger.
14	2W8 Ziegen
15	1W6 + 4 Blutfalken
16	1W4 + 3 Riesenwiesel
17-18	1W3 Wachen mit 1W2 Doggen und 1 Maultier.

W100	Begegnung
19-20	1W6 + 5 Hyänen
21-22	2W4 Blutmücken
23-25	Eine leere Höhle voller Knochen.
26	1 Pseudodrache oder 1W3 Rieseneulen
27	1 Löwe oder 1 Panther (Puma)
28-30	2W8 Kobolde
31	1 Pferdegreif
32-34	2W4 Goblins
35	1 Worg
36	1W3 Schwärme von Fledermäusen oder 1W3 Schwärme von Raben
37	1 Riesenadler
38-40	Ein alter Zwerg, der auf einem Baumstumpf sitzt und an einem Stück Holz schnitzt.
41	1W4 Elche
42	1W4 Geflügelte Kobolde mit 1W6 Kobolden
43	1W6 + 2 Riesenwolfsspinnen
44-45	2W4 Wölfe
46	1 Schwarm von Insekten
47	1W8 + 1 Axtschnäbel
48-49	1 Braunbär oder 1W3 Eber
50	1 Kundschafter
51	1 Oger
52-53	2W4 Gnolle
54	1 Riesenelch
55	1W3 +1 Harpyien
56	1 Werwolf
57-58	2W4 Orks

W100	Begegnung
59	1W4 Halboger
60	1 Druiden oder 1 Veteran
61-63	Die Leiche eines Abenteurers, welche eine vollständige Entdeckerausrüstung trägt und auf einem Langschwert liegt.
64	1 Grüne Vettel
65-66	1W3 Schreckenswölfe
67-68	Ein kleiner Friedhof mit 2W6 Gräbern.
69-70	1 Hobgoblin-Hauptmann mit 2W4 Hobgoblins.
71	2W4 Riesenziegen
72	1 Mantikor
73-74	1W6 + 2 Hobgoblins
75	1 Phasenspinne
76-78	Eine Ansammlung Guano von einem sehr großen Vogel.
79	1 Gnoll-Reißzahn von Yeenoghu
80	1W3 Rieseneber
81	1 Gnoll-Rudelfürst mit 1W3 Riesenhyänen
82	1 Banditenhauptmann mit 2W4 Banditen
83	1 Ork – Auge des Gruumsh mit 1W8 + 2 Orks
84	1W3 Orog oder 1W4 Berserker
85-86	1 Ettin oder 1 Wereber
87-88	1 Goblin-Boss mit 2W6 Goblins
89	1W3 Greifen
90	1W3 Perytone oder 1W4 Pegasi
91-96	1W3 Trolle
97-99	1 Zyklop
00	1 Steinriese



HÜGELBEGEGNUNGEN (STUFE 5-10)

W100	Begegnung
01	1W4 Pegasi oder 1W3 Perytone
02	1W6 + 2 Riesenziegen
03	1 Mantikor
04	1W8 + 1 Gnolle oder 1W8 + 1 Hobgoblins
05	1W4 Löwen
06	1W6 + 2 Worge
07	1W4 Braunbären
08	3W6 Axtschnäbel
09	1 Halboger mit 2W6 Orks
10	2W10 Geflügelte Kobolde
11-12	1 Goblin-Boss mit 1W4 Schreckenswölfen und 2W6 Goblins
13	1W6 Rieseneleche
14-15	1W8 + 1 Riesenadler
16-17	1W4 Phasenspinnen
18-19	1 Gnoll-Rudelfürst mit 2W4 Riesenhyänen
20	2W4 Pferdegreifen
21-25	Eine 4,50 m hohe Statue eines Zwergenkriegers, welche auf der Seite liegt.
26-27	2W4 Oros
28-29	1W4 + 1 Greifen
30-31	1W6 + 2 Harpyien
32-33	1 Ork – Auge des Gruumsh mit 2W6 + 3 Orks
34-35	1W4 + 3 Rieseneber
36-40	Eine Steintür an der Seite eines Hügels; dahinter ein 4,50 m langer Gang, der in einem Einsturzbereich endet.
41-42	1W3 Grüne Vetteln
43-44	1W4 Werwölfe
45-46	1W6 + 2 Oger
47-48	1 Hobgoblin-Hauptmann mit 2W8 Hobgoblins
49-50	1 Banditenhauptmann mit 3W6 Banditen
51-54	1 Chimäre
55-58	1W4 Ettins
59-62	1W6 + 2 Veteranen mit 2W6 Berserkern
63-65	Eine verlassene Holzhütte
66-69	1 Galeb Duhr
70-73	1 Landhai
74-77	1 Wyvern
78-80	2W6 + 10 Ziegen mit einem Hirten (Stammeskrieger)
81-82	1W3 Hügelriesen
83-84	2W4 Wereber
85-86	1W4 Wiedergänger
87-88	1W2 Gorgonen
89-90	1W8 + 1 Gnoll-Reißzähne von Yeenoghu
91-93	1W4 Zyklopen
94-96	1 Junger roter Drache
97-98	1W4 Steinriesen
99	1W3 Junge Kupferdrachen
00	1 Roch

HÜGELBEGEGNUNGEN (STUFE 11-16)

W100	Begegnung
01	2W8 Mantikoren oder 2W8 Phasenspinnen
02-04	1W6 Grüne Vetteln mit 1W6 Wyvern

W100	Begegnung
05-07	1 Hobgoblin-Hauptmann mit 1 Hügelriese und 4W10 Hobgoblins
08-10	2W6 + 3 Werwölfe
11-14	1W6 + 2 Ettins
15-18	1W3 Landhaie
19-22	1W4 Werbären
23-24	Eine Rauchfahne, der aus einem kleinen Schornstein in der Seite eines Hügels austritt.
25-28	1W4 Wyvern
29-32	1W8 + 1 Wereber
33-36	1W3 Wiedergänger
37-38	Ein leichtes Erdbeben, das die Umgebung für 1W20 Sekunden erschüttert.
39-42	1W3 Chimären
43-46	1W4 Gorgonen
47-50	1W6 + 2 Gnoll-Reißzähne von Yeenoghu
51-54	1W4 Hügelriesen
55-58	1 Junger roter Drache
59-62	1W3 + 1 Galeb Duhr
63-65	2W10 pfeifende Zwergen-Bergarbeiter (Gemeine), die zu ihrer Mine ziehen.
66-69	1W3 Junge Kupferdrachen
70-73	1W4 Trolle
74-77	1W3 Zyklopen
78-80	1W3 Adelige mit 1W4 Kundschaftern, die nach Gold suchen.
81-85	1 Ausgewachsener Kupferdrache
86-90	2W4 Steinriesen
91-96	1W4 Rochs
97-99	1 Ausgewachsener roter Drache
00	1 Uralter Kupferdrache

HÜGELBEGEGNUNGEN (STUFE 17-20)

W100	Begegnung
01	1W2 Rochs
02-05	1 Junger roter Drache
06-10	2W6 Ettins
11-15	1W4 Landhaie
16-20	1W10 Wiedergänger
21-25	Die weißen Umrisse eines enormen Pferdes, die in die Flanke eines hohen Hügels gemeißelt wurden.
26-30	1W6 + 1 Gorgonen
31-35	2W4 + 1 Trolle
36-40	Die verbrannten Überreste von 2W10 Humanoiden, welche über eine Hügelflanke verstreut sind.
41-45	2W6 Hügelriesen
46-50	1W6 + 2 Werbären
51-55	2W4 Galeb Duhr
56-60	1W4 + 2 Wyvern
61-65	Ein massiver Felsbrocken, der in der Erde versunken ist, als ob er hierhin gefallen oder hierher geworfen worden wäre.
66-70	1 Ausgewachsener Kupferdrache
71-75	1W6 + 3 Zyklopen
76-80	Die Fundamente eines alten Steinturms, die auf dem Gipfel eines Hügels sitzen.
81-85	2W4 Steinriesen

W100 Begegnung

86-90	1 Ausgewachsener roter Drache
91-96	1 Uralter Kupferdrache
97-99	1 Uralter roter Drache
00	1W2 Ausgewachsene rote Drachen mit 1W3 Jungen roten Drachen.

**KÜSTENBEGEGNUNGEN (STUFE 1-4)****W100 Begegnung**

01	1 Pseudodrasche
02-05	2W8 Krabben
06-10	2W6 Fischer (Gemeine)
11	1W3 Giftschlangen
12-13	1W6 Wachen, die einen gestrandeten Adligen beschützen.
14-15	2W4 Kundschafter
16-18	2W10 Meervolk
19-20	1W6 + 2 Sahuagin
21-25	1W4 Ghule, die an Bord eines schiffsbrüchigen Handelsschiffes Leichen fressen. Bei einer Suche können 2W6 Ballen ruinierter Seide, 15 m Seil und ein Fass mit gesalzenen Heringen gefunden werden.
26-27	1W4 Geflügelte Kobolde mit 1W6 + 1 Kobolden
28-29	2W6 Stammeskrieger
30-31	3W4 Kobolde
32-33	2W4 + 5 Blutfalken
34-35	1W8 + 1 Pteranodons
36-40	Ein paar Dutzend frisch geschlüpfter Schildkröten, die sich mühsam ihren Weg zum Wasser bahnen.
41-42	1W6 + 2 Rieseneidechsen
43-44	1W6 + 4 Riesenkrabben
45-46	2W4 Blutmücken
47-48	2W6 + 3 Banditen
49-53	2W4 Sahuagin
54-55	1W6 + 2 Kundschafter
56-60	1 Seevettel
61-65	Ganz kurz scheinen die Wellen ein gewaltiges humanoides Gesicht zu formen.
66-70	1 Druide
71-75	1W4 Harpyien
76-80	Ein einsamer Einsiedler (Tempeldiener), der am Strand sitzt und über die Bedeutung des Multiversums nachsinnt.
81	1W4 Berserker
82	1W6 Riesenadler
83	2W4 Riesenkröten
84	1W4 Oger oder 1W4 Seeogern
85	3W6 Sahuagin
86	1W4 Veteranen
87	1W2 Plesiosaurier
88	1 Banditenhauptmann mit 2W6 Banditen

W100 Begegnung

89	1W3 Mantikoren
90	1 Todesfee
91-92	1W4 + 3 Greifen
93-94	1 Sahuagin-Priesterin mit 1W3 Seeogern und 2W6 Sahuagin
95-96	1 Sahuagin-Baron
97-98	1 Wasserelementar
99	1 Zyklop
00	1 Junger Bronzedrasche

KÜSTENBEGEGNUNGEN (STUFE 5-10)**W100 Begegnung**

01	2W8 Riesenwolfsspinnen
02-03	3W6 Pteranodons
04-05	2W4 Kundschafter
06-07	1W6 + 2 Sahuagin
08	1 Seevettel
09-10	1W4 + 1 Riesenkröten
11-15	3W6 Sahuagin
16-20	2W6 Riesenadler
21-25	Ein Pseudodrasche, der in der Luft Jagd auf Möwen macht.
26-29	1W2 Druiden
30-32	2W4 + 1 Riesenkröten
33-35	1 Gemeiner, der ein Klagelied singt (nur bei Tage), oder 1 Todesfee (nur bei Nacht)
36-40	Eine mit einem Stopfen versiegelte Flasche, die eine unleserliche Nachricht enthält und halb im Sand vergraben ist.
41-43	3 Seevetteln
44-46	1W8 + 1 Harpyien
47-50	1W4 Plesiosaurier
51-53	1W4 Mantikoren
54-56	2W4 Oger
57-60	1W10 Greifen
61-65	Eine Seeschlacht zwischen zwei Galeonen
66-70	1W4 + 3 Seeogern
71-75	Eine Piratenmannschaft, die aus 1 Banditenhauptmann, 1 Druiden, 2 Berserkern und 2W12 Banditen besteht und auf der Suche nach Schätzen ist.
76-80	Eine abgetrennte Hand eines Humanoiden, verstrickt in einem Netz
81-82	1 Wasserelementar
83-84	1 Zyklop
85-86	1W4 Todesfeen (nur bei Nacht)
87-88	2W4 Veteranen
89-90	1 Junger Bronzedrasche
91-93	1W3 Zyklopen
94-95	1 Junger blauer Drache
96	1 Sahuagin-Baron mit 1W3 Sahuagin-Priesterinnen und 2W8 Sahuagin
97	1 Dschinn
98	1 Roch
99	1 Marid
00	1 Sturmriesen



KÜSTENBEGEGNUNGEN (STUFE 11-16)

W100	Begegnung
01	1W4 Todesfeen (nur bei Nacht)
02-04	1 Zyklop
05-08	1W6 + 2 Mantikoren
09-10	1W8 + 2 Veteranen
11-20	1 Junger blauer Drache
21-25	Ein Nest mit 1W6 Eiern einer Drachenschildkröte
26-35	1W4 Sahuagin-Barone
36-40	Ein Dreizack, teilweise im Sand vergraben
41-50	1 Junger Bronzedrache
51-55	1 Marid
56-60	1W6 Wasserelementare
61-65	2W6 Grule, die über 1W6 zertrümmerte Schiffe kriechen und die Toten fressen.
66-70	1 Dschinn
71-75	1W3 Junge Bronzedrachen
76-80	Ein gestrandeter Wal, tot und aufgedunsen. Wenn er Schaden erleidet, explodiert er, und jede Kreatur innerhalb von 9 m um ihn herum muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Scheitert der Wurf, erleidet die Kreatur 5W6 Wuchtschaden, oder die Hälfte dieses Schadens, wenn ihr der Wurf gelingt.
81-82	2W4 Zyklopen
83-84	1 Sturmriese
85-86	1W3 Junge blaue Drachen

W100 Begegnung

87-88	1 Ausgewachsener Bronzedrache
89-90	1 Ausgewachsener blauer Drache
91-93	1W3 Rochs
94-97	1 Drachenschildkröte
98-99	1 Uralter Bronzedrache
00	1 Uralter blauer Drache

KÜSTENBEGEGNUNGEN (STUFE 17-20)

W100 Begegnung

01-10	1 Roch
11-20	1 Sturmriese
21-25	Ein Ausgewachsener Bronzedrache, der gerade mit einem Ausgewachsenen blauen Drachen bis auf den Tod kämpft.
26-40	2W6 Zyklopen
41-50	1 Ausgewachsener Bronzedrache oder 1 Ausgewachsener blauer Drache
51-60	1W3 Dschinni oder 1W3 Mariden
61-70	1 Drachenschildkröte
71-75	1W3 Rochs
76-80	1W6 + 2 Wasserhosen, die über das Wasser tanzen und abrupt wieder verschwinden.
81-90	1W6 Junge blaue Drachen
91-96	1 Uralter Bronzedrache
97-99	1 Uralter blauer Drache
00	1W3 + 1 Sturmriesen



STADTBEGEGNUNGEN (STUFE 1-4)

W100	Begegnung
01	1W6 Katzen
02-03	1 Gemeiner mit 1W6 Ziegen
04-05	2W10 Ratten
06	1 Rabe, der auf einem Wegweiser sitzt
07	1 Gemeiner auf einem Zugpferd
08	2W4 Doggen
09	1W2 Gemeinde, die 1W4 Maultiere oder 1W4 Ponys führen
10	1 Pseudodrache
11	1 Spion
11-13	1W8 + 1 Tempeldiener
14	1W6 + 6 Fliegende Schlangen
15	3W6 Kobolde
16	2W4 Riesentausendfüßler
17	1W8 + 1 Skelette
18-19	1W6 + 2 Schwärme von Ratten
20	1W12 Zombies
21-25	Ein Hausierer unter dem Gewicht seiner vielen Töpfe, Pfannen und anderen grundlegenden Gebrauchsgüter.
26	1 Riesenwespe
27-28	1 Streitross
29	2W8 Kultisten
30-31	3W4 Riesenratten
32	2W8 Blutmücken
33	1W3 + 2 Riesengiftschlangen
34	1W4 + 2 Schwärme von Fledermäusen
35	2W4 Geflügelte Kobolde
36-40	Ein Wagen beladen mit Äpfeln, dem ein Rad gebrochen ist und der deshalb den Verkehr aufhält.
41	1 Krokodil
42-43	1 Schwarm von Insekten
44-45	3W6 Banditen
46-47	1W3 + 2 Adelige auf Reitpferden mit einer Eskorte aus 1W10 Wachen
48	2W4 Kenku
49	1W6 + 2 Rauch-Mephiten
50	1W8 + 1 Schwärme von Raben
51-52	1 Werratte
53-54	1W3 Halboger
55-56	1 Mimik
57-58	1W4 Ghule
59-60	1W4 Schreckgespenster
61-62	1W10 Schatten
63-65	Jemand entleert einen Nachtopf aus dem zweiten Stock auf die Straße.
66-67	1 Grul
68-69	1 Priester
70-71	1 Irrlicht
72-73	1W3 Riesenspinnen
74-75	1W4 Yuan-ti-Reinblütige
76-77	2W4 Schläger

W100 Begegnung

78-80	Ein Untergangsprophet, der an einer Straßenecke das Ende der Welt predigt.
81	1 Cambion
82	1 Vampirbrut
83	1 Couatl
84	1 Geist
85	1 Sukkubus oder 1 Inkubus
86	1 Banditenhauptmann mit 3W6 Banditen
87	1W4 + 1 Kultfanatiker
88	1 Ritter oder 1 Veteran
89	1 Wassergeist
90	1 Gruftschracken
91	1 Magus
92	1 Schildwächter
93	1 Gladiator
94	1 Wiedergänger
95	2W4 Gargylen
96	1W4 Doppelgänger
97	1 Oni
98	1 Unsichtbarer Pirscher
99	1W8 + 1 Phasenspinnen
00	1 Assassine

STADTBEGEGNUNGEN (STUFE 5-10)

W100	Begegnung
01-02	1W10 Kenku
03-04	2W6 Riesentausendfüßler
05-06	2W8 Skelette
07-08	1W6 Schwärme von Ratten und 1W6 Schwärme von Fledermäusen
09-10	3W6 Geflügelte Kobolde
11-13	2W4 Schreckgespenster
14-16	1W4 Gruftschracken
17-19	4W4 Tempeldiener auf Zugpferden
20-22	3W6 Riesentausendfüßler
23-25	1 gesprächiges Straßenkind, das Passanten anbietet, zum Preis von 1 SM als Führer durch die Stadt zu dienen.
26-28	1W10 Spione
29-31	3W6 Krokodile
32-34	1W6 + 2 Schwärme von Insekten
35-37	2W4 Rauch-Mephiten
38-40	Ein Adeltiger ruft „Haltet den Dieb!“ einem fliehenden Halunken (Bandit) hinterher.
41-43	1 Sukkubus oder 1 Inkubus
44-46	1W10 Halboger
47-49	2W10 Riesenwespen
50-51	4W10 Zombies
52-53	1W4 Ritter auf Streitrössern
54-55	1W4 + 1 Wassergeister
56-57	1W8 + 1 Mimiks
58-59	2W8 Riesenspinnen
60-61	3W6 Schatten
62-65	Ein Schauspieler lehnt sich im zweiten Stock aus dem Fenster, um Passanten eine Aufführung anzukündigen.
66-67	1 Banditenhauptmann mit 3W8 Banditen

W100 Begegnung

68-69	1W10 Irrlichter
70-71	2W4 Priester
72-74	3W6 Yuan-ti-Reinblütige
75-76	2W10 Schläger
77-80	Ein Weissager liest die Karten für alle, die 1 SM bezahlen.
81	1W3 Gladiatoren
82	1W4 + 1 Couatl
83	1W8 Geister
84	2W4 Doppelgänger
85	1W6 + 2 Phasenspinnen
86	2W4 Veteranen
87	1W8 Grule mit 2W6 Ghulen
88	3W6 Gargylen
89	2W10 Kultfanatiker
90	3W6 Werratten
91	1 Assassine
92	1W3 Unsichtbare Pirscher
93	1 Grauer Slaad
94	1 Junger Silberdrache
95	1W4 Cambions oder 1W4 Wiedergänger
96	3W6 Gruftschracken
97	1 Erzmagus
98	2W4 Vampirbruten oder 1W4 Oni
99	1 Magus mit 1 Schildwächter
00	1 Rakshasa oder 1 Vampir

STADTBEGEGNUNGEN (STUFE 11-16)**W100 Begegnung**

01	1 Mimik
02-05	1 Banditenhauptmann mit 5W10 Banditen, alle auf Reitpferden
06-10	1W10 Ritter auf Streitrössern (ein Ritter ist ein Doppelgänger)
11-13	1W8 Sukkubi oder 1W8 Inkubi
14-16	3W6 Kultfanatiker
17-19	1W10 Gruftschracken
20-22	3W6 Werratten
23-25	Ein Knall in der Ferne, gefolgt von einer Rauchwolke, die über der anderen Seite der Ortschaft aufsteigt.
26-28	1W8 + 1 Geister
29-31	2W10 Gargylen
32-34	1W6 + 2 Wassergeister
35-37	1W4 + 4 Irrlichter
38-40	Straßenkünstler führen ein Puppenspiel auf. Zwei Puppen schlagen sich gegenseitig mit Stöcken, zur Freude der versammelten Zuschauer.
41-43	2W4 Couatl
44-46	2W8 Grule
47-51	1W8 + 1 Veteranen
52-55	3W4 Priester
56-58	2W4 Cambions
59-61	1W10 Wiedergänger
62-65	2W4 Phasenspinnen
66-69	Ein heruntergekommener Gemeiner, der sich in eine Gasse duckt und einen Kauf bei einer verdächtig aussehenden Gestalt tätigt.
70-72	1W8 Unsichtbare Pirscher



W100 Begegnung73-75 1W8 + 1 **Gladiatoren**76-80 Zwei Bauern, die sich wegen des Preises von Kartoffeln prügeln (50 % Chance, dass einer der Bauern ein **Assassine** im Ruhestand ist).81-82 1W4 **Junge Silberdrachen**83-84 1W4 **Assassinen**85-86 1W8 **Oni**87-88 1W4 **Magi** mit 1W4 **Schildwächtern**89-90 1W10 **Vampirbruten**91-92 1 **Ausgewachsener Silberdrache**93-94 1W4 **Graue Slaadi**95-96 1 **Vampir-Zauberwirker** oder 1 **Vampir-Krieger**97 1 **Erzmagus**, der die Straße auf einem **Reitpferd** herunterreißt und 1W6 **Wachen** mit Zaubern angreift.98 1 **Rakshasa**99 1 **Vampir**00 1 **Uralter Silberdrache****STADTBEGEGNUNGEN (STUFE 17-20)****W100 Begegnung**01-05 1W10 **Unsichtbare Pirscher**06-10 1W10 **Wiedergänger**11-14 1W6 + 2 **Gladiatoren**15-18 2W4 **Cambions**19-22 2W6 **Sukkubi** oder 2W6 **Inkubi**23-25 Eine Hexe (**Erzmagus**), die auf einem *Flugbesen* über den Köpfen herfliegt.26-30 1W4 **Graue Slaadi**31-35 2W8 **Couatl**

36-40 Ein verzweifelter Elternteil, der Passanten um Hilfe anfleht, weil ein Kind in die Kanalisation gefallen ist.

41-45 1W3 **Junge Silberdrachen**46-50 3W6 **Geister**51-55 1 **Ausgewachsener Silberdrache**56-60 1W4 **Magi** mit 1W4 **Schildwächter**

61-65 Ein aggressiver Händler, der Passanten Waren feilbietet und behauptet, er liefere die feinste Seide weit und breit.

66-70 1 **Uralter Silberdrache**71-75 3W6 **Vampirbruten**76-80 Eine Patrouille von 2W10 **Wachen**, welche die Straße entlangmarschieren und nach jemandem suchen.81-85 1W10 **Assassinen**86-90 1W4 + 1 **Graue Slaadi**91-93 1W10 **Oni**94-96 1 **Vampir-Zauberwirker** oder 1 **Vampir-Krieger**97 1W4 **Erzmagi**98 1W3 **Rakshasa**99 1W4 **Vampire**00 1 **Tarraske****SUMPFBEGEGNUNGEN (STUFE 1-4)****W100 Begegnung**01 1W4 **Giftschlangen**02-05 3W6 **Ratten**06-10 2W8 **Raben**11-12 3W6 **Riesenratten**13 1W10 + 5 **Stammeskrieger**14-15 1W8 + 1 **Rieseneidechsen**16-17 1 **Krokodil**18-19 1 **Schwarm von Insekten**20 1 **Riesenspinne**

21-22 1W4 + 1 Schlammhütten, die teilweise in trübem Wasser versunken sind

23-25 2W8 + 1 **Kobolde**26 2W4 **Schlamm-Mephiten**27-29 1W6 + 2 **Riesengiftschlangen**30 2W4 **Geflügelte Kobolde**31-32 1 **Kundschafter**

33-34 Die im Dickicht verfangene Leiche eines Abenteurers. An der Leiche sind eine Entdeckerausrüstung und vielleicht (50 % Chance) ein zufälliger gewöhnlicher magischer Gegenstand zu finden.

35-38 1 **Riesenkröte**39-41 1W6 + 2 **Würgeschlangen**42-44 2W4 **Riesenfrösche**45 1W8 +1 **Schwärme von Ratten** oder 1W6 +2 **Schwärme von Raben**46-48 2W10 **Blutmücken**49-52 2W6 + 3 **Bullywugs**53-54 1W8 + 1 **Orks**55-56 1W4 **Yuan-ti-Reinblütige**57 1 **Druide**58-59 1 **Yuan-ti-Halbblütiger**60-62 1 **Riesenwürgeschlange**

63-64 Ein schriller Schrei, der 1W4 Minuten anhält

65-67 2W4 **Echsenmenschen**68-69 1W4 **Ghule**70-71 1 **Irrlicht**72 1 **Gruftschrecken**73 1 **Grol**74-75 1 **Schwarm von Giftschlangen**

76-77 Ein fauliger Gestank, der aus Brackwasser heraufsteigt.

78-80 1W4 + 2 **Oger**81-83 1 **Modernder Schlurfer**84-86 1 **Echsenmenschen-Schamane** mit 1W6 **Rieseneidechsen** und 2W10 **Echsenmenschen**87 1 **Troll**88-89 1W4 **Grüne Vetteln**90-91 1 **Wiedergänger**92-93 1 **Riesenkrokodil**

W100 Begegnung

94-95	1 Ork – Auge des Gruumsh mit 1W3 Orog und 2W6 + 3 Orks.
96-97	1 Junger schwarzer Drache
98	1 Yuan-ti-Scheusal
99	1W4 Wasserelementare
00	1 Hydra

SUMPFBEGEGNUNGEN (STUFE 5–10)**W100 Begegnung**

01	1 Grüne Vettel
02-03	2W4 Rieseneidechsen oder 2W4 Riesengiftschlangen
04-05	2W8 Geflügelte Kobolde
06-07	1W10 + 1 Bullywugs mit 1W8 + 1 Riesenfröschen
08-09	1 Druide
10	1W8 + 1 Schwärme von Insekten
11-13	1W12 Ghule
14-16	2W8 Kundschafter
17-19	2W10 Orks
20-22	2W4 Riesenspinnen
23-24	Verschmutztes Wasser, welches Kreaturen, die sich hindurchbewegen, der Augenfäule aussetzt (siehe „Krankheiten“ in Kapitel 8 des <i>Dungeon Master's Guide</i> [Spielleiterhandbuchs]).
25-27	1W6 + 2 Riesenkröten
28-30	3W6 Echsenmenschen
31-33	1W8 + 1 Yuan-ti-Reinblütige
34-36	1W4 + 1 Schwärme von Giftschlangen
37-38	Ein aufgedunsener humanoider Körper, der mit dem Gesicht nach unten im Wasser treibt.
39-41	1 Modernder Schlurfer
42-44	1W4 + 1 Irrlichter
45-47	2W6 Krokodile
48-50	1W4 + 1 Riesenwürgeschlängen
51-54	1 Echsenmenschen-Schamane mit 1W3 Schwärmen von Giftschlangen und 1W8 + 2 Echsenmenschen
55-58	1W8 + 1 Oger
59-62	2W4 Grule
63-65	Ein Altar, der halb im Schlamm versunken ist, gewidmet einer Gottheit, die halb Mensch und halb Frosch ist.
66-69	1 Riesenkrokodil
70-73	1 Modernder Schlurfer
74-77	1 Ork – Auge des Gruumsh mit 1W3 Ogern und 2W10 + 5 Orks
78-80	Ein Flutregen, der 1W6 Minuten anhält und alle ungeschützten Feuer in 1,5 km Radius löscht.
81-82	1 Junger schwarzer Drache
83-84	1W4 Grüne Vetteln mit 1W6 + 1 Ogern
85-86	1 Yuan-ti-Scheusal
87-88	1W4 + 1 Graftschrecken
89-90	1W6 + 1 Yuan-ti-Halblütige
91-93	1W4 + 1 Trolle
94-96	1W10 Wiedergänger
97-99	1W8 + 1 Wasserelementare
00	1W3 Hydren

SUMPFBEGEGNUNGEN (STUFE 11–20)**W100 Begegnung**

01-10	1W4 Riesenkrokodile
11-15	1W3 Yuan-ti-Scheusale
16-20	1W6 + 1 Grüne Vetteln
21-25	Ein großer und ausgreifender Baum, von dessen Ästen 2W6 gepanzerte Ritter an Stricken baumeln.
26-30	2W4 Graftschrecken
31-35	1W8 Yuan-ti-Halblütige
36-40	Nebel, der sich über das Gelände ausbreitet und die Gegend innerhalb von 1W3 x 1,5 km für 1W4 Stunden stark verhüllt.
41-45	1W4 Wiedergänger
46-50	1W6 Modernde Schlurfer
51-55	1W10 Wasserelementare
56-60	1W4 junge schwarze Drachen
61-65	Ein schauriges Götzenbild mit einem Fledermauskopf, welches beinahe vollständig von Ranken überwuchert ist.
66-70	1W8 + 2 Trolle
71-75	1W3 Hydren
76-80	Der Klang von Trommeln, die einige Kilometer entfernt geschlagen werden.
81-96	1 Ausgewachsener schwarzer Drache
97-00	1 Uralter schwarzer Drache

**UNDERDARK-BEGEGNUNGEN (STUFE 1-4)****W100 Begegnung**

01	1 Gedankenschinder-Arkanist
02	1W3 + 1 Riesengiftschlangen
03	1W3 Rieseneidechsen
04	2W4 Riesenfeuerkäfer
05	1W8 + 1 Flumphs
06	1 Kreischer
07	1W12 Riesenratten
08	2W4 Kobolde
09	1W8 + 1 Blutmücken
10	2W4 Menschen (Stammeskrieger), welche den Weg zur Oberfläche suchen, um ihren Unterdrückern im Unterreich zu entkommen.
11-12	1W10 Troglodyten
13-14	1W2 Grauschliche
15-16	3W6 Blutmücken
17-18	1W3 Magma-Mephiten
19-20	1W10 Goblins
21-22	Orkische Schmierereien an der Wand, welche einige weniger nette Dinge über die Mutter eines gewissen Krusk nahelegen.
23-24	1 Schwarm von Insekten
25	1 Tiefengnom
26-28	1W8 + 1 Drow
29-30	1W4 Violette Pilze
31-32	1W12 Kuo-toa
33	1 Rostmonster

W100	Begegnung
34-35	Eine mit Geröll übersäte Passage, die anscheinend erst kürzlich freigeräumt wurde.
36-37	1W8 + 1 Riesenfledermäuse
38-39	3W6 Kobolde
40-41	2W4 Grimlocks
42-43	1W4 + 3 Schwärme von Fledermäusen
44	1 Zwergen-Goldgräber (Kundschafter) auf der Suche nach Gold.
45	1 Askriecher oder 1 Gallertwürfel
46	1W8 Düstermäntel oder 2W4 Falldorne
47	1 Höllenhund
48	1W3 Schreckgespenster
49	1W4 Grottenschräte
50	1W10 + 5 Geflügelte Kobolde
51	1W4 Feuerschlangen
52	2W8 + 1 Troglodyten
53	1W6 Riesenspinnen
54	3W6 Kuo-toa
55	1 Goblin-Boss mit 2W4 Goblins
56	4W4 Grimlocks
57	1 Ockergallerte
58	2W10 Riesentaufendfüßler
59	1 Nothic oder 1 Riesenkröte
60	1W4 Myconid-Erwachsene mit 5W4 Myconid-Sprossen
61	1 Minotaurus-Skelett oder 1 Minotaurus
62	3W6 Drow
63	1 Mimik oder 1 Doppelgänger
64	1W6 + 3 Hobgoblins
65	1 Intellektverschlinger oder 1 Beobachter
66	1W8 + 1 Orks
67-68	Ein leises Klopfen, das aus dem Inneren einer nahen Wand kommt.
69	1 Plapperndes Hundertmaul oder 1 Wassergeist
70	1W12 Gassporen
71	1 Riesenwürgeschlange
72	1W10 Schatten
73	1W3 Grells
74	1W4 Gruftschraken
75	1W8 + 1 Quaggoth-Sporendiener
76	1W2 Gargylen
	1d4 ogres or 1d3 ettins
77	1W4 Oger oder 1W3 Ettins
78	1W4 Zwergen-Forscher (Veteranen)
79-80	Ein von Bergarbeitern verlassenes Lager, in welchem Blut und die Inhalte von 1W3 Gewölbeforscherausrüstungen verstreut sind.
81	1 Chuul oder 1 Salamander
82	1W4 Phasenspinnen oder 1W3 Hakenschrecken
83	5W4 Duergar
84	1 Geist oder 1 Flammenschädel oder 1 Todesalb
85	1 Druide mit 1 Eisbär (Höhlenbär)
86	1 Hobgoblin-Hauptmann mit 1W4 Halbgoblinen und 2W10 Hobgoblins
87	1 Erdelementar oder 1 Schwarzer Blob
88	1 Kuo-toa-Monitor mit 1W8 + 1 Kuo-toa-Geißeln
89	1 Quaggoth-Thonot mit 1W3 Quaggoths

W100	Begegnung
90	1 Betrachter-Zombie oder 1 Knochennaga
91	1 Ork – Auge des Gruumsh mit 1W4 Orog und 2W8 Orks
92	1W4 Grule mit 1W10 Ghulen
93-95	Eine stinkende Pfütze, wo schleimiges Wasser von der Decke tropfte.
96	1 Otyugh oder 1 Seiler
97	1 Vampirbrut
98	1 Chimäre
99	1 Gedankenschinder
00	1 Geisternaga

UNDERDARK-BEGEGNUNGEN (STUFE 5-10)

W100	Begegnung
01	3W6 Schwärme von Fledermäusen
02	1W4 Riesenspinnen oder 1W4 Riesenkröten
03	1 Mimik
04	2W4 Grauschlicke
05	2W10 Orks oder 3W6 Troglodyten
06	3W6 Grimlocks
07	1W6 + 2 Magma-Mephiten
08	1 Goblin-Boss mit 2W4 Goblins
09	2W4 Düstermäntel
10	2W8 + 1 Drow
11	2W10 Falldorne
12	1W4 Minotaurus-Skelette
13-14	3W6 Tiefengnome
15	1 Druide mit 1 Eisbär (Höhlenbär)
16-17	3W6 Orks
18	1 Knochennaga
19-20	2W6 Grottenschräte
21-25	Leuchtende Pilze, welche an den Wänden einer feuchten Höhle wachsen und sie mit dämmrigem Licht erfüllen.
26	2W4 Schreckgespenster
27	1W12 + 4 Schatten
28	1W3 Plappernde Hundertmäuler
29-30	4W4 Hobgoblins
31-32	1W4 Askriecher
33-34	1 Schwarzer Blob
35	1W4 Ockergallerten
36-40	Eine schimmige Stelle, die gelb erscheint, wenn man Licht darauf fallen lässt.
41	1W4 Nothics
42-43	2W8 + 1 Gassporen
44-45	1W3 Gallertwürfel
46	1 Geist
47-48	1 Flammenschädel
49-50	2W8 Duergar
51	1 Todesalb
52	1 Erdkoloss
53	1 Xorn
54	1W6 + 2 Zwergen-Jäger (Veteranen), die Trolle suchen
55	1 Hobgoblin-Hauptmann mit 3W10 Hobgoblins
56	1 Seiler

W100	Begegnung
57	1 Kuo-toa-Monitor mit 1W4 Kuo-toa-Geißeln und 1W8 + 1 Kuo-toa
58	1W3 Wassergeister
59	1W4 Grule mit 1W10 Ghulen
60	1 Otyugh
61-62	Eine Händlerkarawane, bestehend aus 1 Drow-Magus, 2 Drow-Elitekrieger und 2W10 Quaggoths.
63	1W4 Gruftschrecken
64	1W4 Doppelgänger
65	2W8 Feuerschlangen
66	1W4 Beobachter
67	1 Ork – Auge des Gruumsh mit 1W4 Orog und 2W10 + 3 Orks
69	1W3 Vampirbruten
70	3W6 Quaggoth-Sporendiener
71-72	1W3 Grells
73	1W6 + 1 Intellektverschlinger
74	1W10 Gargylen
75	1 Betrachter-Zombie
76-77	1 Quaggoth-Thonot mit 2W4 Quaggoths
78	1W6 Ettins oder 1W4 Trolle
79	1W8 + 1 Phasenspinnen
80	1 Fomorianer oder 1W3 Zyklopen
81	1W4 Erdelementare
82	3W6 Oger
83	1W4 + 1 Chuuls
84	1W10 Höllenhunde
85	1W3 Drow-Elitekrieger
86	1W4 Chimären
87	1W4 Salamander
88	1 Mantler
89	2W4 Gruftschrecken
90	1W4 Drinnen
91	1 Feuerriese
92	1 Grick-Alpha mit 2W4 Gricks
93	1 Gedankenschinder-Arkanist
94	1W4 Drow-Magi
95	1 Geisternaga
96	1W4 Gedankenschinder
97	1 Behir
98	1 Aboleth
99	1 Dao oder 1 Steinriese
00	1 Betrachter

UNDERDARK-BEGEGNUNGEN (STUFE 11-16)

W100	Begegnung
01-02	3W6 Askriecher
03-04	1W6 + 1 Gallertwürfel
05-06	1W8 + 2 Plappernde Hundertmäuler
07-08	2W8 Minotaurus-Skelette
09-10	2W6 Ockergallerten
11-12	2W4 Doppelgänger
13-14	1W4 Quaggoth-Thonots mit 1W10 + 2 Quaggoths
15-16	1W3 Seiler

W100	Begegnung
17-18	3W6 Gargylen
19-20	1W10 Mimiks
21-25	Eine 30 m lange Felsspalte, 4W10 x 0,3 m breit und (5W20 + 200) x 0,3 m tief.
26-27	1 Hobgoblin-Hauptmann mit 3W10 Hobgoblins
28-29	2W4 Beobachter
30-31	3W6 Grule
32-33	2W8 Intellektverschlinger
34-35	1W3 Ork – Augen des Gruumsh mit 2W4 Orog und 2W10 Orks
36-40	Eine große Höhle, welche 2W10 außerordentlich detaillierte Statuen verschiedenster Kreaturen enthält.
41-42	1W8 + 1 Kuo-toa-Monitore
43-44	2W4 Wassergeister
45-46	2W10 Gricks
47-48	3W6 Nothics
49-50	2W8 + 1 Oger
51-52	1W6 + 2 Chuuls
53-54	1W8 + 1 Ettins
55	3W6 Grells
56	2W4 Flammenschädel
57	2W12 Zwergen-Soldaten (Veteranen) auf Patrouille.
58	2W8 Höllenhunde
59	1W10 Geister
60	3W4 Gruftschrecken
61	3W6 Phasenspinnen
62	1W8 + 1 Knochenmagi
63-65	Ein schriller Schrei, gefolgt von düsterem Gelächter.
66	1W4 Chimären
67	1W10 Schwarze Blobs
68	3W6 Minotauren
69	2W4 Otyughs
70	1W6 + 1 Betrachter-Zombies
71	4W4 Hakenschrecken
72	1W8 + 1 Erdkolosse
73	2W4 Salamander
74	1W3 Grick-Alphas
75	1W6 + 2 Xorns
76-80	Ein zerstörtes Dorf, das einmal Tiefengnommen gehört hat. Wird es durchsucht, besteht eine Chance von 50 %, 1W3 Heiltränke zu finden, und eine Chance von 25 %, einen zufälligen gewöhnlichen magischen Gegenstand zu finden.
81	2W4 Erdelementare
82	1W3 Geisternagi
83	1W8 + 1 Zyklopen
84	1W6 + 2 Trolle
85	2W4 Steinriesen
86	2W4 Todesalben
87	1W4 Fomorianer
88	1W3 Drow-Magi mit 1W4 Drow-Elitekrieger
89	1W10 Vampirbruten
90	1W3 Mantler
91	1W4 Feuerriesen
92	1 Gedankenschinder-Arkanist mit 1W6 + 1 Gedankenschindern

W100 Begegnung

93	1W4 Dao
94	1W8 + 1 Drinnen
95	1W3 Behirs
96	1W4 Abolethen
97	1 Betrachter
98	1 Junger roter Schattendrache
99	1 Todestyrann
00	1 Purpurwurm

UNDERDARK-BEGEGNUNGEN (STUFE 17-20)**W100 Begegnung**

01	1W4 Grick-Alphas
02	2W8 Beobachter
03-04	3W6 Minotauren oder 2W8 Kuo-toa-Monitore
05-06	2W8 Grells
07-08	2W10 Phasenspinnen
09-10	4W4 Höllenhunde
11-12	1W6 + 2 Seiler
13-14	2W10 Gruftschrecken
15-16	3W6 Doppelgänger
17-18	1W8 + 1 Chimären
19-20	1W4 Mantler
21	1W4 Hobgoblin-Hauptmänner mit 5W10 Hobgoblins
22-23	1W8 + 1 Erdelementare
24-25	2W4 Vampirbruten
26-27	3W6 Minotauren
28-30	Eine 9 m hohe, umgedrehte schwarze Pyramide, die 2,5 cm über dem Boden einer großen Höhle schwebt.
31-32	1W10 Betrachter-Zombies
33-34	1W4 Gedankenschinder-Arkanisten
35-36	1W6 + 2 Otyughs
37-38	1W12 Trolle
39-40	1W10 Todesalben
41-43	Eine wunderschöne Statuette eines Panthers aus Obsidian, die auf dem Boden liegt.
44-45	1W4 Drow-Magi mit 1W6 Drow-Elitekrieger
46-47	1W4 Geisternagi
48-49	1W8 + 1 Salamander
50-51	2W4 Erdkolosse
52-53	1W10 Xorns
54-56	1 Junger roter Schattendrache
57-59	2W4 Fomorianer
60-62	1W8 + 1 Drinnen
63-65	1W20 + 20 Spinnen, die an den Wänden einer mit Spinnweben gefüllten Höhle entlangkrabbeln.
66-68	1W4 Feuerriesen
69-70	1W10 Gedankenschinder
71-73	2W4 Steinriesen
74-76	1W12 Zyklopen
77-80	Eine große Höhle, in welcher eine 15 m hohe Götzenbild des Blihdoolpoolp steht.
81-85	1W3 Dao
86-90	1W4 Betrachter
91-93	1W4 Behire
94-96	1 Todestyrann

W100 Begegnung

97-99	1W3 Purpurwürmer
00	2W4 Abolethen

**UNTERWASSERBEGEGNUNGEN (STUFE 1-4)****W100 Begegnung**

01-10	3W6 Quipper
11-14	2W4 Dampf-Mephiten
15-18	1W4 Sahuagin
19-22	2W6 Meervolk
23-25	2W4 Leichen von ertrunkenen Seeleuten, in Seetang verfangen.
26-29	2W4 Würgeschlängen
30-33	1W4 Riffhaie
34-37	1 Schwarm von Quipern
38-40	Eine Anzahl enormer Muscheln.
41-45	1W10 Meervolk mit 1W3 Riesenseepferdchen
46-50	1 Riesenoktopus
51-55	1 Seeoger
56-60	1 Plesiosaurus
61-65	2W10 Stücke verrosteten Messingbestecks, auf dem Grund verstreut.
66-70	1 Riesenwürgeschlange
71-75	1 Seevettel
76-80	Eine Schule silbriger Fische, die durch das Wasser huschen.
81-85	1W4 Jagdhaie
86-90	1 Sahuagin-Priesterin mit 2W4 Sahuagin
91-96	1W4 Killerwale
97-98	1 Riesenhai
99	1 Wasserelementar
00	1 Sahuagin-Baron

UNTERWASSERBEGEGNUNGEN (STUFE 5-10)**W100 Begegnung**

01-02	3W6 Dampf-Mephiten
03-04	1W10 Sahuagin
05-06	1 Riesenoktopus
07-08	3W6 Würgeschlängen
09-10	2W10 Meervolk mit 1W4 Riesenseepferdchen
11-15	1W4 Seevetteln
16-20	2W4 Schwärme von Quipern
21-25	Eine versunkene Galeone mit einer Chance von 50 % auf einen zufälligen Schatzhort (Würfle auf die Tabelle für Schatzhorte: Herausforderungsgrad 5-10 in Kapitel 7 des <i>Dungeon Master's Guide</i> [Spielleiterhandbuchs]).
26-30	1W4 Plesiosaurier
31-35	3W6 Riffhaie
36-40	Eine zurückgelassene Bathysphäre
41-50	1W4 Riesenwürgeschlängen
51-55	2W4 Jägerhaie
56-60	1W3 Sahuagin-Priesterinnen mit 2W10 Sahuagin

W100 Begegnung

61-65	Ein leeres Schloss aus Koralle.
66-70	1W4 Killerwale
71-75	1W10 Seeoeger
76-80	Eine schaurige Statue eines hockenden Humanoiden mit Fledermausflügeln auf dem Rücken und aus dem Gesicht ragenden Tentakeln.
81-85	1W4 Wasserelementare
86-90	1 Sahuagin-Baron mit 2W8 Sahuagin
91-96	1W4 Riesenhaie
97-99	1 Marid
00	1 Sturmriese

UNTERWASSERBEGEGNUNGEN (STUFE 11-20)**W100 Begegnung**

01-10	1 Sahuagin-Baron mit 1W4 Sahuagin-Priesterinnen und 2W10 Sahuagin
11-35	1W10 Killerwale
36-40	Ein Geisterschiff, welches oberhalb passiert und 2W6 + 10 Geister enthält.
41-60	1W6 Riesenhaie
61-65	Eine Sphäre sprudelnden Wassers von 1,5 Kilometer Durchmesser. Erlaubt es luftatmenden Wesen, Wasser zu atmen, solange sie sich in der Sphäre aufhalten.
66-75	1W10 Wasserelementare
76-80	Ein schimmerndes blau-grünes Portal zur Elementar-ebene des Wassers.
81-90	1W4 Mariden
91-96	1W3 Sturmriesen
97-99	1 Drachenschildkröte
00	1 Kraken

**WALDBEGEGNUNGEN (STUFE 1-4)****W100 Begegnung**

01	1 Rieseneule
02	1W4 Katzen
03	2W4 Holzfäller (Gemeine)
04	1 Dachs oder 1W4 Giftschlangen
05	2W8 Paviane
06	1W6 + 3 Hyänen
07	1 Eule
08	1 Pseudodrache
09	1 Panther
10	1 Riesengiftschlange
11	1W6 + 2 Eber
12	1W4 + 1 Rieseneidechsen
13	1 Menschenaffe oder 1 Tiger
14	2W6 Stammeskrieger mit 1W6 Doggen
15	1W6 + 2 Riesenfledermäuse oder 3W6 Fliegende Schlangen
16	1 Kundschafter oder 2W4 Wächter mit 1W8 Doggen
17	1W8 + 1 Geflügelte Kobolde
18	1W3 Würgeschlängen

W100 Begegnung

19	1W10 + 5 Riesenratten oder 2W6 + 3 Riesenwiesel
20	1W4 + 1 Nadelplagen mit 1W6 + 3 Zweigplagen
21-25	Ein weinendes Kind, das sich verlaufen hat. Wenn die Charaktere das Kind heimbringen, belohnen die Eltern sie mit 1W3 Heiltränken.
26	1W8 + 1 Riesenfrösche
27	4W4 Kobolde
28	1W3 Schwarzbären
29	3W6 Blutmücken
30	1 Satyr
31	2W4 Kenku
32	1W3 Rankenplagen mit 1W12 Erwahten Büschen
33	1W4 Rabenschwärme
34	1 Feendrache (gelb oder jünger)
35	1W4 + 2 Riesendachse
36-40	Ein junger Holzfäller (Kundschafter) eilt durch den Wald, um einen Freund zu retten.
41	2W4 Flimmerhunde
42	1W8 + 1 Feengeister
43	1W6 + 2 Elche
44	1W4 Echsenmenschen oder 3W6 Banditen
45	1W4 + 4 Wölfe
46	2W4 Riesenwolfsspinnen
47	1 Schwarm von Insekten oder 2W8 Blutfalken
48	1W6 + 2 Pixies
49	1 Braunbär
50	1W4 + 3 Goblins
51	1W3 Dryaden
52	1 Erwahter Baum
53	1 Phasenspinne
54	1W6 Harpyien
55	1 Atterkopp oder 1W8 + 1 Orks
56	1 Goblin-Boss mit 2W6 + 1 Goblins
57	1 Ankheg
58	1 Riesenwürgeschlange
59	1W4 Grottenschräte oder 2W4 Hobgoblins
60	1 Pegasus
61-65	Ein Strom kalten, klaren Wassers, der zwischen den Bäumen fließt.
66	1W4 Halboger oder 1 Oger
67	1 Feendrache (grün oder älter)
68	1 Werwolf oder 1W8 + 1 Worge
69	1 Druide, der Misteln schneidet
70	1 Irrlicht
71	1W4 Schreckenswölfe oder 1 Rieseneber
72	1W10 Riesenwespen
73	1 Eulenbär oder 1 Riesenelech
74	2W6 Gnolle
75	1W6 Riesenkröten
76-80	1W6 Seidenkokons, die von den Ästen hängen und verwesene Kadaver enthalten.
81	1 Wereber oder 1W4 Rieseneber
82	1W6 + 2 Riesenspinnen
83	1W4 Zentauren oder 1W4 Riesenelech
84	1 Ork – Auge des Gruumsh mit 2W4 + 2 Orks



W100 Begegnung

85	1 Gnoll-Reißzahn des Yeenoghu
86	1W4 Cricks
87	1 Banditenhauptmann mit 2W6 + 3 Banditen
88	1W4 Werratten
89	1 Couatl (Tag) oder 1 Todesfee (Nacht)
90	1 Gnoll-Rudelfürst mit 1W4 Riesenhyänen
91	2W4 Berserker oder 1W4 Veteranen
92	1 Echsenmenschen-Schamane mit 1W3 Schwärmen von Giftschlangen und 1W10 + 2 Echsenmenschen
93	1W4 Täuschungsbestien
94	1W3 Grüne Vetteln
95	1 Hobgoblin-Hauptmann mit 2W6 Hobgoblins und 1W4 Riesenebern
96	1 Yuan-ti-Halbblütiger mit 1W6 + 1 Yuan-ti-Reinblütige
97	1W3 Wertiger
98	1 Gorgone oder 1 Einhorn
99	1 Modernder Schlurfer
00	1 Yuan-ti-Scheusal

WALDBEGEGNUNGEN (STUFE 5-10)

W100 Begegnung

01	2W4 Rankenplagen
02	2W6 Hobgoblins oder 2W6 Orks
03	2W4 Menschenaffen oder 2W4 Satyre
04	1W3 Irrlichter

W100 Begegnung

05	1W4 Schwärme von Giftschlangen
06	1 Ork – Auge des Gruumsh mit 1W3 Orog und 1W8 + 2 Orks
07	1W3 Würgeschlangen oder 1W4 Tiger
08	1 Goblin-Boss mit 3W6 Goblins
09	1 Feendrache (beliebiges Alter)
10	1 Braunbär oder 1W6 + 2 Schwarzbären
11-13	1W4 Rieseneber
14-15	1W8 + 1 Riesenspinnen
16-17	1 Echsenmenschen-Schamane mit 2W4 Echsenmenschen
18	1W10 Riesenkröten
19	1W4 Ankhegs
20	1W3 Erwachte Bäume (Tag) oder 1 Todesfee (Nacht)
21-25	Eine kleine Hütte, fast vom tiefen Wald versteckt. Das Innere ist bis auf einen großen gusseisernen Ofen leer.
26	1 Couatl
27-28	1W4 Oger oder 1W6 + 2 Halboger
29-30	1 Gnoll-Rudelfürst mit 1W4 + 1 Riesenhyänen
31-32	1W6 Werratten
33	1W4 Cricks
34	1W8 + 1 Yuan-ti-Reinblütige
35	1W6 Pegasi

W100	Begegnung
36-40	Ein alter Steinbogen von offensichtlich elfischer Bauart. Jeder Charakter, der ihn durchschreitet, hat für eine Stunde einen Vorteil auf Weisheitswürfe (Wahrnehmung).
41-42	1W6 + 2 Dryaden
43	1W4 Riesenechse
44	1W8 + 1 Harpyien
45-46	1 Banditenhauptmann mit 1 Druiden und 1W6 + 5 Banditen
47-48	2W4 Schreckenswölfe
49-50	2W4 Grottschrate
51-52	2W4 Zentauren
53-54	3W10 Flimmerhunde
55-56	1W4 Eulenbären
57-58	1W8 + 1 Berserker
59-60	1W3 Grüne Vetteln
61-65	Ein Teich kalten, klaren Wassers mit 1W6 schlafenden Tieren an seinem Ufer.
66-67	1W4 Werwölfe
68-69	1 Werbär
70-71	1W8 + 1 Atterköpfe
72-73	2W10 Elche
74-75	1W4 Veteranen
76-80	Ein alter Baum, in dessen Stamm ein runzeliges Gesicht geschnitzt wurde.
81	1W4 Wereber
82	2W4 Täuschungsbestien
83	1W4 Modernde Schlurfer
84	1 Hobgoblin-Hauptmann mit 3W10 Hobgoblins und 4W12 Goblins
85	1 Yuan-ti-Scheusal
86	1W8 + 1 Phasenspinnen
87	1W4 Trolle
88	2W4 Yuan-ti-Halbblütige
89	1 Oni
90	1W4 Einhörner
91	1W6 + 2 Wertiger
92	1 Junger grüner Drache
93	1W4 Gorgonen
94	1W6 + 2 Gnoll-Reißzähne von Yeenoghu
95	1 Baumhirte
96	1W4 Wiedergänger
97	1 Grick-Alpha mit 1W6 + 1 Gricks
98	1W4 Riesenmenschenaffen
99	1 Wächternaga
00	1 Ausgewachsener Golddrache

WALDBEGEGNUNGEN (STUFE 11-16)

W100	Begegnung
01-03	1 Werbär
04-05	1W4 Druiden, die ein Ritual für die Toten praktizieren (nur bei Tag) oder 1W4 Todesfeen (nur bei Nacht).
06-07	1W3 Couatl
08-10	1W3 Gnoll-Reißzähne von Yeenoghu mit 2W6 + 3 Gnollen
11-15	2W4 Täuschungsbestien
16-20	1W6 + 2 Veteranen
21-25	Ein Teich mit kaltem, klarem Wasser. Goldmünzen liegen am Grund verstreut, aber sie verschwinden, wenn man sie aus dem Teich nimmt.
26-30	1W4 + 1 Grüne Vetteln mit 1W3 Eulenbären
31-35	1W6 + 2 Werwölfe
36-40	Ein kleiner Waldland-Schrein, welcher einem geheimnisvollen Kult, genannt die Siswa, geweiht ist.
41-45	1W6 + 2 Phasenspinnen
46-50	2W4 Yuan-ti-Halbblütige
51-52	1W3 Werbären
53-54	1W4 Wiedergänger
55-56	1 Junger grüner Drache
57-58	1W4 Trolle
59-60	1W6 + 2 Wereber
61-65	Eine Gruppe von sieben Leuten (Gemeine), die Tiermasken tragen und durch den Wald trotten.
66-67	1W4 Gorgonen
68-69	1W3 Modernde Schlurfer
70-71	1 Baumhirte
72-73	1W4 Einhörner
74-75	1W6 + 2 Wertiger
76-80	Der Klang silbernen Gelächters, der als Echo aus der Ferne dringt.
81-82	1 Wächternaga
83-84	1 Junger Golddrache
85-86	1 Grick-Alpha mit 2W4 Gricks
87-88	1W3 Yuan-ti-Scheusale
89-90	1 Ausgewachsener grüner Drache
91-93	1W8 + 1 Riesenmenschenaffen
94-96	2W4 Oni
97-99	1W3 Baumhirten
00	1 Uralter grüner Drache

WALDBEGEGNUNGEN (STUFE 17-20)

W100	Begegnung
01-05	1 Junger grüner Drache
06-10	1 Baumhirte
11-13	1 Wächternaga
14-16	1W10 Wiedergänger
17-19	1W8 + 1 Einhörner
20-22	1W3 Grick-Alphas
23-25	Für ein paar hundert m blühen Blumen, wo die Charakter hintreten, und geben ein weiches Licht ab.
26-28	1 Junger Golddrache
29-31	1W6 + 2 Modernde Schlurfer
32-34	2W4 Werbären

W100	Begegnung
35-37	1W4 Oni
38-40	4W6 + 10 Elfen, die in einer kleinen Ansiedlung in den Baumkronen wohnen.
41-43	1W6 + 2 Gorgonen
44-46	2W4 Trolle
47-49	1W4 Riesenmenschenaffen
50-52	1W3 Yuan-ti-Scheusale
53-62	1W3 Junge grüne Drachen
63-65	Eine 15 m hohe Steinstatue eines Elfenkriegers mit erhobener Hand, die Handfläche nach vorne, als ob sie Reisenden verbiete, diesen Weg zu nehmen.
66-75	1W4 Baumhirten
76-80	Ein Hügelgrab auf einem flachen Hügel.
81-90	1 Ausgewachsener Golddrache
91-96	1 Uralter grüner Drache
97-99	2W4 + 1 Baumhirten
00	1 Uralter Golddrache



WÜSTENBEGEGNUNGEN (STUFE 1-4)

W100	Begegnung
01	3W8 Skorpione
02	2W4 Geier
03	1 zurückgelassenes Maultier
04	2W6 Gemeine und 2W4 Kamele, auf dem Weg zu einer fernen Stadt.
05	1W6 Fliegende Schlangen
06	2W6 Hyänen oder 2W6 Schakale
07	1W6 Wachen, die einen Adligen zum Rand der Wüste bringen sollen, sie alle reiten auf Kamelen.
08	1W6 Katzen
09	1 Pseudodrache
10	1W4 Giftschlangen
11-13	2W4 Blutmücken
14-15	1W6 + 2 Riesenwolfsspinnen
16-17	1 Kundschafter
18-20	2W4 Riesengiftschlangen
21-25	Spuren von Kreaturen, die im Gänsemarsch tiefer in die Wüste gingen.
26-27	4W4 Kobolde
28-29	1 Schakalwer
30-31	3W6 Stammeskrieger
32-33	1W6 Rieseneidechsen
34-35	1 Schwarm von Insekten
36-40	Eine von Palmen umgebene Oase, die die Überreste eines alten Lagers birgt.
41-44	3W6 Banditen
45-46	1W4 Würgeschlangen
47-48	2W4 Geflügelte Kobolde
49-50	1 Staub-Mephit
51-52	1W3 + 1 Riesenkröten
53-54	1W4 Riesenspinnen
55	1 Druiden

W100	Begegnung
56-57	2W4 Hobgoblins
58	1 Gruftschrecken
59-60	1 Oger
61-65	Eine Lampe aus Messing, die auf dem Boden liegt.
66-67	1W4 Riesengeier
68	1 Phasenspinne
69	1 Riesenwürgeschlange
70-71	1 Gnoll-Rudelfürst mit 1W3 Riesenhyänen
72	1W6 + 2 Gnolle
73-74	1 Mumie
75	1W3 Halboger
76-80	Ein Haufen menschlicher Knochen, umwickelt mit einem verwitterten Tuch.
81-82	1 Lamia
83	1 Hobgoblin-Hauptmann mit 2W6 Hobgoblins
84	2W4 Todeshunde
85-86	1W4 Riesenskorpione
87	1 Yuan-ti-Halbblütiger mit 1W4 + 1 Yuan-ti-Reinblütigen
88-89	1 Banditenhauptmann mit 1 Druiden und 3W6 Banditen
90	2W4 Thri-kreen
91	1 Lufterelementar
92	1W3 Couatl
93	1 Feuelementar
94	1W4 Gnoll-Reißzähne von Yeenoghu
95	1 Wiedergänger
96	1W4 Wertiger
97	1 Zyklop
98	1 Junger Messingdrache
99	1 Medusa
00	1 Yuan-ti-Scheusal

WÜSTENBEGEGNUNGEN (STUFE 5-10)

W100	Begegnung
01	1W6 Kundschafter
02	2W4 Schakalwere
03	2W6 Hobgoblins
04	1W4 + 3 Staubmephits
05	1W6 Schwärme von Insekten
06	1 Riesenwürgeschlange
07-08	1 Löwe
09-10	2W4 Gnolle
11-12	2W6 Riesenkröten
13-17	1 Mumie
18-20	1W8 + 1 Riesengeier
21-25	Ein Steinobelisk, teilweise im Sand vergraben.
26-28	1 Oger mit 1W3 Halbgognen
29-35	1W10 Riesenhyänen
36-40	1W6 + 1 leere Zelte
41-43	1W6 + 2 Thri-kreen
44-46	2W4 Yuan-ti-Reinblütige
47-50	1W6 + 3 Todeshunde
51-52	1W4 Riesenskorpione
53	1 Feuelementar

W100	Begegnung
54-55	1 Hobgoblin-Hauptmann mit 3W4 Hobgoblins
56	1W6 + 2 Oger
57-58	1W4 Lamien
59-60	1 Luftelementar
61-65	Ein Meteor, der auf dem Grund eines gläsernen Kraters ruht.
66	1W4 + 1 Gruftschrecken
67-68	1 Junger Messingdrache
69-70	1 Banditenhauptmann mit 1W3 Berserkern und 3W6 Banditen
71-72	1 Zyklop
73	1W4 Couatl
74-75	1W4 Yuan-ti-Halbblütiger
76-80	Heftiger Wind, der Sand aufwirbelt und die Sichtweite für die nächsten 1W4 Stunden auf (1W6) x 30 cm reduziert.
81-83	1 Wiedergänger mit 1W3 Gruftschrecken
84-85	1W8 + 1 Phasenspinnen
86-87	1W6 + 2 Wertiger
88-90	2W4 Gnoll-Reißzähne von Yeenoghu
91	1 Junger Blauer Drache
92	1W4 Zyklopen
93	1W3 Yuan-ti-Scheusale
94	1W4 Medusen
95	1 Wächternaga
96	1W3 Junge Messingdrachen
97	1 Ifrit
98	1 Roch
99	1 Gynosphinx
00	1 Ausgewachsener Messingdrache

WÜSTENBEGEGNUNGEN (STUFE 11-16)

W100	Begegnung
01	1 Junger Messingdrache
02-05	4W6 Gnolle
06-10	3W10 Riesenhyänen
11-12	1W8 + 1 Lamien
13-14	2W4 Gnoll-Reißzähne von Yeenoghu
15-17	1W6 + 2 Riesenskorpione
18-20	2W4 Phasenspinnen
21-25	Eine Wüstenkarawane aus 1W6 Händlern (Adelige) mit 2W6 Wachen.
26-27	1W6 + 1 Couatl
28-30	1W4 Feuerelementare
31-32	1 Hobgoblin-Hauptmann mit 3W10 + 10 Hobgoblins
33-35	2W4 Gruftschrecken
36-40	1W6 Quadratkilometer Wüstenglas
41-42	1 Junger Blauer Drache
43-45	1W6 + 2 Wertiger
46-48	1W4 Luftelementare
49-50	1W6 + 1 Yuan-ti-Halbblütige
51-55	1W4 Medusen

W100	Begegnung
56-60	1W4 Wiedergänger mit 3W12 Skeletten
61-65	Eine geplünderte Pyramide
66-70	1W4 Junge Messingdrachen
71-75	1W3 Yuan-ti-Scheusale
76-78	1W6 + 2 Zyklopen
79-82	1 Erwachsener Messingdrache
83-85	1 Purpurwurm
86	1W2 Junge Blaue Drachen
87-88	1 Mumienfürst
89	1W3 Wächternagi
90	1 Ausgewachsener blauer Drache
91	1W2 Gynosphingen
92-93	1W3 Ifriti
94	1 Androsphinx
95	1W4 Rochs
96-97	1 Ausgewachsener blauer Drakolich
98-99	1 Uralter Messingdrache
00	1 Uralter blauer Drache

WÜSTENBEGEGNUNGEN (STUFE 17-20)

W100	Begegnung
01-05	1 Ausgewachsener Messingdrache
06-10	1W2 Yuan-ti-Scheusale mit 2W10 + 5 Yuan-ti-Halbblütigen und 4W6 + 6 Yuan-ti-Reinblütigen
11-14	1W6 + 2 Medusen
15-18	1W2 Purpurwürmer
19-22	2W4 Zyklopen
23-25	Eine verlassene Stadt aus weißem Marmor. Leer bei Tage. Bei Nacht streifen harmlose Erscheinungen durch die Straßen und spielen die letzten Momente ihrer Leben nach.
26-30	1W3 Junge blaue Drachen
31-35	1 Mumienfürst
36-40	1W4 Stunden extremer Hitze (siehe Kapitel 5 des <i>Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuchs]</i>).
41-40	1W3 Wächternagi
51-60	1W4 Ifrit
61-63	Ein alter Wegweiser, der nur an einen Ort, genannt Pazar, deutet.
64-72	1W4 Rochs
73-80	1W3 Gynosphingen
81-85	1 Ausgewachsener blauer Drakolich
86-90	1 Androsphinx
91-96	1 Uralter Messingdrache
97-99	1 Uralter blauer Drache
00	1W4 Ausgewachsene Messingdrachen

BEZÜGLICH FALLEN

Die Regeln für Fallen im *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*) bieten grundlegende Informationen, die du brauchst, um Fallen am Spieltisch zu handhaben. Das hier folgende Material hat einen anderen, tieferen Ansatz – es beschreibt Fallen in Begriffen der Spielmechanik und bietet Anleitung für das Schaffen eigener Fallen mithilfe dieser Regeln.

