Pathfinder® Rollenspiel™

Ausbauregeln II: Kampf

Pathfinder® Rollenspiel™

Ausbauregeln II: Kampf

Pathfinder Rollenspiel

Ausbauregeln II: Kampf

Impressum

Lead Designer: Jason Bulmahn
Designers: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Brian J. Cortijo, Jim Groves, Tim Hitchcock, Richard A. Hunt, Colin McComb, Jason Nelson, Tom Phillips, Patrick Renie, Sean K Reynolds und Russ Taylor
Cover Artist: Wayne Reynolds
Interior Artists: Eric Belisle, Kerem Beyit, Dmitry Burmak, Carolina Eade, Paul Guzenko, Mauricio Herrera, Andrew Hou, Corey Macourek, Roberto Pitturru, Wayne Reynolds, Craig J Spearing, Francisco Rico Torres, Tyler Walpole und Kieran Yanner
Creative Director: James Jacobs
Managing Editor: F. Wesley Schneider
Development: Stephen Radney-MacFarland und Chris Sims
Editing: Judy Bauer, Christopher Carey, Erik Mona, Mark Moreland und James L. Sutter
Editorial Intern: Michael Kenway
Senior Art Director: Sarah E. Robinson
Graphic Designer: Andrew Vallas
Production Specialist: Crystal Frasier
Publisher: Erik Mona
Paizo CEO: Lisa Stevens
Vice President of Operations: Jeffrey Alvarez
Director of Sales: Pierce Watters
Finance Manager: Christopher Self
Staff Accountant: Kunji Sedo
Technical Director: Vic Wertz
Marketing Director: Hyrum Savage
Special Thanks: The Paizo Customer Service, Warehouse und Website Teams; Ryan Dancey; Clark Peterson; the Neoncon Development Workshop—Jean-Philipe "JP" Chapleau, Doug Daulton, Ian Eastmond, Lyle Hayhurst, Issak Haywood, Bruce Higa, Gary Ledford, John E. Raymond, James Risner, Troy Tieuel, David Willis—and the proud participants of the Open Gaming Movement.

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH
Produktion: Mario Truant
Originaltitel: Ultimate Combat
Übersetzung: Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat: Günther Kronenberg, Mark Lambe, Thorsten Naujoks, Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Oliver Nick, Christopher Sadlowski, Oliver von Spreckelsen, Ralph Schäfer, Mario Schmiedel, Ingo Schulze
Layout: Christian Lonsing

Dieses Spiel ist Gary Gygax und Dave Arneson gewidmet.

Es basiert auf den Rollenspielregeln, welche Gary Gygax und Dave Arneson entwickelt haben und die von Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker und Peter Adkison entwickelte 3. Edition inspirierten.

Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US50008PDF
ISBN 978-3-86889-669-5

Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Dieses Produkt verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk*, das *Pathfinder Monsterhandbuch I und II*, die *Pathfinder Expertenregeln*, die *Pathfinder Ausbauregeln: Magie* und das *Pathfinder Spielleiterhandbuch*. Es entspricht der Open Game License (OGL) und kann mit dem Pathfinder Rollenspiel oder der Version 3.5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt genutzt werden. Die OGL ist auf Seite 253 zu finden.
Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)
Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.
Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Combat is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Society, Pathfinder Tales, and Titanic Games are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2011 Paizo Publishing, LLC.

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT 4

KAPITEL 1: KLASSEN 6
Basisklasse: Schütze 9
Alternativklasse: Ninja 13
Alternativklasse: Samurai 18
Samuraikasten 21

Klassenarchetypen 22
Alchemist 24
Entdeckungen 24
Archetypen 24

Barbar 26
Kampfrauschkräfte 26
Archetypen 28

Barde 32
Archetypen 32

Druide 34
Archetypen 34

Inquisitor 36
Inquisitionen 36
Archetypen 36

Kämpfer 38
Archetypen 38
Erweiterte Waffengruppen 39

Kampfmagus 44
Kampfmagus-Arkana 44
Archetypen 45

Kleriker 48
Archetypen 48

Magier 50
Archetypen 50

Mönch 52
Archetypen 52

Paladin 56
Archetypen 56

Ritter 60
Ritterorden 60
Archetypen 62

Schurke 66
Schurkentricks 66
Archetypen 68

Schütze 71
Archetypen 71

Waldläufer 73
Archetypen 73

KAPITEL 2: TALENTE 76
Talentarten 78
Talentbeschreibungen 89

KAPITEL 3: KAMPF MEISTERN 124
Fernöstliche Waffen und Rüstungen 128
Feuerwaffen 135
Magische Gegenstände 141
Gladiatorenwaffen 144
Primitive Waffen und Rüstungen 146
Duelle 150
Schaukämpfe 153
Belagerungsgeräte 158

KAPITEL 4: FAHRZEUGE 168
Grundlagen 170
Vollständige Regeln 170
Fahrzeugspielwerte 180
Landfahrzeuge 181
Wasserfahrzeuge 184
Luftfahrzeuge 186

KAPITEL 5: REGELVARIANTEN 188
Rüstung als Schadensreduzierung 191
Gezielte Angriffe 193
Rüstungsteile 198
Wunden und Vitalität 206

KAPITEL 6: ZAUBER 208
Zauberlisten 210
Zauberbeschreibungen 222

ANHANG 250
Neue Waffen 250

INDEX 252
Open Game License 253

Vorwort

Der Kampf ist das Herzstück der meisten Fantasyspiele, -bücher und –filme. Dabei ist es egal, ob es eine offene Feldschlacht gegen eine Flut von Orks und Trollen oder eine Gassenschlägerei zwischen Dieben und Söldnern ist. Das gilt auch für das *Pathfinder-Rollenspiel* – wenn Diplomatie versagt, übernimmt der blanke Stahl das Wort.

Dieses Buch bietet kämpferisch ausgerichteten Charakteren eine Fülle neuer Optionen, um ihre Kampffähigkeiten anzupassen, insbesondere wenn sie sich mehr auf Waffen, als auf Zauber verlassen. Der Schwesterband, *Pathfinder Ausbauregeln: Magie* dagegen ist mehr auf zauberkundige Charaktere ausgerichtet.

Zum Inhalt dieses Buches

Dieses Buch ist ähnlich wie das *Pathfinder Grundregelwerk* aufgeteilt. Jedes Kapitel enthält thematisch zusammengefasste Regeln, um sie leichter auffindbar zu machen. Es folgt ein Überblick der einzelnen Kapitel und eine kleine Vorschau auf das, was dich darin erwartet. Das Inhaltsverzeichnis auf der vorigen Seite und der Index am Ende des Bandes sind dir zusätzlich beim raschen Auffinden bestimmter Themen behilflich.

Kapitel 1 – Klassen: Dieses Kapitel ist eine Schatzgrube voller neuer Informationen für kriegerisch orientierte Charaktere jeden Kalibers. Zunächst einmal gibt es nicht eine, sondern gleich drei neue Klassen, die alle ausgiebig im Spiel getestet wurden: den Schützen, den Samurai und den Ninja. Der Schütze ist ein Plänkler, welcher die fremdartige und geheimnisvolle Kunst des Schwarzpulvers gemeistert hat, um ein im wahrsten Sinne feuriger Streiter auf dem Schlachtfeld zu werden. Er fällt seine Gegner mit wohl platzierten Kugeln oder Feuergarben aus Schrotwaffen. Der Schütze soll es Spielern und Spielleitern ermöglichen, alles von den Revolvermännern des Wilden Westens bis zu den klassischen Musketenschützen des Spätmittelalters abzudecken. Er nutzt einen neuen „Schneid“-Mechanismus, der allerlei unglaubliche Manöver und Trickschüsse im wildesten

Kampfgetümmel ermöglicht. Der Schütze ist eine vollständige, eigenständige Basisklasse mit einem Stufenbereich von 1 bis 20.

Ihm folgen zwei Alternativeklassen: Der Samurai und der Ninja. Alternativklassen ähneln Basisklassen, „ersetzen" aber eine bereits existierende Basisklasse eines bestehenden Charakters (weiteres hierzu auf Seite 8). Der Samurai ist eine alternative Version des Ritters; er ist ein Meister des Kampfes in Rüstung, der von makelloser Ehre und Disziplin erfüllt ist. Ein Samurai ist den Vorbildern aus Geschichte und Sagenwelt nachempfunden, gemäß denen er ein furchtloses Idealbild des Krieges darstellt und von den Leuten, die er beschützt, äußerst respektiert wird. Er verschreibt sich dem Pfad des Schwertes, des Bogens und des Rosses. Der Ninja dagegen ist ein klassisches Wesen der Dunkelheit. Er schleicht leise durch die Schatten und verbindet auf unvergleichliche Weise mystische Fähigkeiten mit Kampfkünsten und den besonderen Waffen eines Attentäters und Spions.

Dieses Kapitel präsentiert zudem eine breite Auswahl an Regeln für viele unterschiedliche Klassen, damit diese sich in der Hitze des Gefechtes noch mehr hervortun können. Die meisten dieser Regeln haben die Form von Archetypen; dabei handelt es sich jeweils um einen Satz alternativer Klassenfähigkeiten, welche sich nach bestimmten Themen richten. Archetypen ersetzen bestehende Klassenmerkmale und helfen den Spielern dabei, ihre Charaktere in Richtung bestimmter Charakterkonzepte wie z.B. einen Kneipenschläger oder einen magischen Belagerungsmeister zu optimieren. Hinzu kommen neue Schurkentricks, Kampfrauschkräfte, alchemistische Entdeckungen und eine Fülle neuer Tricks und Techniken für bestehende Charaktere.

Kapitel 2 – Talente: Dieses Kapitel enthält tonnenweise neue kampforientierte Talente, von denen die meisten von jedem Charakter gewählt werden können. Es gibt zudem besondere Talentarten wie Gemeinschaftstalente, welche zusammenarbeitenden Verbündeten helfen, breite Schneisen durch die Reihen ihrer Gegner zu schlagen, Stiltalente, welche unterschiedliche Ansätze der Kampfkünste darstellen, und Schneidtalente, die es Schützen ermöglichen, schier unglaubliche Taten mit ihren Feuerwaffen zu vollbringen. Dieser Abschnitt bietet eine Fülle an Möglichkeiten zur Charakteranpassung. Riskiere deinen Hals, um mit dem Talent Ruhm oder Tod einen Vorteil zu erlangen, sorge für weiteren Schmerz mit dem Talent Kritischer Treffer (Aufspießen), werde zum absoluten Berserker mit dem Talent Wuterfüllte Brutalität und mehr!

Kapitel 3 – Kampf: Dieses Kapitel liefert dem SL und Spielern spannende neue Regeluntersysteme, um die existierenden Kampfregeln zu erweitern. Sie fügen neue Anpassungsmöglichkeiten zum Spiel hinzu und erhellen einige interessante Sonderfälle in den Regeln. Wir beginnen mit fernöstlichen Waffen und Rüstungen, seien es Lamellar-Rüstungen, die furchterweckenden Kabutohelme der traditionellen Samurai oder die legendären und den meisten Spielern bekannten Katana und Wakizaschi. Zusätzlich bietet der Abschnitt interessante und einzigartige weitere Waffen aus Japan, China, Indien und anderen Winkeln des Fernen Ostens. Überrasche deine Feinde mit dem bizarren Urumi, dem gehörnten Madu oder dem seltsam benannten, aber dennoch sehr gefährlichen Doppelhühnersäbel!

Diesem Abschnitt folgen ausführliche Regeln zu Feuerwaffen, welche primitive Vorderlader und fortschrittlichere Magazinwaffen gleichermaßen abdecken. Natürlich ist der Schütze für den Gebrauch einer Feuerwaffe prädestiniert, doch auch jeder andere Charakter könnte von der Kraft und dem Lärm dieser faszinierenden Waffen verführt werden.

Danach wenden wir uns Gladiatorenwaffen zu, jenen ungewöhnlichen Gegenständen, die auf dem blutigen Sand der großen Arenen ihren Einsatz finden.

Der Abschnitt zu primitiven Waffen und Rüstungen befasst sich mit Kampfausrüstung aus der Stein- und Bronzezeit. Erfahrene Abenteurer wissen, dass auch diese Gegenstände in den Händen fähiger Kämpfer überraschend effektiv sein können. Dazu kommen Regeln zur Herstellung von Waffen und Rüstungen aus Gold, Obsidian, Knochen und anderen Substanzen, für die die neue Waffeneigenschaft Zerbrechlich eingeführt wird.

Der folgende Abschnitt ist das Gegenstück zu den in den *Ausbauregeln: Magie* vorgestellten Zauberduellen – die Duellregeln sind ein System für den ehrenhaften Zweikampf, welches auch besondere Aktionen umfasst wie die Parade.

Diesen Regeln folgt das Untersystem für Schaukämpfe – in manchen Fällen geht es weniger um Triumph oder Niederlage, sondern darum, die Zuschauer mit unglaublichen Bewegungen und einem Sinn für das Dramatische für sich einzunehmen.

Und schließlich beenden wir das Kapitel mit neuen Regeln für mechanische und alchemistische Belagerungsgeräte. Es gibt tödliche Katapulte und Mauern zertrümmernde Kanonen, Belagerungstürme, Sturmleitern und alles, was das Herz eines SC begehrt, um eine Festung anzugreifen und einzunehmen – oder um sie in Schutt und Asche zu legen.

Kapitel 4 – Fahrzeuge: Diese neuen Regeln liefern ein ausführliches System für Fahrzeuge, egal ob Segelschiffe, Kutschen, magische Gefährte oder Gespanne betroffen sind. Natürlich kann ein SL Fahrzeuge immer noch als schmückendes Beiwerk behandeln, doch die Herausforderung des Lenkens (oder Enterns oder Sabotierens) von Fahrzeugen fügt klassischen Begegnungen wie Postkutschenüberfällen und Schiffskämpfen auf hoher See eine neue Dimension hinzu.

Kapitel 5 – Regelvarianten: Dieser Abschnitt richtet sich an Spieler und Spielleiter, die gerne basteln. Es gibt optionale Regelsysteme, welche bestehende Regeln ersetzen, um Kämpfe bei Pathfinder radikal umzukrempeln. Sei es Rüstung als Schadensreduzierung, Wunden und Vitalität statt Trefferpunkten, gezielte Angriffe mit besonderen Folgen oder die Einführung von Rüstungsteilen, alle Unterabschnitte werden sicherstellen, dass du Kämpfe mit ganz anderen Augen sehen wirst.

Kapitel 6 – Zauber: Das letzte Kapitel enthält nahezu 30 Seiten voller neuer, kampforientierter Zauber, darunter auch Zauber für alle zauberkundigen Klassen des Spiels.

1 Klassen

Der Troll zuckte nicht einmal, als sich die Pfeile in einer geraden Linie entlang in seinen Rücken bohrten. Die weiße Befiederung der Geschosse bot einen malerischen Anblick, doch die Kreatur öffnete nur ihr Maul und brüllte laut.

„Töte ihn!“ schrie Merisiel. „Töte ihn mit Feuer!“

„Wir haben kein Feuer!“ schrie Imrijka zurück. „Du hast unser letztes Lampenöl aufgebraucht, um dieses Herrenhaus abzufackeln!“

„Nun, das hat ja auch Spaß gemacht!“ Merisiel zog ihre Dolche. „Gut, dann halt auf die herkömmliche, harte Tour. Sammel‘ schon einmal Brennholz!“

„Wa…“ setzte Imrijka an, doch da war die Elfe schon fort, hatte den massiven Bizeps des Trolls gepackt und sich in seinen Nacken geschwungen. Kleine schwarze Augen blickten nach oben, als sie ihre Klingen hob und niedersausen ließ…

Einleitung

Das *Pathfinder Grundregelwerk* enthält ein halbes Dutzend hauptsächlich kampforientierter Klassen. Es gibt recht gradlinige Krieger wie den Kämpfer und den bemerkenswert trainierten Mönch, aber auch Klassen wie den Paladin und den Waldläufer, welche Stärke und körperliche Fähigkeiten mit aufopferungsvollem Glauben oder der arkanen Macht von Zauberkundigen verbinden. Die *Pathfinder Expertenregeln* enthalten weitere kampforientierte Klassen wie den Ritter, dessen Ordenstreue ihn zu einem geborenen Anführer und Streiter auf dem Schlachtfeld macht, sowie den Inquisitor, der sich von nichts davon abhalten lässt, seine ausgewählten Feinde der Gerechtigkeit zuzuführen (oder diese selbst mit dem Schwert zu vollstrecken). Die *Pathfinder Ausbauregeln: Magie* präsentieren den Kampfmagus, eine Kombination aus Kämpfer und auf seine Waffen hin ausgerichteten Anwender arkaner Künste. Dieser hier vorliegende Band stellt drei weitere neue Klassen vor: die Basisklasse des Schützen und die alternativen Klassen des Samurais und des Ninjas. Hinzu gesellen sich etliche weitere neue Archetypen für alle kampforientierten Klassen.

Alles in allem sind es ziemliche viele Möglichkeiten aus denen ausgewählt werden kann. Und da die Terminologie recht umfangreich ist, werfen wir nun einen genaueren Blick darauf:

Basisklassen

Basisklassen sind die Grundfesten des Pathfinder-Rollenspiels. Es sind vollständig ausgearbeitete, allein stehende Klassen mit einem Stufenbereich von 1 bis 20. Alle Grundklassen im Kapitel 3 des *Pathfinder Grundregelwerkes* sind ebenfalls Basisklassen. Dies gilt auch für die sechs neuen Klassen (Alchemist, Mystiker, usw.) in den *Pathfinder Expertenregeln* sowie den Kampfmagus in den *Pathfinder Ausbauregeln: Magie* und den Schützen in diesem Buch.

Alternativklassen

Hierbei handelt es sich ebenfalls um für sich selbst stehende Klassen. Die grundlegenden Ansätze ähneln denen bestehender Basisklassen, jedoch wären zu umfangreiche Veränderungen erforderlich, als dass man diese in einen Archetyp fassen könnte. Im vorliegenden Fall sind es der Samurai und der Ninja – Klassen mit fernöstlicher Thematik und einer langen, einmaligen Geschichte und kulturellem Hintergrund. Vom Konzept her ähneln sie stark den bestehenden Klassen des Ritters und des Schurken. Eine Alternativklasse funktioniert wie eine Basisklasse; die einzige Ausnahme besteht darin, dass ein Charakter mit einer Stufe in einer Alternativklasse niemals zugleich eine Stufe in der mit ihr assoziierten Klasse haben kann. Ein Samurai kann also nicht zusätzlich Stufen als Ritter besitzen und umgekehrt. Der Antipaladin in den *Pathfinder Expertenregeln* ist eine Alternativklasse des Paladins.

Archetypen

Die Basisklassen sind ein guter Ausgangspunkt, können aber unmöglich alle möglichen Charakterkonzepte und Spezialisierungen abdecken. Archetypen füllen deshalb diese Lücke aus. Es sind Gruppen alternativer Klassenmerkmale, die auf spezielle Charakterkonzepte ausgerichtet sind und bestehende Klassenmerkmale ersetzen. Mittels Archetypen können Spieler eine Basisklasse ihren Wünschen anpassen.

Wer benötigt dieses Buch?

Die *Pathfinder Ausbauregeln II - Kampf* konzentrieren sich in erster Linie auf Charaktere, die Waffen und körperliche Attribute nutzen, um Schaden zu verursachen oder Konflikte zu lösen. Die Klassen, welche es vorziehen, die grundlegenden Energien des Universums mittels Zaubern und anderen Arten der Magie zu bändigen, werden in den *Pathfinder Ausbauregeln: Magie* behandelt. Allerdings können auch Zauberkundige durchaus davon profitieren, ein Ass im Ärmel zu haben, wenn es zum Kampf kommt. Daher enthält dieser Band auch für sie einige kampforientierte Archetypen und Regeloptionen.

Die neuen Klassen

Die drei neuen, in diesem Buch präsentierten Klassen sind von ihrer Macht und ihrem Können her gegenüber den Klassen im *Pathfinder Grundregelwerk*, den *Pathfinder Expertenregeln* sowie den *Ausbauregeln: Magie* ausbalanciert.

Da wäre zunächst der berüchtigte Schütze, ein seltener Krieger, der zugunsten des geheimnisvollen Schwarzpulvers auf Klingen und Bögen verzichtet. Der Ninja dagegen ist eine Alternativklasse des Schurken, dessen mystische Kräfte seine geschärften Reflexe verstärken und ihn zu einem tödlichen Spion und Attentäter machen. Der Samurai schließlich ist eine Alternativklasse des Ritters; dem Können dieses disziplinierten Kriegers kommen nur sein Sinn für Ehre und seine eiserne Entschlossenheit gleich.

Spielleiter sollten ihren Spielern gestatten, freien Gebrauch von diesen Klassen und anderen zusätzlichen Regeln und Optionen in diesem Buch zu machen, jedoch muss jeder SL für sich entscheiden, was in seiner Kampagne gestattet ist und was nicht. Auch muss er festlegen, wie häufig Vertreter der neuen Klassen in seiner Welt vorkommen. Diese neuen Optionen stellen nur eine Werkzeugkiste dar und keine Zwangsjacke! Die Klassen werden wie folgt abgekürzt: Schütze (SCH); Ninja (NIN); Samurai (SAM).

Anfangsvermögen

Die folgende Tabelle führt das Anfangsvermögen an Goldmünzen für die neuen, in diesem Buch vorgestellten Klassen auf. Ferner beginnt jeder Charakter mit Kleidung im Wert von 10 GM oder weniger. Der Schütze beginnt mit einer Feuerwaffe (siehe die Klassenbeschreibung).

Klasse	Anfangsvermögen	Durchschnitt
Ninja	4W6 x 10 GM	140 GM
Samurai	3W6 x 10 GM	105 GM
Schütze	5W6 x 10 GM	175 GM

Der Schütze

Einige wenige vernehmen in einer Schlacht noch ganz andere Klänge als es ein gewöhnlicher Kämpfer vermag. Das Aufeinanderprallen von Stahl und das Summen magischer Energien werden für sie vom donnernden Rhythmus des Kanonenfeuers übertönt, dem lauten Herzschlag eines Schützen.

Schützen sind zugleich tapfer und geheimnisumwittert. Viele hüten das Geheimnis des Schwarzpulvers mit derselben Sorgfalt und Verehrung, mit denen Magier normalerweise ihre Zauberbücher behandeln, doch die meisten wissen, dass das Geheimnis der Feuerwaffen früher oder später enthüllt werden wird. Die gegenwärtig existierenden Feuerwaffen sind einfach, oft ungenau und sogar gefährlich. Doch der technologische Fortschritt sorgt dafür, dass sie stets mächtiger werden, spätestens dann, wenn sie vollständig mit Magie verbunden werden.

Rolle: Schützen sind eine donnernde Artillerie, die man meist mitten im heftigsten Getümmel antrifft. Sie sind tapfer, listig und oft tollkühn. Viele Schützen bringen sich an vorderster Front in Position, um mit rauchenden Waffenläufen ihre Gegner niederzustrecken und ihre Feinde zu demoralisieren. Andere Schützen sind Meister darin, auf Entfernung zu töten und ihre Gegner aus der Ferne mit ihren seltsamen, wunderbaren Waffen auszuschalten.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W10.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Schützen sind: Akrobatik (GE), Beruf (WE), Bluffen (CH), Einschüchtern (CH), Fingerfertigkeit (GE), Handwerk (IN), Heilkunde (WE), Klettern (GE), Mit Tieren umgehen (CH), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE), Wissen (Baukunst) (IN), Wissen (Lokales) (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale des Schützen:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Schützen sind geübt im Umgang mit allen Einfachen Waffen, allen Kriegswaffen und allen Feuerwaffen. Sie sind ferner geübt im Umgang mit Leichter Rüstung.

Büchsenmacher: Auf der 1. Stufe erhält ein Schütze eine der folgenden Feuerwaffen nach seiner Wahl: Donnerbüchse, Muskete oder Pistole. Diese Anfangswaffe ist ramponiert und nur der Schütze selbst weiß, wie er mit ihr umgehen muss. Alle anderen Kreaturen behandeln die Waffe, als wäre sie Beschädigt. Sollte die Waffe ohnehin bereits beschädigt sein, kann sie niemand mehr benutzen. Diese Anfangswaffe kann nur als Schrott verkauft werden (Verkaufswert 4W10 GM). Der Schütze erhält ferner das Bonustalent Büchsenmacher.

Schneid (AF): Ein Schütze hinterlässt seine Spuren mittels wagemutiger Taten. Manche Schützen behaupten, einer geheimnisvollen Bruderschaft des Schwarzpulvers anzugehören, jedoch liegt es näher anzunehmen, dass die explosive Natur der Feuerwaffen die Pechvögel und Sorglosen aus ihren Reihen entfernt. Was auch immer der Grund sein mag, alle Schützen haben Schneid. Regeltechnisch ist Schneid ein veränderlicher Maßstab für die Fähigkeit eines Schützen, während des Kampfes beeindruckende Dinge zu vollbringen. Zu Beginn jedes Tages erhält ein Schütze Schneidpunkte in Höhe seines WE-Modifikators (Minimum 1). Der Schneid kann im Laufe des Tages steigen oder fallen, ist in der Regel nach oben aber durch den WE-Modifikator begrenzt (Minimum 1); manche Talente und magische Gegenstände können dieses Maximum jedoch beeinflussen. Ein Schütze wendet Schneidpunkte auf, um Schützentricks

Tabelle 1-1: Schütze (SCH)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+1	+2	+0	+2	Büchsenmacher, Schneid, Schützentrick
2	+2	+3	+0	+3	Behände +1
3	+3	+3	+1	+3	Schützentrick
4	+4	+4	+1	+4	Bonustalent
5	+5	+4	+1	+4	Feuerwaffentraining 1
6	+6/+1	+5	+2	+5	Behände +2
7	+7/+2	+5	+2	+5	Schützentrick
8	+8/+3	+6	+2	+6	Bonustalent
9	+9/+4	+6	+3	+6	Feuerwaffentraining 2
10	+10/+5	+7	+3	+7	Behände +3
11	+11/+6/+1	+7	+3	+7	Schützentrick
12	+12/+7/+2	+8	+4	+8	Bonustalent
13	+13/+8/+3	+8	+4	+8	Feuerwaffentraining 3
14	+14/+9/+4	+9	+4	+9	Behände +4
15	+15/+10/+5	+9	+5	+9	Schützentrick
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Bonustalent
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	Feuerwaffentraining 4
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	Behände +5
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Schützentrick
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	Bonustalent, Wahrer Schneid

zu vollbringen (siehe unten). Er gewinnt Schneid auf die folgende Weise zurück:

- *Kritischer Treffer mit einer Feuerwaffe*: Immer wenn der Schütze einen Kritischen Treffer mit einer Feuerwaffe im Kampf bestätigt, gewinnt er 1 Schneidpunkt zurück. Dies gilt nicht für die Bestätigung Kritischer Treffer bei hilflosen oder ahnungslosen Kreaturen oder bei Kreaturen mit weniger Trefferwürfeln als der halben Charakterstufe des Schützen.
- *Tödlicher Treffer mit einer Feuerwaffe*: Wenn ein Schütze im Kampfgeschehen die Trefferpunkte einer Kreatur mit einem Feuerwaffen-Angriff auf 0 oder weniger reduziert, so erhält er 1 Schneidpunkt zurück. In den folgenden Fällen erhält er keinen Schneidpunkt zurück: Der Schütze hat einen nicht getragenen Gegenstand zerstört, er hat die Trefferpunkte einer hilf- oder ahnungslosen Kreatur auf 0 oder weniger reduziert oder er hat die Trefferpunkte einer Kreatur mit weniger Trefferwürfeln als seiner halben Charakterstufe auf 0 oder weniger reduziert.

Schützentrick: Schützen können ihre Schneidpunkte dazu nutzen, um Schützentricks zu vollbringen. Die meisten Schützentricks verleihen dem Schützen einen kurzfristigen Bonus oder Effekt, wobei manche Effekte auch länger anhalten. Ein Schütze kann keine Schützentricks einsetzen, die eine höhere Stufenanforderung haben, als er Stufen als Schütze besitzt. Manche Schützentricks bleiben wirksam, solange der Schütze noch über mindestens einen Schneidpunkt seines täglichen Vorrats verfügt. Andere Schützentricks wiederum erfordern eine bestimmte Menge an Schneidpunkten, die erst ausgegeben werden müssen, um diesen Schützentrick aktivieren zu können.

Geschoss ausweichen (AF) Mit Beginn der 1. Stufe erhält der Schütze eine ungewöhnliche Begabung dafür, Fernkampfangriffen auszuweichen. Wenn der Schütze das Ziel eines Fernkampfangriffes ist, kann er 1 Schneidpunkt aufwenden, um sich mit einer Augenblicklichen Aktion 1,50 m weit zu bewegen und einen Bonus von +2 auf seine RK gegen diesen Angriff zu erhalten. Diese Bewegung ist kein 1,50 m-Schritt und provoziert daher Gelegenheitsangriffe. Alternativ kann der Schütze sich auch zu Boden fallen lassen, um einen Bonus von +4 auf seine RK gegen diesen Angriff zu erhalten. Der Schütze kann diesen Schützentrick nur einsetzen, wenn er Leichte oder Mittelschwere Rüstung trägt und höchstens Leichte Last mit sich trägt.

Lauf reinigen (AF): Mit Beginn der 1. Stufe kann der Schütze mit einer Standard-Aktion den Zustand Beschädigt bei einer Feuerwaffe aufheben, sofern dieser durch eine Fehlzündung verursacht wurde. Der Schütze muss noch über mindestens 1 Schneidpunkt seines täglichen Vorrats verfügen, um diesen Schützentrick auswählen zu können.

Alternativ kann der Schütze 1 Schneidpunkt ausgeben, um diesen Schützentrick als Bewegungsaktion, anstatt als Standard-Aktion durchzuführen.

Zielgenauigkeit (AF): Mit Beginn der 1. Stufe kann ein Schütze einen Angriff mit seiner Feuerwaffe als Angriff gegen die Berührung-RK statt gegen die normale RK ausführen, sofern er die Grundreichweite seiner Waffe überschreitet. Dieser Schützentrick kostet 1 Schneidpunkt pro Überschreitung der Grundreichweite über die Grundreichweite hinaus. Der Schütze erleidet jedoch immer noch einen Malus von -2 pro Überschreitung der Grundreichweite über die Grundreichweite hinaus. (vgl. *PF GRW*, S. 144, „Grundreichweite“)

Kolbenhieb (AF): Mit Beginn der 3. Stufe kann der Schütze einen überraschenden Nahkampfangriff mit dem Knauf oder Kolben seiner Feuerwaffe als Standard-Aktion durchführen. Er gilt hierbei als geübt im Umgang mit seiner Feuerwaffe als Nahkampfwaffe und erhält einen Bonus auf seine Angriffs- und Schadenswürfe in Höhe des

Verbesserungsbonus der Feuerwaffe. Der Kolbenhieb verursacht Wuchtwaffenschaden und hängt von der Größe der Feuerwaffe ab. Einhändige Feuerwaffen verursachen 1W6 Schadenspunkte (1W4 bei kleinen Kreaturen), während zweihändige Feuerwaffen 1W10 Schadenspunkte (1W8 bei kleinen Kreaturen) verursachen. Der Kritische Treffermultiplikator ist unabhängig von der Größe 20/x2. Sollte der Angriff erfolgreich sein, kann der Schütze einen Kampfmanöverwurf ausführen und versuchen das Ziel mit einer Freien Aktion zu Boden zu werfen. Der Schütze muss 1 Schneidpunkt ausgeben, um diesen Schützentrick einsetzen zu können.

Schnell ziehen (AF): Mit Beginn der 3. Stufe erhält der Schütze die folgenden Vorteile, solange er noch über mindestens 1 Schneidpunkt seines täglichen Vorrats verfügt: Er erhält einen Bonus von +2 auf seine Initiativewürfe. Ferner kann er, sofern er über das Talent Schnelle Waffenbereitschaft verfügt, seine Hände frei und ungehindert sind und die Feuerwaffe nicht versteckt ist, eine einzelne Feuerwaffe als Teil des Initiativewurfes ziehen.

Trickschuss (AF): Mit Beginn der 3. Stufe stehen dem Schützen die folgenden Trickschüsse offen, sofern er noch über mindestens 1 Schneidpunkt seines täglichen Vorrats verfügt; jeder Trickschuss kann in Verbindung mit einem einzelnen Feuerwaffenangriff genutzt werden, der Schütze muss den Trickschuss jedoch ankündigen, ehe er ihn ausführt.

- *Blutung stillen*: Der Schütze vollzieht einen Angriff mit seiner Feuerwaffe und presst sich dann den heißen Lauf gegen den eigenen Leib oder den einer Kreatur auf einem benachbarten Feld, um eine Blutung zu stoppen. Der Schuss verursacht keinen Schaden, sondern beendet einen Blutungseffekt bei der Zielkreatur. Der Schütze muss keinen Angriffswurf ausführen, wenn er diesen Schützentrick anwendet, sondern kann auch in die Luft schießen; in beiden Fällen wird die Munition jedoch normal verbraucht.
- *Nicht getragenen Gegenstand wegschießen*: Der Schütze führt einen Angriffswurf gegen einen sehr kleinen oder kleineren, nicht getragenen Gegenstand aus. Ein sehr kleiner Gegenstand hat RK 5, ein winziger Gegenstand hat RK 7 und ein Gegenstand der Größenkategorie Mini hat RK 11. Bei einem Treffer fügt der Schütze dem Gegenstand keinen Schaden zu, sondern bewegt ihn um bis zu 4,50 m von sich fort. Sollte der Angriff nicht treffen, fügt er dem Gegenstand den normalen Schaden zu.
- *Schloss zerschießen*: Der Schütze kann einen Angriffswurf gegen ein Schloss innerhalb der Grundreichweite seiner Feuerwaffe ausführen. Ein winziges Schloss hat in der Regel RK 7, größere Schlösser haben eine niedrigere RK. Das Schloss erhält einen Bonus auf seine RK basierend auf seiner Fertigungsqualität. Ein einfaches Schloss erhält einen Bonus von +10 auf seine RK, ein durchschnittliches Schloss +15, ein gutes Schloss +20 und ein hervorragendes Schloss +30. Der Zauber *Arkanes Schloss* verleiht einem Schloss einen Bonus von +10 gegen diesen Angriff. Bei einem Treffer wird das Schloss zerstört und der Gegenstand kann geöffnet werden, als wäre das Schloss aufgeschlossen worden. Schlägt der Angriff fehl, wird das Schloss zwar zerstört, zugleich ist der Gegenstand aber verklemmt und zählt weiterhin als verschlossen. Er kann dann jedoch immer noch mittels dieses Schützentricks geöffnet werden sowie durch Nutzung von Mechanismus ausschalten oder indem man ihn zerbricht; allerdings steigt dann der SG von Mechanismus ausschalten und Zerbrechen sowie die RK um +10. Ein Schlüssel oder anderer mechanischer Mechanismus zum Aufsperren des Schlosses funktioniert nicht mehr, wohl aber der Zauber *Klopfen*. Der Erschaffer eines *Arkanen Schlosses* kann immer noch den Schutzmechanismus dieses Zaubers umgehen.