Anstatt die Fallen als mechanisch oder magisch zu charakterisieren, teilen diese Regeln in zwei andere Kategorien ein: einfache und komplexe Fallen.

EINFACHE FALLEN

Eine einfache Falle wird ausgelöst und ist danach harmlos oder kann leicht vermieden werden. Eine versteckte Grube am Eingang eines Goblin-Verstecks, eine vergiftete Nadel, die aus einem Schloss springt, und eine Armbrust, die feuert, wenn ein Eindringling auf eine Druckplatte tritt, sind alles einfache Fallen.

ELEMENTE EINFACHER FALLEN

Die Beschreibung einer einfachen Falle beginnt mit einer Zeile, welche die Stufe der Falle angibt und die Größe der Bedrohung, die sie darstellt. Einer allgemeinen Beschreibung, wie die Falle aussieht und wie sie funktioniert, folgen drei Paragraphen, die erklären, wie die Falle im Spiel funktioniert.

Stufe und Bedrohung. Die Stufe einer Falle ist eigentlich eine Spanne von Stufen, welche den Stufenbereichen des Spiels entsprechen (Stufen 1-4, 5-10, 11-16 und 17-20). Sie gibt an, wann es angemessen ist, die Falle in einer Kampagne zu verwenden. Zusätzlich stellt jede Falle entweder eine mittelschwere, gefährliche oder tödliche Bedrohung dar, abhängig von ihren spezifischen Details.

Auslöser. Eine einfache Falle wird aktiviert, wenn sich ein Ereignis zuträgt, das sie auslöst. Dieser Eintrag in der Beschreibung einer Falle gibt die Stelle des Auslösers an und die Aktion, welche die Falle auslösen lässt.

Effekt. Der Effekt einer Falle tritt ein, nachdem diese auslöst. Die Falle könnte einen Pfeil abfeuern, eine giftige Gaswolke freigeben, ein verstecktes Fach öffnen und so weiter. Dieser Eintrag spezifiziert das Ziel der Falle, ihren Angriffsbonus oder Rettungswurf-SG, und was bei einem Treffer oder misslungenem Rettungswurf geschieht.

Gegenmaßnahmen. Fallen können auf verschiedene Weisen entdeckt oder entschärft werden, indem man Attributswürfe oder Magie verwendet. Dieser Eintrag in der Beschreibung einer Falle nennt die Mittel, einer Falle entgegenzuwirken. Er beschreibt auch, was bei einem misslungenen Versuch, die Falle zu entschärfen, passiert – wenn etwas passiert.

EINE EINFACHE FALLE VERWENDEN

Um die Verwendung einer einfachen Falle im Spiel vorzubereiten, notiere zunächst die passiven Weisheitswerte (*Wahrnehmung*) der Charaktere. Die meisten Fallen erlauben Würfe auf Weisheit (*Wahrnehmung*), um ihre Auslöser oder andere Elemente zu entdecken, die ihre Anwesenheit verraten könnten. Sobald du die Spieler nach dieser Information fragst, vermuten sie vielleicht eine versteckte Gefahr.

Wenn eine Falle ausgelöst wurde, wende ihre Effekte an wie in der Beschreibung angegeben.

Wenn die Charaktere eine Falle entdecken, sei offen gegenüber ihren Ideen, sie zu überwinden. Die Beschreibung einer Falle ist eher als Startpunkt für Gegenmaßnahmen zu verstehen, nicht als vollständige Definition.

Um es dir einfacher zu machen, zu beschreiben, was als nächstes passiert, sollten die Spieler genau erklären, wie sie die Falle entschärfen wollen. Einfach nur zu sagen, sie wollten einen Wurf ablegen, ist für dich nicht hilfreich. Frage die Spieler, wie ihre Charaktere positioniert sind und was sie zu tun beabsichtigen, um die Falle zu entschärfen.



FALLEN BEDEUTUNG GEBEN

Wenn du die Chance erhöhst, dass die Charaktere in die Fallen hineinlaufen, welche du für sie in einer Begegnung oder einem Abenteuer ausgelegt hast, kann es verführerisch sein, viele Fallen zu verwenden. Damit gehst du zwar sicher, dass die Charaktere sich mit mindestens einer oder zwei davon befassen müssen, aber es ist besser, diesem Drang nicht nachzugeben.

Falls deine Begegnungen oder Abenteuer mit zu vielen Fallen versehen sind und die Charaktere wieder und wieder zu ihren Opfern werden, so ist es wahrscheinlich, dass sie Schritte unternehmen, um weitere schlechte Ereignisse zu verhindern. Aufgrund ihrer jüngsten Erfahrungen können Charaktere übermäßig vorsichtig werden, und du läufst Gefahr, dass die Handlung zum Erliegen kommt, da die Spieler jeden Quadratzentimeter des Gewölbes nach Stolperdrähten und Druckplatten absuchen.

Fallen sind am effektivsten, wenn ihr Vorhandensein eine Überraschung ist, nicht, wenn sie so häufig vorkommen, dass die Charaktere ihre Anstrengungen darauf verlegen nach der nächsten Ausschau zu halten.

BEISPIELE FÜR EINFACHE FALLEN

Die folgenden einfachen Fallen direkt in deinen Abenteuern oder als Vorlagen für deine eigenen Kreationen verwendet werden.

ARMBRUST-FALLE

Einfache Falle (Stufe 1-4, gefährliche Bedrohung)

Die Armbrust-Falle ist besonders beliebt bei Kobolden und anderen Kreaturen, die sich auf Fallen verlassen, um ihre Behausungen zu verteidigen. Sie besteht aus einem Stolperdraht, der über einen Gang gespannt und mit einigen schweren Armbrüsten verbunden ist. Die Armbrüste sind so ausgerichtet, dass sie den Gang entlang auf jeden schießen, der den Stolperdraht berührt.

Auslöser. Eine Kreatur, die den Stolperdraht durchläuft, löst die Falle aus.

Effekt. Die Falle führt zwei Angriffe gegen die auslösende Kreatur durch. Jeder Angriff hat Angriffsbonus +8 und verursacht 5 (1W10) Stichschaden bei einem Treffer. Dieser Angriff kann weder Vorteile noch Nachteile erhalten.

Gegenmaßnahmen. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 offenbart den Stolperdraht. Ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 mit Diebeswerkzeug entschärft den Stolperdraht. Ein Wurf mit einem Ergebnis von 5 oder weniger löst die Falle aus.

BÄRENFALLE

Einfache Falle (Stufe 1-4, gefährliche Bedrohung)

Eine Bärenfalle ähnelt zwei Kiefern aus Eisen, die zusammenschnappen, wenn man auf sie tritt und das Bein einer Kreatur umschließen. Die Falle ist in der Erde fixiert und macht das Opfer bewegungsunfähig.

Auslöser. Eine Kreatur, die auf die Falle tritt, löst sie aus.

Effekt. Die Falle führt einen Angriff gegen die auslösende Kreatur durch. Der Angriff hat Angriffsbonus +8 und verursacht 5 (1W10) Stichschaden bei einem Treffer. Dieser Angriff kann keinen Vorteil oder Nachteil erhalten. Die Bewegungsrate einer Kreatur, die von der Falle getroffen wird, sinkt auf 0. Sie kann sich nicht bewegen, bevor sie sich nicht von der Falle befreit. Das erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 15 durch die Kreatur oder eine andere Kreatur bei der Falle.

Gegenmaßnahmen. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 offenbart die Falle. Ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 10 mit Diebeswerkzeug entschärft sie.

FEUERSTOSS

Einfache Falle (Stufe 5-10, gefährliche Bedrohung)

Der Tempel von Pyremius, eines Feuergotts, wird von Dieben bedroht. Sie trachten danach, die Feueropale, die dort von den Priestern als Tribut an ihren Gott ausgestellt sind, zu stehlen. Ein Mosaik auf dem Boden des Eingangs zum inneren Heiligtum entfesselt eine feurige Zurückweisung auf Eindringlinge.

Auslöser. Jeder, der auf das Mosaik tritt, verursacht, dass Feuer daraus hervorbricht. Jene, die offen ein heiliges Symbol des Pyremius tragen, lösen diese Falle nicht aus.

Effekt. Ein Würfel aus Feuer mit 4,50 m Kantenlänge bricht hervor. Er bedeckt die Druckplatte und das Gebiet um sie herum. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet sie 24 (7W6) Feuerschaden, oder die Hälfte davon bei einem erfolgreichen Wurf.

Gegenmaßnahmen. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 offenbart die Anwesenheit von Asche und leichten Brandspuren im Bereich, auf den die Falle wirkt. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 ermöglicht es einer Kreatur, die Falle zu zerstören, indem sie eine wichtige Rune, die in Reichweite und am Rand des Mosaiks ist, unleserlich macht. Ein Fehlschlag bei diesem Wurf löst die Falle aus. Ein erfolgreiches Wirken von *Magie bannen* (SG 15) auf die Runen zerstört die Falle.

GIFTNADEL

Einfache Falle (Stufe 1-4, tödliche Bedrohung)

Eine winzige vergiftete Nadel, die in einem Schloss versteckt ist, ist sehr nützlich, um Diebe vom Plündern des Hortes abzubringen. Solche Fallen werden für gewöhnlich an Schatzkisten oder an Türen zu Schatzkammern angebracht.

Auslöser. Jeder, der versucht, das Schloss zu knacken oder zu öffnen, löst die Falle aus.

Effekt. Die auslösende Kreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem Fehlschlag nimmt die Kreatur 14 (4W6) Giftschaten und ist für 10 Minuten vergiftet. Während sie auf diese Weise vergiftet ist, ist die Kreatur auch paralysiert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf nimmt die Kreatur nur die Hälfte des Schadens und ist nicht vergiftet.

Gegenmaßnahmen. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 offenbart die Nadel, aber nur, wenn der Charakter das Schloss inspiziert. Ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 20 mit Diebeswerkzeug entschärft die Falle. Ein Wurf mit einem Ergebnis von 10 oder weniger löst die Falle aus.

GRUBEN-FALLE

Einfache Falle (Stufe 1-4, mittelschwere Bedrohung)

Die einfachste aller Gruben-Fallen besteht aus einem 3 m tiefen Loch im Boden, das von einer zerfledderten Leinwand bedeckt und mit Blättern und Dreck getarnt wird, damit es wie der Boden aussieht. Dieser Typ von Falle ist nützlich, um den Eingang zum Hort eines Monsters zu blockieren, und hat üblicherweise schmale Simse am Rand, sodass man sich daran vorbeibewegen kann.

Gruben-Fallen sind irre komisch! Weil, wenn eins von euch Laufdingern auf eine tritt, dann fällt ihr runter! Und ihr tut euch weh! Das ist der beste Teil.



Auslöser. Jeder, der auf die Leinwand tritt, könnte in die Grube fallen.

Effekt. Die auslösende Kreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem erfolgreichen Wurf greift die Kreatur den Rand der Grube oder macht instinktiv einen Schritt zurück. Bei einem Fehlschlag fällt die Kreatur in die Grube und nimmt 3 (1W6) Wuchtschaden durch den Sturz.

Gegenmaßnahmen. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 offenbart die Anwesenheit der Leinwand und eines 30 cm breiten Simses um die Grube herum, auf welchem man sich sicher bewegen kann.

HERABSTÜRZENDES FALLGATTER

Einfache Falle (Stufe 1-4, mittelschwere Bedrohung)

Manche Gewölbebauer, wie zum Beispiel verrückte Magier auf der Suche nach neuen Opfern, haben keine Absicht, ihren Besuchern eine Flucht einfach zu machen. Eine Falle mit einem herabstürzenden Fallgatter kann besonders teuflisch sein, wenn das Fallgatter in einiger Distanz zur Druckplatte herunterfällt, die die Falle ausgelöst hat. Obwohl sich die Falle tief im Gewölbe befindet, so schließt das Fallgatter den Eingang des Gewölbes ab, welcher Hunderte von m entfernt sein kann. Das bedeutet, dass die Abenteurer nicht wissen, dass sie gefangen sind, bis sie zum Ausgang zurückkehren.

Auslöser. Eine Kreatur, die auf die Druckplatte tritt, löst die Falle aus.

Effekt. Ein eisernes Fallgatter stürzt aus der Decke und blockiert einen Ausgang oder eine Passage.

Gegenmaßnahmen. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 offenbart die Druckplatte. Ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 mit Diebeswerkzeug entschärft sie. Ein Wurf mit einem Ergebnis von 5 oder geringer löst die Falle aus.

NETZ-FALLE

Einfache Falle (Stufe 1-4, gefährliche Bedrohung)

Goblins, mit ihrer Neigung zum Versklaven ihrer Feinde, ziehen Fallen vor, welche Eindringlinge intakt belassen, sodass man die Opfer in den Minen oder anderswo arbeiten lassen kann.

Auslöser. Ein Stolperdraht, der über einen Gang gespannt ist, ist mit einem großen Netz verbunden. Wenn der Stolperdraht abgerissen wird, fällt ein Netz auf die Eindringlinge. Ebenfalls an den Draht angeschlossen ist eine eiserne Glocke. Sie läutet, wenn die Falle ausgelöst wird, und alarmiert Wachen in der Umgebung.

Effekt. Ein Netz fällt zu Boden, während die Glocke läutet. Es bedeckt eine Fläche von 3 x 3 m mit dem Stolperdraht im Zentrum. Jede Kreatur, die sich vollständig in diesem Bereich aufhält, muss einen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 ablegen oder wird gefangen. Eine Kreatur kann für den Versuch, sich selbst oder eine andere Kreatur im Netz zu befreien, ihre Aktion verwenden, um einen Wurf auf Stärke gegen SG 10 abzulegen. Auch das Verursachen von 5 Hiebsschaden am Netz (RK 10, 20 TP) befreit die Kreatur, ohne sie zu verletzen.

Gegenmaßnahmen. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 offenbart den Stolperdraht und das Netz. Ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 mit Diebeswerkzeug macht den Draht unwirksam, ohne das Netz fallen zu lassen oder die Glocke zu läuten; ein Fehlschlag des Wurfs löst die Falle aus.

SCHLAF DER ZEITALTER

Einfache Falle (Stufe 11-16, tödliche Bedrohung)

Wenn eine Schlaf-der-Zeitalter-Falle ausgelöst wird, so entfesselt eine Druckplatte einen Zauber, der Eindringlinge in einen tiefen Schlummer schicken kann. Die Wächter des Gewölbes können die Schläfer dann umso einfacher entfernen.

Auslöser. Auf die Druckplatte zu treten, löst die Falle aus.

Effekt. Wenn ausgelöst, wirkt diese Falle den Zauber *Schlaf*, welcher auf die Druckplatte zentriert ist und einen Zauberplatz des neunten Grades verwendet.

Gegenmaßnahmen. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 offenbart die Druckplatte. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20 innerhalb von 1,50 m von der Druckplatte entschärft die Falle. Ein Wurf mit einem Ergebnis von 10 oder weniger löst sie aus. Ein erfolgreicher Zauber *Magie bannen* (SG 19), der auf die Druckplatte gewirkt wird, zerstört die Falle.

SENSENKLINGE

Einfache Falle (Stufe 5-10, gefährliche Bedrohung)

Diese Falle verwendet sich bewegende Klingen, welche von oben aus einer Kammer herausschwingen und jeden in der Nähe bedrohen. Üblicherweise wird eine Sensenklinge durch einen Hebel oder einen anderen einfachen Mechanismus ausgelöst. Kobolde mögen diese Falle besonders, da sie größere Kreaturen ausschalten kann.

Auslöser. Wenn der Hebel gezogen wird, löst das die Falle aus.

Effekt. Jede mittlere oder größere Kreatur in einem 1,50 m breiten und 6 m langen Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Fehlschlag nimmt sie 14 (4W6) Hiebsschaden, bei einem Erfolg die Hälfte davon.

Gegenmaßnahmen. Der Hebel ist nicht versteckt. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 bei einer Überprüfung der Oberfläche des Wirkbereiches der Falle offenbart Kratzspuren und Blutspuren an den Wänden. Ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 mit Diebeswerkzeug macht den Hebel unwirksam.

EINFACHE FALLEN ENTWERFEN

Du kannst deine eigenen einfachen Fallen entwerfen, indem du den folgenden Richtlinien folgst. Außerdem kannst du die Beispielfallen für verschiedene Stufen und Bedrohungslagen adaptieren, indem du ihre SG und Schadenswerte modifizierst wie nachfolgend aufgezeigt.

ZWECK

Bevor wir in die Details deiner Falle tauchen, denke darüber nach, warum sie da ist. Warum würde jemand so eine Falle bauen? Was ist ihr Zweck? Erwäge den Erfinder der Falle (im Abenteuer), die Absicht des Erfinders und den Ort, den die Falle schützt. Fallen haben einen Kontext in der Welt – sie werden nicht ohne Grund erschaffen –, und dieser Kontext bestimmt die Natur der Falle und ihre Effekte.

Nachfolgend finden sich einige allgemeine Zwecke, die eine Falle haben könnte. Nutze sie, um die Kreation deiner eigenen Falle zu inspirieren.

Alarm. Eine Alarmfalle ist dafür gedacht, die Bewohner eines Gebietes vor Eindringlingen zu warnen. Sie kann eine Glocke oder einen Gong zum Erschallen bringen. Diese Art von Falle erlaubt nur selten einen Rettungswurf, da der Alarm nicht vermieden werden kann, wenn die Falle auslöst.

Bindung. Eine bindende Falle versucht ihre Opfer festzuhalten und lässt sie bewegungsunfähig zurück. Solche Fallen werden häufig in Verbindung mit regelmäßig patrouillierenden Wachen verwendet, sodass Opfer periodisch aufgesammelt und dann zur weiteren Behandlung weggebracht werden können. In einem uralten Gewölbe aber können die Wachen schon seit langem fort sein.



Bindende Fallen erfordern für gewöhnlich einen erfolgreichen Stärkerettungswurf, um vermieden zu werden, aber einige erlauben keine Rettungswürfe. Zusätzlich zum zugefügten Schaden macht eine bindende Falle eine Kreatur unfähig, sich zu bewegen. Ein anschließend erfolgreicher Wurf auf Stärke (unter Verwendung des Rettungswurf-SGs der Falle) kann die Falle zerstören und den Gefangenen befreien. Dasselbe könnte passieren, wenn man der Falle Schaden zufügt. Beispiele hierfür sind Bärenfallen, Käfige, die von der Decke fallen, und Geräte, die Netze verschießen.

Erschlagen. Einige Fallen wurden entworfen, um Eindringlinge schlicht und einfach zu eliminieren. Ihre Effekte umfassen vergiftete Nadeln, die hervorspringen, wenn ein Schloss manipuliert wird, Feuerstöße, die einen Raum ausfüllen, Giftgas oder andere tödliche Mittel. Rettungswürfe – üblicherweise Geschicklichkeit oder Konstitution – erlauben es Kreaturen, die Effekte der Falle zu vermeiden oder abzumildern.

Verzögerung. Einige Fallen wurden entworfen, um Feinde beim Vorankommen zu behindern, damit die Bewohner eines Gewölbes mehr Zeit haben, eine Verteidigung zu organisieren oder zu fliehen. Die versteckte Grube ist ein perfektes Beispiel für diese Art von Falle. Eine 3 m tiefe Grube verursacht üblicherweise wenig Schaden und man kann ihr einfach entkommen, aber sie dient dem Zweck, Eindringlinge zu behindern. Andere Beispiele von verzögernden Fallen umfassen einstürzende Wände, ein Fallgatter, das aus der Decke stürzt, und Verschlussmechanismen, welche Türen verschließen und verriegeln. Falls eine verzögernde Falle bewegliche Teile hat, die Charaktere direkt bedrohen, wenn sie aktiv sind, dann sind normalerweise Geschicklichkeitsrettungswürfe erforderlich, um Schaden zu vermeiden.

STUFE UND TÖDLICHKEIT

Bevor du die Effekte einer Falle erschaffst, denke über ihre Stufe und Tödlichkeit nach.

Fallen sind in vier Stufenbereiche eingeteilt: 1-4, 5-10, 11-16 und 17-20. Die Stufe, die du einer Falle zuteilst, gibt dir einen Ansatzpunkt zur Bestimmung ihrer Wirksamkeit.

Um die Stärke einer Falle noch genauer zu beschreiben, entscheide, ob sie eine mittelschwere, gefährliche oder tödliche Bedrohung für die Charaktere in ihrem Stufenbereich darstellt. Eine mittelschwere Falle wird einen Charakter wahrscheinlich nicht töten. Eine gefährliche Falle verursacht typischerweise genug Schaden, damit ein Charakter, der von ihr betroffen ist, sich nach Heilung schnt. Eine tödliche Falle könnte eine Kreatur mit einem Schuss auf 0 Trefferpunkte reduzieren und die meisten Kreaturen mit dem Bedürfnis nach einer kurzen oder langen Rast zurücklassen.

Konsultiere die nachfolgenden Tabellen, um die Effekte einer Falle zu bestimmen. Die Tabelle „Fallen-Rettungswurf-SG und -Angriffsboni“ bietet Richtlinien für die SG von Attributs- und Rettungswürfen sowie den Angriffsbonus einer Falle. Der Attributswurf-SG ist der Standard für jeden Wurf, der abgelegt wird, um mit der Falle zu interagieren.

Die Tabelle „Schwere des Schadens nach Stufe“ listet den typischen Schaden auf, den eine Falle auf gewissen Charakterstufen verursacht. Die angegebenen Schadenswerte gehen davon aus, dass eine Kreatur von der Falle verletzt wird. Nutze für Fallen, welche zur gleichen Zeit mehr als eine Kreatur betreffen können, W6 für den Schaden anstelle von W10.

Die Tabelle „Zauber-Entsprechung nach Stufe“ zeigt den Grad des Zauberplatzes an, welcher für die Stufe eines Charakters und der Bedrohlichkeit einer Falle angemessen ist. Ein Zauber ist eine großartige Grundlage für den Entwurf einer Falle, ob die Falle den Zauber nun kopiert (ein Spiegel, der *Person bezaubern* auf jemanden wirkt, der hineinsieht) oder seine Effekte nutzt (ein alchemistisches Gerät, das wie ein *Feuerball* explodiert).

Der Eintrag „Tödlich“ für Charaktere der 17. Stufe oder höher empfiehlt eine Kombination von Zaubern des 9. und 5. Grades in einen einzelnen Effekt. Wähle in diesem Fall zwei Zauber aus, oder kombiniere die Effekte eines gewirkten Zaubers, welcher Zauberplätze des 9. und 5. Grades nutzt. Als Beispiel: Ein *Feuerball* dieser Sorte würde 24W6 Feuerschaden bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf verursachen.

FALLEN-RETTUNGSWURF-SG UND -ANGRIFFSBONI

Fallengefahr	Rettungswurf/Wurf	Angriffsbonus
Mittelschwer	10	+5
Gefährlich	15	+8
Tödlich	20	+12

SCHWERE DES SCHADENS NACH STUFE

Charakterstufe	Mittelschwer	Gefährlich	Tödlich
1–4	5 (1W10)	11 (2W10)	22 (4W10)
5–10	11 (2W10)	22 (4W10)	55 (10W10)
11–16	22 (4W10)	55 (10W10)	99 (18W10)
17–20	55 (10W10)	99 (18W10)	132 (24W10)

ZAUBER-ENTSPRECHUNG NACH STUFE

Charakterstufe	Mittelschwer	Gefährlich	Tödlich
1–4	Zaubertrick	1.	2.
5–10	1.	3.	6.
11–16	3.	6.	9.
17–20	6.	9.	9. + 5.

AUSLÖSER

Ein Auslöser ist der Umstand, der eintreten muss, damit die Falle auslöst.

Entscheide, was die Falle zum Auslösen bringt, und lege fest, wie die Charaktere den Auslöser finden können. Hier sind einige Beispiele für Auslöser:

- Eine Druckplatte, welche die Falle auslöst, wenn man darauf tritt
- Ein Stolperdraht, der die Falle auslöst, wenn er reißt, meist wenn jemand hindurchläuft
- Ein Türknauf, der eine Falle auslöst, wenn er in die falsche Richtung gedreht wird
- Eine Tür oder Schatzkiste, die eine Falle auslöst, wenn man sie öffnet

Ein Auslöser muss für gewöhnlich versteckt sein, um effektiv zu sein. Andernfalls ist das Umgehen der Falle meistens einfach.

Ein Auslöser erfordert einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung), falls einfaches Hinsehen ausreicht, um seine Natur offenzulegen. Die Charaktere können eine Gruben-Falle umgehen, indem sie durch das mit Blättern bedeckte Netz die Grube sehen. Ein Stolperdraht ist umgangen, wenn man ihn erspürt, ebenso eine Druckplatte.

Andere Fallen erfordern sorgfältige Inspektion und Schlussfolgerung, um entdeckt zu werden. Ein Türknauf öffnet eine Tür, wenn man ihn nach links dreht, aber löst eine Falle aus, wenn man ihn nach rechts dreht. Eine solch subtile Falle erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen), um sie zu bemerken. Der Auslöser ist offensichtlich, seine Natur dagegen nicht.

Der SG des Wurfs, unabhängig von seinem Typ, hängt von der Kunstfertigkeit und Sorgfalt der Tarnung der Falle ab. Die meisten Fallen können mit einem erfolgreichen Wurf gegen SG 20 entdeckt werden, aber eine grobschlächtig oder eilig gebaute Falle hat einen SG von 15. Besonders teuflische Fallen könnten einen SG von 25 haben.

Du musst dir dann überlegen, was die Charaktere bei einem erfolgreichen Wurf in Erfahrung bringen. In den meisten Fällen offenbart der Wurf die Falle. In anderen Fällen offenbart er Hinweise, aber das Umgehen der Falle erfordert weiterhin einige Schlussfolgerungen. Die Charaktere könnten den Auslöser finden, aber die Falle dennoch auslösen, wenn sie ihre Entdeckungen nicht verstehen.

EFFEKTE

Die Effekte einer Falle zu entwerfen, ist ein einfacher Prozess. Die Tabellen für Rettungswurf-SG, Angriffsboni, Schaden und dergleichen geben dir einen Ausgangspunkt für die einfachsten Fallen, die Schaden verursachen.

Für Fallen mit komplexeren Effekten ist dein Ausgangspunkt die Verwendung der Tabelle für Zauber-Entsprechungen nach Stufe, um die beste Entsprechung für den beabsichtigten Effekt deiner Falle zu finden. Zauber sind ein guter Ausgangspunkt, da sie spezifische Effekte liefern.

Wenn du einen Zauber als Ausgangspunkt verwendest, dann prüfe, ob du seine Effekte abändern musst, um sie der Natur der Falle anzupassen. So kannst du zum Beispiel einfach den Schadenstyp, den ein Zauber verursacht, oder den erforderlichen Rettungswurf ändern.

EINE EINFACHE FALLE ENTSCHÄRFEN

Nur ein einzelner erfolgreicher Attributwurf ist erforderlich, um eine einfache Falle zu entschärfen. Stelle dir vor, wie deine Falle arbeitet, und dann, wie die Charaktere sie überwinden könnten. Es könnte mehr als eine Art von Attributwurf möglich sein. Einige Fallen sind so schlecht verborgen, dass man sie mit wenig Aufwand entdecken oder umgehen kann. So ist zum Beispiel eine verborgene Gruben-Falle effektiv entschärft, sobald die Charaktere sie bemerken. Danach können sie ein-

fach um sie herumgehen oder an einer Seite hinunterklettern, am Grund der Grube entlanglaufen und an der anderen Seite wieder hinaufklettern.

Sobald du festgelegt hast, wie man eine Falle entschärfen oder umgehen kann, kannst du entscheiden, welche angemessenen Kombinationen aus Fertigkeiten und Attributen die Charaktere verwenden können. Ein Wurf auf Geschicklichkeit unter Verwendung von Diebeswerkzeugen, ein Wurf auf Stärke (Athletik) und ein Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) werden häufig zu diesem Zweck verwendet.

Ein Wurf auf Geschicklichkeit unter Verwendung von Diebeswerkzeugen kann auf jede Falle angewendet werden, die ein mechanisches Element hat. Diebeswerkzeug kann verwendet werden, um Stolperdrähte oder Druckplatten unwirksam zu machen oder um Ventile zu verstopfen, aus denen Giftgas in den Raum strömt.

Ein Wurf auf Stärke ist häufig die Methode, um Fallen außer Kraft zu setzen, deren Funktion durch die Anwendung roher Gewalt verhindert werden kann. Eine Sensenklinge kann zerbrochen werden, ein rutschender Stein kann an seinem Platz gehalten werden und ein Netz lässt sich zerreißen.

Eine magische Falle kann durch jemanden entschärft werden, der die Magic entkräften kann, mit der sie betrieben wird. Typischerweise erlaubt es ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) einem Charakter herauszufinden, wie eine magische Falle funktioniert und wie man ihre Effekte negiert. So könnte ein Charakter zum Beispiel entdecken, dass eine Statue, die einen Strahl aus Flammen ausstößt, entschärft werden kann, indem man eines ihrer Glasaugen zerschmettert.

Sobald du weißt, welche Art von Wurf erforderlich ist, kannst du festlegen was passiert, wenn es nicht gelingt, die Falle zu entschärfen. Abhängig von der Art des involvierten Wurfs und der Natur der Falle könntest du festlegen, dass jedweder Fehlschlag negative Konsequenzen nach sich zieht – für gewöhnlich involviert das die Auslösung der Falle. Ein anderes Mal kannst du eine Zahl zuweisen, die man übertreffen muss, um das Auslösen der Falle zu verhindern. Falls das Ergebnis des Wurfs gleich oder niedriger als diese Zahl ist, löst die Falle aus.

EINE EINFACHE FALLE PLATZIEREN

Kontext und die Umgebung sind entscheidend, wenn es darum geht, eine Falle ordentlich zu platzieren. Eine schwingende Baumstamm-Falle, die dazu gedacht ist, Charaktere beiseite zu stoßen, ist auf typischen Waldwegen eine bloße Behinderung, wo man sie einfach umgehen kann. Sie ist aber eine potenziell tödliche Gefahr auf einem schmalen Pfad, der sich an die Flanke eines hohen Kliffs schmiegt.

Verengungen und schmale Passagen, die zu wichtigen Orten innerhalb von Gewölben führen, sind gute Stellen für Fallen, besonders für solche die binden oder einen Alarm auslösen. Das Ziel ist es, Eindringlinge zu behindern oder aufzuhalten, bevor sie einen wichtigen Ort erreichen. Dies gibt den Bewohnern des Gewölbes die Möglichkeit, eine Verteidigung zu organisieren oder einen Gegenangriff zu starten.

Eine Schatzkiste, eine Tür zu einer Schatzkammer oder jedes andere Hindernis oder Behältnis, welches den Weg zu einem wertvollen Schatz versperrt, ist eine ideale Stelle für eine erschlagende Falle. In solchen Fällen ist sie die letzte Verteidigungslinie gegen einen Dieb oder Eindringling.

Alarm-Fallen sind angemessen für Gebiete, die auch von den Bewohnern des Gewölbes genutzt werden, da sie keine direkte körperliche Gefahr darstellen – vorausgesetzt, dass die Bewohner von der Falle wissen und wie man vermeidet, sie auszulösen. Unfälle passieren, aber wenn ein Goblin in seinem Bau stolpert und eine Alarm-Falle auslöst, entsteht kein wirklicher Schaden. Der Alarm erklingt, die Wachen erscheinen, sie bestrafen den tollpatschigen Goblin und setzen dann die Falle wieder zurück.

KOMPLEXE FALLEN

Eine komplexe Falle stellt Abenteuerer vor mehrere Gefahren. Nachdem eine komplexe Falle auslöst, bleibt sie Runde für Runde gefährlich, bis die Charaktere sie entweder entschärfen oder umgehen können. Einige komplexe Fallen werden über die Zeit gefährlicher, da sie an Kraft oder Geschwindigkeit zunehmen.

Komplexe Fallen sind zudem schwieriger zu entschärfen als einfache. Ein einfacher Wurf reicht da nicht. Stattdessen ist eine Reihe von Würfeln erforderlich, um langsam die einzelnen Komponenten der Falle zu deaktivieren. Die Effektivität der Falle nimmt mit jedem erfolgreichen Wurf ab, bis die Charaktere sie letztlich entschärfen.

Die meisten komplexen Fallen sind so entworfen, dass sie nur von jemandem entschärft werden kann, der dem Effekt der Falle ausgesetzt ist. Ein Beispiel: Der Mechanismus, welcher einen Gang voller Sensenklingen kontrolliert, befindet sich auf der dem Eingang gegenüberliegenden Seite. Ein anderes: Eine Statue, die einen Bereich in nekrotischer Energie badet, die nur von jemandem entschärft werden kann, der sich in dem Bereich aufhält.

EINE KOMPLEXE FALLE BESCHREIBEN

Eine komplexe Falle hat alle Elemente einer einfachen Falle, zuzüglich einiger spezieller Charakteristiken, welche die Falle zu einer dynamischeren Bedrohung machen.

Stufe und Bedrohung. Eine komplexe Falle nutzt dieselben Zuweisungen für Stufen und Schwere wie auch einfache Fallen.

Auslöser. Wie auch einfache Fallen haben komplexe Fallen Auslöser. Einige komplexe Fallen haben mehrere Auslöser.

Initiative. Eine komplexe Falle folgt der gleichen Zugreihenfolge wie Kreaturen, da sie über einen gewissen Zeitraum hinweg funktioniert. Dieser Teil der Beschreibung einer Falle erklärt, ob eine Falle langsam (handelt bei Initiative 10), schnell (handelt bei Initiative 20) oder sehr schnell ist (handelt bei Initiative 20 und noch einmal bei 10). Eine Falle handelt immer nach Kreaturen, die denselben Initiativewert haben.

Aktive Elemente. Wenn eine Falle an der Reihe ist, bringt sie einen spezifischen Effekt hervor, welcher in diesem Teil der Beschreibung erklärt wird. Die Falle könnte mehrere aktive Elemente haben, eine Tabelle, auf die du würfeln musst, um einen zufälligen Effekt zu bestimmen, oder Optionen, aus denen du wählen kannst.

Dynamische Elemente. Ein dynamisches Element ist eine Bedrohung, die im Verlauf der Funktion der Falle auftritt oder sich entwickelt. Üblicherweise treten Änderungen aufgrund von dynamischen Elementen am Ende jedes Zugs der Falle ein oder als Reaktion auf Aktionen der Charaktere.

Konstante Elemente. Eine komplexe Falle stellt auch dann eine Bedrohung dar, wenn sie nicht an der Reihe ist. Die konstanten Elemente beschreiben, wie diese Teile der Falle funktionieren. Die meisten unternehmen einen Angriff oder erzwingen einen Rettungswurf bei jeder Kreatur, die sich am Ende ihres Zugs in einem bestimmten Bereich aufhält.

Gegenmaßnahmen. Eine Falle kann auf verschiedene Weisen überwunden werden. Die Beschreibung einer Falle führt auf, welche Würfe oder Zauber die Falle entdecken oder entschärfen können. Sie spezifiziert auch, was geschieht (sofern etwas geschieht), wenn der Versuch, die Falle zu entschärfen, misslingt.

Das Entschärfen einer komplexen Falle ist wie das Entschärfen einer einfachen Falle, nur dass eine komplexe Falle mehr Würfe erfordert. Es erfordert typischerweise drei erfolgreiche Würfe, um ein Element einer komplexen Falle zu entschärfen. Viele dieser Fallen haben eine Vielzahl von Elementen und erfordern viel Arbeit, um jeden Teil der Falle abzuschalten. Üblicherweise verringert ein erfolgreicher Wurf die Effektivität der Falle, auch wenn er die Falle nicht entschärft.

EINE KOMPLEXE FALLE VERWENDEN

Eine komplexe Falle funktioniert im Spiel ähnlich wie ein legendäres Monster. Sobald sie aktiviert ist, handeln die aktiven Elemente entsprechend ihrer Initiative. Bei jedem ihrer Initiativewerte, nachdem alle Kreaturen mit derselben Initiative gehandelt haben, aktivieren sich die Eigenschaften der Falle. Wende die Effekte an, welche in der Beschreibung der Falle dargelegt sind.

Nachdem du die aktiven Elemente der Falle abgehandelt hast, prüfe ihre dynamischen Elemente, um zu sehen, ob sich etwas an der Falle ändert. Viele komplexe Fallen haben Effekte, die sich im Verlauf der Begegnung verändern. Eine magische Aura könnte mehr Schaden verursachen, je länger sie wirkt, oder eine schwingende Klinge könnte anfangen, einen anderen Bereich anzugreifen.

Die konstanten Elemente der Falle erlauben es ihr, Effekte auszuüben, wenn sie nicht an der Reihe ist. Schau am Ende des Zugs jeder Kreatur in die konstanten Elemente, um zu sehen, ob einer ihrer Effekte ausgelöst wurde.

ERFAHRUNG FÜR KOMPLEXE FALLEN

Die Überwindung einer komplexen Falle ist eine Belohnung an Erfahrungspunkten wert, in Abhängigkeit von der Gefahr, die sie darstellt. Darüber zu befinden, ob eine Gruppe eine Falle überwunden hat, erfordert ein gewisses Maß an Entscheidungsfindung. Als Faustregel gilt: Falls die Charaktere die komplexe Falle entschärfen oder ihren Effekten ausgesetzt werden und überleben, dann gewähre ihnen für die Anstrengung Erfahrungspunkte entsprechend der nachfolgenden Tabelle.

ERFAHRUNGSBELOHNUNGEN FÜR KOMPLEXE FALLEN

Fallenstufe	Erfahrungspunkte
1–4	650
5–10	3.850
11–16	11.100
17–20	21.500

BEISPIELE KOMPLEXER FALLEN

Die folgenden komplexen Fallen können zur Herausforderung von Charakteren oder als Inspiration für eigene Schöpfungen verwendet werden.

PFAD DER KLINGEN

Komplexe Falle (Stufe 1-4, gefährliche Bedrohung)

Versteckt in einer verschütteten Pyramide, welche die Lage der Verlorenen Stadt von Cynidicea markiert, liegt das Grab von König Alexander und Königin Zenobia. Der Eingang zu ihrer Grabkammer ist ein langer Gang, der mit vielen Fallen versehen wurde und nur durch geschickt versteckte Geheimtüren erreichbar ist. Der Gang ist 6 m breit und 48 m lang. Der Weg ist größtenteils frei. Nach 24 m ist der Boden aufgebrochen und hat Risse, wodurch er zu schwierigem Gelände wird, bis man die 39-m-Marke erreicht.

Auslöser. Diese Falle aktiviert sich, sobald eine nicht-untote Kreatur den Gang betritt, und bleibt aktiv, solange irgendwelche nicht-untoten Kreaturen im Gang sind.

Initiative. Die Falle handelt bei Initiativewert 20 und Initiativewert 10.

Aktive Elemente. Der Pfad der Klingen enthält eine Reihe von wirbelnden Klingen entlang der ersten 24 m der Falle. Auf den folgenden 15 m fallen zermalmende Säulen von der Decke auf den Boden, bevor sie sich wieder zur Decke erheben. Auf den letzten 9 m gibt es eine Rune der Angst.

Wirbelnde Klingen (Initiative 20). Die Klingen greifen jede Kreatur auf den ersten 24 m der Halle mit Angriffsbonus +5 an und verursachen 11 (2W10) Hiebsschaden bei einem Treffer.

Zermalmende Säulen (Initiative 10). Jede Kreatur im 15 m langen Bereich nach den ersten 24 m des Gangs muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 durchführen. Bei einem fehlgeschlagenen Wurf nimmt eine Kreatur 11 (2W10) Wuchtschaden, wird zu Boden geschleudert und erhält den Zustand liegend. Bei einem erfolgreichen Wurf nimmt die Kreatur nur die Hälfte des Schadens und liegt nicht am Boden.

Rune der Angst (Initiative 10). Jede Kreatur im 9 m langen Bereich hinter den zermalmenden Säulen muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 durchführen. Bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf wird die Kreatur von Angst vor der Rune erfüllt (Zustand: verängstigt) und muss unverzüglich ihre Reaktion nutzen, um sich bis zu ihrer Bewegungsrate in Richtung der Säulen zu bewegen. Die verängstigte Kreatur kann sich nicht zum anderen Ende des Ganges bewegen, bis sie ihre Aktion verwendet, um einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 abzulegen. Bei einem Erfolg ist diese Kreatur nicht mehr verängstigt.

Dynamische Elemente. Die Klingen und die Rune werden gefährlicher, je länger die Falle aktiv bleibt.

Klingen beschleunigen. Die Klingen bewegen sich mit zunehmender Geschwindigkeit und werden nur langsamer, wenn sie ein Ziel treffen. Jedes Mal, wenn die Klingen bei einem Angriff verfehlen, wird es schwieriger dem nächsten Angriff auszuweichen. Nach jedem Verfehlen erhöht sich der Angriffsbonus um 2, und der Schaden erhöht sich um 3 (1W6). Diese Vorzüge werden angewendet bis die Klingen ein Ziel treffen. Anschließend kehren die Werte zum Normalwert zurück.

Verteidigung der Rune. An der Rune der Angst herumzupfuschen, erhöht die Stärke der Falle. Jeder erfolgreiche Wurf bei einem Versuch, die Rune zu deaktivieren, erhöht den Schaden der Klingen und der zermalmenden Säulen um 5 (1W10) und erhöht den Rettungswurf-SG der Rune um 1.

Konstante Elemente. Die wirbelnden Klingen und die Rune der Angst beeinflussen jede Kreatur, die ihren Zug in einem Bereich beendet, der von diesen Elementen betroffen ist.

Wirbelnde Klingen. Jede Kreatur, die ihren Zug im Bereich der Klingen beendet, wird zum Ziel eines Angriffs: Angriffsbonus +5; 5 (1W10) Hiebsschaden bei einem Treffer.

Rune der Angst. Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 9 m vom Ende des Gangs beendet, muss einen Rettungswurf gegen den Effekt der Rune der Angst durchführen.

Gegenmaßnahmen. Jedes aktive Element der Falle kann durch eine bestimmte Gegenmaßnahme außer Kraft gesetzt werden.

Wirbelnde Klingen. Charaktere können die Klingen zerschmettern, ihre Komponenten beschädigen oder erkennen, wie man sie vermeiden kann. Die Klingen sind unwirksam, wenn ihr Angriffsbonus auf -8 reduziert wird. Wege, ihn zu reduzieren, werden nachfolgend beschrieben.

Intelligenz (Nachforschungen), SG 15. Als eine Aktion kann eine Kreatur, die die Klingen sieht, einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) versuchen. Ein erfolgreicher Wurf bedeutet, dass der Charakter gelernt hat, die Bewegungen der Klingen vorherzusehen. Dadurch haben die Klingen einen Nachteil bei Angriffen gegen diese Kreatur, solange sie nicht kampfunfähig ist.

Angriff. Eine Kreatur im Bereich kann einen Angriff vorbereiten, um eine der Klingen zu beschädigen, wenn sie passiert. Die Klinge erhält einen Vorteil auf ihre Angriffe gegen die Kreatur. Dann greift die Kreatur an. Jede Klinge hat RK 15 und 15 Trefferpunkte. Die Zerstörung einer Klinge reduziert den Angriffsbonus der wirbelnden Klingen um 2.



Wurf auf Geschicklichkeit unter Verwendung von Diebeswerkzeug, SG 15. Kreaturen können in dem Bereich, der von den Klingen angegriffen wird, Diebeswerkzeug verwenden, um deren Mechanismus zu sabotieren. Ein erfolgreicher Wurf reduziert den Angriffsbonus der wirbelnden Klingen um 2.

Zermalmende Säulen. Die Säulen sind nicht durch Gegenmaßnahmen angreifbar.

Rune der Angst. Die Rune kann mit drei erfolgreichen Würfen auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 außer Kraft gesetzt werden. Jeder Wurf erfordert eine Handlung. Eine Kreatur muss am Ende des Gangs sein, um den Wurf versuchen zu können, und es kann nur eine Kreatur auf einmal diesen Versuch unternehmen. Sobald eine Kreatur einen Wurf zu diesem Zweck versucht, darf keine andere Kreatur dies tun, und zwar bis zum Ende der nächsten Runde der Kreatur. Alternativ kann die Rune mit dreimaligem erfolgreichen Wirken des Zaubers *Magie bannen* (SG 13), mit der Rune als Ziel, außer Kraft gesetzt werden.

SPHÄRE DES ZERMALMENDEN VERHÄNGNISSES

Komplexe Falle (Stufe 5-10, tödliche Bedrohung)

Der Hofnarr entwickelte eine tödliche Falle, um jedem einen Strich durch die Rechnung zu machen, der seine magische Narrenkappe stehlen wollte. Das Grabmal des Hofnarren befindet sich am Ende eines 3 m breiten und 45 m langen Ganges, der scharf von Nord nach Süd abfällt. Der Eingang zum Grabmal ist eine Tür an der östlichen Wand am unteren Ende des Gefälles, am südlichen Ende des Ganges.

Auslöser. Diese wird aktiviert, sobald die Tür geöffnet wird, die zum Sarg des Narren führt. Ein magisches Portal am nördlichen Ende des Ganges öffnet sich und entlässt eine enorme Sphäre aus Stahl, die den Gang herunterrollt. Wenn sie das untere Ende des Gangs erreicht, öffnet sich kurz ein zweites Portal, welche die Kugel zum oberen Ende zurückteleportiert, sodass der Vorgang von Neuem beginnen kann.

Initiative. Die Falle handelt bei Initiativewert 10 (siehe aber „Dynamisches Element“ auf der nächsten Seite).

Aktives Element. Auch wenn die Falle in ihrer Natur komplex ist, hat sie doch nur ein einzelnes aktives Element. Mehr braucht sie nicht.

Sphäre des Zermalmenden Verhängnisses (Initiative 10).

Das aktive Element der Falle ist eine Sphäre aus Stahl, welche den 3 m breiten Gang fast völlig ausfüllt und in ihrem Zug den Gang herunterrollt. Jede Kreatur im Weg der Sphäre muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 20 durchführen. Bei einem Fehlschlag nimmt eine Kreatur 22 (4W10) Wuchtschaden und wird zu Boden geschleudert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf nimmt die Kreatur nur die Hälfte des Schadens und wird nicht zu Boden geschleudert. Objekte, welche die Sphäre blockieren, wie etwa eine beschworene Wand, nehmen durch den Aufprall maximalen Schaden.

Dynamisches Element. Je länger sie rollt, desto tödlicher wird die Sphäre.

Geschwindigkeit tötet. Nach ihrem Zug gewinnt die Sphäre an Geschwindigkeit. Repräsentiert wird dies durch einen um 11 (2W10) erhöhten Schaden. Solange ihr Schaden 55 (10W10) oder höher ist, handelt sie bei Initiative 20 und 10.

Gegenmaßnahmen. Die Falle kann neutralisiert werden, indem man die Sphäre entweder stoppt oder sie daran hindert, zu teleportieren.

Stoppe die Sphäre. Die Sphäre zu stoppen ist der einfachste Weg, die Falle zu stören. Eine *Energiewand* kann dies einfach bewerkstelligen, ebenso jedes Objekt, das in den Weg gestellt wird und genug Trefferpunkte hat, um den Schaden der Sphäre zu absorbieren, ohne dabei zerstört zu werden.

Portale zusammenbrechen lassen. Beide Portale kann man mit drei erfolgreichen Würfeln auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20 neutralisieren. Der Prozess der Analyse des Portals, um es zusammenbrechen zu lassen, nimmt jedoch Zeit in Anspruch. Blasse Runen an der Decke und am Boden an beiden Enden des Gangs sind notwendig zur Funktion der Portale. Eine Kreatur muss zunächst eine Aktion darauf verwenden, die Runen zu untersuchen. Eine weitere Aktion ist erforderlich, um die Runen zu zerstören. Jeder erfolgreiche Versuch reduziert den Schaden der Sphäre um 11 (2W10), da die Sphäre an Geschwindigkeit verliert, wenn sie durch das versagende Portal rollt.

Alternativ kann eine Gruppe von Runen außer Kraft gesetzt werden, indem man dreimal erfolgreich *Magie bannen* (SG 19) wirkt, mit einer beliebigen Rune in der Gruppe als Ziel.

Wenn das südliche Portal zerstört wird, schmettert die Kugel in die südliche Wand und kommt so zum Stehen. Sie blockiert die Tür zur Grabkammer, aber die Charaktere können fliehen.

GIFTSTURM

Komplexe Falle (Stufe 11-16, tödliche Bedrohung)

Diese teuflische Falle wurde gebaut, um Eindringlinge in einen Yuan-ti-Tempel zu eliminieren. Die Falle ist ein Raum, der an den Seiten 18 m lang ist, mit jeweils einer 1,50 m breiten Tür in der Mitte jeder Wand. In jeder Ecke des Raums steht eine 3 m hohe Statue einer großen Schlange, aufgerollt und bereit zum Angriff. Die Augen in jeder Statue sind Rubine, die jeweils 200 GM wert sind.

Auslöser. Die Falle löst aus, wenn ein Rubin aus einer der Statuen gebrochen wird. Die Mäuler aller Statuen gleiten auf und legen 30 cm breite Röhren offen, welche die Schlünde hinabreichen.

Initiative. Die Falle handelt bei Initiativewert 20 und Initiativewert 10.

Aktive Elemente. Die Falle füllt den Raum mit Gift und anderen tödlichen Effekten.

Verschlussene Türen (Initiative 20). Die vier Türen zum Raum schlagen zu und werden magisch verschlossen. Dieser Effekt aktiviert sich nur einmal, wenn die Falle das erste Mal ausgelöst wird.

Giftgas (Initiative 20). Giftgas dringt in den Raum. Jede Kreatur darin muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet sie 33 (6W10) Giftschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte davon.

Sturm (Initiative 10). Luft und Gas brodeln aus der Falle. Wirf einen W6 und konsultiere die folgende Tabelle.

STURMEFFEKTE

W6	Effekt
1	Halluzinogenes Gas verwirrt den Geist und die Sinne. Alle Würfe auf Intelligenz oder Weisheit, die im Raum durchgeführt werden, sind im Nachteil, bis das Sturm-Element sich wieder aktiviert.
2	Explosives Gas füllt den Bereich. Falls jemand eine offene Flamme hält, so erzeugt diese eine Explosion. Alle Kreaturen in der Gegend müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem Fehlschlag nehmen sie 22 (4W10) Feuerschaden, oder die Hälfte davon, wenn der Rettungswurf gelingt. Die Flamme ist dann gelöscht.
3	Schwächendes Gas füllt den Raum. Alle Würfe auf Stärke oder Geschicklichkeit, die im Raum abgelegt werden, sind im Nachteil, bis das Sturm-Element sich wieder aktiviert.
4	Kräftige Windstöße zwingen jede Kreatur im Raum, einen Stärkerettungswurf gegen SG 20 abzulegen. Bei einem Fehlschlag werden sie zu Boden geschleudert (Zustand liegend).
5	Rauch erfüllt den Raum. Die Sichtweite wird auf 30 cm verringert, bis das Sturm-Element das nächste Mal aktiviert wird.
6	Gift flutet den Raum und zwingt die Kreaturen darin Rettungswürfe durchzuführen, wie beim Element Giftgas angegeben.

Dynamische Elemente. Je länger das Giftgas im Raum verbleibt, desto tödlicher wird es.

Zunehmende Stärke. Der Schaden des Elements Giftgas erhöht sich in jeder Runde, nachdem es aktiviert wurde, um 11 (2W10) bis zu einem Maximum von 55 (10W10).

Gegenmaßnahmen. Es gibt einige Wege, die Falle zu überwinden.

Die Türen öffnen. Die Türen zu öffnen ist der schnellste Weg, die Falle zu umgehen, aber sie werden von Magie geschützt. Um die Türen zu öffnen, muss ein Charakter zunächst einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 ablegen, um den Verschlussmechanismus zu finden. Dann ist ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20 erforderlich, um die Kraftsphäre abzuschalten, welche das Schloss umgibt (*Magie bannen* ist dagegen nicht effektiv). Ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit unter Verwendung von Diebeswerkzeug gegen SG 20 öffnet das Schloss. Schließlich braucht es einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20, um die Tür zu öffnen. Jeder Wurf erfordert eine Handlung.

Statuen unbrauchbar machen. Eine Statue kann unbrauchbar gemacht werden, indem man den Fluss des Gases aus dem Schlund blockiert. Eine Statue schwer zu beschädigen, ist eine schlechte Idee, denn dadurch bleiben die Gasventile geöffnet. Reduziert man eine Statue auf

0 Trefferpunkte (RK 17; 20 TP; Resistenz gegen Feuer-, Stich-, und Hiebschaden; immun gegen Gift und psychischen Schaden) oder legt man einen erfolgreichen Wurf auf Stärke gegen SG 20 ab, um sie aufzubrechen, wird die Statue zerstört und der Giftschaten um 5 (1W10) erhöht. Ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit unter Verwendung von Diebeswerkzeug gegen SG 20 oder ein erfolgreicher Wurf auf Stärke gegen SG 15, um die Statue mit einem Mantel oder einem ähnlichen Objekt zu blockieren, verringert den Giftschaten um 5 (1W10). Sobald ein Charakter diesen Wurf erfolgreich ablegt, muss jemand bei der Statue verbleiben, um sie blockiert zu halten. Wenn alle vier Statuen auf diese Weise blockiert sind, schaltet sich die Falle ab.

KOMPLEXE FALLEN ENTWERFEN

Eine komplexe Falle zu entwerfen erfordert mehr Arbeit als eine einfache Falle, aber mit einiger Übung kannst du den Prozess erlernen und schnell abhandeln.

Mache dich vertraut mit den Ratschlägen zum Entwerfen einer einfachen Falle, bevor du mit den Richtlinien für komplexe Fallen weitermachst.

ZWECK

Komplexe Fallen sind üblicherweise dazu entworfen, ein Gebiet zu schützen, indem sie Eindringlinge tötet oder außer Gefecht setzt. Es lohnt sich zu überlegen, wer die Falle gebaut hat, welchem Zweck sie dient und was ihr erwünschtes Ergebnis ist. Schützt die Falle einen Schatz? Greift sie nur eine bestimmte Art von Eindringlingen an?

STUFE UND TÖDLICHKEIT

Komplexe Fallen nutzen dieselben Stufenbereiche und Tödlichkeit-Kategorien wie einfache Fallen. Konsultiere jenen Abschnitt für eine Beschreibung, wie Stufe und Tödlichkeit dabei helfen, die SG für Rettungs- und Attributswürfe, Angriffsboni und andere numerische Elemente einer komplexen Falle zu bestimmen.

KARTE

Eine komplexe Falle hat viele Bestandteile, ist üblicherweise auf bestimmte Positionen der Charaktere angewiesen, um einige ihrer Effekte abzuhandeln, und kann mehrere Effekte pro Runde zur Wirkung bringen. Diese Fallen werden nicht ohne Grund komplex genannt! Um den Entwicklungsprozess zu beginnen, ziehe in Betracht, auf Millimeterpapier eine Karte des Bereichs anzulegen, welches von der Falle beeinflusst wird. Verwende dabei eine Skalierung von 1,50 m pro Quadrat. Diese Detailstufe erlaubt es dir, eine klare Vorstellung davon zu entwickeln, wozu die Falle in der Lage ist und wie ihre Teile interagieren. Deine Karte ist ein Startpunkt und Kontext für den restlichen Entwicklungsvorgang.

Beschränke dich nicht auf einen Raum. Schau dir auch die Räume und Gänge in der Umgebung der Falle an, und überlege dir, welche Rolle sie spielen können. Die Falle könnte Türen zuschlagen und Gatter herunterfallen lassen, um eine Flucht zu verhindern. Sie könnte in einem Abschnitt Pfeile aus der Wand schießen lassen und so die Charaktere zwingen, Räume zu betreten, wo andere Vorrichtungen ausgelöst werden und sie bedrohen.

Überlege dir, wie das Gelände und die Möblierung zur Gefahr der Falle beitragen können. Eine Spalte oder eine Grube könnten eine Hürde darstellen, welcher es der Falle erlauben Bolzen aus Magie auf die Charaktere abzufeuern, während es den Charakteren schwierig oder gar unmöglich ist, die Runen zu erreichen, welche sie zum Unterbinden des Angriffs zerstören müssten.

Betrachte deine Karte als Drehbuch. Wo wollen die Charaktere hingehen? Was wird durch die Falle geschützt? Wie können die Charaktere dorthin gelangen? Was sind ihre vermutlichen Fluchtrouten? Die Antworten auf diese Fragen werden dir helfen, die verschiedenen Elemente der Falle zu platzieren.

AKTIVE ELEMENTE

Die aktiven Elemente einer komplexen Falle arbeiten auf dieselbe Art wie die Effekte einer einfachen Falle, allerdings mit der Ausnahme, dass eine komplexe Falle in jeder Runde auslöst. Sonst sind die Richtlinien für die Wahl von Rettungswurf-SGs, Angriffsboni und Schaden dieselben. Um deine Falle logisch zu gestalten, stelle sicher, dass alle Elemente, die du entwirfst, in jeder Runde aktiviert werden können. So bräuchten zum Beispiel gewöhnliche Armbrüste, die auf die Charaktere gerichtet sind, einen Mechanismus zum Nachladen zwischen den Angriffen.

In Sachen Tödlichkeit ist es besser, mehrere gefährliche Effekte zu haben als einen einzelnen tödlichen. So nutzt zum Beispiel der Pfad der Klingen zwei gefährliche und ein mittelschweres Element.

Es ist nützlich, mehrere aktive Elemente zu entwerfen, wobei jedes einen anderen Bereich beeinflusst. Es ist zudem eine gute Idee, verschiedene Effekte zu gebrauchen. Einige Teile der Falle könnten Schaden verursachen, während andere Charaktere bewegungsunfähig machen oder sie vom Rest der Abenteurergruppe isolieren könnten. Ein umherschlagender Hebel könnte Charaktere in einen Bereich schleudern, der mit Feuerstrahlen erfüllt ist. Denke darüber nach, wie diese Elemente zusammenarbeiten könnten.

KONSTANTE ELEMENTE

Zusätzlich zu den aktiven Schritten, die eine komplexe Falle unternimmt, sollte sie auch eine kontinuierliche Gefahr darstellen. Oft sind die aktiven und die konstanten Effekte ein und dieselben. Stelle dir einen Gang vor, der mit wirbelnden Sägeblättern gefüllt ist. Wenn die Falle an der Reihe ist, greifen die Klingen jeden in der Halle an. Zusätzlich nimmt jeder am Ende seines Zuges Schaden, der sich im Gang aufhält, was der konstanten Gefahr, welche die Klingen darstellen, Rechnung trägt.

Ein konstantes Element sollte seine Effekte auf jede Kreatur anwenden, welche ihren Zug im Bereich dieses Elements beendet. Wenn ein aktives Element außerhalb des Zuges der Falle eine Gefahr darstellt, so definiere diese Gefahr als ein konstantes Element. Als eine Faustregel kannst du den Rettungswurf-SG oder Angriffsbonus des aktiven Elements beibehalten, aber den Schaden halbieren.

Vermeide es, das gesamte Gebiet der Begegnung mit konstanten Elementen zu überfluten. Ein Teil der Herausforderung einer komplexen Falle liegt darin, herauszufinden, welche Gebiete sicher sind. Ein Atempause kann dabei helfen, die Geschwindigkeit der Begegnung mit einer komplexen Falle zu regulieren, und gibt den Charakteren das Gefühl, sie seien nicht in beständiger Gefahr. Zum Beispiel könnten Wände, die gegeneinanderschmettern, sich in ihre ursprüngliche Position zurückbewegen müssen, um dies zu wiederholen. Das macht sie harmlos, solange sie nicht an der Reihe sind.

DYNAMISCHE ELEMENTE

Genauso wie Kämpfe interessanter sind, wenn die Monster ihre Taktiken ändern oder in späteren Runden neue Fähigkeiten offenbaren, so sind auch komplexe Fallen unterhaltsamer, wenn sich ihre Natur irgendwie ändert. Die wirbelnden Klingen, die einen Schatz bewachen, verursachen in jeder Runde mehr Schaden, da ihre Geschwindigkeit zunimmt. Das Giftgas im Raum wird dichter, da mehr davon in die Kammer strömt, wodurch der verursachte Schaden ansteigt und die Sicht sich verschlechtert. Die nekrotische Aura um ein Götzenbild des Demogorgon produziert bei jeder Auslösung seines aktiven Elementes zufällige Effekte. Wenn Wasser eine Kammer über-



flutet, müssen die Charaktere Bereiche durchschwimmen, die man nur zwei Runden davor noch durchschreiten konnte.

Da eine komplexe Falle über mehrere Runden hinweg aktiv bleiben kann, könnte man vielleicht ihre zukünftigen Bewegungen vorhersehen, indem man ihre Funktionsweise untersucht. Diese Information kann ihren Zielen eine viel bessere Chance geben, sie außer Kraft zu setzen. Wenn du diese Möglichkeit minimieren möchtest, entwerfe deine Falle so, dass sie vielfache Bedrohungen darstellt, welche sich in jeder Runde ändern können. Die Veränderungen könnten die Weise beinhalten, wie eine Falle Kreaturen anvisiert (verschiedene Attacken und Rettungswürfe), den Schaden oder die Effekte, die sie hervorbringt, den Bereich, den sie betrifft und so weiter. Einige Fallen haben in jeder Runde einen zufälligen Effekt, während andere einer sorgfältig programmierten Sequenz von Angriffen folgen.

Dynamische Elemente treten für gewöhnlich gemäß einem Ablaufplan auf. Für einen Raum, der überflutet wird, kannst du planen, wie der ansteigende Wasserpegel den Bereich in jeder Runde beeinflusst. Das Wasser könnte am Ende der ersten Runde knöcheltief sein, knietief in der nächsten und so weiter. Nicht nur bringt das Wasser die Gefahr des Ertrinkens mit sich, es wird auch schwieriger, den Bereich zu durchqueren. Andererseits könnte der steigende Wasserspiegel es den Charakteren auch erlauben, in die oberen Bereiche einer Kammer zu gelangen, welche vom Boden aus unerreichbar sind.

Dynamische Elemente können auch als Reaktion auf die Handlungen der Charaktere ins Spiel kommen. Die Entschärfung eines Elementes einer Falle könnte die anderen Elemente tödlicher machen. Das Außerkraftsetzen einer Rune, die eine feuerspeiende Statue auslöst, könnte die Statue zur Explosion bringen.

AUSLÖSER

Die Ratschläge, die für einfache Fallen gegeben wurden, lassen sich mit einer Ausnahme auch auf komplexe Fallen anwenden. Komplexe Fallen haben mehrfache Auslöser oder sind dergestalt konstruiert, dass das Vermeiden eines Auslösers die Eindringlinge davon abhält, das von der Falle beschützte Gebiet zu erreichen. Andere komplexe Fallen nutzen magische Auslöser, die bei spezifischen Reizen auslösen, wie zum Beispiel beim Öffnen einer Tür oder wenn jemand ein Gebiet betritt, ohne das richtige Abzeichen, Amulett oder Kleidungsstück zu tragen.

Schau auf deine Karte und überlege dir, wann die Falle in Aktion treten soll. Es ist besser, wenn eine Falle erst auslöst, nachdem sich die Charaktere der Erforschung eines Gebietes verschrieben haben. Eine einfache Falle könnte auslösen, wenn die Charaktere eine Tür öffnen. Eine komplexe Falle, die so früh auslöst, belässt die Charaktere außerhalb des fallenge-spickten Raumes. Sie können sich dann einfach entscheiden, die Tür wieder zu schließen und weiterzuziehen. Eine einfache Falle beabsichtigt, Eindringlinge abzuhalten. Eine komplexe Falle möchte sie heranlocken, sodass die Charaktere sich mit der Falle beschäftigen müssen, bevor sie entfliehen können.

Der Auslöser für eine komplexe Falle sollte so narrensicher sein wie nur möglich. Eine komplexe Falle stellt eine enorme Aufwendung von Anstrengungen und magischer Kraft dar. Niemand baut so eine Falle und macht es dann einfach, sie zu umgehen. Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung) und Intelligenz (Nachforschungen) könnten unbrauchbar sein, um einen Auslöser zu finden, besonders einen magischen. Sie können aber weiterhin Hinweise über die Falle geben, bevor sie ausgelöst wird. Blutspuren, Asche, Einkerbungen im Boden und weitere Hinweise dieser Art können als Hinweis auf das Vorhandensein einer Falle dienen.

INITIATIVE

Eine komplexe Falle handelt wiederholt, aber im Gegensatz zu Charakteren und Monstern würfeln Fallen nicht für ihre Initiative. Als mechanische oder magische Vorrichtungen operieren ihre Elemente in einer regelmäßigen Weise. Wenn du eine komplexe Falle entwirfst, musst du entscheiden, wann und wie oft ihre aktiven Elemente ihre Effekte hervorbringen.

In einer Falle mit vielen aktiven Elementen, die zusammenarbeiten, würden die verschiedenen Elemente mit unterschiedlicher Initiative an die Reihe kommen. So fegen zum Beispiel bei Initiativewert 20 Klingen durch eine Schatzkammer und treiben die Charaktere zurück in den Gang. Bei Initiativewert 10 feuern die Statuen im Gang magische Pfeile ab, während ein Fallgatter herunterfällt, um die Charaktere einzuengen.

Initiative 10. Wenn die aktiven Elemente einer Falle Zeit benötigen, um ihre Effekte aufzubauen, dann handelt sie bei Initiativewert 10. Diese Option ist gut für Fallen, die zusammen mit verbündeten Monstern oder anderen Wächtern funktionieren; die Verzögerung gibt den Wächtern die Chance, den Bereich zu verlassen oder die Charaktere in den Bereich hineinzudrängen, bevor die Falle auslöst.

Initiative 20. Wenn ein Element dazu entworfen wurde, Eindringlinge zu überraschen und sie zu treffen, bevor sie reagieren können, dann handelt sie bei Initiativewert 20. Diese Option ist allgemein am besten für eine komplexe Falle. Erachte es als den Standard. So eine Falle handelt schnell genug, um Vorteile gegenüber den meisten Charakteren zu haben, während flinke Charaktere wie Schurken, Waldläufer und Mönche die besten Chancen haben, den Bereich zu verlassen bevor das Element aktiviert.

Initiative 20 und 10. Einige aktive Elemente handeln unglaublich schnell, und räumen in nur wenigen Momenten unter Eindringlingen auf, wenn man ihnen nichts entgegensetzt. Sie handeln bei den Initiativewerten 20 und 10.

KOMPLEXE FALLEN ÜBERWINDEN

Eine komplexe Falle wird niemals mit nur einem Wurf überwunden. Stattdessen setzt jeder erfolgreiche Wurf einen Teil der Falle außer Kraft oder verringert ihre Wirksamkeit. Jedes Element der Falle muss einzeln überwunden werden, um die Falle als Ganzes zu überwinden.

Wenn du festlegst, wie deine Falle überwunden werden kann, schau auf deine Karte und überlege, wo die Charaktere für einen Versuch, die Falle außer Kraft zu setzen, sein müssen. Als Regel gilt hier, dass Charaktere sich direkt an oder zumindest in der Nähe von einem Element sein müssen, um die Chance zu haben, es zu beeinflussen. Ein Element kann so entworfen werden, dass es sich selbst schützt. Ein Kämpfer könnte in der Lage sein, eine wirbelnde Klinge zu zerbrechen, aber wenn er sich dafür der Klinge nähert, gibt er ihr so eine Möglichkeit zum Angriff. Welche Methoden sind gegen deine Falle effektiv? Offensichtliche Kandidaten sind Handlungen, die von denselben Arten von Würfen abgedeckt werden, die auch bei der Überwindung von einfachen Fallen Verwendung finden. Nutze aber dein Wissen über die Konstruktion der Falle, um andere Möglichkeiten festzustellen. Ein Ventil, das Giftgas in den Raum entlässt, kann verstopft werden. Eine Statue, die eine tödliche Aura ausstrahlt, kann umgestoßen und so zerstört werden. Angriffe, Zauber, und spezielle Fertigkeiten können alle eine Rolle bei der Überwindung einer Falle spielen.

Lasse den Charakteren Raum, zu improvisieren. Lege nicht im Voraus ein paar Lösungen fest und warte dann darauf, dass die Spieler den richtigen Lösungsansatz herausfinden. Wenn du den Mechanismus hinter dem Funktionieren einer Falle verstehst, wird es dir leichter fallen, auf die Ideen der Spieler zu reagieren. Wenn ein Charakter etwas ausprobieren möchte, das du nicht in Betracht gezogen hast, wähle ein Attribut, bewerte die Erfolgschancen und bitte um einen Wurf.

Es erfordert für gewöhnlich mehrere erfolgreiche Würfe, um einen Bestandteil einer komplexen Falle auszuschalten. Als Standard gelten drei erfolgreiche Attributswürfe oder Aktionen, um ein Element außer Kraft zu setzen. Der erste erfolgreiche Wurf könnte den Rettungswurf-SG oder den Angriffsbonus des Elementes verringern. Der zweite erfolgreiche Wurf könnte den Schaden des Elementes halbieren, und der letzte erfolgreiche Wurf schaltet es ganz ab.

Für Elemente, die nicht angreifen, kannst du erlauben, dass erfolgreiche Würfe die Effektivität des Elementes um ein Drittel reduzieren. Der SG eines Schlosses wird reduziert, oder ein Tor öffnet sich weit genug, dass ein kleiner Charakter sich hindurchzwängen kann. Ein Mechanismus, der Giftgas in den Raum pumpt, könnte eine Fehlfunktion haben, was dazu führt, dass der Schaden durch das Gas langsamer oder überhaupt nicht ansteigt.

Es braucht Zeit, eine komplexe Falle zu entschärfen. Drei Charaktere können nicht in rascher Folge Würfe ablegen, um eine Falle in nur wenigen Sekunden zu entschärfen. Sie würden sich gegenseitig behindern und ihre Bemühungen zu nichtemachen. Sobald ein Charakter einen erfolgreichen Wurf

KOMPLEXE FALLEN UND LEGENDÄRE MONSTER

Eine komplexe Falle ist in gewisser Weise wie ein legendäres Monster. Sie verfügt über einige Tricks, welche sie in ihrer Runde verwenden kann, und verbleibt in der gesamten Runde eine Gefahr, auch wenn sie nicht am Zug ist. Die aktiven Elemente einer Falle sind wie die normalen Aktionen eines legendären Monsters, und ihre konstanten Elemente entsprechen legendären Aktionen – mit der Ausnahme, dass sie an bestimmte Bereiche des fallengespickten Raums gebunden sind.

Während legendäre Monster sich bewegen können, Handlungen improvisieren und so weiter, so ist eine Falle an einen spezifischen Ablauf gebunden – ein Aspekt, der das Potenzial hat eine komplexe Falle langweilig und vorhersehbar zu machen. Hier kommen dann dynamische Elemente ins Spiel. Sie halten die Spieler auf Trab und machen die Begegnung mit einer komplexen Falle zu einer herausfordernden, sich entwickelnden Situation.

abgelegt hat, kann ein anderer Charakter bis zum Ende des nächsten Zuges des erfolgreichen Charakters nicht denselben Wurf gegen dieses Element der Falle durchführen.

Nicht alle Optionen der Charaktere müssen sich darauf konzentrieren, die Falle in ihrer Funktion zu stoppen. Denke daran, was die Charaktere tun können, um die Effekte der Falle zu vermindern oder zu vermeiden. Eine Falle anfällig für diese Art der Anstrengung zu machen, ist ein Weg, Charaktere einzubinden, die andernfalls schlecht geeignet wären, der Falle direkt zu begegnen. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Religion) könnte Einblick in die bildlichen Darstellungen an einer Falle in einem Tempel oder einem Schrein geben. Dies gibt anderen Charakteren vielleicht einen Hinweis, wohin sie ihre Anstrengungen richten sollten. Ein Charakter könnte sich vor eine Pfeilfalle stellen, während er einen Schild hält, welchen die Pfeile gefahrlos angreifen können. Die anderen Charaktere können derweil das Element auflösen, während sie daran arbeiten, es zu entschärfen.

ZWISCHEN DEN ABENTEUERN — EIN NEUER ANSATZ

Es ist für Charaktere möglich, eine Kampagne auf der ersten Stufe zu beginnen, in eine epische Geschichte einzutauchen und innerhalb kürzester Spielzeit die zehnte Stufe oder mehr zu erreichen. Auch wenn diese Geschwindigkeit für viele Kampagnen gut funktioniert, ziehen einige Spielleiter Kampagnengeschichten vor, die eingebaute Pausen haben – Zeiten, in denen die Abenteurer nicht ins Abenteuer ziehen. Die Regeln für die Zwischenzeit, die sich in dieser Sektion finden lassen, stellen Alternativen zum Ansatz im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) und im *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*) dar. Du kannst diese Material auch verwenden, um die Kreation deiner eigenen Optionen zu inspirieren.

Indem du die Charaktere mit Aktivitäten zwischen den Abenteuern beschäftigt, die Wochen oder sogar Monate zur Vollendung benötigen, kannst du deiner Kampagne eine längere Zeitlinie geben – eine, in welcher die Ereignisse der Welt sich über Jahre entwickeln. Kriege beginnen und enden, Tyrannen kommen und gehen, königliche Linien steigen auf und fallen über den Verlauf der Geschichte, die von dir und deinen Charakteren erzählt wird.

Die Regeln für die Zeit zwischen den Abenteuern geben den Charakteren auch die Möglichkeit, die Geldmittel auszugeben – oder davon befreit zu werden –, welche sie in ihren Abenteuern anhäufen.

Das hier präsentierte System hat zwei Elemente. Zunächst führt es das Konzept von Rivalen ein. Dann beschreibt es einige Aktivitäten zwischen den Abenteuern, welche die Charaktere unternehmen können.

RIVALEN

Rivalen sind NSC, die Widersacher der Charaktere sind und sich immer dann bemerkbar machen, wenn die Charaktere zwischen den Abenteuern befinden. Ein Rivale könnte ein Bösewicht sein, den du in früheren Abenteuern verwendet hast oder in zukünftigen Abenteuern benutzen willst. Rivalen können auch neutrale oder gute Personen umfassen, welche mit den Charakteren im Streit liegen, weil sie entweder entgegengesetzte Ziele haben oder die Charaktere ganz einfach nicht mögen. Die Kultisten des Orcus, deren Pläne die Charaktere durchkreuzt haben, der ehrgeizige Händlerprinz, der die Stadt mit eiserner Faust regieren möchte, und der tönende Hohepriester des Helm, welcher davon überzeugt ist, dass die Charaktere nichts Gutes im Schilde führen, sind alles Beispiele für Rivalen.

Die Agenda eines Rivalen ändert sich mit der Zeit. Auch wenn die Charaktere sich nur zwischen ihren Abenteuern mit manchen Dingen beschäftigen, so rasten die Rivalen selten und treiben ihre Pläne und Werke gegen die Charaktere voran, auch wenn diese sich woanders aufhalten und anderweitig beschäftigt sind.

EINEN RIVALEN ERSCHAFFEN

Im Wesentlichen ist ein Rivale ein spezialisierter NSC. Du kannst Kapitel 4 des *Dungeon Master's Guide* (Spiellexikonhandbuch) verwenden, um für diesen Zweck einen neuen NSC zu erschaffen, oder du kannst eine deiner aktuellen Nebenfiguren nehmen und diese wie nachfolgend beschrieben ausarbeiten.

Es ist möglich, dass die Charaktere zwei oder drei Rivalen gleichzeitig haben, jeder mit einer eigenen Agenda. Mindestens einer sollte ein Widersacher sein, die anderen können aber neutral oder gutgesinnt sein; Konflikte mit diesen Rivalen können sozialer oder politischer Natur sein, anstatt sich in direkten Angriffen niederzuschlagen.

Die besten Rivalen haben auf persönlicher Ebene eine Verbindung zu ihren Gegnern. Finde Verbindungen in den Hintergrundgeschichten der Charaktere oder Ereignisse in den letzten Abenteuern, welche die Handlungen des Rivalen erklären. Die besten Schwierigkeiten, mit denen man die Charaktere konfrontieren kann, sind solche, die sie sich selbst eingebrockt haben.

BEISPIELE FÜR RIVALEN

W20	Rivale
1	Ein Steuereintreiber, der davon überzeugt ist, dass die Charaktere Steuern hinterziehen
2	Ein Politiker, der davon überzeugt ist, dass die Charaktere mehr Ärger verursachen als sie lösen
3	Ein Hohepriester, der befürchtet, die Charaktere würden das Ansehen des Tempels verringern
4	Ein Magier, der die Charaktere für seine jüngsten Schwierigkeiten verantwortlich macht
5	Eine rivalisierende Abenteurergruppe
6	Ein Barde, der Skandale genug liebt, um selbst welche zu verursachen
7	Ein Rivale aus der Kindheit, oder ein Mitglied eines rivalisierenden Klans
8	Eine verschmähte Schwester oder Bruder oder Elternteil
9	Ein Händler, welcher die Charaktere für schlechte Geschäfte verantwortlich macht
10	Ein Grünschnabel, der sich einen Namen machen will
11	Ein Verwandter oder Verbündeter eines besiegten Feindes
12	Ein Amtsträger, welcher seinen besudelten Ruf wiederherstellen möchte
13	Ein tödlicher Feind, der sich als Rivale in sozialen Dingen tarnt
14	Ein Unhold, welcher die Charaktere zu verderben sucht
15	Ein zurückgewiesener Liebhaber
16	Ein politischer Opportunist, welcher nach einem Sündenbock sucht
17	Ein verräterischer Adliger, der eine Revolution anfangen will
18	Ein Möchtegern-Tyrann, der keine Opposition duldet
19	Ein Adliger im Exil, der auf Rache sinnt
20	Ein korrupter Adliger, welcher befürchtet, seine jüngsten Missetaten kommen ans Licht

Um dem Rivale, den du erschaffen willst das richtige Maß an Details zu geben, denke darüber nach, was der NSC zu erreichen versucht und welche Mittel und Methoden er gegen die Charaktere anwenden kann.

Ziele. Ein effektiver Rivale hat einen klaren Grund, sich in das Leben der Charaktere einzumischen. Denke darüber nach, was der Rivale will, wie und warum die Charaktere in seinem Weg stehen und wie man den Konflikt lösen könnte. Im Idealfall bezieht das Ziel des Rivalen die Charaktere oder etwas, was ihnen wichtig ist, direkt mit ein.

Mittel. Denke darüber nach, welche Mittel dem Rivale zur Verfügung stehen. Hat der NSC genug Geld für Bestechungen, oder um eine kleine Bande von Söldnern anzuheuern? Hat der Rivale Einfluss auf irgendwelche Gilden, Tempel, oder andere Gruppen? Erstelle eine Liste der Mittel des Rivalen und überlege, wie man diese gebrauchen könnte.

Pläne. Die Grundlage für die Präsenz eines Rivalen in der Kampagne sind die Schritte, welche er unternimmt, oder die Dinge, die sich ereignen, weil er seine Ziele verfolgt. Wähle jedes Mal, wenn du eine oder mehrere Wochen zwischen den Abenteuern abhandelst einen der Wege, durch die der Plan eines Rivalen vorangetrieben werden könnte, und lasse diesen ins Spiel einfließen.

Denke darüber nach, wie ein Rivale vorgehen könnte, um bestimmte Pläne umzusetzen, und notiere dir schnell drei oder vier **Aktionen**, die der Rivale unternehmen könnte. Einige davon könnten Varianten von Aktivitäten zwischen den Abenteuern sein, welche später in diesem Abschnitt beschrieben werden, aber meist sind es Anstrengungen, die für diesen Rivale spezifisch sind.

Eine Aktion eines Rivalen könnte ein direkter Angriff sein, etwa ein Mordanschlag, den du während des Spiels abhandelst. Es könnte aber auch eine Aktivität im Hintergrund sein, von der du sagst, sie verändere die Kampagne auf irgendeine Weise. So könnte ein Rivale versuchen, das Prestige des Tempels eines Kriegsgottes zu erhöhen, und veranstaltet daher ein Fest mit Getränken, Speisen und Gladiatorenkämpfen. Auch wenn die Charaktere nicht direkt beteiligt sind, so wird das Fest doch zum Stadtgespräch.

Einige Elemente des Plans des Rivalen könnten **Ereignisse** miteinbeziehen, welche nicht unter der Kontrolle des Rivalen stehen. Ob ein solches Ereignis nun leicht vorhergesehen werden kann oder nicht, so könnte der Plan des Rivalen Vorkehrungen beinhalten, um aus den Vorgängen einen Vorteil zu ziehen.

BEISPIEL EINES RIVALEN: MARINA RODEMUS

Der Rodemus-Klan war eine kleine, aber mächtige Händlerfamilie, aber vor einigen Jahren packten sie alles zusammen und verließen von einem Tag auf den anderen die Stadt. Marina Rodemus, das jüngste Kind, ist nun zurückgekehrt, um das Ansehen ihrer Familie wiederherzustellen.

In Wahrheit ist die Familie geflohen, weil ihre Mitglieder von der Lykanthropie befallen wurden. Sie schlossen sich einem Klan von Werratten an und beschäftigten sich in einer weit entfernten Stadt mit Schmuggel. Sie befürchteten, dass es in ihrer früheren Heimat unmöglich sein würde, ihr Geheimnis zu bewahren. Nachdem sie sich den Weg an die Spitze des Klans der Werratten erkämpft hatte, kehrte Marina – zusammen mit einer kleinen Armee von Anhängern – zurück, um ihren Platz unter der Elite der Stadt einzufordern. Sie hat sich geschworen, dass sie bei einem Scheitern die Stadt in Trümmern zurücklassen wird.

Ziele. Marina möchte die respektierteste und wichtigste Händlerin der Stadt werden – jemand, vor dem sogar der Prinz nachgeben muss.

Mittel. Marina verfügt über ein kleines Vermögen an Gold; ihre Fähigkeiten als Werratte, Alchemistin und Nekromantin; eine Gruppe Werratten, die ihr ergeben sind; und einen Schildwächter, der sie beschützt.

Pläne. Marina arbeitet daran, andere Händler zu diskreditieren und zu ruinieren. Ihre Werratten spionieren ihre Feinde aus und schleichen sich in Lagerhäuser, um dort Hunderte von Ratten freizulassen, sodass sie die Waren verderben. Marina lässt auch einige ihrer eigenen Lagerhäuser zum Opfer werden, um Verdacht zu vermeiden.

Falls Marinas Pläne versagen, hat sie eine schreckliche Alternative. Ihre Kenntnisse der Alchemie ermöglicht es ihr, eine Seuche zu entfesseln, welche durch ihre Ratten dann in der ganzen Stadt verbreitet wird. Wenn sie nicht herrschen kann, so soll keiner es tun.

MARINAS PLÄNE

Element	Beschreibung
Ereignis	Ratten werden zu einem wahrnehmbaren Problem in den Straßen. Schwärme von ihnen werden in heruntergekommenen Vierteln gesehen. Die Bevölkerung fordert Maßnahmen.
Aktion	Überfälle auf Karawanen durch Goblinoide werden häufiger, und die Bevölkerung bespricht das Aufstellen einer Miliz. Marina wirkt bei dieser Anstrengung großzügig mit.
Aktion	Lagerhäuser werden von Ratten überrannt, die Güter im Wert von Tausenden Goldmünzen verderben. Marina beschuldigt die Stadtoberen zu geringer Bemühungen in der Schädlingsbekämpfung.
Aktion	Falls die Charaktere sich einmischen, sendet Marina ihre Assassinen gegen sie aus.
Ereignis	Ein plötzlicher Sturm verursacht kleinere Überschwemmungen. Dutzende von toten, aufgeblähten und verseuchten Ratten werden aus den Kanälen gespült. Die Seuche verbreitet Angst und Schrecken in der Stadt.
Aktion	Marina facht die Flammen der Angst an, indem sie Gerüchte verbreitet, dass die Charaktere oder andere Rivalen in der Stadt für die Pest verantwortlich seien.

BEISPIEL EINES RIVALEN: HOHEPRIESTER CHELDAR

Der Tempel des Pholtus, Gott der Sonne, versucht so viele Leute wie möglich unter seinen Einfluss zu bekommen. Auch wenn er erst seit zwei Jahren in der Stadt ist, ist der Tempel bereits eine einflussreiche Kraft, und zwar durch die Hingabe und den brillanten Vortrag von Cheldar, seinem Hohepriester.

Ziele. Cheldar möchte den Tempel des Pholtus zur beliebtesten Religion in der Stadt machen, indem er Frieden und Sicherheit für alle schafft. Er glaubt, dass es ein wichtiger Schritt seines Planes sei, Abenteurer im Auge zu behalten oder aus der Stadt zu werfen.

Mittel. Der charismatische Hohepriester verfügt über seine Vortragskünste; die Fähigkeit, göttliche Magie zu wirken; und einige hundert Gemeine, die kürzlich zur Sache des Tempels konvertiert sind.

Pläne. Cheldar ist streng, aber grundsätzlich eine gute Person. Er versucht Beistand zu gewinnen, indem er Wohltätigkeit unterstützt, den Frieden fördert und versucht, Gesetz und Ordnung durchzusetzen. Er sieht die Charaktere jedoch mit Skepsis und ist überzeugt, sie seien Ruhestörer, die den Frieden untergraben. Er möchte, dass nur Amtsträger der Stadt oder der Tempel darin involviert sind, mit etwaigen Krisen umzugehen. Er glaubt fest an seine Ziele, kann aber vielleicht durch gutherzige Charaktere zu einem Verbündeten gemacht werden.

Wenn meine Untergebenen von einer Mission zurückkehren, schicke ich sie manchmal einkaufen.

Einkaufen ist diese Sache, bei der Untergebene ihren Kram an andere Leute weggeben, und andere Leute geben ihnen dafür anderen Kram.

Es ist so seltsam.



CHELDARS PLÄNE

Element	Beschreibung
Ereignis	Das große Festival des Pholtus füllt die Straßen mit schwermütigen Gläubigen, die eine eintägige Wache im Fackelschein halten. Sie bieten jedem Mitglied des Tempels des Pholtus Essen, Getränke, und Obdach an.
Aktion	Cheldar, zusammen mit einer kleinen Gruppe von Anhängern, erscheint in einer bei Abenteurern beliebten Taverne und sucht nach Konvertiten. Einige NSC-Abenteurer schließen sich seiner Sache an.
Aktion	Bei einem öffentlichen Vortrag auf dem Marktplatz der Stadt schimpft Cheldar gegen die Kräfte des Chaos. Für die jüngsten Schwierigkeiten macht er Abenteurer verantwortlich, die sich in Dinge einmischen, die man besser unangetastet lässt.
Ereignis	Die Charaktere stellen fest, dass alle Abenteurer in der Stadt bestenfalls einen kalten Empfang erleben.
Aktion	Cheldar verlangt, dass die Stadt Abenteurern enorme Steuern auferlegt. Er behauptet, diese müssten ihren Teil dazu leisten, die Stadt sicher zu halten.

AKTIVITÄTEN

ZWISCHEN DEN ABENTEUERN

Aktivitäten zwischen den Abenteuern nehmen für gewöhnlich eine Arbeitswoche (5 Tage) oder mehr in Anspruch, um ausgeführt zu werden. Diese Aufgaben können das Kaufen oder Verkaufen von magischen Gegenständen umfassen, das Verüben von Verbrechen oder das Nachgehen einer Arbeit. Ein Charakter wählt sich eine Aktivität zwischen den Abenteuern aus den verfügbaren aus und zahlt den Preis der Aktivität in Zeit und Geld. Du, als SL, handelst dann die Aktivität nach ihren Regeln ab und informierst den Spieler über das Ergebnis und alle Schwierigkeiten, die sich ergeben.

Du kannst in Betracht ziehen, die Zeit zwischen den Abenteuern abseits des Spieltisches abzuhandeln. So kannst du etwa die Spieler ihre Aktivitäten zwischen den Abenteuern am Ende der Sitzung auswählen lassen. Dann kommunizierst du mit ihnen per Email oder SMS darüber, bis du sie wieder persönlich triffst.

AKTIVITÄTEN ABHANDELN

Die Beschreibung jeder Aktivität sagt dir, wie sie abzuhandeln ist. Viele erfordern einen Attributswurf, weswegen du die relevanten Attributsmodifikatoren der Charaktere notieren solltest. Folge den Schritten der Aktivität und bestimme ihr Ergebnis.

Die meisten Aktivitäten erfordern eine Arbeitswoche (5 Tage), um sie abzuschließen. Einige Aktivitäten erfordern Tage, Wochen (7 Tage) oder Monate (30 Tage). Ein Charakter muss mindestens 8 Stunden jedes Tages mit der Aktivität verbringen, damit der Tag auf die Verrichtung der Aktivität angerechnet werden kann.

Die Tage einer Aktivität müssen nicht aufeinander folgen; du kannst sie über einen Zeitraum verteilen, der länger ist als für die Aktivität erforderlich. Aber dieser Zeitraum sollte nicht länger als doppelt so lang sein wie für die Aktivität erforderlich; wenn doch, solltest du zusätzliche Komplikationen einbauen (siehe unten) und möglicherweise die Kosten der Aktivität erhöhen, um die Ineffizienz des Charakters bei seinem Fortschritt darzustellen.

KOMPLIKATIONEN

Die Beschreibungen jeder Aktivität beinhalten eine Diskussion der Komplikationen, welche du einem Charakter entgegenwerfen kannst. Die Konsequenzen einer Komplikation können ein

ganzes Abenteuer hervorbringen, NSC einführen, um die Charaktere zu ärgern, oder den Charakteren auf anderen Wegen Kopfschmerzen oder Vorteile verschaffen.

Jeder dieser Abschnitte enthält eine Tabelle, welche mögliche Komplikationen vorschlägt. Du kannst würfeln, um eine Komplikation zufällig zu bestimmen, eine in der Tabelle aussuchen oder deine eigenen Komplikationen entwerfen und den Spieler dann darüber informieren.

BEISPIELE FÜR AKTIVITÄTEN ZWISCHEN DEN ABENTEUERN

Die folgenden Aktivitäten sind für jeden Charakter geeignet, der es sich leisten kann, ihnen nachzugehen. Als Spielleiter hast du das letzte Wort darüber, welche Aktivitäten den Charakteren zur Verfügung stehen. Die von dir erlaubten Aktivitäten können von der Natur des Gebietes abhängen, in dem sich die Charaktere aufhalten. So könntest du zum Beispiel untersagen, dass magische Gegenstände erschaffen werden, oder entscheiden, dass die Charaktere in einer Stadt sind, die zu isoliert von wichtigen Märkten ist, um dort solche Gegenstände erstehen zu können.

ARBEIT

Wenn alle Stricke reißen, kann der Abenteurer sich immer noch einem ehrlichen Handwerk zuwenden, um sich seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Diese Aktivität repräsentiert den Versuch des Charakters, zeitlich begrenzte Arbeit zu finden, deren Qualität und Entlohnung schwierig vorherzusehen sind.

Ressourcen. Einer Arbeit nachzugehen erfordert eine Arbeitswoche.

Abhandlung. Um zu bestimmen, wie viel Geld ein Charakter verdient, muss der Charakter einen Attributswurf durchführen: Stärke (Athletik), Geschicklichkeit (Akrobatik), Intelligenz unter Verwendung von Werkzeugen, Charisma (Auftreten) oder Charisma unter Verwendung eines Musikinstruments. Konsultiere die Tabelle „Lohn“, um zu sehen, wie viel Geld dem Wurf Ergebnis nach verdient wurde.

LOHN

Wurf Ergebnis	Einkünfte
9 oder niedriger	Armer Lebensstil für diese Woche
10-14	Bescheidener Lebensstil für diese Woche
15-20	Komfortabler Lebensstil für diese Woche
21+	Komfortabler Lebensstil für diese Woche + 25 GM

Komplikationen. Gewöhnliche Arbeit beinhaltet selten signifikante Komplikationen. Dennoch kann die Tabelle „Komplikationen bei der Arbeit“ dem Leben eines Arbeiters einige Schwierigkeiten hinzufügen. Jede Arbeitswoche dieser Aktivität bringt eine Chance von 10 % auf Komplikationen mit sich.

KOMPLIKATIONEN BEI DER ARBEIT

W6	Komplikation
1	Ein schwieriger Kunde oder ein Streit mit einem Kollegen verringert die von dir verdienten Einkünfte um eine Kategorie.*
2	Die finanziellen Schwierigkeiten deines Arbeitgebers resultieren darin, dass du nicht bezahlt wirst.*
3	Ein Mitarbeiter mit Verbindungen zu einer wichtigen Familie der Stadt kann dich nicht leiden.*
4	Dein Arbeiter ist in einen dunklen Kult oder ein kriminelles Unternehmen verstrickt.

W6 Komplikation

5	Eine Verbrecherorganisation erpresst dein Geschäft um Schutzgeld.*
6	Du erlangst den Ruf, faul zu sein (zu Unrecht oder zu Recht, nach deiner Wahl), was dir für die kommenden sechs Arbeitswochen bei Würfeln für diese Aktivität Nachteil beschert.*

*Könnte einen Rivalen einbeziehen

EINE ZAUBERSCHRIFTROLLE SCHREIBEN

Mit Zeit und Geduld kann ein Zauberwirker einen Zauber auf eine Schriftrolle übertragen und so eine *Zauberschriftrolle* erschaffen.

Ressourcen. Eine *Zauberschriftrolle* zu schreiben nimmt Zeit und Geld in Abhängigkeit zum Grad des Zaubers in Anspruch, welchen der Charakter niederschreiben will. Siehe hierzu die Tabelle „Kosten für Zauberschriftrollen“. Zusätzlich muss der Charakter in der Fertigkeit *Arkane Kunde* geübt sein und die Materialkomponenten, welche zum Wirken des Zaubers benötigt werden, bereitstellen. Außerdem muss der Charakter den Zauber vorbereitet haben, oder er muss unter den dem Charakter bekannten Zaubern sein, damit eine Schriftrolle dieses Zaubers geschrieben werden kann.

Wenn der geschriebene Zauber ein Zaubertrick ist, wirkt die Version auf der *Zauberschriftrolle* so, als sei der Wirker auf Stufe 1.

KOSTEN FÜR ZAUBERSCHRIFTROLLEN

Zaubergrad	Zeit	Kosten
Zaubertrick	1 Tag	15 GM
1. Grad	1 Tag	25 GM
2. Grad	3 Tage	250 GM
3. Grad	1 Arbeitswoche	500 GM
4. Grad	2 Arbeitswochen	2.500 GM
5. Grad	4 Arbeitswochen	5.000 GM
6. Grad	8 Arbeitswochen	15.000 GM
7. Grad	16 Arbeitswochen	25.000 GM
8. Grad	32 Arbeitswochen	50.000 GM
9. Grad	48 Arbeitswochen	250.000 GM

Komplikationen. Eine *Zauberschriftrolle* herzustellen ist eine einsame Tätigkeit, die vermutlich nicht viel Aufmerksamkeit auf sich ziehen wird. Die Komplikationen entstehen wahrscheinlicher bei den notwendigen Vorbereitungen für die Aktivität. Jede Arbeitswoche, die mit Schreiben verbracht wird, bringt eine Chance von 10 % auf Komplikationen mit sich. Beispiele können der Tabelle „Komplikationen beim Schreiben einer Zauberschriftrolle“ entnommen werden.

KOMPLIKATIONEN BEIM SCHREIBEN EINER ZAUBERSCHRIFTROLLE

W6	Komplikation
1	Du hast den Rest der seltenen Tinte gekauft, die zur Herstellung von <i>Zauberschriftrollen</i> notwendig ist. Das verärgert einen Magier in der Stadt.
2	Der Priester eines Tempels des Guten beschuldigt dich der Beschäftigung mit dunkler Magie.*
3	Ein Magier, der darauf versessen ist, einen deiner Zauberschriften in einem Buch zu sammeln, bedrängt dich, die <i>Zauberschriftrolle</i> zu verkaufen.
4	Durch einen seltsamen Fehler bei der Herstellung der Schriftrolle ist es stattdessen ein zufälliger Zauber desselben Grades.

W6 Komplikation

- 5 Das seltene Pergament, das du für die Schriftrolle gekauft hast, zeigt eine kaum sichtbare Landkarte.
- 6 Ein Dieb versucht, in deinen Arbeitsraum einzubrechen.*

*Könnte einen Rivalen einbeziehen

EINEN GEGENSTAND HERSTELLEN

Ein Charakter, der die Zeit, das Geld und die notwendigen Werkzeuge hat, kann zwischen den Abenteuern Rüstung, Waffen, Kleidung und andere Arten nichtmagischer Ausrüstung herstellen.

Ressourcen und Abhandlung. Zusätzlich zu den angemessenen Werkzeugen, die man zur Herstellung des Gegenstandes braucht, muss der Charakter auch über die Rohmaterialien verfügen, welche halb so viel wert sind wie der Verkaufspreis des Gegenstandes. Um festzulegen, wie viele Arbeitswochen zur Herstellung eines Gegenstandes nötig sind, teile den Preis in GM durch 50. Ein Charakter kann mehrere Gegenstände in einer Arbeitswoche fertigstellen, wenn deren kombinierte Kosten 50 GM oder weniger betragen. Gegenstände, die mehr als 50 GM kosten, können über längere Zeiträume fertiggestellt werden, solange die im Werden begriffenen Stücke sicher verwahrt werden.

Mehrere Charaktere können ihre Anstrengungen kombinieren. Teile die Zeit, die die Herstellung eines Gegenstandes benötigt, durch die Anzahl der mitarbeitenden Charaktere. Urteile selbst darüber, wie viele Charaktere an einem Stück arbeiten können. Ein besonders kleines Objekt, wie zum Beispiel ein Ring, könnte es nur einem oder zwei Charakteren erlauben, daran zu arbeiten. Große und komplexe Gegenstände aber erlauben vier oder mehr Arbeiter.

Ein Charakter muss mit den Werkzeugen, die zur Herstellung des Gegenstandes nötig sind, geübt sein, und er muss Zugang zu angemessener Ausrüstung haben. Jeder Mitarbeiter muss die notwendige Übung im Umgang mit dem Werkzeug besitzen. Du musst darüber befinden, ob ein Charakter die richtige Ausrüstung hat. Die nachfolgende Tabelle nennen einige Beispiele.

Übung	Gegenstände
Kräuterkunde-Ausrüstung	Gegengift, Heiltrank
Lederwerkzeuge	Lederrüstung, Stiefel
Schmiedewerkzeuge	Rüstung, Waffen
Weberwerkzeuge	Umhänge, Roben

Wenn alle oben aufgeführten Bedingungen erfüllt sind, ist das Ergebnis des Vorgangs ein Gegenstand der gewünschten Art. Ein Charakter kann den auf diese Weise hergestellten Gegenstand zum Listenpreis verkaufen.

Magische Gegenstände herstellen. Einen magischen Gegenstand zu erschaffen, erfordert mehr als nur Zeit, Aufwand und Materialien. Es ist ein langwieriger Prozess, der ein oder mehr Abenteuer erfordert, um die Rohmaterialien und die Kenntnisse zu erlangen, die zu seiner Herstellung notwendig sind.

Heiltränke und Zauberschriftrollen sind von den nachfolgenden Regeln ausgenommen. Für mehr Informationen siehe „Heiltränke brauen“ weiter unten in diesem Abschnitt und den Abschnitt „Eine Zauberschriftrolle schreiben“.

Zunächst braucht ein Charakter eine Formel für einen magischen Gegenstand, um ihn herstellen zu können. Diese Formel ist wie ein Rezept. Sie listet die Materialien auf, die nötig sind, um den Gegenstand herzustellen.

Ein Gegenstand benötigt stets irgendein exotisches Material, um ihn fertigzustellen. Dieses Material kann von der Haut eines Yetis bis zu einer Phiole Wasser aus einem Brunnen auf der Elementarebene des Wassers reichen. Dieses Material zu finden, sollte Teil eines Abenteuers sein.

Die Tabelle „Zutaten für magische Gegenstände“ schlägt den Herausforderungsgrad für eine Kreatur vor, welcher die



Charaktere begegnen müssen, um die Materialien für einen Gegenstand zu erlangen. Merke, dass die Begegnung mit einer Kreatur nicht notwendigerweise bedeutet, dass die Charaktere Gegenstände aus deren Kadaver gewinnen müssen. Sie könnte vielmehr einen Ort oder eine Ressource bewachen, zu der die Charaktere Zugang erlangen müssen.

ZUTATEN FÜR MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Seltenheit des Gegenstandes	HG-Bereich
Gewöhnlich	1-3
Ungewöhnlich	4-8
Selten	9-12
Sehr selten	13-18
Legendär	19+

Wenn es passend ist, dann wähle ein Monster oder einen Ort, die thematisch zum Gegenstand passen, der erschaffen werden soll. Wenn zum Beispiel eine *Rüstung des Wassermanns* erschaffen werden soll, könnte die Essenz eines Wassergeistes notwendig sein. Erschafft man einen *Zauberstecken der Bezau-berung*, so braucht man vielleicht die Hilfe eines Arcanaloths, der nur zu helfen bereit ist, wenn die Charaktere eine Aufgabe für ihn erfüllen. Einen *Zauberstecken der Macht* herzustellen, kann davon abhängen, ein Stück eines uralten Steins zu erlangen, welcher einst vom Gott der Magie berührt wurde – und nun von einer argwöhnischen Androsphinx bewacht wird.

Zusätzlich zur Begegnung mit einer spezifischen Kreatur erfordert die Erschaffung eines Gegenstandes einen Preis in Goldmünzen, um andere Materialien, Werkzeuge und so weiter zu decken, abhängig von der Seltenheit des Gegenstandes. Diese Werte, wie auch die Zeit, die ein Charakter arbeitend verbringen muss, um den

Gegenstand fertigzustellen, werden in der Tabelle „Herstellungszeiten und Kosten für magische Gegenstände“ dargestellt. Halbiere die aufgelisteten Preise und Herstellungszeiten für alle Verbrauchsgüter.

HERSTELLUNGSZEITEN UND KOSTEN FÜR MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Seltenheit des Gegenstandes	Arbeitswochen*	Kosten*
Gewöhnlich	1	50 GM
Ungewöhnlich	2	200 GM
Selten	10	2.000 GM
Sehr selten	25	20.000 GM
Legendär	50	100.000 GM

*Halbiert für Verbrauchsgegenstände wie Tränke oder Schriftrollen.

Um einen magischen Gegenstand fertigzustellen, braucht ein Charakter auch Übung mit angemessenen Werkzeugen, wie auch beim Herstellen nichtmagischer Gegenstände, oder Übung in der Fertigkeit *Arkane Kunde*.

Wenn alle oben aufgeführten Bedingungen erfüllt sind, ist das Ergebnis des Vorgangs ein magischer Gegenstand der gewünschten Art.

Komplikationen. Die meisten Komplikationen bei der Herstellung von etwas, insbesondere von magischen Gegenständen, sind mit der Schwierigkeit verbunden, die seltenen Zutaten und Komponenten zu finden, die zur Fertigstellung der Arbeit notwendig sind. Die Komplikationen, die einem Charakter als Nebenprodukt des Herstellungsprozesses begegnen, sind am interessantesten, wenn die Charaktere an einem magischen Gegenstand arbeiten: Es gibt eine Chance von 10 % für jeweils fünf Arbeitswochen, die zur Herstellung eines Gegenstandes aufgewandt werden, dass sich eine Komplikation ergibt. Die Tabelle „Komplikationen bei der Herstellung“ nennt Beispiele, was passieren könnte.

KOMPLIKATIONEN BEI DER HERSTELLUNG

W6	Komplikation
1	Es geht das Gerücht, dass dein Werkstück instabil und eine Gefahr für die Gemeinschaft ist.*
2	Deine Werkzeuge wurden gestohlen und du bist gezwungen, neue zu kaufen.*
3	Ein ansässiger Magier zeigt großes Interesse an deiner Arbeit und besteht darauf, dir dabei zuzusehen.
4	Ein mächtiger Adliger bietet einen saftigen Preis für deine Arbeit und hat kein Interesse, ein Nein als Antwort zu erhalten.
5	Ein Zwergenklan beschuldigt dich, seine geheimen Kenntnisse gestohlen zu haben, um deine Arbeit voranzutreiben.*
6	Ein Konkurrent verbreitet Gerüchte, dass deine Arbeit schäbig und fehleranfällig sei.*

*Könnte einen Rivalen einbeziehen

Heiltränke brauen. Heiltränke fallen in eine spezielle Kategorie der Herstellung von Gegenständen, getrennt von anderen magischen Gegenständen. Charaktere, die Übung mit Kräuterkundeausrüstung haben, können diese Tränke herstellen. Die Herstellungszeiten und Kosten dafür sind in der Tabelle „Herstellung von Heiltränken“ zusammengefasst.

HERSTELLUNG VON HEILTRÄNKEN

Typ	Zeit	Kosten
Heilung	1 Tag	25 GM
Mächtige Heilung	1 Arbeitswoche	100 GM
Überlegene Heilung	3 Arbeitswochen	1.000 GM
Höchste Heilung	4 Arbeitswochen	10.000 GM

EINEN MAGISCHEN GEGENSTAND KAUFEN

Einen magischen Gegenstand zu kaufen erfordert Zeit und Geld, um Leute ausfindig zu machen, die bereit sind, Gegenstände zu veräußern. Sogar dann gibt es keine Garantie, dass der Verkäufer die Gegenstände hat, die ein Charakter begehrt.

Ressourcen. Zum Verkauf stehende magische Gegenstände zu finden erfordert mindestens eine Arbeitswoche Aufwand und 100 GM an Unkosten. Mehr Zeit und Geld zu investieren, erhöht die Chance, einen hochwertigen Gegenstand zu finden.

Abhandlung. Ein Charakter, der versucht, einen magischen Gegenstand zu kaufen, macht einen Wurf auf Charisma (Überredung), um die Qualität des gefundenen Verkäufers festzulegen. Der Charakter erhält für jede Arbeitswoche über die erste hinaus, die er mit der Suche nach einem Verkäufer verbracht hat, einen Bonus von +1 auf den Wurf. Auch für jeweils 100 GM, die er über die Grundkosten hinaus in die Suche investiert, erhält er einen Bonus von +1. Der Gesamtbonus kann maximal +10 betragen. Die Geldkosten umfassen einen wohlhabenden Lebensstil, denn Käufer müssen mögliche Geschäftspartner beeindrucken.

Wie man in der Tabelle „Magische Gegenstände kaufen“ sehen kann, entscheidet das Gesamtergebnis des Wurfs, welche Tabelle im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* verwendet wird, um zu bestimmen, welche Gegenstände auf dem Markt erhältlich sind. Du kannst stattdessen auch auf jede Tabelle für Gegenstände würfeln, die mit einem niedrigeren Wurf Ergebnis in der Tabelle „Magische Gegenstände kaufen“ assoziiert ist. Als weitere Option zur Darstellung der Verfügbarkeit von magischen Gegenständen in deiner Kampagne kannst du einen Malus von -10 für Kampagnen mit wenig Magie oder einen Bonus von +10 für Kampagnen mit viel Magie anwenden. Zudem kannst du die Kosten für magische Gegenstände in Kampagnen mit wenig Magie verdoppeln.

Unter der Verwendung der Tabelle „Preise für magische Gegenstände“ weist du dann den verfügbaren Gegenständen Preise zu, abhängig von deren Seltenheit. Halbiere den Preis von jedem Verbrauchsgegenstand, wie Tränke oder Schriftrollen, wenn du die Tabelle verwendest, um einen Verkaufspreis festzulegen.

Du hast das letzte Wort, wenn es darum geht, ob Gegenstände zum Verkauf stehen und was ihr letztllicher Verkaufspreis ist, und zwar unabhängig davon, was die Tabellen aussagen. Wenn ein Charakter nach einem bestimmten magischen Gegenstand sucht, so entscheide zuerst, ob du diesen Gegenstand in deiner Kampagne erlauben möchtest. Wenn dem so ist, kannst du den gewünschten Gegenstand den verkäuflichen Gegenständen bei einem Wurf mit einem Gesamtergebnis von 10 oder mehr hinzufügen, wenn es ein gewöhnlicher Gegenstand ist, einen ungewöhnlichen Gegenstand bei 15 oder mehr, 20 oder mehr für einen seltenen, 25 oder mehr für einen sehr seltenen und 30 oder mehr für einen legendären Gegenstand.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE KAUFEN

Gesamtergebnis des Wurfs	Erlangte Gegenstände
1–5	Würfle 1W6 mal auf Magische Gegenstände Tabelle A.
6–10	Würfle 1W4 mal auf Magische Gegenstände Tabelle B.
11–15	Würfle 1W4 mal auf Magische Gegenstände Tabelle C.
16–20	Würfle 1W4 mal auf Magische Gegenstände Tabelle D.
21–25	Würfle 1W4 mal auf Magische Gegenstände Tabelle E.
26–30	Würfle 1W4 mal auf Magische Gegenstände Tabelle F.
31–35	Würfle 1W4 mal auf Magische Gegenstände Tabelle G.
36–40	Würfle 1W4 mal auf Magische Gegenstände Tabelle H.
41+	Würfle 1W4 mal auf Magische Gegenstände Tabelle I.



PREISE FÜR MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Seltenheit	Verkaufspreis*
Gewöhnlich	$(1W6 + 1) \times 10 \text{ GM}$
Ungewöhnlich	$1W6 \times 100 \text{ GM}$
Selten	$2W10 \times 1.000 \text{ GM}$
Sehr selten	$(1W4 + 1) \times 10.000 \text{ GM}$
Legendär	$2W6 \times 25.000 \text{ GM}$

*Halbiert für Verbrauchsgegenstände wie Tränke oder Schriftrollen.

Komplikationen. Der Handel mit magischen Gegenständen ist voller Gefahren. Die großen Geldsummen, um die es sich dreht, und die Macht, die in den Gegenständen liegt, ziehen viele Diebe, Trickbetrüger und andere Schurken an. Wenn du die Dinge für die Charaktere interessanter gestalten möchtest, dann würfle auf die Tabelle „Komplikationen beim Kauf magischer Gegenstände“ oder erfinde deine eigenen Komplikationen.

KOMPLIKATIONEN BEIM KAUF MAGISCHER GEGENSTÄNDE

W12	Komplikation
1	Der Gegenstand ist eine Fälschung, untergeschoben durch einen Feind.*
2	Der Gegenstand wird durch einen Feind der Abenteurergruppe gestohlen.*
3	Der Gegenstand ist von einem Gott verflucht.
4	Der ursprüngliche Besitzer des Gegenstandes würde töten, um ihn zurückzugewinnen; die Feinde der Abenteurergruppe verbreiten Kunde über den Verkauf des Gegenstandes.*
5	Eine düstere Prophezeiung dreht sich um den Gegenstand.
6	Der Verkäufer wird vor der Übergabe ermordet.*

W12 Komplikation

- Der Verkäufer ist ein Teufel, der nach einem Handel trachtet.
- Der Gegenstand ist der Schlüssel zur Befreiung einer bösen Wesenheit.
- Eine Drittpartei bietet auf den Gegenstand und verdoppelt den Preis.*
- Der Gegenstand ist eine versklavte, intelligente Wesenheit.
- Der Gegenstand ist mit einem Kult verbunden.
- Die Feinde der Abenteurergruppe verbreiten Gerüchte, dass der Gegenstand ein Artefakt des Bösen ist.*

*Könnte einen Rivalen einbeziehen

EINEN MAGISCHEN GEGENSTAND VERKAUFEN

Einen magischen Gegenstand zu verkaufen ist keineswegs eine einfache Aufgabe. Trickbetrüger und Diebe sind immer auf der Suche nach leichter Beute, und es gibt keine Garantie, dass ein Charakter ein gutes Angebot erhält, selbst wenn er einen seriösen Käufer findet.

Ressourcen. Ein Charakter kann einen Käufer für einen magischen Gegenstand finden, wenn er eine Arbeitswoche und 25 GM investiert, um dafür zu sorgen, dass sein gewünschter Handel sich herumspricht. Ein Charakter kann nur einen ausgewählten Gegenstand nach dem anderen verkaufen.

Abhandlung. Ein Charakter, der einen Gegenstand zu verkaufen wünscht, muss einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) durchführen, um das eintreffende Angebot festzulegen. Der Charakter kann sich immer entscheiden, nicht zu verkaufen und den Aufwand der Arbeitswoche zu verwerfen, um später noch einmal zu beginnen. Verwende die Tabellen „Grundpreise von magischen Gegenständen“ und „Angebote für magische Gegenstände“, um den Verkaufspreis festzulegen.

GRUNDPREISE FÜR MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Seltenheit	Grundpreis*
Gewöhnlich	100 GM
Ungewöhnlich	400 GM
Selten	4.000 GM
Sehr selten	40.000 GM
Legendär	200.000 GM

*Halbiert für Verbrauchsgegenstände wie Tränke oder Schriftrollen.

ANGEBOTE FÜR MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Summe des Wurfs	Angebot
1-10	50 % des Grundpreises
11-20	100 % des Grundpreises
21+	150 % des Grundpreises

Komplikationen. Das größte Risiko beim Verkauf von magischen Gegenständen liegt im Anlocken von Dieben und anderen, die den Gegenstand haben, aber dafür nicht bezahlen möchten. Andere könnten versuchen, den Handel zu sabotieren, um ihr eigenes Geschäft zu stärken, oder versuchen, den Charakter als seriösen Verkäufer unglaubwürdig zu machen. Jede Arbeitswoche, die mit dem Versuch verbracht wird, einen Gegenstand zu verkaufen, bringt eine Chance von 10 % auf eine Komplikation mit sich. Beispiele lassen sich der Tabelle „Komplikationen beim Verkauf von magischen Gegenständen“ entnehmen.

KOMPLIKATIONEN BEIM VERKAUF VON MAGISCHEN GEGENSTÄNDEN

W6	Komplikation
1	Dein Feind arrangiert heimlich den Kauf des Gegenstands, um ihn gegen dich einzusetzen.*
2	Eine Diebesgilde wird auf den Verkauf aufmerksam und versucht, deinen Gegenstand zu stehlen.*
3	Ein Feind verbreitet das Gerücht, dass dein Gegenstand eine Fälschung sei.*
4	Ein Magier fordert den Gegenstand als sein Geburtsrecht ein und verlangt, dass du ihn aushändigst.
5	Der frühere Eigentümer deines Gegenstands (oder überlebende Verbündete des Eigentümers) schwört, den Gegenstand mit Gewalt zurückzuerlangen.
6	Der Käufer wird ermordet, bevor der Kauf abgeschlossen ist.*

*Könnte einen Rivalen einbeziehen

ENTSPANNUNG

Manchmal ist das Beste, was man zwischen zwei Abenteuern tun kann, zu entspannen. Ob ein Charakter nun einen wohlverdienten Urlaub möchte oder sich von Verletzungen erholen muss, Entspannung ist die ideale Option für Abenteurer, die eine Pause brauchen. Diese Option ist auch ideal für Spieler, welche das System für Aktivitäten zwischen den Abenteuern nicht benutzen möchten.

Ressourcen. Entspannung dauert eine Woche. Ein Charakter muss zumindest einen einfachen Lebensstil unterhalten, während er entspannt, um von den Vorzügen dieser Aktivität profitieren zu können.

Abhandlung. Charaktere, die zumindest einen einfachen Lebensstil unterhalten, während sie entspannen, erhalten verschiedene Vorzüge. Während er entspannt, erhält ein Charakter Vorteil bei Rettungswürfen, um sich von langanhaltenden Krankheiten oder Vergiftungen zu erholen. Zusätzlich kann der Charakter am Ende der Woche einen Effekt beenden, der

ihn davon abhält, Trefferpunkte zurückzuerhalten, oder er kann einen Attributswert wiederherstellen, der unter seinen normalen Wert verringert wurde. Dieser Vorzug kann nicht verwendet werden, wenn der schädigende Effekt durch einen Zauber oder einen anderen magischen Effekt hervorgerufen wurde, der eine anhaltende Wirkungsdauer hat.

Komplikationen. Entspannung geht nur selten mit Komplikationen einher. Wenn du dem Charakter das Leben komplizieren möchtest, dann bringe ein Ereignis oder eine Aktion ein, die in Zusammenhang mit einem Rivalen steht.

GLÜCKSSPIEL

Glücksspiele sind ein Weg, ein Vermögen zu machen – und vielleicht ein noch besserer, eines zu verlieren.

Ressourcen. Diese Aktivität erfordert eine Arbeitswoche Aufwand, plus einen Einsatz von mindestens 10 GM bis zu einem Maximum von 1.000 GM oder mehr, ganz nach deinem Wunsch.

Abhandlung. Der Charakter muss eine Reihe von Würfeln durchführen. Der SG wird dabei zufällig bestimmt und hängt ab von der Qualität der Konkurrenz, mit welcher der Charakter es zu tun hat. Ein Teil des Risikos beim Glücksspiel ist es, niemals zu wissen, wer am gegenüberliegenden Ende des Tisches sitzt.

Der Charakter macht drei Würfe: Weisheit (Erkenntnis), Charisma (Täuschung) und Charisma (Einschüchterung). Falls der Charakter Übung mit einem passenden Spiel hat, so kann er die relevante Fertigkeit bei jedem Wurf mit dieser Übung im Umgang mit Werkzeugen ersetzen. Der SG für jeden der Würfe ist 5 + 2W10; erzeuge für jeden einzelnen einen eigenen SG. Konsultiere die Tabelle „Glücksspielergebnisse“, um zu sehen, wie der Charakter sich schlug.

GLÜCKSSPIELERGESBNISSE

Ergebnis	Wert
0 Erfolge	Verliere dein eingesetztes Geld, und häufe Schulden in gleicher Höhe an.
1 Erfolg	Verliere die Hälfte des Einsatzes.
2 Erfolge	Gewinne deinen Einsatz plus die Hälfte davon.
3 Erfolge	Gewinne das Doppelte deines Einsatzes.