Blattschuss (AF): Mit Beginn der 7. Stufe kann der Schütze mit einer Vollen Aktion sorgfältig zielen und seine gesamten Angriffe in einem einzelnen, tödlichen Schuss vereinen. In diesem Fall schießt er seine Feuerwaffe auf ein einzelnes Ziel ab, führt aber so viele Angriffe aus, wie ihm nach seinem Grundangriffsbonus möglich ist (beginnend mit dem höchsten Bonus, als würde er einen Vollen Angriff ausführen). Sollte einer dieser Angriffe das Ziel treffen, gilt der einzelne Angriff des Schützen als Treffer. Jeder weitere erfolgreiche Treffer erhöht sodann den Schaden um einen weiteren Schadenswürfel entsprechend der genutzten Feuerwaffe. Sollte z.B. ein Schütze der 7. Stufe eine Muskete abfeuern und mit beiden Angriffen treffen, verursacht er, ehe sonstige Schadensmodifikatoren addiert werden, 2W12 Schadenspunkte mit diesem Schuss anstatt 1W12 Schadenspunkte. Präzisionsschaden und zusätzlicher Schaden durch besondere Waffeneigenschaften (z.B. *Aufflammen*) werden mit den Schadensmodifikatoren addiert und durch diesen Schützentrick nicht verstärkt. Sollte einer oder mehrere Angriffe Kritische Treffer sein, würfelt der Schütze die Bestätigung mit seinem höchsten Angriffsbonus -5. Dieser Malus wird für jede weitere kritische Bedrohung um 1 gesenkt (Maximum 0). Der Schütze verursacht nur dann eine Fehlzündung, falls alle Angriffswürfe im Rahmen dieses Trickschusses Fehlschüsse sind. Er kann diesen Schützentrick nicht mit einer Donnerbüchse oder anderen Streuwaffe ausführen, wenn er Kreaturen in einem Kegel angreift. Der Schütze muss 1 Schneidpunkt ausgeben, um diesen Schützentrick einsetzen zu können.

Warnschuss (AF): Mit Beginn der 7. Stufe kann ein Schütze, der noch über mindestens 1 Schneidpunkt seines täglichen Vorrats verfügt, eine Standard-Aktion aufwenden, um absichtlich eine Kreatur zu verfehlen, die er normalerweise mit einem Feuerwaffenangriff treffen würde. In diesem Fall befindet sich die Kreatur bis zum Beginn der nächsten Runde als auf dem falschen Fuß erwischt.

Zielen (AF): Mit Beginn der 7. Stufe kann ein Schütze mit einer Vollen Aktion einen Angriff mit einer Feuerwaffe ausführen und das Körperteil bestimmen, welches er treffen will. Abhängig von dem betroffenen Körperteil treten bestimmte Effekte ein. Sollte eine Kreatur nicht über ein bestimmtes Körperteil verfügen, kann der Schütze nicht auf dieses zielen. Für diesen Schützentrick muss der Schütze 1 Schneidpunkt ausgeben, um ihn einsetzen zu können, egal welches Körperteil anvisiert wird. Kreaturen, welche gegen Hinterhältige Angriffe immun sind, sind auch gegen diese Effekte immun.

- *Arme*: Bei einem erfolgreichen Treffer erleidet das Ziel keinen Schaden, lässt aber einen getragenen Gegenstand nach Wahl des Schützen fallen. Dieser Gegenstand kann auch mit beiden Händen getragen werden. Gegenstände, die in einem Beriemten Panzerhandschuh gehalten werden, werden bei einem Treffer nicht fallengelassen.
- *Beine*: Bei einem erfolgreichen Treffer erleidet das Ziel normalen Schaden und stürzt zu Boden. Kreaturen mit vier oder mehr Beine oder solche, die gegen Zu-Fall-bringen immun sind, sind auch gegen diesen Effekt immun.
- *Kopf*: Bei einem erfolgreichen Treffer erleidet das Ziel den normalen Schaden und ist zudem für 1 Runde verwirrt. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Optionale Regel: Waghalsige Tat

Die folgende Methode zur Wiedergewinnung von Schneidpunkten erfordert das Urteilsvermögen des SL, daher handelt es sich um eine optionale Regel:

Waghalsige Tat: Jedes Mal, wenn ein Schütze eine waghalsige Tat vollbringt, kann er Schneid zurückgewinnen. Als generelle Richtlinie sollte es sich um riskante und dramatische Aktionen handeln. Sie sollten ziemlichen Mut erfordern und eine geringe Erfolgswahrscheinlichkeit haben. Sollte der Schütze damit erfolgreich sein, gewinnt er 1 Schneidpunkt zurück.

Vor einer waghalsigen Tat sollte der Spieler den SL fragen, ob die Handlung als Waghalsige Tat in Frage kommt. Der SL legt fest, was eine Waghalsige Tat ist und kann einen Schneidpunkt auch dann zusprechen, wenn der Spieler sich nicht zuvor bei ihm erkundigt.

- *Rumpf*: Bei einem erfolgreichen Treffer auf den Rumpf tritt eine Kritische Bedrohung bei einem Wurf von 19-20 ein.
- *Schwingen*: Bei einem erfolgreichen Treffer erleidet das Ziel normalen Schaden und muss einen Fertigkeitswurf auf Fliegen gegen SG 20 ablegen, um nicht 6 m zu fallen.

Blitzschnelles Nachladen (AF): Mit Beginn der 11. Stufe kann ein Schütze, solange er noch über mindestens 1 Schneidpunkt seines täglichen Vorrats verfügt, einen einzelnen Lauf einer einhändigen oder zweihändigen Feuerwaffe einmal pro Runde mit einer Schnellen Aktion nachladen. Sollte er das Talent Schnelles Nachladen besitzen oder eine Alchemistische Kartusche verwenden (oder beides), kann er stattdessen einen Lauf mit einer Freien Aktion nachladen. Ferner provoziert dieser Schützentrick keine Gelegenheitsangriffe.

Blutende Schusswunde (AF): Mit Beginn der 11. Stufe kann ein Schütze, der eine lebende Kreatur mit einem Feuerwaffenangriff trifft, mit einer Freien Aktion 1 Schneidpunkt ausgeben, um diesen Angriff zusätzlichen Blutungsschaden in Höhe seines GE-Modifikators verursachen zu lassen. Alternativ kann der Schütze 2 Schneidpunkte ausgeben, um stattdessen 1 Punkt Stärke-, Geschicklichkeits- oder Konstitutionsblutungsschaden (nach seiner Wahl) zu verursachen. Kreaturen, die gegen Hinterhältige Angriffe immun sind, sind auch gegen diese Arten von Blutungsschaden immun.

Sorgfältiges Nachladen (AF): Mit Beginn der 11. Stufe kann ein Schütze nach einer Fehlzündung mit einer beschädigten Feuerwaffe 1 Schneidpunkt ausgeben, um zu verhindern, dass die Waffe explodiert. Die Waffe behält aber die Eigenschaft Beschädigt.

Schreckschuss (AF): Mit Beginn der 15. Stufe kann der Schütze 1 Schneidpunkt einsetzen, um eine Feuerwaffe in die Luft abzufeuern. Dieser Schuss wirkt auf alle lebenden Kreaturen in einem Explosionsradius von 9 m, als unterlägen sie dem Zauber *Furcht*. Der SG dieses Effektes ist 10 + ½ Stufe als Schütze + WE-Modifikator des Schützen.

Schützenglück (AF): Mit Beginn der 15. Stufe kann ein Schütze eine bestimmte Anzahl an Schneidpunkten ausgeben, um einen Rettungs- (2 Punkte) oder einen Fertigkeitswurf (1 Punkt) zu wiederholen. Der Schütze muss das Ergebnis des zweiten Wurfes nehmen, selbst wenn dieses schlechter sein sollte. Diese Kosten können weder durch die Klassenfähigkeit Wahrer Schneid, das Talent Signaturschützentrick oder andere Effekte reduziert werden, die die Kosten eines Schützentricks senken.

Schwer zu treffen (AF): Mit Beginn der 15. Stufe erhält der Schütze die Vorteile von Entrinnen, Reflexbewegung und Verbesserter Reflexbewegung (siehe Schurke), solange er noch über mindestens 1 Schneidpunkt seines täglichen Vorrats verfügt.

Betäubender Schuss (AF): Mit Beginn der 19. Stufe kann ein Schütze bei einem erfolgreichen Treffer 2 Schneidpunkte ausgeben, um das Ziel für 1 Runde zu betäuben, sofern ihm kein Zähigkeitswurf gelingt. Der SG dieses Effektes ist 10 + ½ Stufe als Schütze + WE-Modifikator des Schützen. Kreaturen, die gegen Kritische Treffer immun sind, sind auch gegen diesen Effekt immun.

Dem Tod entrinnen (AF): Mit Beginn der 19. Stufe kann ein Schütze, dessen Trefferpunkte auf 0 oder weniger sinken, alle seine Schneidpunkte ausgeben (Minimum 1), damit seine Trefferpunkte stattdessen auf 1 reduziert zu werden.

Todesschuss (AF): Mit Beginn der 19. Stufe kann ein Schütze 1 Schneidpunkt ausgeben, um bei einem Kritischen Treffer normalen Schaden zu verursachen und das Ziel außerdem zu einem Zähigkeitswurf zwingen, bei dessen Misslingen das Ziel augenblicklich stirbt. Der SG dieses Effektes ist 10 + ½ Stufe als Schütze + GE-Modifikator des Schützen. Dies ist ein Todesangriff. Dieser Schützentrick erlaubt dem Schützen nicht, Schneid für das Bestätigen eines Kritischen Treffers oder einen tödlichen Treffer zurückzugewinnen.

Behände (AF): Mit Beginn der 2. Stufe erhält ein Schütze einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK, wenn er Leichte Rüstung oder keine Rüstung trägt. Sollte der Schütze seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK verlieren, verliert er auch diesen Ausweichbonus. Dieser Bonus steigt alle weiteren vier Stufen nach der 2. Stufe um zusätzlich +1 (6., 10., 14. und 18., auf letzterer wird das Maximum von +5 erreicht).

Bonustalent: Mit Beginn der 4. Stufe erhält ein Schütze ein Bonustalent neben den Talenten, die er normalerweise erhält. Diese zusätzlichen Talente müssen entweder aus der Kategorie Kampf- oder Schneidtalente stammen. Nach der 4. Stufe erhält der Schütze alle weiteren vier Stufen weitere Bonustalente aus einer dieser beiden Kategorien.

Feuerwaffentraining (AF): Mit Beginn der 5. Stufe kann ein Schütze eine bestimmte Art von Feuerwaffe auswählen (z.B. eine Axtmuskete, Donnerbüchse, Muskete oder Pistole). Er erhält einen Bonus in Höhe seines GE-Bonus auf Schadenswürfe mit dieser Art von Feuerwaffe. Bei einer Fehlzündung mit dieser Art von Feuerwaffe steigt der Fehlzündungswert der Feuerwaffe um +2 anstatt um +4. Nach der 5. Stufe wählt er alle weiteren vier Stufen als Schütze (9., 13. und 17.) eine zusätzliche Art von Feuerwaffe aus, bei der er diese Boni ebenfalls erhält.

Wahrer Schneid (AF): Auf der 20. Stufe wählt ein Schütze zwei Schützentricks aus, zu denen er Zugang hat und für die er Schneidpunkte ausgeben muss. Er kann diese Schützentricks von nun an für 1 Schneidpunkt weniger ausführen (Minimum 0). Sollten die Kosten an Schneidpunkten für einen Schützentrick auf diese Weise auf 0 reduziert werden, kann der Schütze diesen Schützentrick einsetzen, solange er noch über mindestens 1 Schneidpunkt seines täglichen Vorrats verfügt. Sollte der Schützentrick bereits durch den Besitz mindestens eines Schneidpunktes seines täglichen Vorrats ausgeführt werden können, kann er ihn nun auch dann ausführen, wenn er keine Schneidpunkte seines täglichen Vorrats mehr besitzt.

NINJA

Wenn die Reichen und Mächtigen Bedarf daran haben, einen Feind in aller Stille und unter Garantie tot zu sehen, bedienen sie sich der Ninja. Wenn ein General einen Saboteur für die Belagerungsgeräte seiner Gegner benötigt, ehe diese die Schlossmauern erreichen, bedient er sich der Ninja. Und wenn Narren es wagen, gegen einen Ninja oder seine Gefährten vorzugehen, werden sie feststellen, dass der Ninja bereits auf der Lauer liegt, während sie schlafen, und sich zum Schlag bereit macht. Diese Schattenmörder sind Meister der Infiltration, der Sabotage und des Meuchelmordes. Sie nutzen eine große Vielzahl an Waffen, Fähigkeiten und mystischer Kräfte, um ihre Ziele zu erreichen.

Rolle: Der Ninja verbringt die meiste Zeit damit, seine Fähigkeiten zu schärfen, seine Kunst zu üben oder sich mit seinem nächsten Ziel zu befassen. Selbst wenn ein Ninja nicht gerade seiner Berufung nachgeht, ist er stets wachsam und bereit, sollte eine Situation sich als gefährlich erweisen. Durch seine Taten erlangt ein Ninja viele Feinde, deren Zahl er aber häufig durch Attentate und Irreführung reduziert. Der Ninja ist eine Alternativklasse der Grundklasse des Schurken.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W8.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Ninja sind: Akrobatik (GE), Auftreten (CH), Beruf (WE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Fingerfertigkeit (GE), Handwerk (IN), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Mechanismus ausschalten (GE), Motiv erkennen (WE), Schätzen (IN), Schwimmen (ST), Sprachenkunde (IN), Verkleiden (CH), Wahrnehmung (WE), Wissen (Adel) (IN), Wissen (Lokales) (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 8 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale des Ninja:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ninja sind geübt im Umgang mit allen Einfachen Waffen sowie dem Kama, Katana, Kurzbogen, Kurzschwert, Kusarigama, Nunchaku, Sai, Schuriken, Siangham und Wakizashi. Sie sind geübt im Umgang mit Leichter Rüstung, aber nicht im Umgang mit Schilden.

Gift einsetzen: Mit Beginn der 1. Stufe ist ein Ninja geübt im Umgang mit Giften und kann sich nicht versehentlich selbst vergiften, wenn er Gift auf eine Waffe aufträgt.

Hinterhältiger Angriff: Wenn ein Ninja einen Gegner in einer Situation antrifft, in der dieser sich nicht effektiv gegen seine Angriffe verteidigen kann, kann er auf empfindliche Punkte des Körpers zielen, um zusätzlichen Schaden zu verursachen. Die Angriffe eines Ninja verursachen immer dann zusätzlichen Schaden, wenn dem Ziel sein GE-Bonus auf die RK verweigert werden würde (unabhängig davon, ob es auch wirklich einen GE-Bonus hat oder nicht) oder der Ninja sein Ziel in die Zange nimmt. Dieser zusätzliche Schaden beträgt auf der 1. Stufe+1W6 und steigt alle weiteren zwei Stufen als Ninja um zusätzliche +1W6. Bei diesem Zusatzschaden handelt es sich um Präzisionsschaden. Dieser wird im Falle eines Kritischen Treffers nicht multipliziert. Fernkampfangriffe gelten nur dann als Hinterhältige Angriffe, wenn das Ziel nicht weiter als 9 m entfernt ist. Ein Ninja kann Hinterhältigen nichttödlichen Schaden mit einer Waffe verursachen, welche nichttödlichen Schaden verursacht (z.B. Totschläger, Peitsche oder Waffenloser Schlag). Er kann eine Waffe, die tödlichen Schaden verursacht, nicht für nichttödlichen Schaden im Rahmen eines Hinterhältigen Angriffes verwenden, auch nicht mit dem sonst üblichen Malus von -4.

Der Ninja muss im Stande sein, das Ziel gut genug zu sehen, um einen empfindlichen Punkt auswählen zu können.

Tabelle 1-2: Ninja (NIN)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+0	+2	+0	+0	Gift einsetzen, Hinterhältiger Angriff +1W6
2	+1	+3	+0	+0	Ki-Vorrat, Ninjatrick
3	+2	+3	+1	+1	Hinterhältiger Angriff +2W6, Keine Spuren +1
4	+3	+4	+1	+1	Ninjatrick, Reflexbewegung
5	+3	+4	+1	+1	Hinterhältiger Angriff +3W6
6	+4	+5	+2	+2	Keine Spuren +2, Leichte Schritte, Ninjatrick
7	+5	+5	+2	+2	Hinterhältiger Angriff +4W6
8	+6/+1	+6	+2	+2	Ninjatrick, Verbesserte Reflexbewegung
9	+6/+1	+6	+3	+3	Hinterhältiger Angriff +5W6, Keine Spuren +3
10	+7/+2	+7	+3	+3	Meistertricks, Ninjatrick
11	+8/+3	+7	+3	+3	Hinterhältiger Angriff +6W6
12	+9/+4	+8	+4	+4	Keine Spuren +4, Ninjatrick
13	+9/+4	+8	+4	+4	Hinterhältiger Angriff +7W6
14	+10/+5	+9	+4	+4	Ninjatrick
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	Hinterhältiger Angriff +8W6, Keine Spuren +5
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Ninjatrick
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Hinterhältiger Angriff +9W6
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6	Keine Spuren +6, Ninjatrick
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6	Hinterhältiger Angriff +10W6
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	Ninjatrick, Verborgener Meister

Er muss zudem in der Lage sein, diesen Punkt zu erreichen. Ein Ninja kann keinen Hinterhältigen Angriff gegen eine Kreatur mit Tarnung ausführen.

***Ki*-Vorrat (ÜF):** Mit Beginn der 2. Stufe erhält ein Ninja einen Vorrat an *Ki*-Punkten. Dabei handelt es sich um übernatürliche Energie, mit der er unglaubliche Dinge erreichen kann. Die Höhe des *Ki*-Vorrats beträgt seine ½ Stufe als Ninja + CH-Modifikator. Solange er über mindestens 1 *Ki*-Punkt in seinem Vorrat verfügt, wird er bei jedem Fertigkeitswurf auf Akrobatik zum Springen behandelt, als hätte er Anlauf genommen. Mit Beginn der 10. Stufe wird der SG aller Fertigkeitswürfe auf Akrobatik zum Springen halbiert, der Ninja kann sich aber nicht weiter bewegen, als seine Bewegungsrate erlaubt.

Indem ein Ninja 1 Punkt seines *Ki*-Vorrates aufwendet, kann er einen zusätzlichen Angriff mit seinem höchsten Angriffsbonus ausführen, sofern er einen Vollen Angriff macht. Ferner kann er 1 Punkt aufwenden, um seine Bewegungsrate für 1 Runde um +6 m zu erhöhen. Schlussendlich kann ein Ninja 1 Punkt seines *Ki*-Vorrates aufwenden, um sich selbst für 1 Runde einen Verständnisbonus von +4 auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit zu verleihen. Jede dieser Fähigkeiten wird mit einer Schnellen Aktion aktiviert.

Ein Ninja kann zusätzliche Fähigkeiten erlangen, welche *Ki*-Punkte verbrauchen, indem er verschiedene Ninjatricks erlernt.

Der *Ki*-Vorrat erneuert sich jeden Morgen nach 8 Stunden Ruhe oder Meditation; diese Stunden müssen nicht durchgehend sein. Sollte der Ninja Stufen in einer anderen Klasse besitzen, welche einem *Ki*-Vorrat Punkte zuführt, addieren sich die Stufen in dieser Klasse mit seinen Stufen als Ninja, um den Gesamtwert an *Ki*-Punkten im Vorrat zu bestimmen; es wird jedoch nur ein Attributsmodifikator hinzuaddiert. Um welches Attribut es sich handelt, entscheidet der Ninja, wenn er in seiner zweiten Klasse die Klassenfähigkeit *Ki*-Vorrat erlangt, diese Wahl ist permanent. Der Ninja kann seine *Ki*-Punkte verwenden, um damit die Fähigkeiten aller seiner Klassen zu nutzen, die ihm einen *Ki*-Vorrat verleihen.

Ninjatricks: Im Rahmen seines Trainings erlernt ein Ninja eine Reihe von Ninjatricks, die es ihm ermöglichen, seine Feinde zu verwirren, und die ihm übernatürliche Fähigkeiten verleihen. Mit Beginn der 2. Stufe verfügt der Ninja über einen Ninjatrick. Er erlernt alle weiteren zwei Stufen einen zusätzlichen Ninjatrick. Sofern nicht anders vermerkt, kann ein Ninja einen Ninjatrick jeweils nur einmal auswählen; mit einem hochgestellten ([H]) markierten Ninjatricks beeinflussen den Hinterhältigen Angriff eines Ninjas. Bei einem Angriff kann nur ein Ninjatrick eingesetzt werden. Dieser muss ausgewählt werden, ehe der Angriff erfolgt.

Bauchreden (ÜF): Ein Ninja kann mit einer Schnellen Aktion seine Stimme an einem anderen Ort erklingen lassen wie der Zauber *Bauchreden*. Der Ninja kann diese Fähigkeit für 1 Minute pro Stufe einsetzen. Der Einsatz verbraucht jeweils 1 *Ki*-Punkt.

Blutende Wunde[H] (AF): Ein Ninja kann mit diesem Ninjatrick lebende Gegner zum Bluten bringen, wenn er ihnen Hinterhältigen Schaden zufügt. Dieser Angriff lässt das Ziel jede Runde zusätzlichen Schaden in Höhe der zusätzlichen Schadenswürfel des Hinterhältigen Angriffes des Ninja erleiden. Derart verletzte Kreaturen erleiden diesen Blutungsschaden jede Runde zu Beginn ihres Zuges. Die Blutung kann mittels eines Fertigkeitswurfes auf Heilkunde gegen SG 15 oder eines Effektes, der Trefferpunktschaden heilt, gestoppt werden. Blutungsschaden aufgrund dieser Fähigkeit ist nicht mit sich selbst kumulativ. Blutungsschaden umgeht jede SR, welche die Kreatur eventuell besitzt.

Druckpunkte[H] (ÜF): Ein Ninja kann mit diesem Ninjatrick sein Ziel an empfindlichen Druckpunkten treffen, es so schwächen und ihm starke Schmerzen zufügen. Wenn der Ninja Hinterhältigen Schaden verursacht, verursacht er zudem 1

Punkt ST- oder GE-Schaden nach seiner Wahl. Im Gegensatz zu gewöhnlichem Attributsschaden kann dieser Schaden mit einem Fertigkeitswurf auf Heilkunde gegen SG 15 geheilt werden; jeder erfolgreiche Wurf heilt 1 Attributsschadenspunkt, den dieser Ninjatrick verursacht hat. Ein Ninja mit diesem Ninjatrick erhält einen Verständnisbonus von +10 bei derartigen Würfen auf Heilkunde.

Dunkelsicht (ÜF): Dieser Ninjatrick erlaubt dem Ninja, sein *Ki* einzusetzen, um seine Sicht zu schärfen. Er erhält Dunkelsicht 18 m. Der Einsatz dieses Tricks ist eine Standard-Aktion und verbraucht jeweils 1 *Ki*-Punkt aus seinem Vorrat. Die Dunkelsicht hält 1 Stunde lang an.

Entfallener Trick (AF): Ein Ninja kann sich mit dieser Fähigkeit an einen Ninjatrick erinnern, den ihm seine uralten Lehrmeister beigebracht haben. Wenn er diese Fähigkeit einsetzt, wählt er einen Ninjatrick (keinen Schurkentrick und auch keinen Meistertrick) aus, den er nicht kennt. Er kann diesen Ninjatrick von nun an täglich in Höhe seiner Stufe einsetzen. Er muss jedoch alle mit dem Ninjatrick verbundenen *Ki*-Kosten aufwenden. Der Einsatz dieser Fähigkeit verbraucht jeweils 2 *Ki*-Punkte aus seinem Vorrat plus die *Ki*-Kosten des von ihm gewählten Ninjatricks.

Federfall (ÜF): Ein Ninja kann mit einer Augenblicklichen Aktion seinen Fall verlangsamen, als würde er *Federfall* einsetzen. Für diese Fähigkeit verwendet er seine Stufe als Ninja als Zauberstufe. Jeder Einsatz dieser Fähigkeit verbraucht 1 *Ki*-Punkt.

Geschosse abwehren: Ein Ninja erhält mit diesem Ninjatrick das Bonustalent Geschosse abwehren. Der Ninja muss über das Kampftalent Verbesserter Waffenloser Schlag verfügen, bevor er diesen Ninjatrick auswählen kann.

Geschosse fangen: Ein Ninja, der diesen Ninjatrick auswählt, erhält das Bonustalent Geschosse fangen. Der Ninja muss über die Talente Verbesserter Waffenloser Schlag und Geschosse abwehren verfügen, bevor er diesen Ninjatrick auswählen kann.

Giftbombe (AF): Wirft der Ninja eine Rauchbombe, kann er sich entscheiden, ihr eine Anwendung eines Giftes hinzuzufügen, dessen Wirkung beim Einatmen eintritt. Der Ninja muss dieses Gift bei sich haben. Dieses Gift wirkt auf alle Kreaturen im Rauch und besteht solange fort, wie der Rauch besteht. Die Giftanwendung wird dabei verbraucht. Der Ninja muss über den Ninjatrick Rauchbombe verfügen, bevor er diesen Ninjatrick auswählen kann.

Hoch springen (AF): Wenn ein Ninja mit diesem Ninjatrick einen Hochsprung ausführt, wird der SG für diesen Sprung halbiert. Der Ninja muss über den Ninjatrick Meisterakrobat verfügen, bevor er diesen Ninjatrick auswählen kann.

In Luft auflösen(ÜF): Ein Ninja kann mit einer Schnellen Aktion für 1 Runde pro Stufe verschwinden. Diese Fähigkeit funktioniert wie der Zauber *Unsichtbarkeit*. Der Einsatz dieser Fähigkeit verbraucht jeweils 1 *Ki*-Punkt aus dem Vorrat.

Kampfkniff: Ein Ninja mit diesem Ninjatrick erhält ein zusätzliches Kampftalent.

Ki-Blockade[H] (ÜF): Ein Ninja kann mit diesem Ninjatrick eine Kreatur von der Nutzung ihres *Ki*-Vorrats abhalten. Wenn der Ninja Hinterhältigen Schaden verursacht, muss dem Ziel ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe als Ninja + CH-Modifikator gelingen. Andernfalls kann es für eine Anzahl von Runden in Höhe des CH-Modifikators des Ninja keine Punkte seines *Ki*-Vorrats einsetzen. Die Menge an Punkten im *Ki*-Vorrat des Zieles bleibt unberührt, es kann weiterhin Fähigkeiten einsetzen, für die es keine *Ki*-Punkte aufwenden muss.

Ki-Explosion (ÜF): Ein Ninja kann mit diesem Ninjatrick eine Wurfwaffe mit einem Teil seiner *Ki*-Energie aufladen (z.B. einen Schuriken) und diesen mit einer Standard-Aktion werfen. Die Wurfwaffe explodiert beim Aufschlag in einer Explosion mit Ausbreitung von 1,50 m. Diese Explosion verursacht 1W6 Punkte Feuerschaden plus 1W6 Punkte Feuerschaden pro vier Stufen als Ninja ab der 2. Stufe (bis zu einem Maximum von 5W6 auf der 18. Stufe). Kreaturen innerhalb des Explosionsradius können mittels eines Reflexwurfes gegen SG 10 + ½ Stufe als Ninja + CH-Modifikator den Schaden halbieren. Sollte die Wurfwaffe eine Kreatur treffen, erleidet diese einen Malus von -2 auf den Rettungswurf. Sollte die Wurfwaffe ihr Ziel verfehlen, behandle sie wie eine Wurfwaffe mit Flächenwirkung. Der Einsatz dieser Fähigkeit verbraucht jeweils 1 *Ki*-Punkt aus dem *Ki*-Vorrat des Ninja.

Körperfunktionen verlangsamen (AF): Der Metabolismus des Ninja ist langsamer als normal. Er kann seinen Atem doppelt so lange anhalten, ehe er gezwungen wird KO-Würfe ausführen zu müssen (4x KO, normalerweise: vgl. *PF GRW*, S. 104, „Schwimmen“). Zudem wird im Falle einer Vergiftung das Zeitintervall zwischen anfallenden Rettungswürfen (die Frequenz des Giftes) verdoppelt Ein Gift mit Frequenz „1 / Runde für 6 Runden“ hätte stattdessen die Frequenz „1/ 2 Runden für 12 Runden“.

Meister der Kampfkunst: Ein Ninja, der diesen Ninjatrick auswählt, erhält ein Kampfkunsttalent als Bonustalent. Er muss alle Voraussetzungen des Talentes erfüllen.

Meisterakrobat (ÜF): Ein Ninja kann mit diesem Ninjatrick mit einer Schnellen Aktion sein *Ki* fokussieren, um sich selbst bis zu Beginn seines nächsten Zuges einen Bonus von +20 bei einem Fertigkeitswurf auf Akrobatik seiner Wahl zu verleihen. Der Einsatz dieser Fähigkeit verbraucht jeweils 1 *Ki*-Punkt aus seinem Vorrat.

Rasche Verkleidung (ÜF): Ein Ninja kann sein Äußeres mit einer Schnellen Aktion für eine 1 Minute pro Stufe verändern. Diese Fähigkeit funktioniert wie der Zauber *Selbstverkleidung*. Jeder Einsatz dieser Fähigkeit verbraucht 1 *Ki*-Punkt.

Rauchbombe (AF): Diese Fähigkeit erlaubt einem Ninja, eine Rauchbombe zu werfen, welche eine Rauchwolke mit einem Radius von 4,50 m erzeugt. Dieser Rauch entspricht dem Rauch eines Rauchstabes. Der Ninja kann die Bombe auf sein eigenes Feld werfen oder sie als Berührungsangriff im Fernkampf mit einer Grundreichweite von 6 m benutzen. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Standard-Aktion und verbraucht jeweils 1 *Ki*-Punkt aus dem Vorrat.

Reaktionen verlangsamen[H] (AF): Gegner, welche durch den Ninja Hinterhältigen Schaden erleiden, können 1 Runde lang keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Schattenhafte Spiegelbilder (ÜF): Der Ninja kann 1W4 schattenhafte Doppelgänger seiner selbst erschaffen und so seinen wahren Aufenthaltsort verbergen. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Spiegelbilder*, für die er seine Stufe als Ninja als Zauberstufe verwendet. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Standard-Aktion, welche 1 *Ki-Punkt* verbraucht.

Schnelle Heimlichkeit (AF): Ein Ninja kann sich mit diesem Ninjatrick ohne Mali seine volle Bewegungsrate weit bewegen, wenn er Heimlichkeit einsetzt.

Schurkentrick: Der Ninja kann statt eines Ninjatricks einen Schurkentrick auswählen. Der Ninja kann keinen Schurkentrick mit demselben Namen auswählen wie ein Ninjatrick. Der Ninja kann diesen Ninjatrick mehrfach auswählen.

Tödliche Entfernung (AF): Ein Ninja erhöht mit diesem Ninjatrick die Reichweite seiner Hinterhältigen Angriffe im Fernkampf um +3 m. Ein Ninja kann diesen Ninjatrick mehrfach auswählen, die Effekte sind kumulativ.

Training im waffenlosen Kampf: Ein Ninja, der diesen Ninjatrick auswählt, erhält das Bonustalent Verbesserter Waffenloser Schlag.

Unerkannte Sabotage (AF): Setzt ein Ninja mit diesem Ninjatrick die Fertigkeit Mechanismus ausschalten ein, um einen Mechanismus zu sabotieren oder auszuschalten, kann er einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit ausführen, bei dem er einen Bonus in Höhe seiner Stufe als Ninja erhält. Jeder, der den Mechanismus untersucht, bemerkt diesen Sabotageakt nur, wenn ihm ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen den Heimlichkeitswurf des Ninjas gelingt.

Waffe verbergen (AF): Ein Ninja kann mit dieser Fähigkeit mit Leichtigkeit Waffen am eigenen Körper verstecken. Der Ninja addiert seine Stufe bei konkurrierenden Fertigkeitswürfen für Fingerfertigkeit, um eine Waffe zu verbergen. Ferner kann er eine verborgene Waffe mit einer Bewegungsaktion ziehen anstatt mit einer Standard-Aktion.

Waffentraining: Ein Ninja, der diesen Ninjatrick auswählt, erhält Waffenfokus als Bonustalent.

Wandkletterer (ÜF): Ein Ninja mit dieser Fähigkeit erhält eine Kletter-Bewegungsrate von 6 m, jedoch nur auf vertikalen Oberflächen. Diese Fähigkeit kann nicht genutzt werden, um perfekt glatte Oberfläche zu erklettern oder sich an Decken entlang zu bewegen.

Wurfsternhagel (AF): Ein Ninja mit dieser Fähigkeit kann 1 *Ki*-Punkt seines Vorrats mit einer Schnellen Aktion aufwenden, ehe er einen Vollen Angriff mit Schuriken ausführt. Im Rahmen dieses Angriffes kann er 2 zusätzliche Schuriken mit seinem höchsten Angriffsbonus werfen, allerdings unterliegen alle seine Schurikenangriffe einem Malus von -2, die beiden zusätzlichen Angriffe eingeschlossen.

Würgebombe (AF): Wenn ein Ninja eine Rauchbombe wirft, müssen alle Kreaturen in der entstehenden Wolke einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Stufe als Ninja + CH-Modifikator bestehen, um nicht für 1W4 Runden als Wankend zu gelten. Der Ninja kann eine gewöhnliche Rauchbombe erschaffen oder diese zusätzlich noch vergiften. Der Ninja muss über den Ninjatrick Giftbombe verfügen, bevor er diesen Ninjatrick auswählen kann.

Keine Spuren (AF): Mit Beginn der 3. Stufe erlernt ein Ninja, seine Spuren zu verwischen, verborgen zu bleiben und seine Präsenz zu verschleiern. Der SG um die Spuren des Ninjas mittels Überlebenskunst zu lesen und/oder ihnen zu folgen, steigt um +1. Ferner erhält er dank seiner Ausbildung einen Erkenntnisbonus von +1 auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und Verkleiden, solange er sich nicht bewegt und mindestens 1 Runde lang keine Aktion unternimmt. Alle weiteren drei Stufen als Ninja steigen der SG für Überlebenskunst und die Boni auf Heimlichkeit und Verkleiden um zusätzlich +1.

Reflexbewegung (AF): Mit Beginn der 4. Stufe kann ein Ninja auf Gefahren reagieren, ehe seine Sinne ihm dies normalerweise erlauben würden. Er kann nicht auf dem falschen Fuß erwischt werden und verliert auch nicht seinen GE-Bonus auf seine RK, sollte der Angreifer unsichtbar sein. Er verliert seinen GE-Bonus auf seine RK, sollte er bewegungsunfähig sein oder ein Gegner erfolgreich eine Finte gegen ihn ausführen. Sollte ein Ninja bereits über die Klassenfähigkeit Reflexbewegung aufgrund einer anderen Klasse verfügen, erhält er stattdessen Verbesserte Reflexbewegung.

Leichte Schritte (AF): Mit Beginn der 6. Stufe erlernt ein Ninja, sich zu bewegen, während er kaum den Boden berührt. Er kann sich mit einer Vollen Aktion mit seiner doppelten Bewegungsrate fortbewegen und dabei Schwieriges Gelände ignorieren. Wenn er sich auf diese Weise fortbewegt, trägt ihn jede Oberfläche unabhängig von seinem Gewicht. Der Ninja kann sich über Wasser, Lava oder auch auf dünnen Zweigen bewegen. Er muss seine Bewegung aber auf einer Oberfläche beenden, die ihn trägt. Er kann auf diese Weise nicht auf der Luft gehen, Wände hinaufgehen oder andere vertikale Oberflächen beschreiten. Wenn er sich so fortbewegt, erleidet er keinen Schaden durch Oberflächen oder Gefahren, welche auf Berührung reagieren wie etwa Lava oder Krähenfüße. Ebenfalls muss er keine Fertigkeitswürfe auf Akrobatik ablegen, um nicht auf rutschigen oder rauen Oberflächen zu stürzen. Schlussendlich ignoriert er bei der Nutzung dieser Klassenfertigkeit alle mechanischen Fallen mit einem ortsbasierenden Auslöser.

Verbesserte Reflexbewegung (AF): Mit Beginn der 8. Stufe kann ein Ninja nicht mehr in die Zange genommen werden. Diese Verteidigungsfähigkeit vereitelt, dass ein in die Zange genommener Ninja Hinterhältigen Schaden durch einen anderen Ninja (oder Schurken) erleidet, sofern dieser nicht mindestens vier Stufen als Ninja (oder Schurke) mehr besitzt.

Sollte ein Charakter über die Klassenfähigkeit Reflexbewegung aufgrund von Stufen in einer anderen Klasse verfügen, addieren sich die Stufen dieser Klasse zu seinen Stufen als Ninja, um zu bestimmen, ab welcher Minimumstufe als Ninja (oder Schurke) er in die Zange genommen werden kann.

Meistertricks: Mit Beginn der 10. Stufe und dann alle weiteren zwei Stufen als Ninja kann dieser anstatt eines Ninjatricks einen der folgenden Meistertricks erlernen:

Auf Luft wandeln (ÜF): Dieser Meistertrick gestattet es einem Ninja, sein *Ki* zu nutzen, um durch die Luft zu wandeln. Wenn der Ninja die Klassenfähigkeit Leichte Schritte einsetzt, kann er auf Luft gehen und dabei auch in der Luft auf- oder absteigen, wie es ihm beliebt. Er muss seine Bewegung jedoch auf einer festen Oberfläche beenden. Jede Verwendung dieser Fähigkeit verbraucht 1 *Ki*-Punkt.

Blendbombe (AF): Wenn der Ninja eine Rauchbombe wirft, müssen alle lebenden Kreaturen in der Wolke einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Stufe als Ninja + CH-Modifikator bestehen, um nicht für 1W4 Runden als Blind zu gelten. Dieser Meistertrick kann nicht mit einer Würgebombe, wohl aber einer Giftbombe kombiniert werden. Der Ninja muss über den Ninjatrick Würgebombe verfügen, bevor er diesen Ninjatrick auswählen kann.

Entrinnen (AF): Ein Ninja kann selbst magischen und ungewöhnlichen Angriffen mit großer Geschicklichkeit ausweichen. Sollte ihm ein Reflexwurf gegen einen Angriff gelingen, bei dem er dann nur halben Schaden erleiden würde, erleidet er stattdessen gar keinen Schaden. Der Ninja kann Entrinnen nur einsetzen, falls er Leichte Rüstung oder keine Rüstung trägt. Ein hilfloser Ninja erhält die Vorteile von Entrinnen nicht.

Geisterschritt (ÜF): Ein Ninja kann mit diesem Meistertrick mit einer Schnellen Aktion durch Wände gehen, als wäre er ein Geist. Bis zum Ende seines Zuges kann er eine Mauer oder andere Oberflächen durchqueren, als wäre er körperlos. Diese Wand oder Oberfläche darf jedoch höchstens 1,50 m pro Stufe dick sein. Der Ninja muss das feste Material zum Ende seines Zuges verlassen.

Lebender Schatten (ÜF): Dieser Meistertrick gestattet dem Ninja, einen illusionären Doppelgänger seiner selbst zu erschaffen. Der Doppelgänger bewegt sich vom Ninja fort und erschafft so eine Ablenkung. Wenn der Ninja diese Fähigkeit einsetzt, erscheint ein illusionärer Doppelgänger und bewegt sich in eine Richtung vom Ninja weg. Der Doppelgänger erklimmt Wände, springt über Gruben oder geht einfach durch Hindernisse. Dabei bewegt er sich mit doppelter Bewegungsrate in die Richtung, welche der Ninja bei Einsatz dieses Meistertricks bestimmt. Die Richtung kann später nicht mehr geändert werden. Der Doppelgänger besteht für 1 Runde pro Stufe als Ninja. Jemand, der mit ihm interagiert, erhält einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe als Ninja + CH-Modifikator, um zu erkennen, dass es sich um eine Schöpfung handelt. Jede Nutzung dieser Fähigkeit verbraucht 1 *Ki*-Punkt. Der Ninja muss über den Ninjatrick Schattenhafte Spiegelbilder verfügen, bevor er diesen Meistertrick auswählen kann.

Meisterschaft des Waffenlosen Kampfes: Ein Ninja, der diesen Meistertrick auswählt, verursacht mit seinen Waffenlosen Schlägen Schaden, als besäße er eine effektive Stufe als Mönch in Höhe seiner Stufe als Ninja -4. Sollte der Ninja über Stufen als Mönch verfügen, addieren sich seine Stufen als Mönch mit dieser Fähigkeit, um zu bestimmen, wie viel Schaden er mit seinen Waffenlosen Schlägen verursachen kann. Ein Ninja muss über den Ninjatrick Training im waffenlosen Kampf verfügen, bevor er diesen Meistertrick auswählen kann.

Meisterverkleidung (ÜF): Ein Ninja kann mit diesem Meistertrick das Aussehen anderer Kreaturen und Individuen annehmen. Wenn der Ninja den Ninjatrick Rasche Verkleidung einsetzt, steigt die Dauer auf 10 Minuten pro Stufe. Alternativ kann der Ninja den Ninjatrick Rasche Verkleidung einsetzen, um das Aussehen eines spezifischen Individuums anzunehmen, das er vor 1 Minute pro Stufe gesehen hat. Kreaturen, die mit dem Individuum vertraut sind, erhalten einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe als Ninja + CH-Modifikator, um die Illusion zu durchschauen. Diese Illusion verändert auch die Aussprache des Ninja, sofern er das Individuum reden gehört hat und seine Sprache verstehen kann. Der Ninja muss über den Ninjatrick Rasche Verkleidung verfügen, bevor er diesen Meistertrick auswählen kann.

Meucheln (AF): Ein Ninja mit diesem Meistertrick kann Gegner töten, die sich nicht verteidigen können. Um zu versuchen, ein Ziel zu meucheln, muss der Ninja es zunächst 1 Runde lang mit einer Standard-Aktion studieren. Sollte der Ninja in der Folgerunde einen Hinterhältigen Angriff gegen das Ziel ausführen und dem Ziel sein GE-Bonus auf die RK verwehrt sein, kann dieser Hinterhältige Angriff zusätzlich möglicherweise das Ziel töten. Dieser Versuch gelingt automatisch, falls das Ziel den Ninja nicht als Feind erkennt. Sollte der Hinterhältige Angriff erfolgreich sein und dem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Stufe als Ninja + CH-Modifikator misslingen, stirbt es. Bei einem erfolgreichem Rettungswurf erleidet das Ziel zwar immer noch Hinterhältigen Schaden, ist aber für 1 Tag gegen die Fähigkeit Meucheln dieses Ninjas immun.

Talent: Ein Ninja kann anstelle eines Ninjatricks ein beliebiges Talent auswählen, dessen Voraussetzungen er erfüllt.

Tödlicher Wurfstern (AF): Ein Ninja mit diesem Meistertrick kann mit einer Vollen Aktion sorgfältig zielen und all sein Geschick und sein Können in einen einzelnen, tödlichen Wurf mit einem Schuriken legen. Er kann dabei allerdings so viele Angriffe ausführen, wie es ihm aufgrund seines Grundangriffsbonus möglich ist, beginnend mit dem höchsten Bonus, als führe er einen Vollen Angriff aus. Sollte einer der Angriff das Ziel treffen, gilt der gesamte Angriff als gelungen. Jeder weitere erfolgreiche Angriffswurf erhöht den Schaden des Ninja um zusätzliche +1W6 Schadenspunkte. Präzisionsschaden und zusätzlicher Schaden durch Besondere Waffeneigenschaften (z.B. *Aufflammen*) wird mit den Schadensmodifikatoren hinzuaddiert und nicht durch diesen Meistertrick verstärkt. Sollte ein Wurf eine Kritische Bedrohung darstellen, bestätigt der Ninja den Kritischen Treffer mit seinem höchsten Grundangriffsbonus -5. Jeder weitere Kritische Treffer reduziert diesen Malus um 1 (Minimum 0).

Unsichtbare Klinge (ÜF): Setzt ein Ninja den Ninjatrick In Luft auflösen ein, wird er aufgrund dieses Tricks behandelt, als stünde er unter den Effekten des Zaubers *Mächtige Unsichtbarkeit*. Der Ninja muss über den Ninjatrick In Luft auflösen verfügen, bevor er diesen Meistertrick auswählen kann.

Unsichtbares erblicken (ÜF): Ein Ninja erlernt mit diesem Meistertrick, Kreaturen zu sehen, die gewöhnlicherweise nicht gesehen werden können. Mit einer Schnellen Aktion kann der Ninja den Zauber *Unsichtbares sehen* anwenden. Seine Stufe als Ninja gilt dabei als seine Zauberstufe. Jeder Einsatz dieser Fähigkeit verbraucht 1 *Ki*-Punkt.

Verbesserte Schurkentricks: Der Ninja kann einen Schurkentrick von der Liste der Verbesserten Schurkentricks anstatt eines Ninjatricks auswählen. Der Ninja kann keinen Schurkentrick mit demselben Namen auswählen wie ein Ninjatrick. Der Ninja kann Verbessertes Entrinnen nur auswählen, wenn er über Entrinnen als Klassenfähigkeit oder Ninjameistertrick verfügt.

Verborgener Meister (ÜF): Mit Beginn der 20. Stufe wird ein Ninja zu einem wahren Meister seiner Kunst. Mit einer Standard-Aktion kann er *Mächtige Unsichtbarkeit* auf sich selbst wirken. Wenn er auf diese Weise unsichtbar ist, kann er auf keine Weise aufgespürt werden und selbst mittels *Unsichtbarkeit aufheben*, *Unsichtbares sehen* und *Wahrer Blick* nicht aufgespürt werden. Für diese Fähigkeit verwendet er seine Stufe als Ninja als Zauberstufe. Der Einsatz dieser Fähigkeit verbraucht jeweils 3 *Ki*-Punkte. Ferner kann der Ninja, wann immer er Hinterhältigen Schaden verursacht, zusätzliche Schadenswürfel opfern, um dem Ziel für 1 Minute einen Malus von -1 pro geopfertem Schadenswürfel auf ein Attribut zuzufügen. Dieser Malus ist nicht mit sich selbst kumulativ und kann einen Attributswert nicht unter 1 reduzieren.

Samurai

Nur wenigen Kriegern gelten die Ehre und der Kriegerkodex mehr als dem Samurai. Bereits von frühester Jugend an werden sie in der Kriegskunst ausgebildet und stehen im Dienst eines Herren. Sie haben eine Macht- und Respektsposition in vielen Ländern inne, wo sie häufig als Stimme der örtlichen Adligen fungieren und in ihrem Namen Recht sprechen. Der Samurai stürzt sich in seine Ausbildung und erlernt den Umgang mit der Klinge (in der Regel dem Katana), dem Bogen und dem Pferd. Manche erlernen sogar den effektiven Umgang mit Feuerwaffen, sollten diese ihnen zugänglich sein. Der Samurai ist meist der Soldat im Gefolge eines Herren, dem sein Herr das meiste Vertrauen entgegenbringt. In ihm sieht das gemeine Volk Ehre und Opferbereitschaft. Er ist ein ehrenvoller Krieger, der dem Reich und seinen Anführern gegenüber voller Treue ist.

Rolle: Ein Samurai schwört zwar einem Herren Gefolgschaft, hat in der Regel aber freie Hand hinsichtlich der Ausübung seiner Pflichten. Daher kann ein Samurai auch zuweilen in der Gesellschaft anderer Abenteurer angetroffen werden, wenn er gegen die Feinde seines Herrn kämpft. Andere Samurai werden Ronin und bemühen sich, einem Ideal zu folgen, ohne einem Herren die Treue zu schwören. In beiden Fällen kann ein Samurai ein mächtiger Verbündeter sein, der nahezu jeden Schmerz erträgt, während er seine Gegner mit tödlicher Genauigkeit ausschaltet. Der Samurai ist eine Alternativklasse der Basisklasse des Ritters.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W10.

Klassenfertigkeiten

Die folgenden Fertigkeiten sind Klassenfertigkeiten des Samurai: Beruf (WE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Handwerk (IN), Klettern (ST), Mit Tieren umgehen (WE), Motiv erkennen (WE), Reiten (GE), Schwimmen (ST).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die folgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale des Samurai:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Samurai sind geübt im Umgang mit allen Einfachen Waffen und allen Kriegswaffen, dem Katana, der Naginata und dem Wakizashi. Samurai sind geübt im Umgang mit allen Arten von Rüstungen (Leicht, Mittelschwer, Schwer) und Schilden (außer Turmschilden).

Herausforderung (AF): Einmal am Tag kann ein Samurai ein Ziel in Sichtweite mit einer Schnellen Aktion zum Kampf herausfordern. Die Nahkampfangriffe des Samurai verursachen gegen das Ziel seiner Herausforderung zusätzlichen Schaden in Höhe seiner Stufe als Samurai. Der Samurai kann diese Fähigkeit mit Beginn der 1. Stufe einmal täglich einsetzen und einmal zusätzlich pro Tag alle drei weiteren Stufen als Samurai (bis zu einem Maximum von siebenmal pro Tag auf der 19. Stufe).

Einen Gegner herauszufordern erfordert die gesamte Konzentration des Samurais. Er erleidet daher einen Malus von -2 auf seine Rüstungsklasse gegen Angriffe, die nicht vom Ziel seiner Herausforderung ausgehen. Die Herausforderung bleibt solange effektiv, bis das Ziel tot oder bewusstlos ist oder der Kampf endet. Jede Herausforderung eines Samurais enthält zudem einen anderen Effekt, welcher im Abschnitt der Samuraikasten beschrieben wird.

Reittier (AF): Ein Samurai erlangt die Dienste eines treuen Rosses, welches ihn in die Schlacht trägt. Dieses Reittier funktioniert wie der Tiergefährte eines Druiden mit der Stufe als Samurai als effektive Druidenstufe. Die Kreatur muss als Reittier geeignet sein und vom Samurai geritten werden können. Ein mittelgroßer Samurai kann ein Kamel oder ein Pferd auswählen, ein kleiner Samurai ein Pony, einen Wolf, ein Wildschwein oder einen Hund, sofern er mindestens die 4. Stufe erreicht hat. Der SL kann auch andere Tiere als mögliche Reittiere zulassen.

Der Samurai erleidet keine Abzüge auf seine Fertigkeitswürfe für Reiten aufgrund von Rüstungsmali, wenn er auf seinem Reittier sitzt. Das Reittier ist stets ein Streitross (oder ein vergleichbares kampferprobtes Tier in Abhängigkeit von seiner Größe) und verfügt zu Spielbeginn über das Bonustalent Umgang mit Leichten Rüstungen. Das Reittier eines Samurai erlangt nicht die besondere Fähigkeit Zauber teilen.

Die Bindung eines Samurai zu seinem Reittier ist stark, da beide erlernen, die Stimmungen und Bewegungen des jeweils anderen zu erkennen und darauf einzugehen. Sollte das Reittier sterben, kann der Samurai nach 1 Woche der Trauer ein neues Reittier erlangen. Dieses neue Reittier erhält die besonderen Fähigkeiten Verbindung, Entrinnen, Hingabe und Verbessertes Entrinnen jedoch erst, sobald der Samurai eine neue Stufe erreicht.

Samuraikaste (AF): Mit Beginn der 1. Stufe muss ein Samurai einer Kaste die Treue schwören. In der Regel handelt es sich dabei um die Kriegerkaste. Solch eine Kaste verleiht dem Samurai verschiedene Boni, Klassenfertigkeiten und besondere Fähigkeiten. Ferner muss der Samurai sich einer Reihe von Regeln der Kaste fügen. Sollte er gegen diese verstoßen, verliert er für 24 Stunden die Vorteile, welche ihm seine Kastenzugehörigkeit hinsichtlich seiner Klassenfähigkeit Herausforderung verleiht. Was genau einen Verstoß darstellt, unterliegt der Auslegung des SL.

Die meisten Samurai gehören der Kriegerkaste an und schwören ihrem Herren die Treue. Jene ohne einen Herren oder jene, die ihren Herren die Treue aufkündigen, werden zu einem Ronin. Ein Samurai kann sich alternativ auch einer Kaste anschließen, die in den *Pathfinder Expertenregeln* unter der Klassenbeschreibung des Ritters als Orden aufgeführt werden. Solche Samurai sind jedoch eine Ausnahme. Ein Samurai, der seine Kastenzugehörigkeit wechseln will, muss sich einem langwierigen Prozess unterziehen und sich seinen neuen Zielen widmen. Sobald er seine Wahl getroffen hat, verliert er sofort alle Vorteile aus seiner alten Kastenzugehörigkeit und muss sich den Regeln seiner neuen Kaste unterwerfen, bis er eine Stufe aufgestiegen ist, ohne die dazugehörigen Vorteile zu erlangen. Sobald er dies alles erreicht hat, erhält er alle Boni aus seiner neuen Kastenzugehörigkeit. Die einzige Ausnahme liegt vor, wenn der Samurai sich entscheiden sollte, zum Ronin zu werden, zum herrenlosen Samurai: Ein Samurai kann sich entscheiden, sofort zu einem Ronin zu werden, er verliert dann alle Vorteile aus seiner alten Kastenzugehörigkeit

und erlangt die Vorteile der Zugehörigkeit zur Gruppe der Ronin. Ein Ronin kann seine Kastenzugehörigkeit jedoch nur über die oben beschriebene Methode verändern. Beachte, dass die Bezeichnungen dieser Samuraikasten abhängig von Kampagnenhintergrund und den Wünschen des SL variieren können.

Entschlossenheit (AF): Mit Beginn der 1. Stufe erlangt ein Samurai eine Entschlossenheit, die ihn befähigt, selbst die furchtbarsten Verletzungen und Leiden zu ertragen. Er kann diese Fähigkeit auf der 1. Stufe einmal täglich einsetzen sowie 1 zusätzliches Mal für alle weiteren zwei Stufen als Samurai. Wenn ein Samurai das Ziel seiner Herausforderung besiegt, gewinnt er einen seiner täglichen Einsätze von Entschlossenheit zurück, kann dabei aber nicht mehr Entschlossenheit zurückgewinnen, als ihm tägliche Anwendungen dieser Klassenfähigkeit möglich sind. Zum Besiegen des Zieles seiner Herausforderung muss er in der Regel dessen Trefferpunkte auf 0 oder weniger reduzieren, der SL könnte aber auch festlegen, dass ein Gegner ebenso als besiegt gilt, wenn er sich ergibt oder aus dem Kampf flieht. Der Samurai kann seine Entschlossenheit auf folgende Weisen einsetzen:

Resolut: Muss der Samurai einen Willens- oder Zähigkeitswurf ablegen, kann er eine Anwendung seiner Entschlossenheit mit einer Augenblicklichen Aktion einsetzen, um zweimal würfeln zu dürfen und kann das bessere Ergebnis wählen. Er muss sich zu dem Einsatz dieser Fähigkeit entscheiden, bevor er den Rettungswurf ausführt.

Unaufhaltsam: Wenn die Trefferpunkte eines Samurais auf 0 oder weniger sinken, er aber nicht getötet wird, kann er mit einer Augenblicklichen Aktion eine Anwendung von Entschlossenheit einsetzen, um sich sofort zu stabilisieren und bei Bewusstsein zu bleiben. Er gilt zwar als Wankend, wird aber nicht bewusstlos und beginnt zu sterben, sollte er eine Standard-Aktion ausführen. Er wird jedoch bewusstlos, sollte er zusätzlichen Schaden aus einer beliebigen Quelle erleiden.

Willensstark: Der Samurai kann mit einer Standard-Aktion eine seiner täglichen Anwendungen von Entschlossenheit einsetzen, um sich von dem Zustand Erschöpft, Erschüttert oder Kränkelnd zu befreien. Sollte der Samurai mindestens die 8. Stufe erreicht haben, kann er sich ferner von dem Zustand Entkräftet, Übelkeit, Verängstigt oder Wankend befreien. Sollte der Zustand eine Wirkungsdauer von mehr als 1 Stunde oder Permanent haben, hebt diese Fähigkeit den Zustand für 1 Stunde auf; nach dieser Zeit tritt der Zustand wieder ein.

Waffenexpertise (AF): Mit Beginn der 3. Stufe erlangt ein Samurai eine unvergleichbare Expertise mit seinen ausgewählten Waffen. Er wählt entweder das Katana, die Naginata oder das Wakizashi aus. Diese ausgewählte Waffe kann er mit einer Freien Aktion ziehen, als besäße er das Talent Schnelle Waffenbereitschaft. Ferner erlangt er einen Bonus von +2 mit seiner ausgewählten Waffe für das Bestätigen Kritischer Treffer. Außerdem sind seine Stufen als Samurai kumulativ mit seinen eventuellen Stufen als Kämpfer hinsichtlich der Voraussetzungen für Talente, die sich speziell auf seine ausgewählt Waffe beziehen (z.B. Waffenspezialisierung).

Berittener Fernkämpfer (AF): Mit Beginn der 4. Stufe wird der Samurai geübt darin, Fernkampfwaffen vom Rücken eines Reittieres aus abzuschießen. Führt sein Reittier eine doppelte Bewegung aus, erleidet ein Samurai nur einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen. Dieser Malus steigt auf -4, wenn das Reittier rennt.

Tabelle 1-3: Samurai (SAM)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+1	+0	+0	+2	Entschlossenheit, Herausforderung 1/Tag, Reittier, Samuraikaste
2	+2	+0	+0	+3	Kastenfähigkeit
3	+3	+1	+1	+3	Waffenexpertise
4	+4	+1	+1	+4	Berittener Fernkämpfer, Herausforderung 2/Tag
5	+5	+1	+1	+4	Banner
6	+6/+1	+2	+2	+5	Bonustalent
7	+7/+2	+2	+2	+5	Herausforderung 3/Tag
8	+8/+3	+2	+2	+6	Kastenfähigkeit
9	+9/+4	+3	+3	+6	Mächtige Entschlossenheit
10	+10/+5	+3	+3	+7	Herausforderung 4/Tag
11	+11/+6/+1	+3	+3	+7	Ehrenvoller Kampf
12	+12/+7/+2	+4	+4	+8	Anspruchsvolle Herausforderung, Bonustalent
13	+13/+8/+3	+4	+4	+8	Herausforderung 5/Tag
14	+14/+9/+4	+4	+4	+9	Mächtiges Banner
15	+15/+10/+5	+5	+5	+9	Kastenfähigkeit
16	+16/+11/+6/+1	+5	+5	+10	Herausforderung 6/Tag
17	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10	Wahre Entschlossenheit
18	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11	Bonustalent
19	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11	Herausforderung 7/Tag
20	+20/+15/+10/+5	+6	+6	+12	Letztes Gefecht

Banner (AF): Mit Beginn der 5. Stufe wird das Banner eines Samurai zu einem Symbol der Inspiration für seine Verbündeten und Gefährten. Solange sein Banner deutlich sichtbar ist, erhalten alle Verbündeten innerhalb von 18 m einen Moralbonus von +2 auf ihre Rettungswürfe gegen Furcht und einen Moralbonus von +1 auf ihre Angriffswürfe im Rahmen eines Sturmangriffs. Mit Beginn der 10. Stufe und alle weiteren fünf Stufen als Samurai steigen diese Boni um jeweils zusätzlich +1. Das Banner muss wenigstens von der Größenordnung Klein oder größer sein und von dem Samurai oder seinem Reittier deutlich sichtbar getragen oder gezeigt werden.

Bonustalent: Mit Beginn der 6. Stufe und alle weiteren sechs Stufen als Samurai erhält ein Samurai ein Bonustalent zusätzlich zu denen, die er durch seinen normalen Stufenaufstieg erlangt. Es muss sich dabei um Kampftalente handeln, deren Voraussetzungen der Samurai erfüllen muss.

Mächtige Entschlossenheit (AF): Mit Beginn der 9. Stufe kann ein Samurai seine Entschlossenheit einsetzen, um die Folgen einer seiner schwersten Verletzungen zu unterdrücken. Nach einem gegen ihn bestätigten Kritischen Treffer kann er mit einer Augenblicklichen Aktion seine Entschlossenheit einsetzen, um diesen Kritischen Treffer als gewöhnlichen Treffer behandeln zu können. Effekte, die nur bei einem Kritischen Treffer ausgelöst werden, werden nicht ausgelöst, wenn der Samurai diese Fähigkeit nutzt.

Ehrenvoller Kampf (AF): Mit Beginn der 11. Stufe kann ein Samurai sich zu einem ehrenvollen Kampf bis zur Neige stellen, bei dem er das Ziel seiner Herausforderung bis zum bitteren Ende bekämpft. Er kann diese Fähigkeit mit Beginn der 11. Stufe einmal täglich einsetzen und ein weiteres Mal pro Tag mit Beginn der 16. Stufe. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Schnelle Aktion. Während eines Ehrenvollen Kampfes ist der Samurai immun gegen die Zustände Erschüttert, Verängstigt und Panisch. Zudem wird er nicht bewusstlos, wenn seine Trefferpunkte auf unter 0 reduziert werden. Wenn er im Rahmen des Einsatzes dieser Fähigkeit einen Rettungswurf durchführen muss, kann er eine seine täglichen Anwendungen von Entschlossenheit einsetzen, um den Rettungswurf zu wiederholen, muss dann aber das Ergebnis des zweiten Wurfes wählen, selbst wenn es schlechter sein sollte. Sollte der Samurai sich je aus einem Ehrenvollen Kampf gegen seinen herausgeforderten Gegner zurückziehen, verliert er für 24 Stunden die Fähigkeit eine Herausforderung auszusprechen.

Anspruchsvolle Herausforderung (AF): Mit Beginn der 12. Stufe muss das Ziel der Herausforderung eines Samurai der von ihm ausgehenden Bedrohung Beachtung schenken. Solange das Ziel sich im Bedrohungsbereich des Samurai befindet, erleidet es einen Malus von -2 auf seine RK gegen Angriffe von jedem außer dem Samurai.

Mächtiges Banner (AF): Mit Beginn der 14. Stufe wird das Banner eines Samurai zu einem Sammelpunkt für seine Verbündeten. Alle Verbündeten innerhalb von 18 m erhalten einen Moralbonus von +2 auf ihre Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte der Kategorien Bezauberung und Zwang. Sollte das Banner zur Schau gestellt sein, kann der Samurai es mit einer Standard-Aktion schwenken, um allen Verbündeten innerhalb von 18 m einen zusätzlichen Rettungswurf gegen einen Zauber oder Effekt zu verleihen, der auf sie abzielt. Dieser Rettungswurf erfolgt gegen den ursprünglichen SG. Zauber und Effekte, die keine Rettungswürfe erlauben, sind von dieser Fähigkeit nicht

betroffen. Ein Verbündeter kann von dieser Fähigkeit nicht mehr als einmal pro Tag profitieren.

Wahre Entschlossenheit (AF): Mit Beginn der 17. Stufe kann ein Samurai seine Entschlossenheit einsetzen, um dem Tod zu entgehen. Sollte er über mindestens zwei Anwendungen von Entschlossenheit verfügen, kann er seine gesamten noch verfügbaren Anwendungen aufwenden, um dem Tod zu entrinnen. Unabhängig davon, was ihn umgebracht hätte, er ist mit -1 TP am Leben (oder weniger, falls er bereits unter -1 TP war), bewusstlos und stabil.

Letztes Gefecht (AF): Mit Beginn der 20. Stufe kann ein Samurai im Rahmen einer Herausforderung zum Letzten Gefecht rufen. Solange diese Herausforderung wirksam ist, verursachen alle Nah- und Fernkampfwaffen beim Samurai nur den Minimalschaden, sofern es sich bei dem Angriff um keinen Kritischen Treffer handelt. Ferner bleibt der Samurai bei Bewusstsein und gilt nicht als Wankend, sollte er unter 0 Trefferpunkte reduziert werden. Wenn der Samurai diese Fähigkeit einsetzt, kann er nur durch eine Nah- oder Fernkampfwaffe getötet werden, welche vom Ziel seiner Herausforderung geführt wird. Angriffe durch Gegner, die nicht das Ziel seiner Herausforderung sind, verursachen keinen Schaden, wenn der Samurai 0 oder weniger Trefferpunkte besitzt. Diese Fähigkeit wirkt nicht gegen Zauber, Umgebungseffekte, übernatürliche Fähigkeiten oder andere Schadensquellen als Nah- oder Fernkampfwaffenschaden. Solche Schadensquellen wirken normal auf ihn ein und können ihn töten (lassen ihn aber nicht bewusstlos oder wankend werden, sollten sie seine Trefferpunkte unter 0 senken). Dieser Effekt hält an, bis die Herausforderung endet oder der Samurai eine Angriffsaktion gegen ein anderes Ziel als das seiner Herausforderung unternimmt.

SAMURAIKASTEN

Die folgenden Kasten können von Samurais und Rittern ausgewählt werden; letztgenannte nennen sie Orden . Es ist aber wahrscheinlicher, dass Samurai ihnen angehören. Samurai können ferner jeden der Ritterorden in den *Pathfinder Expertenregeln* auswählen.

Kriegerkaste

Die meisten Samurai folgen dem Kriegerkodex, welcher Pflicht, Ehre, Treue und Gehorsam betont. Dieser Kodex bezieht sich nicht nur auf das Verhältnis zwischen einem Samurai und seinem Herren, sondern auch auf seine Kameraden und Familie. Samurai, welche der Kriegerkaste angehören, gehören zu den zuverlässigsten und gefürchtetsten Kriegern im Land.

Kastenregeln: Der Samurai muss das Leben und die Ländereien seines Herrn mit seinem Leben beschützen. Er muss die Wahrheit sprechen, mutig sein und den Älteren und seinen Herren stets treu ergeben sein. Er muss sich ehrenvoll und mit Würde verhalten.

Herausforderung: Spricht ein Samurai, der der Kriegerkaste angehört, eine Herausforderung aus, erhält er SR 1/- gegen Angriffe durch das Ziel seiner Herausforderung. Diese SR steigt um zusätzlich +1 alle weiteren vier Stufen als Samurai.

Fertigkeiten: Ein Samurai der Kriegerkaste fügt Wissen (Adel) (IN) und Wissen (Geschichte) (IN) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu. Zudem kann ein Samurai der Kriegerkaste Fertigkeitswürfe für Wissen (Adel) auch ungeübt ausführen. Sollte er Fertigkeitsränge in die Fertigkeit investieren, erhält er einen Bonus auf die Fertigkeitswürfe für Wissen (Adel) in Höhe seiner Stufe als Samurai (Minimum +1), solange es sich um den Adel und die Politik seines Landes handelt.