Komplikationen. Glücksspiel zieht zwielichtige Individuen an. Die möglichen Komplikationen rühren aus Begegnungen mit dem Gesetz und Verbindungen zu verschiedenen Kriminellen, welche mit der Aktivität verknüpft sind. Jede mit Glücksspiel verbrachte Arbeitswoche bringt eine Chance von 10 % auf Komplikationen mit sich. Beispiele kannst du der Tabelle „Komplikationen beim Glücksspiel“ entnehmen.

KOMPLIKATIONEN BEIM GLÜCKSSPIEL

W6	Komplikation
1	Du wirst der Betrug beschuldigt. Der entscheidendste, ob du tatsächlich betrogen hast oder verleumdet wurdest.*
2	Die Stadtwache führt eine Razzia in der Spielhöhle durch und wirft dich ins Gefängnis.*
3	Ein Adliger der Stadt verliert viel gegen dich und schwört nun lautstark Rache.*
4	Du hast eine Summe von einem niederrangigen Mitglied einer Diebesgilde gewonnen, und die Gilde verlangt nun ihr Geld zurück.
5	Ein örtlicher Verbrecherbaron besteht darauf, dass du nur seine Spielhöhle besuchst und keine andere.
6	Ein Spieler, der mit hohen Einsätzen spielt, kommt in die Stadt und besteht darauf, dass du an einem Spiel teilnimmst.

*Könnte einen Rivalen einbeziehen

GOTTESDIENSTE

Charaktere mit einer religiösen Neigung könnten die Zeit zwischen den Abenteuern damit füllen wollen, dass sie einem Tempel dienen. Sie wohnen entweder Riten bei oder missionieren in der Gemeinschaft. Jemand, der dieser Aktivität nachgeht, hat eine Chance, die Gunst der Tempeloberen zu gewinnen.

Ressourcen. Religiöse Dienste durchzuführen, erfordert Zugang zu und oft auch die Anwesenheit in einem Tempel, dessen Glaubensinhalte und Ethos sich mit dem des Charakters decken. Wenn ein solcher Ort verfügbar ist, nimmt die Aktivität eine Arbeitswoche in Anspruch, erfordert aber keine Kosten an Gold.

Abhandlung. Am Ende der erforderlichen Zeit entscheidet der Charakter, ob er entweder einen Wurf auf Intelligenz (Religion) oder einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) durchführt. Das Ergebnis des Wurfes bestimmt die Vorzüge des Gottesdienstes, wie in der Tabelle „Gottesdienste“ aufgeführt.

GOTTESDIENSTE

Summe des Wurfs	Ergebnis
1-10	Kein Effekt. Deine Anstrengungen hinterlassen keinen bleibenden Eindruck.
11-20	Du verdienst dir einen Gefallen.
21 +	Du verdienst dir zwei Gefallen.

Ein Gefallen ist einfach ausgedrückt ein Versprechen für eine Hilfestellung in der Zukunft seitens eines Repräsentanten des Tempels. Er kann dafür aufgewendet werden, den Tempel um Hilfe bei der Lösung eines spezifischen Problems zu bitten, für allgemeine politische oder soziale Unterstützung oder um die Kosten des Wirkens von Klerikerzaubern um 50 % zu senken. Ein Gefallen kann auch die Form des Eingreifens einer Gottheit annehmen, wie zum Beispiel ein Omen, eine Vision oder ein kleineres Wunder in einem Schlüsselmoment. Die letztgenannte Art des Gefallens wird vom SL aufgewendet, der auch seine Natur bestimmt.

Verdiente Gefallen müssen nicht sofort ausgegeben werden, aber nur eine gewisse Menge kann angehäuft werden. Ein Charakter kann eine maximale Anzahl ungenutzter Gefallen haben, die dem Charisma-Modifikator des Charakters +1 entsprechen (Minimum von einem ungenutzten Gefallen).

Komplikationen. Tempel können ein Labyrinth des politischen und sozialen Ränkeschmiedens sein. Selbst eine Sekte mit den besten Absichten kann zum Opfer von Rivalitäten werden. Ein Charakter, der einem Tempel dient, kann in solche Kämpfe hineingezogen werden. Jede mit Gottesdiensten zugebrachte Arbeitswoche bringt eine Chance von 10 % auf Komplikationen mit sich. Beispiele dafür können der Tabelle „Komplikationen bei Gottesdiensten“ entnommen werden.

KOMPLIKATIONEN BEI GOTTESDIENSTEN

W6	Komplikation
1	Du hast einen Priester durch deine Worte oder Taten erzürnt.*
2	Deine Gotteslästerung bleibt Gotteslästerung, selbst wenn sie aus Versehen geschah.
3	Eine geheime Sekte innerhalb des Tempels bietet dir die Mitgliedschaft an.
4	Ein anderer Tempel versucht, dich als Spion zu rekrutieren.*
5	Die Ältesten des Tempels flehen dich an, eine heilige Queste anzunehmen.
6	Du entdeckst zufällig, dass eine wichtige Person im Tempel Unholde anbetet.

*Könnte einen Rivalen einbeziehen

GRUBENKÄMPFE

Grubenkämpfe umfassen Boxen, Ringen und andere nicht-tödliche Formen des Kampfes in einem organisierten Rahmen mit vorherbestimmten Begegnungen. Wenn du kompetitive Kämpfe bis zum Tod einführen möchtest, so verwende die normalen Kampfgeln für diese Art von Aktivität.

Ressourcen. Sich mit dieser Aktivität zu beschäftigen, erfordert eine Arbeitswoche an Aufwand seitens des Charakters.

Abhandlung. Der Charakter muss eine Serie von Würfeln durchführen, wobei der SG zufällig bestimmt wird, basierend auf der Qualität der Gegner, denen der Charakter begegnet. Ein großer Teil der Herausforderung bei Grubenkämpfen liegt in der unbekannten Natur der Gegner des Charakters.

Der Charakter legt drei Würfe ab: Stärke (Athletik), Geschicklichkeit (Akrobatik) und ein spezieller Wurf auf Konstitution, welcher einen Bonus in Höhe des Wurfes des größten Trefferwürfels des Charakters (dieser Wurf gibt diesen Würfel nicht aus) hat. Wenn gewünscht kann der Charakter einen dieser Fertigkeitswürfe mit einem Angriffswurf ersetzen, unter Verwendung einer der Waffen des Charakters. Der SG für jeden dieser Würfe ist 5 + 2W10; erzeuge einen eigenen SG für jeden einzelnen. Konsultiere die Tabelle „Grubenkampf-Ergebnisse“, um zu sehen, wie der Charakter sich schlug.

GRUBENKAMPF-ERGEBNISSE

Ergebnis	Wert
0 Erfolge	Verliere deine Kämpfe, verdiene nichts.
1 Erfolg	Gewinne 50 GM.
2 Erfolge	Gewinne 100 GM.
3 Erfolge	Gewinne 200 GM.

Komplikationen. Charaktere, die sich an Grubenkämpfen beteiligen, müssen sich mit ihren Gegnern beschäftigen, den Leuten, die auf die Kämpfe wetten, und den Organisatoren der Kämpfe. Jede Arbeitswoche, die mit Grubenkämpfen zugebracht wird, bringt eine Chance von 10 % auf Komplikationen mit sich. Beispiele kannst du der Tabelle „Komplikationen bei Grubenkämpfen“ entnehmen.

KOMPLIKATIONEN BEI GRUBENKÄMPFEN

W6	Komplikation
1	Ein Gegner schwört, sich an dir zu rächen.*
2	Ein Verbrecherbaron spricht dich an und bietet dir Geld, wenn du absichtlich ein paar Kämpfe verlierst.*
3	Du besiegst einen beliebten Lokalmatador, was dir die Feindseligkeit der Zuschauer einbringt.
4	Du besiegst den Diener eines Adligen, was dir den Zorn des Adelshauses einbringt.*
5	Du wirst beschuldigt zu betrügen. Ob diese Anschuldigungen nun wahr sind oder nicht, dein Ruf ist beschädigt.*
6	Du fügst einem Gegner unabsichtlich eine beinahe tödliche Wunde zu.

*Könnte einen Rivalen einbeziehen

RECHERCHE

Vorbereitung ist der halbe Sieg. Die Rechercheaktivität zwischen den Abenteuern erlaubt es einem Charakter, in das Wissen um ein Monster, einen Ort, einen magischen Gegenstand oder ein anderes bestimmtes Thema einzutauchen.

Ressourcen. Üblicherweise braucht man Zugang zu einer Bibliothek oder einem Weisen, um Recherche zu betreiben. Steht dieser Zugang zur Verfügung, erfordert Recherche eine Arbeitswoche Aufwand und mindestens 50 GM an Kosten, verwendet auf Material, Bestechungen, Geschenke und andere Ausgaben.



Abhandlung. Der Charakter erklärt den Schwerpunkt seiner Recherche – eine spezifische Person, ein Ort oder eine Sache. Nach einer Arbeitswoche führt der Charakter einen Wurf auf Intelligenz durch, mit einem Bonus +1 für jeweils 100 GM, die über die ursprünglichen Kosten hinaus ausgegeben wurden, bis zu einem Maximum von + 6. Zusätzlich erhält ein Charakter, der Zugang zu einer besonders gut ausgestatteten Bibliothek oder einem besonders sachkundigen Weisen hat, Vorteil bei diesem Wurf. Bestimme mittels der Tabelle „Rechercheergebnisse“, wie viele Kenntnisse ein Charakter erlangt.

RECHERCHEERGEBNISSE

Summe des Wurfs	Ergebnis
1-5	Kein Effekt.
6-10	Du erlangst eine Erkenntnis.
11-20	Du erlangst zwei Erkenntnisse.
21 +	Du erlangst drei Erkenntnisse.

Eine Erkenntnis ist hier die Entsprechung einer wahren Aussage über eine Person, einen Ort oder eine Sache. Dabei handelt es sich beispielsweise um Wissen über die Resistenzen einer Kreatur, das zum Eintritt in ein versiegeltes Gewölbe benötigte Schlüsselwort, die von einem Orden von Magiern üblicherweise vorbereiteten Zaubern und so weiter.

Als SL hast du das letzte Wort bezüglich dessen, was ein Charakter genau in Erfahrung bringt. Für ein Monster oder einen NSC kannst du Elemente seiner Spielwerte oder Persönlichkeit offenlegen. Für einen Ort kannst du Geheimnisse diesen betreffend preisgeben, wie etwa einen geheimen Ein-

gang, die Antwort auf ein Rätsel oder die Natur einer Kreatur, welche den Ort bewacht.

Komplikationen. Das größte Risiko bei der Recherche ist das Finden von falschen Informationen. Nicht alle Kenntnisse sind akkurat oder wahrheitsgemäß. Ein Rivale mit einer Neigung zur Gelehrsamkeit könnte versuchen, die Charaktere in die Irre zu führen, besonders wenn das Objekt der Recherche dem Rivalen bekannt ist. Der Rivale könnte falsche Informationen platzieren, Weise bestechen, sodass sie schlechten Rat geben, oder wichtige Bücher stehlen, die zur Findung der Wahrheit benötigt werden.

Zusätzlich könnten einem Charakter während seiner Recherche andere Komplikationen widerfahren. Jede mit Forschungen verbrachte Arbeitswoche bringt eine Chance von 10 % auf eine Komplikation mit sich. Beispiele können der Tabelle „Komplikationen bei der Recherche“ entnommen werden.

KOMPLIKATIONEN BEI DER RECHERCHE

W6	Komplikation
1	Du beschädigst aus Versehen ein seltenes Buch.
2	Du erzürnst einen Weisen, der nun ein extravagantes Geschenk verlangt.*
3	Wenn du gewusst hättest, dass das Buch verflucht ist, hättest du es niemals geöffnet.
4	Ein Weiser ist davon besessen, dich von einer Reihe von seltsamen Theorien über die Wirklichkeit überzeugen zu wollen.*
5	Deine Handlungen verursachen, dass du aus einer Bibliothek verbannt wirst, bis du eine Entschädigung zahlst.*
6	Du entdeckst nützliche Kenntnisse, aber nur gegen das Versprechen, im Gegenzug eine gefährliche Aufgabe zu übernehmen.

*Könnte einen Rivalen einbeziehen

TRAINING

Mit ausreichender Freizeit und den Diensten eines Ausbilders kann ein Charakter eine Sprache erlernen oder Übung im Umgang mit einem Werkzeug erlangen.

Ressourcen. Unterweisung in einer Sprache oder an einem Werkzeug nimmt für gewöhnlich mindestens zehn Arbeitswochen in Anspruch. Diese Zeit wird aber um eine Anzahl von Arbeitswochen in Höhe des Intelligenz-Modifikators des Charakters verkürzt (ein Malus auf Intelligenz verlängert die benötigte Zeit nicht). Training kostet 25 GM pro Arbeitswoche.

Komplikationen. Komplikationen, die während des Trainings aufkommen, involvieren üblicherweise den Lehrer. Jeweils zehn Arbeitswochen, die mit Training verbracht werden, bringen eine Chance von 10 % auf Komplikationen mit sich. Beispiele lassen sich der Tabelle „Komplikationen beim Training“ entnehmen.

KOMPLIKATIONEN BEIM TRAINING

W6	Komplikation
1	Dein Ausbilder verschwindet, was dich dazu zwingt, eine Arbeitswoche mit der Suche nach einem Ersatz zu verbringen.*
2	Dein Lehrer unterweist dich in seltenen, altertümlichen Methoden, was andere zu kritischen Kommentaren veranlasst.
3	Dein Lehrer ist ein Spion, der ausgesandt wurde, um deine Pläne in Erfahrung zu bringen.*
4	Dein Lehrer ist ein gesuchter Krimineller.
5	Dein Lehrer ist ein strenger Zuchtmeister.
6	Dein Lehrer bittet dich um Hilfe beim Umgang mit einer Bedrohung.

*Könnte einen Rivalen einbeziehen



VERBRECHEN

Manchmal zahlt es sich aus, Schlechtes zu tun. Diese Aktivität gibt einem Charakter die Chance, zusätzliches Geld zu verdienen, allerdings unter der Gefahr, festgenommen zu werden.

Ressourcen. Ein Charakter muss mindestens eine Woche und 25 GM investieren, um Informationen bezüglich möglicher Ziele zu sammeln, bevor er das beabsichtigte Verbrechen begeht.

Abhandlung. Der Charakter muss eine Serie von Würfeln durchführen, wobei die SG dieser Würfe vom Charakter gewählt werden, entsprechend der Höhe des Profits, den er sich vom Verbrechen erhofft.

Der gewählte SG kann 10, 15, 20 oder 25 sein. Der erfolgreiche Abschluss eines Verbrechens erbringt eine Anzahl von GM wie in der Tabelle für Beute dargestellt.

Um ein Verbrechen zu versuchen, muss ein Charakter drei Würfe durchführen: Geschicklichkeit (Heimlichkeit), Geschicklichkeit unter Verwendung von Diebeswerkzeug und nach Wahl des Spielers Intelligenz (Nachforschungen), Weisheit (Wahrnehmung) oder Charisma (Täuschung).

Wenn keiner der Würfe erfolgreich ist, wird der Charakter gefasst und eingesperrt. Der Charakter muss eine Strafe zahlen, welche dem Profit entspricht, die ihm sein Verbrechen eingebracht hätte. Er muss außerdem für jeweils 25 GM Strafe eine Woche im Gefängnis verbringen.

Wenn nur ein Wurf erfolgreich ist, geht der Raubzug schief, aber der Charakter entkommt.

Wenn zwei Würfe erfolgreich sind, ist der Raubzug teilweise erfolgreich und bringt dem Charakter die Hälfte der Beute ein.

Wenn alle drei Würfe erfolgreich sind, erhält der Charakter den vollen Wert der Beute.

WERT DER BEUTE

SG	Wert
10	50 GM, Raub bei einem am Hungertuch nagenden Händler
15	100 GM, Raub bei einem erfolgreichen Händler
20	200 GM, Raub bei einem Adligen
25	1.000 GM, Raub bei einer der reichsten Personen der Stadt

Komplikationen. Ein Verbrecherleben ist angefüllt mit Komplikationen. Würfle auf die Tabelle „Komplikationen der Kriminalität“ (oder erschaffe deine eigene Komplikation), wenn der Charakter bei nur einem Wurf erfolgreich ist. Wenn der Rivale des Charakters kriminell oder ein Gesetzeshüter ist, kommt es bei auch bei zwei erfolgreichen Würfeln zu einer Komplikation.

KOMPLIKATIONEN DER KRIMINALITÄT

W8	Komplikation
1	Ein Kopfgeld in Höhe deiner Verdienste wird für Informationen über dein Verbrechen ausgelobt.*
2	Eine unbekannte Person tritt in Kontakt zu dir und droht, dein Verbrechen zu offenbaren, falls du ihr keinen Dienst leistest.*
3	Dein Opfer wird durch dein Verbrechen finanziell ruiniert.
4	Jemand, der von deinem Verbrechen weiß, wurde in einer anderen Sache verhaftet.*
5	Deine Beute ist ein einzelnes, leicht zu identifizierendes Objekt, welches du in dieser Region nicht loswerden kannst.
6	Du hast jemanden ausgeraubt, der unter dem Schutz eines örtlichen Verbrecherbarons steht und nun auf Rache sinnt.
7	Dein Opfer fordert von einer Wache einen Gefallen ein. Die Bemühungen, den Fall zu lösen, werden verdoppelt.
8	Dein Opfer bittet einen deiner Abenteurerfreunde den Fall zu lösen.

*Könnte einen Rivalen einbeziehen

ZECHEN

Zechen ist für viele Charaktere eine gewöhnliche Beschäftigung zwischen den Abenteuern. Wer möchte nicht in seiner Freizeit mit ein paar Getränken und einer Gruppe von Freunden in einer Taverne entspannen?

Ressourcen. Zechen füllt eine Arbeitswoche mit gutem Essen, starken Getränken und dem Knüpfen von Kontakten. Ein Charakter kann versuchen, mit Leuten der Unter-, Mittel- oder Oberschicht zu zechen. Ein Charakter kann mit der Unterschicht für 10 GM Spesen zechen oder für 50 GM mit der Mittelschicht.

Zechen mit der Oberschicht erfordert 250 GM pro Arbeitswoche und Zugang zum lokalen Adel.

Ein Charakter mit dem Hintergrund Adliger kann mit der Oberschicht verkehren, aber andere Charaktere können das nur, wenn du findest, dass der Charakter hinreichende Kontakte geknüpft hat. Alternativ könnte ein Charakter eine Verkleidungsausrüstung und die Fertigkeit Täuschen verwenden, um sich als Adliger zu Besuch aus einer fernen Stadt auszugeben.

Abhandlung. Nach einer Arbeitswoche des Zechens hat ein Charakter Kontakte innerhalb einer ausgewählten sozialen Klasse geknüpft. Der Charakter macht einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) unter Verwendung der Tabelle „Zechen“.

ZECHEN

Summe des Würfes	Ergebnis
1–5	Der Charakter hat einen feindlich gesinnten Kontakt geknüpft.
6–10	Der Charakter hat keine neuen Kontakte geknüpft.
11–15	Der Charakter hat einen verbündeten Kontakt geknüpft.
16–20	Der Charakter hat zwei verbündete Kontakte geknüpft.
21+	Der Charakter hat drei verbündete Kontakte geknüpft.

Kontakte sind NSC, die nun mit dem Charakter verbunden sind. Jeder Kontakt schuldet dem Charakter einen Gefallen oder hat Grund, ihm zu grollen. Ein feindlich gesinnter Kontakt arbeitet gegen den Charakter und legt ihm Hindernisse in den Weg, wird aber keine Verbrechen oder gewalttätige Akte begehen. Verbündete Kontakte sind Freunde, die dem Charakter Hilfe zukommen lassen, aber nicht unter Gefahr ihres Lebens.

Kontakte der Unterschicht umfassen Kriminelle, Arbeiter, Söldner, die Stadtwache und andere Leute, die normalerweise die billigsten Tavernen der Stadt aufsuchen.

Kontakte der Mittelschicht umfassen Gildenmitglieder, Zauberwirker, städtische Amtsträger und andere Leute, die gut gepflegte Etablissements aufsuchen.

Kontakte der Oberschicht sind Adelige und deren persönliche Diener. Das Zechen mit solchen Leuten findet bei Festmahlen, Staatsbanketts und dergleichen statt.

Sobald ein Kontakt dem Charakter behilflich oder hinderlich war, muss der Charakter wieder zechen gehen, um den NSC wieder für sich einzunehmen. Ein Kontakt leistet nur einmal Hilfe, nicht ein ganzes Leben lang. Der Kontakt bleibt wohlgesonnen, was einen Einfluss auf das Rollenspiel haben kann, und darauf, wie die Charaktere mit ihm umgehen, umfasst aber keine Garantie auf Hilfestellung.

Du kannst spezifische NSC als Kontakte zuweisen. Du kannst entscheiden, dass der Wirt des „Klagenden Gorgonen“ und eine Wache, die am westlichen Tor stationiert ist, die verbündeten Kontakte des Charakters sind. Spezifische NSC zuzuweisen, gibt dem Spieler konkrete Optionen. Es belebt die Kampagne und bestückt die Gegend mit NSC, die den Charakteren wichtig sind. Auf der anderen Seite kann es sich als schwierig erweisen, die Übersicht zu behalten, und könnte einen NSC nutzlos machen, wenn er nicht im Spiel auftaucht.

Alternativ kannst du dem Spieler nach dem Zechen erlauben, einen NSC auf der Stelle zu einem Kontakt zu machen. Wenn die Charaktere in der Gegend sind, in der sie zechten, kann ein Spieler einen verbündeten Kontakt aufwenden, um einen NSC, dem er begegnet, als Kontakt zu bestimmen. Dafür muss der NSC der richtigen sozialen Klasse angehören, in der der Charakter gezeitet hat. Der Spieler sollte eine sinnvolle Erklärung für die Bekanntschaft liefern und sie ins Spiel einarbeiten.

Eine Mischung aus den beiden Ansätzen zu verwenden, ist eine gute Idee, da dies die zusätzliche Tiefe der spezifischen Kontakte liefert, während es den Spielern die Freiheit gibt, sicherzustellen, dass die angesammelten Kontakte nützlich sind.

Derselbe Vorgang lässt sich auch auf feindliche Kontakte anwenden. Du kannst den Charakteren einen spezifischen NSC zuweisen, welchen sie meiden sollten, oder du könntest einen zu einem ungünstigen oder dramatischen Zeitpunkt einführen.

Zu jedem Zeitpunkt kann ein Charakter eine maximale Anzahl von nicht spezifizierten, verbündeten Kontakten haben, die 1 + dem Charisma-Modifikator (Minimum 1) des Charakters entspricht. Spezifizierte, benannte Kontakte zählen nicht gegen dieses Limit – nur solche, die man jederzeit heranziehen kann, um einen NSC zum Kontakt zu erklären.

Komplikationen. Zechende Charaktere riskieren Kneipenschlägereien, das Entstehen von hässlichen Gerüchten und das Aufbauen eines schlechten Rufes in der Stadt. Als Faustregel gilt, dass ein Charakter eine Chance von 10 % für jede durchzechte Arbeitswoche hat, eine Komplikation auszulösen.

KOMPLIKATIONEN BEIM ZECHEN: UNTERSCHICHT

W8	Komplikation
1	Ein Taschendieb stiehlt 1W10 x 5 GM von dir.*
2	Du trägst bei einer Kneipenschlägerei eine Narbe davon.*
3	Du hast verschwommene Erinnerungen, etwas sehr, sehr Illegales getan zu haben, aber du kannst dich nicht genau erinnern was.
4	Du bekommst Hausverbot in einer Taverne wegen unmöglichen Betragens.*
5	Nach einigen Getränken hast du auf dem Marktplatz geschworen, einer gefährlichen Queste nachzugehen.
6	Überraschung! Du bist verheiratet.
7	Nackt durch die Straßen zu ziehen, schien zu dem Zeitpunkt eine hervorragende Idee zu sein.
8	Jeder nennt dich bei einem seltsamen, peinlichen Spitznamen, wie Pfützentrinker oder Sitzbankschlächter, aber keiner sagt dir, warum.*

*Könnte einen Rivalen einbeziehen

KOMPLIKATIONEN BEIM ZECHEN: MITTELSCHICHT

W8	Komplikation
1	Du hast aus Versehen einen Gildenmeister beleidigt, und nur eine öffentliche Entschuldigung wird es dir ermöglichen, wieder mit der Gilde Geschäfte zu machen.*
2	Du hast geschworen, für eine Gilde oder einen Tempel eine Queste abzuschließen.
3	Ein sozialer Ausrutscher macht dich zum Stadtgespräch.*
4	Eine besonders unausstehliche Person hat ein intensives romantisches Interesse an dir.*
5	Du hast dir einen örtlichen Zauberwirker zum Feind gemacht.*
6	Du wurdest rekrutiert, um bei einem lokalen Fest, Theaterspiel oder einem ähnlichen Ereignis zu helfen.
7	Du hast betrunken einen Trinkspruch ausgebracht, der bei den Einwohnern Anstoß erregt hat.
8	Du hast im Versuch, Leute zu beeindrucken, zusätzliche 100 GM ausgegeben.

*Könnte einen Rivalen einbeziehen

KOMPLIKATIONEN BEIM ZECHEN: OBERSCHICHT

W8	Komplikation
1	Eine penetrante Adelsfamilie möchte einen ihrer Nachkommen mit dir verheiraten.*
2	Du bist während eines Tanzes gestolpert und gestürzt, und nun können die Leute nicht aufhören, über dich zu reden.
3	Du hast zugestimmt, die Schulden eines Adligen zu übernehmen.
4	Du wurdest von einem Ritter zum Tjosten herausgefordert.*
5	Du hast dir einen ansässigen Adligen zum Feind gemacht.*
6	Ein langweiliger Adliger besteht darauf, dass du jeden Tag zu Besuch kommst und dir lange, ermüdende Theorien über Magie anhörst.
7	Du wirst zum Ziel einer Vielzahl peinlicher Gerüchte.*
8	Du hast im Versuch, Leute zu beeindrucken, zusätzliche 500 GM ausgegeben.

*Könnte einen Rivalen einbeziehen

MAGISCHE GEGENSTÄNDE ALS BELOHNUNG

Magische Gegenstände werden von D&D-Abenteurern aller Art wertgeschätzt und sind oft die wichtigste Belohnung eines Abenteurers. Die Regeln für magische Gegenstände werden in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* zusammen mit den „Schatzhort“-Tabellen präsentiert. Dieser Abschnitt erweitert diese Regeln und bietet dir einen alternativen Weg, um festzulegen, wie magische Gegenstände in den Besitz der Charaktere gelangen. Außerdem wird dem Spiel eine Sammlung gewöhnlicher magischer Gegenstände hinzugefügt. Schließlich enthält dieser Abschnitt Tabellen, welche magische Gegenstände entsprechend ihrer Seltenheit gruppieren.

Das System im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* ist so entworfen, dass du alle Schätze per Zufall generieren kannst, wobei die Tabellen über die Anzahl der magischen Gegenstände bestimmen, welche die Charaktere erhalten. Kurz gesagt machen die Tabellen die Arbeit. Aber ein Spielleiter, der ein Abenteuer entwirft oder modifiziert, könnte sich lieber selbst aussuchen wollen, welche magischen Gegenstände ins Spiel gelangen. Wenn du dich in dieser Situation befindest, kannst du die Regeln in diesem Abschnitt verwenden, um deine Schatzhorte zu personalisieren und dabei innerhalb der Grenzen des Spiels zu bleiben, wie viele magische Gegenstände die Charaktere letztendlich anhäufen sollten.

VERTEILUNG NACH SELTENHEIT

Diese alternative Methode zur Festlegung von Schätzen konzentriert sich auf die Auswahl von magischen Gegenständen anhand ihrer Seltenheit, anstatt sie mit den Tabellen im *Spielerhandbuch* zu erwürfeln. Diese Methode nutzt zwei Tabellen: „Vergabe magischer Gegenstände nach Stufenbereich“ und „Vergabe magischer Gegenstände nach Seltenheit“.

Nach Stufenbereich. Die Tabelle „Vergabe von magischen Gegenständen nach Stufenbereich“ zeigt die Anzahl der magischen Gegenstände an, welche eine Abenteurergruppe üblicherweise im Verlauf einer Kampagne erlangt. Sie gipfelt darin, dass die Gruppe bei Erreichen von Stufe 20 einhundert magische Gegenstände angehäuft hat. Die Tabelle gibt an, wie viele dieser Gegenstände in jedem der vier Stufenbereiche des Spiels ausgehändigt werden sollen. Es ist Absicht, dass Charaktere im zweiten Stufenbereich (Stufen 5-10) mehr Gegenstände erhalten als in den anderen Stufenbereichen. Im zweiten Stufenbereich findet ein großer Teil der Spielhandlung einer typischen D&D-Kampagne statt, und die in diesem Stufenbereich erlangten Gegenstände bereiten die Charaktere auf hochstufigere Abenteuer vor.

Nach Seltenheit. Die Tabelle „Vergabe magischer Gegenstände nach Seltenheit“ schlüsselt die Zahlen aus der Tabelle „Vergabe von magischen Gegenständen nach Stufenbereich“ auf und zeigt die Anzahl von Gegenständen jeder Seltenheit, welche die Charaktere am Ende jedes Stufenbereichs angesammelt haben sollten.

Einfache und mächtige Gegenstände. Beide Tabellen in diesem Abschnitt unterscheiden zwischen einfachen und mächtigen magischen Gegenständen. Diese Unterscheidung

HINTER DEM SPIELKONZEPT: VERTEILUNG VON MAGISCHEN GEGENSTÄNDEN

Im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* wird davon ausgegangen, dass im Verlauf der Kampagne eine gewisse Menge von Schätzen gefunden werden wird. Über die zwanzig Stufen eines typischen Spiels erwartet das Spiel fünfundvierzig Würfe auf die „Schatzhort“-Tabellen, mit nachfolgender Verteilung:

- 7 Würfe auf die Tabelle „Herausforderung 0-4“
- 18 Würfe auf die Tabelle „Herausforderung 5-10“
- 12 Würfe auf die Tabelle „Herausforderung 11-16“
- 8 Würfe auf die Tabelle „Herausforderung 17+“

Da viele der Tabellenresultate mehr als einen magischen Gegenstand zum Ergebnis haben, werden diese 45 Würfe dazu führen, dass die Charaktere etwa einhundert Gegenstände erhalten werden. Das hier beschriebene optionale System ergibt dieselbe Anzahl an Gegenständen, ordentlich verteilt entlang des Spektrums der Seltenheit, während es dir präzise Kontrolle über die Gegenstände ermöglicht, welche die Charaktere erlangen können.

existiert im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, auch wenn diese Begriffe dort nicht verwendet werden. In jenem Buch werden die einfachen Gegenstände in den Tabellen „Magische Gegenstände“ A bis E aufgelistet, die mächtigen Gegenstände in den Tabellen F bis I. Wie du anhand der „Schatzhort“-Tabellen in jenem Buch sehen kannst, sollen mächtige magische Gegenstände viel seltener ausgehändigt werden als einfache Gegenstände, selbst in höheren Stufen des Spiels.

VERGABE MAGISCHER GEGENSTÄNDE NACH STUFENBEREICH

Stufe des Charakters	Einfache Gegenstände	Mächtige Gegenstände	Alle Gegenstände
1–4	9	2	11
5–10	28	6	34
11–16	24	6	30
17–20	19	6	25
Summe	80	20	100

GEGENSTÄNDE STUFE FÜR STUFE AUSWÄHLEN

Du entscheidest, wann du in einem Abenteuer, welches du entwirfst oder abwandelst, einen Gegenstand platzierst. Üblicherweise tust du das, weil du denkst, dass die Geschichte nach einem magischen Gegenstand verlangt, dass die Charaktere einen brauchen oder dass die Spieler sich besonders freuen würden, einen zu erhalten.

Wenn du einen Gegenstand als Schatz für eine Begegnung aussuchen möchtest, dann dient dir die Tabelle „Vergabe magischer Gegenstände nach Seltenheit“ als Gegenstands-Budget. So wird sie verwendet:

1. Kopiere die Tabelle in deine Aufzeichnungen, sodass du die Zahlen anpassen kannst, wenn du Gegenstände auswählst, um sie in der Kampagne zu platzieren.

VERGABE MAGISCHER GEGENSTÄNDE NACH SELTENHEIT

Einfache magische Gegenstände					Mächtige magische Gegenstände				
Stufe/HG	Gewöhnlich	Ungewöhnlich	Selten	Sehr Selten	Legendär	Ungewöhnlich	Selten	Sehr Selten	Legendär
1–4	6	2	1	0	0	2	0	0	0
5–10	10	12	5	1	0	5	1	0	0
11–16	3	6	9	5	1	1	2	2	1
17+	0	0	4	9	6	0	1	2	3
Summe	19	20	19	15	7	8	4	4	4

2. Beziehe dich auf die Zeile in der Spalte „Stufe/HG“, die mit einem der folgenden Werte korrespondiert (deine Wahl): der Stufe der Spielercharaktere, dem Herausforderungsgrad des Besitzers des magischen Gegenstandes oder dem Herausforderungsgrad der Gruppe von Kreaturen, die ihn bewachen. Die Einträge in dieser Tabellenzeile zeigen die Gesamtzahl der Gegenstände an, von der es angemessen wäre, dass die Charaktere sie bis zum Ende des in jener Zeile repräsentierten Stufenbereichs erhalten.
3. Wähle einen magischen Gegenstand einer beliebigen Seltenheit, für den der Eintrag in dieser Zeile keine 0 ist.
4. Wenn die Charaktere einen Gegenstand erlangen, dann korrigiere deine Aufzeichnungen, um anzuzeigen, aus welchem Teil deines Budgets diese Ausgabe entstammt, indem du 1 vom entsprechenden Eintrag der Tabelle abziehst.

Wenn du zukünftig einen Gegenstand auswählst, dessen Seltenheit nicht im gegenwärtigen Stufenbereich verfügbar ist, aber dafür in einem niedrigeren, so ziehe den Gegenstand aus dem niedrigeren Stufenbereich ab. Wenn in keinem der niedrigeren Stufenbereiche Gegenstände einer bestimmten Seltenheit mehr verfügbar sind, so ziehe den Gegenstand von einer höheren Stufe ab.

GEGENSTÄNDE STÜCK FÜR STÜCK AUSWÄHLEN

Falls du eine freiere Methode vorziehst, um magische Gegenstände auszuwählen, dann wähle jeden magischen Gegenstand aus, den du vergeben möchtest; dann, wenn die Charaktere ihn erlangen, ziehe ihn von der Tabelle „Vergabe von magischen Gegenständen nach Seltenheit“ in deinen Aufzeichnungen ab. Wann immer du das tust, beginne mit der niedrigsten Stufe und ziehe den Gegenstand dann von der ersten Zahl ab, die dir in der angemessenen Seltenheitsspalte für den Gegenstand begegnet, egal ob er einfach oder mächtig ist. Wenn dieser Stufenbereich keine Zahl größer als 0 für diese Seltenheit hat, gehe einen Stufenbereich hinauf bis du eine Zahl findest, die größer ist als 0, und ziehe den magischen Gegenstand von dieser Zahl ab. Wenn du diesem Prozess folgst, wirst du alle Zahlen der Reihe nach auf 0 reduzieren, beginnend bei der niedrigsten Stufe bis hin zur höchsten.

EIN ABENTEUER ÜBERLADEN

Die Tabellen für magische Gegenstände in diesem Abschnitt basieren auf der Anzahl der Gegenständen, von der erwartet wird, dass Charaktere sie erhalten, nicht aber auf der Anzahl

SIND MAGISCHE GEGENSTÄNDE IN EINER KAMPAGNE NOTWENDIG?

Das D&D-Spiel baut auf der Annahme auf, dass magische Gegenstände nur selten auftauchen und dass sie immer ein Gewinn sind, solange sie nicht mit einem Fluch belegt sind. Charaktere und Monster sind so ausgelegt, dass sie einander ohne Hilfe von magischen Gegenständen begegnen können, was bedeutet, dass ein Charakter mit einem magischen Gegenstand viel mächtiger und vielseitiger ist als ein generischer Charakter derselben Stufe. Als SL musst du dir niemals darüber Gedanken machen, magische Gegenstände auszuteilen, nur damit die Charaktere mit den Gefahren der Kampagne Schritt halten können. Magische Gegenstände sind wahrhaftige Schätze. Sind sie nützlich? Absolut. Sind sie notwendig? Nein.

Magische Gegenstände können schnell notwendig werden, wenn man eine der seltenen Abenteurergruppen ohne Zauberkrieger, Mönche, oder NSC mit der Fähigkeit, *Magische Waffe* zu wirken spielt. Keine Magie zu haben macht es einer Abenteurergruppe extrem schwer, Monster zu überwinden, die Resistenzen oder Immunitäten gegen nicht-magischen Schaden haben. In einem solchen Spiel solltest du großzügig mit magischen Waffen sein oder es vermeiden, solche Monster zu verwenden.

der Gegenstände, die in einem Abenteuer verfügbar sind. Wenn du ein Abenteuer entwirfst oder abänderst, gehe davon aus, dass die Charaktere nicht alle Gegenstände finden werden, die du darin platzierst, es sei denn, sie sind alle an leicht zu findenden Orten. Hier ist eine gute Faustregel: Ein Abenteuer kann eine Anzahl von Gegenständen beinhalten, die um 25 % höher ist als die Zahl in den Tabellen (aufgerundet). So kann zum Beispiel ein Abenteuer, das entworfen wurde, um die Charaktere von der ersten zur vierten Stufe zu bringen, vielleicht 14 Gegenstände enthalten anstatt 11, unter der Annahme, dass 3 davon nicht gefunden werden.

GEWÖHNLICHE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* sind viele magische Gegenstände jedes Seltenheitsgrads enthalten. Die einzige Ausnahme sind gewöhnliche Gegenstände; jenes Buch hat nur wenige davon. Dieser Abschnitt führt mehr davon ins Spiel ein. Diese Gegenstände erhöhen nur selten die Macht eines Charakters, aber sie werden die Spieler unterhalten und bieten amüsante Gelegenheiten für Rollenspiel.

Die magischen Gegenstände werden in alphabetischer Reihenfolge präsentiert.

DUNKELSCHERBENAMULETT

*Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich
(benötigt Einstimmung durch einen Hexenmeister)*

Dieses Amulett wurde aus einer einzelnen Scherbe widerstandsfähigen, extraplanaren Materials gefertigt, welches dem Reich eines Hexenmeister-Schutzherrn entstammt. Während du es trägst, erlangst du die folgenden Vorzüge:

- Du kannst das Amulett als einen Zauberkern für deine Hexenmeister-Zauber verwenden.
- Du kannst versuchen, einen Zauberkern zu wirken, den du nicht kennst. Der Zauberkern muss in der Zauberliste für Hexenmeister stehen, und du musst einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 10 durchführen. Wenn der Wurf erfolgreich ist, wirkst du den Zauber. Wenn der Wurf fehlschlägt, schlägt auch der Zauber fehl, und die Aktion zum Wirken des Zaubers ist verschwendet. In beiden Fällen kannst du diese Eigenschaft nicht wieder verwenden, bevor du nicht eine lange Rast abgeschlossen hast.

ERSATZAUGE

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Dieses künstliche Auge ersetzt ein echtes, das verloren ging oder entfernt wurde. Während das *Ersatzauge* in deiner Augenhöhle eingebettet ist, kann es von niemandem außer dir entfernt werden. Du kannst durch diese winzige Kugel sehen, als ob sie ein normales Auge wäre.

GEHSTOCK DES VETERANEN

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Wenn du diesen Gehstock ergreiffst und eine Bonusaktion verwendest, um das Befehlswort zu sprechen, verwandelt er sich in ein gewöhnliches Langschwert und hört auf, magisch zu sein.

HEWARDS HANDLICHER KRÄUTERBEUTEL

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieser Gürtelbeutel erscheint leer und hat 10 Aufladungen. Während du den Beutel hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um eine seiner Aufladungen auszugeben. Sprich den Namen eines beliebigen, nicht-magischen Gewürzes (wie Salz, Pfeffer, Safran oder Koriander) und entnehme einen Prise des

gewünschten Gewürzes aus dem Beutel. Eine Prise ist genug, um eine einzelne Mahlzeit zu würzen. Der Beutel erhält täglich bei Sonnenaufgang 1W6 + 4 ausgegebene Aufladungen zurück.

HORN DES STUMMEN ALARMS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieses Horn hat 4 Aufladungen. Wenn du eine Aktion verwendest, um zu gebrauchen, kann eine Kreatur deiner Wahl das Horn hören, sofern sie sich innerhalb von 180 m Radius aufhält und nicht taub ist. Keine andere Kreatur kann ein Geräusch aus dem Horn kommen hören. Das Horn erhält täglich bei Sonnenaufgang 1W4 ausgegebene Aufladungen zurück.

HÖRROHR DES HÖRENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Während es an dein Ohr gehalten wird, unterdrückt das Hörrohr den Effekt des Zustandes taub und erlaubt dir, normal zu hören.

HUMPEN DER NÜCHTERNHEIT

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Auf einer Seite dieses Humpens ist ein strenges Gesicht gestaltet. Du kannst Bier, Wein oder andere in den Humpen gegossene nicht-magische alkoholische Getränke trinken, ohne betrunken zu werden. Dieser Humpen hat keinen Effekt auf magische Flüssigkeiten oder schädliche Substanzen wie Gift.

HUT DER SCHÄDLINGE

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieser Hut hat drei Aufladungen. Während du den Hut hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um eine seiner Aufladungen auszugeben. Durch das Aussprechen des Befehlswortes beschwörst eine **Fledermaus**, einen **Frosch** oder eine **Ratte** nach deiner Wahl (siehe *Player's Handbook* [*Spielerhandbuch*] oder *Monster Manual* [*Monsterhandbuch*] für Spielwerte). Die beschworene Kreatur erscheint auf magische Weise im Hut und versucht, so schnell wie möglich von dir weg zu kommen. Die Kreatur ist weder freundlich noch feindlich gesinnt und steht nicht unter deiner Kontrolle. Sie verhält sich wie eine normale Kreatur ihrer Art und verschwindet nach einer Stunde oder wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken. Der Hut erhält jeden Tag bei Sonnenaufgang alle verbrauchten Aufladungen zurück.

INSTRUMENT DER ILLUSIONEN

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Während du auf diesem Musikinstrument spielst, kannst du in einer Sphäre von 1,50 m Radius, deren Zentrum das Instrument ist, harmlose optische Illusionseffekte erzeugen. Wenn du eine Barde bist, erhöht sich der Radius auf 4,50 m. Beispiele für optische Effekte sind leuchtende Noten, ein geisterhafter Tänzer, Schmetterlinge oder sanft fallender Schnee. Die magischen Effekte haben weder eine Substanz noch einen Klang. Sie sind offensichtlich Illusionen. Der Effekt endet, wenn du aufhörst zu spielen.

INSTRUMENT DES SCHREIBENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Dieses Musikinstrument hat 3 Aufladungen. Während du es spielst, kannst du eine Aktion verwenden, um eine Aufladung des Instruments auszugeben. Eine magische Nachricht wird auf ein nichtmagisches Objekt oder eine Oberfläche geschrieben, welche du innerhalb von 9 m von dir sehen kannst. Die Nachricht kann bis zu sechs Wörter lang sein und ist in einer Sprache geschrieben, die du kennst. Wenn du ein Barde bist, kannst du weitere sieben Wörter schreiben und dich entschei-

den, die Nachricht schwach leuchten zu lassen, damit sie in nicht-magischer Dunkelheit gesehen werden kann. Das Wirken von *Magie bannen* auf die Nachricht löscht sie. Andernfalls verblasst die Nachricht nach 24 Stunden.

Das Instrument erhält täglich bei Sonnenaufgang alle verbrauchten Aufladungen zurück.

KERZE DER TIEFE

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Die Flamme dieser Kerze verlöscht nicht, wenn sie in Wasser eingetaucht wird. Sie gibt wie eine normale Kerze Licht und Hitze ab.

KLEIDUNG DES FLICKENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieser elegante Satz Reisekleidung flickt sich selbst, um den Abnutzungserscheinungen des täglichen Gebrauchs entgegenzuwirken. Werden Stücke dieser Kleidung zerstört, können sie auf diese Weise nicht repariert werden.

KUGEL DER AUSRICHTUNG

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Während du diese Kugel hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um zu bestimmen wo Norden liegt. Diese Eigenschaft funktioniert nur auf der Materiellen Ebene.

KUGEL DER ZEIT

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Während du diese Kugel hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um zu bestimmen, ob es draußen Morgen, Nachmittag, Abend oder Nacht ist. Diese Eigenschaft funktioniert nur auf der Materiellen Ebene.

MYSTERIENSCHLÜSSEL

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Ein Fragezeichen wurde in den Griff des Schlüssels eingearbeitet. Der Schlüssel hat eine Chance von 5 %, jedes Schloss zu öffnen, in das er gesteckt wird. Sobald er etwas öffnet, verschwindet der Schlüssel.

PARFÜM DES VERHEXENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Diese winzige Phiole enthält genug magisches Parfüm für eine Anwendung. Du kannst eine Aktion verwenden, um es an dir anzuwenden, und seine Effekte halten eine Stunde an. Für die Wirkdauer hast du einen Vorteil bei allen Charismawürfen, die an Humanoide mit einem Herausforderungsgrad von 1 oder weniger gerichtet sind. Jene, die unter den Effekt des Parfüms geraten, sind sich der Tatsache nicht bewusst, dass sie von Magie beeinflusst wurden.

PERLE DER ERFRISCHUNG

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Diese schwammige, geschmacklose und gallertartige Perle löst sich in Flüssigkeiten auf und verwandelt bis zu einen halben Liter der Flüssigkeit in kaltes, klares Trinkwasser. Die Perle hat keinen Effekt auf magische Flüssigkeiten oder schädliche Substanzen wie Gifte.

PERLE DER ERNÄHRUNG

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Diese schwammige, geschmacklose und gallertartige Perle löst sich auf deiner Zunge auf und hat so viel Nährwert wie Rationen für einen Tag.

PFEIFE DER RAUCHMONSTER

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Während du diese Pfeife rauchst, kannst du eine Aktion verwenden, um eine Rauchwolke auszuatmen, welche die Form einer einzelnen Kreatur annimmt, etwa die eines Drachen, eines Flumphs oder eines Froschemoths annimmt. Die Form muss klein genug sein, um in einen Würfel von 30 cm Seitenlänge zu passen, und verliert seine Form nach einigen Sekunden, um eine ganz normale Rauchschwade zu werden.

PRÜGELMUNITION

Waffe (jede Munition), gewöhnlich

Diese Munition verteilt Prügel. Eine Kreatur, die von der Munition getroffen wird, muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 10 ablegen oder wird zu Boden geschleudert.

RUBIN DES KRIEGSMAGIERS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

(erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Dieser mit schauerlichen Runen gravierte, 2,5 cm durchmessende Rubin erlaubt es dir, eine einfache Waffe oder eine Kriegswaffe als Zauberfokus für deine Zauber zu verwenden. Um diese Eigenschaft verwenden zu können, musst du den Rubin an der Waffe anbringen, indem du ihn für mindestens 10 Minuten dagegen presst. Danach kann der Rubin nicht entfernt werden, es sei denn, du löst ihn als eine Aktion oder die Waffe wird zerstört. Nicht einmal ein *Antimagisches Feld* verursacht, dass er sich löst. Der Rubin fällt ab, wenn deine Einstimmung auf den Rubin endet.

RÜSTUNG DER MAKELLOSIGKEIT

Rüstung (jede mittlere oder schwere), gewöhnlich

Diese Rüstung wird niemals schmutzig.

RÜSTUNG DES SCHWELENS

Rüstung (beliebig), gewöhnlich

Während du diese Rüstung trägst, steigen feine, harmlose und geruchslose Rauchfahnen von ihr auf.

SCHILD DES GESICHTSAUSDRUCKS

Rüstung (Schild), gewöhnlich

Die Vorderseite dieses Schilds ist geformt wie ein Gesicht. Während du den Schild hältst, kannst du eine Bonusaktion verwenden, um den Ausdruck des Gesichtes zu ändern.

SCHLÜPFRÜSTUNG

Rüstung (leicht, mittel, oder schwer), gewöhnlich

Du kannst diese Rüstung mit einer Aktion ablegen.

SCHRECKENSHELM

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieser schreckenerregende Helm lässt deine Augen rot glühen, während du ihn trägst.

SCHWERT DER MONDBERÜHRUNG

Waffe (jedes Schwert), gewöhnlich

Bei Dunkelheit verbreitet die blanke Klinge dieses Schwerts Mondlicht und erzeugt dadurch in einem Radius von 4,50 m helles Licht und in weiteren 4,50 m dämmriges Licht.

SPRECHENDE PUPPE

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Während sich diese ausgestopfte Puppe innerhalb von 1,50 m von dir befindet, kannst du eine kurze Rast verwenden, um ihr

beizubringen, bis zu 6 Phrasen auszusprechen. Keine davon darf länger sein als sechs Wörter. Du kannst eine Bedingung festlegen, bei deren Erfüllung die Puppe jede Phrase äußert. Du kannst auch alte Phrasen mit neuen ersetzen. Wie die Bedingung auch sei, sie muss sich innerhalb von 1,50 m von der Puppe erfüllen, damit die Puppe spricht. Wenn zum Beispiel jemand die Puppe aufhebt, könnte sie sagen: „Ich möchte Süßigkeiten.“ Die Phrasen der Puppe sind verloren, wenn die Einstimmung mit ihr endet.

STANGE DES ANGELNS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Während du diese Drei-Schritt-Stange hältst, kannst du ein Befehlswort sprechen und sie in eine Angelrute mit einem Haken, einer Schnur und einer Winde verwandeln. Spricht man das Befehlswort noch einmal, verwandelt sich die Angelrute zurück in eine gewöhnliche Drei-Schritt-Stange.

STANGE DES SCHRUMPFENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Während du diese Drei-Schritt-Stange hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um ein Befehlswort zu sprechen, was sie zu einem 30 cm langen Zepter zusammenschrumpfen lässt, den man einfacher verstauen kann. Das Gewicht der Stange verändert sich nicht. Du kannst eine Aktion verwenden, um ein anderes Befehlswort zu sprechen. Das lässt das Zepter wieder zu seiner Stangenform zurückkehren. Jedoch wird das Zepter sich nur soweit strecken wie es seine Umgebung erlaubt.

STIEFEL DER FALSCHEN FÄHRTE

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Nur Humanoide können diese Stiefel tragen. Während du diese Stiefel trägst, kannst du entscheiden, dass sie Fährten hinterlassen, die wie die Spuren eines Humanoiden einer anderen Art deiner Größenkategorie aussehen.

TAU DES FLICKENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Du kannst diese 15 m lange Rolle Hanfseil in eine beliebige Anzahl kürzerer Teile schneiden und dann als Aktion ein Befehlswort sprechen, was die Teile sich wieder zusammenfügen lässt. Die Teile müssen in Kontakt zueinander sein und dürfen auch gerade nicht in Gebrauch sein. Ein *Tau des Flickens* ist für immer verkürzt, wenn ein Teil verloren geht oder zerstört wird.

TOPF DES ERWACHENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Wenn du einen gewöhnlichen Busch in diesen 10 Pfund schweren Tontopf einpflanzt und ihn für 30 Tage wachsen lässt, verwandelt sich der Busch am Ende dieser Zeitspanne auf magische Weise in einen **Erwachten Busch** (siehe *Monster Manual* [Monsterhandbuch] für die Werte). Wenn der Busch erwacht, zerbrechen seine Wurzeln den Topf und zerstören ihn.

Der Erwachte Busch ist dir gegenüber freundlich. Solange du ihm keine Befehle erteilst, tut er nichts.

TRICKSCHLOSS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieses Schloss wirkt wie ein gewöhnliches Schloss (von der Art, die in Kapitel 5 des *Player's Handbook* [Spielerhandbuchs] beschrieben ist) und ist mit einem einzelnen Schlüssel ausgestattet. Der Zylinder im Schloss passt sich auf magische Weise an, um Einbrecher zu behindern. Würfe auf Geschicklichkeit zum Knacken des Schlosses haben Nachteil.

UHRWERKAMULETT

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieses Kupferamulett enthält winzige Zahnräder und wird von Magie aus Mechanus angetrieben, einer Ebene der Vorhersehbarkeit eines Uhrwerks. Eine Kreatur, die ihr Ohr an das Amulett hält, kann fernes Ticken und surrende Geräusche vernehmen, welche aus dem Inneren kommen.

Wenn du einen Angriffswurf durchführst, während du dieses Amulett trägst, kannst du den Wurf übergehen, um stattdessen eine 10 auf dem Würfel zu erhalten. Sobald sie eingesetzt wurde, kann diese Eigenschaft bis zum nächsten Sonnenaufgang nicht wieder verwendet werden.

UNVERWÜSTLICHES ZAUBERBUCH

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Dieses Zauberbuch, mit allem was auf seine Seiten geschrieben wurde, kann nicht durch Feuer oder Eintauchen in Wasser beschädigt werden. Zusätzlich verfällt das Zauberbuch nicht durch Alterung.

UNZERBRECHLICHER PFEIL

Waffe (Pfeil), gewöhnlich

Dieser Pfeil kann nicht zerbrechen, es sei denn er ist in einem Antimagischen Feld.

UMHANG DER VIELEN MODEN

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Während du diesen Umhang trägst, kannst du eine Bonusaktion verwenden, um den Stil, die Farbe und die augenscheinliche Qualität dieses Kleidungsstücks zu verändern. Das Gewicht des Umhangs ändert sich nicht. Unabhängig von seiner Erscheinung kann der Umhang niemals etwas anderes sein als ein Umhang. Auch wenn er die Erscheinung anderer magischer Umhänge annehmen kann, so erlangt er keine ihrer magischen Eigenschaften.

UMHANG DES AUFBLÄHENS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Während du diesen Umhang trägst kannst du eine Bonusaktion verwenden, um ihn sich dramatisch aufblähen zu lassen.

WÜRFEL DES SCHARLATANS

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Immer wenn du diesen sechsseitigen Würfel wirfst, kannst du kontrollieren, auf welche Seite er fällt.

ZAUBERHUT

*Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich
(erfordert Einstimmung durch einen Magier)*

Dieser antiquierte Spitzhut ist mit goldenen Halbmonden und Sternen verziert. Während du ihn trägst, erhältst du die folgenden Vorzüge:

- Du kannst den Hut als einen Zauberfokus für deine Magierzauber verwenden.
- Du kannst versuchen, einen Zaubertrick zu wirken, den du nicht kennst. Der Zaubertrick muss in der Liste für Magierzauber stehen, und du musst einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 10 durchführen. Wenn der Wurf scheitert, scheitert auch der Zauber, und die zum Wirken des Zaubers verwendete Aktion ist verschwendet. In beiden Fällen kannst du diese Eigenschaft nicht wieder verwenden, bevor du nicht eine lange Rast abgeschlossen hast.

UNZERBRECHLICHE
PFEILE



ZAUBERSTAB DES DIRIGIERENS

Zauberstab, gewöhnlich

Dieser Zauberstab hat 3 Aufladungen. Während du ihn hältst, kannst du eine Aktion nutzen, um eine seiner Aufladungen aufzuwenden. Er erzeugt Orchestermusik, wenn man ihn umherschwingt. Die Musik kann in einer Entfernung von bis zu 18 m gehört werden und endet wenn du aufhörst, den Stab zu schwenken.

Der Zauberstab erhält täglich bei Sonnenaufgang alle verwendeten Aufladungen zurück. Wenn du die letzte Aufladung verwendest, wirf einen W20. Bei einer 1 spielt eine traurige Tuba auf, und der Stab zerfällt zu Staub und ist zerstört.

ZAUBERSTAB DES FEUERWERKENS

Zauberstab, gewöhnlich

Dieser Zauberstab hat 7 Aufladungen. Während du ihn hältst kannst du eine Aktion nutzen, um eine seiner Aufladungen aufzuwenden. Er erzeugt an einem bis zu 18 m entfernten Punkt, den du sehen kannst, einen harmlosen Stoß vielfarbigen Lichts. Dieser Lichtausbruch wird von knisternden Geräuschen begleitet, die bis zu 90 m weit gehört werden können. Das Licht ist so hell wie das einer Fackel, hält aber nur eine Sekunde lang an.

Der Zauberstab erhält täglich bei Sonnenaufgang 1W6 + 1 seiner verwendeten Aufladungen zurück. Wenn du die letzte Aufladung aufwendest, wirf einen W20. Bei einer 1 bricht der Stab in ein harmloses Feuerwerk aus und ist zerstört.

ZAUBERSTAB DES LÄCHELNS

Zauberstab, gewöhnlich

Dieser Zauberstab hat 3 Aufladungen. Während du ihn hältst, kannst du eine Aktion nutzen, um eine seiner Aufladungen aufzuwenden. Wähle einen Humanoiden, den du innerhalb von 9 m sehen kannst als Ziel. Das Ziel muss einen erfolgreichen Charismarettungswurf gegen SG 10 ablegen. Andernfalls ist es für eine Minute gezwungen zu lächeln.

Der Zauberstab erhält täglich bei Sonnenaufgang alle seine verwendeten Aufladungen zurück. Wenn du die letzte Aufladung des Zauberstabs aufwendest, wirf einen W20. Bei einer 1 verwandelt sich der Stab in einen *Zauberstab des Unmuts*.

ZAUBERSTAB DES UNMUTS

Zauberstab, gewöhnlich

Dieser Zauberstab hat drei Aufladungen. Während du ihn hältst, kannst du eine Aktion nutzen, um eine seiner Aufladungen aufzuwenden. Wähle einen Humanoiden als Ziel, den du innerhalb von 9 m sehen kannst. Dem Ziel muss ein Charismarettungswurf gegen SG 10 gelingen, oder es wird für eine Minute gezwungen, mürrisch dreinzuschauen.

Der Stab erhält täglich bei Sonnenaufgang alle aufgewendeten Aufladungen zurück. Wenn du die letzte Aufladung ausübst, wirf einen W20. Bei einer 1 verwandelt sich der Stab in einen *Zauberstab des Lächelns*.

ZAUBERSTECKEN DER BLUMEN

Zauberstecken, gewöhnlich

Dieser hölzerne Stecken hat 10 Aufladungen. Während du ihn hältst, kannst du eine Aktion nutzen, um eine Aufladung des Steckens aufzuwenden. Der Stecken lässt eine Blume aus einem Flecken Erde in 1,50 m Radius sprießen, oder aus dem Stecken selbst. Solange du nicht die Art der Blume festlegt, erzeugt der Stecken ein mildduftendes Gänseblümchen. Die Blume ist harmlos, nicht-magisch, und sie blüht und verwelkt, wie eine normale Blume es würde.

Der Stecken erhält täglich bei Sonnenaufgang 1W6 + 4 aufgewendete Aufladungen zurück. Wenn du die letzte Aufladung aufwendest, wirf einen W20. Bei einer 1 verwandelt sich der Stecken in Blütenblätter und ist für immer verloren.

ZAUBERSTECKEN DER VOGELRUFE

Zauberstecken, gewöhnlich

Dieser hölzerne Stecken ist mit Schnitzereien von Vögeln dekoriert. Er hat 10 Aufladungen. Während du ihn hältst, kannst du eine Aktion nutzen, um eine Aufladung des Steckens aufzuwenden. Der Stecken erzeugt dann eines der folgenden Geräusche, die man 18 m weit hören kann: das Zirpen eines Finken, das Krächzen eines Raben, das Quaken einer Ente, das Gackern eines Huhns, das Hupen einer Gans, der Ruf eines Seetauchers, das Gluckern eines Truthahns, den Schrei einer Seemöwe, das Huhnen einer Eule oder das Schreien eines Adlers.

Der Stecken erhält täglich bei Sonnenaufgang 1W6 + 4 aufgewendete Aufladungen zurück. Wenn du die letzte Aufladung verwendest, wirf einen W20. Bei einer 1 explodiert der Stab in einer harmlosen Wolke aus Vogelfedern und ist für immer verloren.

ZUSÄTZLICHE GEWÖHNLICHE GEGENSTÄNDE ERSCHAFFEN

Der Abschnitt „Spezielle Merkmale“ in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuchs*) ist nützlich, wenn du weitere gewöhnliche magische Gegenstände entwerfen möchtest. Die Tabelle „Welche kleineren Eigenschaften hat er?“ kann dich etwa zum Entwurf eines magischen Gegenstandes inspirieren, welcher es einem Charakter erlaubt, Goblinisch zu sprechen und zu verstehen (basierend auf der Eigenschaft „Sprache“ in der Tabelle), einen magischen Gegenstand, der in der Anwesenheit von Unholden glüht (basierend auf der Eigenschaft „Wächter“), oder einen magischen Gegenstand, der die Stimme des Benutzers über eine große Distanz projiziert (basierend auf der Eigenschaft „Kriegsführer“).

ZAUBERSTECKEN DER ZIERDE

Zauberstecken, gewöhnlich

Wenn du ein nicht mehr als 1 Pfund schweres Objekt (wie zum Beispiel einen Kristallsplitter, ein Ei oder einen Stein) über der Spitze des Steckens platzierst während du ihn hältst, so wird das Objekt 2,5 cm über der Spitze des Steckens schweben und dort verbleiben, bis es entfernt wird oder der Stecken nicht länger in deinem Besitz ist. Der Stecken kann zu jedem Zeitpunkt drei solcher schwebenden Objekte haben. Während du den Stecken hältst, kannst du einen oder mehrere Objekte langsam rotieren oder an ihrem Platz drehen lassen.

TABELLEN FÜR MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die Tabellen in diesem Abschnitt klassifizieren die magischen Gegenstände aus dem *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*) und die neuen Gegenstände, die hier präsentiert werden, in einfache und mächtige Gegenstände und teilt dann die Gegenstände in jeder Gruppe entsprechend ihrer Seltenheit ein. Jeder Tabelleneintrag zeigt den Typ des Gegenstandes an und ob er eine Einstimmung erfordert. Artefakte sind hier nicht inbegriffen; sie sind weit jenseits selbst von mächtigen Gegenständen, was Macht und Wichtigkeit angeht.

EINFACHE GEGENSTÄNDE, GEWÖHNLICH

Gegenstand	Typ	Einstimmung?
Dunkelscherbenamulett	Wundersamer Gegenstand	Ja (Hexenmeister)
Ersatzauge	Wundersamer Gegenstand	Ja
Gehstock des Veteranen	Wundersamer Gegenstand	Nein
Heiltrank	Trank	Nein
Hewards handlicher Kräuterbeutel	Wundersamer Gegenstand	Nein
Horn des Stummen Alarms	Wundersamer Gegenstand	Nein
Hörrohr des Hörens	Wundersamer Gegenstand	Nein
Humpen der Nüchternheit	Wundersamer Gegenstand	Nein
Hut der Schädlinge	Wundersamer Gegenstand	Nein
Instrument der Illusionen	Wundersamer Gegenstand	Ja
Instrument des Schreibens	Wundersamer Gegenstand	Ja
Kerze der Tiefe	Wundersamer Gegenstand	Nein
Kleidung des Flickens	Wundersamer Gegenstand	Nein
Kugel der Ausrichtung	Wundersamer Gegenstand	Nein
Kugel der Zeit	Wundersamer Gegenstand	Nein
Myterien Schlüssel	Wundersamer Gegenstand	Nein
Parfüm des Verhexens	Wundersamer Gegenstand	Nein
Perle der Erfrischung	Wundersamer Gegenstand	Nein
Perle der Ernährung	Wundersamer Gegenstand	Nein
Pfeife der Rauchmonster	Wundersamer Gegenstand	Nein
Prügelmunition	Waffe	Nein
Rubin des Kriegsmagiers	Wundersamer Gegenstand	Ja (Zauberwirker)
Rüstung der Makellosigkeit	Rüstung	Nein
Rüstung des Schwelens	Rüstung	Nein
Schild des Gesichtsausdrucks	Wundersamer Gegenstand	Nein
Schlupfrüstung	Rüstung	Nein
Schreckenshelm	Wundersamer Gegenstand	Nein
Schwert der Mondberührung	Waffe	Nein
Sprechende Puppe	Wundersamer Gegenstand	Ja
Stange des Engels	Wundersamer Gegenstand	Nein

Gegenstand	Typ	Einstimmung?
Stange des Schrumpfens	Wundersamer Gegenstand	Nein
Stiefel der Falschen Fährte	Wundersamer Gegenstand	Nein
Tau des Flickens	Wundersamer Gegenstand	Nein
Topf des Erwachens	Wundersamer Gegenstand	Nein
Trank des Kletterns	Trank	Nein
Trickschloss	Wundersamer Gegenstand	Nein
Uhrwerkamulett	Wundersamer Gegenstand	Nein
Umhang der vielen Moden	Wundersamer Gegenstand	Nein
Umhang des Aufblähens	Wundersamer Gegenstand	Nein
Unverwüstliches Zauberbuch	Wundersamer Gegenstand	Nein
Unzerbrechlicher Pfeil	Waffe	Nein
Würfel des Scharlatans	Wundersamer Gegenstand	Ja
Zauberhut	Wundersamer Gegenstand	Ja (Magier)
Zauberschriftrolle (Zaubertrick)	Schriftrolle	Nein
Zauberschriftrolle (1. Grad)	Schriftrolle	Nein
Zauberstab des Dirigierens	Zauberstab	Nein
Zauberstab des Feuerwerks	Zauberstab	Nein
Zauberstab des Lächelns	Zauberstab	Nein
Zauberstab des Unmuts	Zauberstab	Nein
Zauberstecken der Blumen	Zauberstecken	Nein
Zauberstecken der Vogelrufe	Zauberstecken	Nein
Zauberstecken der Zierde	Zauberstecken	Nein

EINFACHE GEGENSTÄNDE, UNGEWÖHNLICH

Gegenstand	Typ	Einstimmung?
Alchemiekrug	Wundersamer Gegenstand	Nein
Anhänger der Gesundheit	Wundersamer Gegenstand	Nein
Augen des präzisen Sehens	Wundersamer Gegenstand	Nein
Elementarer Edelstein	Wundersamer Gegenstand	Nein
Geschosse, +1	Waffe	Nein
Helm des Sprachenverstehens	Wundersamer Gegenstand	Nein
Karaffe des endlosen Wassers	Wundersamer Gegenstand	Nein
Keoghtoms Salbe	Wundersamer Gegenstand	Nein
Laterne der Enttarnung	Wundersamer Gegenstand	Nein
Liebestrank	Trank	Nein
Mithrilrüstung	Rüstung	Nein
Mütze der Wasseratmung	Wundersamer Gegenstand	Nein
Nachtbrille	Wundersamer Gegenstand	Nein
Nimmervoller Beutel	Wundersamer Gegenstand	Nein
Öl der Glätte	Trank	Nein
Ring des Schwimmens	Ring	Nein
Robe der nützlichen Dinge	Wundersamer Gegenstand	Nein
Robe des Kletterns	Wundersamer Gegenstand	Nein
Rüstung des Wassermanns	Rüstung	Nein
Sattel des Kavaliere	Wundersamer Gegenstand	Nein
Schwebekugel	Wundersamer Gegenstand	Nein
Staub des Niesens und Erstickens	Wundersamer Gegenstand	Nein

Gegenstand	Typ	Einstimmung?
Staub der Trockenheit	Wundersamer Gegenstand	Nein
Staub des Verschwindens	Wundersamer Gegenstand	Nein
Steine der Verständigung	Wundersamer Gegenstand	Nein
Trank des Feueratmens	Trank	Nein
Trank des Gifts	Trank	Nein
Trank der Hügelriesenstärke	Trank	Nein
Trank der mächtigen Heilung	Trank	Nein
Trank der Tierfreundschaft	Trank	Nein
Trank der Wasseratmung	Trank	Nein
Trank des Wachstums	Trank	Nein
Trank des Widerstands	Trank	Nein
Umhang des Mantarochens	Wundersamer Gegenstand	Nein
Unbewegliches Zepter	Zepter	Nein
Zauberschriftrolle (2. Grad)	Schriftrolle	Nein
Zauberschriftrolle (3. Grad)	Schriftrolle	Nein
Zauberstab der Geheimnisse	Zauberstab	Nein
Zauberstab der Magieerkennung	Zauberstab	Nein

EINFACHE GEGENSTÄNDE, SELTEN

Gegenstand	Typ	Einstimmung?
Bohnenbeutel	Wundersamer Gegenstand	Nein
Elixir der Gesundheit	Trank	Nein
Faltboot	Wundersamer Gegenstand	Nein
Geschosse, +2	Waffe	Nein
Glocke des Öffnens	Wundersamer Gegenstand	Nein
Halskette der Feuerbälle	Wundersamer Gegenstand	Nein
Hewards praktischer Rucksack	Wundersamer Gegenstand	Nein
Hufeisen der Geschwindigkeit	Wundersamer Gegenstand	Nein
Öl der Körperlosigkeit	Trank	Nein
Perle der Kraft	Wundersamer Gegenstand	Nein
Quaals Feder	Wundersamer Gegenstand	Nein
Schriftrolle des Schutzes	Schriftrolle	Nein
Tragbares Loch	Wundersamer Gegenstand	Nein
Trank der Feuerriesenstärke	Trank	Nein
Trank der Frostriesestärke	Trank	Nein
Trank der gasförmigen Gestalt	Trank	Nein
Trank der Steinriesenstärke	Trank	Nein
Trank der überlegenen Heilung	Trank	Nein
Trank der Unverwundbarkeit	Trank	Nein
Trank der Verkleinerung	Trank	Nein
Trank des Gedankenlesens	Trank	Nein
Trank des Heldenmuts	Trank	Nein
Trank des Hellsehens	Trank	Nein
Zauberschriftrolle (4. Grad)	Schriftrolle	Nein
Zauberschriftrolle (5. Grad)	Schriftrolle	Nein

EINFACHE GEGENSTÄNDE, SEHR SELTEN

Gegenstand	Typ	Einstimmung?
Geschosse, +3	Waffe	Nein
Pfeil des Tötens	Waffe	Nein
Fraßbeutel	Wundersamer Gegenstand	Nein
Hufeisen des Zephyrs	Wundersamer Gegenstand	Nein
Nolzurs Wunderfarben	Wundersamer Gegenstand	Nein
Öl der Schärfe	Trank	Nein
Trank der Wolkenriesenstärke	Trank	Nein
Trank des Fliegens	Trank	Nein
Trank der Unsichtbarkeit	Trank	Nein
Trank der Langlebigkeit	Trank	Nein
Trank der Geschwindigkeit	Trank	Nein
Trank der höchsten Heilung	Trank	Nein
Trank der Vitalität	Trank	Nein
Zauberschriftrolle (6. Grad)	Schriftrolle	Nein
Zauberschriftrolle (7. Grad)	Schriftrolle	Nein
Zauberschriftrolle (8. Grad)	Schriftrolle	Nein

EINFACHE GEGENSTÄNDE, LEGENDÄR

Gegenstand	Typ	Einstimmung?
Trank der Sturmriesenstärke	Trank	Nein
Ewiger Leim	Wundersamer Gegenstand	Nein
Zauberschriftrolle (9. Grad)	Schriftrolle	Nein
Universelles Lösungsmittel	Wundersamer Gegenstand	Nein

MÄCHTIGE GEGENSTÄNDE, UNGEWÖHNLICH

Gegenstand	Typ	Einstimmung?
Adamanrüstung	Rüstung	Nein
Amulett des Schutzes gegen Ortung und Ausspähung	Wundersamer Gegenstand	Ja
Anhänger der Wundheilung	Wundersamer Gegenstand	Ja
Armschienen des Bogenschützen	Wundersamer Gegenstand	Ja
Augen der Bezauberung	Wundersamer Gegenstand	Ja
Augen des Adlers	Wundersamer Gegenstand	Ja
Bardeninstrument (Doss-Laute)	Wundersamer Gegenstand	Ja (Barde)
Bardeninstrument (Fochlucan-Pandora)	Wundersamer Gegenstand	Ja (Barde)
Bardeninstrument (Mac-Fuimidh-Cister)	Wundersamer Gegenstand	Ja (Barde)
Brosche des Abschirmens	Wundersamer Gegenstand	Ja
Diadem des Versengens	Wundersamer Gegenstand	Nein
Dreizack der Fischherrschaft	Waffe	Ja
Edelstein der Helligkeit	Wundersamer Gegenstand	Nein
Ehlonnas Köcher	Wundersamer Gegenstand	Nein
Elfenumhang	Wundersamer Gegenstand	Ja
Figur der wundersamen Kraft (silberner Rabe)	Wundersamer Gegenstand	Nein
Flöte des Rattenfängers	Wundersamer Gegenstand	Ja
Flöte des Unheimlichen	Wundersamer Gegenstand	Nein
Flugbesen	Wundersamer Gegenstand	Nein
Geflügelte Stiefel	Wundersamer Gegenstand	Ja

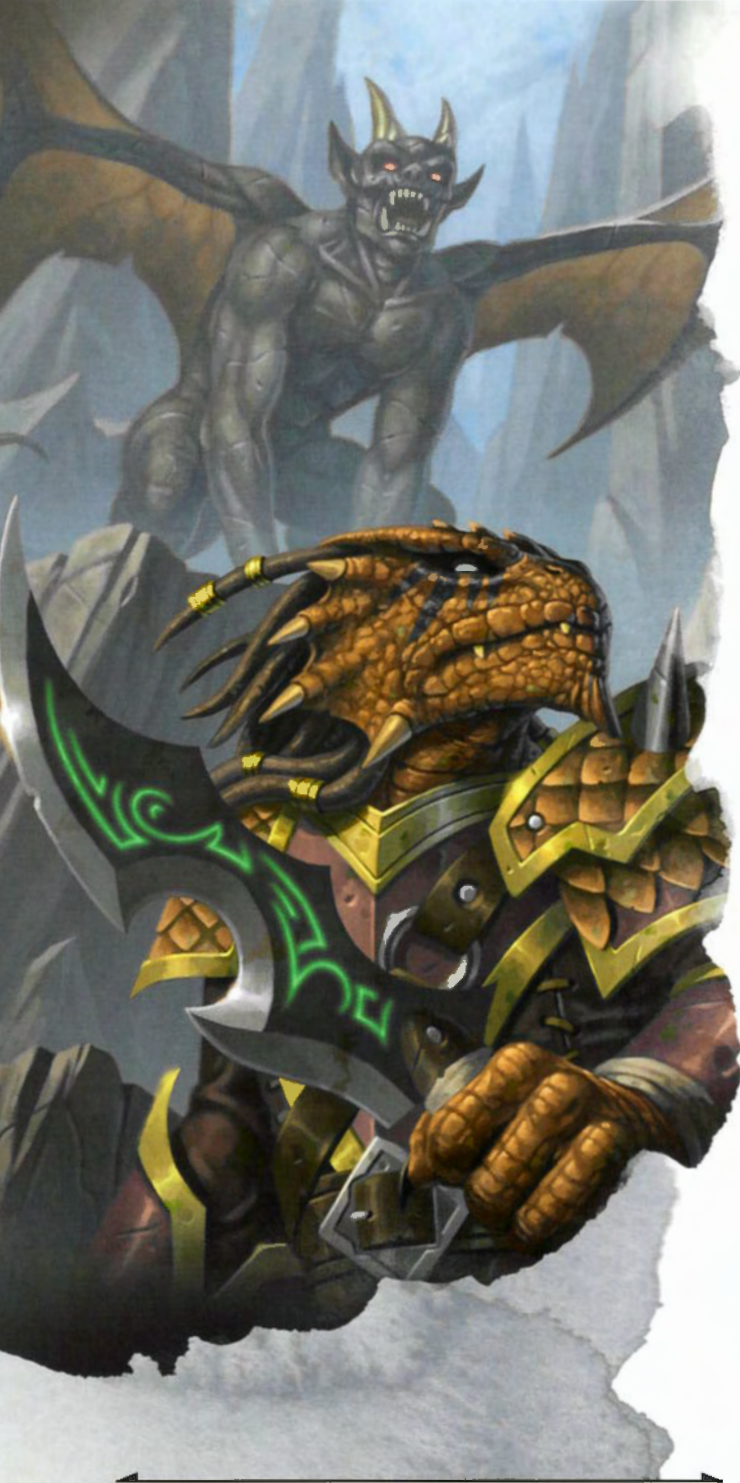
Gegenstand	Typ	Einstimmung?
Halskette der Anpassung	Wundersamer Gegenstand	Ja
Handschuhe des Diebstahls	Wundersamer Gegenstand	Nein
Handschuhe des Geschossfangens	Wundersamer Gegenstand	Ja
Handschuhe des Schwimmens und Kletterns	Wundersamer Gegenstand	Ja
Helm der Telepathie	Wundersamer Gegenstand	Ja
Hut der Verkleidung	Wundersamer Gegenstand	Ja
Karten der Illusion	Wundersamer Gegenstand	Nein
Medaillon der Gedanken	Wundersamer Gegenstand	Ja
Panzerhandschuhe der Ogerkraft	Wundersamer Gegenstand	Ja
Perle der Macht	Wundersamer Gegenstand	Ja (Zauberwirker)
Rauchflasche	Wundersamer Gegenstand	Nein
Ring der Gedankenabschirmung	Ring	Ja
Ring der Wärme	Ring	Ja
Ring des Springens	Ring	Ja
Ring des Wasserlaufens	Ring	Nein
Schild, +1	Rüstung	Nein
Schuhe des Spinnenkletterns	Wundersamer Gegenstand	Ja
Schwert der Vergeltung	Waffe	Ja
Stein des Glücks	Wundersamer Gegenstand	Ja
Stiefel der Elfen	Wundersamer Gegenstand	Nein
Stiefel der Winterlande	Wundersamer Gegenstand	Ja
Stiefel des Schreitens und Springens	Wundersamer Gegenstand	Ja
Stirnband der Intelligenz	Wundersamer Gegenstand	Ja
Trickbeutel	Wundersamer Gegenstand	Nein
Umhang des Schutzes	Wundersamer Gegenstand	Ja
Wächterschild	Rüstung	Nein
Waffe der Warnung	Waffe	Ja
Waffe, +1	Waffe	Nein
Windfächer	Wundersamer Gegenstand	Nein
Wurfspeer des Blitzes	Waffe	Nein
Zauberstab der magischen Geschosse	Zauberstab	Nein
Zauberstab des Kriegsmagiers, +1	Zauberstab	Ja (Zauberwirker)
Zauberstab des Netzes	Zauberstab	Ja (Zauberwirker)
Zauberstecken der Kreuzotter	Zauberstecken	Ja (Kleriker, Druide oder Hexenmeister)
Zauberstecken der Python	Zauberstecken	Ja (Kleriker, Druide oder Hexenmeister)
Zepter des Paktbewahrers	Zepter	Ja (Hexenmeister)

MÄCHTIGE GEGENSTÄNDE, SELTEN

Gegenstand	Typ	Einstimmung?
Amulett der Gesundheit	Wundersamer Gegenstand	Ja
Anhänger des Giftschatzes	Wundersamer Gegenstand	Nein
Armschienen der Verteidigung	Wundersamer Gegenstand	Ja
Bardeninstrument (Canaith-Mandoline)	Wundersamer Gegenstand	Ja (Barde)
Bardeninstrument (Cli-Leier)	Wundersamer Gegenstand	Ja (Barde)
Berserkeraxt	Waffe	Ja

Gegenstand	Typ	Einstimmung?
Bösartige Waffe	Waffe	Nein
Daerns flotte Festung	Wundersamer Gegenstand	Nein
Dimensionsfesseln	Wundersamer Gegenstand	Nein
Dolch des Gifts	Waffe	Nein
Drachentöter	Waffe	Nein
Edelstein des Sehens	Wundersamer Gegenstand	Ja
Eisenbänder von Bilarro	Wundersamer Gegenstand	Nein
Elfenrüstung	Rüstung	Nein
Fesselseil	Wundersamer Gegenstand	Nein
Feuerschale der Feuerelementar-Herrschaft	Wundersamer Gegenstand	Nein
Figur der wundersamen Kraft (bronzenen Greif)	Wundersamer Gegenstand	Nein
Figur der wundersamen Kraft (ebenhölzerne Fliege)	Wundersamer Gegenstand	Nein
Figur der wundersamen Kraft (Elfenbeinziegen)	Wundersamer Gegenstand	Nein
Figur der wundersamen Kraft (goldene Löwen)	Wundersamer Gegenstand	Nein
Figur der wundersamen Kraft (Marmorelefant)	Wundersamer Gegenstand	Nein
Figur der wundersamen Kraft (Onyxhund)	Wundersamer Gegenstand	Nein
Figur der wundersamen Kraft (Serpentineule)	Wundersamer Gegenstand	Nein
Flammenzunge	Waffe	Ja
Gürtel der Hügelriesenstärke	Wundersamer Gegenstand	Ja
Halskette der Gebetsperlen	Wundersamer Gegenstand	Ja (Kleriker, Druide oder Paladin)
Helm der Teleportation	Wundersamer Gegenstand	Ja
Horn der Sprengung	Wundersamer Gegenstand	Nein
Horn von Valhalla (Silber oder Messing)	Wundersamer Gegenstand	Nein
Ionenstein (Ernährung)	Wundersamer Gegenstand	Ja
Ionenstein (Reserve)	Wundersamer Gegenstand	Ja
Ionenstein (Schutz)	Wundersamer Gegenstand	Ja
Ionenstein (Wahrnehmung)	Wundersamer Gegenstand	Ja
Mantel des Zauberwiderstands	Wundersamer Gegenstand	Ja
Pfeil-fangender Schild	Rüstung	Ja
Rauchfass der Lufterelementar-Herrschaft	Wundersamer Gegenstand	Nein
Riesentöter	Waffe	Nein
Ring der Bewegungsfreiheit	Ring	Ja
Ring des Ausweichens	Ring	Ja
Ring des Federfalls	Ring	Ja
Ring des Röntgenblicks	Ring	Ja
Ring des Schutzes	Ring	Ja
Ring des Tierumgangs	Ring	Nein
Ring des Widders	Ring	Ja
Ring des Widerstands	Ring	Ja
Ring des Zauberspeichers	Ring	Ja
Robe der Augen	Wundersamer Gegenstand	Ja
Rüstung der Verwundbarkeit	Rüstung	Ja

Gegenstand	Typ	Einstimmung?
Rüstung des Widerstands	Rüstung	Ja
Rüstung, +1	Rüstung	Nein
Schale der Wasserelementar-Herrschaft	Wundersamer Gegenstand	Nein
Schild der Geschossanziehung	Rüstung	Ja
Schild, +2	Rüstung	Nein
Schwert der Verwundung	Waffe	Ja
Schwert des Lebensentzugs	Waffe	Ja
Sonnenklinge	Waffe	Ja
Stein der Erdelementar-Herrschaft	Wundersamer Gegenstand	Nein
Stiefel der Geschwindigkeit	Wundersamer Gegenstand	Ja
Stiefel des Schwebens	Wundersamer Gegenstand	Ja
Streitkolben des Niederstreckens	Waffe	Nein
Streitkolben des Terrors	Waffe	Ja
Streitkolben des Zusammenbruchs	Waffe	Ja
Tentakelzepter	Zepter	Ja
Umhang der Fledermaus	Wundersamer Gegenstand	Ja
Umhang der Verlagerung	Wundersamer Gegenstand	Ja
Umhang des Scharlatans	Wundersamer Gegenstand	Nein
Verzaubertes beschlagenes Leder	Rüstung	Nein
Waffe, +2	Waffe	Nein
Würfel der Kraft	Wundersamer Gegenstand	Ja
Zauberflügel	Wundersamer Gegenstand	Ja
Zauberstab der Angst	Zauberstab	Ja
Zauberstab der Bindung	Zauberstab	
Zauberstab der Blitzschläge	Zauberstab	Ja (Zauberwirker)
Zauberstab der Feindlokalisierung	Zauberstab	Ja
Zauberstab der Feuerbälle	Zauberstab	Ja (Zauberwirker)
Zauberstab der Paralyse	Zauberstab	Ja (Zauberwirker)
Zauberstab des Kriegsmagiers, +2	Zauberstab	Ja (Zauberwirker)
Zauberstab des Wunders	Zauberstab	Ja (Zauberwirker)
Zauberstecken der Bezauberung	Zauberstecken	Ja (Barde, Kleriker, Druide, Zauberer, Hexenmeister oder Magier)
Zauberstecken der Heilung	Zauberstecken	Ja (Barde, Kleriker oder Druide)
Zauberstecken der Insekenschwärme	Zauberstecken	Ja (Barde, Kleriker, Druide, Zauberer, Hexenmeister oder Magier)
Zauberstecken der Waldlande	Zauberstecken	Ja (Druide)
Zauberstecken der Verkümmern	Zauberstecken	Ja (Kleriker, Druide oder Hexenmeister)
Zepter der Herrschaft	Zepter	Ja
Zepter des Paktbewahrers, +2	Zepter	Ja (Hexenmeister)
Zwergengürtel	Wundersamer Gegenstand	Ja



AUFLADUNGEN OHNE SONNENAUFANG

Einige magische Gegenstände können nur begrenzt oft verwendet werden, bevor sie bei Sonnenaufgang wieder aufgeladen werden. Was ist, wenn du auf einer Ebene der Existenz bist, wo es so etwas wie einen Sonnenaufgang nicht gibt? Der SL sollte sich einen Zeitpunkt alle 24 Stunden aussuchen, zu dem solche magischen Gegenstände sich auf dieser Ebene der Existenz wieder aufladen.

Selbst wenn eine Welt jeden Tag einen Sonnenaufgang erlebt, steht es dem SL frei, sich eine andere Zeit auszusuchen – vielleicht Mittag, Sonnenuntergang, oder Mitternacht –, zu welcher gewisse magische Gegenstände wieder aufladen.

MÄCHTIGE GEGENSTÄNDE, SEHR SELTEN

Gegenstand	Typ	Einstimmung?
Amulett der Ebenen	Wundersamer Gegenstand	Ja
Bardeninstrument (Anstruth-Harfe)	Wundersamer Gegenstand	Ja (Barde)
Belebter Schild	Rüstung	Ja
Dämonenrüstung	Rüstung	Ja
Dieb der neun Leben	Waffe	Ja
Drachenschuppen-Panzer	Rüstung	Ja
Figur der wundersamen Kraft (Obsidianpferd)	Wundersamer Gegenstand	Nein
Fliegender Teppich	Wundersamer Gegenstand	Nein
Frostbrand	Waffe	Ja
Gürtel der Feuerriesenstärke	Wundersamer Gegenstand	Ja
Gürtel der Frost-/Steinriesenstärke	Wundersamer Gegenstand	Ja
Handbuch der Golems	Wundersamer Gegenstand	Nein
Handbuch der körperlichen Erhöhung	Wundersamer Gegenstand	Nein
Handbuch der körperlichen Gesundheit	Wundersamer Gegenstand	Nein
Handbuch des schnellen Handelns	Wundersamer Gegenstand	Nein
Helm der Pracht	Wundersamer Gegenstand	Ja
Horn von Valhalla (Bronze)	Wundersamer Gegenstand	Nein
Ifrít-Flasche	Wundersamer Gegenstand	Nein
Ionenstein (Führungskraft)	Wundersamer Gegenstand	Ja
Ionenstein (Absorption)	Wundersamer Gegenstand	Ja
Ionenstein (Agilität)	Wundersamer Gegenstand	Ja
Ionenstein (Erkenntnis)	Wundersamer Gegenstand	Ja
Ionenstein (Standhaftigkeit)	Wundersamer Gegenstand	Ja
Ionenstein (Stärke)	Wundersamer Gegenstand	Ja
Ionenstein (Verstand)	Wundersamer Gegenstand	Ja
Kerze der Anrufung	Wundersamer Gegenstand	Ja
Kristallkugel (sehr selten)	Wundersamer Gegenstand	Ja
Krummsäbel der Geschwindigkeit	Waffe	Ja
Leitfaden der Führerschaft und der Einflussnahme	Wundersamer Gegenstand	Nein
Leitfaden des klaren Denkens	Wundersamer Gegenstand	Nein
Leitfaden des Verständnisses	Wundersamer Gegenstand	Nein
Ring der Regeneration	Ring	Ja
Ring der Sternschnuppen	Ring	Ja (nachts im Freien)
Ring der Telekinese	Ring	Ja
Robe der schillernden Farben	Wundersamer Gegenstand	Ja
Robe der Sterne	Wundersamer Gegenstand	Ja
Rüstung, +2	Rüstung	Nein
Schild, +3	Rüstung	Nein
Schwert der Schärfe	Waffe	Ja
Schwurbogen	Waffe	Ja
Seelenspiegel	Wundersamer Gegenstand	Nein
Tanzendes Schwert	Waffe	Ja

Gegenstand	Typ	Einstimmung?
Umhang der Spinnentiere	Wundersamer Gegenstand	Ja
Waffe, +3	Waffe	Nein
Zauberabwehrschild	Rüstung	Ja
Zauberstab der Verwandlung	Zauberstab	Ja (Zauberwirker)
Zauberstab des Kriegsmagiers, +3 Zauberstab		Ja (Zauberwirker)
Zauberstecken der Macht	Zauberstecken	Ja (Zauberer, Hexenmeister oder Magier)
Zauberstecken des Feuers	Zauberstecken	Ja (Druide, Zauberer, Hexenmeister oder Magier)
Zauberstecken des Schlagens	Zauberstecken	Ja
Zaubersteckens des Donners und Blitzes	Zauberstecken	Ja
Zaubersteckens des Frostes	Zauberstecken	Ja (Druide, Zauberer, Hexenmeister oder Magier)
Zepter der Absorption	Zepter	Ja
Zepter der Sicherheit	Zepter	Nein
Zepter der Wachsamkeit	Zepter	Ja
Zepter des Paktbewahrers, +3	Zepter	Ja (Hexenmeister)
Zwergische Rittersrüstung	Rüstung	Nein
Zwergischer Wurfhammer	Waffe	Ja (Zwerg)

MÄCHTIGE GEGENSTÄNDE, LEGENDÄR

Gegenstand	Typ	Einstimmung?
Apparat von Kwalish	Wundersamer Gegenstand	Nein
Bardeninstrument (Ollamh-Harfe)	Wundersamer Gegenstand	Ja (Barde)
Brunnen der vielen Welten	Wundersamer Gegenstand	Nein
Eiserne Flasche	Wundersamer Gegenstand	Nein
Glücks Klinge	Waffe	Ja
Gürtel der Wolkenriesenstärke	Wundersamer Gegenstand	Ja
Gürtel der Sturmriesenstärke	Wundersamer Gegenstand	Ja
Hammer des Blitzschlags	Waffe	Ja (Verderben der Riesen)
Heiliger Rächer	Waffe	Nein
Hinrichtungsschwert	Waffe	Ja
Horn von Valhalla (Eisen)	Wundersamer Gegenstand	Nein
Ifrit-Rüstung	Rüstung	Ja
Ionenstein (Höhere Absorption)	Wundersamer Gegenstand	Ja
Ionenstein (Meisterschaft)	Wundersamer Gegenstand	Ja
Ionenstein (Regeneration)	Wundersamer Gegenstand	Ja
Kristallkugel (legendär)	Wundersamer Gegenstand	Ja
Ring der Djinni-Beschwörung	Ring	Ja
Ring der drei Wünsche	Ring	Nein
Ring der Erdelementar-Herrschaft	Ring	Ja
Ring der Feuelementar-Herrschaft	Ring	Ja

Gegenstand	Typ	Einstimmung?
Ring der Lufterelementar-Herrschaft	Ring	Ja
Ring der Unsichtbarkeit	Ring	Ja
Ring der Wasserelementar-Herrschaft	Ring	Ja
Ring des Zauberwendens	Ring	Ja
Ritterrüstung der Körperlosigkeit	Rüstung	Ja
Robe der Erzmagi	Wundersamer Gegenstand	Ja (Zauberer, Hexenmeister oder Magier)
Rüstung der Unverwundbarkeit	Rüstung	Ja
Rüstung, +3	Rüstung	Nein
Schicksalskarten	Wundersamer Gegenstand	Nein
Schwert der Antwort	Waffe	Ja (Kreatur von gleicher Gesinnung wie das Schwert)
Skarabäus des Schutzes	Wundersamer Gegenstand	Ja
Sphäre des Nichts	Wundersamer Gegenstand	Nein
Talisman des absolut Bösen	Wundersamer Gegenstand	Ja (Kreatur von böser Gesinnung)
Talisman des Nichts	Wundersamer Gegenstand	Ja
Talisman des reinen Guten	Wundersamer Gegenstand	Ja (Kreatur von guter Gesinnung)
Talisman der verstümmten Sprache	Wundersamer Gegenstand	Ja (Magier)
Umhang der Unsichtbarkeit	Wundersamer Gegenstand	Ja
Verteidiger	Waffe	Ja
Würfel der Ebenen	Wundersamer Gegenstand	Nein
Zepter der Auferstehung	Zepter	Ja (Kleriker, Druide oder Paladin)
Zepter der herrschaftlichen Macht	Zepter	Ja
Zauberstecken der Magi	Zauberstecken	Ja (Zauberer, Hexenmeister oder Magier)

Verlasse dich niemals auf magische Gegenstände. Sie sind so flatterhaft. Erst funktionieren sie, dann wieder nicht. An, aus, an, aus – von einem Augenblick auf den anderen!





KAPITEL 3

ZAUBER

UIELE DER CHARAKTERKLASSEN IM PLAYER'S HANDBOOK (*Spielerhandbuch*) machen Magie in Form von Zaubersprüchen nutzbar. Dieses Kapitel bietet neue Zäuber für diese Klassen, und ebenso für zauberwirkende Monster. Der Spielleiter entscheidet, welche dieser Zäuber in einer Kampagne verfügbar sind und wie man sie lernen kann. So könnte ein Spielleiter entscheiden, dass einige dieser Zäuber frei verfügbar sind, aber andere dafür unzugänglich, und dass eine Handvoll davon nur nach speziellen Questen gefunden werden können, vielleicht entdeckt in einem lange verschollenen Buch der Magie. Magierzäuber im Besonderen können durch Zäuberbücher, die Teil eines Schatzes sind, in eine Kampagne eingeführt werden.

Wenn ein SL einer Kampagne Zäuber hinzufügt, erfordern Kleriker, Druiden und Paladine besondere Aufmerksamkeit. Wenn Charaktere dieser Klassen ihre Zäuber vorbereiten, so haben sie Zugang zur gesamten Zäuberliste ihrer Klasse. Aufgrund dieses Umstandes sollten SL vorsichtig dabei sein, all diese neuen Zäuber einem Spieler zugänglich zu machen, der mit so vielen Optionen überfordert sein könnte. Erwäge für einen solchen Spieler nur Zäuber auf dessen Zäuberliste zu setzen, die der Geschichte angemessen sind.

ZAUBERLISTEN

Die folgenden Zäuberlisten zeigen, welche Zäuber von Charakteren jeder Klasse gewirkt werden können. Die Schule der Magie eines Zäubers ist in Klammern angegeben. Wenn ein Zäuber als Ritual gewirkt werden kann, erscheint die Ritualkennzeichnung ebenso in den Klammern.

Also warum können Leute, die Magie benutzen, das nicht die ganze Zeit über tun? Ich kann Dinge auflösen wann immer ich es will. Jetzt zum Beispiel. Und jetzt. Und jetzt. Und jetzt ... Hey, wo sind denn alle hin?



ZAUBER DES BARDEN

ZAUBERTRICKS (GRAD 0)

Donnerschlag (Hervorrufung)

GRAD 1

Erdrütteln (Hervorrufung)

GRAD 2

Feuerwerk (Verwandlung)

Himmelsschreiben (Verwandlung, Ritual)

Schutzwind (Hervorrufung)

GRAD 3

Feindüberfluss (Verzauberung)

Nickerchen (Verzauberung)

GRAD 4

Monster Bezaubern (Verzauberung)

GRAD 5

Fertigkeitsermächtigung (Verwandlung)

Synaptisches Rauschen (Verzauberung)

GRAD 9

Massen-Verwandlung (Verwandlung)

Psychischer Schrei (Verzauberung)

ZAUBER DES KLERIKERS

ZAUBERTRICKS (GRAD 0)

Totenzitern (Nekromantie)

Wort des Strahlens (Hervorrufung)

GRAD 1

Zeremonie (Bannmagie, Ritual)

GRAD 3

Lebenstransfer (Nekromantie)

GRAD 5

Heilige Waffe (Hervorrufung)

Sonnenaufgang (Hervorrufung)

GRAD 7

Tempel der Götter (Beschwörung)

ZAUBER DES DRUIDEN

ZAUBERTRICK (GRAD 0)

Befall (Beschwörung)

Donnerschlag (Hervorrufung)

Erde formen (Verwandlung)

Erfrierung (Hervorrufung)

Feuer kontrollieren (Verwandlung)

Lagerfeuer erschaffen (Beschwörung)

Magiestein (Verwandlung)

Urtümliche Wildheit (Verwandlung)

Wasser formen (Verwandlung)

Windbö (Verwandlung)

GRAD 1

Eismesser (Beschwörung)

Elemente absorbieren (Bannmagie)

Erdrütteln (Hervorrufung)

Fangschlinge (Bannmagie)

Tierbindung (Erkenntniszauber)

GRAD 2

Erdbindung (Verwandlung)

Heilungsgeist (Beschwörung)

Himmelsschreiben (Verwandlung)

Schutzwind (Hervorrufung)

Staubteufel (Beschwörung)

GRAD 3

Ausbrechende Erde (Verwandlung)
Flammenpfeile (Verwandlung)
Flutwelle (Beschwörung)
Wasserwand (Hervorrufung)

GRAD 4

Elementarverderben (Verwandlung)
Hüter der Natur (Verwandlung)
Monster bezaubern (Verzauberung)
Wasserkugel (Beschwörung)

GRAD 5

Mahlstrom (Hervorrufung)
Steinwandeln (Verwandlung)
Winde kontrollieren (Verwandlung)
Zorn der Natur (Hervorrufung)

GRAD 6

Druidenhain (Bannmagie)
Investitur der Flammen (Verwandlung)
Investitur des Eises (Verwandlung)
Investitur des Gesteins (Verwandlung)
Investitur des Windes (Verwandlung)
Knochen der Erde (Verwandlung)
Urtümlicher Schutz (Bannmagie)

GRAD 7

Wirbelwind (Hervorrufung)

ZAUBER DES PALADINS

GRAD 1

Zeremonie (Bannmagie, Ritual)

GRAD 4

Besseres Reittier finden (Beschwörung)

GRAD 5

Heilige Waffe (Hervorrufung)

ZAUBER DES WALDLÄUFERS

GRAD 1

Elemente absorbieren (Bannmagie)
Fangschlinge (Bannmagie)
Tierbindung (Erkenntniszauber)
Zephyrschlag (Verwandlung)

GRAD 2

Heilungsgeist (Beschwörung)

GRAD 3

Flammenpfeile (Beschwörung)

GRAD 4

Hüter der Natur (Verwandlung)

GRAD 5

Stahlwindschlag (Beschwörung)
Zorn der Natur (Hervorrufung)

ZAUBER DES ZAUBERERS

ZAUBERTRICKS (GRAD 0)

Befall (Verwandlung)
Donnerschlag (Hervorrufung)
Erde formen (Verwandlung)
Erfrierung (Hervorrufung)
Flammen kontrollieren (Verwandlung)
Lagerfeuer erschaffen (Beschwörung)
Wasser formen (Verwandlung)
Windbö (Verwandlung)

GRAD 1

Chaospfeil (Hervorrufung)
Eismesser (Beschwörung)
Elemente absorbieren (Bannmagie)
Erdrütteln (Hervorrufung)
Katapult (Verwandlung)

GRAD 2

Aganazzars Versenger (Hervorrufung)
Drachenodem (Verwandlung)
Erdbindung (Verwandlung)
Feuerwerk (Verwandlung)
Gedankendorn (Erkenntniszauber)
Maximilians Erdgriff (Verwandlung)
Schattenklinge (Illusion)
Schutzwind (Hervorrufung)
Snillocs Schneeballschwarm (Hervorrufung)
Staubteufel (Beschwörung)

GRAD 3

Ausbrechende Erde (Verwandlung)
Donnerschritt (Beschwörung)
Feindüberschuss (Verzauberung)
Flammenpfeile (Verwandlung)
Flutwelle (Beschwörung)
Nickerchen (Verzauberung)
Melfs präzise Meteore (Hervorrufung)
Wasserwand (Hervorrufung)

GRAD 4

Ätzkugel (Hervorrufung)
Krankmachende Strahlen (Hervorrufung)
Monster bezaubern (Verzauberung)
Sturmkegel (Hervorrufung)
Wasserkugel (Beschwörung)

GRAD 5

Entkräftung (Nekromantie)
Fernschritt (Beschwörung)
Fertigkeitsermächtigung (Verwandlung)
Lichtwand (Hervorrufung)
Opferung (Hervorrufung)
Synaptisches Rauschen (Verzauberung)
Wind kontrollieren (Verwandlung)

GRAD 6

Gefängnis für den Verstand (Illusion)
Investitur der Flammen (Verwandlung)
Investitur des Eises (Verwandlung)
Investitur des Gesteins (Verwandlung)
Investitur des Windes (Verwandlung)
Streuung (Beschwörung)

GRAD 7

Krone der Sterne (Hervorrufung)
Wirbelwind (Hervorrufung)
Wort der Macht: Schmerz (Verzauberung)

GRAD 8

Abi-Dalzims schreckliches Welken (Nekromantie)

GRAD 9

Massen-Verwandlung (Verwandlung)
Psychischer Schrei (Verzauberung)

ZAUBER DES HEXENMEISTERS

ZAUBERTRICKS (GRAD 0)

Befall (Beschwörung)
Donnerschlag (Hervorrufung)
Erfrierung (Hervorrufung)
Lagerfeuer erschaffen (Beschwörung)
Magiestein (Verwandlung)
Totenläuten (Nekromantie)

GRAD 1

Angst verursachen (Nekromantie)

GRAD 2

Erdbindung (Verwandlung)
Gedankendorn (Erkenntniszauber)
Schattenklinge (Illusion)

GRAD 3

Beschwörung schwacher Dämonen
(Beschwörung)
Donnerschritt (Beschwörung)
Feindüberschuss (Verzauberung)

GRAD 4

Beschwörung höherer Dämonen
(Beschwörung)
Elementarverderben (Verwandlung)
Krankmachende Strahlen (Hervorrufung)
Monster bezaubern (Verzauberung)
Schatten der Moil (Nekromantie)

GRAD 5

Entkräftung (Nekromantie)
Fernschritt (Beschwörung)
Infernalisches Herbeirufen (Beschwörung)
Lichtwand

Negativer Energiefluss (Nekromantie)
Synaptisches Rauschen (Verzauberung)
(Hervorrufung)
Totentanz (Nekromantie)

GRAD 6

Gefängnis für den Verstand (Illusion)
Investitur der Flammen (Verwandlung)
Investitur des Eises (Verwandlung)
Investitur des Gesteins (Verwandlung)
Investitur des Windes (Verwandlung)
Seelenkäfig (Nekromantie)
Streuung (Beschwörung)

GRAD 7

Krone der Sterne (Hervorrufung)
Wort der Macht: Schmerz (Verzauberung)

GRAD 8

Verrücktmachende Finsternis (Hervorrufung)

GRAD 9

Psychischer Schrei (Verzauberung)

ZAUBER DES MAGIERS

ZAUBERTRICKS (GRAD 0)

Befall (Beschwörung)
Donnerschlag (Hervorrufung)
Erfrierung (Hervorrufung)
Erde formen (Verwandlung)
Flammen kontrollieren (Verwandlung)
Lagerfeuer erschaffen (Beschwörung)
Totenläuten (Nekromantie)
Wasser formen (Verwandlung)
Windbö (Verwandlung)

GRAD 1

Angst verursachen (Nekromantie)
Eismesser (Beschwörung)
Elemente absorbieren (Bannmagie)
Erdrütteln (Hervorrufung)
Fangschlinge (Bannmagie)
Katapult (Verwandlung)

GRAD 2

Aganazzars Versenger (Hervorrufung)
Drachenodem (Verwandlung)
Erdbindung (Verwandlung)
Feuerwerk (Verwandlung)
Gedankendorn (Erkenntniszauber)
Himmelsschreiben (Verwandlung, Ritual)
Maximilians Erdgriff (Verwandlung)
Schattenklinge (Illusion)
Schutzwind (Hervorrufung)
Snillocs Schneeballschwarm (Hervorrufung)
Staubteufel (Beschwörung)

GRAD 3

Ausbrechende Erde (Verwandlung)
Beschwörung schwacher Dämonen
(Beschwörung)
Donnerschritt (Beschwörung)
Feindüberschuss (Verzauberung)
Flammenpfeile (Verwandlung)
Flutwelle (Beschwörung)
Nickerchen (Verzauberung)
Lebenstransfer (Nekromantie)
Melfs präzise Meteore (Hervorrufung)
Sandwand (Hervorrufung)
Wasserwand (Hervorrufung)
Winziger Diener (Verwandlung)

GRAD 4

Ätzkugel (Hervorrufung)
Beschwörung höherer Dämonen
(Beschwörung)
Elementarverderben (Verwandlung)
Krankmachende Strahlen (Hervorrufung)
Monster bezaubern (Verzauberung)
Sturmkegel (Hervorrufung)
Wasserkugel (Beschwörung)

GRAD 5

Entkräftung (Nekromantie)
Fernschritt (Beschwörung)
Fertigkeitsermächtigung (Verwandlung)
Infernalisches Herbeirufen (Beschwörung)
Lichtwand (Hervorrufung)
Negativer Energiefluss (Nekromantie)
Opferung (Hervorrufung)
Sonnenaufgang (Hervorrufung)

Stahlwindschlag (Beschwörung)
Stein verwandeln (Verwandlung)
Synaptisches Rauschen (Verzauberung)
Wind kontrollieren (Verwandlung)
Totentanz (Nekromantie)

GRAD 6

Gefängnis für den Verstand (Illusion)
Homunkulus erschaffen (Verwandlung)
Investitur der Flammen (Verwandlung)
Investitur des Eises (Verwandlung)
Investitur des Gesteins (Verwandlung)
Investitur des Windes (Verwandlung)
Streuung (Beschwörung)
Seelenkäfig (Nekromantie)
Tensors Transformation (Verwandlung)

GRAD 7

Krone der Sterne (Hervorrufung)
Wirbelwind (Hervorrufung)
Wort der Macht: Schmerz (Verzauberung)

GRAD 8

Abi-Dalzims schreckliches Welken
(Nekromantie)
Illusorischer Drachen (Illusion)
Mächtige Festung (Beschwörung)
Verrücktmachende Finsternis
(Hervorrufung)

GRAD 9

Massen-Verwandlung (Verwandlung)
Psychischer Schrei (Verzauberung)
Unverwundbarkeit (Bannmagie)



ZAUBERBESCHREIBUNGEN

Die Zauber sind in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet.

ABI-DALZIMS SCHRECKLICHES WELKEN

Nekromantie des 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 45 m

Komponenten: V, G, M (ein wenig Schwamm)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du entziehst allen Kreaturen in einem Würfel mit 9 m Kantenlänge, zentriert auf einen Punkt deiner Wahl innerhalb der Reichweite, die Feuchtigkeit. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf durchführen. Konstrukte und Untote sind davon nicht betroffen, und Pflanzen sowie Wasserelementare müssen diesen Rettungswurf mit Nachteil durchführen. Bei einem Fehlschlag erleidet eine Kreatur 12W8 nekrotischen Schaden, die Hälfte davon bei einem Erfolg.

Nicht-magische Pflanzen im Bereich, die keine Kreaturen sind, etwa Bäume und Büsche, verwelken und sterben sofort.

AGANAZZARS VERSENGER

Hervorrufung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G, M (die Schuppe eines roten Drachen)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine brüllende Stichflamme von 9 m Länge und 1,50 m Breite entspringt in gerader Linie aus dir in eine Richtung deiner Wahl. Jede Kreatur auf dieser Linie muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf durchführen. Bei einem Fehlschlag erleidet eine Kreatur 3W8 Feuerschaden, die Hälfte davon bei einem Erfolg.

Auf höheren Grad. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten.

ANGST VERURSACHEN

Nekromantie des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erweckst die Angst vor der Vergänglichkeit bei einer Kreatur, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Ein Konstrukt oder ein Untoter ist diesem Effekt gegenüber immun. Das Ziel muss einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf ablegen oder wird bis zum Ende des Zaubers von dir verängstigt. Das verängstigte Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei sich selbst mit einem Erfolg beenden.

Auf höheren Grad. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, kannst du für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen. Die Kreaturen müssen innerhalb von 9 m voneinander sein, wenn du sie als Ziel wählst.

ÄTZKUGEL

Hervorrufung des 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 45 m

Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Riesenschnecken-Galle)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du deutest auf einen Ort innerhalb der Reichweite, und ein glühender Ball aus smaragdgrüner Säure von 30 cm Durchmesser rast dorthin und explodiert in einer Kugel von 6 m Radius. Jede Kreatur in diesem Gebiet muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet eine

Kreatur 10W4 Säureschaden und weitere 5W4 Säureschaden am Ende ihres nächsten Zuges. Bei einem Erfolg nimmt die Kreatur nur die Hälfte des ursprünglichen Schadens und keinen weiteren Schaden am Ende ihres nächsten Zuges.

Auf höheren Grad. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, so wird der ursprüngliche Schaden um 2W4 für jeden Zauberplatz-Grad über dem vierten erhöht.

AUSBRECHENDE ERDE

Verwandlung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G, M (ein Stück Obsidian)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Wähle einen Punkt am Boden aus, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Eine Fontäne aufgewühlter Erde und Gesteins bricht in einem Würfel von 6 m Kantenlänge hervor, der auf diesen Punkt zentriert ist. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag nimmt eine Kreatur 3W12 Wuchtschaden, die Hälfte davon bei einem erfolgreichen Wurf. Zusätzlich wird der Boden in diesem Bereich zu schwierigerem Gelände, bis er geräumt wird. Jedes Quadrat mit 1,50 m Kantenlänge des Bereichs erfordert mindestens 1 Minute der Räumung per Hand.

Auf höheren Grad. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W12 für jeden Zauberplatz-Grad über dem dritten.

BEFALL

Zaubertrick der Beschwörung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G, M (ein lebender Floh)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erzeugst eine Wolke aus Milben, Flöhen und anderen Parasiten, welche augenblicklich an einer Kreatur erscheint, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Scheitert dieser, erleidet das Ziel 1W6 Giftscha-den und muss sich 1,50 m in eine zufällige Richtung bewegen, sofern es sich bewegen kann und seine Bewegungsrate noch mindestens 1,50 m beträgt. Werfe einen W4 für die Richtung: 1, Norden; 2, Süden; 3, Osten; oder 4, Westen. Diese Bewegung löst keine Gelegenheitsangriffe aus, und wenn die ermittelte Richtung blockiert ist wird sich das Ziel nicht bewegen.

Der Schaden dieses Zaubers erhöht sich um 1W6, wenn du die 5. Stufe (2W6), die 11. Stufe (3W6) und die 17. Stufe (4W6) erreichst.

BESCHWÖRUNG HÖHERER DÄMONEN

Beschwörung des 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G, M (eine Phiole mit Blut von einem Humnoiden, der innerhalb der letzten 24 Stunden getötet wurde)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du sprichst schändliche Worte aus, um einen Dämon aus dem Chaos des Abyss zu beschwören. Du wählst die Art des Dämons aus, welcher einen HG von 5 oder geringer haben muss, wie zum Beispiel ein Schattendämon oder ein Bargura. Der Dämon erscheint an einem unbesetzten Platz, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Der Dämon verschwindet, wenn seine Trefpunkte auf 0 reduziert werden oder wenn der Zauber endet.

Würfle für den Dämon Initiative aus, da er seine eigenen Züge hat. Wenn du ihn beschwörst und in jedem deiner nachfolgenden Züge kannst du ihm einen verbalen Befehl erteilen



BESSERES REITTIER FINDEN

(erfordert keine Aktion deinerseits) und ihm sagen, was er in seinem nächsten Zug tun soll. Wenn du keinen Befehl erteilst, so wird er seinen Zug damit zubringen, eine Kreatur in seiner Reichweite anzugreifen, die ihn angegriffen hat.

Am Ende jedes Zuges des Dämons legt er einen Charismarettungswurf ab. Der Dämon hat Nachteil bei diesem Wurf, wenn du seinen wahren Namen sagst. Bei einem Fehlschlag wird der Dämon dir weiterhin gehorchen. Bei einem Erfolg endet deine Kontrolle über den Dämon für die verbleibende Wirkungsdauer, und der Dämon verbringt seine Züge damit, die nächsten Nicht-Dämonen nach bestem Vermögen zu verfolgen und anzugreifen. Wenn du aufhörst, dich auf den Zauber zu konzentrieren, bevor seine volle Wirkungsdauer erreicht ist, wird der unkontrollierte Dämon für 1W6 Runden nicht verschwinden, sofern er weiterhin Trefferpunkte hat.

Als Bestandteil des Wirkens des Zaubers kannst du auf dem Boden einen Kreis mit dem Blut bilden, das als Materialkomponente verwendet wird. Der Kreis ist groß genug, um deinen Bereich zu umfassen. Während der Zauber wirkt, kann der beschworene Dämon den Kreis weder überschreiten noch ihm Schaden zufügen. Zudem kann er niemanden innerhalb des Kreises als Ziel wählen. Die Materialkomponente in dieser Weise zu verwenden, zehrt sie auf, wenn der Zauber endet.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, so erhöht sich der HG um 1 für jeden Zauberplatz-Grad über dem vierten.

BESCHWÖRUNG SCHWACHER DÄMONEN

Beschwörung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G, M (eine Phiole mit Blut von einem Humanoiden, der innerhalb der letzten 24 Stunden getötet wurde)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du sprichst schändliche Worte aus, um einen Dämon aus dem Chaos des Abyss zu beschwören. Würfle auf die folgende Tabelle, um festzulegen, was passiert.

W6 Beschworene Dämonen

1-2	Zwei Dämonen mit HG 1 oder geringer
3-4	Vier Dämonen mit HG 1/2 oder geringer
5-6	Acht Dämonen mit HG 1/4 oder geringer

Der SL wählt die Dämonen aus, wie zum Beispiel Manes oder Dretchs, und du wählst den unbesetzten Bereich, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst, wo sie erscheinen werden. Ein beschworener Dämon verschwindet, wenn seine Trefferpunkte auf 0 Trefferpunkte reduziert werden oder wenn der Zauber endet.

Die Dämonen sind allen Kreaturen gegenüber feindlich gesinnt, einschließlich dir. Würfle die Initiative für die Dämonengruppe als Ganzes, welche ihre eigenen Züge hat. Die Dämonen verfolgen und attackieren nach bestem Vermögen die nächsten Nicht-Dämonen.

Als Bestandteil des Wirkens des Zaubers kannst du auf dem Grund einen Kreis mit dem Blut bilden, das als Materialkomponente verwendet wird. Der Kreis ist groß genug, um deinen Bereich zu umfassen. Während der Zauber wirkt, können die beschworenen Dämonen den Kreis weder überschreiten noch ihm Schaden zufügen. Zudem können sie niemanden innerhalb des Kreises als Ziel wählen. Die Materialkomponente in dieser Weise zu verwenden, zehrt sie auf, wenn der Zauber endet.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. oder 7. Grades verwendest, so beschwörst du doppelt so viele Dämonen. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 8. oder 9. Grades verwendest, so beschwörst du dreimal so viele Dämonen.

BESSERES REITTIER FINDEN

Beschwörung des 4. Grades

Zeitaufwand: 10 Minuten

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du beschwörst einen Geist, welcher die Form eines loyalen und majestätischen Reittieres annimmt. Der Geist erscheint

in einem unbesetzten Bereich in Reichweite und nimmt eine von dir gewählte Form an: ein **Greif**, ein Pegasus, ein Peryton, ein Schreckenswolf, ein Nashorn oder ein Säbelzahniger. Die Kreatur hat die Werte, wie sie im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* für die gewählte Form beschrieben werden, auch wenn sie anstatt ihres normalen Kreaturentyps entweder ein Himmlisches Wesen, ein Feenwesen oder ein Unhold ist (deine Wahl). Zudem wird ihr Intelligenzwert 6, falls er vorher 5 oder niedriger war, und sie erhält die Fähigkeit eine Sprache deiner Wahl zu verstehen, die du sprichst.

Du kontrollierst das Reittier im Kampf. Während das Reittier innerhalb von 1,5 Kilometern von dir ist kannst du telepathisch mit ihm kommunizieren. Während du auf dem Reittier aufsitzt, kann jeder Zauber, den du sprichst und der nur dich zum Ziel hat, auch das Reittier zum Ziel haben.

Das Reittier verschwindet zeitweilig, wenn es auf 0 Trefferpunkt reduziert wird oder wenn du es mit einer Aktion entlässt. Wenn du den Zauber erneut wirkst, beschwörst du das gebundene Reittier. Es hat dann alle seine Trefferpunkte zurück, und alle seine Zustände sind entfernt.

Du kannst nicht mehr als ein Reittier durch diesen Zauber oder *Reittier finden* zur gleichen Zeit binden. Mit einer Aktion kannst du das Reittier aus der Bindung entlassen, was es permanent verschwinden lässt.

Immer, wenn das Reittier verschwindet, lässt es jedes Objekt zurück, das es trug oder mit sich führte.

CHAOSPFEIL

Hervorrufung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du schleuderst eine wogende Masse chaotischer Energie auf eine Kreatur in Reichweite. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel durch. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 2W8 + 1W6 Schaden. Wähle einen der beiden W8 aus. Die gewürfelte Zahl bestimmt die Schadensart wie unten aufgeführt.

W8	Schadensart
1	Säure
2	Kälte
3	Feuer
4	Energie
5	Blitz
6	Gift
7	Psychisch
8	Schall

Wenn du auf beiden Würfeln dieselbe Zahl erzielst, springt die chaotische Energie vom Ziel bis zu 9 m weit zu einer anderen Kreatur deiner Wahl. Führe gegen das neue Ziel einen neuen Angriffswurf durch, und führe auch einen neuen Schadenswurf durch.

Dieser könnte die Energie erneut überspringen lassen. Eine Kreatur kann bei jedem Wirken dieses Zaubers nur einmal zu dessen Ziel werden.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, nimmt jedes Ziel für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten 1W6 zusätzlichen Schaden vom erwürfelten Typ.

DONNERSCHLAG

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 1,50 m

Komponenten: G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erzeugst einen Ausbruch donnernden Klangs, den man bis zu 30 m weit hören kann. Jede andere Kreatur innerhalb der Reichweite außer dir muss einen Konstitutionsrettungswurf bestehen oder 1W6 Schallschaden erleiden.

Der Schaden des Zaubers erhöht sich um 1W6 wenn du Stufe 5 erreichst (2W6), Stufe 11 (3W6) und Stufe 17 (4W6).

DONNERSCHRITT

Beschwörung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27 m

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du teleportierst dich selbst in einen nicht besetzten Bereich, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Unmittelbar nachdem du verschwindest, erklingt ein gewaltiges Donnern, und jede Kreatur innerhalb von 3 m von dem Ort, den du verlassen hast, muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet sie 3W10 Schallschaden, und die Hälfte davon bei einem Erfolg. Den Donner kann man bis zu 90 m weit hören.

Du kannst auch Objekte mit dir nehmen, solange ihr Gewicht nicht das übersteigt, welches du tragen kannst. Du kannst auch eine bereitwillige Kreatur deiner Größe oder kleiner teleportieren, die Ausrüstung bis zu ihrer Traglast mit sich führt. Die Kreatur muss sich innerhalb von 1,50 m von dir befinden, wenn du den Zauber wirkst, und es muss an dem Ort wo du erscheinst einen unbesetzten Bereich innerhalb von 1,50 m geben, wo die Kreatur erscheinen kann. Andernfalls wird die Kreatur zurückgelassen.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, so erhöht sich der Schaden um 1W10 für jeden Zauberplatz-Grad über dem dritten.

DRACHENODEM

Verwandlung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (eine Pfefferschote)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und verleihst ihr die Macht, magische Energie aus ihrem Mund zu speien, wenn sie denn einen hat. Wähle Säure, Kälte, Feuer, Blitz oder Gift. Bis zum Ende des Zaubers kann die Kreatur eine Aktion verwenden, um Energie des gewählten Typs in einem 4,50 m langen Kegel auszuspeien. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen, oder erleidet 3W6 Schaden des gewählten Typs, die Hälfte davon bei einem gelungenen Wurf.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten.

DRUIDENHAIN

Bannzauber des 6. Grades

Zeitaufwand: 10 Minuten

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (Mistelzweig, der mit einer goldenen Sichel im Licht des Vollmondes geschnitten wurde. Wird vom Zauber verzehrt.)

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Du rufst die Geister der Natur an, um einen Bereich im Freien oder unter der Erde zu beschützen. Der Bereich kann so klein sein wie ein Würfel mit 9 m Kantenlänge oder so groß wie ein Würfel mit 27 m Kantenlänge. Gebäude und andere künstliche Strukturen sind aus dem betroffenen Bereich ausgeschlossen. Wenn du diesen Zauber ein Jahr lang jeden Tag im selben Bereich wirkst, dann hält der Zauber an, bis er gebannt wird.

Der Zauber erzeugt die nachfolgenden Effekte innerhalb des Bereichs. Wenn du den Zauber wirkst kannst du Kreaturen als Freunde festlegen, welche den Effekten gegenüber immun sind. Du kannst auch ein Passwort festlegen, das, wenn laut ausgesprochen, den Sprecher diesen Effekten gegenüber immun macht.

Der gesamte beschützte Bereich strahlt Magie aus. Ein Wirken von *Magie bannen* auf diesen Bereich, sofern erfolgreich, entfernt nur einen der folgenden Effekte, nicht aber den gesamten Bereich. Der Wirker dieses Zaubers entscheidet darüber, welcher Effekt beendet wird. Nur wenn alle seine Effekte fort sind, ist dieser Zauber gebannt.

Solider Nebel. Du kannst eine beliebige Anzahl von Quadraten am Boden mit jeweils 1,50 m Kantenlänge mit einem dicken Nebel füllen, wodurch sie komplett verschleiert sind. Der Nebel reicht 3 m in die Höhe. Zusätzlich kosten jeweils 30 cm Bewegung durch den Nebel zusätzliche 60 cm. Für eine Kreatur, die immun gegen den Effekt ist, verschleiert der Nebel nichts und sieht aus wie leichter Dunst, mit Funken grünen Lichtes die durch die Luft segeln.

Übergriffiges Dickicht. Du kannst eine beliebige Anzahl von Quadraten von 1,50 m Seitenlänge am Boden, die nicht mit Nebel gefüllt sind, mit zugreifendem Gestrüpp und Ranken füllen, als wären sie vom Zauber *Verstricken* betroffen. Für eine Kreatur, welche immun gegen den Effekt ist, fühlen sich die Ranken und das Gestrüpp weich an und formen sich um, sodass sie als zeitweilige Sitze oder Betten dienen.