Kastenfähigkeiten: Ein Samurai der Kriegerkaste erhält beim Stufenaufstieg die folgenden Fähigkeiten:

Stärke durch Ehre (AF): Mit Beginn der 2. Stufe zieht ein Samurai der Kriegerkaste Stärke aus seinem Ehrgefühl. Muss der Samurai einen Fertigkeits- oder Rettungswurf ausführen, kann er sich mit einer Freien Aktion auf seine Ehre stützen, um einen Moralbonus von +4 auf den Wurf zu erhalten. Er kann diese Fähigkeit mit Beginn der 2. Stufe einmal täglich einsetzen, sowie jeweils ein weiteres Mal pro Tag alle weiteren vier Stufen als Samurai (bis zu einem Maximum von fünfmal pro Tag auf der 18. Stufe).

Weg des Samurai (AF): Mit Beginn der 8. Stufe ermöglichen der Sinn des Samurai für Ehre und Treue ihm scheinbar unmögliche Taten. Mit einer Standard-Aktion kann der Samurai seinen Geist und Willen fokussieren. Während der nächsten Minute kann er bei einem Angriffs-, Fertigkeits- oder Rettungswurf drei Würfe ablegen und das Beste der drei Ergebnisse wählen. Er muss sich für den Einsatz dieser Fähigkeit entscheiden, bevor der Wurf erfolgt. Der Einsatz dieser Fähigkeit verbraucht eine seiner täglichen Anwendungen von Entschlossenheit.

Perfekter Treffer (AF): Mit Beginn der 15. Stufe kann sich ein Samurai der Kriegerkaste angesichts seines jahrelangen Trainings auf den perfekten Treffer konzentrieren. Wenn er diese Fähigkeit einsetzt, führt er einen gewöhnlichen Angriff aus. Sollte dieser erfolgreich sein, handelt es sich automatisch um eine Kritische Bedrohung, welche der Samurai normal bestätigen muss. Der Angriff verursacht den maximalen Schaden, wobei zusätzlicher Schaden aufgrund von Waffeneigenschaften, Hinterhältigem Schaden und einem eventuellen Kritischen Treffer normal ausgewürfelt werden. Der Schaden dieses Angriffes ignoriert jede Schadensreduzierung des Zieles und lässt es zudem für 1W4 Runden Blind, Taub, Kränkelnd oder Wankend werden (nach Wahl des Samurai). Dieser Angriff ist eine Standard-Aktion, welche der Samurai einmal täglich einsetzen kann.

Ronin

Auch wenn die meisten Samurai der Kriegerkaste angehören und ihre beachtlichen Fähigkeiten in den Dienst eines Herren, Landes und Volkes stellen, so gibt es immer wieder herrenlose Samurai. Manche verloren ihren Herrn durch Tod oder Verlust der Ehre, andere beschreiten aus freien Stücken diesen Weg. Diese umherziehenden, ihrem eigenen Kodex folgenden Samurai sind als Ronin bekannt. Obwohl sie bedeutend freier sind und tun können, was sie wollen, genießen sie zugleich weniger Respekt und Unterstützung als ein Samurai einer anderen Kaste. Ritter können sich solch einer Kaste ebenfalls anschließen, werden in der Regel aber nicht als Ronin, sondern als Fahrende Ritter bezeichnet.

Zum Ronin werden: Ein Samurai, der seine Kastenzugehörigkeit wechseln will, muss sich einem langwierigen Prozess unterziehen, um sich seinen neuen Zielen zu weihen und den neuen Regeln zu folgen, ehe er daraus Vorteile gewinnt. Die einzige Ausnahme liegt vor, wenn der Samurai sich entscheiden sollte, zu einem Ronin zu werden. Sobald sich ein Samurai dazu entscheidet diesen Weg einzuschlagen, verliert er augenblicklich alle Vorteile seiner

alten Kastenzugehörigkeit und erlangt die Vorteile der Zugehörigkeit zur Gruppe der Ronin. Sollte der Ronin später seine Kastenzugehörigkeit erneut wechseln wollen, muss er die normalen Regeln anwenden.

Kastenregeln: Ronin folgen ihrem persönlichen Ehrenkodex. Ihre Regeln sind extrem flexibel und anpassungsfähig. Jeder Ronin sollte seine eigenen Regeln festlegen, die wenigstens drei Gebote enthalten sollten und der Zustimmung des SL unterliegen.

Herausforderung: Wird ein Ronin zum Ziel einer Herausforderung, eines Niederstreckens, einer Beute oder einem ähnlichen Effekt, kann er im Gegenzug gegen den Auslöser des Effektes eine Herausforderung aussprechen. Der Ronin erhält daraufhin einen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen das Ziel seiner Herausforderung und gegen Angriffe dieses Zieles einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK. Diese Boni steigen alle weiteren vier Stufen als Samurai um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +5 auf der 20. Stufe).

Fertigkeiten: Ein Ronin fügt Überlebenskunst (WE) und Wissen (Lokales) (IN) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

Kastenfähigkeiten: Ein Ronin erhält beim Stufenaufstieg die folgenden Fähigkeiten.

Unabhängig (AF): Mit Beginn der 2. Stufe erlernt der Ronin, sich in schwierigen Zeiten nur auf sich selbst zu verlassen. Misslingt dem Ronin ein Willenswurf gegen einen Effekt mit einer Dauer von mehr 1 Runde, kann er am Ende der zweiten Runde des Effektes einen erneuten Rettungswurf ablegen. Sollte ihm dieser gelingen, hat dies denselben Effekt, als wäre ihm der erste Rettungswurf gelungen, was den Effekt komplett aufhebt. Ferner kann ein Ronin, der unter 0 Trefferpunkte reduziert wird, bei seinem nächsten Zug zweimal würfeln, um sich zu stabilisieren, und das bessere Ergebnis wählen.

Herrenlos (AF): Mit Beginn der 8. Stufe ermöglicht es die Unabhängigkeit dem Ronin überwältigende Schwierigkeiten durchzustehen. Der Ronin kann mit einer Augenblicklichen Aktion seine Willenskraft bündeln und auf eine von drei Weisen anwenden: (1) Er kann sie im Falle eines Angriffes, welcher ihn unter 0 TP reduzieren würde, einsetzen, um bei 1 TP und bei Bewusstsein zu verbleiben. (2) Er kann sie nutzen, um den Bestätigungswurf eines Kritischen Treffers zu wiederholen. (3) Schlussendlich kann er von ihr Gebrauch machen, um bei einem Fertigkeitswurf während eines Kampf 10 nehmen zu können, selbst wenn die Situation oder die fragliche Fähigkeit ihm dies gar nicht gestatten würden. Ein Ronin kann diese Fähigkeit einmal pro Kampf einsetzen.

Meister des eigenen Schicksals (AF): Mit Beginn der 15. Stufe ist der Ronin der Herr seines eigenen Schicksals. Wenn er einen Rettungswurf gegen einen Bezauberungs- oder Zwangeffekt ablegen muss, kann er zweimal würfeln und das bessere Ergebnis wählen. Ferner kann der Ronin einmal täglich das Ergebnis eines beliebigen Wurfes mit einem W20 behandeln, als wäre es eine Natürliche 20. Er muss den Einsatz dieser Fähigkeit stets ankündigen, bevor er den Wurf ausführt.

Archetypen

Archetypen stellen eine schnelle und einfache Möglichkeit dar, um Charaktere einer bestimmten Klasse sich spezialisieren zu lassen. Auch bestehenden Abenteurern werden so Abwechslung und stimmungsvolle neue Fähigkeiten eingehaucht. Die im Folgenden genannten Archetypen und ihre neuen Fähigkeiten sind allesamt in diesem Kapitel enthalten. Charaktere können mehrere Archetypen haben, solange sie die Voraussetzungen dafür erfüllen (siehe unten).

Alchemist: Neben neuen Entdeckungen enthält dieser Abschnitt die Archetypen Wildwandler und Zornesmischer.

Barbar: Dieser Abschnitt enthält neue Kampfrauschkräfte sowie die Archetypen Gepanzerter Koloss, Narbenwüter, Seeräuber, Stadtbarbar, Titanenschinder, Wahrer Wilder, und Wilder Wüter.

Barde: Dieser Abschnitt enthält die Archetypen Archäologe, Tanzender Derwisch und Teufelskerl.

Druide: Dieser Abschnitt enthält die Archetypen Affenschamane, Fledermausschamane, Weltenwanderer und Wildschweinschamane.

Inquisitor: Dieser Abschnitt enthält neue Inquisitionen sowie die Archetypen Bilderstürmer, Hexenjäger und Zauberbrecher.

Kämpfer: Neben erweiterten Waffengruppen enthält dieser Abschnitt die Archetypen Faustkämpfer, Gladiator, Halunke, Taktiker, Tartschenkämpfer, Turmschildexperte, Ulane, Unbeugsamer, Rüstungsmeister und Waffenloser Kämpfer.

Kampfmagus: Dieser Abschnitt enthält neue Arkana für den Kampfmagus sowie die Archetypen Kensai, Seelenschmied, Skirnir und Zauberstreiter.

Kleriker: Dieser Abschnitt enthält die Archetypen Gnadenvoller Heiler, Göttlicher Stratege, Kreuzfahrer und Verkünder.

Magier: Dieser Abschnitt enthält die Archetypen Belagerungsmagier, Sprengmagier und Zauberschütze.

Mönch: Dieser Abschnitt enthält die Archetypen Manövermeister, Meister aller Kampfstile, Meister der Kampfkünste, Sensei, Sohei, Tetori und Wendiger Mönch.

Paladin: Dieser Abschnitt enthält die Archetypen Göttlicher Jäger, Heiliger Schütze, Heiliger Taktiker, Himmelsstreiter, Protektor und Seelenloser Ritter.

Ritter: Dieser Abschnitt enthält neue Ritterorden sowie die Archetypen Bannerträger, Bestienreiter, Chasseur, Gesandter, Lanzenreiter, Leibgardist, Musketier und Stratege.

Schurke: Neben neuen Schurkentricks enthält dieser Abschnitt die Archetypen Chamäleon, Fahrzeuglenker, Geweihter Schurke, Messerstecher, Pirat, Räuber, Scharlatan, Schindelläufer und Überlebenskünstler.

Schütze: Dieser Abschnitt enthält die Archetypen Geheimisvoller Fremder, Gepanzerter Schütze, Musketenmeister und Pistolero.

Waldläufer: Dieser Abschnitt erhält die Archetypen Falkner, Feldspäher, Großwildjäger, Tiefenwanderer, Wildnishüter und Wildnispirscher.

Funktion der Archetypen

Jede Basisklasse im *Pathfinder Rollenspiel* basiert auf einer zentralen Idee, einem Grundkonzept, was ein Charakter einer bestimmten Klasse können sollte. Zugleich liefert es ein breites Fundament für alle möglichen Charaktertypen. Über diese Basis hinausgehend gibt es aber auch ein Potential für endlose Auslegungen und Verfeinerungen. Ein Barde könnte ein unbelehrbarer Archäologe, ein charmanter Fechter oder ein gefährlich anmutiger Tanzender Derwisch sein. Dies wird jeweils durch die Spielerwahl von Hintergrunddetails, Klassenoptionen und einzelner Regeln wie z.B. Talente bestimmt. Das Ziel ist dabei, den Charakter genauer entsprechend der Vorstellung des Spielers darzustellen und ihn seine jeweiligen Ziele effektiver erreichen zu lassen. Manche Charakterkonzepte liegen jedoch zu nahe bei einer schon existierenden Klasse, als dass man daraus eine eigene Klasse machen müsste. Sie sind aber zugleich so weit verbreitet und spannend genug, dass sie wieder und wieder gespielt werden wollen. Für solche Situationen gibt es im *Pathfinder Rollenspiel* Archetypen; vorgefertigte Veränderungen an den Klassenmerkmalen, welche leicht eingefügt werden können, um die Klasse zu personalisieren. Damit Spieler ikonische Fantasycharaktere erschaffen können, enthalten die folgenden Seiten neue Regeln, Optionen und alternative Klassenmerkmale für viele unterschiedliche Klassen.

Die Wahlmöglichkeiten sind zwar von Klasse zu Klasse unterschiedlich, allerdings ist jedes Untersystem und jeder Archetyp so gestaltet, wie er am besten zur jeweiligen Klasse passt. Dazu ahmt dieser die Fähigkeiten und Eigenschaften klassischer Fantasyklischees nach und gibt zugleich den Spielern die Freiheit, genau die Charaktere zu erschaffen, die sie sich wünschen.

Alternative Klassenmerkmale

In erster Linie modifizieren Archetypen ihre Basisklassen durch alternative Klassenmerkmale. Bei der Wahl einer Klasse muss ein Charakter sich normalerweise entscheiden, ob er die Standardklassenmerkmale benutzen will (zu finden im *Pathfinder Grundregelwerk*, den *Pathfinder Expertenregeln* usw.) oder die eines zu dieser Klasse gehörenden Archetypen. Jedes alternative Klassenmerkmal ersetzt ein spezielles Klassenmerkmal der Ausgangsklasse. Beispielsweise ersetzt das Klassenmerkmal „Umlenken“ des Archetypen des Wendigen Mönchs das normale Klassenmerkmal „Betäubender Schlag“ der Mönchsklasse.

Wenn ein Archetyp mehrere alternative Klassenmerkmale enthält, muss ein Charakter alle davon nehmen. Dies verbaut einem Charakter oft die Möglichkeit, bestimmte Standard-Klassenmerkmale zu erlangen, ersetzt sie dafür aber durch andere Optionen. Alle anderen Merkmale der Ausgangsklasse, die nicht bei den alternativen Klassenmerkmalen erwähnt werden, bleiben unverändert. Ein Charakter erlangt sie, soweit nicht anders beschrieben, sobald er die entsprechende Stufe erreicht. Ein Charakter mit alternativen Klassenmerkmalen wird hinsichtlich Anforderungen und Voraussetzungen nicht so behandelt, als besäße er die gewöhnlichen Klassenmerkmale der Ausgangsklasse.

Ein Charakter kann mehrere Archetypen besitzen und so zusätzliche alternative Klassenmerkmale erlangen, solange es nicht zu Überschneidungen kommt. Die alternativen Klassenmerkmale mehrerer Archetypen dürfen nicht dieselben Klassenmerkmale der Ausgangsklasse ersetzen oder verändern. So kann ein Kämpfer nicht zugleich Rüstungsmeister und Faustkämpfer sein, da beide Archetypen das Klassenmerkmal „Waffentraining 1“ mit etwas anderem ersetzen.

Sollte ein Archetyp ein Klassenmerkmal ersetzen, welches Teil einer Reihe von Verbesserungen oder Ergänzungen einer Ausgangsfähigkeit ist (z.B. „Waffentraining“ bei einem Kämpfer oder „Erzfeind“ bei einem Waldläufer), erhält der Charakter das nächste Mal, wenn er dieses Merkmal erhalten würde, die ersetzte, niedrigstufigere Version. Dies bedeutet, dass man alle aufbauenden Merkmale immer erst einen Schritt später erhält. Sollte beispielsweise ein Archetyp den Bonus eines Schurken der 3. Stufe von +2W6 auf den Hinterhältigen Angriff mit etwas anderem ersetzen, steigt der Bonus bei Erreichen der 5. Stufe nicht von +1W6 auf +3W6, sondern auf +2W6, als wäre der Schurke erst auf die 3. Stufe aufgestiegen. Dies setzt sich jedes Mal fort, wenn sich der Hinterhältige Angriff verbessert; auf der 19. Stufe hätte besagter Schurke dann Hinterhältiger Angriff +9W6 anstatt der +10W6 eines gewöhnlichen Schurken.

Bestehende Charaktere anpassen

Spieler mit bereits existierenden Charakteren sollten mit ihren Spielleitern darüber sprechen, ob und welche alternativen Klassenmerkmale in der jeweiligen Runde verfügbar sind und ob sie ihre Charaktere rückwirkend modifizieren können, um diese zu erhalten. Da die alternativen Klassenmerkmale ebenso stark sind wie die in der Basisklasse, sollten Spieler, die ihre Charaktere überarbeiten, keine besonderen Vorteile gegenüber anderen Gruppenmitgliedern erhalten. Solange ein SL mit einer rückwirkenden Anpassung der Einzelheiten eines Charakters einverstanden ist, sollte dies auch keine Störung künftiger Abenteuer bedeuten.

Der beste Moment zur Übernahme alternativer Klassenmerkmale und zur Überarbeitung eines Charakters ist der Stufenaufstieg zwischen den Abenteuern. Allerdings sollte man stets Rücksprache mit dem SL halten, da dieser die Kampagne gegebenenfalls ändern und damit für den überarbeiteten Charakter anpassen möchte.

Obwohl ein SL möglicherweise Spielern, denen bei der Charaktererschaffung keine alternativen Klassenmerkmale offen standen, gegenüber Zugeständnisse machen möchte, sollten die SC stets zu den konstanten Elementen seiner Kampagne gehören. Ein SL sollte daher zwar kompromissbereit sein und Spielern, die ihre Charaktere als langweilig empfinden, gestatten, diese zu verfeinern, allerdings sollten alternative Klassenmerkmale nicht zu Spieloptionen verkommen, welche den Spielern gestatten, ihre Charaktere nach Belieben umzugestalten, wie es in einer bestimmten Situation gerade am vorteilhaftesten erscheint. Es mag zwar wünschenswert sein, Charaktere neuen Regeln anzupassen, allerdings sollte ein SL nie fürchten, sich unfair zu verhalten oder Regeln zu brechen, indem er seinen Spielern dies nicht gestattet oder bestimmte Wahlmöglichkeiten nicht zulässt. Zwar sollte ein SL stets danach streben, seinen Spielern zu ermöglichen, genau die Charaktere spielen zu können, die sie möchten, doch am Ende ist immer er derjenige, der am besten weiß, was für seine Kampagne geeignet ist.

Alchemist

Alchemisten erschienen erstmals in den *Pathfinder Expertenregeln*. Sie sind die verrückten Wissenschaftler der Abenteurergruppen und schurkischen Organisationen. Dieser Abschnitt enthält neue alchemistische Entdeckungen und Archetypen. Entdeckungen, die bei den Archetypenbeschreibungen mit einem Sternchen (*) markiert sind, sind in diesem Band abgedruckt, während jene, die mit zwei Sternchen (**) markiert sind, in den *Pathfinder Ausbauregeln: Magie* zu finden sind.

Entdeckungen

Die folgenden neuen Entdeckungen können von jedem Alchemisten gewählt werden, der ihre Voraussetzungen erfüllt. Entdeckungen, welche Bomben modifizieren und mit einem einzelnen Sternchen (*) markiert sind, sind nicht kumulativ. Nur eine solche Entdeckung kann jeweils mit einer Bombe genutzt werden.

*Belagerungsbombe**: Mit einer Standard-Aktion lädt der Alchemist ein Geschoss einer geladenen Belagerungswaffe mit der Kraft seiner Bombe auf. Sofern dieses Geschoss vor Beginn des nächsten Zuges des Alchemisten abgefeuert wird, verursacht es normalen Schaden und den Schaden der Bombe des Alchemisten. Der Explosionsradius der Bombe beträgt 6 m statt 1,50 m. Kreaturen, die durch die Bombe Schaden erleiden, erleiden jede Runde 1W6 Punkte Feuerschaden (oder anderen Energieschaden, falls der Alchemist seine Bombe entsprechend modifiziert hat), bis das Feuer gelöscht wird. Hierzu sind eine Volle Aktion und ein Reflexwurf erforderlich. Sich auf dem Boden rollen gewährt einen Bonus von +2 auf den Rettungswurf. Wird man mit mindestens 7,5 l Wasser übergossen, löscht dies automatisch die Flammen. Ein Alchemist muss mindestens die 12. Stufe erreicht haben und die Entdeckung Sprengbombe besitzen, bevor er diese Entdeckung auswählen kann.

*Brandbombe**: Wenn der Alchemist eine Bombe erschafft, kann er festlegen, dass ihre Substanz den Körper des Zieles bedecken soll. Dies führt dazu, dass die Bombe ihren Schaden über längere Zeit hinweg verursacht. Der Effekt der Bombe hält eine Anzahl von Runden in Höhe der Zahl der Schadenswürfel der Bombe lang an (ein 5W6-Bombe würde z.B. 5 Runden lang anhalten). Wenn die Bombe ihr direktes Ziel trifft, verursacht die Bombe 1W6 + IN-Modifikator Schaden. Jene innerhalb des Explosionsradius erleiden 1 + IN-Modifikator Schaden. Solange die Wirkung der Bombe anhält, erleidet das direkte Ziel diesen Schaden jede Runde zu Beginn des Zuges des Alchemisten erneut. Jede Kreatur, die sich auf einem angrenzenden Feld zum direkten Ziel aufhält, erleidet zu diesem Zeitpunkt ebenfalls Explosionsschaden durch die Brandbombe. Eine Kreatur, welche einen direkten Treffer durch eine Brandbombe erlitten hat, kann versuchen, die Flammen mit einer Vollen Aktion zu ersticken. Hierzu muss ihr ein Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Stufe als Alchemist + IN-Modifikator gelingen;

aufgrund der alchemistischen Natur dieser Bombe erhält man keinen Bonus auf den Rettungswurf, wenn man sich am Boden rollt, ebenso kann der Brand nicht durch Wasser gelöscht werden. Diese Bomben können unter Wasser eingesetzt werden. Ein Alchemist muss mindestens die 3. Stufe erreicht haben, bevor er diese Entdeckung auswählen kann.

Gift umwandeln: Binnen 1 Minute kann der Alchemist die Art einer Anwendung eines Giftes (Eingeatmet, Geschluckt, Kontakt oder Verwundung) in eine andere umwandeln. Dieser Prozess erfordert ein Alchemistenlabor. Ein Alchemist könnte z.B. eine Anwendung Gift eines kleinen Tausendfüßlers (Art: Verwundung) in ein einzuatmendes Gift umwandeln. Ein Alchemist muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben, bevor er diese Entdeckung auswählen kann.

*Odemwaffenbombe**: Statt die Komponenten einer Bombe zu mischen und diese dann zu werfen, kann der Alchemist sie schlucken, sodass sie sich in seinem Körper vermischen. Er ist sodann imstande, sie als Odemwaffe mit einer Standard-Aktion auszuatmen. Diese Odemwaffe ist ein 4,50 m-Kegel mit demselben SG wie die Bombe. Jede Kreatur innerhalb des Kegels erleidet Schaden, als wäre sie direkt von der Bombe getroffen worden; ein Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Stufe als Alchemist + IN-Modifikator halbiert diesen Schaden. Im Gegensatz zum Werfen einer normalen Bombe provoziert das Trinken und Ausatmen keine Gelegenheitsangriffe. Ein Alchemist muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben, bevor er diese Entdeckung auswählen kann.

Sprengschloss: Mit einer Standard-Aktion kann der Alchemist einen einzelnen Pfeil, Armbrustbolzen oder eine Kugel für eine einhändig geführte Feuerwaffe mit der Kraft seiner Bombe aufladen, die Munition einsetzen und die Fernkampfwaffe abschießen. Er muss hierzu im Umgang mit der betroffenen Waffe geübt sein. Wenn die derart aufgeladene Munition das Ziel trifft, verursacht sie normalen Schaden und explodiert dann, als hätte der Alchemist die Bombe auf das Ziel geworfen. Sollte das Geschoss sein Ziel verfehlen, explodiert es nicht. Ein Alchemist muss mindestens die 4. Stufe erreicht haben, bevor er diese Entdeckung auswählen kann.

Vergiftetes Fleisch: Der Leib des Alchemisten ist getränkt von Gift. Jede Kreatur, welche den Alchemisten beißt, umschlingt oder verschlingt, muss einen Zähigkeitswurf bestehen, um nicht für 1W4 Runden unter Übelkeit zu leiden. Ein Alchemist muss mindestens die 12. Stufe erreicht haben, bevor er diese Entdeckung auswählen kann. Der Alchemist erleidet keine Effekte durch dieses in seinem Leib zirkulierende Gift.

Wildwandler (Archetyp)

Wildwandler studieren die Anatomie von Monstern und lernen, wie sie deren seltsame Kräfte erlangen können. Sie nutzen ihr Wissen um diese Fähigkeit nachzuahmen, zahlen dafür aber den Preis einer unmenschlichen Gestalt unter Einfluss ihrer Mutagene.

Wildwandlermutagen: Mit Beginn der 3. Stufe lässt das Mutagen des Wildwandlers diesen animalische Züge annehmen. Dabei kann es sich um tierische Züge handeln, die einer magischen Bestie, eines tierartigen Humanoiden (z.B. eines Angehörigen des Echsenvolkes) oder eines monströsen Humanoiden entsprechen. Beispielsweise könnte ein Wildwandler, der sein Mutagen nutzt, die beharrte Schnauze und die spitzen Ohren eines Werwolfs, die schuppige Haut des Echsenvolkes oder eines Sahuagin oder Facettenaugen und Beißzangen wie ein Rieseninsekt

erhalten. Der Wildwandler erhält für die Wirkungsdauer des Mutagens eine beim Zauber *Gestalt verändern* aufgeführte Fähigkeit (nach seiner Wahl). Immer wenn er ein Mutagen erschafft, kann er eine andere Fähigkeit wählen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelle Alchemie.

Verbessertes Wildwandlermutagen: Mit Beginn der 6. Stufe verleiht das Mutagen dem Wildwandler zusätzliche Fähigkeiten und Wahlmöglichkeiten. Der Alchemist erhält für die Wirkungsdauer seines Mutagens zwei der unter dem Zauber *Bestiengestalt I* aufgeführten Fähigkeiten (nach seiner Wahl). Immer wenn er ein Mutagen erschafft, kann er zwei andere Fähigkeiten wählen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelles Vergiften.

Mächtiges Wildwandlermutagen: Mit Beginn der 10. Stufe verleiht das Mutagen dem Wildwandler für die Wirkungsdauer seines Mutagens drei der unter dem Zauber *Bestiengestalt II* aufgeführten Fähigkeiten (nach seiner Wahl). Immer wenn er ein Mutagen erschafft, kann er drei andere Fähigkeiten wählen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Giftresistenz +2, +4, +6 und Immunität gegen Gifte.

Großes Wildwandlermutagen: Mit Beginn der 14. Stufe verleiht das Mutagen dem Wildwandler für die Wirkungsdauer seines Mutagens vier der unter dem Zauber *Bestiengestalt III* aufgeführten Fähigkeiten (nach seiner Wahl). Immer wenn er ein Mutagen erschafft, kann er vier andere Fähigkeiten wählen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Beständiges Mutagen.

Entdeckungen: Die folgenden Entdeckungen sind für den Archetypen des Wildwandlers geeignet: Bestienmutagen, Großes Mutagen, Haltbares Mutagen, Mächtiges Mutagen, Mumifizierung**, Schwingen**, Spontane Heilung** und Tentakel**.

ZORNESMISCHER (ARCHETYP)

Manche Alchemisten erschaffen Mutagene, welche sich eines urwüchsigen Zornes bedienen, um die körperliche Veränderung voranzutreiben. Diese Alchemisten haben jedoch nach einer solchen Verwandlung nur noch wenig Kontrolle über sich.

Zornesmutagen: Mit Beginn der 2. Stufe wird der Stärkebonus durch jedes Mutagen des Zornesmischers um +2 erhöht, während er zugleich einen Malus von -2 auf seine Intelligenz erleidet. Solange der Alchemist sich unter der Einwirkung seines Mutagens befindet, wächst seine Wut mit jeder Verwundung. Wenn er Schaden erleidet, muss ihm am Ende seines Zuges ein Willenswurf gegen SG 15 (oder SG 20, falls der Schaden aus einem Kritischen Treffer stammte) gelingen, andernfalls erleidet er einen Malus von -2 auf seine Willenswürfe und Intelligenz. Diese Mali sind kumulativ und halten für 1 Stunde über das Ende der Wirkungsdauer des Mutagens hinaus an.

Sollte der Malus den Intelligenzwert des Zornesmischers auf 0 senken, fällt er ins Koma, dieser Zustand hält 1 Stunde über das Ende der Wirkungsdauer seines Mutagens hinweg an. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gift einsetzen.

Standhafter Zorn: Mit Beginn der 6. Stufe erhält der Zornesmischer bei Einsatz seines Zornesmutagens zudem einen Bonus von +4 auf seine natürliche Rüstung. Zugleich steigen die Mali auf seine Willenswürfe und Intelligenz auf -4, falls der Alchemist Schaden erleidet. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelles Vergiften.

Machtvoller Zorn: Mit Beginn der 10. Stufe kann der Zornesmischer bei Einsatz seines Zornesmutagens zugleich einen Moralbonus von +2 auf Konstitution erlangen. In diesem Fall erleidet er aber auch einen Malus von -1 auf seine Geschicklichkeit, wenn er einen Malus auf seine Willenswürfe und Intelligenz erleidet. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gifte.

Entdeckungen: Die folgenden Entdeckungen sind für den Archetypen des Zornesmischers geeignet: Bestienmutagen, Großes Mutagen, Haltbares Mutagen, Mächtiges Mutagen, Tentakel** und Verkümmerte Gliedmaße**.

Barbar

Der Barbar ist ein wildes, abergläubisches Geschöpf. Egal ob er sich der Kräfte eines Totems bedient oder seiner mächtigen Wut freien, zerstörerischen Lauf lässt. Ein Barbar lebt für den Kampf, wo er sein Gefühle nicht kontrollieren muss und sich in Blut baden kann.

Nachfolgend werden einige neue Kampfrauschkräfte und Archetypen präsentiert, die einem Barbaren neue Quellen wilder Kraft eröffnen, die Wahlmöglichkeiten bei der Erschaffung eines solchen Charakters erweitern und es dir ermöglichen, unterschiedliche Typen von Barbaren zu spielen. Viele dieser neuen Kampfrauschkräfte bauen auf Kräften auf, die im *Pathfinder Grundregelwerk* und den *Pathfinder Expertenregeln* enthalten sind. Andere dagegen sind neu und stellen neue Ausprägungen des mächtigen Zornes eines Barbaren dar.

Die neuen Archetypen für Barbaren schlagen Kampfrauschkräfte vor, welche zwar nicht zwingend sind, wohl aber zum Grundthema und den Merkmalen der Archetypen passen. Mit einem einzelnen Sternchen (*) markierte Kampfrauschkräfte sind in diesem Buch enthalten; jene die mit zwei Sternchen (**) markiert sind, sind in den *Pathfinder Expertenregeln* zu finden, alle übrigen im *Pathfinder Grundregelwerk*.

Kampfrauschkräfte: Jeder Barbar, der die Voraussetzungen einer Kampfrauschkraft erfüllt, kann diese auswählen und nutzen. Totemkampfrauschkräfte verleihen Kräfte, die mit einem Thema verbunden sind, ein Barbar kann nur aus einer Gruppe von Totemkampfrauschkräften wählen. Sollte er z.B. eine Bestientotem-Kampfrauschkraft (siehe *Pathfinder Expertenregeln*) wählen, sind ihm später die Drachentotem-Kampfrauschkräfte (Kampfrauschkräfte mit „Drachentotem“ in der Bezeichnung) verwehrt, sofern er nicht den Archetypen des Totemkriegers besitzt.

Blutender Schlag (AF): Wenn der Barbar seine Kampfrauschkraft Kräftiger Schlag einsetzt, verursacht er zugleich Blutungsschaden in Höhe des Bonusschadens seines Kräftigen Schlages. Dieser Blutungsschaden umgeht jede Schadensreduzierung. Ein Barbar muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Kräftiger Schlag verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Drachentotem (ÜF): Der Barbar muss sich eine bestimmte Drachenart (Blau, Bronze, Gold, Grün, Kupfer, Messing, Rot, Silber oder Weiß) als Totemtier auswählen. Im Kampfrausch erhält er einen Bonus von +1 auf seine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und einen Moralbonus von +1 auf seine Rettungswürfe gegen Furcht-, Lähmung- und Schlafeffekte. Dieser Bonus steigt um zusätzlich +1 für jede weitere Kampfrauschkraft eines Drachentotems, über die der Barbar verfügt. Ein Barbar muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkräfte Animalische Wut und Einschüchterndes Niederstarren verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Einheit des Weltenschlangentotems (ÜF): Im Kampfrausch verdoppelt der Barbar seinen Bonus aus Schneller Bewegung auf seine Bewegungsrate an Land und kann nicht zu Boden geworfen werden. Er verdoppelt ferner seinen Verständnisbonus durch das Weltenschlangentotem auf seine RK gegen Angriffswürfe zur Bestätigung Kritischer Treffer durch Externare und Aberrationen. Ein Barbar muss mindestens die 10. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkräfte Weltenschlangentotem* und Widerstandskraft der Weltenschlange* verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Erneuerte Gesundheit (AF): Im Kampfrausch ignoriert der Barbar für jeweils zwei seiner Stufen als Barbar 1 Punkt Attributsschaden oder einen Malus von -1 auf ein Attribut (bis zu einem Maximum von 10 Punkten). Einmal täglich kann ein Barbar bei Beendigung seines Kampfrausches einen Rettungswurf gegen einen Effekt wiederholen, durch den er Attributsschaden oder einen Malus auf ein Attribut erlitten hat. Bei einem erfolgreichen Wurf befreit er sich von Attributsschaden oder Mali in Höhe der Punkte, die er im Kampfrausch ignorieren kann. Ein Barbar muss mindestens die 4. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Erneuerte Lebenskraft verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Erneuertes Leben (AF): Im Kampfrausch ignoriert der Barbar für jeweils vier Stufen als Barbar die Auswirkungen einer vorübergehenden negativen Stufe (bis zu einem Maximum von 5 Stufen). Einmal täglich kann ein Barbar bei Beendigung seines Kampfrausches mit einem Rettungswurfes versuchen, eine Anzahl negativer Stufen in Höhe der Anzahl an Stufen, die er im Kampfrausch ignorieren könnte, bei sich zu entfernen. Ein Barbar muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Erneuerte Gesundheit* verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Geisterwüter (ÜF): Im Kampfrausch ist der Barbar imstande, mit nichtmagischen Waffen körperlosen Kreaturen normalen Schaden zuzufügen. Er erhält ferner einen Moralbonus auf seine Berührungs-RK in Höhe des Bonus auf seine Rettungswürfe aus seiner Kampfrauschkraft Aberglaube. Ein Barbar muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Aberglaube verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Geschärfte Treffsicherheit (AF): Wenn der Barbar Spontane Treffsicherheit einsetzt, ignoriert er die Fehlschlagchance für Tarnung und behandelt Vollständige Tarnung wie gewöhnliche Tarnung. Er ignoriert ferner Mali aufgrund von Deckung, sofern keine Vollständige Deckung vorliegt. Ein Barbar muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Spontane Treffsicherheit verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Gift des Schwarmtotems (ÜF): Im Kampfrausch steigt der Würfel des Bissschadens aus der Kampfrauschkraft Animalische Wut um eine Kategorie und der Malus auf Angriffswürfe mit diesem Biss sinkt auf -2. Einmal pro Kampfrausch kann der Barbar zudem mit seinem Biss ein Gift der Art Verletzung übermitteln: Frequenz 1/4 Runden, Schaden 1W3 KO-Schaden, Heilung 1 Zähigkeitswurf (SG 10 + ½ Stufe als Barbar + KO-Modifikator). Ein Barbar muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkräfte Schwarmtotem* und Schwarmtotemresistenz* verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Körperkeule (AF): Im Kampfrausch kann der Barbar einen kleineren Gegner, der sich in seinem Haltegriff befindet, als improvisierte Zweihandwaffe benutzen. Eine Kleine Kreatur verursacht 1W8 Punkte Wuchtwaffenschaden, eine Sehr kleine Kreatur 1W6 Punkte, während eine Mittelgroße

Kreatur 1W10 Punkte verursacht. Der Barbar kann mit dem im Haltegriff befindlichen Gegner einen einzelnen Angriff im Rahmen der Aktion ausführen, mit dem er den Haltegriff aufrechterhält; dabei nutzt er seinen höchsten Angriffsbonus. Wenn der Barbar mit seiner improvisierten Waffe trifft, fügt er dem Ziel den normalen Schaden zu. Sein im Haltegriff befindlicher Gegner erleidet denselben Schaden. Sollte sich der Gegner aus irgendeinem Grund nicht gegen den Haltegriff wehren können, kann der Barbar ihn als improvisierte Waffe verwenden, ohne ihn erst niederringen oder in den Haltegriff nehmen zu müssen. Eine auf 0 TP oder weniger reduzierte Kreatur kann nicht auf diese Weise als improvisierte Waffe genutzt werden. Ein Barbar muss mindestens die 10. Stufe erreicht haben, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Magiefresser (ÜF): Einmal pro Kampfrausch kann ein Barbar, dem ein Rettungswurf gegen einen Zauber, eine übernatürliche Fähigkeit oder eine zauberähnliche Fähigkeit misslingt, den Rettungswurf wiederholen (dies erfordert keine Aktion). Bei einem Erfolg ist er von dem Effekt nicht betroffen und erhält vorübergehend Trefferpunkte in Höhe der Zauberstufe (bei Zaubern und zauberähnlichen Effekten) oder des HG des Schöpfers des Effektes (im Falle übernatürlicher Fähigkeiten). Diese vorübergehenden Trefferpunkte halten eine Minute an oder bis sie durch Schaden verbraucht werden (je nachdem was zuerst eintritt). Ein Barbar muss mindestens die 10. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Aberglaube verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Mächtiger Bodenbrecher (AF): Der Barbar kann den Effektradius der Kampfrauschkraft Bodenbrecher** um +1,50 m vergrößern. Diese Kampfrauschkraft kann bis zu drei Mal ausgewählt werden und die Effekte sind kumulativ. Ein Barbar muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Bodenbrecher** verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Mächtiges Beschütztes Leben (AF): Wenn der Barbar seine Kampfrauschkraft Beschütztes Leben** nutzt, wird 1 zusätzlicher Schadenspunkt pro Barbarenstufe in nichttödlichen Schaden umgewandelt. Ein Barbar muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Beschütztes Leben** verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Perfekte Klarheit (AF): Während der Barbar seine Kampfrauschkraft Klarer Augenblick nutzt, kann er für jede Wahrscheinlichkeit, ein Ziel zu verfehlen und jeden Willenswurf zum Anzweifeln von Illusionen zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis wählen. Ein Barbar muss über die Kampfrauschkraft Klarer Augenblick verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Reflexartiges Ausweichen (AF): Wenn der Barbar von der Kampfrauschkraft Verteidigungshaltung Gebrauch macht, kann er seinen Ausweichbonus auf seine RK als Bonus auf seine Reflexwürfe nutzen. Ein Barbar muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Verteidigungshaltung verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Regenerierende Lebenskraft (AF): Nachdem der Barbar von seiner Kampfrauschkraft Erneuerte Lebenskraft Gebrauch gemacht hat, erhält er bis zum Ende des Kampfrausches für jeweils sechs Stufen als Barbar Schnelle Heilung 1 (bis zu einem Maximum von Schnelle Heilung 3). Er erhält die Trefferpunkte aus Schnelle Heilung zu Beginn jeder seiner Züge. Ein Barbar muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Erneuerte Lebenskraft verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Schwarmtotem (ÜF): Im Kampfrausch erleidet der Barbar nur halben Schaden durch die Angriffe von Ungezieferschwärmen sowie Zaubern und Effekten, welche sich wie Ungezieferschwärme verhalten (z.B. falls mittels *Schwarm herbeizaubern* Spinnen herbeigezaubert werden oder der Zauber *Insektenplage*). Er erhält ferner einen Bonus von +1 auf seine Stärkewürfe und seine KMV gegen Ansturm, Zerren und Zu-Fall-bringen für jeweils vier seiner Stufen als Barbar (bis zu einem Maximum von +5). Ein Barbar muss mindestens die 4. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Animalische Wut verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Schwarmtotemresistenz (ÜF): Im Kampfrausch erleidet der Barbar keinen Schaden durch Ungezieferschwärme; dies vereitelt auch Folgeschäden wie Vergiftungen oder Blutungsschaden. Er erhält ferner einen Bonus von +1 auf KMB und KMV im Ringkampf für jeweils vier seiner Stufen als Barbar (bis zu einem Maximum von +5). Ein Barbar muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Schwarmtotem* verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Schwingen des Drachentotems (ÜF): Wenn ein Barbar diese Kampfrauschkraft auswählt, wird die Fähigkeit Fliegen (GE) zu einer Klassenfähigkeit. Wenn er sich im Kampfrausch befindet und Mittelschwere oder leichtere Rüstung trägt, kann der Barbar eine Standard-Aktion aufwenden, um ein Paar geisterhafter Drachenschwingen zu manifestieren. Diese verleihen ihm eine Flug-Bewegungsrate in Höhe seiner Bewegungsrate an Land (durchschnittliche Manövrierfähigkeit). Er kann 2 Runden seines Kampfrausches aufwenden, um diese Bewegungsrate mit einer Augenblicklichen Aktion zu erlangen. Er kann die Manifestation jederzeit beenden, selbst wenn er nicht am Zug ist. Jede Runde, die der Barbar fliegend im Kampfrausch verbringt, zählt als 2 Runden seines Kampfrausches. Die Flugfähigkeit endet, sobald der Kampfrausch endet. Ein Barbar muss mindestens die 10. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkräfte Drachentotem* und Widerstandskraft des Drachentotems* verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Sprinten (AF): Einmal pro Kampfrausch kann ein Barbar sich mit einer Vollen Aktion bis zum Sechsfachen seiner Bewegungsrate oder im Rahmen eines Ansturmes mit einer Vollen Aktion bis zum Dreifachen seiner Bewegungsrate fortbewegen. Ein Barbar muss mindestens die 4. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Schneller Fuß verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Tödliche Treffsicherheit (AF): Sollte der Barbar beim Einsatz seiner Kampfrauschkraft Spontane Treffsicherheit eine Kritische Bedrohung erzielen, wird der Bonus seiner Spontanen Treffsicherheit bei der Bestätigung des Kritischen Treffers verdoppelt. Ein Barbar muss mindestens die 4. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Spontane Treffsicherheit verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Ungebändigter Sprung (AF): Im Kampfrausch kann der Barbar sich mit seiner Bewegungsaktion bewegen, allerdings jederzeit während der Bewegung seine Standard-Aktion einfügen. Ein Barbar muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Wuterfüllter Sprung verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Ungebändigtes Klettern (AF): Im Kampfrausch erhält der Barbar eine natürliche Kletter-Bewegungsrate in Höhe seiner normalen Bewegungsrate an Land. Ein Barbar muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Wuterfülltes Klettern verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Ungebändigtes Schwimmen (AF): Im Kampfrausch erhält der Barbar eine natürliche Schwimm-Bewegungsrate in Höhe seiner normalen Bewegungsrate an Land. Ein Barbar muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Wuterfülltes Schwimmen verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Urtümlicher Geruchssinn (AF): Wenn der Barbar seine Kampfrauschkraft Geruchssinn einsetzt, addiert er seine ½ Stufe als Barbar auf seine Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um mittels Geruchssinn Spuren zu lesen, sowie auf seine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um den Aufenthaltsort von Kreaturen festzulegen, die er nicht sehen kann. Sollte er so eine Kreatur mit Vollständiger Tarnung aufspüren, wird diese behandelt, als besäße sie nur Tarnung. Ein Barbar muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Geruchssinn verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Verkrüppelnder Schlag (AF): Wenn der Barbar seine Kampfrauschkraft Kräftiger Schlag einsetzt, kann er auf den Bonusschaden und alle anderen, durch Kräftiger Schlag ausgelösten Effekte (z.B. den Blutungsschaden durch Blutender Schlag) verzichten und dem Ziel stattdessen 1 Punkt Attributsschaden auf Stärke oder Geschicklichkeit für jeweils vier seiner Stufen als Barbar zufügen. Dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Stufe als Barbar + ST-Modifikator zu, um diesen Schaden zu halbieren. Ein Barbar muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Kräftiger Schlag verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Vernichtende Treffsicherheit (AF): Wenn der Barbar seine Kampfrauschkraft Spontane Treffsicherheit einsetzt, steigt der Schadensmultiplikator für Kritische Treffer um +1 (ein x2-Multiplikator wird zu x3, ein 19-20/x2-Multiplikator wird zu 19-20/x3, ein x3-Multiplikator wird zu x4 und ein x4-Multiplikator wird zu x5). Ein Barbar muss mindestens die 16. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkräfte Spontane Treffsicherheit und Tödliche Treffsicherheit* verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Verzauberung zerschmettern (ÜF): Im Kampfrausch unterdrückt der Barbar, sobald ihm ein Kampfmanöver Zerschmettern gegen einen magischen Gegenstand gelungen ist, für 1 Runde plus 1 Runde für jeweils 5 Punkte, um die er die KMV des Zieles übertroffen hat, die magischen Fähigkeiten des Gegenstandes. Ein Barbar muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Zauber zerschmettern* verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Weltenschlangentotem (ÜF): Im Kampfrausch erhält der Barbar einen Verständnisbonus von +1 auf seine RK gegen Externare und Aberrationen. Dieser Bonus steigt für jede weitere Kampfrauschkraft der Weltenschlange, über die der Barbar verfügt, um zusätzliche +1.

Widerstandskraft der Weltenschlange (ÜF): Im Kampfrausch werden die Waffen des Barbaren hinsichtlich Schadensreduzierung als Böse, Chaotisch, Gut und Rechtschaffen betrachtet. Er erhält ferner einen Resistenzbonus von +1 auf seine Rettungswürfe gegen Zauber, die einer Gesinnungsunterart unterliegen, oder von einem Externaren oder einer Aberration ausgehen. Dieser Bonus steigt für jede weitere Kampfrauschkraft der Weltenschlange, über die der Barbar verfügt, um zusätzliche +1. Ein Barbar muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Weltenschlangentotem* verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Widerstandskraft des Drachentotems (ÜF): Im Kampfrausch erhält der Barbar eine Energieresistenz entsprechend seinem Drachentotem – Elektrizität (Blau, Bronze), Feuer (Gold, Messing, Rot), Kälte (Silber, Weiß) oder Säure (Grün, Kupfer, Schwarz) – in Höhe seiner doppelten SR/- aufgrund seines Klassenmerkmals Schadensreduzierung. Diese SR steigt um zusätzliche +2 pro Kampfrauschkraft eines Drachentotems, über die der Barbar verfügt, diese eingeschlossen. Ein Barbar muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Drachentotem* verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Zauber zerschmettern (ÜF): Im Kampfrausch kann ein Barbar versuchen, einen andauernden Zaubereffekt mittels eines Kampfmanövers der Wirkung zu berauben. Sollte dieser Effekt nicht auf einer Kreatur liegen, muss dem Barbar ein Kampfmanöverwurf gegen KMV 15 + ZS gelingen, andernfalls wird die KMV der Zielkreatur +5 genutzt, wobei Fehlschlagchancen aufgrund von Zaubern oder zauberähnlichen Effekten ignoriert werden. Bei einem erfolgreichen Wurf unterdrückt er den Effekt für 1 Runde. Sollte er die KMV um 5-9 Punkte übertreffen, unterdrückt er den Effekt für 2 Runden, sollte er sie um mehr übertreffen, wird der Effekt gebannt. Ein Barbar muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Hexenjäger** verfügen, bevor er diese Kampfrauschkraft auswählen kann.

Zeichen der Geister (ÜF): Der Barbar trägt das Zeichen der Geister; dies kann eine eindrucksvolle Tätowierung, eine Narbe oder ein Geburtsmal sein. Einmal pro Kampfrausch kann er mit einer Schnellen Aktion 2 Runden seiner Kampfrauschfähigkeit aufwenden, um die Gunst der Geister zu rufen. Er erhält daraufhin einen Bonus von +1W6 auf einen Wurf mit einem W20. Diese Kraft kann auch erst nach dem Wurf eingesetzt werden.

GEPANZERTER KOLOSS (ARCHETYP)

Manche Barbaren verachten die Felle und Lederstücke, welche die meisten ihrer Artgenossen als Rüstung tragen. Stattdessen meistern sie die schwersten Rüstungen – selbst jene, die von zivilisierteren Völkern angefertigt werden –, um größeren Schutz und Standhaftigkeit im Kampf zu erlangen.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Gepanzerter Koloss erlangt Umgang mit Schweren Rüstung.

Unbeugsame Haltung (AF): Ein Gepanzerter Koloss erhält einen Bonus von +1 auf seinen KMB und seine KMV hinsichtlich Niederrennen sowie auf Reflexwürfe gegen Trampelangriffe. Er erhält ferner einen Bonus von +1 auf seine RK gegen Sturmangriffe und auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Kreaturen, die Sturmangriffe ausführen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelle Bewegung.

Gepanzerter Schnelligkeit (AF): Mit Beginn der 2. Stufe bewegt sich ein Gepanzerter Koloss in Mittelschwerer und Schwerer Rüstung schneller. In diesen Rüstungsarten kann sich ein Gepanzerter Koloss 1,50 m weiter bewegen als normal (bis zum Maximalen seiner Bewegungsrate). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reflexbewegung.

Stählerne Widerstandskraft (AF): Mit Beginn der 3. Stufe ist ein Gepanzerter Koloss in der Lage, seine Rüstung zur Abwehr tödlicher Treffer zu nutzen. Während er Schwere Rüstung trägt, erhält er einen Bonus von +1 auf seine RK gegen Bestätigungswürfe Kritischer Treffer. Dieser Bonus steigt um zusätzlich +1 alle weiteren drei Stufen als Barbar ab der 3. Stufe (bis zu einem Maximum von +6 auf der 18. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Verbesserte Gepanzerte Schnelligkeit (AF): Mit Beginn der 5. Stufe ist die Bewegungsrate eines Gepanzerten Kolosses viel höher als gewöhnlich – sie steigt um +3 m. Dieser Vorteil wirkt auch, wenn er Rüstung trägt, egal welcher Art, nicht aber, wenn er schwer belastet ist. Dieser Bonus kommt zum Tragen, ehe die Bewegungsrate aufgrund getragener Last oder Rüstung modifiziert wird. Dieser Bonus ist kumulativ mit anderen Boni auf die Bewegungsrate des Barbaren an Land. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kampfrauschkräfte sind für den Archetypen des Gepanzerten Kolosses geeignet: Beschütztes Leben**, Erhöhte Schadensreduzierung, Kein Entkommen, Mächtiges Beschütztes Leben*, Reflexartiges Ausweichen*, Stichelnder Prahler**, Überwältigender Vorstoß**, Überwältigendes Niederrennen**, Unerwarteter Schlag, Verteidigungshaltung und Wachsame Kampfhaltung.

NARBENWÜTER (ARCHETYP)

Manche Barbaren tragen Zeichen der Stärke und Wildheit auf ihren Leibern. Diese Narbenwüter glauben, dass jede Verletzung die Geschichte ihrer Stärke und Tapferkeit erzählt. Sie verzieren diese schroffen Trophäen mit Brandmalen und Tätowierungen, um das Augenmerk und die Gunst der Götter, ihrer Ahnen oder der Totemgeister zu gewinnen. Das exotische und verunstaltete Äußere des Narbenwüters verängstigt zivilisierte Betrachter, ruft aber bei seinen Artgenossen Ehrfurcht hervor.

Schreckliches Antlitz (AF): Ein Narbenwüter addiert seine ½ Stufe als Barbar auf seine Fertigkeitswürfe für Einschüchtern gegenüber Humanoiden, die keinen Barbarenstämmen angehören. In Gegenwart von Barbaren kann er diesen Bonus stattdessen auf seine Fertigkeitswürfe für Diplomatie einsetzen. Der SG jedes vom Narbenwüter ausgehenden Furchteffektes steigt um +1. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelle Bewegung.

Toleranz (AF): Mit Beginn der 2. Stufe erhält ein Narbenwüter, dem ein Rettungswurf gegen einen Effekt misslingt, welcher bei ihm Ermüdung, Erschöpfung oder Übelkeit hervorruft oder ihn kränkeln lässt, zu Beginn seines nächsten Zuges einen zweiten Rettungswurf. Misslingt dieser ebenfalls, erhält er keinen erneuten Rettungswurf. Sollte der Effekt keinen Rettungswurf erlauben, wird stattdessen seine Wirkung halbiert (Minimum 1 Runde). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reflexbewegung.

Vernarbung (AF): Mit Beginn der 3. Stufe kann ein Narbenwüter einen Punkt Blutungsschaden pro Runde ignorieren. Dieser Wert steigt alle weiteren drei Stufen als Barbar um zusätzlich +1. Mit Beginn der 15. Stufe kann ein Narbenwüter 1 Blutungseffekt pro Runde ignorieren. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Verbesserte Toleranz (AF): Mit Beginn der 5. Stufe wirkt die Toleranzfähigkeit eines Narbenwüters auch gegen Effekte, die ihn Benommen, Verängstigt, Erschüttert oder Betäubt machen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kampfrauschkräfte sind für den Archetypen des Narbenwüters geeignet: Einschüchternder Blick, Erneuerte Gesundheit*, Erneuerte Lebenskraft, Erneutes Leben*, Geweckte Wut, Innere Zähigkeit, Kampfschrei, „Komm und hol mich“**, Körperkeule*, Regenerierende Lebenskraft*, Verbesserte Schadensreduzierung, Wildheit inspirieren**, Zeichen der Geister* und Zügelloser Kampfrausch**.

Seeräuber (Archetyp)

Nicht alle Barbaren suchen Wälder, Ebenen und Berge heim. Manche sind räuberische Schrecken der Meere und Küsten, welche jene ausrauben, die Schätze horten, und Monster aus der Tiefe jagen. Einige Seeräuber sind nicht mehr als Jäger auf dem offenen Meer, während andere Plünderer sind, die Küstenorte in Reichweite ihrer Langboote in Angst und Schrecken versetzen.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Seeräuber ist nicht geübt im Umgang mit Mittelschweren Rüstungen.

Schrecken des Meeres (AF): Ein Seeräuber kann seinen Atem für eine Anzahl von Runden in Höhe des Vierfachen seiner Konstitution anhalten. Ferner kann er sich normal durch Felder stehenden Wassers oder Sumpfes mit einer Tiefe von bis zu 0,30 m hindurch bewegen, ohne dass ihn dies zusätzliche Bewegung kostet. Schlussendlich ignoriert ein Seeräuber bei seinem Angriff den normalen Deckungsbonus auf die RK von Kreaturen, die teilweise unter Wasser sind. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelle Bewegung.

Augen des Sturms (AF): Mit Beginn der 2. Stufe ignoriert ein Seeräuber Tarnung aufgrund von Nebel, Regen, Wind oder anderen Wettereffekten, die nicht Vollständige Tarnung verleihen. Ferner werden alle Mali auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung aufgrund von Wetterbedingungen halbiert.

Wilder Seemann (AF): Mit Beginn der 3. Stufe erhält ein Seeräuber einen Bonus von +1 auf seine Fertigkeitswürfe für Akrobatik, Beruf (Seemann), Klettern, Schwimmen und Überlebenskunst im Wasser, auf Schiffen und an der Küste. Diese Boni steigen alle weiteren drei Stufen als Barbar um zusätzliche +1 (d.h. auf der 6., 9. usw.). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Sicherer Tritt (AF): Mit Beginn der 5. Stufe erleidet ein Seeräuber keine Nachteile mehr, wenn er sich über natürliche oder magische rutschige Oberflächen bewegt (z.B. *Schmieren, Eissturm oder* Schneesturm). Er riskiert nicht zu stürzen und verliert auch seinen GE-Bonus auf die RK nicht, wenn er sich durch solche Gebiete bewegt; er behandelt sie auch nicht als Schwieriges Gelände. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kampfrauschkräfte sind für den Archetypen des Seeräubers geeignet: „Komm und hol mich“**, Schleuder- und Sturmangriff**, Ungebändigter Sprung*, Ungebändigtes Schwimmen*, Verteidigungshaltung, Wuterfülltes Klettern, Wuterfülltes Schwimmen, und Zertrümmerer.

Stadtbarbar (Archetyp)

Jeder Barbar weiß, dass das Stadtleben den Geist und den Körper schwach werden lässt, und dennoch gibt es Barbaren, welche sich und ihre wilden Kräfte den Gebräuchen ihrer neuen Heimat anpassen. Zwar werden die rauen Kanten dieser Barbaren abgeschliffen, sie können aber dennoch ihr primitives Wesen und ihre Herkunft nutzen, um sich mit dem Auf und Ab des natürlichen Rhythmus der Zivilisation zu bewegen.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Stadtbarbar ist nicht geübt im Umgang mit Mittelschweren Rüstungen.

Fertigkeiten: Ein Stadtbarbar erhält nicht die Klassenfertigkeiten Mit Tieren umgehen (CH), Überlebenskunst (WE) und Wissen (Natur) (IN). Er erhält stattdessen als Klassenfertigkeiten Beruf (WE), Diplomatie (CH), Sprachenkunde (IN), Wissen (Adel) und Wissen (Lokales).

Menschenmenge kontrollieren (AF): Mit Beginn der 1. Stufe erhält ein Stadtbarbar einen Bonus von +1 auf seine Angriffswürfe und einen Ausweichbonus auf seine RK von +1, wenn sich zwei oder mehr Feinde auf angrenzenden Feldern befinden. Ferner wird seine Bewegungsrate nicht durch Menschenmengen eingeschränkt und er erhält einen Bonus in Höhe seiner ½ Stufe als Barbar auf seine Fertigkeitswürfe für Einschüchtern, um eine Menge zu beeinflussen (*PF GRW*, S. 437). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelle Bewegung.

Kontrollierter Kampfrausch (AF): Ein Stadtbarbar kann anstatt in einen normalen Kampfrausch zu verfallen, sich einen Moralbonus von +4 auf Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution verleihen. Dieser Bonus steigt auf +6, sobald er Stärkerer Kampfrausch erhält, und auf +8, wenn er Mächtiger Kampfrausch erhält. Er kann den vollen Bonus auf ein Attribut verwenden oder ihn in Einheiten von jeweils +2 unter mehreren aufteilen. Wenn der Stadtbarbar Kontrollierter Kampfrausch einsetzt, erhält er keinen Bonus auf seine Willenswürfe, keinen Malus auf seine RK und kann immer noch IN-, GE- und CH-basierende Fertigkeiten einsetzen. Dieses Klassenmerkmal folgt ansonsten allen anderen Regeln für den Kampfrausch.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kampfrauschkräfte sind für den Archetypen des Stadtbarbaren geeignet: Einschüchterndes Niederstarren, Geschärfte Treffsicherheit*, Kein Entkommen, Perfekte Klarheit*, Schnelle Reflexe, Starker Geist, Stichelnder Prahler**, Vernichtende Treffsicherheit*, Spontane Treffsicherheit, Tödliche Treffsicherheit*, Unerwarteter Schlag und Wachsame Kampfhaltung.

Titanenschinder (Archetyp)

In Ländern, die von Riesen, Drachen und anderen gewaltigen Bestien bevölkert werden, sind die Taktiken und Traditionen ganzer Barbarenstämme nur auf ein Ziel hin ausgerichtet: diese gewaltigen Gegner zu Fall zu bringen! Auch wenn seine Feinde aufgrund ihrer Größe stark sind, so ist der Titanenschinder noch stärker. Er macht sich die Waffen seiner Feinde zunutze, welche mindere Krieger nicht einmal anheben könnten, und setzt diese ein, während er die Geister bittet, ihm Größe und Wildheit gegen seine titanischen Feinde zu verleihen.

Großwildjäger (AF): Ein Titanenschinder erhält im Nahkampf einen Bonus von +1 auf seine Angriffswürfe sowie einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK gegen Kreaturen, die größer als er selbst sind. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelle Bewegung.

Titanengriff (AF): Mit Beginn der 2. Stufe kann ein Titanenschinder eine Zweihandwaffe mit einer Hand führen; er erleidet dabei einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe. Die Waffe muss zu seiner Größenkategorie passen und wird hinsichtlich Heftiger Angriff, ST-Bonus usw. als Einhandwaffe behandelt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reflexbewegung.

Titanenwaffen (AF): Mit Beginn der 3. Stufe ist ein Titanenschinder geübt im Umgang mit den gewaltigen Waffen, die er seinen titanischen Feinden abnimmt. Der Malus auf Angriffswürfe beim Führen von Waffen, die zu groß für ihn sind, sinkt um 1 Punkt. Dieser Malus sinkt alle weiteren drei Stufen als Barbar (d.h. auf der 6., 9. usw.) um zusätzlich 1 (Minimum 0). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Reichweite meiden (AF): Mit Beginn der 5. Stufe kann ein Titanenschinder mit einer Schnellen Aktion eine Kreatur

in seiner Sichtweite auswählen. Bis zum Ende seines Zuges wird die Reichweite dieses Zieles behandelt, als wäre sie um 1,50 m geringer, wenn es den Titanenschinder anzugreifen versucht. Die Reichweite sinkt alle weiteren fünf Stufen als Barbar (d.h. auf der 10., 15. usw.) um zusätzliche 1,50 m. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Kampfrausch der Titanen (ÜF): Mit Beginn der 14. Stufe kann der Titanenschinder die Vorteile von *Person vergrößern* erlangen, wenn er sich in den Kampfrausch begibt. Jede Runde des Kampfrauchs der Titanen verbraucht zwei Runden seines Kampfrausches. Nach Beendigung des Kampfrausches ist der Barbar nur Entkräftet anstatt Erschöpft. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unbeugsamer Wille.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kampfrauschkräfte sind für den Archetypen des Titanenschinders geeignet: Bodenbrecher**, Körperkeule*, Kräftiger Schlag, Kraftrausch, Mächtiger Bodenbrecher*, Mächtiger Schlag, Zertrümmerer** und Zurücktreiben.

WAHRER WILDER (ARCHETYP)

In Gebieten, die von der Zivilisation unberührt sind, leben Stämme, die abgeschieden und fremdenfeindlich oft alles Städtische oder aus organisierten Siedlungen stammende als fremdartig, gefährlich und dekadent ansehen. Sie gewinnen ihre Stärke aus ihrem wahrlich primitiven Wesen; ihre Körper und Geister sind durch das wilde und unverdorbene Leben abseits der widerlichen Verweichlichung der so genannten Zivilisation abgehärtet. Selbst wenn sie sich gezwungenermaßen mit ihr auseinandersetzen müssen, bleiben Wahre Wilde doch sowohl in ihren Traditionen als auch in ihren Bräuchen eigen.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Wahrer Wilder ist geübt im Umgang mit Fellrüstung und aus Knochen hergestellter Rüstung (siehe Seite 146). Ein Wahrer Wilder ist zudem geübt im Umgang mit Knochenschilden und den folgenden Waffen: Blasrohr, Handaxt, Knüppel, Kurzspeer, Langspeer, Schleuder, Streitaxt und Zweihändige Keule.

Analphabet: Ein Wahrer Wilder kann nicht lesen oder schreiben. Selbst wenn er später Stufen in einer anderen Klasse hinzu gewinnt, weigert er sich aus Aberglauben heraus, Lesen und Schreiben zu erlernen.

Bevorzugtes Gelände (AF): Ein Wahrer Wilder besitzt ein Bevorzugtes Geländes; das Gelände, aus dem er stammt. Dieses Merkmal funktioniert wie das Klassenmerkmal des Waldläufers. Die Boni des Wahren Wilden in diesem Gelände steigen auf der 5. Stufe um +2 sowie dann alle weiteren fünf Stufen als Barbar. Er erhält jedoch keine weiteren Bevorzugten Gelände. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelle Bewegung.

Fetischtrophäe (AF): Ein Wahrer Wilder sammelt Zähne, Knochen, Haare und andere Trophäen von seinen besiegten Gegnern, um seine Macht und Stärke zu demonstrieren. Mit Beginn der 3. Stufe kann der Wahre Wilde eine Fetischtrophäe an einer seiner primitiven Waffen (siehe Umgang mit Waffen und Rüstungen) befestigen. Wenn er diese führt, erhält er einen Moralbonus von +1 auf seine Schadenswürfe. Sollte die Waffe die Eigenschaft Zerbrechlich besitzen, kann der Wahre Wilde einmal täglich die Effekte einer natürlich gewürfelten 1 ignorieren. Eine Fetischtrophäe kann auch an einer Fellrüstung befestigt werden, dies verleiht dem Wahren Willen einen Moralbonus von +1 auf seine Rettungswürfe; sollte die Rüstung die Eigenschaft Zerbrechlich besitzen, kann der Wahre Wilde einmal täglich verhindern, dass die Rüstung zerbricht, wenn ein Kritischer Treffer gegen ihn bestätigt wird. Ein Wahrer Wilder kann eine weitere Fetischtrophäe für jeweils fünf weitere Stufen als Barbar nutzen. Wenn mehrere Fetischtrophäen an derselben Waffe oder Rüstung befestigt werden, sind die Effekte kumulativ. Eine Fetischtrophäe kann zerschmettert werden (Härte 5, 1 TP), wird aber nicht durch Flächenschaden oder Angriffe beschädigt, die sie nicht ausdrücklich zum Ziel haben. An anderen Arten von Waffen und Rüstungen ist sie wirkungslos. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kampfrauschkräfte sind für den Archetypen des Wahren Wilden geeignet: Aberglaube, Animalische Wut, Dämmersicht, Geisterwüter*, Geruchssinn, Hexenjäger**, Magiefresser*, Nachtsicht, Urtümlicher Geruchssinn*, Verzauberung zerschmettern* und Zauber zerschmettern*.

WILDER WÜTER (ARCHETYP)

Schon der normale Barbar kann seinen Kampfrausch kaum kontrollieren, doch manche geben sich ganz dem Blutrausch hin und lassen sich an einen verwirrenden, unkontrollierten Ort voller entsetzlicher Wildheit tragen. Diese Barbaren werden zu Bestien, die derart von ihrem Blutrausch verzehrt werden, dass sie Freund und Feind nicht mehr voneinander unterscheiden können.

Unkontrollierter Kampfrausch (AF): Der Kampfrausch eines Wilden Wüters funktioniert normal. Wenn er jedoch eine Kreatur auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert, muss ihm ein Willenswurf gegen SG 10 + seine Stufe als Barbar + seinen CH-Modifikator gelingen, um nicht verwirrt zu werden. Ansonsten greift er für den Rest seines Zuges die ihm nächste Kreatur an. In der Folgerunde werden seine Aktionen bestimmt, als stünde er unter dem Zauber *Verwirrung*. Zum Ende dieser und dann jeder folgenden Runde kann er versuchen, den Verwirrungseffekt mit einem neuen Rettungswurf zu beenden. Die Runden, welche er verwirrt verbringt, zählen nicht gegen seine täglichen Runden an Kampfrausch, er kann aber in dieser Zeit seinen Kampfrausch weder freiwillig beenden, noch Kampfrauschkräfte nutzen.

Wilder Kämpfer (AF): Mit Beginn der 2. Stufe kämpfen Wilde Wüter auch außerhalb eines Kampfrausches oft mit rücksichtsloser, wilder Hingabe. Ein Wilder Wüter, der einen Vollen Angriff ausführt, kann einen zusätzlichen Angriff pro Runde mit seinem höchsten Angriffsbonus ausführen. Bis zum Beginn seines nächsten Zuges erleidet er dann jedoch einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe und einen Malus von -4 auf seine RK. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reflexbewegung.