Hüter des Hains. Du kannst bis zu vier Bäume im Bereich animieren, was sie sich aus dem Boden entwurzeln lässt. Diese Bäume haben dieselben Spielwerte wie erwachte Bäume, welche im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* erscheinen, nur dass sie nicht sprechen können und ihre Rinde mit Druidensymbolen bedeckt ist. Wenn irgendeine Kreatur, die diesen Effekten gegenüber nicht immun ist, den geschützten Bereich betritt, werden die Hüter des Hains kämpfen, bis die Eindringlinge entweder vertrieben oder erschlagen sind. Die Hüter des Hains gehorchen, während du dich im Bereich aufhältst auch deinen würdlichen Befehlen (das erfordert keine Aktion deinerseits). Wenn du den Hütern des Hains keine Befehle erteilst und keine Eindringlinge zugegen sind, werden sie nichts tun. Die Hüter des Hains können den geschützten Bereich nicht verlassen. Wenn der Zauber endet, verschwindet die Magie, welche sie belebt, und die Bäume verwurzeln sich wieder, sofern möglich.

Zusätzlicher Zaubereffekt. Du kannst eine Auswahl der folgenden Effekte im geschützten Bereich platzieren:

- Ein konstanter *Windstoß* an zwei Orten deiner Wahl
- *Dornenwuchs* an einem Ort deiner Wahl
- *Windwall* an zwei Orten deiner Wahl

Für eine Kreatur, welche immun gegen den Effekt ist, sind die Winde eine wohlriechende, sanfte Brise, und der Bereich mit dem *Dornenwuchs* ist harmlos.

EISMESSER

Beschwörung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: G, M (ein Tropfen Wasser oder ein Stück Eis)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erzeugst eine Scherbe aus Eis und schleuderst sie auf eine Kreatur innerhalb der Reichweite. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel durch. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W10 Stichschaden. Egal ob Treffer oder nicht, die Scherbe explodiert anschließend. Das Ziel und jede Kreatur innerhalb von 1,50 m von ihr muss erfolgreich einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen oder 2W6 Kälteschaden erleiden.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Kälteschaden um 1W6 für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten.

ELEMENTARVERDERBEN

Verwandlung des 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle eine Kreatur, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst, und wähle eine der folgenden Schadensarten: Säure, Kälte, Feuer, Blitz oder Schall. Das Ziel muss erfolgreich einen Konstitutionsrettungswurf ablegen oder wird für die Wirkungsdauer des Zaubers von ihm betroffen. Wenn das Ziel während eines Zuges zum ersten Mal Schaden der ausgewählten Art erleidet, so erleidet es 2W6 zusätzlichen Schaden dieser Art. Zudem verliert das Ziel jede Resistenz gegen diese Schadensart, bis der Zauber endet.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher verwendest, kannst du für jeden Zauberplatz-Grad über dem vierten eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen. Die Kreaturen müssen innerhalb von 9 m voneinander sein, wenn du sie als Ziel wählst.

ELEMENTE ABSORBIEREN

Bannzauber des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Reaktion, die du nutzt, wenn du Säure-, Kälte-, Feuer-, Blitz- oder Schallschaden erleidest.

Reichweite: Selbst

Komponenten: G

Wirkungsdauer: 1 Runde

Der Zauber fängt etwas von der ankommenden Energie ein, verringert ihren Effekt und bewahrt sie für deinen nächsten Nahkampfangriff auf. Du hast Resistenz gegen die auslösende Schadensart bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Das erste Mal, dass du in deinem nächsten Zug mit einem Nahkampfangriff triffst, nimmt das Ziel dieses Angriffs zusätzliche 1W6 Schaden des auslösenden Typs. Danach endet der Zauber.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der zusätzliche Schaden um 1W6 für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten.

ENTKRÄFTUNG

Nekromantie des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Ein Tentakel aus tintenschwarzer Dunkelheit streckt sich von dir aus und berührt eine Kreatur, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst, um Lebenskraft von ihr zu stehlen. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf durchführen. Bei einem Erfolg nimmt das Ziel 2W8 nekrotischen Schaden und der Zauber endet. Bei einem Fehlschlag nimmt das Ziel 4W8 nekrotischen Schaden, und bis zum Ende des Zaubers kannst du deine Aktion in jedem deiner Züge verwenden, um automatisch 4W8 nekrotischen Schaden beim Ziel zu verursachen. Der Zauber endet, wenn du deine Aktion verwendest, um irgendetwas anderes zu tun, wenn das Ziel jemals außer Reichweite des Zaubers gerät oder wenn das Ziel dir gegenüber in vollständiger Deckung ist.

Immer wenn der Zauber einem Ziel Schaden zufügt, erhältst du Trefferpunkte in Höhe der Hälfte der Menge des nekrotischen Schadens, welchen das Ziel erleidet.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher verwendest, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem fünften.

ERDBINDUNG

Verwandlung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 90 m

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle eine Kreatur, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Gelbe Streifen magischer Energie kreisen um die Kreatur. Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf ablegen oder erleidet für die Wirkungsdauer des Zaubers eine Verringerung ihrer Flugbewegungsrate (sofern vorhanden) auf 0 m. Eine sich in der Luft befindliche Kreatur, die durch den Zauber betroffen ist, sinkt mit 18 m pro Runde hinab, bis sie den Boden erreicht oder der Zauber endet.

ERDE FORMEN

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: G

Wirkungsdauer: Unmittelbar oder 1 Stunde (siehe unten)

Du wählst einen Abschnitt Erde oder Gesteins aus, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst und der in einen Würfel mit 1,50 m Kantenlänge passt. Du manipulierst ihn auf eine der folgenden Weisen:

- Wenn du ein Gebiet lockerer Erde als Ziel wählst, kannst du diese sofort ausheben, am Boden herumbewegen und bis zu 1,50 m entfernt wieder abladen. Diese Bewegung geht nicht mit genug Kraft einher, um Schaden zu verursachen.
- Du verursachst das Erscheinen von Formen, Farben oder beidem auf der Erde oder dem Gestein. Die Formen bilden Worte, erzeugen Bilder oder formen Muster. Die Veränderungen bleiben für eine Stunde.

- Wenn die Erde oder das Gestein, das du als Ziel wählst, sich auf dem Boden befinden, so kannst du es zu schwierigerem Gelände werden lassen. Alternativ kannst du den Boden zu normalem Gelände werden lassen, wenn es vorher schon schwierig war. Die Veränderung hält 1 Stunde an.

Wenn du diesen Zauber mehrfach wirkst, kannst du nicht mehr als zwei seiner nicht sofort wirkenden Effekte gleichzeitig aktiviert haben. Du kannst einen solchen Effekt als eine Aktion aufgeben.

ERDRÜTTELN

Hervorrufung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 3 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du verursachst innerhalb der Reichweite ein Rütteln in der Erde. Jede Kreatur mit Ausnahme von dir muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet die Kreatur 1W6 Wuchtschaden und wird zu Boden geschleudert. Wenn der Untergrund in jenem Bereich lockere Erde oder Gestein ist, so wird er zu schwierigerem Gelände, bis er geräumt wird. Jedes Quadrat von 1,50 m Durchmesser erfordert mindestens 1 Minute der Räumung per Hand.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher verwendest, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten.

ERFRIERUNG

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du rufst an einer Kreatur, welche du in der Reichweite sehen kannst, einen betäubenden Frost hervor. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet es 1W6 Kälteschaden und hat Nachteil bei seinem nächsten Waffenangriffswurf, den es vor dem Ende seines nächsten Zuges ablegt.

Der Schaden des Zaubers erhöht sich um 1W6, wenn du die 5. Stufe (2W6), die 11. Stufe (3W6) und die 17. Stufe (4W6) erreichst.

FANGSCHLINGE

Bannzauber des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: Berührung

Komponenten: G, M (Seil von 7,5 m Länge, welches vom Zauber verzehrt wird)

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Wenn du diesen Zauber wirkst nutzt du das Seil, um einen Kreis mit 1,50 m Radius zu schaffen, welcher auf dem Grund oder dem Boden liegt. Bei Abschluss des Wirkens des Zaubers verschwindet das Seil, und der Kreis wird zu einer magischen Falle.

Diese Falle ist beinahe unsichtbar, und es ist ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG nötig, um sie zu erkennen.

Die Falle löst aus, wenn eine kleine, mittelgroße oder große Kreatur sich auf den Untergrund oder den Boden im Bereich der Falle bewegt. Diese Kreatur muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen oder wird auf magische Weise in die Luft gehoben, wo sie dann kopfüber 1 m über

dem Boden hängt. Die Kreatur ist bis zum Ende des Zaubers festgesetzt.

Eine festgesetzte Kreatur kann ablegen am Ende jeder ihrer Züge einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen, um den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg zu beenden. Alternativ kann die Kreatur oder jemand anderes, der sie erreichen kann, eine Aktion verwenden, um einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen deinen Zauberrrettungswurf-SG abzulegen. Bei einem Erfolg endet der festsetzende Effekt.

Nach dem Auslösen der Falle endet der Zauber, wenn keine Kreatur darin gebunden ist.

FEINDÜBERSCHUSS

Verzauberung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du greifst nach dem Verstand einer Kreatur, die du sehen kannst, und zwingst sie zu einem Intelligenzrettungswurf. Eine Kreatur besteht automatisch, wenn sie immun gegen den Zustand verängstigt ist. Bei einem Fehlschlag verliert die Kreatur die Fähigkeit, zwischen Freund und Feind zu unterscheiden, und erachtet bis zum Ende des Zaubers alle Kreaturen, die sie sehen kann als Feinde. Jedes Mal, wenn die Kreatur Schaden nimmt, kann sie den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei sich selbst mit einem Erfolg beenden.

Immer wenn die betroffene Kreatur eine andere Kreatur als Ziel wählt, muss die Auswahl des Ziels zufällig unter den Kreaturen geschehen, die sie in der Reichweite des Angriffs, des Zaubers oder der anderen Fähigkeit, die sie einsetzt, sehen kann. Wenn ein Feind von der betroffenen Kreatur einen Gelegenheitsangriff provoziert, so muss die Kreatur diesen Angriff durchführen, wenn sie dazu in der Lage ist.

FERNSCHRITT

Beschwörung des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du teleportierst bis zu 18 m in einen nicht besetzten Bereich, den du sehen kannst. In jedem deiner Züge vor dem Ende des Zaubers kannst du eine Bonusaktion verwenden, um auf die gleiche Weise erneut zu teleportieren.

FERTIGKEITSERMÄCHTIGUNG

Verwandlung des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Deine Magie vertieft das Verständnis einer Kreatur bezüglich ihrer eigenen Talente. Du berührst eine bereitwillige Kreatur und verleihst ihr Expertise in einer Fertigkeit deiner Wahl. Bis zum Ende des Zaubers verdoppelt die Kreatur ihren Übungsbonus für Attributswürfe die sie ablegt und welche die gewählte Fertigkeit verwenden.

Du musst eine Fertigkeit wählen, in welcher das Ziel geübt ist und welche nicht bereits von einem Effekt wie Expertise profitiert, der den Übungsbonus verdoppelt.

FEUERWERK

Verwandlung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Wähle einen Bereich nichtmagischer Flammen, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst und die in einen Würfel mit 1,50 m Kantenlänge passen. Du kannst die Flammen in diesem Bereich löschen, und erzeugst entweder Feuerwerk oder Rauch, wenn du das tust.

Feuerwerk. Das Ziel explodiert in einem grellen Farbrausch. Jede Kreatur innerhalb von 3 m des Ziels muss erfolgreich einen Konstitutionsrettungswurf ablegen oder wird bis zum Ende seines nächsten Zuges blind.

Rauch. Dichter, schwarzer Rauch breitet sich vom Ziel in einem Radius von 6 m aus und bewegt sich auch um Ecken. Das verrauchte Gebiet ist komplett verschleiert. Der Rauch bleibt für 1 Minute oder bis ein starker Wind ihn verweht.

FLAMMEN KONTROLLIEREN

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: G

Wirkungsdauer: Unmittelbar oder 1 Stunde (siehe unten)

Du wählst eine nichtmagische Flamme, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst und die in einen Würfel mit 1,50 m Kantenlänge passt. Du beeinflusst sie auf eine der folgenden Weisen:

- Du dehnt die Flamme unmittelbar um 1,50 m in eine Richtung aus, unter der Voraussetzung, dass am neuen Ort Holz oder anderer Brennstoff vorhanden ist.
- Du erstickst unmittelbar die Flammen im Würfel.
- Du verdoppelst oder halbiert den Bereich von hellem und dämmrigem Licht, den das Feuer erzeugt, änderst seine Farbe oder beides. Die Änderung hält eine Stunde an.
- Du verursachst das Erscheinen einfacher Formen – wie die ungefähre Gestalt einer Kreatur, eines unbelebten Objektes oder eines Ortes – in den Flammen und kannst sie nach Belieben animieren. Die Gestalten verbleiben für 1 Stunde.

Wenn du diesen Zauber mehrfach wirkst kannst du bis zu drei durch ihn erzeugte, nicht-unmittelbare Effekte gleichzeitig aktiviert haben. Du kannst einen solchen Effekt durch eine Aktion enden lassen.

FLAMMENPFEILE

Verwandlung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du berührst einen Köcher, der Pfeile oder Bolzen enthält. Wenn ein Ziel von einem Fernkampfangriff getroffen wird, der ein Geschoss verwendet, die aus diesem Köcher entnommen wurde, so nimmt das Ziel 1W6 zusätzlichen Feuerschaden. Die Magie des Zaubers endet bei einem Geschoss, wenn es trifft oder verfehlt. Der Zauber selbst endet, wenn zwölf Geschosse aus dem Köcher entnommen wurden.

Aufhöheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher verwendest, so erhöht sich die Anzahl der Geschosse, die du mit diesem Zauber verändern kannst, um zwei für jeden Zauberplatz-Grad über dem dritten.

FLUTWELLE

Beschwörung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Wasser)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du beschwörst eine Welle aus Wasser, die auf ein Gebiet innerhalb der Reichweite herniederbricht. Das Gebiet kann bis zu 9 m lang sein, bis zu 3 m breit und bis zu 3 m hoch. Jede Kreatur in dem Gebiet muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet eine Kreatur 4W8 Wuchtschaden und wird zu Boden geschleudert. Bei einem Erfolg erleidet sie nur die Hälfte des Schadens und wird nicht zu Boden geschleudert. Das Wasser verteilt sich dann in alle Richtungen über den Untergrund, löscht ungeschützte Flammen in seinem Bereich und innerhalb von 9 m davon und verschwindet dann.

GEDANKENDORN

Erkenntniszauber des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du greifst in den Verstand einer Kreatur, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet es 3W8 psychischen Schaden, die Hälfte davon bei einem Erfolg. Bei einem Fehlschlag kennst du jederzeit den Aufenthaltsort des Ziels, bis der Zauber endet, aber nur während du und das Ziel auf derselben Ebene der Existenz sind. Während du dieses Wissen hast, kann sich das Ziel nicht vor dir verstecken, und wenn es unsichtbar ist, erhält es dir gegenüber keine Vorteile aus diesem Zustand.

Aufhöheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten.

GEFÄNGNIS FÜR DEN VERSTAND

Illusion des 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du versuchst eine Kreatur in einer illusorischen Zelle zu binden, welche nur sie wahrnehmen kann. Eine Kreatur, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst, muss einen Intelligenzrettungswurf ablegen. Der Rettungswurf des Ziels gelingt automatisch, wenn es gegen den Zustand bezaubert immun ist. Bei einem erfolgreichen Wurf erleidet das Ziel 5W10 psychischen Schaden und der Zauber endet. Bei einem Fehlschlag erleidet das Ziel 5W10 psychischen Schaden, und du lässt die unmittelbare Umgebung des Ziels als in irgendeiner Weise gefährlich erscheinen. Du könntest verursachen, dass das Ziel wahrnimmt, dass es von Feuer umgeben sei, oder von schwebenden Rasierklingen oder scheußlichen Mäulern, die mit tiefenden Zähnen gefüllt sind.

Welche Form die Illusion auch immer annimmt, das Ziel kann nichts hören oder sehen, was sich jenseits davon zuträgt, und ist für die Dauer des Zaubers festgesetzt. Wenn das Ziel aus der Illusion herausbewegt wird, durch sie hindurch einen Nahkampfangriff durchführt oder irgendeinen Teil seines

Körpers hindurchstreckt, so erleidet es 10W10 psychischen Schaden und der Zauber endet.

HEILIGE WAFFE

Hervorrufung des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du erfüllst eine Waffe, die du berührst, mit heiliger Macht. Bis der Zauber endet, strahlt die Waffe in einem Radius von 9 m ein helles Licht und in weiteren 9 m ein dämmriges Licht aus. Zusätzlich verursachen Angriffe, die mit der Waffe durchgeführt werden, weitere 2W6 gleißenden Schaden bei einem Treffer. Wenn die Waffe nicht schon magisch ist, so wird sie es für die Dauer des Zaubers.

Als eine Bonusaktion in deinem Zug kannst du den Zauber aufgeben und die Waffe einen Ausbruch gleißenden Lichtes abgeben lassen. Jede Kreatur deiner Wahl, die du innerhalb von 9 m sehen kannst, muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet eine Kreatur 4W8 gleißenden Schaden und ist für eine Minute blind. Bei einem erfolgreichen Wurf nimmt eine Kreatur nur die Hälfte des Schadens und ist nicht blind. Am Ende jeder ihrer Züge kann eine geblendete Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf durchführen, um bei einem Erfolg den Effekt bei sich selbst zu beenden.

HEILUNGSGEIST

Beschwörung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du rufst einen Naturgeist herbei, um Verwundete zu versorgen. Der körperlose Geist erscheint in einem Würfel von 1,50 m Kantenlänge in einem Bereich, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Der Geist erscheint als durchsichtiges Tier oder Feenwesen (deine Wahl).

Bis zum Ende des Zaubers wird der Geist bei einer Kreatur, die ihren Zug im Bereich des Geistes beginnt oder ihn zum ersten Mal in ihrem Zug betritt, 1W6 Trefferpunkte bei dieser Kreatur wiederherstellen (erfordert keine Aktion). Der Geist kann weder Konstrukte noch Untote heilen.

Als Bonusaktion in deinem Zug kannst du den Geist um bis zu 9 m an einen Ort bewegen, den du sehen kannst.

Aufhöheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher wirkst, erhöht sich die Heilung um 1W6 für jeden Grad über dem zweiten.

HIMMELSSCHREIBEN

Verwandlung des 2. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Sichtweite

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du kannst bis zu zehn Wörter in einem Bereich des Himmels formen, den du sehen kannst. Die Worte erscheinen, als seien sie aus Wolken gemacht, und verbleiben für die Dauer des

Zaubers an ihrem Ort. Ein starker Wind kann die Wolken verwehen und den Zauber verfrüht enden lassen.

HOMUNKULUS ERSCHAFFEN

Verwandlung des 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (Lehm, Asche und Alraunenwurzel, die alle vom Zauber verzehrt werden, und ein mit Juwelen besetzter Dolch von mindestens 1.000 GM Wert)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Während du eine komplizierte Zauberformel aufsagst, schneidest du dich selbst mit einem juwelenbesetzten Dolch und erleidest 2W4 Stichschaden, der auf keine Weise verringert werden kann. Dann tröpfelst du dein Blut über die anderen Komponenten des Zaubers und berührst sie. Dies verwandelt sie in ein spezielles Konstrukt, das Homunkulus genannt wird.

Die Werte für den Homunkulus sind im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) enthalten. Er ist dein treuer Gefährte und stirbt, wenn du stirbst. Immer wenn du eine lange Rast beendet, kannst du bis zur Hälfte deiner Trefferwürfel aufwenden, wenn der Homunkulus sich auf derselben Ebene der Existenz aufhält wie du. Wenn du das tust, dann werfe jeden einzelnen Würfel und rechne jeweils deinen Konstitutionsmodifikator hinzu. Deine maximalen Trefferpunkte werden um das Ergebnis reduziert, und die maximalen Trefferpunkte des Homunkulus sowie seine gegenwärtigen Trefferpunkte werden beide um dieses Ergebnis erhöht. Dieser Prozess kann deine Trefferpunkte nicht auf weniger als 1 reduzieren. Die Veränderung deiner Trefferpunkte und der des Homunkulus endet, wenn du die nächste lange Rast beendest. Die Verringerung deiner Trefferpunkte kann vorher durch kein Mittel entfernt werden, ausgenommen durch den Tod des Homunkulus.

Du kannst zu jedem Zeitpunkt nur einen Homunkulus haben. Wenn du diesen Zauber wirkst, während dein Homunkulus lebt, wird der Zauber versagen.

HÜTER DER NATUR

Verwandlung des 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Ein Naturgeist erhört deinen Ruf und verwandelt dich in einen mächtigen Beschützer. Die Verwandlung hält an, bis der Zauber endet. Du wählst eine der folgenden Formen aus: Urtümliches Tier oder Großer Baum.

Urtümliches Tier. Animalisches Fell bedeckt deinen Körper, deine Gesichtszüge werden tierhaft und du erhältst folgende Vorzüge:

- Deine Bewegungsrate erhöht sich um 3 m.
- Du erlangst Dunkelsicht mit 36 m Reichweite.
- Du legst Angriffswürfe, die auf Stärke basieren, mit Vorteil ab.
- Deine Nahkampfaffenangriffe verursachen zusätzlich 1W6 Energieschaden bei einem Treffer.

Großer Baum. Deine Haut erscheint borkig, Blätter spritzen aus deinem Haar und du erhältst die folgenden Vorzüge:

- Du erlangst 10 temporäre Trefferpunkte.
- Du legst Konstitutionsrettungswürfe mit Vorteil ab.
- Du legst Angriffswürfe, die auf Geschicklichkeit und Weisheit basieren, mit Vorteil ab.

- Während du zu ebener Erde bist, ist der Untergrund in 4,50 m Radius um dich herum schwieriges Gelände für deine Feinde.

ILLUSORISCHER DRACHE

Illusion des 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Durch das Ansammeln von Schattenmaterial aus dem Shadowfell erzeugst du einen schattenhaften Drachen (Größenkategorie: riesig) in einem unbesetzten Bereich, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Die Illusion verbleibt für die Dauer des Zaubers und besetzt ihren Bereich, als ob sie eine Kreatur wäre.

Wenn die Illusion erscheint müssen alle deine Feinde, welche sie sehen können, einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf ablegen oder werden für 1 Minute verängstigt. Wenn eine verängstigte Kreatur ihren Zug an einem Ort beendet, wo sie keine Sichtlinie zur Illusion hat, kann sie den Rettungswurf wiederholen und bei einem Erfolg den Effekt bei sich beenden.

Als eine Bonusaktion während deines Zuges kannst du die Illusion bis zu 18 m weit bewegen. Zu jedem Zeitpunkt während dieser Bewegung kannst du sie veranlassen, von ihrem Bereich aus einen Energiestoß in einem 18 m langen Kegel auszustoßen. Wähle die Schadensart, wenn du den Drachen erzeugst: Säure, Kälte, Feuer, Blitz, nekrotisch oder Gift. Jede Kreatur im Kegel muss einen Intelligenzrettungswurf durchführen und erleidet 7W6 Schaden der gewählten Art bei einem Fehlschlag, die Hälfte davon bei einem Erfolg.

Die Illusion ist aufgrund der schattenhaften Substanz, die zu ihrer Erschaffung verwendet wurde, greifbar, aber Angriffe verfehlen sie automatisch, sie hat Erfolg bei allen Rettungswürfen und ist immun gegenüber allem Schaden und allen Zuständen. Eine Kreatur, die ihre Aktion dazu verwendet, den Drachen zu untersuchen, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz gegen deinen Zauberrettungswurf-SG feststellen, dass es sich dabei um eine Illusion handelt. Wenn eine Kreatur herausfindet, dass es sich um eine Illusion handelt, kann sie hindurchsehen und hat Vorteil bei Rettungswürfen gegen ihren Atem.

INFERNALISCHES HERBEIRUFEN

Beschwörung des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: 27 m

Komponenten: V, G, M (ein Rubin, der mindestens 999 GM wert ist)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Durch das Aussprechen einer dunklen Anrufung beschwörst du einen Teufel aus den Neun Höllen. Du wählst die Art des Teufels, welcher einen HG von 6 oder niedriger haben muss, wie zum Beispiel ein Klingenteufel oder ein Barteufel. Der Teufel erscheint in einem unbesetzten Bereich, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Der Teufel verschwindet, wenn er auf 0 Trefferpunkte reduziert wird oder wenn der Zauber endet.

Der Teufel ist dir und deinen Gefährten gegenüber unfreundlich. Würfle für den Teufel die Initiative aus, welcher seine eigenen Züge hat. Er ist unter der Kontrolle des Spielers und handelt in jedem seiner Züge gemäß seiner Natur. Das kann darin enden, dass er dich angreift, wenn er der Meinung ist, gewinnen zu können, oder er versucht dich dazu zu verführen, eine böse Tat im Austausch für begrenzte Dienste zu vollbringen. Der SL hat die Werte der Kreatur.



INFERNALISCHEN HERBEIRUFEN

In jedem deiner Züge kannst du versuchen, dem Teufel einen wörtlichen Befehl zu geben (erfordert keine Aktion deinerseits). Er wird dem Befehl folgen, wenn das Ergebnis im Einklang mit seinen Begierden steht, und besonders, wenn das Ergebnis dich zum Bösen hinzieht. Andernfalls musst du einen Wurf auf Charisma (Täuschung, Einschüchterung, oder Überzeugen) ablegen. Du erhältst beim Wurf einen Vorteil, wenn du den wahren Namen des Teufels aussprichst.

Wenn dein Wurf scheitert, wird der Teufel für die Wirkungs-
dauer des Zaubers immun gegenüber deinen verbalen Befehlen. Er kann sie allerdings immer noch ausführen, sofern er das wünscht. Wenn dein Wurf erfolgreich ist, führt der Teufel den Befehl aus – wie zum Beispiel „greife meine Feinde an“ oder „erkunde den nächsten Raum“ oder „bringe diese Nachricht zur Königin“ – bis er die Aufgabe erfüllt hat. Dann kehrt er zu dir zurück, um zu berichten, dass er die Aufgabe abgeschlossen hat.

Falls deine Konzentration endet, bevor der Zauber seine volle Wirkungs-
dauer erreicht, wird der Teufel nicht verschwinden, wenn er deinen Befehlen gegenüber immun geworden ist. Stattdessen handelt er, wie auch immer er es wünscht, und verschwindet erst nach weiteren 3W6 Minuten.

Wenn du den Talisman eines bestimmten Teufels besitzt, so kannst du ihn herbeirufen, wenn er den angemessenen HG + 1 besitzt. Er befolgt alle Befehle, ohne dass ein Wurf auf Charisma erforderlich wäre.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber unter Verwendung eines Zauberplatzes der 6. Stufe oder höher verwendest, so erhöht sich der HG um 1 für jeden Zauberplatz-Grad über dem fünften.

INVESTITUR DER FLAMMEN

Verwandlung des 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Flammen jagen über deinen Körper und verbreiten für die Dauer des Zaubers ein helles Licht in einem Radius von 9 m und ein dämmriges Licht in weiteren 9 m Radius. Die Flammen schaden dir nicht. Bis der Zauber endet, erlangst du folgende Vorzüge:

- Du bist immun gegen Feuerschaden und hast Resistenz gegen Kälteschaden.
- Jede Kreatur, die sich zum ersten Mal in einem Zug innerhalb von 1,50 m von dir bewegt oder ihren Zug dort beendet, erleidet 1W10 Feuerschaden.
- Du kannst deine Aktion verwenden, um eine Linie aus Feuer von 4,50 m Länge und 1,50 m Breite zu erzeugen, die sich von dir in eine Richtung deiner Wahl erstreckt. Jede Kreatur in der Linie muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet eine Kreatur 4W8 Feuerschaden, die Hälfte davon bei einem Erfolg.

INVESTITUR DES EISES

Verwandlung des 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Bis zum Ende des Zaubers ist dein Körper von Raureif bedeckt und du erlangst die folgenden Vorzüge:

- Du bist immun gegen Kälteschaden und hast Resistenz gegen Feuerschaden.
- Du kannst dich über durch Eis oder Schnee verursachtes schwieriges Gelände bewegen, ohne zusätzliche Bewegung aufwenden zu müssen.
- Der Untergrund in 3 m Radius um dich herum ist vereist und schwieriges Gelände für alle Kreaturen außer dir. Der Radius bewegt sich mit dir.
- Du kannst deine Aktion verwenden, um einen 4,50 m langen Kegel aus eiskaltem Wind zu erzeugen, welcher sich von deiner ausgestreckten Hand in eine Richtung deiner Wahl erstreckt. Jede Kreatur im Kegel muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet die Kreatur 4W6 Kälteschaden, die Hälfte davon bei einem Erfolg. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gegen diesen Effekt scheitert, leidet unter einer halbierten Bewegungsrate bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

INVESTITUR DES GESTEINS

Verwandlung des 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Bis zum Ende des Zaubers breiten sich Felsbrocken über deinen Körper aus und du erlangst die folgenden Vorzüge:

- Du hast Resistenz gegen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Attacken.
- Du kannst deine Aktion verwenden, um ein kleines Erdbeben im Untergrund in 4,50 m Radius von dir zu erzeugen. Andere Kreaturen auf diesem Untergrund müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen oder werden zu Boden geschleudert.
- Du kannst dich ohne Abzüge auf deine Bewegungsrate durch schwieriges Gelände bewegen, welches aus Erde oder Gestein besteht. Du kannst dich durch festen Erdboden oder solides Gestein bewegen als sei es Luft, ohne es zu destabilisieren. Du kannst deine Bewegung aber nicht darin beenden. Wenn du das dennoch tust, wirst du in Richtung des nächsten nicht besetzten Raums bewegt, dieser Zauber endet und du bist betäubt bis zum Ende deines nächsten Zuges.

INVESTITUR DES WINDES

Verwandlung des 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Bis zum Ende des Zaubers wirbelt Wind um dich herum und du hast die folgenden Vorzüge:

- Fernkampfwaffenangriffe mit dir als Ziel haben Nachteil beim Angriffswurf.
- Du erlangst eine Flugbewegungsrate von 18 m. Wenn du fliegst, wenn dieser Zauber endet, fällst du, wenn du es nicht irgendwie verhindern kannst.

- Du kannst deine Aktion verwenden, um einen Würfel wirbelnden Windes mit 4,50 m Kantenlänge zu erzeugen, mit einem Punkt, den du innerhalb von 18 m sehen kannst, als Zentrum. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet eine Kreatur 2W10 Wuchtschaden, die Hälfte davon bei einem Erfolg. Kreaturen bis einschließlich Größenkategorie groß werden außerdem bis zu 3 m vom Zentrum des Würfels fortgeschoben.

KATAPULT

Verwandlung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Wähle ein Objekt in Reichweite, das zwischen 1 und fünf 5 wiegt und das nicht getragen oder in der Hand gehalten wird. Das Objekt fliegt bis zu 27 m in gerader Linie in eine Richtung deiner Wahl, bevor es auf den Boden fällt. Es stoppt vorher, wenn es auf einer festen Oberfläche einschlägt. Wenn das Objekt eine Kreatur treffen würde, so muss diese Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf durchführen. Bei einem Fehlschlag trifft das Objekt das Ziel und beendet seine Bewegung. Wenn das Objekt aufschlägt nehmen das Objekt und das, was es trifft, jeweils 3W8 Wuchtschaden.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. Grades oder höher wirkst, erhöht sich für jeden Zauberplatz-Grad über dem ersten das maximale Gewicht des von dir als Ziel wählbaren Objektes um 5 Pfund und der Schaden um 1W8.

KNOCHEN DER ERDE

Verwandlung des 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du verursachst das Emporsteigen von bis zu 6 Steinsäulen aus der Erde aus Stellen auf dem Untergrund, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Jede Säule ist ein Zylinder mit einem Durchmesser von 1,50 m und einer Höhe von bis zu 9 m. Der Untergrund, wo die Säule erscheint, muss breit genug für ihren Durchmesser sein, und du kannst den Untergrund unter einer Kreatur zum Ziel nehmen, wenn die Kreatur von mittlerer oder kleiner Größe ist. Jede Säule hat RK 5 und 30 Trefferpunkte. Wenn sie auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, zerfällt die Säule zu Geröll, welches einen Bereich schwierigen Geländes mit einem Radius von 3 m erzeugt, der verbleibt, bis das Geröll geräumt ist. Jede 1,50 m durchmessende Teilfläche des Bereichs erfordert mindestens eine Minute zur Freiräumung per Hand.

Wenn eine Säule unter einer Kreatur erschaffen wurde, muss die Kreatur einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen oder wird von der Säule angehoben. Eine Kreatur kann sich entscheiden, den Wurf nicht zu bestehen.

Wenn die Säule durch ein Hindernis, etwa eine Decke, daran gehindert wird ihre volle Höhe zu erreichen, erleidet eine Kreatur auf der Säule 6W6 Wuchtschaden und ist festgesetzt, eingeklemmt zwischen Säule und Hindernis. Die festgesetzte Kreatur kann einen Wurf auf Stärke oder Geschicklichkeit (Wahl der Kreatur) gegen den Rettungswurf-SG des Zaubers ablegen. Bei einem Erfolg ist die Kreatur nicht länger festgesetzt und muss sich nun von der Säule herunterbewegen oder von ihr herunterfallen.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 7. Grades oder höher wirkst, kannst du für jeden Zauberplatz über dem sechsten zwei zusätzliche Säulen erzeugen.

KRANKMACHENDE STRAHLUNG

Hervorrufung des 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Dämmriges, grünliches Licht breitet sich in einer Kugel mit 9 m Radius aus, deren Zentrum an einem Punkt liegt, den du innerhalb der Reichweite wählst. Das Licht dringt auch um Ecken und dauert bis zum Ende des Zaubers an.

Wenn eine Kreatur sich in einem Zug zum ersten Mal in den Bereich des Zaubers bewegt oder ihren Zug darin beginnt, so muss diese Kreatur erfolgreich einen Konstitutionsrettungswurf ablegen oder 4W10 gleißenden Schaden erleiden. Zusätzlich erleidet sie eine Erschöpfungsstufe und strahlt ein dämmriges, grünliches Licht in einem Radius von 1,50 m aus.

Dies macht es einer Kreatur unmöglich, von Unsichtbarkeit zu profitieren. Das Licht und alle Erschöpfungsstufen, welche durch diesen Zauber verursacht wurden, vergehen bei Ende des Zaubers.

KRONE DER STERNE

Hervorrufung des 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Sieben sternartige Partikel erscheinen und umkreisen deinen Kopf, bis der Zauber endet. Du kannst eine Bonusaktion verwenden, um eines der Partikel auf eine Kreatur oder ein Objekt innerhalb von 36 m von dir zufliegen zu lassen. Wenn du das tust, führe einen Fernkampf-Zauberangriff durch. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 4W12 gleißenden Schaden. Ob du nun triffst oder nicht, dieses Partikel ist verbraucht. Der Zauber endet verfrüht, wenn du das letzte Partikel verbrauchst.

Wenn du vier oder mehr Partikel übrig hast, verbreiten sie helles Licht in einem Radius von 9 m und dämmriges Licht in weiteren 9 m Radius. Wenn du ein bis drei Partikel übrig hast, verbreiten sie dämmriges Licht in 9 m Radius.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 8. Grades oder höher verwendest, erhöht sich die Anzahl der Partikel um zwei für jeden Zauberplatz-Grad über dem siebten.

LAGERFEUER ERSCHAFFEN

Zaubertrick der Beschwörung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu einer Minute

Du erschaffst auf Untergrund, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst, ein Lagerfeuer. Bis zum Ende des Zaubers füllt das magische Lagerfeuer einen Würfel mit 1,50 m Kantenlänge. Wenn du den Zauber wirkst, muss jede Kreatur im Bereich des Lagerfeuers einen Geschicklichkeitsrettungswurf durchführen oder 1W8 Feuerschaden erleiden. Eine Kreatur muss auch einen Rettungswurf durchführen, wenn sie sich zum ersten Mal in einem Zug in den Bereich des Lagerfeuers bewegt oder ihren Zug darin beendet.

Das Lagerfeuer entzündet brennbare Objekte in seinem Bereich die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden.

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

LEBENSTRANSFER

Nekromantie des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du opferst ein wenig deiner Gesundheit, um die Wunden einer anderen Kreatur zu heilen. Du erleidest 4W8 nekrotischen Schaden, und eine Kreatur deiner Wahl, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst, erhält eine Anzahl an Trefferpunkten zurück, welche dem Doppelten des nekrotischen Schadens entspricht, den du erlitten hast.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem dritten.

LICHTWAND

Hervorrufung des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G, M (ein Handspiegel)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Eine schimmernde Wand aus hellem Licht erscheint an einem Punkt, den du innerhalb der Reichweite wählst. Die Wand erscheint in einer Ausrichtung deiner Wahl: horizontal, vertikal, oder diagonal. Sie kann frei schweben oder auf einer soliden Oberfläche ruhen. Die Wand kann bis zu 18 m lang, 3 m hoch und 1,50 m dick sein. Die Wand blockiert Sichtlinien, aber Kreaturen und Objekte können sie passieren. Sie verbreitet helles Licht innerhalb von 36 m und dämmriges Licht in weiteren 36 m.

Wenn die Wand erscheint, muss jede Kreatur in ihrem Bereich einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet eine Kreatur 4W8 gleißenden Schaden und ist für 1 Minute blind. Bei einem Erfolg nimmt sie nur die Hälfte des Schadens und ist nicht blind. Eine hierdurch blinde Kreatur kann am Ende jedes ihrer Züge einen Konstitutionsrettungswurf ablegen, um den Effekt bei sich mit einem Erfolg zu beenden.

Eine Kreatur, die ihren Zug im Bereich der Wand beendet, erleidet 4W8 gleißenden Schaden.

Bis zum Ende des Zaubers kannst du eine Aktion verwenden, um einen gleißenden Strahl von der Wand aus gegen eine Kreatur zu richten, welche du innerhalb von 18 m von der Wand sehen kannst. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff durch. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 4W8 gleißenden Schaden. Ob du nun triffst oder nicht, reduziere die Länge der Wand um 3 m. Wenn die Länge der Wand auf 0 m reduziert wird, endet der Zauber.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, so erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem fünften.





MÄCHTIGE FESTUNG

MÄCHTIGE FESTUNG

Beschwörung des 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: 1,5 Kilometer

Komponenten: V, G, M (ein Diamant, der mindestens 500 GM Wert ist; wird vom Zauber verzehrt)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Festung aus Stein erhebt sich aus einem quadratischen Bereich deiner Wahl auf dem Untergrund, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Das Gebiet misst an jeder Seite 36 m und darf keine Gebäude oder anderen Strukturen vorweisen. Jede Kreatur im Bereich wird unbeschadet emporgehoben, während die Festung aufsteigt.

Die Festung hat vier Mauertürme mit quadratischen Grundrissen, jeder mit 6 m Seitenlänge und 9 m hoch. Ein Turm steht an jeder Ecke. Die Türme sind untereinander mit Steinmauern verbunden, welche jeweils 24 m lang sind und einen umschlossenen Bereich bilden. Jede Mauer ist 30 cm dick und besteht aus Platten, die 3 m breit und 6 m hoch sind. Jede Platte grenzt an zwei andere Platten oder an eine Platte und einen Turm. Du kannst bis zu vier steinerne Tore in den Außenwänden der Festung platzieren.

Ein kleiner Bergfried steht innerhalb des umschlossenen Bereichs. Der Bergfried hat eine quadratische Grundfläche mit 15 m Seitenlänge und drei Etagen mit 3 m hohen Decken. Jede der Etagen kann in so viele Räume unterteilt werden, wie du möchtest, vorausgesetzt, jede Seite des Raums ist mindestens 1,50 m lang. Die Etagen des Bergfrieds sind mit Steintreppen miteinander verbunden, seine Mauern sind 15 cm dick und die inneren Räume können nach deiner Wahl steinerne Türen oder offene Bögen haben. Der Bergfried ist nach deinen Vorstellungen möbliert und dekoriert, und er enthält ausreichend Lebensmittel, um täglich ein neungängiges Bankett für 100 Personen zu servieren. Möbel, Nahrungsmittel und andere Ob-

jekte, die durch diesen Zauber erschaffen wurden, zerfallen zu Staub, wenn sie aus der Festung entfernt werden.

Einhundert unsichtbare Diener gehorchen jedem Befehl, den sie von Kreaturen erhalten, welche du beim Wirken des Zaubers festlegst. Jeder Diener funktioniert, als sei er durch den Zauber *Unsichtbarer Diener* erschaffen worden.

Die Mauern, die Türme und der Bergfried sind alle aus Stein und können beschädigt werden. Jeder Abschnitt aus Stein von 3 x 3 m hat RK 15 und 30 Trefferpunkte für jeweils 2,5 cm Dicke. Er ist immun gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Einen Abschnitt auf 0 Trefferpunkte zu reduzieren, zerstört ihn und könnte dazu führen, dass verbundene Abschnitte einknicken und zusammenbrechen, was dem SL obliegt.

Nach 7 Tagen, oder wenn du diesen Zauber an einem anderen Ort wirkst, zerfällt die Festung harmlos und sinkt zurück in den Untergrund. Kreaturen, die sich darin aufgehalten haben, verbleiben sicher auf dem Untergrund.

Diesen Zauber für ein Jahr alle 7 Tage am selben Platz zu wirken, lässt die Festung permanent werden.

MAGIESTEIN

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Minute

Du berührst einen bis drei Kiesel und erfüllst sie mit Magie. Du oder jemand anderes kann einen Fernkampf-Zauberangriff mit einem der Kiesel durchführen, indem er ihn entweder wirft oder mit einer Schleuder verschießt. Geworfen hat der Kiesel eine Reichweite von 18 m. Wenn jemand anderes mit dem Kiesel angreift, so addiert dieser Angreifer den Modifikator deines Attributs zum Zauberwirken hinzu anstelle seines eigenen, um den Angriff auszuführen. Bei einem Treffer nimmt das Ziel

Wuchtschaden in Höhe des Modifikators deines Attributs zum Zauberwirken + 1W6. Ob der Angriff nun trifft oder nicht, der Zauber auf diesem Kiesel endet.

Wenn du den Zauber erneut wirkst, so endet der Zauber auf allen Kieseln, die bis dahin vom vorhergehenden Zauber betroffen waren.

MAHLSTROM

Hervorrufung des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G, M (Papier oder Blatt in Form eines Trichters)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine wirbelnde Masse 1,50 m tiefen Wassers erscheint in einem Radius von 9 m mit ihrem Zentrum an einem Punkt, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Der Punkt muss auf dem Untergrund oder in einem Gewässer sein.

Bis zum Ende des Zaubers ist dieser Bereich schwieriges Gelände, und jede Kreatur, die ihren Zug darin beginnt, muss erfolgreich einen Stärkerettungswurf ablegen oder erleidet bei einem Fehlschlag 6W6 Wuchtschaden. Zudem wird sie 3 m in Richtung Zentrum gezogen.

MASSEN-VERWANDLUNG

Verwandlung des 9. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G, M (ein Raupenkokon)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du transformierst bis zu 10 Kreaturen deiner Wahl, welche du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Ein unwilliges Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ablegen, um der Transformation zu widerstehen. Ein unwilliger Gestaltwandler hat automatisch Erfolg bei diesem Wurf.

Jedes Ziel nimmt eine Tiergestalt deiner Wahl an, und du kannst dieselbe oder verschiedene Formen für jedes Ziel wählen. Die neue Form kann jedes Tier sein, das du gesehen hast und dessen HG niedriger oder gleich dem HG des Ziels ist (oder der Hälfte der Stufe des Ziels, wenn das Ziel keinen HG hat). Die Spielwerte der Kreatur, einschließlich ihre mentalen Attributswerte, werden durch die Werte des gewählten Tieres ersetzt. Das Ziel behält aber seine Trefferpunkte, seine Gesinnung und seine Persönlichkeit.

Jedes Ziel erlangt eine Anzahl temporärer Trefferpunkte in Höhe der Trefferpunkte seiner jeweiligen neuen Form. Diese temporären Trefferpunkte können nicht durch temporäre Trefferpunkte aus einer anderen Quelle ersetzt werden. Ein Ziel kehrt zu seiner normalen Form zurück, wenn alle seine temporären Trefferpunkte aufgebraucht sind oder es stirbt. Wenn der Zauber davor endet, so verliert die Kreatur alle temporären Trefferpunkte und kehrt zu seiner normalen Form zurück.

Die Kreatur ist beschränkt auf Aktionen, welche die Beschaffenheit seiner neuen Form erlauben. Sie kann nicht sprechen, Zauber wirken oder etwas anderes tun, was Hände oder Sprechfähigkeit erfordert.

Die Ausrüstung des Ziels geht in die neue Form ein. Das Ziel kann seine Ausrüstung weder aktivieren, verwenden, handhaben noch in irgendeiner anderen Form davon profitieren.

MAXIMILIANS ERDGRIF

Verwandlung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G, M (eine kleine, aus Lehm gefertigte Hand)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du wählst ein nicht besetztes Quadrat mit 1,50 m Seitenlänge auf dem Untergrund, das du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Eine mittelgroße Hand aus verdichtetem Erdreich erhebt sich dort und greift nach einer Kreatur, die du innerhalb von 1,50 m davon sehen kannst. Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf durchführen. Bei einem Fehlschlag erleidet das Ziel 2W6 Wuchtschaden und ist bis zum Ende des Zaubers festgesetzt.

Als eine Aktion kannst du die Hand veranlassen, das gefesselte Ziel zu zermalmen, welches dann einen Stärkerettungswurf ablegen muss. Das Ziel erleidet 2W6 Wuchtschaden bei einem Fehlschlag, die Hälfte davon bei einem Erfolg.

Um auszubrechen, kann das festgesetzte Ziel seine Aktion verwenden, um einen Wurf auf Stärke gegen deinen Zauberrettungswurf-SG abzulegen. Bei einem Erfolg entkommt das Ziel und ist nicht länger von der Hand festgesetzt.

Als eine Aktion kannst du die Hand entweder nach einer anderen Kreatur greifen lassen oder sie zu einer anderen unbesetzten Stelle innerhalb der Reichweite bewegen. Die Hand lässt ein festgesetztes Ziel frei, wenn du eines von beidem tust.

MELFS PRÄZISE METEORE

Hervorrufung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (Salpeter, Schwefel und Holzteer, die zu einer Perle geformt wurden)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erzeugst sechs winzige Meteore in deinem Bereich. Für die Dauer des Zaubers schweben sie in der Luft und kreisen um dich herum. Wenn du den Zauber wirkst – und als eine Bonusaktion in jedem deiner Züge danach –, kannst du einen oder zwei der Meteore aufwenden, indem du sie wie der Blitz auf einen Punkt oder Punkte deiner Wahl innerhalb von 36 m von dir zurasen lässt. Sobald ein Meteor seinen Bestimmungsort erreicht oder auf einer soliden Oberfläche einschlägt, explodiert er. Jede Kreatur innerhalb von 1,50 m von dem Punkt, wo der Meteor explodiert, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Eine Kreatur erleidet 2W6 Feuerschaden bei einem Fehlschlag, die Hälfte davon bei einem Erfolg.

Auf höheren Grad. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher verwendest, erhöht sich die Anzahl der erzeugten Meteore um zwei für jeden Zauberplatz-Grad über dem dritten.

MONSTER BEZAUBERN

Verzauberung des 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du versuchst eine Kreatur zu bezaubern, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Sie muss einen Weisheitsrettungswurf durchführen und erhält darauf Vorteil, wenn du oder deine Gefährten sie bekämpfen. Wenn ihr Rettungswurf fehlschlägt, ist die Kreatur von dir bezaubert, bis der Zauber endet oder bis du oder deine Gefährten ihr schaden. Die bezauberte Kreatur ist dir gegenüber freundlich. Wenn der Zauber endet, weiß die Kreatur, dass sie von dir bezaubert wurde.

Aufhöheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher wirkst, kannst du für jeden Zauberplatz-Grad über dem vierten eine zusätzliche Kreatur als Ziel wählen. Die Kreaturen müssen innerhalb von 9 m voneinander sein, wenn du sie als Ziel wählst.

NEGATIVER ENERGIEFLUSS

Nekromantie des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, M (ein zerbrochener Knochen und ein Fliesen schwarzer Seide)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du sendest Bänder negativer Energie gegen eine Kreatur, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Solange das Ziel nicht untot ist, musst es einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Es erleidet 5W12 nekrotischen Schaden bei einem Fehlschlag, die Hälfte davon bei einem Erfolg. Ein durch diesen Zauber getötetes Ziel erhebt sich zu Beginn deines nächsten Zuges als Zombie. Der Zombie verfolgt welche Kreatur auch immer ihm innerhalb seiner Sichtweite am nächsten ist. Die Spielwerte für einen Zombie findest du im *Monster Manual* (Monsterhandbuch).

Wenn du einen Untoten als Ziel dieses Zaubers wählst, führt das Ziel keinen Rettungswurf durch. Werfe stattdessen 5W12. Das Ziel erhält die Hälfte der Würfelsumme als temporäre Trefferpunkte.

NICKERCHEN

Verzauberung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: G, M (eine Prise Sand)

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Du machst eine beruhigende Geste, und bis zu drei bereitwillige Kreaturen deiner Wahl, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst, verlieren für die Wirkungsdauer des Zaubers das Bewusstsein. Der Zauber endet bei einem Ziel vorzeitig, wenn es Schaden erleidet oder jemand eine Aktion verwendet, um es wachzurütteln oder wach zu schlagen. Wenn ein Ziel für die volle Wirkungsdauer bewusstlos bleibt, erlangt es den Vorzug einer kurzen Rast und kann von diesem Zauber nicht mehr betroffen werden, bevor es nicht eine lange Rast abschließt.

Aufhöheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher verwendest, kannst du für jeden Zauberplatz-Grad über dem dritten eine zusätzliche bereitwillige Kreatur als Ziel wählen.

OPFERUNG

Hervorrufung des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27 m

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Flammen umwickeln eine Kreatur, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Das Ziel nimmt 8W6 Feuerschaden bei einem Fehlschlag, die Hälfte davon bei einem Erfolg. Zudem brennt das Ziel bei einem Fehlschlag für die Wirkungsdauer des Zaubers. Das brennende Ziel verbreitet helles Licht in einem Radius von 9 m und dämmriges Licht in einem Radius von weiteren 9 m. Das Ziel wiederholt am Ende jedes seiner Züge den Rettungswurf. Bei einem Fehlschlag erleidet es 4W6 Feuerschaden. Bei einem Erfolg endet der Zauber. Die magischen Flammen können durch nichtmagische Mittel nicht gelöscht werden.

Wenn der Schaden dieses Zaubers ein Ziel tötet, wird das Ziel zu Asche.

PSYCHISCHER SCHREI

Verzauberung des 9. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27 m

Komponenten: G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du entfesselst die Macht deines Verstandes, um den Intellekt von bis zu zehn Kreaturen deiner Wahl, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst, zu sprengen. Kreaturen mit einem Intelligenzwert von 2 oder weniger werden davon nicht betroffen.

Jedes Ziel muss einen Intelligenzrettungswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet es 14W6 psychischen Schaden und ist betäubt. Bei einem Erfolg erleidet das Ziel nur die Hälfte des Schadens und ist nicht betäubt. Wenn ein Ziel durch diesen Schaden stirbt, explodiert sein Kopf, sofern vorhanden.

Ein betäubtes Ziel kann am Ende jedes seiner Züge einen Intelligenzrettungswurf ablegen. Bei einem Erfolg endet der betäubende Effekt.

SANDWAND

Hervorrufung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27 m

Komponenten: V, G, M (eine Handvoll Sand)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst eine Wand aus schwirrendem Sand auf dem Untergrund an einem Punkt, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Du kannst die Wand bis zu 9 m lang sein lassen, 3 m hoch und 3 m dick. Sie verschwindet, wenn der Zauber endet. Sie blockiert Sichtlinien, aber keine Bewegungen. Eine Kreatur ist blind, während sie im Bereich der Wand ist, und muss 3 m Bewegungsrate für jeweils 1 m Bewegung ausgeben.

SCHATTEN DER MOIL

Nekromantie des 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (ein untotes Auge, eingeschlossen in einen Edelstein von mindestens 150 GM Wert)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Schatten, die Flammen gleichen, wickeln sich um deinen Körper, bis der Zauber endet und verschleiern dich komplett gegenüber anderen. Die Schatten wandeln dämmriges Licht in 3 m Radius von dir in Dunkelheit und helles Licht im selben Bereich wird zu dämmrigem Licht.

Bis zum Ende des Zaubers hast du Resistenz gegen gleißenden Schaden. Zusätzlich, wann immer dich eine Kreatur in 3 m Radius von dir mit einem Angriff trifft, schlagen die Schatten nach der Kreatur und verursachen 2W8 nekrotischen Schaden.



SCHATTENKLINGE

SCHATTENKLINGE

Illusion des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du verwebst Stränge aus Schatten, um ein Schwert aus solider Dunkelheit in deiner Hand zu erschaffen. Dieses magische Schwert verbleibt, bis der Zauber endet. Es zählt als einfache Nahkampfwaffe, mit der du geübt bist. Es verursacht 2W8 psychischen Schaden bei einem Treffer und verfügt über die Eigenschaften Finesse, leicht und Wurfaffe (Reichweite 6/18). Zusätzlich erhältst du Vorteil auf deinen Angriffswurf, wann immer du ein Ziel angreifst, welches sich in dämmrigem Licht oder in Dunkelheit befindet.

Wenn du die Waffe fallen lässt oder sie wirfst, so löst sie sich am Ende des Zuges auf. Danach und solange der Zauber noch wirkt, kannst du eine Bonusaktion verwenden, um das Schwert wieder in deiner Hand erscheinen zu lassen.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zaubersplatz des 3. oder 4. Grades verwendest, so erhöht sich der Schaden auf 3W8. Wenn du ihn mit einem Zaubersplatz des 5. oder 6. Grades wirkst, so erhöht er sich auf 4W8. Mit einem Zaubersplatz des 7. Grades oder mehr erhöht sich der Schaden auf 5W8.

SCHUTZWIND

Hervorrufung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Ein starker Wind (30 km/h) weht in einem Radius von 3 m um dich herum und bewegt sich mit dir, wobei er auf dir zentriert bleibt. Der Wind verbleibt für die Wirkungsdauer des Zaubers.

Der Wind hat folgende Effekte:

- Er macht dich und andere Kreaturen in seinem Bereich taub.
- Er löscht ungeschützte Feuer in seinem Bereich die so groß sind wie Fackeln oder kleiner.
- Er hält Dämpfe, Gase und Nebel ab, die von starken Winden verweht werden.
- Der Bereich ist schwieriges Gelände für jede Kreatur außer dir.
- Die Angriffswürfe von Fernkampfwaffen haben Nachteil, wenn der Angriff in den Wind hinein oder aus ihm hinaus führt.

SEELENKÄFIG

Nekromantie des 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Reaktion, die du verwendest, wenn ein Humanoid, den du innerhalb von 18 m von dir sehen kannst, stirbt

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G, M (ein winziger Silberkäfig im Wert von 100 GM)

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Dieser Zauber fängt die Seele eines Humanoiden ein, wenn er stirbt, und hält sie in dem winzigen Käfig gefangen, den du als Materialkomponente verwendest. Eine gestohlene Seele verbleibt in dem Käfig, bis der Zauber endet oder bis du den Käfig zerstörst, was den Zauber auch beendet. Während du eine Seele im Käfig hast, kannst du sie in jeder der unten beschriebenen Weisen ausnutzen. Du kannst eine gefangene Seele bis zu sechsmal nutzen. Sobald du eine Seele zum sechsten Mal nutzt, wird sie freigelassen und der Zauber endet. Während die Seele gefangen ist, kann der Humanoid, von dem sie stammt, nicht wieder ins Leben gerufen werden.

Leben stehlen. Du kannst eine Bonusaktion verwenden, um Lebenskraft aus der Seele zu ziehen. Du erhältst 2W8 Trefferpunkte zurück.

Seele befragen. Du stellst der Seele eine Frage (erfordert keine Aktion) und erhältst eine kurze telepathische Antwort, welche du verstehen kannst, unabhängig davon welche Sprache verwendet wurde. Die Seele weiß nur, was sie zu Lebzeiten wusste, aber sie muss nach bestem Vermögen wahrheitsgemäß antworten. Die Antwort hat nicht mehr als einen oder zwei Sätze und könnte rätselhaft sein.

Erfahrung leihen. Du kannst eine Bonusaktion verwenden, um dich der Lebenserfahrungen der Seele zu bedienen. Du führst den nächsten Angriffswurf, Attributswurf oder Rettungswurf mit Vorteil durch. Wenn du diesen Vorzug nicht vor dem Beginn deines nächsten Zuges verwendest, ist er verloren.

Augen der Toten. Du kannst eine Aktion verwenden, um einen Ort zu nennen, den der Humanoid im Leben sah. Dies erzeugt einen unsichtbaren Sensor irgendwo an diesem Ort, sofern er sich auf der Ebene der Existenz befindet, auf welcher du dich gerade aufhältst. Der Sensor verbleibt, solange du dich konzentrierst, bis zu 10 Minuten (als ob du dich auf einen Zauber konzentrieren würdest). Du erhältst sichtbare und hörbare Informationen vom Sensor, als ob du an seiner Stelle wärst und deine eigenen Sinne nutzt.

Eine Kreatur, die den Sensor sehen kann (etwa unter Verwendung von *Unsichtbares sehen* oder *Wahrer Blick*), erblickt das durchsichtige Abbild des gequälten Humanoiden, dessen Seele du eingesperrt hast.

SNILLOGS SCHNEEBALLSCHWARM

Hervorrufung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27 m

Komponenten: V, G, M (ein Stück Eis, oder ein kleiner weißer Steinsplitter)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein Hagel magischer Schneebälle bricht von einem Punkt hervor, den du innerhalb der Reichweite wählst. Jede Kreatur in einer Kugel mit 1,50 m Radius, deren Zentrum an diesem Punkt liegt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf durchführen. Eine Kreatur erleidet 3W6 Kälteschaden bei einem Fehlschlag, die Hälfte davon bei einem Erfolg.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber unter Verwendung eines Zauberplatzes des 3. Grades oder höher verwendest, so erhöht sich der Schaden um 1W6 für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten.

SONNENAUFGANG

Hervorrufung des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G, M (ein Anhänger in Form einer leuchtenden Sonne von mindestens 100 GM Wert)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Das Licht des Sonnenaufgangs scheint auf einen von dir bestimmten Ort innerhalb der Reichweite. Bis zum Ende des Zaubers schimmert dort ein 12 m hoher Zylinder aus hellem Licht mit 9 m Radius. Dieses Licht ist Sonnenlicht.

Wenn der Zylinder erscheint, muss jede Kreatur darin einen Konstitutionsrettungswurf ablegen oder erleidet 4W10 gleißenden Schaden, die Hälfte davon, wenn der Wurf gelingt. Eine Kreatur muss diesen Rettungswurf auch ablegen, wann immer sie ihren Zug im Zylinder beendet.

Wenn du weniger als 18 m von dem Zylinder entfernt bist, kannst du ihn als Bonusaktion in deinem Zug bis zu 18 m weit bewegen.

STAHLWINDSCHLAG

Beschwörung des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: G, M (eine Nahkampfwaffe von mindestens 1 SM Wert)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du schwingst die Waffe, die beim Wirken verwendet wurde, und verschwindet dann, um wie der Wind anzugreifen. Wähle bis zu 5 Kreaturen, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Führe gegen jedes Ziel einen Nahkampf-Zauberangriff durch. Bei einem Treffer nimmt ein Ziel 6W10 Energieschaden.

Du kannst dich dann an einen unbesetzten Ort teleportieren, den du innerhalb von 1,50 m um eines der Ziele sehen kannst, welches du entweder getroffen oder verfehlt hast.

STAUBTEUFEL

Beschwörung des 2. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G, M (eine Prise Staub)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle einen nicht besetzten Würfel Luft von 1,50 m Kantenlänge, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Eine elementare Kraft, die einem Staubteufel ähnelt, erscheint in dem Würfel und verbleibt bis zum Ende der Wirkungsdauer des Zaubers.

Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 1,50 m von dem Staubteufel beendet, muss einen Stärkerettungswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet die Kreatur 1W8 Wuchtschaden und wird 3 m vom Staubteufel weggeschoben. Bei einem erfolgreichen Wurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden und wird nicht weggeschoben.

Als Bonusaktion kannst du den Staubteufel bis zu 9 m in jede Richtung bewegen. Wenn der Staubteufel sich über Sand, Staub, loses Erdreich oder leichtes Geröll hinwegbewegt, so nimmt er das Material auf und formt eine Wolke aus Schutt mit 3 m Durchmesser um sich herum, die bis zum Beginn deines nächsten Zuges verbleibt. Die Wolke verschleiert den Bereich komplett.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 3. Grades oder höher verwendest, so erhöht sich der Schaden um 1W8 für jeden Zauberplatz-Grad über dem zweiten.