Übermannender Zorn (AF): Mit Beginn der 5. Stufe kann ein Wilder Wüter, dem ein Rettungswurf gegen einen geistesbeeinflussenden Effekt misslingt, einen neuen Rettungswurf zu Beginn seines nächsten Zuges versuchen. Sollte dieser Rettungswurf gelingen, endet der Effet und der Barbar verfällt stattdessen in einen Kampfrausch und ist verwirrt, wie oben beschrieben. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kampfrauschkräfte sind für Archetypen des Wilden Wüters geeignet: Animalische Wut, Blutender Schlag*, Einschüchternder Blick, Faustkämpfer**, Kein Entkommen, Kräftiger Schlag, Körperkeule, Mächtiger Schlag*, Schnelle Reflexe und Verkrüppelnder Schlag*.

Barde

Die Vielseitigkeit eines Barden macht ihn in jedem Kampf zu einer Gefahr. Ein kampforientierter Barde ist nicht mehr ganz der Hansdampf-in-allen-Gassen, unterstützt sein kämpferisches Können aber immer noch mit sozialen Fähigkeiten und einer kräftigen Dosis arkanen Talents. Im Folgenden präsentieren wir mehrere Optionen für kämpfende Barden:

Archäologe (Archetyp)

Dieser Archäologe ist kein trockener Bücherwurm, sondern ein Forscher im Felde. Archäologen geben ihren Bardenauftritt im Austausch gegen ein paar Schurkentricks auf. Dieser Archetyp ist auch für schurkische Charaktere passend, die sich mehr auf Gelehrsamkeit konzentrieren, als darauf, ihre Gegner von hinten abzustechen.

Bardenauftritt: Archäologen erhalten nicht das Klassenmerkmal Bardenauftritt und die mit ihm verbundenen Arten von Auftritt.

Archäologenglück (AF): Das Glück ist mit dem Archäologen. Mit einer Schnellen Aktion kann ein Archäologe die Gunst des Schicksals nutzen, um einen Glücksbonus von +1 auf seine Angriffs-, Waffenschadens-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe zu erhalten. Er kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe seines CH-Modifikators +4 einsetzen. Das Aufrechterhalten des Bonus ist eine Freie Aktion. Er endet jedoch augenblicklich, wenn der Archäologe getötet, betäubt, bewusstlos geschlagen oder anderweitig davon abgehalten wird, den Bonus mit einer Freien Aktion aufrechtzuerhalten. Archäologenglück wird wie Bardenauftritt behandelt hinsichtlich Talenten, Fähigkeiten, Effekten usw., die sich auf Bardenauftritte auswirken. Wie Bardenauftritt kann das Archäologenglück nicht aufrechterhalten werden, wenn gleichzeitig andere Auftrittsfähigkeiten zum Einsatz kommen. Dieser Bonus steigt auf der 5. Stufe auf +2, auf der 11. Stufe auf +3 und auf der 17. Stufe auf +4.

Kluger Entdecker (AF): Mit Beginn der 2. Stufe erhält ein Archäologe einen Bonus in Höhe seiner ½ Stufe als Barde auf Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten und Wahrnehmung. Er kann komplizierte Mechanismen in der Hälfte der Zeit ausschalten (Minimum 1 Runde) und ein Schloss mit einer Standard-Aktion öffnen. Mit Beginn der 6. Stufe kann ein Archäologe auf Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten 10 nehmen, selbst wenn er sich in Gefahr befindet oder abgelenkt wird. Ferner kann er magische Fallen entschärfen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Vielseitiger Auftritt.

Reflexbewegung (AF): Mit Beginn der 2. Stufe erhält der Archäologe Reflexbewegung, dieses Klassenmerkmal entspricht dem Klassenmerkmal des Schurken und ersetzt Bewandert.

Fallengespür (AF): Mit Beginn der 3. Stufe erhält ein Archäologe Fallengespür +1 wie das gleichnamige Klassenmerkmal des Schurken. Dieser Bonus steigt um zusätzlich +1 alle weiteren drei Stufen als Barde (bis zu einem Maximum von +6 auf der 18. Stufe).

Schurkentricks: Mit Beginn der 4. Stufe erhält ein Archäologe einen Schurkentrick. Er erhält je einen weiteren Schurkentrick alle weiteren vier Stufen als Barde.

Entrinnen (AF): Mit Beginn der 6. Stufe erhält ein Archäologe Entrinnen, dieses Klassenmerkmal entspricht dem gleichnamigen Klassenmerkmal des Schurken.

Verbesserte Schurkentricks: Mit Beginn der 12. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen kann ein Archäologe statt eines Schurkentricks einen Verbesserten Schurkentrick auswählen.

Tanzender Derwisch (Archetyp)

Nicht alle Barden inspirieren andere mit ihren kunstvollen Auftritten. Tanzende Derwische verfallen in eine beinahe mystische Trance, die es ihnen gestattet, ihre Körper über die gewöhnlichen Grenzen der Belastbarkeit zu treiben.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Tanzende Derwische sind geübt im Umgang mit dem Krummschwert und dem Kukri. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Geübt mit dem Rapier und der Peitsche.

Kriegstanz: Ein Tanzender Derwisch ist geübt in der Fertigkeit Auftreten, insbesondere im Tanzen, um magische Effekte auf sich selbst zu wirken. Dieses funktioniert wie Bardenauftritt, wobei der Tanzende Derwisch nur sich selbst zum Ziel machen kann und seinen eigenen Auftritt weder sehen, noch hören muss. Kriegstanz wird hinsichtlich Talenten, Fähigkeiten, Effekten und ähnlichem, die auf Bardenauftritt einwirken, wie Bardenauftritt behandelt. Kriegstanz profitiert nicht vom Talent Nachwirkende Darbietung oder anderen Fähigkeiten, welche einen Bardenauftritt auch über sein Ende hinaus Boni verleihen lassen. Die Vorteile des Kriegstanzes wirken nur, wenn der Barde Leichte oder keine Rüstung trägt. Wie Bardenauftritt kann er nicht gleichzeitig mit anderen Auftrittfähigkeiten aufrechterhalten werden.

Um einen Kriegstanz zu beginnen, ist eine Bewegungsaktion erforderlich, er kann nachfolgend aber dann jede Runde mit einer Freien Aktion aufrechterhalten werden. Sollte der Tanzende Derwisch auf einen anderen Effekt wechseln wollen, muss er seinen Kriegstanz beenden und einen neuen Auftritt mit einer Bewegungsaktion beginnen. Wie beim Barden endet der Auftritt eines Tanzenden Derwischs sofort, wenn er getötet, betäubt, gelähmt, bewusstlos geschlagen oder anderweitig daran gehindert wird jede Runde eine Freie Aktion auszuführen. Mit Beginn der 10. Stufe kann ein Tanzender Derwisch einen Kriegstanz mit einer Schnellen Aktion beginnen anstatt mit einer Bewegungsaktion.

Tanzende Derwische erhalten die Auftritte Lied des Mutes, Lied der Größe und Lied des Heldentums als Kriegstänze, erhalten aber ausschließlich selbst die Vorzüge darauf.

Schlagregen (ÜF) Mit Beginn der 6. Stufe kann ein Tanzender Derwisch seinen Kriegstanz nutzen, um schneller angreifen zu können. Im Rahmen eines Vollen Angriffs kann er einen zusätzlichen Angriff mit einer Waffe ausführen, als stünde er unter dem Zauber *Hast*. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Einflüsterung und Massen-Einflüsterung.

Kuss der Klinge (ÜF): Mit Beginn der 8. Stufe kann ein Tanzender Derwisch seinen Kriegstanz nutzen, um die Kritische Trefferchance seiner Waffe zu erhöhen. Alle Angriffe mit hergestellten Waffen werden behandelt, als besäße er das Talent Verbesserter Kritischer Treffer. Natürliche Waffen und Zauber sind hiervon nicht betroffen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Klagelied.

Blatt im Wind (ÜF): Mit Beginn der 14. Stufe kann ein Tanzender Derwisch seinen Kriegstanz nutzen, um Angriffen

mit überirdischer Eleganz auszuweichen und die Effekte seiner Verletzungen abzuschütteln. Im Gegensatz zu anderen Kriegstänzen erfordert Blatt im Wind eine Standard-Aktion pro Runde, um den Auftritt zu beginnen oder aufrechtzuerhalten. In jeder Runde, in der dieser Auftritt aufrechterhalten wird, erhält der Tanzende Derwisch einen Ausweichbonus von +6 auf seine Rüstungsklasse und Reflexwürfe. Sollte er verwundet werden, heilt er pro Runde 1 Trefferpunkt pro Stufe als Barde. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied der Furcht.

Leichtfüßigkeit (ÜF): Mit Beginn der 1. Stufe erhält ein Tanzender Derwisch, der seinen Kriegstanz aufführt, einen Verbesserungsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate an Land. Dieser Bonus steigt um zusätzliche +1,50 m alle weiteren vier Stufen als Barde (bis zu einem Maximum auf der 19. Stufe von +9 m). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bardenwissen und Gelehrter.

Vielseitiger Tanz (AF): Mit Beginn der 2. Stufe erhält ein Tanzender Derwisch einen Bonus in Höhe seiner ½ Stufe als Barde auf Fertigkeitswürfe für Auftreten (Tanz). Er kann diesen Bonus anstelle seines Bonus auf Akrobatik für seine Fertigkeit Auftreten (Tanz) nutzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Vielseitigen Auftritt.

Tanz des Zorns (ÜF): Mit Beginn der 12. Stufe kann ein Tanzender Derwisch mehr als einmal angreifen, wenn er sich während seines Kriegstanzes bewegt. Er kann einen Vollen Angriff mit einer Bewegung kombinieren und dabei seine Angriffe jederzeit während seiner Bewegung ausführen, muss sich aber zwischen den Angriffen mindestens 1,50 m weit bewegen. Diese Bewegung provoziert wie gewöhnlich Gelegenheitsangriffe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Erfrischender Auftritt.

Kampfzorn (ÜF): Mit Beginn der 20. Stufe kann der Tanzende Derwisch während seines Kriegstanzes eine Kaskade von Schlägen ausführen. Mit einer Vollen Aktion kann er eine Bewegungsaktion ausführen und einen einzelnen Angriff mit seinem höchsten Bonus gegen jedes Ziel innerhalb seiner Reichweite zu jedem Zeitpunkt seiner Bewegung durchführen (maximale Anzahl der Angriffe in Höhe der Charakterstufe des Tanzenden Derwischs). Diese Bewegung provoziert wie gewöhnlich Gelegenheitsangriffe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tödliche Melodie.

TEUFELSKERL (ARCHETYP)

Teufelskerle sind so flink mit der Zunge wie mit der Klinge. Sie sind umwerfende Helden, welche ihre Verbündeten dazu inspirieren, sich ein Vorbild an ihrer Wortgewandtheit und ihrem akrobatischem Können zu nehmen. Teufelskerle neigen oft zu Komödie, Tanz, Redekunst und Gesang.

Behände (AF): Ein Teufelskerl addiert seine ½ Stufe als Barde (Minimum 1) auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, Entfesselungskunst und Bluffen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bardenwissen.

Bardenauftritt: Ein Teufelskerl erhält die folgende Art des Bardenauftritts:

Heldentat (ÜF): Ein Teufelskerl kann mit seinem Auftritt selbst bei den tollpatschigsten Verbündeten Eleganz hervorrufen. Der Teufelskerl und alle Verbündeten, die ihn sehen können, erhalten einen Moralbonus von +1 auf ihre Reflexwürfe und einen Kompetenzbonus von +2 auf ihre auf Geschicklichkeit basierenden Fertigkeitswürfe. Verbündete, die sich während ihres Zuges mindestens 3 m weit bewegen, erhalten zudem bis zum Beginn ihres nächsten Zuges einen Ausweichbonus von +1 auf ihre RK. Mit Beginn der 5. Stufe und dann alle weiteren sechs Stufen als Barde steigen die Boni auf den Reflexwurf und die RK um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +4 auf der 17. Stufe). Der Bonus auf die Fertigkeitswürfe steigt dahingegen um +2 (bis zu einem Maximum von +8 auf der 17. Stufe). Dies ist eine geistesbeeinflussende Fähigkeit mit visuellen Komponenten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied des Mutes.

Gewiefter Gegner (AF): Mit Beginn der 2. Stufe kann der Teufelskerl sich eine Art von Kampfmanöver aussuchen; er erhält einen Bonus von +2 auf seinen KMB und seine KMV hinsichtlich dieses Kampfmanövers. Mit Beginn der 6. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen als Barde wählt der Teufelskerl ein anderes Kampfmanöver aus, bei dem er denselben Bonus von +2 erhält. Der Teufelskerl kann kein Kampfmanöver zweimal auswählen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Vielseitiger Auftritt.

Unerschrocken (AF): Mit Beginn der 2. Stufe erhält ein Teufelskerl einem Moralbonus von +1 auf seine Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte, darunter auch alle Furchteffekte. Dieser Bonus steigt alle weiteren vier Stufen als Barde um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +5 auf der 18. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bewandert.

Gaunerglück (AF): Mit Beginn der 5. Stufe kann der Teufelskerl einmal täglich einen Fertigkeitswurf zweimal würfeln und das bessere Ergebnis auswählen. Er kann diese Fähigkeit ein weiteres Mal pro Tag alle weiteren drei Stufen als Barde einsetzen (bis zu einem Maximum von sechsmal pro Tag auf der 20. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gelehrter.

Druide

Manche Druiden beschreiten einen anderen Pfad als die überwiegende Mehrzahl und konzentrieren sich stattdessen darauf, mit ihren Fähigkeiten die Stärken und Vorzüge eines bestimmten Tieres nachzuahmen. Vielleicht besaßen sie schon immer eine Verbindung mit solchen Tieren, vielleicht wollen sie aber auch mehr wie diese werden. Worin auch immer der Grund besteht, Tierschamanen verkörpern die Essenz ihrer Totemtiere. Diese Archetypen verfügen über ähnliche Fähigkeiten, die vollständig im Abschnitt zum Affenschamanen beschrieben werden. Einige Druiden wenden sich aber von solchen Totemverbindungen ab und verkörpern stattdessen die der Natur innewohnende Freiheit und die Gabe, beliebig und ungehindert durch alle Bereiche der Wildnis reisen zu können.

Affenschamane (Archetyp)

Ein Schamane mit diesem Totem ist mit dem mächtigen Affen verbunden, einem friedlichen, aber kräftigen Affenartigen mit unvergleichbarer Stärke. Ein Affenschamane ist ein friedfertiger Beschützer des Waldes, der aber jeden Feind zermalmen wird, der seinen Zorn erweckt.

Bund mit der Natur: Ein Affenschamane, der die Option Tiergefährte auswählt, muss einen Affen oder verwandten Primaten auswählen. Sollte er eine Domäne auswählen, muss er sich zwischen den Domänen der Gemeinschaft (Unterdomäne der Familie), der Stärke, des Tieres oder der Zerstörung (Unterdomäne der Wut) entscheiden.

Tierempathie (AF): Ein Affenschamane kann seine Tierempathie mit einem Bonus von +4 bei Affen und anderen Primaten mit einer Vollen Aktion einsetzen.

Totemverwandlung (ÜF): Mit Beginn der 2. Stufe kann ein Affenschamane einen Aspekt des Affen annehmen, während er seine normale Gestalt beibehält. Er erhält einen der folgenden Boni: Bewegungsrate (Klettern 6 m, Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Klettern), Sinne (Dämmersicht, Geruchssinn), natürliche Waffen (2 Hiebe [1W6 bei einem mittelgroßen Schamanen], Bonus von +2 auf KMB-Würfe im Ringkampf) oder Abhärtung (Bonus von +2 auf die natürliche RK, Talent Ausdauer).

Während der Schamane Totemverwandlung einsetzt, kann er normal sprechen und beliebig oft *Mit Tieren sprechen* (nur Primaten) wirken. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist auf der 2. Stufe eine Standard-Aktion, auf der 7. Stufe eine Bewegungsaktion und auf der 12. Stufe eine Schnelle Aktion. Der Affenschamane kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Minuten in Höhe seiner Stufe als Druide einsetzen. Diese Minuten müssen nicht aufeinander folgen, werden aber in Einheiten von jeweils einer Minute abgerechnet. Dies ist ein Verwandlungseffekt, der nicht genutzt werden kann, während der Druide bereits einen anderen Verwandlungseffekt nutzt, beispielsweise Tiergestalt.

Totemtier herbeizaubern (ÜF): Mit Beginn der 5. Stufe kann ein Affenschamane *Verbündeten der Natur herbeizaubern* als Standard-Aktion wirken, wenn er damit Primaten herbeizaubert. Herbeigezauberte Primaten erhalten vorübergehende Trefferpunkte in Höhe seiner Stufe als Druide. Der Schamane kann bei jeder dieser Kreaturen die Schablone Junge Kreatur anwenden, um den Grad des erforderlichen Herbeizauberungseffektes um 1 zu senken. Er kann den Grad auch um 1 erhöhen und entweder die Schablone Verbesserte oder Riesige Kreatur anwenden oder den Grad um 2 erhöhen und beide Schablonen gleichzeitig anwenden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tausend Gesichter.

Tiergestalt (ÜF): Mit Beginn der 6. Stufe funktioniert die Fähigkeit Tiergestalt eines Affenschamanen auf seiner Stufe als Druide -2. Sollte er die Gestalt eines Affen annehmen, nutzt er stattdessen seine unmodifizierte Stufe als Druide +2.

Bonustalent: Mit Beginn der 9. Stufe und alle vier Stufen danach erhält der Affenschamane eines der folgenden Talente: Abhärtung, Ausdauer, Große Zähigkeit, Unverwüstlich, Verbesserter Ansturm. Er muss die Voraussetzungen der Bonustalente erfüllen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gifte.

Fledermausschamane (Archetyp)

Das Totem des Fledermausschamanen ist die flinke Fledermaus, welche mit unglaublicher Geschwindigkeit selbst durch die verwirrendsten Labyrinthe flattert und abrupt wendet. Seine Feinde wissen nicht, wann er erscheinen wird – und wenn er auftaucht, schlägt er schnell und hart zu, ehe er wieder in die Nacht verschwindet.

Bund mit der Natur: Ein Fledermausschamane, der einen Tiergefährten wählt, muss eine Fledermaus auswählen. Sollte er eine Domäne wählen, muss er sich zwischen den Domänen der Dunkelheit (Unterdomäne der Nacht), der Luft, des Tieres oder der Trickserei (Unterdomäne der Täuschung) entscheiden.

Tierempathie (AF): Ein Fledermausschamane kann mit einer Vollen Aktion seine Tierempathie mit einem Bonus von +4 bei Fledermäusen einsetzen.

Totemverwandlung (ÜF): Mit Beginn der 2. Stufe kann ein Fledermausschamane einen Aspekt der Fledermaus annehmen, während er seine normale Gestalt beibehält. Diese Fähigkeit funktioniert wie beim Affenschamanen, der Fledermausschamane muss aber aus den folgenden Boni auswählen: Bewegungsrate (Fliegen 9 m [durchschnittlich]; der Druide muss mindestens die 5. Stufe erreicht haben, um diesen Bonus auswählen zu können), natürliche Waffen (Biss [1W4 bei einem Mittelgroßen Schamanen]) oder Sinne (Blindgespür 6 m).

Während der Schamane Totemverwandlung einsetzt, kann er normal sprechen und beliebig oft *Mit Tieren sprechen* (nur Fledermäuse) wirken.

Totemtier herbeizaubern (ÜF): Mit Beginn der 5. Stufe kann ein Fledermausschamane *Verbündeten der Natur herbeizaubern* als Standard-Aktion wirken, wenn er damit Fledermäuse herbeizaubert. Herbeigezauberte Fledermäuse erhalten vorübergehende Trefferpunkte in Höhe seiner Stufe als Druide. Diese Fähigkeit funktioniert ansonsten, wie beim Affenschamanen beschrieben.

Tiergestalt (ÜF): Mit Beginn der 6. Stufe funktioniert die Fähigkeit Tiergestalt eines Fledermausschamanen auf seiner Stufe als Druide -2. Sollte er die Gestalt einer Fledermaus annehmen, nutzt er stattdessen seine unmodifizierte Stufe als Druide +2.

Bonustalent: Mit Beginn der 9. Stufe und alle vier Stufen danach erhält der Fledermausschamane eines der folgenden Talente: Akrobat, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Flinke Manöver oder Verbesserte Initiative. Er muss die Voraussetzungen der Bonustalente erfüllen, um diese auswählen zu können. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gifte.

WELTENWANDERER (ARCHETYP)

Zwar durchreisen alle Druiden die Wildnis mit Leichtigkeit, doch bereist der Weltenwanderer die ganze Welt. Manche dieser Druiden fungieren als Boten und Späher für Druidenzirkel, während andere von endloser Wanderlust vorangetrieben werden. Jedes neue Land hält für sie neue Geheimnisse bereit, die es zu entdecken gilt und aus denen sie neue Weisheit gewinnen.

Bevorzugtes Gelände (AF): Mit Beginn der 3. Stufe erhält der Weltenwanderer das Klassenmerkmal des Waldläufers Bevorzugtes Gelände. Hinsichtlich dieser Fähigkeit entspricht seine effektive Waldläuferstufe dabei seiner Stufe als Druide. Sollte er über Stufen in beiden Klassen verfügen, sind diese kumulativ. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Spurloser Schritt und Lockruf der Natur widerstehen.

Hölzerner Weg (ÜF): Mit Beginn der 9. Stufe kann ein Weltenwanderer in einen Baum hineintreten und von dem diesem zu einem anderen in ähnlicher Weise teleportieren wie mit dem Zauber *Hölzerner Weg*. Er erhält eine zusätzliche tägliche Anwendung dieser Fähigkeit mit Beginn der 12. und der 15. Stufe. Ferner kann sich ein Weltenwanderer mit Beginn der 13. Stufe mit dieser Fähigkeit zu jedem anderen Baum derselben Art in bis zu 150 km Entfernung teleportieren. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gifte und Zeitloser Körper.

WILDSCHWEINSCHAMANE (ARCHETYP)

Ein Wildschweinschamane wählt das wilde und sture Wildschwein als sein Totemtier. Er ist zufrieden damit in Ruhe gelassen zu werden und wird zum gefährlichsten Tier der Wildnis, wenn er provoziert wird.

Bund mit der Natur: Ein Wildschweinschamane, der einen Tiergefährten wählt, muss ein Wildschwein auswählen. Sollte er eine Domäne wählen, muss er sich zwischen den Domänen des Schutzes, der Stärke, des Tieres oder der Zerstörung (Unterdomäne der Wut) entscheiden.

Tierempathie (AF): Ein Wildschweinschamane kann mit einer Vollen Aktion seine Tierempathie mit einem Bonus von +4 bei Wildschweinen einsetzen.

Totemverwandlung (ÜF): Mit Beginn der 2. Stufe kann ein Wildschweinschamane einen Aspekt des Wildschweins annehmen, während er seine normale Gestalt beibehält. Diese Fähigkeit funktioniert wie beim Affenschamanen, der Wildschweinschamane muss aber aus den folgenden Boni auswählen: Bewegungsrate (Verbesserungsbonus von +10 auf die Bewegungsrate an Land), Sinne (Dämmersicht, Geruchssinn), natürliche Waffen (Durchbohren [1W8 bei einem Mittelgroßen Schamanen], Bonus von +2 auf KMB-Würfe zum Niederrennen) oder Abhärtung (Bonus von +2 auf natürliche RK, Talent Ausdauer).

Während der Schamane Totemverwandlung einsetzt, kann er normal sprechen und beliebig oft *Mit Tieren sprechen* (nur Wildschweine) wirken.

Totemtier herbeizaubern (ÜF): Mit Beginn der 5. Stufe kann ein Wildschweinschamane *Verbündeten der Natur herbeizaubern* als Standard-Aktion wirken, wenn er damit Wildschweine herbeizaubert. Herbeigezauberte Wildschweine erhalten vorübergehende Trefferpunkte in Höhe seiner Stufe als Druide. Diese Fähigkeit funktioniert ansonsten, wie beim Affenschamanen beschrieben.

Tiergestalt (ÜF): Mit Beginn der 6. Stufe funktioniert die Fähigkeit Tiergestalt eines Wildschweinschamanen auf seiner Stufe als Druide -2. Sollte er die Gestalt eines Wildschweins annehmen, nutzt er stattdessen seine Stufe als Druide +2.

Bonustalent: Mit Beginn der 9. Stufe und alle vier Stufen danach erhält der Wildschweinschamane eines der folgenden Talente: Blind kämpfen, Kritischer Treffer - Blutend, Unverwüstlich, Verbessertes Niederrennen. Er muss die Voraussetzungen der Bonustalente erfüllen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gifte.

Inquisitor

Manche Inquisitoren sehen die arkane Magie als Feind ihres Glaubens. Die Mehrheit erkennt jedoch, dass die arkane Magie eine Macht darstellt, die sie niemals vollständig werden ausradieren können. Daher konzentrieren sie ihre Bemühungen darauf, die Taten arkaner Zauberkundiger zu vereiteln und jene zur Strecke zu bringen, welche den Glauben bedrohen.

Inquisitionen

Manche Inquisitionsdomänen sind nicht die Domänen ihres Glaubens, sondern eher eine Bewegung Gleichgesinnter vieler unterschiedlicher Religionen. Viele religiöse Individuen und Orden liegen mit arkanen Zauberkundigen im Streit und haben daher Inquisitionen und Ausbildungsprogramme ausschließlich zur Bekämpfung arkaner Zauberkundiger entwickelt. Jeder Inquisitor jeder Gottheit kann mit Zustimmung des SL die weiter unten vorgestellten Inquisitionen auswählen.

Inquisitionen sind ähnlich wie Domänen. Andere Klassen, die Domänen einsetzen können, sind auch in der Lage Inquisitionen auszuwählen. Allerdings sind Inquisitionen normalerweise schwächer als die Domänen, die diese Klassen auswählen können, da sie keine Domänenzauberplätze oder Domänenzauber verleihen. Sollte die Kraft einer Inquisition einen Rettungswurf erfordern, beträgt der SG10 + ½ Stufe des Inquisitors + WE-Modifikator des Inquisitors. Die Zauberstufe eines Inquisitors entspricht hinsichtlich dieser Kräfte und zauberähnlichen Fähigkeiten seiner Stufe als Inquisitor.

Inquisition des Schwarzpulvers

Gottheiten: Jede (mit Zustimmung des SL).

Verliehene Kräfte: Du erhältst die Bonustalente Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen) und Büchsenmacher. Wenn du einen arkanen Zauberkundigen oder eine Kreatur, die eine zauberähnliche Fähigkeit einsetzt, mit einem Feuerwaffenangriff triffst, muss dieser Kreatur ein Zähigkeitswurf gelingen. Sollte dieser Wurf scheitern, erleidet der Zauberkundige für 1 Runde einen Malus von -4 auf seine Konzentrationswürfe.

Inquisition der Zaubervereitelung

Gottheiten: Jede (mit Zustimmung des SL).

Verliehene Kräfte: Du erhältst das Bonustalent Zauberstörer, selbst wenn du die Voraussetzungen nicht erfüllst. Wenn du einen Gegner besiegst, indem du ihn auf 0 TP oder weniger reduzierst, ihn gefangen nimmst oder einem Waffenstillstand zustimmst, erhältst du für 1 Minute pro Stufe als Inquisitor einen Heiligen oder Unheiligen Bonus von +2 auf deine RK. Du erhältst einen Heiligen Bonus, falls du eine gute Gesinnung besitzt, oder einen Unheiligen Bonus, falls du böser Gesinnung bist. Solltest du neutraler Gesinnung sein, kannst du dich bei Auswahl dieser Inquisition für eine der beiden Bonusarten entscheiden (diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden). Erzielst du innerhalb der Dauer dieser Inquisition einen erfolgreichen Treffer bei einer Kreatur mit Stufen als Alchemist, Stufen in einer arkanen zauberkundigen Klasse oder einer Klasse, welche zauberähnliche Fähigkeiten nutzt, kannst du den Effekt dieser Inquisition beenden und die Kreatur stattdessen Wankend machen. Die Kreatur erhält während ihres Zuges einen Zähigkeitsrettungswurf gegen diesen Effekt, inklusive des Zuges, in dem sie diesen Zustand erhält. Ein erfolgreicher Rettungswurf beendet den Zustand Wankend.

Bilderstürmer (Archetyp)

Manche magischen Gegenstände sind aufgrund ihres Wesens bereits ketzerisch und ermöglichen es den Ungläubigen, das Böse zu verbreiten. Bilderstürmer spüren diese Werke auf, um die Welt von ihrer ausgehenden Verderbtheit zu reinigen.

Effekte abschütteln (AF): Mit Beginn der 1. Stufe erhält ein Bilderstürmer einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Effekte, die von einem magischen Gegenstand ausgehen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Monsterkunde.

Magie entdecken (ZF): Mit Beginn der 2. Stufe erhält ein Bilderstürmer die Fähigkeit, beliebig oft *Magie entdecken* zu wirken. Dieses Klassenmerkmal ersetzt *Gesinnung entdecken*.

Bannschlag (ZF): Mit Beginn der 5. Stufe kann ein Bilderstürmer mit einer Standard-Aktion einmal täglich einen Nah- oder Fernkampfangriff gegen einen Gegner ausführen, bei dessen Gelingen er auf den Gegner einwirken kann, als würde er *Magie bannen* wirken und dabei die Option gezieltes Bannen nutzen. Sollte er sein Ziel verfehlen, ist diese Fähigkeit wirkungslos verbraucht. Der Bilderstürmer nutzt seine Stufe als Inquisitor als Zauberstufe des Effektes für *Magie bannen*. Dieses Klassenmerkmal ersetzt *Lügen erkennen*.

Ausschaltender Kritischer Treffer (ZF): Mit Beginn der 14. Stufe muss eine Kreatur, die einen Kritischen Treffer durch einen Bilderstürmer erhält, für jeden magischen Gegenstand, bei dem es sich nicht um ein Artefakt handelt und den das Ziel bei sich führt oder trägt, einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Stufe als Inqusitor + WE-Modifikator des Inquisitors bestehen. Scheitert der Rettungswurf, kann das Ziel des Kritischen Treffers für 1W4 Runden einen schwächeren magischen Gegenstand weder benutzen, noch von ihm profitieren. Dieser Fähigkeit kann zusammen mit Kritischen-Treffer-Talenten genutzt werden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schwachstelle ausnutzen.

Artefakt zerstören (ZF): Mit Beginn der 20. Stufe erlangt ein Bilderstürmer die Fähigkeit, schwächere Artefakte zu zerstören. Der Bilderstürmer muss das schwächere Artefakt für mindestens eine Woche in seinem Besitz haben und diese Zeit mit ununterbrochener Meditation über die Natur des Artefaktes verbringen. Am Ende der Woche führt dieser dann einen Fertigkeitswurf auf Zauberkunde gegen SG 30 aus, um das Zaubergewebe des Gegenstandes aufzulösen. Bei einem erfolgreichen Fertigkeitswurf wird das Artefakt zerstört. Sollte der Bilderstürmer scheitern, kann er nicht noch einmal versuchen, das Artefakt mit dieser Fähigkeit zu zerstören – ein anderer Bilderstürmer kann es aber seinerseits versuchen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Wahrer Richtspruch.

Hexenjäger (Archetyp)

Wenn Inquisitoren im Namen ihrer Religion Gerechtigkeit verüben, gehen sie immer wieder auf die Jagd nach Hexenmeistern, Hexen, Magiern und andere arkane Zauberkundige. Besonders sind jedoch Hexen Ziel ihrer Inquisition, da deren Treue zu ihren Schutzherren vielen Glaubensgemeinschaften suspekt ist.

Zauberbewandert (AF): Mit Beginn der 1. Stufe addiert ein Hexenjäger zusätzlich zu seinem IN-Modifikator ebenfalls seinen WE-Modifikator auf seine Fertigkeitswürfe für Zauberkunde, wenn er eine der folgenden Dinge versucht: Einen Zauber zu identifizieren, während dieser gewirkt wird oder er versucht die Eigenschaften eines magischen Gegenstandes mittels *Magie entdecken* zu identifizieren oder um eine Schriftrolle zu entziffern. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Monsterkunde.

Kundige Verteidigung: Mit Beginn der 2. Stufe erhält ein Hexenjäger, der mittels Zauberkunde einen Zauber

identifiziert, gegen diesen Zauber entweder einen Bonus von +1 auf seine Rettungswürfe oder einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK. Dieser Bonus steigt um zusätzlich +1 für alle weiteren vier Stufen als Inquisitor (bis zu einem Maximum von +5 auf der 18. Stufe). Mit Beginn der 20. Stufe kann er diesen Bonus einmal täglich mit einer Schnellen Aktion für 1 Minute allen Verbündeten innerhalb von 18 m zukommen lassen. Die Verbündeten erlangen den Bonus, wenn der Hexenjäger den Zauber identifiziert. Jeder Verbündete mit mindestens einem Rang in der Fertigkeit Zauberkunde, kann den Hexenjäger bei seinem nächsten Fertigkeitswurf auf Zauberkunde mit einer Schnellen Aktion unterstützen, solange er unter dem Effekt dieser Fähigkeit steht. Dieses Klassenmerkmal ersetzt *Gesinnung entdecken*, *Lügen erkennen* und Wahrer Richtspruch.

Zauber wittern: Mit Beginn der 6. Stufe erlernt der Hexenjäger, einzigartige Zaubersignaturen wahrzunehmen und der Spur eines gewirkten Zauber bis zu dessen Ausgangspunkt zu folgen. Einmal täglich kann der Hexenjäger bei Kontakt mit einem Zaubereffekt oder einem magischen Gegenstand eine Volle Aktion einsetzen, um den Zaubereffekt oder den magischen Gegenstand zu untersuchen, wodurch er dann in den Genuss des Effektes des Zaubers *Kreatur aufspüren* gelangt. Er kann dies sogar bei augenblicklichen Effekten tun, muss seine Untersuchung aber innerhalb 1 Runde beginnen, nachdem der Zaubereffekt zu wirken begonnen hat. Statt eine bekannte Kreatur aufzuspüren, spürt der Hexenjäger den Zauberwirker des Zaubereffektes oder den Nutzer des Magischen Gegenstandes auf, den er untersucht hat. Dies verschafft dem Hexenjäger jedoch kein Wissen über den Zauberkundigen, welches über den bloßen Aufenthaltsort hinausgeht. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Spurenlesen.