STEINWANDELN

Verwandlung des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G, M (Lehm und Wasser)

Wirkungsdauer: bis gebannt

Du wählst einen Bereich aus Gestein oder Schlamm, den du sehen kannst und der in einen Würfel von 12 m Kantenlänge passt, und wählst dann einen der folgenden Effekte:

Von Stein zu Schlamm wandeln. Nichtmagisches Gestein jeder Art in dem Bereich wird zu einem gleichen Volumen dicken, fließenden Schlamm, der bis zum Ende der Wirkungsdauer verbleibt. Der Untergrund im Bereich des Zaubers wird schlammig genug, dass Kreaturen darin versinken können. Jeder Meter, den sich eine Kreatur durch den Schlamm bewegt, kostet 4 m Bewegungsrate, und jede Kreatur, die sich auf dem Untergrund befindet, wenn du den Zauber wirkst, muss einen Stärkerettungswurf ablegen. Eine Kreatur muss den Rettungswurf auch ablegen, wenn sie sich zum ersten Mal in einem Zug in den Bereich bewegt oder ihren Zug darin beendet. Bei einem Fehlschlag sinkt eine Kreatur in den Schlamm und ist festgesetzt. Sie kann allerdings eine Aktion verwenden, um den Zustand bei sich selbst zu beenden, indem sie sich aus dem Schlamm befreit.

Wenn du den Zauber an einer Decke anwendest, so fällt der Schlamm herunter. Jede Kreatur unter dem fallenden Schlamm muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Eine Kreatur erleidet 4W8 Wuchtschaden bei einem Fehlschlag, die Hälfte davon bei einem Erfolg.

Von Schlamm in Stein wandeln. Nichtmagischer Schlamm oder Treibsand in diesem Bereich, der nicht tiefer als 3 m ist, verwandelt sich für die Dauer des Zaubers in weiches Gestein. Jede Kreatur, die sich im Schlamm befindet, wenn er sich verwandelt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen. Bei einem Erfolg wird die Kreatur sicher zur Oberfläche an einen unbesetzten Platz geschoben. Bei einem Fehlschlag wird eine Kreatur durch das Gestein festgesetzt. Eine festgesetzte Kreatur, oder eine andere Kreatur in Reichweite, kann eine Aktion verwenden, um zu versuchen, das Gestein zu zerbrechen. Dazu muss sie einen Wurf auf Stärke gegen SG 20 bestehen oder dem Gestein Schaden zufügen. Das Gestein hat RK 15, 25 Trefferpunkte und ist immun gegen Giftschaden und psychischen Schaden.



STURMKUGEL

STREUUNG

Beschwörung des 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Die Luft um bis zu fünf Kreaturen deiner Wahl, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst, beginnt zu wabern. Eine unwillige Kreatur muss erfolgreich einen Weisheitsrettungswurf ablegen, um diesem Zauber zu widerstehen. Du teleportierst jedes betroffene Ziel an einen nicht besetzten Ort, den du innerhalb von 36 m sehen kannst. Dieser Ort muss auf dem Untergrund oder auf einem Gebäudeboden sein.

STURMKUGEL

Hervorrufung des 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 45 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine Kugel wirbelnder Luft mit einem Radius von 6 m, deren Zentrum an einem von dir gewählten Punkt innerhalb der Reichweite liegt, tritt in Erscheinung.

Die Kugel verbleibt für die Wirkungsdauer des Zaubers. Jede Kreatur die sich in der Kugel befindet, wenn diese erscheint, oder ihren Zug darin beendet, muss erfolgreich einen Stärkerettungswurf ablegen oder erleidet 2W6 Wuchtschaden. Der Bereich der Kugel ist schwieriges Gelände.

Bis zum Ende des Zaubers kannst du in jedem deiner Züge eine Bonusaktion verwenden, um einen Blitzschlag vom Zentrum der Kugel gegen eine Kreatur zu schleudern, welche du innerhalb von 18 m um das Zentrum herum auswählst. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 4W6 Blitzschaden.

Kreaturen innerhalb von 9 m der Kugel haben Nachteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), um zu hören.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 5. Grades oder höher verwendest, so erhöht sich der Schaden jedes seiner Effekte um 1W6 für jeden Zauberplatz-Grad über dem vierten.

SYNAPTISCHES RAUSCHEN

Verzauberung des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du wählst einen Punkt innerhalb der Reichweite und lässt dort psychische Energien explodieren. Jede Kreatur in einer Kugel mit 6 m Radius, deren Zentrum an diesem Punkt liegt, muss einen Intelligenzrettungswurf ablegen. Eine Kreatur mit einem Intelligenzwert von 2 oder geringer kann durch diesen Zauber nicht betroffen werden. Ein Ziel nimmt 8W6 psychischen Schaden bei einem Fehlschlag, die Hälfte davon bei einem Erfolg.

Nach einem Fehlschlag hat das Ziel für 1 Minute verworrene Gedanken. Während dieser Zeit wirft es 1W6 und zieht das Ergebnis von allen Angriffswürfen und Attributswürfen ab, ebenso von Konstitutionsrettungswürfen, um Konzentration aufrechtzuerhalten. Das Ziel kann am Ende jedes seiner Züge einen Intelligenzrettungswurf durchführen, um den Effekt bei sich mit einem Erfolg zu beenden.

TEMPEL DER GÖTTER

Beschwörung des 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G, M (ein heiliges Symbol von mindestens 5 GM Wert)

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Du lässt auf Untergrund, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst, in einem Schimmern einen Tempel entstehen. Der Tempel muss in einen unbesetzten, würfelförmigen Raum passen, dessen Kantenlänge 36 m beträgt. Der Tempel verbleibt bis zum Ende des Zaubers. Er ist der Gottheit, dem Pantheon oder der Philosophie gewidmet, deren heiliges Symbol beim Wirken verwendet wurde.

Du triffst alle Entscheidungen über das Erscheinungsbild des Tempels. Das Innere ist von Böden, Wänden und einem Dach umschlossen, mit einer Tür, die Einlass ins Innere gewährt, und so vielen Fenstern, wie du wünschst. Nur du und jede Kreatur, die du beim Wirken des Zaubers bestimmst, kann die Tür öffnen oder schließen.

Das Innere des Tempels ist ein offener Bereich mit einem Götzenbild oder einem Altar an einem Ende. Du entscheidest, ob der Tempel beleuchtet ist und ob diese Beleuchtung hell oder dümmrig ist. Der Geruch verbrennenden Weihrauchs füllt die Luft, und die Temperatur ist mild.

Der Tempel setzt sich Arten von Kreaturen entgegen, welche du beim Wirken des Zaubers wählst. Wähle eine oder mehr aus den folgenden: Himmlische, Elementare, Feenwesen, Unholde oder Untote. Wenn eine Kreatur der gewählten Art versucht, in den Tempel zu gelangen, so muss diese Kreatur einen Charismarettungswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag kann sie den Tempel für 24 Stunden nicht betreten. Selbst wenn sie den Tempel betreten kann, so wird sie doch von der Magie dort behindert. Immer wenn sie einen Angriffswurf, einen Attributswurf oder einen Rettungswurf im Innern des Tempels ablegt, muss sie 1W4 werfen und das Ergebnis vom W20-Wurf abziehen.

Zusätzlich können die Sensoren, die durch Erkenntniszauber erzeugt werden, nicht innerhalb des Tempels erscheinen, und Kreaturen im Innern können nicht zum Ziel von Erkenntniszaubern werden.

Und schließlich, wann immer eine Kreatur im Tempel Trefferpunkte durch einen Zauber des 1. Grades oder höher zurückerlangt, erhält die Kreatur zusätzliche Trefferpunkte in Höhe deines Weisheitsmodifikators zurück (Mindestens 1 Trefferpunkt).

Der Tempel besteht aus einer blickdichten magischen Kraft, die bis in die Ätherebene reicht und daher auch ätherische Reisen in das Innere des Tempels verhindert. Nichts kann auf körperliche Weise durch das Äußere des Tempels dringen. Er kann durch *Magie bannen* nicht gebannt werden, und *Antimagisches Feld* hat keinen Effekt darauf. Der Zauber *Auflösung* zerstört den Tempel auf der Stelle.

Wenn man diesen Zauber ein Jahr lang täglich an derselben Stelle wirkt, wird der Effekt permanent.

TENSERS TRANSFORMATION

Verwandlung des 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (einige Haare eines Bullen)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du verleihst dir selbst Ausdauer und von magischer Kraft erfüllte Kampffertigkeit. Bis zum Ende des Zaubers kannst du keine Zauberei wirken und erhältst die folgenden Vorzüge:

- Du erhältst 50 temporäre Trefferpunkte. Falls einige davon übrigbleiben, wenn der Zauber endet, verfallen sie.
- Du hast Vorteil bei Angriffswürfen, die du mit einfachen Waffen und Kriegswaffen durchführst.
- Wenn du ein Ziel mit einem Waffenangriff triffst, erleidest es zusätzlich 2W12 Energieschaden.
- Du bist mit allen Rüstungen, Schilden, einfachen Waffen und Kriegswaffen geübt.
- Du bist mit Stärke- und Konstitutionsrettungswürfen geübt.
- Du kannst, wenn du eine Angriffsaktion in deinem Zug unternimmst, zweimal angreifen anstatt einmal. Du ignorierst diesen Vorzug, falls du bereits über ein Merkmal verfügst,

das dir zusätzliche Angriffe erlaubt, wie zum Beispiel Zusätzlicher Angriff.

Unmittelbar nach dem Ende des Zaubers musst du einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 bestehen oder du erleidest eine Erschöpfungsstufe.

TIERBINDUNG

Erkenntniszauber des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (ein wenig Fell, in Stoff eingewickelt)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du etablierst eine telepathische Verbindung zu einem Tier, welches dir freundlich gesonnen ist oder das du bezaubert hast. Der Zauber versagt, wenn das Tier einen Intelligenzwert von 4 oder höher hat. Bis zum Ende des Zaubers bleibt die Verbindung zwischen dir und dem Tier bestehen, solange du und das Tier in Sichtweite zueinander seid. Durch die Verbindung kann das Tier deine telepathischen Nachrichten an es verstehen, und es kann einfache Emotionen und Konzepte telepathisch an dich zurück kommunizieren. Während die Verbindung aktiv ist, erhält das Tier Vorteil bei Angriffswürfen gegen jede Kreatur innerhalb von 1,50 m von dir, welche du sehen kannst.

TOTENLÄUTEN

Zaubertrick der Nekromantie

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du deutest auf eine Kreatur, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst, und der Klang einer Trauerglocke erfüllt für einen Moment die Luft um sie. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen oder erleidet 1W8 nekrotischen Schaden. Falls dem Ziel eine beliebige Menge Trefferpunkte fehlt, nimmt es stattdessen 1W12 nekrotischen Schaden.

Der Schaden des Zaubers erhöht sich um einen Würfel, wenn du Stufe 5 erreichst (2W8 oder 2W12), Stufe 11 (3W8 oder 3W12) und Stufe 17 (4W8 oder 4W12).

TOTENTANZ

Nekromantie des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Stränge aus dunkler Macht springen aus deinen Fingern, um bis zu fünf kleine oder mittelgroße Leichen zu durchdringen, welche du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Jede Leiche steht unverzüglich auf und wird untot. Du entscheidest, ob es sich jeweils um Zombies oder Skelette handelt (die Spielwerte für Zombies und Skelette sind im *Monster Manual* [Monsterhandbuch] zu finden). Zusätzlich erhält jeder Untoter einen Bonus auf seine Angriffs- und Schadenswürfe in Höhe des Modifikators deines Attributs zum Zaubern.

Du kannst eine Bonusaktion verwenden, um die Kreaturen, welche du mit diesem Zauber erschaffst, mental zu befehligen. Du sendest denselben Befehl an alle Kreaturen. Um den Befehl zu empfangen, muss eine Kreatur innerhalb von 18 m von dir sein. Du entscheidest, welche Aktionen die Kreaturen unternehmen und wohin sie sich während ihres nächsten Zuges bewegen. Du kannst auch einen allgemeinen Befehl ausgeben, wie zum Beispiel das Bewachen einer Kammer oder eines Gangs gegen deine Feinde. Wenn du keinen Befehl ausgibst, werden die Kreaturen nichts tun, außer sich gegen feindlich gesinnte



TOTENTANZ

Kreaturen zu verteidigen. Sobald ein Befehl erteilt wurde, werden die Kreaturen ihn befolgen, bis die Aufgabe ausgeführt ist.

Die Kreaturen stehen unter deinem Befehl, bis der Zauber endet. Danach werden sie wieder leblos.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 6. Grades oder höher wirkst, so belebst du bis zu zwei zusätzliche Leichen für jeden Zauberplatz-Grad über dem fünften.

UNVERWUNDBARKEIT

Bannzauber des 9. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (ein kleines Stück Adamant von mindestens 500 GM Wert, welches vom Zauber verzehrt wird)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du bist bis zum Ende des Zaubers immun gegen jeglichen Schaden.

URTÜMLICHE WILDHEIT

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du kanalisierst urtümliche Magie, um deine Zähne oder Fingernägel zu schärfen und sie für einen ätzenden Angriff vorzubereiten. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur innerhalb von 1,50 m von dir durch. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W10 Säureschaden. Nachdem Ausführen des Angriffs kehren deine Zähne oder Fingernägel zu ihrem normalen Zustand zurück.

Der Schaden des Zaubers erhöht sich um 1W10, wenn du die 5. Stufe (2W10), die 11. Stufe (3W10) und die 17. Stufe (4W10) erreichst.

URTÜMLICHER SCHUTZ

Bannzauber des 6. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du hast für die Dauer des Zaubers Resistenz gegen Säure-, Kälte-, Feuer-, Blitz- und Schallschaden.

Wenn du Schaden einer der oben genannten Arten erleidest, so kannst du deine Reaktion nutzen, um Immunität gegen diese Schadensart zu erlangen, einschließlich des auslösenden Schadens. Wenn du das tust, enden die Resistenzen, und du hast die Immunität bis zum Ende deines nächsten Zuges. Der Zauber endet dann.

VERRÜCKTMACHENDE FINSTERNIS

Hervorrufung des 8. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 45 m

Komponenten: V, M (ein Tropfen Pech, vermischt mit einem Tropfen Quecksilber)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Bis zum Ende des Zaubers breitet sich von einem Punkt, den du innerhalb der Reichweite wählst, magische Dunkelheit aus, um eine Kugel mit 18 m Radius zu füllen. Die Dunkelheit fließt auch um Ecken. Eine Kreatur mit Dunkelsicht kann in dieser Dunkelheit nicht sehen. Nichtmagisches Licht und auch Licht, das von Zaubern des 8. Grades oder niedriger erzeugt wird, kann diesen Bereich nicht erleuchten.

Innerhalb der Kugel kann man Schreie, Brabbeln und irres Gelächter hören. Immer wenn eine Kreatur ihren Zug in der Kugel beginnt, muss sie einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Sie erleidet 8W8 psychischen Schaden bei einem Fehlschlag, die Hälfte davon bei einem Erfolg.

WASSER FORMEN

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: G

Wirkungsdauer: Unmittelbar oder 1 Stunde (siehe unten)

Du wählst einen Bereich mit Wasser, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst und der in einen Würfel mit 1,50 m Kantenlänge passt. Du manipuliert das Wasser auf eine der folgenden Weisen:

- Du kannst unmittelbar das Wasser bewegen oder anderweitig dessen Fließrichtung ändern, bis zu 1,50 m in jede Richtung. Diese Bewegung hat nicht genug Kraft, um Schaden zu verursachen.
- Du kannst das Wasser veranlassen, einfache Formen anzunehmen, und es nach deinem Willen animieren. Diese Veränderung hält für eine Stunde an.
- Du kannst die Farbe oder Lichtdurchlässigkeit des Wassers verändern. Das Wasser muss in seiner Gesamtheit auf dieselbe Weise verändert werden. Diese Veränderung hält für eine Stunde an.
- Du frierst das Wasser ein, sofern darin keine Kreaturen sind. Das Wasser taut nach 1 Stunde wieder auf.

Wenn du diesen Zauber mehrfach wirkst, kannst du nicht mehr als zwei seiner nicht-unmittelbaren Effekte zeitgleich aktiviert haben, und du kannst einen solchen Effekt als Aktion aufgeben.

WASSERKUGEL

Beschwörung des 4. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 27 m

Komponenten: V, G, M (ein Tröpfchen Wasser)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du beschwörst eine Kugel aus Wasser mit einem Radius von 1,50 m an einem Punkt, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Die Kugel kann schweben, aber nicht mehr als 3 m über dem Untergrund. Die Kugel verbleibt für die Wirkungsdauer des Zaubers.

Jede Kreatur in der Kugel muss einen Stärkerettungswurf ablegen. Bei einem Erfolg wird eine Kreatur aus der Kugel an den nächsten unbesetzten Platz außerhalb der Kugel nach Wahl der Kreatur geschleudert. Eine riesige oder noch größere Kreatur besteht diesen Wurf automatisch, und eine große oder kleinere Kreatur kann sich entscheiden, ihn nicht zu bestehen. Bei einem Fehlschlag wird die Kreatur durch die Kugel festgesetzt und ist von Wasser eingehüllt. Am Ende jedes seiner Züge kann ein festgesetztes Ziel den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei sich selbst mit einem Erfolg beenden.

Die Kugel kann bis zu vier mittelgroße oder kleinere Kreaturen festsetzen, oder eine große Kreatur. Falls die Kugel durch das Festsetzen einer Kreatur die maximale Kapazität überschreitet, so fällt eine zufällige Kreatur, die bereits darin festgesetzt war, aus der Kugel und wird innerhalb von 1,50 m Radius zu Boden geschleudert.

Als eine Aktion kannst du die Kugel bis zu 9 m in gerader Linie bewegen. Wenn sie sich dabei über eine Grube, eine Klippe oder einen anderen Abhang im Gelände bewegt, so sinkt sie sanft hinab, bis sie wieder 3 m über dem Grund schwebt. Jede in der Kugel festgesetzte Kreatur bewegt sich mit ihr. Du kannst die Kugel in Kreaturen rammen und sie dadurch zwingen, einen Rettungswurf abzulegen.

Wenn der Zauber endet, fällt die Kugel zu Boden und löscht alle normalen Flammen in einem Radius von 9 m von ihr. Jede in der Kugel festgesetzte Kreatur wird in dem Bereich, in den die Kugel fällt, zu Boden geschleudert. Das Wasser verschwindet danach.

WASSERWAND

Hervorrufung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Wasser)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst an einer Stelle, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst, eine Wand aus Wasser auf dem Untergrund. Du kannst die Wand bis zu 9 m lang machen, 3 m hoch und 30 cm dick. Du kannst aber auch eine ringförmige Mauer mit 6 m Durchmesser erschaffen. Diese Mauer ist 6 m hoch und 30 cm dick. Die Wand verschwindet, wenn der Zauber endet. Der Bereich der Wand ist schwieriges Gelände.

Jeder Fernkampf-Waffenangriff, der in den Bereich der Wand eintritt, hat Nachteil beim Angriffswurf, und Feuer-schaden wird halbiert, wenn der Feuereffekt die Wand durchquert, um das Ziel zu erreichen. Zauber, welche Eisschaden verursachen und den Bereich der Wand durchqueren, lassen den Bereich, durch den sie sich bewegen, gefrieren (es wird mindestens ein Quadrat von 1,50 m Seitenlänge eingefroren). Jedes Quadrat mit 1,50 m Seitenlänge hat RK 5 und 15 Trefferpunkte. Einen gefrorenen Abschnitt auf 0 Trefferpunkte zu reduzieren, zerstört ihn. Wenn ein Abschnitt zerstört ist, wird das Wasser der Wand ihn nicht nachfüllen.

WIND KONTROLLIEREN

Verwandlung des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 90 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du erlangst Herrschaft über die Luft in einem Würfel von 30 m Kantenlänge, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Wähle einen der folgenden zwei Effekte, wenn du den Zauber wirkst. Die Effekte verbleiben für die Wirkungsdauer des Zaubers, es sei denn, du nutzt in einem späteren Zug deine Aktion, um zu einem anderen Effekt zu wechseln. Du kannst deine Aktion auch dazu verwenden, einen Effekt zeitweilig anzuhalten oder einen angehaltenen Effekt wieder in Gang zu setzen.

Windböen. Ein Wind entsteht innerhalb des Würfels und weht horizontal in eine Richtung, die du bestimmst. Du wählst die Intensität des Windes: ruhig, mittelschwer oder stark. Wenn der Wind mittelschwer oder stark ist, haben Fernkampf-Waffenangriffe, die sich in den Würfel hinein, aus ihm hinaus oder durch ihn hindurch bewegen, Nachteil bei ihren Angriffswürfen. Wenn der Wind stark ist, muss jede Kreatur, die sich gegen den Wind bewegt, für jeden Meter Bewegung einen weiteren Meter ihrer Bewegungsrate aufwenden.

Abwind. Du verursachst einen anhaltenden, starken Windstoß, der vom oberen Teil des Würfels herunterbläst. Fernkampf-Waffenangriffe, die den Würfel durchqueren oder gegen Ziele gerichtet sind, die sich im Würfel befinden, erleiden Nachteil bei ihren Angriffswürfen. Eine Kreatur muss einen Stärkerettungswurf ablegen, wenn sie zum ersten Mal in ihrem Zug in den Würfel fliegt oder ihren Zug fliegend darin beginnt. Bei einem Fehlschlag wird die Kreatur zu Boden geschleudert.

Aufwind. Du verursachst einen anhaltenden Aufwind im Würfel, welcher vom Boden heraufsteigt. Kreaturen, die einen Sturz innerhalb des Würfels beenden, nehmen nur halben Schaden durch den Sturz. Wenn eine Kreatur einen senkrechten Sprung unternimmt, kann sie bis zu 3 m höher springen als normal.

WINDBÖ

Zaubertrick der Verwandlung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 9 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du ermächtigt dich der Luft und zwingst sie, einen der folgenden Effekte an einem Punkt zu erzeugen, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst:

- Eine mittelgroße oder kleinere Kreatur muss einen Stärkerettungswurf bestehen oder wird bis zu 1,50 m von dir weggedrückt.
- Du erzeugst einen kleinen Windstoß, der fähig ist, ein Objekt, das weder in der Hand gehalten noch getragen wird und das nicht mehr als 5 Pfund wiegt, zu bewegen. Das Objekt wird bis zu 3 m von dir weggedrückt. Es wird nicht mit genug Kraft weggedrückt, um Schaden zu verursachen.
- Du erzeugst einen harmlosen wahrnehmbaren Effekt unter Verwendung von Luft, wie zum Beispiel das Rascheln von Blättern, Wind, der Fensterläden zuschlägt, oder Kleidung, die sich in einer Brise bewegt.

WINZIGER DIENER

Verwandlung des 3. Grades

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Du berührst ein winziges, nichtmagisches Objekt, das kein Teil eines anderen Objektes oder einer Oberfläche ist und auch nicht von einer anderen Kreatur getragen wird. Das Ziel wird belebt, und es sprießen ihm kleine Arme und Beine. Es wird zu einer Kreatur unter deiner Kontrolle, bis der Zauber endet oder die Kreatur auf 0 Trefferpunkte reduziert wird. Siehe dir den Werteblock an, um seine Spielwerte zu erfahren.

Als eine Bonusaktion kannst du der Kreatur Befehle erteilen, wenn sie sich innerhalb von 36 m von dir aufhält. (Wenn du mit diesem Zauber mehrere Kreaturen beherrscht, so kannst du jede einzeln oder aber alle zusammen gleichzeitig befehligen und allen denselben Befehl erteilen.) Du entscheidest, welche Aktion die Kreatur unternehmen wird und wohin sie sich während ihres Zuges bewegen wird. Du kannst aber auch einen einfachen, allgemeinen Befehl erteilen, wie zum Beispiel einen Schlüssel zu holen, Wache zu stehen oder Bücher aufzustapeln. Wenn du keine Befehle erteilst, wird der Diener nichts tun, als sich gegen feindlich gesinnte Kreaturen zu verteidigen. Sobald ihm ein Befehl erteilt wurde, wird der Diener diesem folgen, bis die Aufgabe erfüllt ist.

Wenn die Kreatur auf 0 Trefferpunkte reduziert wurde, kehrt sie in ihre ursprüngliche Form zurück und aller verbleibender Schaden wird auf diese Form übertragen.

Auf höheren Graden. Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 4. Grades oder höher wirkst, kannst du zwei weitere Objekte für jeden Zauberplatz-Grad über dem 3. beleben.

WIRBELWIND

Hervorrufung des 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 90 m

Komponenten: V, M (etwas Stroh)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Ein Wirbelwind geht auf einen Punkt hernieder, welchen du innerhalb der Reichweite auf dem Untergrund sehen kannst. Der Wirbelwind ist ein 9 m hoher Zylinder mit einem Radius von 3 m, dessen Zentrum am gewählten Punkt liegt. Bis der Zauber



WINZIGER DIENER

Winziges Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse: 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte: 10 (4W4)

Bewegungsrate: 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (-3)	16 (+3)	10 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	1 (-5)

Schadensimmunitäten: Gift, psychisch

Zustandsimmunitäten: Blind, Bezaubert, Taub, Erschöpfung, Verängstigt, Gelähmt, Versteinert, Vergiftet

Sinne: Blindsight 18 m (darüber hinaus blind), Passive Wahrnehmung 10

Sprachen: –

AKTIONEN

Hieb. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W4 + 3) Wuchtschaden.

endet, kannst du eine Aktion verwenden, um den Wirbelwind bis zu 9 m in jede Richtung über den Untergrund zu bewegen. Der Wirbelwind saugt alle mittelgroßen und kleineren Objekte ein, die nicht gesichert sind oder von jemandem getragen oder in der Hand gehalten werden.

Eine Kreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen, wenn sie zum ersten Mal in ihrem Zug den Wirbelwind betritt, oder der Wirbelwind zum ersten Mal ihren Bereich betritt. Das schließt das erstmalige Erscheinen des Wirbelwinds ein. Eine Kreatur erleidet 10W6 Wuchtschaden bei einem Fehlschlag, die Hälfte davon bei einem Erfolg. Zusätzlich müssen große oder kleinere Kreaturen bei einem Fehlschlag einen Stärkerettungswurf ablegen, oder werden vom Wirbelwind festgesetzt, bis der Zauber endet. Wenn eine durch den Wirbelwind festgesetzte Kreatur ihren Zug beginnt, so wird sie darin 1,50 m aufwärts gezogen, bis sie die Spitze erreicht. Eine gebundene Kreatur bewegt sich mit dem Wirbelwind und fällt, wenn der Zauber endet, sofern sie keine Möglichkeiten hat, sich in der Luft zu halten.

Eine festgesetzte Kreatur kann eine Aktion verwenden, um einen Stärkerettungswurf oder Geschicklichkeitsrettungswurf gegen deinen Zauberrrettungswurf-SG zu machen. Bei einem Erfolg ist die Kreatur nicht länger durch den Wirbelwind festgesetzt und wird 3W6 x 3 m weit in zufälliger Richtung fortgeschleudert.

WORT DER MACHT: SCHMERZ

Verzauberung des 7. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 18 m

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du sprichst ein Wort der Macht aus, das Wellen intensiven Schmerzes verursacht, um eine Kreatur zu überwältigen, die du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Wenn das Ziel 100 oder weniger Trefferpunkte hat, so wird es lähmenden Schmerzen unterworfen. Andernfalls hat der Zauber keinen Effekt auf das Ziel. Ein Ziel ist ebenfalls nicht betroffen, wenn es gegenüber Bezauberungen immun ist.

Während das Ziel unter den lähmenden Schmerzen leidet, kann keine seiner Bewegungsraten größer sein als 3 m. Das Ziel hat zudem Nachteil bei Angriffswürfen, Attributswürfen und Rettungswürfen, ausgenommen Konstitutionsrettungswürfe. Zu guter Letzt muss dem Ziel zunächst ein Konstitutionsrettungswurf gelingen, wenn es versucht, einen Zauber zu wirken. Andernfalls schlägt das Wirken fehl und der Zauber ist verschwendet.

Ein Ziel, das unter diesen Schmerzen leidet, kann einen Konstitutionsrettungswurf am Ende jedes seiner Züge ablegen. Bei einem Erfolg enden die Schmerzen.

WORT DES STRAHLENS

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 1,50 m

Komponenten: V, M (ein heiliges Symbol)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du sprichst ein göttliches Wort aus, und ein brennendes Gleißen bricht aus dir heraus. Jede Kreatur deiner Wahl, welche du innerhalb der Reichweite sehen kannst, muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen oder erleidet 1W6 gleißenden Schaden.

Der Schaden des Zaubers erhöht sich um 1W6, wenn du Stufe 5 erreichst (2W6), Stufe 11 (3W6) und Stufe 17 (4W6).

ZEPHYRSCHLAG

Verwandlung des 1. Grades

Zeitaufwand: 1 Bonusaktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du bewegst dich wie der Wind. Bis zum Ende des Zaubers provoziert deine Bewegung keine Gelegenheitsangriffe.

Du kannst dir einmal vor dem Ende des Zaubers Vorteil bei einem Waffenangriffswurf in deinem Zug geben. Dieser Angriff verursacht zusätzlich 1W8 Energieschaden bei einem Treffer. Unabhängig davon, ob du triffst oder nicht, deine Bewegungsrate erhöht sich bis zum Ende des dieses Zuges um 9 m.

ZEREMONIE

Bannzauber des 1. Grades (Ritual)

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (Silberpulver im Wert von 25 GM, welches vom Zauber verzehrt wird)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du vollziehst eine spezielle religiöse Zeremonie, die von Magie erfüllt ist. Wenn du den Zauber wirkst, wähle eine der folgenden Riten, deren Ziel sich während des Wirkens innerhalb von 3 m von dir aufhalten muss.

Begräbnisritus. Du berührst eine Leiche, und für die nächsten 7 Tage kann das Ziel unter keinen Umständen zum Untoten werden, ausgenommen durch den Zauber *Wunsch*.

Heirat. Du berührst erwachsene Humanoide, die bereit sind, miteinander den Ehebund einzugehen. In den nächsten 7 Tagen erhalten beide Ziele einen Bonus von +2 zur RK, solange sie innerhalb von 9 m voneinander sind. Eine Kreatur kann nur dann noch einmal von diesem Ritus profitieren, wenn sie verwitwet ist.

Heranreifen. Du kannst einen Humanoiden berühren, der ein junger Erwachsener ist. In den nächsten 24 Stunden, wann immer das Ziel einen Attributswurf durchführt, kann es einen W4 würfeln und das Ergebnis zum Attributswurf hinzuzählen. Eine Kreatur kann nur einmal von diesem Ritus profitieren.

Hingabe. Du berührst einen Humanoiden, der wünscht, sich dem Dienst an deinen Gott hinzugeben. Für die nächsten 24 Stunden kann das Ziel, wann immer es einen Rettungswurf durchführt, einen W4 werfen und das Ergebnis zum Rettungswurf hinzuzählen. Eine Kreatur kann von diesem Ritus nur einmal profitieren.

Sühne. Du berührst eine bereitwillige Kreatur, deren Gesinnung sich geändert hat, und führst einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 20 durch. Bei Erfolg stellst du die ursprüngliche Gesinnung des Ziels wieder her.

Wasser segnen. Du berührst eine Phiole mit Wasser und lässt sie so zu Weihwasser werden.

ZORN DER NATUR

Hervorrufung des 5. Grades

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 36 m

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du kannst die Geister der Natur anrufen und sie gegen deine Feinde aufwiegeln. Wähle einen Punkt, den du innerhalb der Reichweite sehen kannst. Die Geister werden dann in einem Würfel mit 18 m Kantenlänge, dessen Zentrum an diesem Punkt liegt, Bäume, Felsen und Gräser beleben, bis der Zauber endet.

Bäume. Zu Beginn jedes deiner Züge muss jeder deiner Feinde einen Geschicklichkeitsrettungswurf ablegen, wenn er sich innerhalb von 3 m von einem Baum befindet, der sich im Würfel befindet. Bei einem Fehlschlag erleidet der Feind 4W6 Hiebsschaden durch ausschlagende Äste.

Felsen. Als eine Bonusaktion in deinem Zug kannst du einen losen Felsen, der sich im Würfel befindet, gegen eine Kreatur schleudern, welche du im Würfel sehen kannst. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel durch. Bei einem Treffer erleidet es 3W8 nichtmagischen Wuchtschaden und muss einen erfolgreichen Stärkerettungswurf ablegen, um nicht zu Boden geworfen zu werden.

Gräser und Gestrüpp. Jeder Bereich innerhalb des Würfels, welcher mit Gras oder Gestrüpp bedeckt ist, wird für deine Feinde zu schwierigem Gelände.

Wurzeln und Lianen. Am Ende jedes deiner Züge muss eine Kreatur deiner Wahl, welche sich im Würfel auf dem Untergrund befindet, einen Stärkerettungswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag ist sie bis zum Ende des Zaubers festgesetzt. Eine festgesetzte Kreatur kann eine Aktion nutzen, um einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen deinen Zauberrrettungswurf-SG abzulegen, um den Effekt bei sich selbst mit einem Erfolg zu beenden.

ANHANG A: GETEILTE KAMPAGNEN

Es kann eine Herausforderung sein, einen regelmäßigen Termin für D&D-Spielabende zu finden, um eine Kampagne aktiv und lebendig zu halten. Falls der einzige Spielleiter der Kampagne oder zu viele Spieler nicht verfügbar sind, so muss die nächste Sitzung vielleicht verschoben werden. Wiederholte Probleme dieser Art können die Fortführung der Kampagne gefährden.

Kurz: In einer Welt voller Ablenkungen kann es schwierig sein, eine Kampagne in Schwung zu halten. Hier kommt das Konzept der geteilten Kampagne ins Spiel.

In einer geteilten Kampagne kann mehr als ein Mitglied der Gruppe die Rolle des SL übernehmen. Eine geteilte Kampagne gestaltet sich eher in Episoden als kontinuierlich, wobei jeder Spielabend ein komplettes Abenteuer enthält.

Die größten geteilten Kampagnen werden durch die D&D Adventurers League verwaltet, unter Aufsicht von Wizards of the Coast. Du kannst auch deine eigene geteilte Kampagne erschaffen, für eine D&D-Schul-AG, für einen Spiel Laden, eine Bibliothek oder jeden anderen Ort, wo sich D&D-Spieler und -SL versammeln.

Eine geteilte Kampagne etabliert einen Rahmen, der es Spielern erlaubt, einen Charakter aus dem Spiel des einen SL zum Spiel eines anderen SL mitzunehmen, welches auch zur geteilten Kampagne gehört. Es erzeugt eine Situation, in der fast nichts eine geplante Sitzung verhindern kann. Der Kader potenzieller Spieler kann recht groß sein, was sicherstellt, dass jede Sitzung die Mindestanzahl an Spielern hat, die zum Spielen benötigt werden. Falls alle zur gleichen Zeit zum Spielen erscheinen stellen mehrfache SL sicher, dass jeder teilnehmen kann.

VERHALTENSKODEX

Wieder und wieder wiederholen die Grundregelwerke das wichtigste Ziel eines D&D-Spielabends, nämlich dass jeder Beteiligte Spaß hat. Um auf dieses Ziel hinzuwirken, ist es eine gute Idee, wenn eine geteilte Kampagne einen Verhaltenskodex hat. Da Leute, die normalerweise nicht miteinander spielen, während einer geteilten Kampagne am gleichen Spieltisch sitzen können, kann es hilfreich sein, einige grundlegende Verhaltensregeln zu etablieren.

Zuallererst ist jeder in der Kampagne verantwortlich dafür, sicherzustellen, dass jeder andere eine angenehme Zeit hat. Falls sich jemand durch die Handlungen anderer beleidigt, herabgesetzt oder gemobbt fühlt, so ist der Zweck des gemeinsamen Spiels verfehlt.

Der grundlegende Verhaltenskodex für eine geteilte Kampagne könnte auf einem vergleichbaren Dokument basieren, das von anderen Organisationen oder Orten verwendet wird. Darüber hinaus erfordert es vielleicht einige weitere spezielle Richtlinien, um dem gerecht zu werden was passiert, wenn SL und Spieler interagieren. Erachte das nachfolgende Material als einen Ausgangspunkt. Es stammt aus dem Verhaltenskodex der Adventurers League.

Während einer Spielsitzung wird von Spielern erwartet, dass sie...

- Der Anleitung des SL folgen und es vermeiden, sich mit dem SL oder anderen Spielern über Regeln zu streiten.
- Andere sprechen lassen und es anderen Spielern erlauben, die Aufmerksamkeit des SLs zu erhalten.
- Ausführliche Unterhaltungen vermeiden, welche für das Abenteuer unerheblich sind.
- Andere davon abhalten, soziale Medien zu verwenden, um andere Teilnehmer zu mobben, zu beschämen oder einzuschüchtern.
- Die SL oder die Kampagnenverwalter auf störendes und/oder aggressives Verhalten aufmerksam machen, sodass entsprechende Maßnahmen ergriffen werden können.

Um erfolgreich zu sein, benötigt eine geteilte Kampagne einen Verfechter – jemand, der die Verantwortung auf sich nimmt, die Gruppe zu organisieren und zu erhalten. Wenn du daran interessiert bist, mehr darüber zu lernen, wie man eine geteilte Kampagne leitet, und zu sehen, wie die Adventurers League bestimmte Belange handhabt, dann ist der Rest dieses Anhangs für dich bestimmt.

ABENTEUER ENTWERFEN

Das Entwerfen von Abenteuern für eine geteilte Kampagne erfordert andere Überlegungen als die Abenteuererschaffung für eine gewöhnliche Spielergruppe. Am wichtigsten ist, dass das Abenteuer dann zu einem Ende kommt, wenn auch der Spielabend planmäßig zu Ende geht. Außerdem musst du Kampfbegegnungen für eine Spanne von Charakterstufen ausgewogen gestalten, da ein breites Spektrum von Charakteren gleichzeitig an deinem Abenteuer teilnehmen könnten.

DAUER EINES ABENTEUERS

Jedes Abenteuer einer geteilten Kampagne beginnt und endet am gleichen Spielabend. (Wenn eine Gruppe von Teilnehmern mehr Zeit möchte, um fertig zu werden, und alle damit einverstanden sind, so kann die zeitliche Beschränkung überschritten werden.) Eine Sitzung oder ein Ereignis kann nicht enden, wenn das Abenteuer nicht abgeschlossen ist, da es keine Garantie gibt, dass dieselben Spieler und SL für die nächste Sitzung verfügbar sein werden.

Typischerweise sind Abenteuer in einer geteilten Kampagne darauf ausgelegt, entweder 2 oder 4 Stunden zu dauern. Gehe davon aus, dass die Charaktere in jeder Stunde des Spielens das folgende abschließen können:

- Drei oder vier einfache Kampfbegegnungen, oder eine oder zwei komplexe Begegnungen
- Drei oder vier Szenen, die erhebliche Erkundungsvorhaben oder soziale Interaktionen beinhalten

Innerhalb dieser Vorgaben kann es schwierig sein, Abenteuer mit offenem Ende zu erschaffen. Eine Zeitvorgabe geht von spezifischen Anfangs- und Endpunkten aus. Ein guter Weg, diese Beschränkungen zu umgehen, besteht darin, ein Abenteuer mit mehreren möglichen Enden zu erschaffen.

Abenteuer, die auf einem Ort basieren, funktionieren auch sehr gut mit diesem Format. Ein Gewölbe stellt eine natürliche Begrenzung für Charakteroptionen dar, lässt den Spielern aber weiterhin Wahlmöglichkeiten. Das Abenteuer sich darum drehen, ein Monster zu besiegen oder einen Gegenstand zu bergen, aber der Pfad zum Erreichen dieses Ziels kann für jede Gruppe anders sein.

Versuche bei eher erzählerischen Abenteuern, den Fokus auf einfachen, aber flexiblen Begegnungen oder Ereignissen zu halten. Zum Beispiel kann ein Abenteuer von den Charakteren verlangen, einen Hohepriester des Tyr vor Meuchelmördern zu beschützen. Gib den Spielern die Möglichkeit, die Verteidigung des Tempels zu planen, einschließlich der Befehlsgewalt über die Tempelwachen. Ein paar gut ausgearbeitete NSC, von denen einige verdächtigt werden könnten, mit den Feinden des Tempels gemeinsame Sache zu machen, fügen einen weiteren Spannungaspekt hinzu. Erwäge es, einige Details oder Handlungsbestandteile der Entscheidung des SL zu überlassen. So könnte der SL zum Beispiel die Wahl haben, welches Mitglied der Tempelwache der Verräter ist, um so sicherzustellen, dass jede Abenteurergruppe das Szenario anders erlebt.

KAMPFBEGEGNUNGEN

Entwerfe dein Abenteuer für einen der vier Stufenbereiche, wie sie in Kapitel 1 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuchs*) dargelegt werden: Stufenbereich 1 umfasst die Stufen 1-4, Stufenbereich 2 die Stufen 5-10, Stufenbereich 3 die Stufen 11-16 und Stufenbereich 4 umfasst die Stufen 17-20. Es ist eine gute Idee, innerhalb jedes Stufenbereiches eine bestimmte Stufe als Ausgangspunkt zu wählen. Gehe für Stufenbereich 1 von einer Abenteurergruppe aus 5 Charakteren der 3. Stufe aus, für Stufenbereich 2 von 5 Charakteren der 8. Stufe, für Stufenbereich 3 von 5 Charakteren der 13. Stufe und für Stufenbereich 4 von 5 Charakteren der 18. Stufe. Verwende diese Annahme, wenn du Kampfbegegnungen erschaffst, egal ob du die Regeln zum Entwerfen von Kampfbegegnungen aus dem *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*) zu Rate ziehst oder eine Schätzung vornimmst.

Stelle für jeden Kampf Richtlinien zur Verfügung, die den SL helfen, die Schwierigkeit nach oben oder unten anzupassen, um stärkeren oder schwächeren Abenteurergruppen gerecht zu werden. Als Faustregel kannst du Vorbereitungen für Abenteurergruppen schaffen, die zwei Stufen stärker oder schwächer sind. Sorge dich nicht um das Ausbalancieren des Abenteuers für Abenteurergruppen außerhalb des Stufenbereichs des Abenteuers.

BELOHNUNGEN

Abenteuer einer geteilten Kampagne, die Regelvarianten für den Stufenaufstieg und das Erhalten von Schätzen benutzen (wie etwa die im Folgenden beschriebenen), enthalten keine Erfahrungspunktbewohnungen oder spezielle Mengen oder Arten von Schätzen.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Die Charaktererschaffungs-Richtlinien einer gemeinsamen Kampagne könnten Festlegungen beinhalten, welche Völker und Klassen für die Spieler wählbar sind, wie Spieler ihre Fähigkeitenwerte entwickeln und welche Gesinnungen ein Spieler wählen kann.

PLAYER'S HANDBOOK PLUS EINS

Du solltest darüber nachdenken, welche Produkte ein Spieler verwenden kann, um einen Charakter zu erschaffen. Die Adventurers League legt fest, dass ein Spieler das *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) und eine bestimmte andere offizielle D&D-Quelle verwenden kann, etwa ein Buch oder ein PDF, um einen Charakter zu erschaffen. Diese Einschränkung stellt sicher, dass Spieler nicht viele Bücher besitzen müssen, um einen Charakter zu erstellen, und dass es für SLs einfacher ist, zu wissen, wie alle Charaktere in der Kampagne funktionieren. Da ein SL in einer geteilten Kampagne nicht wöchentlich mit denselben, sondern mit einer großen Anzahl von Charakteren umgehen muss, kann es schwierig sein, alle durch frei mischbare Optionen möglichen Interaktionen und Fähigkeiten nachzuvollziehen. Wir empfehlen die Regel für eine geteilte Kampagne daher nachdrücklich.

ATTRIBUTSWERTE

Zur Erzeugung von Attributswerten empfehlen wir, den Spielern zwischen den Standardwerten – 15,14,13,12,10,8 – und der Option, die in „Variante: Attributswerte maßschneidern“ in Kapitel 1 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuchs*) präsentiert wird, die Wahl zu lassen.

STARTAUSRÜSTUNG

Um der Einfachheit und Effizienz willen ist es eine gute Idee, von den Charakteren zu verlangen, dass sie die Startausrüstung wählen, wie sie von Hintergrund und Klasse des Charakters vorgegeben wird.

REGELVARIANTEN

Eine geteilte Kampagne könnte Regelvarianten verwenden, um bestimmte Aspekte des Spiels handzuhaben. So nutzt die Adventurers League zum Beispiel alternative Systeme zum Erlangen von Stufen und Schätzen. Diese „Hausregeln“, wie nachfolgend präsentiert, dienen als eine Art gemeinsamer Sprache und stellen sicher, dass die von den Charakteren erhaltenen Belohnungen einander entsprechen, und zwar unabhängig davon, welche Art von Abenteuer ein Charakter erlebt.

CHARAKTERFortschritt

In einer geteilten Kampagne erlangen Charaktere nicht durch das Ansammeln von Erfahrungspunkten Stufen, sondern durch das Erreichen von Erfahrungsetappen. Dieses System belohnt jeden Charakter (und Spieler) für die Teilnahme an einem Spielabend.

Ein Charakter erreicht 1 Erfahrungsetappe für jede Stunde Spieldauer, die für ein Abenteuer vorgesehen ist. Beachte, dass die Belohnung auf der vorgesehenen Spielzeit eines Abenteuers basiert, nicht darauf, wie viel Zeit tatsächlich am Tisch verbracht wurde. Die Belohnung für den Abschluss eines Abenteuers, welches auf 2 Stunden Spielzeit ausgelegt ist, sind 2 Erfahrungsetappen, auch wenn die Gruppe mehr als zwei Stunden damit verbringt, es abzuschließen.

Wenn ein Charakter ein Abenteuer abschließt, das für einen höheren Stufenbereich entworfen wurde als der aktuelle Stufenbereich des Charakters, so wird dem Charakter 1 zusätzliche Erfahrungsetappe zugestanden. Hat zum Beispiel ein Charakter der 2. Stufe ein Abenteuer der 6. Stufe abgeschlossen, das für 2 Stunden Spielzeit ausgelegt ist, so erreicht der Charakter 3 Erfahrungsetappen.

Spielzeit mag als ungewöhnliches Maß erscheinen, um Erfahrungsbewohnungen zu messen, aber das Konzept passt zur angedachten Funktionsweise einer geteilten Kampagne. Ein Charakter, der für 10 Stunden gespielt wird, erreicht dieselbe Anzahl von Erfahrungsetappen, egal ob er sich einem Drachen gestellt hat oder die ganze Zeit in einer Taverne zubachte. Dieser Ansatz stellt sicher, dass die bevorzugte Spielweise eines Spielers weder bestraft noch belohnt wird. Ob man sich nun auf das Rollenspiel und soziale Interaktionen konzentriert, auf das Besiegen von Monstern im Kampf oder auf das Finden geschickter Wege, Kämpfen aus dem Weg zu gehen, dieses System gibt Anerkennung, wem Anerkennung gebührt.

ERFAHRUNGSETAPPEN VERWENDEN

Die Anzahl von Erfahrungsetappen, die benötigt werden, um die nächste Stufe zu erreichen, hängt von der Stufe eines Charakters ab:

- Im Stufenbereich 1-4 ist das Erreichen von 4 Erfahrungsetappen ausreichend, um zur nächsten Stufe aufzusteigen.
- Ab Stufe 5 sind 8 Erfahrungsetappen notwendig, um zur nächsten Stufe aufzusteigen.

Am Ende eines Spielabends müssen Charaktere aufsteigen, wenn sie ausreichend Erfahrungsetappen dafür erreicht haben. Die erforderliche Anzahl von Erfahrungsetappen wird ausgegeben, und alle verbleibenden Erfahrungsetappen werden für die nächste Gelegenheit zum Stufenaufstieg aufgespart.

INDIVIDUELLE SCHÄTZE

In einer geteilten Kampagne erhält jeder Charakter eine feste Anzahl von Goldmünzen beim Erreichen einer neuen Stufe. (Dieser Gewinn repräsentiert die Schätze, die ein Charakter in einem üblichen Abenteuer finden könnte.)

Als zusätzlicher Vorzug ist es für die Charaktere nicht erforderlich, Gold auszugeben, um einen Lebensstil zu unterhalten. Stattdessen beginnt jeder Charakter mit einem einfachen Le-

bensstil, welcher sich verbessert, wenn der Charakter höhere Stufen erreicht.

Diese Vorzüge werden in der Tabelle „Individuelle Schätze“ zusammengefasst. Im nachfolgenden Abschnitt „Kaufen und Verkaufen“ werden Wege für die Charaktere behandelt, ihre Schätze auszugeben.

INDIVIDUELLE SCHÄTZE

Erlangte Stufen	Lebensstil	Belohnung
2-4	Einfach	75 GM
5-10	Komfortabel	150 GM
11-16	Wohlhabend	550 GM
17-20	Edel	5.500 GM

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Charaktere verdienen sich in Abenteuern Schatzpunkte. Diese Punkte können dann gegen magische Gegenstände eingelöst werden. Die Liste der verfügbaren magischen Gegenstände haben die SL, welche die Kampagne leiten, gemeinsam zusammengestellt.

SCHATZPUNKTE ERLANGEN

Jeder Charakter verdient Schatzpunkte basierend auf dem Stufenbereich eines Abenteuers und seiner angedachten Spieldauer:

- 1 Schatzpunkt wird für jeweils 2 Stunden verliehen, die in einem Abenteuer für Stufenbereich 1 oder Stufenbereich 2 verbracht werden.
- 1 Schatzpunkt wird für jeweils 1 Stunde verliehen, die in einem Abenteuer für Stufenbereich 3 oder Stufenbereich 4 verbracht werden.

Wie auch bei der Regelvariante zum Erlangen von Stufen basiert auch diese Belohnung eher auf der angedachten Spieldauer des Abenteuers als auf der tatsächlich durch eine Gruppe spielend am Tisch verbrachten Zeit.

Wenn ein Charakter ein Abenteuer abschließt, dessen Stufenbereich höher ist als der aktuelle Stufenbereich des Charakters, so erhält der Charakter 1 zusätzlichen Schatzpunkt für dieses Abenteuer.

EINE GEGENSTANDSLISTE ERSTELLEN

Die SL einer Kampagne sollten zusammenarbeiten, um eine Liste von magischen Gegenständen zu erstellen, die von den Spielern erstanden werden können. Die Tabellen für magische Gegenstände in Kapitel 2 dieses Buches sowie in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* sind hierfür natürlich Ausgangspunkt. Die Auswahl, welche magischen Gegenstände erlaubt sind und welche nicht, ist eine Sache persönlicher Vorlieben, wie sie es auch für den SL bei einer herkömmlichen Kampagne ist. Wenn alle SL an beteiligt sind, kann sichergestellt werden, dass die Liste den Erwartungen aller gerecht wird. Erlaubt im Zweifelsfall einen Gegenstand nicht; es ist einfacher, ihn später zu den verfügbaren Gegenständen hinzuzufügen, als ihn aus dem Spiel zu entfernen, wenn er bereits ausgehändigt wurde.

Naturgemäß ist die Liste verfügbarer Gegenstände für Abenteuer in höheren Stufenbereichen länger, und ebenso steigen auch die Kosten dieser hochstufigen Gegenstände. Die Tabelle „Magische Gegenstände nach Stufenbereich“ liefert Einzelheiten.

So können etwa Schatzpunkte aus einem Abenteuer für Stufenbereich 1 für Gegenstände in den Listen A, B, C, und F ausgegeben werden. Jeder Gegenstand in den ersten drei Tabellen kostet 4 Punkte, und ein Gegenstand aus der Tabelle F kostet 8 Punkte.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE NACH STUFENBEREICH

Magische Gegenstände	Verfügbar in Stufenbereich	Punktkosten
A	1 – 4	4
B	1 – 4	4
C	1 – 4	4
D	2 – 4	8
E	3 – 4	8
F	1 – 4	8
G	2 – 4	10
H	3 – 4	10
I	3 – 4	12

SCHATZPUNKTE AUSGEBEN

Spieler müssen Schatzpunkte am Ende einer Spielsitzung ausgeben, und zwar unmittelbar nach der Feststellung, ob ihr Charakter eine neue Stufe erlangt hat. Die Reihenfolge dieser Schritte ist wichtig, da ein Charakter durch den Stufenaufstieg in einen neuen Stufenbereich gelangen könnte.

Spieler haben das Recht, jeden erlaubten Gegenstandes in einer der Tabellen für magische Gegenstände, welche für ihre gegenwärtige Stufe verfügbar sind, auszuwählen. Schatzpunkte können auf mehrere Gegenstände verteilt werden.

Viele Gegenstände kosten mehr Schatzpunkte, als ein Charakter in einem 2- oder 4-stündigen Abenteuer verdienen kann. Um einen solchen Gegenstand erwerben zu können, kann ein Charakter eine Anzahlung leisten, also Schatzpunkte für den Gegenstand bezahlen, bis er abbezahlt ist, sodass er ihn schließlich erhalten kann.

KAUFEN UND VERKAUFEN

Charaktere können ihre Geldschätze verwenden, um alles in den Ausrüstungslisten in Kapitel 5 des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)* zu kaufen. Zusätzlich erlaubt die Adventurers League Charakteren den Erwerb von Tränken und *Zauberschriftrollen* wie nachfolgend beschrieben. Eine *Zauberschriftrolle* kann nur von einem Charakter erworben werden, der in der Lage ist, den fraglichen Zauber zu wirken.

VERKÄUFLICHE TRÄNKE

Trank des/der ...	Kosten	Trank des/der ...	Kosten
Heiltrank	50 GM	Mächtigen Heilung	100 GM
Kletterns	75 GM	Überlegenen Heilung	500 GM
Wasseratmung	100 GM	Höchsten Heilung	5.000 GM
Tierfreundschaft	100 GM	Unsichtbarkeit	5.000 GM

VERKÄUFLICHE ZAUBERSCHRIFTROLLEN

Zaubergrad	Kosten	Zaubergrad	Kosten
Zaubertrick	25 GM	Grad 3	300 GM
Grad 1	75 GM	Grad 4	500 GM
Grad 2	150 GM	Grad 5	1.000 GM

GEGENSTÄNDE VERKAUFEN

In einer geteilten Kampagne steht es den Charakteren nicht frei, Gegenstände die sie bei Abenteuern finden, oder Ausrüstung, die sie mit persönlichen Geldmitteln erwerben, zu verkaufen. Waffen, Rüstung und andere Ausrüstung, die von Feinden verwendet wird, gilt als zu beschädigt, um irgendeinen Geldwert zu besitzen.

ANHANG B: NAMEN FÜR CHARAKTERE

Einige Spieler und SL haben eine Begabung dafür, spontan mit Charakternamen aufzuwarten, während andere diese Aufgabe als eine Herausforderung empfinden. Die Tabellen in diesem Anhang wurden entworfen, um beiden Arten von Menschen das Leben einfacher zu machen, ob du nun einen Spielercharakter benennen möchtest, einen NSC, ein Monster oder sogar einen Ort.

Jede Tabelle enthält Namen, die mit nichtmenschlichen Charakter-Völkern im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* oder einer Ethnie beziehungsweise Sprachgruppe der realen Welt assoziiert sind, mit einem Fokus auf Gruppen aus der

Antike und dem Mittelalter. Du kannst aus den Möglichkeiten hier auswählen oder Würfel verwenden, um einen Namen festzulegen.

Auch wenn in diesem Anhang Namen mit Völkern assoziiert sind, so kann ein Charakter trotzdem einen Namen tragen, der in seinem Volk nicht üblich ist. So könnte zum Beispiel ein Ork unter Zwergen aufgewachsen sein und daher einen zwergischen Namen haben. Du könntest als SL auch etwa festlegen, dass Drachenblütige in deiner Kampagne eine Kultur haben, die an das antike Rom erinnert, und daher eher römische Namen als die hier für Drachenblütige vorgeschlagenen Namen haben.