Richtspruch des Hexenverderbens (AF): Mit Beginn der 14. Stufe erlangt ein Hexenjäger den folgenden Richtspruch:

Hexenverderben: Jede Kreatur, die in einem Radius von 9 m um den Hexenjäger herum einen arkanen Zauber wirkt, erhält einen Malus von -2 auf ihre RK gegen Angriffe des Hexenjägers und einen Malus von -2 auf ihre Rettungswürfe gegen Zauber des Hexenjägers, solange dieser Richtspruch wirkt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schwachstelle ausnutzen.

ZAUBERBRECHER (ARCHETYP)

Die Welt ist voll von gefährlicher Magie und viele schrecken angesichts solcher Macht zurück. Der Zauberbrecher dagegen lernt, bestimmte Arten von Magie zu erkennen und ihnen zu widerstehen, damit er durch Wellen von Magie schreiten kann, um seine Gegner zu erreichen.

Starker Wille (AF): Mit Beginn der 1. Stufe ist ein Zauberbrecher in der Lage, magischen Effekten Widerstand zu leisten, welche ihn kontrollieren, zwingen oder überzeugen wollen. Führt der Zauberbrecher einen Willenswurf gegen einen geistesbeeinflussenden Effekt aus, darf er er zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis wählen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Monsterkunde.

Verteidigung gegen Magie (AF): Mit Beginn der 3. Stufe wählt ein Zauberbrecher eine Schule der Magie aus. Er erhält von nun an einen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen arkane Zauber dieser Schule. Alle weiteren vier Stufen als Inquisitor wählt der Zauberbrecher eine weitere Schule aus und erhält diesen Bonus ebenfalls gegen arkane Zauber dieser Schule (bis zu einem Maximum von 5 Schulen der Magie auf der 19. Stufe). Ferner steigen die Boni für die Schulen, welche er bereits ausgewählt hat, jeweils um zusätzliche +1. Dieses Merkmal ersetzt alle Gemeinschaftsbonustalente.

Zauber erschweren (ÜF): Mit Beginn der 3. Stufe steigt der SG, um einen arkanen Zauber innerhalb des Bedrohungsbereiches des Zauberbrechers defensiv zu wirken, um zusätzliche +2. Dies ist mit den Effekten des Talentes Zauberstörer kumulativ. Ferner weiß der Zauberbrecher, wo er einen Gegner aus der Ferne treffen muss, um ihn beim Zaubern zu stören. Wenn er einen arkanen Zauberkundigen oder eine Kreatur, die zauberähnliche Fähigkeiten nutzt, mit einer Waffe im Fernkampf trifft, steigt für 1 Runde der SG der Konzentrationswürfe des Zauberkundigen um +2. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Einzelkämpfertaktik.

Undurchdringbar (AF): Mit Beginn der 20. Stufe wird ein Zauberbrecher immun gegen die Effekte einer einzelnen Schule arkaner Magie. Dabei muss es sich um die erste Schule handeln, die er im Rahmen seines Klassenmerkmales Verteidigung gegen Magie (s.o.) ausgewählt hat. Weder schädliche, noch hilfreiche arkane Zauber dieser Schule haben einen Effekt auf den Zauberbrecher. Sollte der Zauberbrecher sich im Wirkungsbereich eines Flächeneffektes befinden, bleibt er von dem Effekt unbetroffen, der Zauber wirkt jedoch auf alle anderen im Wirkungsbereich normal. Einmal täglich kann der Zauberbrecher diese Undurchdringbarkeit mit einer Schnellen Aktion für 1 Minute allen Verbündeten in einem Explosionsradius von 18 m verleihen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Wahrer Richtspruch.

Kämpfer

Es gibt mehr Möglichkeiten eine Schlacht auszufechten, als es Waffenarten gibt. Auch wenn viele Kämpfer erlernen, eng mit ihren Verbündeten auf einem blutigen Schlachtfeld zusammenzuarbeiten, wählen andere fremdartige, esoterische oder völlig schmutzige und ehrlose Kampfweisen, um zum Sieg zu gelangen. Nachfolgend nur eine Auswahl an Möglichkeiten, welche Helden und Bösewichte gleichermaßen einsetzen.

Faustkämpfer (Archetyp)

Ein Nahkampf findet immer auf engem Raum und Mann gegen Mann statt, doch manche Krieger gehen so dicht auf Tuchfühlung, wie es ihnen möglich ist. Faustkämpfer können überall bei allen Völkern und in allen Gesellschaftsschichten angetroffen werden. Ein Faustkämpfer könnte der Rausschmeißer einer Schenke sein, der Vollstrecker eines lokalen Verbrechersyndikats oder ein hitzköpfiger Rekrut in der Garde eines Barons sein. Das Auftreten eines Faustkämpfers ist meist ebenso direkt wie seine Taktiken.

Umfeld kontrollieren (AF): Mit Beginn der 2. Stufe wird ein Faustkämpfer begabt darin, seinen Gegner gewaltsam über das Schlachtfeld zu bewegen. Er erhält einen Bonus von +1 auf seine Würfe für die Kampfmanöver Ansturm, Versetzen und Zerren sowie auf seine KMV gegen diese Kampfmanöver. Diese Boni steigen alle weiteren vier Stufen als Kämpfer um +1 (bis zu einem Maximum von +5 auf der 18. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 1.

Nahkämpfer (AF): Mit Beginn der 3. Stufe erhält ein Faustkämpfer einen Bonus von +1 auf seine Angriffswürfe und einen Bonus von +3 auf seine Schadenswürfe. Beide Boni steigen um zusätzlich +1 alle weiteren vier Stufen als Kämpfer (bis zu einem Maximum von +5 auf Angriffs- und +7 auf Schadenswürfe auf der 19. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 1 und 2.

Bedrohliche Haltung (AF): Mit Beginn der 7. Stufe bedroht ein Faustkämpfer ständig seine Gegner und lenkt sie ab. Aus diesem Grund erhalten Gegner die sich auf einem dem Faustkämpfer angrenzenden Feld befinden einen Malus von -1 auf ihre Angriffswürfe und einen Malus von -4 ihre auf Konzentrationswürfe. Diese Mali steigen um zusätzlich -1 alle weiteren vier Stufen als Kämpfer (bis zu einem Maximum von -4 auf Angriffswürfe und -7 auf Konzentrationswürfe auf der 19. Stufe). Kreaturen erleiden diese Mali nicht, wenn der Faustkämpfer benommen, hilflos, wankend, betäubt oder bewusstlos ist. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 2, 3, 4 und Rüstungsmeisterschaft.

Kein Entkommen (AF): Mit Beginn der 9. Stufe provoziert ein 1,50 m-Schritt und jede andere Bewegung aus dem Bedrohungsbereich des Faustkämpfers heraus Gelegenheitsangriffe durch den Faustkämpfer. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 3 und 4.

Kein Vorbeikommen (AF): Mit Beginn der 13. Stufe erhält der Faustkämpfer das Bonustalent Kein Vorbeikommen, ohne dass er die Voraussetzungen dafür erfüllen muss. Sollte er dieses Talent bereits besitzen, kann er stattdessen ein anderes Talent auswählen. Ferner erhält er einen Bonus in Höhe seiner ½ Stufe als Kämpfer auf seine Kampfmanöverwürfe, wenn er Kein Vorbeikommen einsetzt.

Waffenmeisterschaft (AF): Ein Faustkämpfer muss eine Nahbereichswaffe für diese Fähigkeit auswählen.

Gladiator (Archetyp)

Die meisten Kämpfer ziehen aus Notwendigkeit in die Schlacht. Für sie ist jeder Kampf ein Wettstreit zwischen Leben und Tod. Manche allerdings kämpfen für den Ruhm und die Bewunderung der Menge. Der Gladiator ist zugleich listiger Krieger und Schauspieler. Er weiß, dass Leben und Tod nicht nur von der Klinge des Schwertes abhängen, sondern auch vom Zuspruch der Menge.

Fertigkeiten: Ein Gladiator erhält Auftreten (Komödie, Schauspielerei und Tanz) als Klassenfertigkeiten.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Gladiator ist nicht geübt im Umgang mit Schwerer Rüstung oder Turmschilden. Stattdessen erhält er auf der 1. Stufe das Bonustalent Schaukampfwaffenmeisterschaft. Ferner wird ein Gladiator, der Rüstungsteile trägt, behandelt, als trage er eine Vollrüstung, solange er zwei oder drei Rüstungsteile trägt; er erhält den Bonus von +1 auf RK, erleidet aber immer noch einen Aufschlag von +5% auf seine arkane Patzerchance, sollten die Rüstungsteile gemischt sein.

Bonustalente: Ein Gladiator kann Kampf- oder Schaukampftalente als Bonustalente auswählen.

Ruhm (AF): Mit Beginn der 2. Stufe beginnt ein Gladiator einen Schaukampf (siehe Seite 153) stets mit mindestens 1 Siegespunkt. Sollte er bereits über Siegespunkte verfügen, erhält er 1 zusätzlichen Siegespunkt. Mit Beginn der 10. Stufe beginnt er mit mindestens 2 Siegespunkten; sollte er bereits über Siegespunkte verfügen, beginnt er mit 2 zusätzlichen Siegespunkten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tapferkeit.

Halunke (Archetyp)

Die meisten Kämpfer folgen irgendeiner Art von Kodex. Einige sind der Ansicht, dass man nicht nachtreten soll, wenn der Gegner am Boden liegt oder dass man schmutzige Tricks nur im äußersten Notfall einsetzen sollte. Der Halunke dagegen legt sich keine derartigen Grenzen auf. Für ihn gilt nur die Überlegenheit in der Schlacht, daher ist alles erlaubt, was ihm einen Vorteil gegenüber dem Feind verschafft. Keine Hinterlist ist zu niederträchtig, wenn diese zum Sieg führt.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Halunke ist nicht geübt im Umgang mit Mittelschweren Rüstungen, Schweren Rüstungen und Turmschilden.

Fertigkeiten: Akrobatik (GE), Bluffen (CH), Entfesselungskunst (GE), Fingerfertigkeit (GE) und Heimlichkeit (GE) sind Klassenfertigkeiten für einen Schmutzigen Kämpfer.

Schmutzige Manöver (AF): Mit Beginn der 2. Stufe wird ein Halunke begabt darin, seine Gegner zu täuschen und aus der Fassung zu bringen. Der Halunke erhält daher einen Bonus von +1 auf seine Kampfmanöverwürfe für Entwaffnen, Schmutziger Trick und Entreißen sowie einen Bonus von +1 auf seine KMV gegen diese Manöver. Diese Boni steigen alle weiteren vier Stufen als Kämpfer um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +5 auf der 18. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tapferkeit.

Improvisierter Nahkampf (AF): Mit Beginn der 3. Stufe erhält der Halunke das Talent Improvisierter Nahkampf. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 1.

Erweiterte Waffengruppen

Dieses Buch und die *Pathfinder Expertenregeln* präsentieren eine Reihe neuer Waffen, die nicht in den Waffengruppen im *Pathfinder Grundregelwerk* aufgeführt werden. Es folgt daher eine Aktualisierung dieser Listen mit allen Waffen aus diesen beiden Bänden sowie neuen Waffen, die in diesem Buch vorgestellt werden. Hinzu kommen zwei neue Waffengruppen: Feuerwaffen und Belagerungsgeräte. Waffen mit einem Sternchen (*) sind in den *Pathfinder Expertenregeln* zu finden, während sich Waffen mit zwei Sternchen (**) in diesem Band befinden.

Die Waffengruppen setzen sich wie folgt zusammen (ein Spielleiter kann ihnen auch andere Waffen hinzufügen oder gänzlich neue Waffengruppen erstellen):

Äxte: Bardiche*, Beil, Hacke**, Hakenaxt**, Knöchelaxt**, Orkische Doppelaxt, Pata**, Streitaxt, Streithammer (leicht), Streithammer (schwer), Wurfbeil, Zweihändige Axt, Zwergische Streitaxt

Armbrüste: Armbrust (leicht), Armbrust (schwer), Doppelarmbrust*, Handarmbrust, Pfeilröhre**, Repetierarmbrust (leicht), Repetierarmbrust (schwer)

Belagerungsgeräte: Alle Belagerungsgeräte**

Bögen: Kurzbogen, Kompositbogen (-kurz), Kompositbogen (-lang), Langbogen

Doppelwaffen: Doppelgehstockkatana**, Doppelkettenkama**, Gnomischer Hakenhammer, Kampfstab, Orkische Doppelaxt, Schreckensflegel, Zweiklingenschwert, Zwergischer Urgrosch

Feuerwaffen: alle einhändigen**, zweihändigen** und Belagerungs-Feuerwaffen**

Flegel: Doppelkettenkama**, Fliegende Klinge**, Kettenspeer*, Kusarigama**, Kyoketsu Shoge**, Meteor-Hammer**, Morgenstern, Neunteilige Peitsche**, Nunchaku, Peitsche, Sanstsukon**, Schreckensflegel, Schwerer Streitflegel, Skorpionpeitsche**, Stachelkette, Streitflegel, Urumi**

Hämmer: Alys**, Keule, Kriegshammer, Leichter Hammer, Miri-Keule, Streitkolben (leicht), Streitkolben (schwer), Streitsprengel*, Taiaha**, Tetsubo**, Wahaika**, Zweihändige Keule

Klingen, Leichte: Bajonett*, Dolch, Gladius**, Kama, Kerambit**, Klingenbrecherdolch**, Kukri, Kurzschwert, Pata**, Quadrens**, Rapier, Schmetterlingsschwert**, Sica**, Sichel, Sternenmesser, Stockdegen*, Wakizashi**

Klingen, Schwere: Bastardschwert, Chakram*, Doppelhühnersäbel**, Doppelgehstockkatana**, Elfisches Krummschwert, Falcata*, Katana**, Khopesch*, Krummsäbel, Krummschwert, Langschwert, Neunringbreitschwert**, Nodachi**, Schotel**, Sense, Siebenzweigiges Schwert**, Tempelschwert*, Terbutje**, Zweihänder, Zweihandterbutje**, Zweiklingenschwert

Mönchswaffen: Bo-Stab**, Caestus*, Dan Bong**, Doppelhühnersäbel**, Doppelkettenkama**, Dreispitzendoppelklingenschwert**, Emeistachel**, Jutte**, Kama, Kampfstab, Kriegsfächer**, Kusarigama**, Kyoketsu Shoge**, Lungchuan Tamo**, Mönchsspaten**, Neinringbreitschwert**, Neunteilige Peitsche**, Nunchaku, Sai, Sansetsukon**, Schlagring*, Schmetterlingsschwert**, Schuriken, Seilpfeil**, Schang Gou**, Siangham, Siebenzweigiges Schwert**, Tigergabel**, Urumi**, Waffenloser Angriff, Wuschu-Wurfpfeil**

Nahbereichswaffen: Bajonett*, Caestus*, Dan Bong**, Eisenpinsel**, Emeistachel**, Miri-Keule**, Holzpflock*, Kriegsfächer**, Madu**, Panzerhandschuh, Schild (leicht), Schild (schwer), Schlagring*, Scizore**, Stachelhandschuh, Stachelrüstung, Stachelschild, Miri-Keule**, Stoßdolch, Tekko-kagi**, Tonfa**, Totschläger, Waffenloser Angriff, Wuschu-Wurfpfeil**

Natürliche Waffen: Waffenloser Angriff und alle natürlichen Angriffe wie Biss, Durchbohren, Flügel, Klaue, Schwanz

Stangenwaffen: Bardiche*, Glefe, Glefe-Guisarme*, Guisarme, Hakenlanze**, Hellebarde, Hippe*, Luzerner Hammer*, Menschenfänger*, Mönchsspaten**, Naginata**, Nodachi**, Rabenschnabel*, Ranseur, Rohomphaia**, Tepoztopili**, Tigergabel**

Speere: Amentum**, Dreizack, Harpune**, Kurzspeer, Lanze, Langspeer, Pilum*, Saufeder*, Sibat**, Speer, Tigergabel**, Wurfspeer

Wurfwaffen: Aklys**, Amentum**, Atlatl**, Blasrohr, Bolas, Bumerang*, Chakram*, Dolch, Dreizack, Halblingsstabschleuder, Harpune**, Keule, Kurzspeer, Lasso*, Leichter Hammer, Kestros**, Netz, Schleuder, Schuriken, Seilpfeil**, Speer, Sternenmesser, Vergiftete Sand-Röhre**, Wurfbeil, Wurfpfeil, Wurfschild**, Wurfspeer, Wuschu-Wurfpfeil**

Heimzahlen (AF): Mit Beginn der 5. Stufe erhält ein Halunke einen Bonus von +1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe gegen jede Kreatur, die ihn seit dem Beginn seines letzten Zuges angegriffen hat. Dieser Bonus steigt alle weiteren vier Stufen als Kämpfer um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +4 auf der 17. Stufe).

Gefährliche Überraschung (AF): Mit Beginn der 7. Stufe kann ein Halunke mit einer Augenblicklichen Aktion das Kampfmanöver Schmutziger Trick durchführen, wenn er einen Gegner mit einer Waffe oder einem waffenlosen Angriff trifft, dem der GE-Bonus auf seine RK verwehrt ist. Das Kampfmanöver ist Teil des Angriffes. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 2.

Abgebrochenes Stuhlbein (AF): Mit Beginn der 9. Stufe kann ein Halunke die Schadensart einer improvisierten Waffe zu Hieb-, Stich- oder Wuchtwaffenschaden verändern. Ferner liegt die Kritische Bedrohung mit Improvisierten Waffen durch ihn bei 19-20/x2. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 2.

Feiger Kämpfer (AF): Mit Beginn der 11. Stufe kann ein Halunke, der defensiv kämpft oder Defensive Kampfweise nutzt, nur noch von Schurken oder Ninjas in die Zange genommen werden, deren Klassenstufe als Schurke oder Ninja um mindestens vier höher sein muss als seine Stufe als Kämpfer. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 3.

Mehrfachschlag (AF): Mit Beginn der 13. Stufe kann ein Halunke mit einer Standard-Aktion das Kampfmanöver Schmutziger Trick gegen zwei Gegner auf angrenzenden Feldern innerhalb seiner Reichweite ausführen. Er führt gegen jeden Gegner einen eigenen Kampfmanöverwurf aus und muss gegen jeden denselben Schmutzigen Trick anwenden.

Mit Beginn der 17. Stufe kann der Halunke diese Fähigkeit als Volle Aktion einsetzen, um das Kampfmanöver Schmutziger Trick gegen einer Anzahl von Gegnern in Höhe seines GE-Bonus (sofern vorhanden) +2 einzusetzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 3 und 4.

Verräterischer Schlag (AF): Mit Beginn der 15. Stufe kann ein Halunke bei Bestätigung eines Kritischen Treffers das Kampfmanöver Schmutziger Trick als Teil seines Angriffes mit einer Augenblicklichen Aktion versuchen einzusetzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 4.

Ultimatives Heimzahlen (AF): Mit Beginn der 20. Stufe werden alle Kritischen Treffer eines Schmutzigen Kämpfers gegen Gegner, die ihn seit Beginn seines letzten Zuges verletzt haben, automatisch bestätigt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffenmeisterschaft.

Rüstungsmeister (Archetyp)

Alle Kämpfer bedienen sich zweier Hauptwerkzeuge: Waffen und Rüstungen. Viele schärfen ihre Waffenfähigkeiten bis sie voller tödlicher Eleganz sind, doch es gibt auch jene, die nach dem Credo leben, dass ein guter Angriff in einer undurchdringlichen Verteidigung besteht. Für diese Kämpfer bedeutet der gewissenhafte Umgang mit Rüstung und Schild, dass sie an einem anderen Tag wieder zu Felde ziehen können. Für sie ist zudem die Frustration ihrer Feinde, die ihre überlegene Verteidigung nicht durchdringen können, das erste Anzeichen ihrer bevorstehenden Niederlage.

Ablenkender Schild (AF): Mit Beginn der 2. Stufe spezialisiert sich ein Rüstungsmeister darauf, mit seinem Schild Angriffe abzulenken. Er erhält einen Bonus von +1 auf seine Berührungs-RK. Dieser Bonus steigt alle weiteren vier Stufen als Kämpfer um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +6 auf der 20. Stufe), kann aber nicht die Summe aus Rüstungs- und Verbesserungsbonus auf die RK des Schildes übertreffen, den der Rüstungsmeister gegenwärtig nutzt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tapferkeit.

Gepanzerte Verteidigung (AF): Mit Beginn der 5. Stufe erhält ein Rüstungsmeister SR 1/-, wenn er Leichte Rüstung trägt, SR 2/- in Mittelschwerer Rüstung und SR 3/- in Schwerer Rüstung. Mit Beginn der 19. Stufe steigt diese SR auf SR 4/- in Leichte, SR 8/- in Mittelschwerer und SR 12/- in Schwerer Rüstung. Diese Schadensreduzierung ist kumulativ mit der von Adamantrüstung, nicht aber mit anderen Arten der Schadensreduzierung. Diese Schadensreduzierung findet keine Anwendung, wenn der Rüstungsmeister betäubt, bewusstlos oder hilflos ist. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 1 und 3 und Rüstungsmeisterschaft.

Bollwerk (AF): Mit Beginn der 9. Stufe kann ein Rüstungsmeister seine Rüstung nutzen, um lebenswichtige Bereiche seines Körpers vor Verletzungen zu schützen. Er behandelt jede von ihm getragene Rüstung, als besäße sie die Eigenschaft *Leichtes Bollwerk*. Mit Beginn der 13. Stufe erhält seine Rüstung die Eigenschaft *Mittleres Bollwerk*. Dies ist nicht kumulativ mit Rüstung, welche bereits über diese Eigenschaft verfügt; in diesem Fall nutzt der Rüstungsmeister die bessere Eigenschaft. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 2 und 4.

Unzerstörbar (AF): Mit Beginn der 20. Stufe erhält ein Rüstungsmeister völlige Immunität gegen Kritische Treffer und Hinterhältige Angriffe, während er Rüstung trägt. Ferner kann seine getragene Rüstung nur zerschmettert werden, falls sie die Eigenschaft Zerbrechlich besitzt. Dieses Merkmal ersetzt Waffenmeisterschaft.

Taktiker (Archetyp)

Viele Kämpfer konzentrieren sich zwar auf die Grundlagen des Nah- und Fernkampfes, doch es gibt auch einige, die ausgebildet werden, das Schlachtfeld als Ganzes zu bedenken. Diese Kämpfer nutzen ihr Training und taktisches Können, um Herausforderungen zu überwinden, für die reine Stärke und Geschick mit der Waffe nicht ausreichen.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Taktiker ist nicht geübt im Umgang mit Schwerer Rüstung oder Turmschilden.

Strategische Ausbildung (AF): Ein Taktiker erhält pro Stufe Fertigkeitsränge in Höhe seines IN-Modifikators +4 anstatt der üblichen 2 Fertigkeitsränge. Ferner sind Diplomatie (CH), Motiv erkennen (WE), Sprachenkunde (IN), Wissen (Adel) (IN) und Wissen (Geographie) (IN) Klassenfertigkeiten des Taktikers. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches ein Kämpfer auf der 1. Stufe erhält.

Bonustalente: Ein Taktiker kann neben Kampftalenten auch Fertigkeitsfokus oder Gemeinschaftstalente als Bonustalente auswählen.

Taktisches Gespür (AF): Mit Beginn der 2. Stufe erhält ein Taktiker einen Bonus von +1 auf seine Initiativewürfe. Dieser Bonus steigt alle weiteren vier Stufen als Kämpfer um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +5 auf der 18. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tapferkeit.

Taktiker (AF): Mit Beginn der 5. Stufe erhält ein Taktiker das Klassenmerkmal des Ritters (*Pathfinder Expertenregeln*, S. 67). Er kann diese Fähigkeit auf der 5. Stufe einmal täglich und alle weiteren fünf Stufen als Kämpfer 1 weiteres Mal pro Tag einsetzen (bis zu einem Maximum von viermal pro Tag auf der 20. Stufe). Sollte der Taktiker über Stufen als Ritter verfügen, so sind diese hinsichtlich der Bestimmung der täglichen Anwendungen kumulativ und er kann den besseren/höheren Stufenwert zur Bestimmung seiner Fähigkeiten auswählen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 1.

Zusammenarbeit (AF): Mit Beginn der 11. Stufe kann ein Taktiker, der den besonderen Angriff Jemand anderem helfen nutzt, einen zusätzlichen Verbündeten pro Punkt seines IN-Bonus betreffen. Bei jedem dieser Verbündeten hat der Taktiker die Wahl, diesem entweder einen Bonus von +2 auf seinen nächsten Angriffswurf gegen den Gegner zu verleihen oder diesem stattdessen einen Bonus von +2 auf seine RK gegen den nächsten Angriff des Gegners zu gewähren. Er kann verschiedenen Verbündeten verschiedene Boni verleihen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 3.

Kampfübersicht (AF): Mit Beginn der 15. Stufe kann ein Taktiker seinen IN-Modifikator als Verständnisbonus einem einzelnen Verbündeten auf dessen Angriffswürfe zukommen lassen. Der Verbündete muss sich innerhalb der Sichtweite des Taktikers befinden und diesen sehen und hören können. Der Bonus hält bis zum Ende des nächsten Zuges des Taktikers an. Der Taktiker kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines IN-Modifikators +3 einsetzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 4.

TARTSCHENKÄMPFER (ARCHETYP)

Der Tartschenkämpfer bedient sich einer ungewöhnlichen Kampfesweise; er greift eine schwere Waffe mit beiden Händen und nimmt mit dieser Waffe und einer Tartsche eine defensive Haltung ein, nur um dann mit dem Schild mit überraschender Geschwindigkeit und Kraft zuzuschlagen.

Festgebundener Schild (AF): Mit Beginn der 3. Stufe erleidet ein Tartschenkämpfer keine Mali auf seine Angriffswürfe, wenn er eine Waffe in beiden Händen führt und zugleich eine Tartsche trägt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 1.

Tartschenstoß (AF): Mit Beginn der 7. Stufe kann ein Tartschenkämpfer mit einer Tartsche Schildstöße ausführen, als wäre es ein leichter Schild. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 2.

Kräftiger Tartschenstoß (AF): Mit Beginn der 11. Stufe erhält ein Tartschenkämpfer, der mit seiner Tartsche angreift, einen Bonus auf seine Angriffs- und Schadenswürfe in Höhe des Verbesserungsbonus der Tartsche. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 3.

Hammer und Amboss (AF): Mit Beginn der 13. Stufe erleidet ein Tartschenkämpfer nur die halben üblichen Mali im Kampf mit zwei Waffen, wenn er seine Tartsche in der Zweithand führt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 3.

Tarteschenverteidigung (AF): Mit Beginn der 15. Stufe zieht ein Tartschenkämpfer immer noch teilweisen Nutzen aus dem Schutz seines Schildes, selbst wenn er eine Waffe in beiden Händen oder in jeder Hand eine Waffe führt, anstatt seinen Schildbonus bis zum Beginn seines nächsten Zuges zu verlieren. Er erhält einen Schildbonus von +1 auf seine RK und kann die Vorteile jedes Talentes nutzen, welche den Gebrauch eines Schildes voraussetzen. Er profitiert aber nicht von eventuell vorhandenen magischen Eigenschaften des Schildes. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 4.

Ausgeglichene Hiebe (AF): Mit Beginn der 17. Stufe erleidet ein Tartschenkämpfer keine Mali mehr im Kampf mit zwei Waffen, sofern er eine Tartsche in der Zweithand als Waffe führt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 4.

Verbesserte Tartschenverteidigung (AF): Mit Beginn der 19. Stufe verliert ein Tartschenkämpfer seinen Schildbonus auf die RK nicht mehr, wenn er zweihändig kämpft. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungsmeisterschaft.

TURMSCHILDEXPERTE (ARCHETYP)

Viele Kämpfer glauben, dass der Turmschild nur ein Werkzeug für Truppen auf dem Schlachtfeld sei. Sie behaupten, dass er für Geplänkel oder in Gewölbegängen zu groß und sperrig wäre. Turmschildexperten sind der lebende Beweis dafür, dass man diese massiven Schilde auch mit überraschendem Können und unglaublichem Effekt einsetzen kann. Sie nutzen die scheinbar klobigen Schilde für gewagte Manöver, mit denen sie ihre Gegner aus dem Konzept bringen.

Explosionsschutz (AF): Mit Beginn der 2. Stufe kann ein Turmschildexperte seinen Schild nutzen, um sich gegen Zauber und Effekte mit Explosionsradius zu schützen. Er erhält einen Bonus von +1 auf seine Reflexwürfe, während er einen Turmschild verwendet. Dieser Bonus steigt alle weiteren vier Stufen als Kämpfer um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +5 auf der 18. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tapferkeit.

Turmschildtraining (AF): Mit Beginn der 3. Stufe erhält ein Turmschildexperte Rüstungstraining. Wenn er einen Turmschuld führt, wird der Rüstungsmalus um 3 gesenkt und der maximale GE-Bonus, den seine Rüstung gestattet, steigt um 2. Dieser Vorteil steigt alle vier Stufen als Kämpfer wie beim gewöhnlichen Rüstungstraining. Sollte der Turmschildexperte keinen Turmschild führen, besitzt er die normalen Boni aus Rüstungstraining.

Turmschildexperte (AF): Mit Beginn der 5. Stufe erleidet ein Turmschildexperte, der einen Turmschild führt, keinen Malus von -2 mehr auf seine Angriffswürfe aufgrund der Behinderung durch den Schild. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 1.

Turmschildverteidigung (AF): Mit Beginn der 9. Stufe erhält ein Turmschildexperte, der einen Turmschild führt,

seinen Schildbonus gegen Berührungsangriffe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 2.

Augenblickliches Ausrichten (AF): Mit Beginn der 13. Stufe kann ein Turmschildexperte mit einer Augenblicklichen Aktion seinen Turmschild in eine andere Richtung ausrichten. Er kann diese Fähigkeit nicht nutzen, um einen Angriff zu unterbrechen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 3.

Turmschildentrinnen (AF): Mit Beginn der 16. Stufe erlangt ein Turmschildexperte, der einen Turmschild führt, Entrinnen (wie das Klassenmerkmal des Schurken). Mit Beginn der 20. Stufe erhält er Verbessertes Entrinnen (wie der Verbesserte Schurkentrick), während er einen Turmschild führt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 4 und Waffenmeisterschaft.

Ulane (Archetyp)

Diese galanten Lanzenreiter dienen in der Vorhut vieler Armeen oder als fahrende Ritter. Sie sind geborene Anführer und Meister des berittenen Sturmangriffes.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Ulane ist nicht geübt im Umgang mit Turmschilden.

Fähiger Reiter (AF): Mit Beginn der 1. Stufe erhält ein Ulane die Bonustalente Berittener Kampf und Fertigkeitsfokus (Reiten). Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonuskampftalent auf der 1. Stufe.

Speertraining (AF): Mit Beginn der 5. Stufe muss ein Ulane Waffentraining mit Speeren auswählen. Der Waffentrainingsbonus des Ulane steigt mit Speeren sobald er weitere Stufen hinzu gewinnt. Für alle weiteren vier Stufen als Kämpfer erhält er zusätzliche +1 auf seine Angriffswürfe mit Speeren und zusätzlich +2 auf seine Schadenswürfe mit Speeren (bis zu einem Maximum von +4 auf Angriffs- und +8 auf Schadenswürfe auf der 17. Stufe). Der Ulane erhält kein Waffentraining mit anderen Waffengruppen, wenn er in der Stufe aufsteigt.

Wirbelnde Lanze (AF): Mit Beginn der 7. Stufe kann ein Ulane Ziele auf angrenzenden Feldern entweder mit der Spitze seiner Lanze mit Reichweite angreifen oder mit dem stumpfen Ende (letzteres wird wie ein Knüppel behandelt). Im Gegensatz zu einer Doppelwaffe wirken die Eigenschaft Meisterarbeit und besondere magische Eigenschaften auf beide Enden der Lanze. Ausgenommen hiervon sind Waffeneigenschaften, die nur bei Klingenwaffen Anwendung finden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 2.

Banner (AF): Mit Beginn der 9. Stufe kann ein Ulane ein Banner an seiner Lanze befestigen. Dieses Klassenmerkmal entspricht dem Klassenmerkmal des Ritters (*Pathfinder Expertenregeln*, S. 68). Die Boni durch das Banner steigen alle weiteren fünf Stufen als Kämpfer um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +3 auf der 19. Stufe). Vorhandene Stufen als Ritter sind mit den Kämpferstufen des Ulane kumulativ, um den Effekt des Banners zu bestimmen, er kann den besseren/höheren Stufenwert für sein Banner auswählen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 2, 3 und 4.

Durchbohrende Lanze (AF): Mit Beginn der 11. Stufe kann ein Ulane als Standard-Aktion oder als Teil eines Sturmangriffes gegen einen reitenden Gegner zwei Angriffe mit seinem höchsten Angriffsbonus ausführen: einen gegen den Reiter und einen gegen das Reittier. Sollte er das Reittier treffen und der Reiter versuchen, den Treffer mittels dem Talent Berittener Kampf wirkungslos zu machen, steigt der SG des dazu erforderlichen Fertigkeitswurfes für Reiten um +4. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 3.

Lanzensprung (AF): Mit Beginn der 15. Stufe erleiden ein reitender Ulane und sein Reittier keine Rüstungsmali auf ihre Fertigkeitswürfe für Akrobatik. Bei einem Sturmangriff kann ein Ulane aus dem Sattel seinem Ziel entgegen springen. Sollte er 3 m weit springen, werden seine Sturmangriff-Modifikatoren auf seine Angriffswürfe und die RK verdoppelt und er gilt hinsichtlich des Lanzenschadens, Talente zum Berittenen Kampf usw. immer noch als Reitend. Dieses Merkmal ersetzt Rüstungstraining 4.