NICHTMENSCHLICHE NAMEN

DRACHENBLÜTIGE, WEIBLICH

W100	Name
01-02	Akra
03-04	Aasathra
05-06	Antrara
07-08	Arava
09-10	Biri
11-12	Blendaeth
13-14	Burana
15-16	Chassath
17-18	Daar
19-20	Dentratha
21-22	Doudra
23-24	Driindar
25-26	Eggren
27-28	Farideh
29-30	Findex
31-32	Furrele
33-34	Gesrethe
35-36	Gilkass
37-38	Harann
39-40	Havilar
41-42	Hethress
43-44	Hillanot
45-46	Jaxi
47-48	Jezean
49-50	Jheri
51-52	Kadana
53-54	Kava
55-56	Korinn
57-58	Megren
59-60	Mijira
61-62	Mishann
63-64	Nala
65-66	Nuthra
67-68	Perra
69-70	Pogranix
71-72	Pyxrin

DRACHENBLÜTIGE, WEIBLICH

W100	Name
73-74	Quespa
75-76	Raiann
77-78	Rezena
79-80	Ruloth
81-82	Saphara
83-84	Savaran
85-86	Sora
87-88	Surina
89-90	Synthrin
91-92	Tatyan
93-94	Thava
95-96	Uadjit
97-98	Vezera
99-00	Zykroff

DRACHENBLÜTIGE, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Adrex
03-04	Arjhan
05-06	Azzakh
07-08	Balasar
09-10	Baradad
11-12	Bharash
13-14	Bidreked
15-16	Dadalan
17-18	Dazzazn
19-20	Direcris
21-22	Donaar
23-24	Fax
25-26	Gargax
27-28	Ghesh
29-30	Gorbundus
31-32	Greethen

DRACHENBLÜTIGE, MÄNNLICH

W100	Name
33-34	Heskan
35-36	Hirathak
37-38	Ildrex
39-40	Kaladan
41-42	Kerkad
43-44	Kiirith
45-46	Kriv
47-48	Maagog
49-50	Medrash
51-52	Mehen
53-54	Mozikth
55-56	Mreksh
57-58	Mugrunden
59-60	Nadarr
61-62	Nithther
63-64	Norkruuth
65-66	Nykkann
67-68	Pandjed
69-70	Patrin
71-72	Pijjirik
73-74	Quarethon
75-76	Rathkran
77-78	Rhogar
79-80	Rivaan
81-82	Sethrekar
83-84	Shamash
85-86	Shedinn
87-88	Sorthen
89-90	Tarhun
91-92	Torinn
93-94	Trynnicus
95-96	Valorean
97-98	Vrondiss
99-00	Zedaar

DRACHENBLÜTIGE, KLAN

W100	Name
01-02	Akambherylliax
03-04	Argenthrisus
05-06	Baharoosh
07-08	Beryntholthopal
09-10	Bhenkumbyrnaax
11-12	Caavylteradyn
13-14	Chumbyxirinnish
15-16	Clethtinthiallor
17-18	Daardendrian
19-20	Delmirev
21-22	Dhyrktelonis
23-24	Ebnyichtomonis
25-26	Esstyryllyn
27-28	Fharngnarthnost
29-30	Ghaallixirn
31-32	Grrmmballhyst
33-34	Gygazzylyshrift
35-36	Hashphronyxadyn
37-38	Hshhsstoroth
39-40	Imbixtellrhyst
41-42	Jerynomonis
43-44	Jharthraxyn
45-46	Kerrhylon
47-48	Kimbatuul
49-50	Lhamboldennish
51-52	Linxakasendalor
53-54	Mohradyllion
55-56	Mystan
57-58	Nemmonis
59-60	Norixius
61-62	Ophinshtalajir
63-64	Orexijandilin
65-66	Pfaphnyrennish
67-68	Phrahrandron
69-70	Pyraxtallinost
71-72	Qyxpahgrh

DRACHENBLÜTIGE, KLAN

W100	Name
73-74	Raghtroknaar
75-76	Shestendeliath
77-78	Skaarzborroosh
79-80	Sumnargthrysh
81-82	Tiammanthyllich
83-84	Turnuroth
85-86	Umbyrphrael
87-88	Vangdondalor
89-90	Verthisathurgiesh
91-92	Wivvyrholdalphix
93-94	Wystongjiir
95-96	Xephyrbahnor
97-98	Yarjerit
99-00	Zzzxaaxthroth

ELF, KIND

W100	Name
01-02	Ael
03-04	Ang
05-06	Ara
07-08	Ari
09-10	Arn
11-12	Aym
13-14	Broe
15-16	Bryn
17-18	Cael
19-20	Cy
21-22	Dae
23-24	Del
25-26	Eli
27-28	Eryn
29-30	Faen
31-32	Fera
33-34	Gael
35-36	Gar
37-38	Innil
39-40	Jar
41-42	Kan
43-44	Koeth
45-46	Lael
47-48	Lue
49-50	Mai
51-52	Mara
53-54	Mella
55-56	Mya
57-58	Naeris
59-60	Naill
61-62	Nim
63-64	Phann

ELF, KIND

W100	Name
65-66	Py
67-68	Rael
69-70	Raer
71-72	Ren
73-74	Rinn
75-76	Rua
77-78	Sael
79-80	Sai
81-82	Sumi
83-84	Syllin
85-86	Ta
87-88	Thia
89-90	Tia
91-92	Traki
93-94	Vall
95-96	Von
97-98	Wil
99-00	Za

ELF, WEIBLICHE ERWACHSENE

W100	Name
01-02	Adrie
03-04	Ahinar
05-06	Althaea
07-08	Anastrianna
09-10	Andraste
11-12	Antinua
13-14	Arara
15-16	Baelitae
17-18	Bethryinna
19-20	Birel
21-22	Caelynn
23-24	Chaedi
25-26	Claira
27-28	Dara
29-30	Drusilia
31-32	Elama
33-34	Enna
35-36	Faral
37-38	Felosial
39-40	Hatae
41-42	Ielenia
43-44	Ilanis
45-46	Irann
47-48	Jarsali
49-50	Jelenneth
51-52	Keyleth
53-54	Leshanna
55-56	Lia
57-58	Maiathah
59-60	Malquis

ELF, WEIBLICHE ERWACHSENE

W100	Name
61-62	Meriele
63-64	Mialee
65-66	Myathethil
67-68	Naivara
69-70	Quelenna
71-72	Quillathe
73-74	Ridaro
75-76	Sariel
77-78	Shanairla
79-80	Shava
81-82	Silaqui
83-84	Sumnes
85-86	Theirastra
87-88	Thiala
89-90	Tiaathque
91-92	Traulam
93-94	Vadania
95-96	Valanthe
97-98	Valna
99-00	Xanaphia

ELF, MÄNNLICHER ERWACHSENER

W100	Name
01-02	Adran
03-04	Aelar
05-06	Aerdeth
07-08	Ahvain
09-10	Aramil
11-12	Arannis
13-14	Aust
15-16	Azaki
17-18	Beiro
19-20	Berrian
21-22	Caeldrim
23-24	Carric
25-26	Dayereth
27-28	Dreali
29-30	Efferil
31-32	Eiravel
33-34	Enialis
35-36	Erda
37-38	Erevan
39-40	Fivin
41-42	Galinndan
43-44	Gennal
45-46	Hadarai
47-48	Halimath
49-50	Heian
51-52	Himo

ELF, MÄNNLICHER ERWACHSENER

W100	Name
53-54	Immeral
55-56	Ivellios
57-58	Korfel
59-60	Lamlis
61-62	Laucian
63-64	Lucan
65-66	Mindartis
67-68	Naal
69-70	Nutae
71-72	Paelias
73-74	Peren
75-76	Quarion
77-78	Riardon
79-80	Rolen
81-82	Soveliss
83-84	Suhnae
85-86	Thamior
87-88	Tharivol
89-90	Theren
91-92	Theriatiss
93-94	Thervan
95-96	Uthemar
97-98	Vanuath
99-00	Varis

ELF, FAMILIE

W100	Name
01-02	Aloro
03-04	Amakiir
05-06	Amastacia
07-08	Ariessus
09-10	Arnuanna
11-12	Berevan
13-14	Caerdonel
15-16	Caphaxath
17-18	Casilltenirra
19-20	Cithreth
21-22	Dalanthan
23-24	Eathalena
25-26	Erenaeth
27-28	Ethanasath
29-30	Fasharash
31-32	Firahel
33-34	Floshem
35-36	Galanodel
37-38	Goltorah
39-40	Hanali
41-42	Holimion
43-44	Horineth
45-46	Iathrana
47-48	Ilphelkiir



ELF, FAMILIE

W100	Name
49-50	Iranapha
51-52	Koehlanna
53-54	Lathalas
55-56	Liadon
57-58	Meliamne
59-60	Mellerelel
61-62	Mystralath
63-64	Nailo
65-66	Netyoive
67-68	Ofandrus
69-70	Ostoroath
71-72	Othronus
73-74	Qualanthri
75-76	Raethran
77-78	Rothernel
79-80	Selevarun
81-82	Siannodel
83-84	Suithrasas
85-86	Sylvaranth
87-88	Teinithra
89-90	Tiltathana
91-92	Wasanthi
93-94	Withrethin
95-96	Xiloscient
97-98	Xistsrith
99-00	Yældrin

GNOM, WEIBLICH

W100	Name
01-02	Abalaba
03-04	Bimpröttin
05-06	Breena
07-08	Buvvie
09-10	Callybon
11-12	Caramip

GNOM, WEIBLICH

W100	Name
13-14	Carlin
15-16	Cumpen
17-18	Dalaba
19-20	Donella
21-22	Duvamil
23-24	Ella
25-26	Ellyjoybell
27-28	Ellywick
29-30	Enidda
31-32	Lilli
33-34	Loopmottin
35-36	Lorilla
37-38	Luthra
39-40	Mardnab
41-42	Meena
43-44	Menny
45-46	Mumpena
47-48	Nissa
49-50	Numba
51-52	Nyx
53-54	Oda
55-56	Oppah
57-58	Orla
59-60	Panana
61-62	Pyntle
63-64	Quilla
65-66	Ranala
67-68	Reddlepop
69-70	Roywyn
71-72	Salanop
73-74	Shamil
75-76	Siffress
77-78	Symma
79-80	Tana
81-82	Tenena
83-84	Tervaround

GNOM, WEIBLICH

W100	Name
85-86	Tippletoe
87-88	Ulla
89-90	Unvera
91-92	Veloptima
93-94	Virra
95-96	Waywocket
97-98	Yebe
99-00	Zanna

GNOM, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Alston
03-04	Alvyn
05-06	Anverth
07-08	Arumawann
09-10	Bilbron
11-12	Boddynock
13-14	Brocc
15-16	Burgell
17-18	Cockaby
19-20	Crampnap
21-22	Dabbledob
23-24	Delebean
25-26	Dimble
27-28	Eberdeb
29-30	Eldon
31-32	Erky
33-34	Fablen
35-36	Fibblestib
37-38	Fonkin
39-40	Frouse
41-42	Frug
43-44	Gerbo
45-46	Gimble
47-48	Glim

GNOM, MÄNNLICH

W100	Name
49-50	Igden
51-52	Jabble
53-54	Jebeddo
55-56	Kellen
57-58	Kipper
59-60	Namfoodle
61-62	Oppleby
63-64	Orryn
65-66	Paggen
67-68	Pallabar
69-70	Pog
71-72	Qualen
73-74	Ribbles
75-76	Rimple
77-78	Roondar
79-80	Sapply
81-82	Seebo
83-84	Senteq
85-86	Sindri
87-88	Umpen
89-90	Warryn
91-92	Wiggins
93-94	Wobbles
95-96	Wrenn
97-98	Zaffrab
99-00	Zook

GNOME, KLAN

W100	Name
01-02	Albaratie
03-04	Wirststein
05-06	Beren
07-08	Boondiggel
09-10	Kobbelobb
11-12	Daergel

GNOME, KLAN

W100	Name
13-14	Dunben
15-16	Fabbelstabbel
17-18	Fappelstamp
19-20	Fiedelfenn
21-22	Folkor
23-24	Garrick
25-26	Gimlen
27-28	Funkelstein
29-30	Gobbelfirn
31-32	Gummen
33-34	Horcusporcus
35-36	Hampelbampel
37-38	Eisenfell
39-40	Leffery
41-42	Lingenhall
43-44	Loofollue
45-46	Mäkkelferß
47-48	Miggeldy
49-50	Munggen
51-52	Murnig
53-54	Musgraben
55-56	Nackel
57-58	Ningel
59-60	Nopenstallen
61-62	Nuckelstemp
63-64	Offund
65-66	Oomtraul
67-68	Pilwicken
69-70	Pingun
71-72	Kielschärfer
73-74	Raulnor
75-76	Rieß
77-78	Rofferton
79-80	Scheppen
81-82	Schattenmantel
83-84	Silbergarn
85-86	Sympony
87-88	Tarkelby
89-90	Timbers
91-92	Turen
93-94	Umbodoben
95-96	Waggeltopp
97-98	Welber
99-00	Wildwander

HALBLING, WEIBLICH

W100	Name
01-02	Alain
03-04	Andry
05-06	Anne
07-08	Bella
09-10	Blossom
11-12	Bree
13-14	Callie
15-16	Chenna
17-18	Cora
19-20	Dee
21-22	Dell
23-24	Eida
25-26	Eran
27-28	Euphemia
29-30	Georgina
31-32	Gynnie
33-34	Harriet
35-36	Jasmine
37-38	Jillian
39-40	Jo
41-42	Kithri
43-44	Lavinia
45-46	Lidda
47-48	Maegan
49-50	Marigold
51-52	Merla
53-54	Myria
55-56	Nedda
57-58	Nikki
59-60	Nora
61-62	Olivia
63-64	Paela
65-66	Pearl
67-68	Pennie
69-70	Philomena
71-72	Portia
73-74	Robbie
75-76	Rose
77-78	Saraí
79-80	Seraphina
81-82	Shaena
83-84	Stacee
85-86	Tawna
87-88	Thea
89-90	Trym
91-92	Tyna
93-94	Vani
95-96	Verna
97-98	Wella
99-00	Willow

HALBLING, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Alton
03-04	Ander
05-06	Bernie
07-08	Bobbin
09-10	Cade
11-12	Callus
13-14	Corrin
15-16	Dannad
17-18	Danniel
19-20	Eddie
21-22	Egart
23-24	Eldon
25-26	Errich
27-28	Fildo
29-30	Finnan
31-32	Franklin
33-34	Garret
35-36	Garth
37-38	Gilbert
39-40	Gob
41-42	Harol
43-44	Igor
45-46	Jasper
47-48	Keith
49-50	Kevin
51-52	Lazam
53-54	Lerry
55-56	Lindal
57-58	Lyle
59-60	Merric
61-62	Mican
63-64	Milo
65-66	Morrin
67-68	Nebin
69-70	Nevil
71-72	Osborn
73-74	Ostran
75-76	Oswalt
77-78	Perritt
79-80	Poppy
81-82	Reed
83-84	Roscoe
85-86	Sam
87-88	Shardon
89-90	Tye
91-92	Ulmo
93-94	Wellby
95-96	Wendel
97-98	Wenner
99-00	Wes

HALBLING, FAMILIE

W100	Name
01-02	Apfelblüte
03-04	Aufhügel
05-06	Breitopf
07-08	Dickhas
09-10	Distelkopf
11-12	Dornmaß
13-14	Elderbeere
15-16	Fegsammler
17-18	Flüstermaus
19-20	Fruchtglas
21-22	Goldfass
23-24	Goldfund
25-26	Graslaub
27-28	Großherz
29-30	Großmann
31-32	Grünblatt
33-34	Grünflasch
35-36	Guterd
37-38	Hellmond
39-40	Honigtopf
41-42	Hügelspitz
43-44	Kesselpfiff
45-46	Kleinfinger
47-48	Kleinfuß
49-50	Kupferkessel
51-52	Leispfiff
53-54	Riedmann
55-56	Rotwang
57-58	Sanfthand
59-60	Sauband
61-62	Schattenschnell
63-64	Schnellfuß
65-66	Schnellschritt
67-68	Silberaug
69-70	Sonnwies
71-72	Starkbein
73-74	Starkmann
75-76	Steinbrück
77-78	Talmann
79-80	Teeblatt
81-82	Tiefgrund
83-84	Unterfuß
85-86	Unterzweig
87-88	Warmwasser
89-90	Weisacker
91-92	Wildmantel
93-94	Wildherz
95-96	Wurfstein
97-98	Wiseacre
99-00	Zehnpfennig



HALBORK, WEIBLICH

W100	Name
01-02	Arha
03-04	Baggi
05-06	Bendoo
07-08	Bilga
09-10	Brakka
11-12	Creega
13-14	Drenna
15-16	Ekk
17-18	Emen
19-20	Engong
21-22	Fistula
23-24	Gaaki
25-26	Gorga
27-28	Grai
29-30	Greeba
31-32	Grigi
33-34	Gynk
35-36	Hrathy
37-38	Huru
39-40	Ilga
41-42	Kabbarg
43-44	Kansif
45-46	Lagazi
47-48	Lezre
49-50	Murgen
51-52	Murook
53-54	Myev
55-56	Nagrette
57-58	Neege
59-60	Nella
61-62	Nogu
63-64	Oolah
65-66	Ootah
67-68	Ovak
69-70	Ownka
71-72	Puyet
73-74	Reeza
75-76	Shautha
77-78	Si'gre
79-80	Sutha
81-82	Tagga
83-84	Tawar
85-86	Tomph
87-88	Ubada
89-90	Vanchu
91-92	Vola
93-94	Volen
95-96	Vorka
97-98	Yevelda
99-00	Zagga

HALBORK, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Argran
03-04	Braak
05-06	Brug
07-08	Cagak
09-10	Dench
11-12	Dorn
13-14	Dren
15-16	Druuk
17-18	Feng
19-20	Gell
21-22	Gnarsh
23-24	Grumbar
25-26	Gubrash
27-28	Hagren
29-30	Henk
31-32	Hogar
33-34	Holg
35-36	Imsh
37-38	Karash
39-40	Karg
41-42	Keth
43-44	Korag
45-46	Krusk
47-48	Lubash
49-50	Megged
51-52	Mhurren
53-54	Mord
55-56	Morg
57-58	Nil
59-60	Ny barg
61-62	Odorr
63-64	Ohr
65-66	Rendar
67-68	Resh
69-70	Ront
71-72	Rrath
73-74	Sark
75-76	Scrag
77-78	Sh'eggen
79-80	Shump
81-82	Tanglar
83-84	Tarak
85-86	Thar
87-88	Thokk
89-90	Trag
91-92	Ugarth
93-94	Varg
95-96	Vilberg
97-98	Yurk
99-00	Zed

TIEFLING, WEIBLICH

W100	Name
01-02	Akta
03-04	Anakis
05-06	Armara
07-08	Astaro
09-10	Aym
11-12	Azza
13-14	Beleth
15-16	Bryseis
17-18	Bune
19-20	Criella
21-22	Damaia
23-24	Decarabia
25-26	Ea
27-28	Gadreel
29-30	Gomory
31-32	Hecat
33-34	Ishte
35-36	Jezebeth
37-38	Kali
39-40	Kallista
41-42	Kasdeya
43-44	Lerissa
45-46	Lilith
47-48	Makaria
49-50	Manea
51-52	Markosian
53-54	Mastema
55-56	Naamah
57-58	Nemeia
59-60	Nija
61-62	Orianna
63-64	Osah
65-66	Phelaia
67-68	Prosperine
69-70	Purah
71-72	Pyra
73-74	Rieta
75-76	Ronobe
77-78	Ronwe
79-80	Seddit
81-82	Seere
83-84	Sekhmet
85-86	Semyaza
87-88	Shava
89-90	Shax
91-92	Sorath
93-94	Uzza
95-96	Vapula
97-98	Vepar
99-00	Verin

TIEFLING, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Abad
03-04	Ahrim
05-06	Akmen
07-08	Amnon
09-10	Andram
11-12	Astar
13-14	Balam
15-16	Barakas
17-18	Bathin
19-20	Caim
21-22	Chem
23-24	Cimer
25-26	Cressel
27-28	Damakos
29-30	Ekemon
31-32	Euron
33-34	Fenriz
35-36	Forcas
37-38	Habor
39-40	Iados
41-42	Kairon
43-44	Leucis
45-46	Mammen
47-48	Mantus
49-50	Marbas
51-52	Melech
53-54	Merihim
55-56	Modean
57-58	Mordai
59-60	Mormo
61-62	Morthos
63-64	Nicor
65-66	Nirgel
67-68	Oriax
69-70	Paymon
71-72	Pelaio
73-74	Purson
75-76	Qemuel
77-78	Raam
79-80	Rimmon
81-82	Sammal
83-84	Skamos
85-86	Tethren
87-88	Thamuz
89-90	Therai
91-92	Valafar
93-94	Vassago
95-96	Xappan
97-98	Zepar
99-00	Zephan

TIEFLING, TUGEND

W100	Name
01-02	Aas
03-04	Abscheu
05-06	Ausschweifung
07-08	Ehrgeiz
09-10	Ekstase
11-12	Entropie
13-14	Exzellenz
15-16	Furcht
17-18	Gefräßigkeit
19-20	Gelächter
21-22	Gesang
23-24	Glaube
25-26	Glorie
27-28	Gram
29-30	Hass
31-32	Hoffnung
33-34	Horror
35-36	Ideal
37-38	Kühnheit
39-40	Kummer
41-42	Kunst
43-44	Langeweile
45-46	Laster
47-48	Leidenschaft
49-50	Liebe
51-52	Lust
53-54	Mord
55-56	Muse
57-58	Musik
59-60	Mysterium
61-62	Niedertracht
63-64	Nirgendwo
65-66	Offen
67-68	Pietät
69-70	Poesie
71-72	Qual
73-74	Queste
75-76	Schmerz
77-78	Schrecken
79-80	Spott
81-82	Tod
83-84	Tragödie
85-86	Tugend
87-88	Überdruß
89-90	Verhängnis
91-92	Verletzung
93-94	Verzweiflung
95-96	Witz
97-98	Zufall
99-00	Zweifel

ZWERG, WEIBLICH

W100	Name
01-02	Anbera
03-04	Artin
05-06	Audhild
07-08	Balifra
09-10	Barbena
11-12	Bardryn
13-14	Bolhild
15-16	Dagnal
17-18	Dariff
19-20	Delre
21-22	Diesa
23-24	Eldeth
25-26	Eridred
27-28	Falkrunn
29-30	Fallthra
31-32	Finellen
33-34	Gillydd
35-36	Gunnloda
37-38	Gurdis
39-40	Helgret
41-42	Helja
43-44	Hlin
45-46	Ilde
47-48	Jarana
49-50	Kathra
51-52	Kilia
53-54	Kistryd
55-56	Liftrasa
57-58	Marastyr
59-60	Mardred
61-62	Morana
63-64	Nalaed
65-66	Nora
67-68	Nurkara
69-70	Oriff
71-72	Ovina
73-74	Riswynn
75-76	Sannl
77-78	Therlin
79-80	Thodris
81-82	Torbera
83-84	Tordrid
85-86	Torgga
87-88	Urshar
89-90	Valida
91-92	Vistra
93-94	Vonana
95-96	Werydd
97-98	Whurdred
99-00	Yurgunn

ZWERG, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Adrik
03-04	Alberich
05-06	Baern
07-08	Barendd
09-10	Beloril
11-12	Brottor
13-14	Dain
15-16	Dalgal
17-18	Darrak
19-20	Delg
21-22	Duergath
23-24	Dworic
25-26	Eberk
27-28	Einkil
29-30	Elaim
31-32	Erias
33-34	Fallond
35-36	Fargrim
37-38	Gardain
39-40	Gilthur
41-42	Gimgen
43-44	Gimurt
45-46	Harbek
47-48	Kildrak
49-50	Kilvar
51-52	Morgran
53-54	Morkral
55-56	Nalral
57-58	Nordak
59-60	Nuraval
61-62	Oloric
63-64	Olunt
65-66	Orsik
67-68	Oskar
69-70	Rangrim
71-72	Reirak
73-74	Rurik
75-76	Taklinn
77-78	Thoradin
79-80	Thorin
81-82	Thradal
83-84	Tordek
85-86	Traubon
87-88	Travok
89-90	Ulfgar
91-92	Uraim
93-94	Veit
95-96	Vonbin
97-98	Vondal
99-00	Whurbin

ZWERG, KLAN

W100	Name
01-02	Aranore
03-04	Balderk
05-06	Baufund
07-08	Blutkind
09-10	Bofdann
11-12	Brazzik
13-14	Brutfaut
15-16	Caebrek
17-18	Daerdahk
19-20	Dankil
21-22	Daraln
23-24	Durthane
25-26	Eisenfaust
27-28	Fallak
29-30	Feuerschmiede
31-32	Frostbart
33-34	Glanhig
35-36	Goblinfluch
37-38	Goldfinder
39-40	Gorunn
41-42	Graubart
43-44	Großzeh
45-46	Hammerstein
47-48	Helcal
49-50	Heldenhammer
51-52	Holderhek
53-54	Ingart
55-56	Immerscharf
57-58	Kraftamboss
59-60	Loderr
61-62	Lutgehr
63-64	Morigak
65-66	Orkfeind
67-68	Rakankrak
69-70	Rubinauge
71-72	Rumnaheim
73-74	Schaumhumpen
75-76	Silberaxt
77-78	Silberstein
79-80	Stahlfaust
81-82	Starkbräu
83-84	Starkherz
85-86	Strakeln
87-88	Thrahak
89-90	Grabentief
91-92	Torevir
93-94	Torunn
95-96	Trollbluter
97-98	Treuamboss
99-00	Treublut



MENSCHLICHE NAMEN

ÄGYPTISCH, WEIBLICH

W100	Name
01-02	A'at
03-04	Ahset
05-06	Amunet
07-08	Aneksi
09-10	Atet
11-12	Baketamon
13-14	Betrest
15-16	Bunefer
17-18	Dedyet
19-20	Hatshepsut
21-22	Hentie
23-24	Herit
25-26	Hetepheres
27-28	Intakaes
29-30	Ipwet
31-32	Itet
33-34	Joba
35-36	Kasmut
37-38	Kernanub
39-40	Khemut
41-42	Kiya
43-44	Maia
45-46	Menhet
47-48	Merit
49-50	Meritamen
51-52	Merneith

ÄGYPTISCH, WEIBLICH

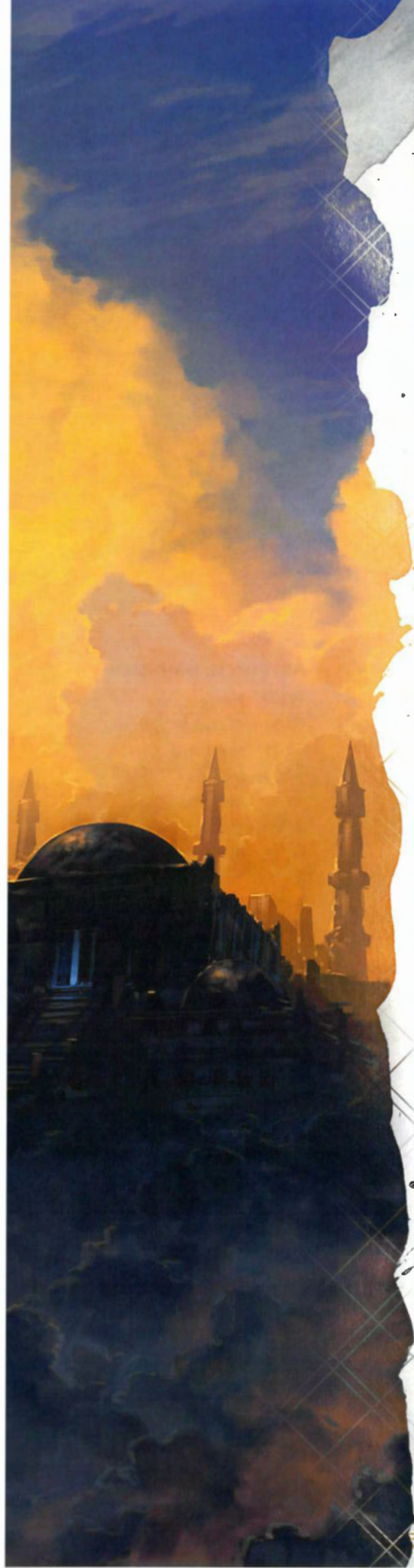
W100	Name
53-54	Merseger
55-56	Muyet
57-58	Nebet
59-60	Nebetah
61-62	Nedjemmut
63-64	Nefertiti
65-66	Neferu
67-68	Neithotep
69-70	Nit
71-72	Nofret
73-74	Nubemiunu
75-76	Peseshet
77-78	Pypuy
79-80	Qalhata
81-82	Rai
83-84	Redji
85-86	Sadeh
87-88	Sadek
89-90	Sitamun
91-92	Sitre
93-94	Takhat
95-96	Tarset
97-98	Taweret
99-00	Werenro

ÄGYPTISCH, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Ahmose
03-04	Akhom
05-06	Amasis
07-08	Amenemhet
09-10	Anen
11-12	Banefre
13-14	Bek
15-16	Djedefre
17-18	Djoser
19-20	Hekaib
21-22	Henenu
23-24	Horemheb
25-26	Horwedja
27-28	Huya
29-30	Ibebi
31-32	Idu
33-34	Imhotep
35-36	Ineni
37-38	Ipuki
39-40	Irsu
41-42	Kagemni
43-44	Kawab
45-46	Kenamon
47-48	Kewap
49-50	Khaemwaset
51-52	Khafra

ÄGYPTISCH, MÄNNLICH

W100	Name
53-54	Khusebek
55-56	Masaharta
57-58	Meketre
59-60	Menkhaf
61-62	Merenre
63-64	Metjen
65-66	Nebamun
67-68	Nebetka
69-70	Nehi
71-72	Nekure
73-74	Nessumontu
75-76	Pakhom
77-78	Pawah
79-80	Pawero
81-82	Ramose
83-84	Rudjek
85-86	Sabaf
87-88	Sebek-khu
89-90	Sebni
91-92	Senusret
93-94	Shabaka
95-96	Somintu
97-98	Thaneni
99-00	Thethi



ARABISCH, WEIBLICH

W100	Name
01-02	Aaliyah
03-04	Aida
05-06	Akilah
07-08	Alia
09-10	Amina
11-12	Atefeh
13-14	Chaima
15-16	Dalia
17-18	Ehsan
19-20	Elham
21-22	Farah
23-24	Fatemah
25-26	Gamila
27-28	Iesha
29-30	Inbar
31-32	Kamaria
33-34	Khadija
35-36	Layla
37-38	Lupe
39-40	Nabila
41-42	Nadine
43-44	Naima
45-46	Najila
47-48	Najwa
49-50	Nakia
51-52	Nashwa
53-54	Nawra
55-56	Nuha
57-58	Nura
59-60	Oma
61-62	Qadira
63-64	Qamar
65-66	Qistina
67-68	Rahima
69-70	Rihanna
71-72	Saadia
73-74	Sabah
75-76	Sada
77-78	Saffron
79-80	Sahar
81-82	Salma
83-84	Shatha
85-86	Tahira
87-88	Takisha
89-90	Thana
91-92	Yadira
93-94	Zahra
95-96	Zaida
97-98	Zaina
99-00	Zeinab

ARABISCH, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Abbad
03-04	Abdul
05-06	Achmed
07-08	Akeem
09-10	Alif
11-12	Amir
13-14	Asim
15-16	Bashir
17-18	Bassam
19-20	Fahim
21-22	Farid
23-24	Farouk
25-26	Fayez
27-28	Fayyaad
29-30	Fazil
31-32	Hakim
33-34	Halil
35-36	Hamid
37-38	Hazim
39-40	Heydar
41-42	Hussein
43-44	Jabari
45-46	Jafar
47-48	Jahid
49-50	Jamal
51-52	Kalim
53-54	Karim
55-56	Kazim
57-58	Khadim
59-60	Khalid
61-62	Mahmud
63-64	Mansour
65-66	Musharraf
67-68	Mustafa
69-70	Nadir
71-72	Nazim
73-74	Omar
75-76	Qadir
77-78	Qusay
79-80	Rafiq
81-82	Rakim
83-84	Rashad
85-86	Rauf
87-88	Saladin
89-90	Sami
91-92	Samir
93-94	Talib
95-96	Tamir
97-98	Tariq
99-00	Yazid

CHINESISCH, WEIBLICH

W100	Name
01-02	Ai
03-04	Anming
05-06	Baozhai
07-08	Bei
09-10	Caixia
11-12	Changchang
13-14	Chen
15-16	Chou
17-18	Chunhua
19-20	Daianna
21-22	Daiyu
23-24	Die
25-26	Ehuang
27-28	Fenfang
29-30	Ge
31-32	Hong
33-34	Huan
35-36	Huifang
37-38	Jia
39-40	Jiao
41-42	Jiaying
43-44	Jingfei
45-46	Jinjing
47-48	Lan
49-50	Li
51-52	Lihua
53-54	Lin
55-56	Ling
57-58	Liu
59-60	Meili
61-62	Ning
63-64	Qi
65-66	Qiao
67-68	Rong
69-70	Shu
71-72	Shuang
73-74	Song
75-76	Ting
77-78	Wen
79-80	Xia
81-82	Xiaodan
83-84	Xiaoli
85-86	Xingjuan
87-88	Xue
89-90	Ya
91-92	Yan
93-94	Ying
95-96	Yuan
97-98	Yue
99-00	Yun

CHINESISCH, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Bingwen
03-04	Bo
05-06	Bolin
07-08	Chang
09-10	Chao
11-12	Chen
13-14	Cheng
15-16	Da
17-18	Dingxiang
19-20	Fang
21-22	Feng
23-24	Fu
25-26	Gang
27-28	Guang
29-30	Hai
31-32	Heng
33-34	Hong
35-36	Huan
37-38	Huang
39-40	Huilian
41-42	Huizhong
43-44	Jian
45-46	Jiayi
47-48	Junjie
49-50	Kang
51-52	Lei
53-54	Liang
55-56	Ling
57-58	Liwei
59-60	Meilin
61-62	Niu
63-64	Peizhi
65-66	Peng
67-68	Ping
69-70	Qiang
71-72	Qiu
73-74	Quan
75-76	Renshu
77-78	Rong
79-80	Ru
81-82	Shan
83-84	Shen
85-86	Tengfei
87-88	Wei
89-90	Xiaobo
91-92	Xiaoli
93-94	Xin
95-96	Yang
97-98	Ying
99-00	Zhong

DEUTSCH, WEIBLICH

W100	Name
01-02	Adelheid
03-04	Affra
05-06	Agatha
07-08	Allet
09-10	Agnes
11-12	Anna
13-14	Apell
15-16	Apolonia
17-18	Barbara
19-20	Britta
21-22	Brigitte
23-24	Cecilia
25-26	Clara
27-28	Christina
29-30	Dorothea
31-32	Duretta
33-34	Ella
35-36	Else
37-38	Elsbeth
39-40	Engel
41-42	Enslein
43-44	Enndlin
45-46	Eva
47-48	Felia
49-50	Fronika
51-52	Geneve
53-54	Gera
55-56	Gerhauß
57-58	Gertrudt
59-60	Gudula
61-62	Helena
63-64	Irmel
65-66	Johanna
67-68	Katerina
69-70	Kuen
71-72	Kunigunde
73-74	Lucia
75-76	Madalena
77-78	Margareten
79-80	Margret
81-82	Marlene
83-84	Martha
85-86	Otilia
87-88	Ottlig
89-90	Petronella
91-92	Reusin
93-94	Sibilla
95-96	Ursel
97-98	Ursula
99-00	Walpurga

DEUTSCH, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Albrecht
03-04	Alexander
05-06	Baltasar
07-08	Benedikt
09-10	Bernhart
11-12	Caspar
13-14	Claas
15-16	Christian
17-18	Christoph
19-20	Dieterich
21-22	Engelhart
23-24	Erhart
25-26	Felix
27-28	Franz
29-30	Fritz
31-32	Gerhart
33-34	Gottlieb
35-36	Hans
37-38	Hartmann
39-40	Heinz
41-42	Hermann
43-44	Jacob
45-46	Jeremias
47-48	Jorg
49-50	Karl
51-52	Kilian
53-54	Lenhard
55-56	Lorenz
57-58	Ludwig
59-60	Max
61-62	Melchor
63-64	Mertin
65-66	Michel
67-68	Moritz
69-70	Oswald
71-72	Otto
73-74	Peter
75-76	Rudolf
77-78	Ruprecht
79-80	Sebastian
81-82	Sigmund
83-84	Stefan
85-86	Simon
87-88	Thomas
89-90	Ulrich
91-92	Vallentin
93-94	Wendel
95-96	Wilhelm
97-98	Wolf
99-00	Wolfgang



ENGLISCH, WEIBLICH

W100	Name
01-02	Adelaide
03-04	Agatha
05-06	Agnes
07-08	Alice
09-10	Aline
11-12	Anne
13-14	Avelina
15-16	Avice
17-18	Beatrice
19-20	Cecily
21-22	Egelina
23-24	Eleanor
25-26	Elizabeth
27-28	Ella
29-30	Eloise
31-32	Elysande
33-34	Emeny
35-36	Emma
37-38	Emmeline
39-40	Ermina
41-42	Eva
43-44	Galiena
45-46	Geva
47-48	Giselle
49-50	Griselda
51-52	Hadwisa
53-54	Helen
55-56	Herleva
57-58	Hugolina
59-60	Ida
61-62	Isabella
63-64	Jacoba
65-66	Jane
67-68	Joan

ENGLISCH, WEIBLICH

W100	Name
69-70	Juliana
71-72	Katherine
73-74	Margery
75-76	Mary
77-78	Matilda
79-80	Maynild
81-82	Millicent
83-84	Oriel
85-86	Rohesia
87-88	Rosalind
89-90	Rosamund
91-92	Sarah
93-94	Susannah
95-96	Sybil
97-98	Williamina
99-00	Yvonne

ENGLISCH, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Adam
03-04	Adelard
05-06	Aldous
07-08	Anselm
09-10	Arnold
11-12	Bernard
13-14	Bertram
15-16	Charles
17-18	Clerebold
19-20	Conrad
21-22	Diggory
23-24	Drogo
25-26	Everard
27-28	Frederick
29-30	Geoffrey
31-32	Gerald

ENGLISCH, MÄNNLICH

W100	Name
33-34	Gilbert
35-36	Godfrey
37-38	Gunter
39-40	Guy
41-42	Henry
43-44	Heward
45-46	Hubert
47-48	Hugh
49-50	Jocelyn
51-52	John
53-54	Lance
55-56	Manfred
57-58	Miles
59-60	Nicholas
61-62	Norman
63-64	Odo
65-66	Percival
67-68	Peter
69-70	Ralf
71-72	Randal
73-74	Raymond
75-76	Reynard
77-78	Richard
79-80	Robert
81-82	Roger
83-84	Roland
85-86	Rolf
87-88	Simon
89-90	Theobald
91-92	Theodoric
93-94	Thomas
95-96	Timm
97-98	William
99-00	Wymar

FRANZÖSISCH, WEIBLICH

W100	Name
01-02	Aalis
03-04	Agatha
05-06	Agnez
07-08	Alberea
09-10	Alips
11-12	Amée
13-14	Amelot
15-16	Anne
17-18	Avelina
19-20	Blancha
21-22	Cateline
23-24	Cecilia
25-26	Claricia
27-28	Collette
29-30	Denisete
31-32	Dorian
33-34	Edelina
35-36	Emelina
37-38	Emmelot
39-40	Ermentrudis
41-42	Gibelina
43-44	Gila
45-46	Gillette
47-48	Guiburgis
49-50	Guillemette
51-52	Guoite
53-54	Hecelina
55-56	Heloysis
57-58	Helyoudis
59-60	Hodeardis
61-62	Isabellis
63-64	Jaquette
65-66	Jehan
67-68	Johanna
69-70	Julote
71-72	Katerine
73-74	Luciana
75-76	Margot
77-78	Marguerite
79-80	Maria
81-82	Marie
83-84	Melisende
85-86	Odelina
87-88	Perrette
89-90	Petronilla
91-92	Sedilia
93-94	Stephana
95-96	Sybilla
97-98	Ysabeau
99-00	Ysabel

FRANZÖSISCH, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Ambroys
03-04	Ame
05-06	Andri
07-08	Andriet
09-10	Anthoine
11-12	Bernard
13-14	Charles
15-16	Charlot
17-18	Colin
19-20	Denis
21-22	Durant
23-24	Edouart
25-26	Eremon
27-28	Ernault
29-30	Ethor
31-32	Felix
33-34	Floquart
35-36	Galleren
37-38	Gaultier
39-40	Gilles
41-42	Guy
43-44	Henry
45-46	Hugo
47-48	Imbert
49-50	Jacques
51-52	Jacquot
53-54	Jean
55-56	Jehannin
57-58	Louis
59-60	Louys
61-62	Loys
63-64	Martin
65-66	Michel
67-68	Mille
69-70	Morelet
71-72	Nicolas
73-74	Nicolle
75-76	Oudart
77-78	Perrin
79-80	Phillippe
81-82	Pierre
83-84	Regnault
85-86	Richart
87-88	Robert
89-90	Robinet
91-92	Sauvage
93-94	Simon
95-96	Talbot
97-98	Tanguy
99-00	Vincent

GRIECHISCH, WEIBLICH

W100	Name
01-02	Acantha
03-04	Aella
05-06	Alektos
07-08	Alkippe
09-10	Andromeda
11-12	Antigone
13-14	Ariadne
15-16	Astraea
17-18	Chloros
19-20	Chryseos
21-22	Daphne
23-24	Despoina
25-26	Dione
27-28	Eileithyia
29-30	Elektra
31-32	Euadne
33-34	Eudora
35-36	Eunomia
37-38	Hekabe
39-40	Helene
41-42	Hermoione
43-44	Hippolyte
45-46	Ianthe
47-48	Iokaste
49-50	Iole
51-52	Iphigenia
53-54	Ismene
55-56	Kalliope
57-58	Kallisto
59-60	Kalypso
61-62	Karme
63-64	Kassandra
65-66	Kassiopeia
67-68	Kirke
69-70	Kleio
71-72	Klotho
73-74	Klytië
75-76	Kynthia
77-78	Leto
79-80	Megaera
81-82	Melaina
83-84	Melpomene
85-86	Nausikaa
87-88	Nemesis
89-90	Niobe
91-92	Ourania
93-94	Phaenna
95-96	Polymnia
97-98	Semele
99-00	Theia

GRIECHISCH, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Adonis
03-04	Adrastos
05-06	Aeson
07-08	Aias
09-10	Aineias
11-12	Aiolos
13-14	Alekto
15-16	Alkeides
17-18	Argos
19-20	Brontes
21-22	Damazo
23-24	Dardanos
25-26	Deimos
27-28	Diomedes
29-30	Endymion
31-32	Epimetheus
33-34	Erebos
35-36	Euandros
37-38	Ganymedes
39-40	Glaukos
41-42	Hektor
43-44	Heros
45-46	Hippolytos
47-48	Iacchus
49-50	Iason
51-52	Kadmos
53-54	Kastor
55-56	Kephalos
57-58	Kepheus
59-60	Koios
61-62	Kreios
63-64	Laios
65-66	Leandros
67-68	Linos
69-70	Lykos
71-72	Melanthios
73-74	Menelaus
75-76	Mentor
77-78	Neoptolemus
79-80	Okeanos
81-82	Orestes
83-84	Pallas
85-86	Patroklos
87-88	Philandros
89-90	Phoibos
91-92	Phrixus
93-94	Priamos
95-96	Pyrrhos
97-98	Xanthos
99-00	Zephyros



INDISCH, WEIBLICH

W100	Name
01-02	Abha
03-04	Aishwarya
05-06	Amala
07-08	Ananda
09-10	Ankita
11-12	Archana
13-14	Avani
15-16	Chandana
17-18	Chandrakanta
19-20	Chetan
21-22	Darshana
23-24	Devi
25-26	Dipti
27-28	Esha
29-30	Gauro
31-32	Gita
33-34	Indira
35-36	Indu
37-38	Jaya
39-40	Kala
41-42	Kalpna
43-44	Kamala
45-46	Kanta
47-48	Kashi
49-50	Kishori
51-52	Lalita

INDISCH, WEIBLICH

W100	Name
53-54	Lina
55-56	Madhur
57-58	Manju
59-60	Meera
61-62	Mohana
63-64	Mukta
65-66	Nisha
67-68	Nitya
69-70	Padma
71-72	Pratima
73-74	Priya
75-76	Rani
77-78	Sarala
79-80	Shakti
81-82	Shanta
83-84	Shobha
85-86	Sima
87-88	Sonal
89-90	Sumana
91-92	Sunita
93-94	Tara
95-96	Valli
97-98	Vijaya
99-00	Vimala

INDISCH, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Abhay
03-04	Ahsan
05-06	Ajay
07-08	Ajit
09-10	Akhil
11-12	Amar
13-14	Amit
15-16	Ananta
17-18	Aseem
19-20	Ashok
21-22	Bahadur
23-24	Basu
25-26	Chand
27-28	Chandra
29-30	Damodar
31-32	Darhsan
33-34	Devdan
35-36	Dinesh
37-38	Dipak
39-40	Gopal
41-42	Govind
43-44	Harendra
45-46	Harsha
47-48	Ila
49-50	Isha
51-52	Johar
53-54	Kalyan
55-56	Kiran
57-58	Kumar
59-60	Lakshmana
61-62	Mahavir
63-64	Narayan
65-66	Naveen
67-68	Nirav
69-70	Prabhakar
71-72	Prasanna
73-74	Raghu
75-76	Rajanikant
77-78	Rakesh
79-80	Ranjeet
81-82	Rishi
83-84	Sanjay
85-86	Sekar
87-88	Shandar
89-90	Sumantra
91-92	Vijay
93-94	Vikram
95-96	Vimal
97-98	Vishal
99-00	Yash

JAPANISCH, WEIBLICH

W100	Name
01-02	Aika
03-04	Akemi
05-06	Akiko
07-08	Amaya
09-10	Asami
11-12	Ayumi
13-14	Bunko
15-16	Chieko
17-18	Chika
19-20	Chiyo
21-22	Cho
23-24	Eiko
25-26	Emiko
27-28	Eri
29-30	Etsuko
31-32	Gina
33-34	Hana
35-36	Haruki
37-38	Hideko
39-40	Hikari
41-42	Hiroko
43-44	Hisoka
45-46	Hishi
47-48	Hotaru
49-50	Izumi
51-52	Kameyo
53-54	Kasumi
55-56	Kimiko
57-58	Kotone
59-60	Kyoko
61-62	Maiko
63-64	Masako
65-66	Mi
67-68	Minori
69-70	Mizuki
71-72	Naoki
73-74	Natsuko
75-76	Noriko
77-78	Rei
79-80	Ren
81-82	Saki
83-84	Shigeko
85-86	Shinju
87-88	Sumiko
89-90	Toshiko
91-92	Tsukiko
93-94	Ume
95-96	Usagi
97-98	Yasuko
99-00	Yuriko

JAPANISCH, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Akio
03-04	Atsushi
05-06	Daichi
07-08	Daiki
09-10	Daisuke
11-12	Eiji
13-14	Fumio
15-16	Hajime
17-18	Haru
19-20	Hideaki
21-22	Hideo
23-24	Hikaru
25-26	Hiro
27-28	Hiroki
29-30	Hisao
31-32	Hitoshi
33-34	Isamu
35-36	Isao
37-38	Jun
39-40	Katashi
41-42	Katsu
43-44	Kei
45-46	Ken
47-48	Kenshin
49-50	Kenta
51-52	Kioshi
53-54	Makoto
55-56	Mamoru
57-58	Masato
59-60	Masumi
61-62	Noboru
63-64	Norio
65-66	Osamu
67-68	Ryota
69-70	Sadao
71-72	Satoshi
73-74	Shigeo
75-76	Shin
77-78	Sora
79-80	Tadao
81-82	Takehiko
83-84	Takeo
85-86	Takeshi
87-88	Takumi
89-90	Tamotsu
91-92	Tatsuo
93-94	Toru
95-96	Toshio
97-98	Yasuo
99-00	Yukio

KELTISCH, WEIBLICH

W100	Name
01-02	Aife
03-04	Aina
05-06	Alane
07-08	Ardena
09-10	Arieh
11-12	Beatha
13-14	Birgit
15-16	Briann
17-18	Caomh
19-20	Cara
21-22	Cinnia
23-24	Cordelia
25-26	Deheune
27-28	Divone
29-30	Donia
31-32	Doreena
33-34	Elsha
35-36	Enid
37-38	Ethne
39-40	Evelina
41-42	Fianna
43-44	Genevieve
45-46	Gilda
47-48	Gitta
49-50	Grania
51-52	Gwyndolin
53-54	Idelisa
55-56	Isolde
57-58	Keelin
59-60	Kennocha
61-62	Lavena
63-64	Lesley
65-66	Linnette
67-68	Lyonesse
69-70	Mabina
71-72	Marvina
73-74	Mavis
75-76	Mirna
77-78	Morgan
79-80	Muriel
81-82	Nareena
83-84	Oriana
85-86	Regan
87-88	Ronat
89-90	Rowena
91-92	Selma
93-94	Ula
95-96	Venetia
97-98	Wynne
99-00	Yseult

KELTISCH, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Airell
03-04	Airic
05-06	Alan
07-08	Anghus
09-10	Aodh
11-12	Bardon
13-14	Bearacb
15-16	Bevyn
17-18	Boden
19-20	Bran
21-22	Brasil
23-24	Bredon
25-26	Brian
27-28	Bricriu
29-30	Bryant
31-32	Cadman
33-34	Caradoc
35-36	Cedric
37-38	Conalt
39-40	Conchobar
41-42	Condon
43-44	Darcy
45-46	Devin
47-48	Dillion
49-50	Donaghy
51-52	Donall
53-54	Duer
55-56	Eghan
57-58	Ewyn
59-60	Ferghus
61-62	Galvyn
63-64	Gildas
65-66	Guy
67-68	Harvey
69-70	Iden
71-72	Irven
73-74	Karney
75-76	Kayne
77-78	Kelvyn
79-80	Kunsgnos
81-82	Leigh
83-84	Maccus
85-86	Moryn
87-88	Neale
89-90	Owyn
91-92	Pryderi
93-94	Reaghan
95-96	Taliesin
97-98	Tiernay
99-00	Turi



MESOAMERIKANISCH, WEIBLICH

W100 Name

01-02 Ahuiliztli
03-04 Atl
05-06 Centehua
07-08 Chalchiuhtli
09-10 Chipahua
11-12 Cihuaton
13-14 Citlali
15-16 Citlalmina
17-18 Coszcatl
19-20 Cozamalotl
21-22 Cuicatl
23-24 Eleuia
25-26 Eloxochitl
27-28 Eztli
29-30 Ichtaca
31-32 Icnoyotl
33-34 Ihuicatl
35-36 Ilhuitl
37-38 Itotia
39-40 Iuitl
41-42 Ixcatzin
43-44 Izal
45-46 Malinalxochitl
47-48 Mecatl
49-50 Meztli
51-52 Miyaoaxochitl
53-54 Mizquixaua
55-56 Moyolehuani
57-58 Nahuatl
59-60 Necahual
61-62 Nenetl
63-64 Nochtli
65-66 Noxochicoztli
67-68 Ohtli

MESOAMERIKANISCH, WEIBLICH

W100 Name

69-70 Papan
71-72 Patli
73-74 Quetzalxochitl
75-76 Sacnite
77-78 Teicui
79-80 Tepin
81-82 Teuicui
83-84 Teyacapan
85-86 Tlaco
87-88 Tlacoehua
89-90 Tlacotl
91-92 Tlalli
93-94 Tlanextli
95-96 Xihuitl
97-98 Xiuhcoatl
99-00 Xiuhtonal

MESOAMERIKANISCH, MÄNNLICH

W100 Name

01-02 Achcautli
03-04 Amoxtl
05-06 Chicahua
07-08 Chimalli
09-10 Cipactli
11-12 Coaxoch
13-14 Coyotl
15-16 Cualli
17-18 Cuauhtémoc
19-20 Cuatlachtli
21-22 Cuetzpalli
23-24 Cuixtli
25-26 Ehecatl
27-28 Etalpalli
29-30 Huemac
31-32 Huitziluhuitl

MESOAMERIKANISCH, MÄNNLICH

W100 Name

33-34 Iccauhtli
35-36 Ilhicamina
37-38 Itztli
39-40 Ixtli
41-42 Mahuizoh
43-44 Manauia
45-46 Matlal
47-48 Matlahuhtli
49-50 Mazatl
51-52 Mictlantecuhtli
53-54 Milintica
55-56 Momoztli
57-58 Namacuix
59-60 Necalli
61-62 Necuametl
63-64 Nezahualcoyotl
65-66 Nexahualpilli
67-68 Nochehuatl
69-70 Nopaltzin
71-72 Ollin
73-74 Quauhtli
75-76 Tenoch
77-78 Teoxihuitl
79-80 Tepiltzin
81-82 Tezcacoatl
83-84 Tlacaoel
85-86 Tlacaoel
87-88 Tlaloc
89-90 Tlanextic
91-92 Tlazohtlaloni
93-94 Tlazopillo
95-96 Uetzayotl
97-98 Xipilli
99-00 Yaotl

NIGER-KONGO, WEIBLICH

W100	Name
01-02	Abebi
03-04	Abena
05-06	Abimbola
07-08	Akoko
09-10	Akachi
11-12	Alaba
13-14	Anuli
15-16	Ayo
17-18	Bolanle
19-20	Bosede
21-22	Chiamaka
23-24	Chidi
25-26	Chidimma
27-28	Chinyere
29-30	Chioma
31-32	Dada
33-34	Ebele
35-36	Efemena
37-38	Ejiro
39-40	Ekundayo
41-42	Enitan
43-44	Funanya
45-46	Ifunanya
47-48	Ige
49-50	Ime
51-52	Kunto
53-54	Lesedi
55-56	Lumusi
57-58	Mojisola
59-60	Monifa
61-62	Nakato
63-64	Ndidi
65-66	Ngozi
67-68	Nkiruka
69-70	Nneka
71-72	Ogechi
73-74	Olamide
75-76	Oluchi
77-78	Omolara
79-80	Onyeka
81-82	Simisola
83-84	Temitope
85-86	Thema
87-88	Titlayo
89-90	Udo
91-92	Uduak
93-94	Ufuoma
95-96	Yaa
97-98	Yejide
99-00	Yewande

NIGER-KONGO, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Abebe
03-04	Abel
05-06	Abidemi
07-08	Abrafo
09-10	Adisa
11-12	Amadi
13-14	Amara
15-16	Anyim
17-18	Azubuike
19-20	Bapoto
21-22	Baraka
23-24	Bohlale
25-26	Bongani
27-28	Bujune
29-30	Buziba
31-32	Chakide
33-34	Chibuzo
35-36	Chika
37-38	Chimola
39-40	Chiratidzo
41-42	Dabulamanzi
43-44	Dumisa
45-46	Dwanh
47-48	Emeka
49-50	Folami
51-52	Gatura
53-54	Gebhuza
55-56	Gero
57-58	Isoba
59-60	Kagiso
61-62	Kamau
63-64	Katlego
65-66	Masego
67-68	Matata
69-70	Nthanda
71-72	Ogechi
73-74	Olwenyo
75-76	Osumare
77-78	Paki
79-80	Qinisela
81-82	Quanda
83-84	Samanya
85-86	Shanika
87-88	Sibonakaliso
89-90	Tapiwa
91-92	Thabo
93-94	Themba
95-96	Uzoma
97-98	Zuberi
99-00	Zuri

NORDISCH, WEIBLICH

W100	Name
01-02	Alfhild
03-04	Arnbjorg
05-06	Ase
07-08	Aslog
09-10	Astrid
11-12	Auda
13-14	Audhid
15-16	Bergljot
17-18	Birghild
19-20	Bodil
21-22	Brenna
23-24	Brynhild
25-26	Dagmar
27-28	Eerika
29-30	Eira
31-32	Gudrun
33-34	Gunborg
35-36	Gunhild
37-38	Gunvor
39-40	Helga
41-42	Hertha
43-44	Hilde
45-46	Hillevi
47-48	Ingrid
49-50	Iona
51-52	Jorunn
53-54	Kari
55-56	Kenna
57-58	Magnhild
59-60	Nanna
61-62	Olga
63-64	Ragna
65-66	Ragnhild
67-68	Ranveig
69-70	Runa
71-72	Saga
73-74	Sigfrid
75-76	Signe
77-78	Sigrid
79-80	Sigrunn
81-82	Solveg
83-84	Svanhild
85-86	Thora
87-88	Torborg
89-90	Torunn
91-92	Tove
93-94	Unn
95-96	Vigdis
97-98	Ylva
99-00	Yngvild

NORDISCH, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Agni
03-04	Alaric
05-06	Anvindr
07-08	Arvid
09-10	Asger
11-12	Asmund
13-14	Bjarte
15-16	Bjorg
17-18	Bjorn
19-20	Brandr
21-22	Brandt
23-24	Brynjar
25-26	Calder
27-28	Colborn
29-30	Cuyler
31-32	Egil
33-34	Einar
35-36	Eric
37-38	Erland
39-40	Fiske
41-42	Folkvar
43-44	Fritjof
45-46	Frode
47-48	Geir
49-50	Halvar
51-52	Hemming
53-54	Hjalmar
55-56	Hjortr
57-58	Ingimarr
59-60	Ivar
61-62	Knud
63-64	Leif
65-66	Liuf
67-68	Manning
69-70	Oddr
71-72	Olin
73-74	Ormr
75-76	Ove
77-78	Rannulfr
79-80	Sigurd
81-82	Skari
83-84	Snorri
85-86	Sten
87-88	Stigandr
89-90	Stigr
91-92	Sven
93-94	Trygve
95-96	Ulf
97-98	Vali
99-00	Vidar

**POLYNESISCH,
WEIBLICH**

W100	Name
01-02	Ahulani
03-04	Airini
05-06	Alani
07-08	Aluala
09-10	Anahera
11-12	Anuheā
13-14	Aolani
15-16	Elenoa
17-18	Emele
19-20	Fetia
21-22	Fiva
23-24	Halona
25-26	Hi'ilei
27-28	Hina
29-30	Hinatea
31-32	Huali
33-34	Inia
35-36	Inina
37-38	Iolani
39-40	Isa
41-42	Ka'ana'ana
43-44	Ka'ena
45-46	Kaamia
47-48	Kahula
49-50	Kailani
51-52	Kamaile
53-54	Kamakani
55-56	Kamea
57-58	Latai
59-60	Liona
61-62	Lokelani
63-64	Marva
65-66	Mehana
67-68	Millawa
69-70	Moana
71-72	Ngana
73-74	Nohea
75-76	Pelika
77-78	Sanoe
79-80	Satina
81-82	Tahia
83-84	Tasi
85-86	Tiaho
87-88	Tihani
89-90	Toroa
91-92	Ulanni
93-94	Uluwehi
95-96	Vaina
97-98	Waiola
99-00	Waitara

**POLYNESISCH,
MÄNNLICH**

W100	Name
01-02	Afa
03-04	Ahohako
05-06	Aisake
07-08	Aleki
09-10	Anewa
11-12	Anitelu
13-14	Aputi
15-16	Ariki
17-18	Butat
19-20	Enele
21-22	Fef
23-24	Fuifui
25-26	Ha'aheo
27-28	Hanohano
29-30	Haunui
31-32	Hekili
33-34	Hiapo
35-36	Hikawera
37-38	Hanano
39-40	Ho'onani
41-42	Hoku
43-44	Hū'eu
45-46	Ina
47-48	Itu
49-50	Ka'aukai
51-52	Ka'eo
53-54	Kaelani
55-56	Kahale
57-58	Kaiea
59-60	Kaikoa
61-62	Kana'i
63-64	Koamalu
65-66	Ka
67-68	Laki
69-70	Makai
71-72	Manu
73-74	Manuka
75-76	Nui
77-78	Pono
79-80	Popoki
81-82	Ruru
83-84	Tahu
85-86	Taurau
87-88	Tuala
89-90	Turoa
91-92	Tusitala
93-94	Uaine
95-96	Waata
97-98	Waipuna
99-00	Zamar

RÖMISCH, WEIBLICH

W100	Name
01-02	Aelia
03-04	Aemilia
05-06	Agrippina
07-08	Alba
09-10	Antonia
11-12	Aquila
13-14	Augusta
15-16	Aurelia
17-18	Balbina
19-20	Blandina
21-22	Caelia
23-24	Camilla
25-26	Casia
27-28	Claudia
29-30	Cloelia
31-32	Domitia
33-34	Drusa
35-36	Fabia
37-38	Fabricia
39-40	Fausta
41-42	Flavia
43-44	Floriana
45-46	Fulvia
47-48	Germana
49-50	Glaucia
51-52	Gratiana
53-54	Hadriana
55-56	Hermia
57-58	Horatia
59-60	Hortensia
61-62	Iovita
63-64	Iulia
65-66	Laelia
67-68	Laurentia
69-70	Livia
71-72	Longina
73-74	Lucilla
75-76	Lucretia
77-78	Marcella
79-80	Marcia
81-82	Maxima
83-84	Nona
85-86	Octavia
87-88	Paulina
89-90	Petronia
91-92	Porcia
93-94	Tacita
95-96	Tullia
97-98	Verginia
99-00	Vita

RÖMISCH, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Aelius
03-04	Aetius
05-06	Agrippa
07-08	Albanus
09-10	Albus
11-12	Antonius
13-14	Appius
15-16	Aquilinus
17-18	Atilus
19-20	Augustus
21-22	Aurelius
23-24	Avitus
25-26	Balbus
27-28	Blandus
29-30	Blasius
31-32	Brutus
33-34	Caelius
35-36	Caius
37-38	Casian
39-40	Cassius
41-42	Cato
43-44	Celsus
45-46	Claudius
47-48	Cloelius
49-50	Cnaeus
51-52	Crispus
53-54	Cyprianus
55-56	Diocletianus
57-58	Egnatius
59-60	Ennius
61-62	Fabricius
63-64	Faustus
65-66	Gaius
67-68	Germanus
69-70	Gnaeus
71-72	Horatius
73-74	Iovianus
75-76	Iulius
77-78	Lucilius
79-80	Manius
81-82	Marcus
83-84	Marius
85-86	Maximus
87-88	Octavius
89-90	Paulus
91-92	Quintilian
93-94	Regulus
95-96	Servius
97-98	Tacitus
99-00	Varius

SLAWISCH, WEIBLICH

W100	Name
01-02	Agripina
03-04	Anastasiya
05-06	Bogdana
07-08	Boleslava
09-10	Bozhena
11-12	Danica
13-14	Darya
15-16	Desislava
17-18	Dragoslava
19-20	Dunja
21-22	Efrosinia
23-24	Ekaterina
25-26	Elena
27-28	Faina
29-30	Galina
31-32	Irina
33-34	Iskra
35-36	Jasna
37-38	Katarina
39-40	Katya
41-42	Kresimira
43-44	Lyudmila
45-46	Magda
47-48	Mariya
49-50	Militsa
51-52	Miloslava
53-54	Mira
55-56	Miroslava
57-58	Mokosh
59-60	Morana
61-62	Natasha
63-64	Nika
65-66	Olga
67-68	Rada
69-70	Radoslava
71-72	Raisa
73-74	Slavitsa
75-76	Sofiya
77-78	Stanislava
79-80	Svetlana
81-82	Tatyana
83-84	Tomislava
85-86	Veronika
87-88	Vesna
89-90	Vladimira
91-92	Yaroslava
93-94	Yelena
95-96	Zaria
97-98	Zarya
99-00	Zoria

SLAWISCH, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Aleksandru
03-04	Berislav
05-06	Blazh
07-08	Bogumir
09-10	Boguslav
11-12	Borislav
13-14	Bozhidar
15-16	Bratomil
17-18	Bratoslav
19-20	Bronislav
21-22	Chedomir
23-24	Chestibor
25-26	Chestirad
27-28	Chestislav
29-30	Desilav
31-32	Dmitrei
33-34	Dobromil
35-36	Dobroslav
37-38	Dragomir
39-40	Dragutin
41-42	Drazhan
43-44	Gostislav
45-46	Kazimir
47-48	Kyrilu
49-50	Lyubomir
51-52	Mechislav
53-54	Milivoj
55-56	Milosh
57-58	Mstislav
59-60	Nikola
61-62	Ninoslav
63-64	Premislav
65-66	Radomir
67-68	Radovan
69-70	Ratimir
71-72	Rostislav
73-74	Slavomir
75-76	Stanislav
77-78	Svetoslav
79-80	Tomislav
81-82	Vasili
83-84	Velimir
85-86	Vladimir
87-88	Vladislav
89-90	Vlastimir
91-92	Volodimeru
93-94	Vratislav
95-96	Yarognev
97-98	Yaromir
99-00	Zbignev





SPANISCH, WEIBLICH

W100	Name
01-02	Abella
03-04	Adalina
05-06	Adora
07-08	Adriana
09-10	Ana
11-12	Antonia
13-14	Basilia
15-16	Beatriz
17-18	Bonita
19-20	Camila
21-22	Cande
23-24	Carmen
25-26	Catlina
27-28	Dolores
29-30	Dominga
31-32	Dorotea
33-34	Elena
35-36	Elicia
37-38	Esmerelda
39-40	Felipina
41-42	Francisca
43-44	Gabriela
45-46	Imelda
47-48	Ines
49-50	Isabel
51-52	Juana
53-54	Leocadia
55-56	Leonor
57-58	Leta
59-60	Lucinda
61-62	Maresol
63-64	Maria
65-66	Maricela
67-68	Matilde

SPANISCH, WEIBLICH

W100	Name
69-70	Melania
71-72	Monica
73-74	Neva
75-76	Nilda
77-78	Petrona
79-80	Rafaela
81-82	Ramira
83-84	Rosario
85-86	Sofia
87-88	Suelo
89-90	Teresa
91-92	Tomasa
93-94	Valentia
95-96	Veronica
97-98	Ynes
99-00	Ysabel

SPANISCH, MÄNNLICH

W100	Name
01-02	Alexandre
03-04	Alfonso
05-06	Alonso
07-08	Anthon
09-10	Arcos
11-12	Arnaut
13-14	Arturo
15-16	Bartoleme
17-18	Benito
19-20	Bernat
21-22	Blasco
23-24	Carlos
25-26	Damian
27-28	Diego
29-30	Domingo
31-32	Enrique

SPANISCH, MÄNNLICH

W100	Name
33-34	Escobar
35-36	Ettor
37-38	Fernando
39-40	Franciso
41-42	Gabriel
43-44	Garcia
45-46	Gaspar
47-48	Gil
49-50	Gomes
51-52	Goncalo
53-54	Gostantin
55-56	Jayne
57-58	Joan
59-60	Jorge
61-62	Jose
63-64	Juan
65-66	Machin
67-68	Martin
69-70	Mateu
71-72	Miguel
73-74	Nicolas
75-76	Pascual
77-78	Pedro
79-80	Porico
81-82	Ramiro
83-84	Ramon
85-86	Rodrigo
87-88	Sabastian
89-90	Salvador
91-92	Simon
93-94	Tomas
95-96	Tristan
97-98	Valeriano
99-00	Ynigo