Waffenmeisterschaft: Der Ulane muss die Lanze für dieses Klassenmerkmal auswählen.

Unbeugsamer (Archetyp)

Der Unbeugsame ist ein Krieger mit unbeugsamen Willen. Er ist unaufhaltsam und unbeirrbar, sobald er sich zum Handeln entschieden hat. Der Unbeugsame stellt sich jeder Prüfung und macht, was getan werden muss. Wenn er sich zu etwas entschieden hat, kann ihn nichts vom Erreichen seines Zieles abhalten; wobei es natürlich viele versuchen können. Er ist eine unaufhaltsame Naturgewalt und ein Fanatiker, der überaus viel Vertrauen in seine Fähigkeiten hat.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Unbeugsamer ist nicht geübt im Umgang mit Turmschilden.

Zäh wie Leder: Ein Unbeugsamer erhält die Bonustalente Ausdauer und Unverwüstlich. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches ein Kämpfer auf der 1. Stufe erhält.

Unbeeinflussbar (AF): Mit Beginn der 2. Stufe erhält der Unbeugsame einen Bonus von +1 auf seine Willenswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte. Dieser Bonus steigt alle weiteren vier Stufen als Kämpfer um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +5 auf der 18. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tapferkeit.

Heldenhafte Erholung (AF): Mit Beginn der 5. Stufe erhält der Unbeugsame das Bonustalent Heldenhafte Erholung (*Pathfinder Expertenregeln*, S. 162). Ferner kann er dieses Talent alle weiteren vier Stufen als Kämpfer zusätzlich einmal pro Tag anwenden (bis zu einem Maximum von viermal pro Tag auf der 17. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 1.

Heldenhafter Trotz (AF): Mit Beginn der 9. Stufe erhält ein Unbeugsamer das Bonustalent Heldenhafter Trotz (*Pathfinder Expertenregeln*, S. 162). Sollte er dieses Talent bereits besitzen, kann er stattdessen ein anderes Kampftalent wählen. Ferner kann er dieses Talent alle weiteren vier Stufen als Kämpfer zusätzlich einmal pro Tag einsetzen (bis zu einem Maximum von 3 Mal pro Tag auf der 17. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 2.

Schnelle Erholung (AF): Mit Beginn der 11. Stufe benötigt ein Unbeugsamer nur 15 Minuten Ruhe oder einen Heilzauber oder –effekt, um sich von dem Zustand Erschöpft zu erholen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 3.

Standhaft (AF): Mit Beginn der 13. Stufe haben Zauber oder zauberähnliche Effekte, welche bei erfolgreichem Willens- oder Zähigkeitswurf noch eine teilweise Wirkung besitzen, gegen den Unbeugsamen keine Wirkung, sofern ihm der Rettungswurf dagegen gelingt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 3.

Grenzenlose Ausdauer (AF): Mit Beginn der 15. Stufe leidet ein Unbeugsamer nur unter den Auswirkungen von

Erschöpfung, wenn er eigentlich entkräftet ist. Er benötigt aber dennoch 1 Stunde Ruhe, um diesen Zustand zu reiner Erschöpfung zu verbessern. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 4.

Wundersame Erholung (AF): Mit Beginn der 17. Stufe kann ein Unbeugsamer, der einen Rettungswurf ablegen muss, um sich von einem anhaltenden Effekt zu befreien, zweimal würfeln und das bessere Ergebnis wählen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 4.

Unbeugsamer Geist (AF): Mit Beginn der 20. Stufe wird es nahezu unmöglich, einen Unbeugsamen mit süßen Worten oder Magie umzustimmen. Er erlangt Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffenmeisterschaft.

WAFFENLOSER KÄMPFER (ARCHETYP)

Nicht alle Kämpfer benötigen Waffen, um Spuren zu hinterlassen. Der Waffenlose Kämpfer greift nur selten zu einer Waffe und wenn, dann bevorzugt er das Kriegswerkzeug der Mönche. Manche verwechseln ihn sogar mit einem Mönch, allerdings verfügen diese Kämpfer nicht über *Ki*, sondern über eine Zähigkeit und ein Durchhaltevermögen, dem nur wenige gleichkommen.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Waffenloser Kämpfer ist nicht geübt im Umgang mit Mittelschweren Rüstungen, Schweren Rüstungen und Schilden. Ein Waffenloser Kämpfer ist geübt im Umgang mit allen Mönch-Waffen inklusive exotischen Mönch-Waffen.

Waffenloser Kampfstil: Mit Beginn der 1. Stufe erhält ein Waffenloser Kämpfer das Bonustalent Waffenloser Schlag und ein Kampfkunsttalent (siehe Kapitel 3). Der Waffenlose Kämpfer muss die Voraussetzungen dieses Kampfkunsttalents nicht erfüllen, kann aber Kampfkunsttalente, die ihm zusätzliche Anwendungen der Elementarfaust ermöglichen, erst auswählen, wenn er dieses Talent besitzt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches ein Kämpfer auf der 1. Stufe erhält.

Hartes Training (AF): Mit Beginn der 2. Stufe erhält ein Waffenloser Kämpfer einen Bonus von +1 auf seine Rettungswürfe gegen Effekte, welche die Zustände Entkräftet, Erschöpft oder Wankend hervorrufen oder ihm vorübergehend Mali auf seine Attributswerte verleihen. Dieser Bonus steigt alle weiteren vier Stufen als Kämpfer um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +5 auf der 18. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tapferkeit.

Zäher Bursche (AF): Mit Beginn der 3. Stufe erhält ein Waffenloser Kämpfer Schadensreduzierung/- gegen nichttödlichen Schaden oder Schaden im Ringkampf in Höhe seiner ½ Stufe als Kämpfer. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 1.

Waffentraining (AF): Mit Beginn der 5. Stufe erhält ein Waffenloser Kämpfer einen Bonus von +1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe mit natürlichen Waffen und Mönchswaffen. Dieser Bonus steigt alle weiteren vier Stufen als Kämpfer um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +4 auf der 17. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 1, 2, 3 und 4.

Listiger Ringer (AF): Mit Beginn der 7. Stufe erleidet ein Waffenloser Kämpfer keine Mali mehr auf Geschicklichkeit oder seine Angriffswürfe, während er sich im Ringkampf befindet. Er behält seinen GE-Bonus auf seine RK, während er einen Gegner im Haltegriff hat. Der Waffenlose Kämpfer kann sogar Gelegenheitsangriffe ausführen, während er sich im Ringkampf befindet. Er kann dies auch gegen Kreaturen tun, die versuchen ihn in einen Ringkampf zu verwickeln, selbst wenn der Gegner das Talent Verbesserter Ringkampf oder die Fähigkeit Ergreifen besitzt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 2.

Trickwurf (AF): Mit Beginn der 9. Stufe kann ein Waffenloser Kämpfer, der einen Gegner mit einem waffenlosen Angriff erfolgreich zu Fall bringt, versuchen das Kampfmanöver Schmutziger Trick gegen diesen einzusetzen, ehe der Gegner auf dem Boden landet. Dies ist eine Augenblickliche Aktion und provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 2.

Umreißen (AF): Mit Beginn der 11. Stufe kann ein Waffenloser Kämpfer, dem das Manöver Zerren gelingt, versuchen, mit einer Schnellen Aktion, dasselbe Ziel Zu-Fall-zu-bringen. Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Mit Beginn der 15. Stufe kann er dies nach einem erfolgreichen Wurf auf Ringkampf versuchen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 3.

Daumen ins Auge (AF): Mit Beginn der 13. Stufe kann ein Waffenloser Kämpfer, der einen Kritischen Treffer mit seinem waffenlosen Schlag bestätigt oder seinen Zug im Ringkampf beginnt, mit einer Schnellen Aktion das Manöver Schmutziger Trick versuchen, um sein Ziel zu blenden. Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe, kann aber nur Ziel betreffen, die maximal eine Größenkategorie größer sind als der Kämpfer. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 3.

Schlag in die Magengrube (AF): Mit Beginn der 17. Stufe kann ein Waffenloser Kämpfer im Rahmen einer Schnellen Aktion mit einem waffenlosen Angriff bei einem Gegner versuchen das Kampfmanöver Schmutziger Trick oder Zu-Fall-bringen einzusetzen. Dem Gegner muss dazu jedoch der GE-Bonus auf die RK verwehrt sein oder er muss sich erfolgreich im Haltegriff des Waffenlosen Kämpfers befinden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 4.

Völlige Abhärtung (AF): Mit Beginn der 19. Stufe wird ein Waffenloser Kämpfer immun gegen nichttödlichen Schaden und die Zustände Entkräftet, Erschöpft und Wankend. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungsmeisterschaft.

Waffenmeisterschaft (AF): Dieses Klassenmerkmal findet nur auf waffenlose Angriffe Anwendung.

Kampfmagus

Der Kampfmagus ist ein Meister darin, konventionelle Waffenangriffe mit arkaner Magie zu verschmelzen und bemüht sich stets beide Aspekte in Einklang zu bringen. Viele der neuen Arkana und Kampfmagus-Archetypen in diesem Abschnitt sind jedoch für Kampfmagi geeignet, welche den kämpferischen Aspekt dem Wirken von Zaubern voranstellen. Diese kampforientierten Arkanisten nutzen ihre magischen Künste, um ihre Waffenangriffe und Verteidigungen zu stärken. Arkana, die mit einem Sternchen (*) markiert sind, befinden sich in den *Pathfinder Ausbauregeln: Magie*.

Arkana

Während er neue Stufen hinzugewinnt, meistert ein Kampfmagus arkane Geheimnisse, welche seine magischen und kämpferischen Fähigkeiten unterstützen. Jeder Kampfmagus, der die bei einem Arkanum aufgeführten Voraussetzungen erfüllt, kann dieses auswählen. Sofern nicht anders vermerkt, kann ein Kampfmagus jedes Arkanum nur einmal auswählen. Arkana, welche auf Zauber einwirken, können nur Zauber von der Liste des Kampfmagus modifizieren, außer es ist anders in der Beschreibung vermerkt.

Anhaftender Vorratsschlag (ÜF): Der Kampfmagus kann 1 zusätzlichen Punkt seines Arkanen Vorrats einsetzen, wenn er einen Vorratsschlag ausführt. Ein einzelnes Ziel seines Vorratsschlages erleidet den normalen Energieschaden und dann zu Beginn seines Zuges in der Folgerunde noch einmal die Hälfte dieses Schadens. Der Kampfmagus muss mindestens die 9. Stufe erreicht haben und über das Arkanum Vorratsschlag(*) verfügen, bevor er dieses Arkanum auswählen kann.

Anhaltender Schmerz (ÜF): Nachdem der Kampfmagus ein Ziel mit einer Waffe getroffen hat, kann er mit einer Augenblicklichen Aktion 1 Punkt seines Arkanen Vorrats einsetzen,. Bis zum Beginn des nächsten Zuges des Kampfmagus wird sämtlicher Schaden aufgrund dieses Angriffes als andauernder Schaden hinsichtlich Konzentrationswürfen des Zieles betrachtet.

Arkanes Bollwerk (ÜF): Der Kampfmagus kann mit einer Schnellen Aktion 1 Punkt seines Arkanen Vorrats einsetzen, um bis zum Beginn seines nächsten Zuges seinen Schildbonus auf die RK (eingeschlossen aller Verbesserungsboni) als Bonus auf seine Berührungs-RK zu behandeln.

Arkane Klinge (ÜF): Nachdem der Kampfmagus ein Ziel mit einer Hieb- oder Stichwaffe getroffen hat, kann er mit einer Augenblicklichen Aktion 1 Punkt seines Arkanen Vorrats einsetzen, um Blutungsschaden in Höhe seines IN-Modifikators zu verursachen (Minimum 0). Der Kampfmagus muss mindestens die 9. Stufe erreicht haben, bevor er dieses Arkanum auswählen kann.

Arkaner Umhang (ÜF): Der Kampfmagus kann 1 Punkt seines Arkanen Vorrats einsetzen, um seinen IN-Bonus auf alle Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und Bluffen hinzuzuaddieren, mit denen er eine Ablenkung erschaffen möchte, um sich zu verstecken. Dieser Bonus hält 1 Minute an.

Ausdauernde Klinge (ÜF): Verbessert der Kampfmagus seine Waffe mittels seines Arkanen Vorrats, kann er 1 zusätzlichen Punkt einsetzen, um die Wirkungsdauer auf 1 Minute pro Stufe als Kampfmagus zu erhöhen. Der Kampfmagus muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben, bevor er dieses Arkanum auswählen kann.

Ätherklinge (ÜF): Verzaubert der Kampfmagus seine Waffe mittels seines Arkanen Vorrats, kann er 1 zusätzlichen Punkt einsetzen, um die besonderen Eigenschaften *Geisterhafte Berührung* und *Strahlendes Licht* der Liste verfügbarer Optionen hinzuzufügen. Der Kampfmagus muss mindestens die 9. Stufe erreicht haben, bevor er dieses Arkanum auswählen kann.

Donnernder Vorratsschlag (ÜF): Der Kampfmagus kann 1 zusätzlichen Punkt seines Arkanen Vorrats einsetzen, wenn er einen Vorratsschlag ausführt. Sein Vorratsschlag verursacht Schallschaden und macht ein einzelnes Ziel für 1 Runde taub (SG 10 + ½ Stufe als Kampfmagus + IN-Modifikator). Der Kampfmagus muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben und über das Arkanum Vorratsschlag(*) verfügen, bevor er dieses Arkanum auswählen kann.

Exakter Schlag (AF): Der Kampfmagus kann mit einer Schnellen Aktion 2 Punkte seines Arkanen Vorrats einsetzen, um bis zum Ende seines Zuges alle seine Angriffe mit Nahkampfwaffen als Berührungsangriffe im Nahkampf auszuführen. Der Kampfmagus muss mindestens die 9. Stufe erreicht haben, bevor er dieses Arkanum auswählen kann.

Gesinnungsklinge (ÜF): Verbessert der Kampfmagus seine Waffe mittels seines Arkanen Vorrats, kann er 1 zusätzlichen Punkt einsetzen, um der Waffe die besondere Waffeneigenschaft *Anarchie, Grundsatz, Heilig* oder *Unheilig* zu verleihen. Ein Kampfmagus kann nur eine Waffeneigenschaft hinzufügen, welche seiner eigenen Gesinnung entspricht. Der Kampfmagus muss mindestens die 12. Stufe erreicht haben, bevor er dieses Arkanum auswählen kann.

Mächtiges Arkanes Bollwerk (ÜF): Wenn der Kampfmagus das Arkanum Arkanes Bollwerk einsetzt, kann er 1 zusätzlichen Punkt seines Arkanen Vorrats aufwenden, um bis zum Beginn seines nächsten Zuges seinen Schildbonus auf die RK (eingeschlossen aller Verbesserungsboni) zusätzlich als Bonus auf alle seine Reflexwürfe hinzuzuaddieren. Sollte er zum Ziel eines Effektes werden, der einen Reflexwurf erfordert, während er dieses Arkanum nutzt, kann er mit einer Augenblicklichen Aktion 2 Punkte seines Arkanen Vorrats einsetzen, um sich Reflexbewegung zu verleihen, oder 4 Punkte, um sich Verbesserte Reflexbewegung zu verleihen. Der Kampfmagus muss über das Arkanum Arkanes Bollwerk verfügen und mindestens die 12. Stufe erreicht haben, bevor er dieses Arkanum auswählen kann.

Überschlagender Vorratsschlag (ÜF): Der Kampfmagus kann 1 zusätzlichen Punkt seines Arkanen Vorrats einsetzen, wenn er das Arkanum Vorratsschlag einsetzt. Sollte sein Angriff erfolgreich sein, kann er mit einer Freien Aktion innerhalb von 4,50 m eine Anzahl von Gegnern in Höhe seines IN-Modifikators (Minimum 0) zum Ziel eines Berührungsangriffes im Fernkampf machen. Jene, die von diesem Angriff getroffen werden, erleiden denselben Energieschaden wie das Ausgangsziel des Vorratsschlages (Schaden durch Kritischer Treffer inbegriffen). Der Kampfmagus muss mindestens die 12. Stufe erreicht haben und über das Arkanum Vorratsschlag(*) verfügen, bevor er dieses Arkanum auswählen kann.

Verderbensklinge (ÜF): Verbessert der Kampfmagus seine Waffe mittels seines Arkanen Vorrats, kann er 1 zusätzlichen Punkt einsetzen, um der Waffe die besondere Waffeneigenschaft *Verderben* zu verleihen. Der Kampfmagus

muss mindestens die 15. Stufe erreicht haben, bevor er dieses Arkanum auswählen kann.

Vorausschauende Verteidigung (ÜF): Nachdem der Kampfmagus ein Ziel mit einer Waffe getroffen hat, kann er mit einer Augenblicklichen Aktion 1 Punkt seines Arkanen Vorrats einsetzen, um Einblick in die Absichten seines Gegners zu erlangen. Der Kampfmagus erhält bis zum Beginn seines nächsten Zuges einen Bonus auf seine RK und Reflexwürfe in Höhe seines IN-Modifikators (Minimum 0) gegen Angriffe dieses Gegners. Der Kampfmagus muss mindestens die 9. Stufe erreicht haben, bevor er dieses Arkanum auswählen kann.

Vorausschauender Angriff (ÜF): Nachdem der Kampfmagus ein Ziel mit einer Waffe getroffen hat, kann er mit einer Augenblicklichen Aktion 1 Punkt seines Arkanen Vorrats einsetzen. Dies erlaubt er ihm, die Verteidigung seines Gegners zu durchschauen. Dem Ziel wird bis zum Ende des nächsten Zuges des Kampfmagus der GE-Bonus auf die RK gegen die Angriffe des Kampfmagus verweigert. Der Kampfmagus muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben, bevor er dieses Arkanum auswählen kann.

Zauberbrecher (AF): Der Kampfmagus erhält das Bonustalent Zauberbrecher. Der Kampfmagus muss mindestens die 9. Stufe erreicht haben, bevor er dieses Arkanum auswählen kann.

Zauberstörer (AF): Der Kampfmagus erhält das Bonustalent Zauberstörer. Der Kampfmagus muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben, bevor er dieses Arkanum auswählen kann.

Zeptermeisterschaft (ÜF): Wenn der Kampfmagus ein Zauberzepter benutzt, berechnet er den SG von Rettungswürfen gegen die darin enthaltenen Zauber mit seinem IN-Modifikator (Minimum 0) anstelle des Minimum-Modifikators zum Wirken eines Zaubers dieses Grades.

Zepterträger (ÜF): Versucht der Kampfmagus mit Zaubern aus einem Zauberzepter die Zauberresistenz seines Gegners zu überwinden, darf er seinen IN-Bonus (Minimum 0) auf seine Zauberstufenwürfe hinzuaddieren. Er darf seinen Bonus ebenfalls hinzuaddieren, wenn er einen Zauberschlag durch ein Zauberzepter fokussiert.

KENSAI (ARCHETYP)

Ein Kensai verbringt sein Leben damit, sein Training und seine Meditation ganz auf die Vervollkommnung des Gebrauchs einer einzelnen Waffe auszurichten. Dabei handelt es sich meist – wenn auch nicht immer – um ein Schwert. Er konzentriert seine arkane Macht in einem schwindelerregenden und gefährlichen Tanz, welcher das Können selbst der größten gewöhnlichen Krieger übertrifft.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Kensai ist geübt im Umgang mit Einfachen Waffen und einer einzelnen Kriegswaffe oder Exotischen Waffe seiner Wahl. Ein Kensai ist nicht geübt im Umgang mit Rüstungen oder Schilden und erleidet die normale Patzerchance bei arkanen Zaubern, wenn er Kampfmaguszauber in Rüstung wirkt.

Vermindertes Zauberwirken: Ein Kensai besitzt pro Zaubergrad einen Zauberplatz weniger. Sollte dies die Anzahl der täglichen verfügbaren Zauber eines Grades auf 0 reduzieren, kann er nur dann Zauber dieses Grades wirken, wenn er Bonuszauber aufgrund seiner Intelligenz für diesen Grad erhält.

Gewitzte Verteidigung (AF): Mit Beginn der 1. Stufe erhält ein Kensai das Klassenmerkmal Gewitzte Verteidigung, wenn er seine ausgewählte Waffe führt. Dies ist identisch mit dem Klassenmerkmal der Duellanten-Prestigeklasse (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 382); er ist bei der Wahl seiner ausgewählten Waffe aber nicht eingeschränkt.

Waffenfokus (AF): Mit Beginn der 1. Stufe erhält ein Kensai Waffenfokus mit seiner ausgewählten Waffe.

Perfekter Schlag (AF): Mit Beginn der 4. Stufe kann ein Kensai, welcher mit seiner ausgewählten Waffe sein Ziel trifft, 1 Punkt seines Arkanen Vorrats einsetzen, um den Waffenschaden zu maximieren. In diesem Fall verursacht die Waffe den maximalen Schaden; zusätzlicher Schaden wie Präzisionsschaden, Schaden aufgrund Kritischer Treffer sowie magischer Waffeneigenschaften oder Zauberschlag wird aber normal ausgewürfelt.

Sollte der Kensai einen Kritischen Treffer bestätigen, kann er stattdessen 2 Punkte seines Arkanen Vorrats einsetzen, um den Kritischen Schadensmultiplikator seiner Waffe um 1 zu erhöhen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Zauberrückruf.

Kämpferausbildung (AF): Hinsichtlich der Voraussetzungen für Talente, hat ein Kensai mit Beginn der 7. Stufe eine effektive Kämpferstufe in Höhe seiner Stufe als Kampfmagus -3. Sollte er über Stufen als Kämpfer verfügen, so sind diese kumulativ. Er erhält den Vorteil solcher Talente aber nur im Umgang mit seiner ausgewählten Waffe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Wissensvorrat.

Iaijutsu (AF): Mit Beginn der 7. Stufe addiert ein Kensai neben seinem GE-Modifikator auch seinen IN-Modifikator auf seine Initiativewürfe (Minimum 0). Ein Kensai kann mit seiner bevorzugten Waffe auch Gelegenheitsangriffe ausführen, wenn er sich auf dem falschen Fuß befindet, und seine bevorzugte Waffe mit einer Freien Aktion ziehen, wenn dies Teil des Gelegenheitsangriffes ist. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Klassenmerkmal Mittelschwere Rüstung.

Kritische Perfektion (AF): Mit Beginn der 9. Stufe addiert ein Kensai bei seiner bevorzugten Waffe seinen IN-Bonus (Minimum 0) auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer. Ferner behandelt er seine Stufe als Kampfmagus anstatt seinen Grundangriffsbonus als Voraussetzung für das Talent Kritischer Trefferfokus und alle Talente, für welche dieses Talent eine Voraussetzung ist. Diese Talente finden nur Anwendung bei der bevorzugten Waffe des Kensai. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Arkanum, welches ein Kampfmagus mit der 9. Stufe erhält.

Überlegene Reflexe (AF): Mit Beginn der 11. Stufe kann ein Kensai in einer Runde eine Anzahl von Gelegenheitsangriffen in Höhe seines IN-Modifikators ausführen (Minimum 1). Dieser Effekt ist kumulativ mit dem Talent Kampfreflexe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserter Zauberrückruf.

Iaijutsu-Fokus (AF): Mit Beginn der 13. Stufe kann ein Kensai stets während einer Überraschungsrunde handeln und seine Waffe mit einer Schnellen Aktion ziehen, auch wenn er als auf dem Falschen Fuß erwischt gilt, weil er noch nicht gehandelt hat. Während einer Überraschungsrunde oder wenn er einen Gegner auf dem falschen Fuß erwischt antrifft, addiert er seinen IN-Modifikator auf seine Schadenswürfe mit seiner ausgewählten Waffe (Minimum 0). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schwere Rüstung.

Iaijutsu-Meister (AF): Mit Beginn der 19. Stufe wird der Initiativewurf eines Kensai immer automatisch als natürliche 20 behandelt und er gilt niemals als Überrascht. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Mächtiger Zugang zu Zaubern.

Waffenmeisterschaft (AF): Mit Beginn der 20. Stufe erhält ein Kensai Waffenmeisterschaft mit seiner bevorzugten Waffe. Dies entspricht dem Klassenmerkmal des Kämpfers und ersetzt Wahrer Kampfmagus.

Arkana: Die folgenden Arkana sind für den Archetypen des Kensai geeignet: Konzentrieren*, Kritischer Schlag*, Vorausschauender Angriff, Vorausschauende Verteidigung und Zauberabwehr*.

Seelenschmied (Archetyp)

Der Seelenschmied erlernt die Fähigkeit, die rohe magische Essenz seiner Seele in Waffen von gewaltiger Macht zu kanalisieren und die mystischen Künste mit der Kriegskunst in einer Einheit stählerner Perfektion zu vereinen.

Vermindertes Zauberwirken: Ein Seelenschmied besitzt pro Zaubergrad einen Zauberplatz weniger. Sollte dies die tägliche Anzahl der Zauber eines Grades auf 0 reduzieren, kann er nur dann Zauber dieses Grades wirken, wenn er Bonuszauber aufgrund seiner Intelligenz für diesen Grad erhält.

Arkane Bindung (ÜF): Mit Beginn der 1. Stufe erhält ein Seelenschmied eine Waffe als Gegenstand einer Arkanen Verbindung. Dieses Klassenmerkmal ist identisch mit dem Klassenmerkmal des Magiers, allerdings kann der Seelenschmied nur mit einer Waffe eine Bindung eingehen, nicht mit einem Vertrauten oder Gegenstand.

Kampfzauberei (ÜF): Ein Seelenschmied kann dieses Klassenmerkmal nur einsetzen, wenn er seine gebundene Waffe führt.

Zauberschlag (ÜF): Ein Seelenschmied kann dieses Klassenmerkmal nur einsetzen, wenn er seine gebundene Waffe führt.

Meisterschmied (AF): Ein Seelenschmied addiert seine Stufe als Kampfmagus als Bonus auf seine Fertigkeitswürfe für Handwerk, um Waffen, Schilde und Rüstungen herzustellen. Dieser Bonus wird auch beim Einsatz des Talentes Magische Waffen und Rüstungen herstellen auf seine Fertigkeitswürfe hinzuaddiert.

Mit Beginn der 7. Stufe legt ein Seelenschmied 1/10 des Preises von Waffen, Schilden und Rüstungen zugrunde, um zu berechnen, wie lange die Herstellung nichtmagischer Gegenstände dauert. Er benötigt nur die Hälfte der Zeit, um magische Waffen und Rüstungen zu verzaubern. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Wissensvorrat.

Bindung festigen (ÜF): Mit Beginn der 4. Stufe kann ein Seelenschmied 1 Punkt seines Arkanen Vorrats aufwenden, um die Härte und Trefferpunkte seines gebundenen Gegenstandes in Höhe seiner Stufe als Kampfmagus zu erhöhen. Diese Trefferpunkte halten an, bis sie verbraucht werden oder der Seelenschmied wieder Zauber vorbereitet. Mehrere Anwendungen dieser Fähigkeit sind nicht mit sich selbst kumulativ. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Zauberrückruf.

Umschmieden (ÜF): Indem er 1 Punkt seines Arkanen Vorrats einsetzt, kann ein Seelenschmied mit Beginn der 11. Stufe mit einer Standard-Aktion bei einem beschädigten Gegenstand durch Berührung eine Anzahl von Trefferpunkten in Höhe seiner Stufe als Kampfmagus wiederherstellen. Um einen zerstörten Gegenstand zu reparieren, benötigt er 1 Minute und Materialien im Wert von ¼ des Verkaufswertes des Gegenstandes. Dies stellt den Gegenstand mit 1 TP wieder her.

Um die Verzauberungen eines zerstörten magischen Gegenstandes wiederherzustellen, muss der Seelenschmied zusätzliche Punkte aus seinem Arkanen Vorrat in Höhe der Zauberstufe des Gegenstandes einsetzen. Der Seelenschmied erhält eine temporäre negative Stufe, wenn die Zauberstufe des Gegenstandes niedriger ist als seine eigene, zwei, falls die ZS gleich oder größer ist, und keine, wenn es sich um seine gebundene Waffe handeln sollte. Der SG zum Entfernen dieser negativen Stufen ist 10 + ZS des Gegenstandes. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserter Zauberrückruf.

Zerstörerischer Gegenschlag (ÜF): Mit Beginn der 16. Stufe provoziert ein Gegner, der einen magischen Gegenstand innerhalb des Bedrohungsbereichs des Seelenschmieds aktiviert, einen Gelegenheitsangriff durch diesen. Dieser kann entweder gegen das Ziel geführt werden oder auf den Gegenstand um ihn zu zerschmettern. Sollte der Gegenstand zerstört werden, werden seine Effekte aufgehoben. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gegenschlag.

Augenblickliche Wiederherstellung (ÜF): Mit Beginn der 19. Stufe kann ein Seelenschmied mit einer Berührung einen zerstörten Gegenstand mit einer Standard-Aktion wiederherstellen. Er provoziert damit keinen Gelegenheitsangriff. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Mächtiger Zugang zu Zaubern.

Arkana: Die folgenden Arkana sind für den Archetypen des Seelenschmieds geeignet: Arkane Genauigkeit*, Ausdauernde Klinge, Ätherklinge, Bannender Schlag*, Gesinnungsklinge und Verderbensklinge.

Skirnir (Archetyp)

Der zuweilen auch als Schildträger bezeichnete Skirnir hat gelernt, seinen Schild mit seiner Magie aufzuladen.

Vermindertes Zauberwirken: Ein Skirnir besitzt pro Zaubergrad einen Zauberplatz weniger. Sollte dies die tägliche Anzahl der Zauber eines Grades auf 0 reduzieren, kann er nur dann Zauber dieses Grades wirken, wenn er Bonuszauber aufgrund seiner Intelligenz für diesen Grad erhält.

Arkane Verbindung (ÜF): Mit Beginn der 1. Stufe erhält ein Skirnir einen Schild (keinen Turmschild) als Gegenstand einer Arkanen Verbindung. Dieses Klassenmerkmal ist identisch mit dem Klassenmerkmal des Magiers, allerdings kann der Skirnir nur mit einem Schild eine Bindung eingehen, nicht mit einem Vertrauten oder Gegenstand.

Arkaner Vorrat: Mit Beginn der 1. Stufe kann ein Skirnir seinen Arkanen Vorrat nutzen, um einer Waffe, aber auch seinem Schild einen Verbesserungsbonus zu verleihen. Die Kosten hierfür werden separat bezahlt. Ab der 5. Stufe kann er seinen Schild mit den folgenden besonderen Eigenschaften versehen: *Belebung, Geschosse anziehend, Geschossabwehr, Schmettern, Blendend, Bollwerk (jedes), Zauberresistenz (jede).*

Schild des Skirnirs (AF): Mit Beginn der 1. Stufe ist ein Skirnir geübt im Umgang mit allen Schilden, auch Turmschilden. Er unterliegt keiner arkanen Patzerchance, wenn er beim Wirken von Kampfmaguszaubern einen Schild trägt. Hinsichtlich von schildbezogenen Talenten besitzt der Skirnir eine effektive Kämpferstufe in Höhe seiner Stufe als Kampfmagus. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Kampfzauberei.

Zauberschlag (ÜF): Mit Beginn der 1. Stufe kann ein Skirnir diese Fähigkeit mit einer Waffe oder einem Schildstoß einsetzen.

Schildvorrat (AF): Mit Beginn der 4. Stufe kann ein Skirnir mit einer Freien Aktion 1 Punkt seines Arkanen Vorrats einsetzen, um beim defensiven Zaubern seinen Schildbonus auf die RK (ohne eventuelle Verbesserungsboni) auf seine Konzentrationswürfe hinzuzuaddieren. Er kann ferner jedes Vorratsschlagarkanum in Verbindung mit einem Berührungsangriff oder einem Schildstoß mit seinem Schild nutzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Zauberrückruf.

Zaubertragender Schild (ÜF): Mit Beginn der 7. Stufe kann ein Skirnir mit einer Standard-Aktion einen Kampfmaguszauber in seinem Schild einlagern, indem er pro Grad des Zaubers 1

Punkt seines Arkanen Vorrats einsetzt. Dies funktioniert wie die Waffeneigenschaft *Zauberspeicher*, wird aber nur bei einem erfolgreichen Schildstoß durch den Skirnir aktiviert und ist nicht auf Zauber des maximal 3. Grades beschränkt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Wissensvorrat.

Geschützte Kampfzauberei (ÜF): Mit Beginn der 8. Stufe erhält ein Skirnir das Klassenmerkmal Kampfzauberei, jedoch nur, wenn er seinen mit ihm verbundenen Schild führt. Ein Skirnir kann seine Schildhand für die Gestik von Kampfmaguszaubern nutzen, gibt dabei aber bis zum Beginn seines nächsten Zuges seinen Schildbonus auf RK auf. Sollte es sich bei seinem Schild um eine Tartsche handeln, behält er den Bonus auf die RK. Mit Beginn der 14. Stufe erlangt er die Vorteile von Verbesserte Kampfzauberei. Mit Beginn der 19. Stufe behält er seinen Schildbonus auf RK, wenn er einen Schild in Verbindung mit Kampfzauberei verwendet. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserte Kampfzauberei, Mächtige Kampfzauberei und Mächtiger Zugang zu Zaubern.

Mächtiger Zaubertragender Schild (ÜF): Mit Beginn der 16. Stufe kann ein Skirnir einen gespeicherten Zauber mit einer Augenblicklichen Aktion aktivieren, nachdem er im Kampf getroffen wurde. Er kann diesen Zauber auf sich oder die Kreatur wirken, die ihn getroffen hat. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gegenschlag.

Arkana: Die folgenden Arkana sind für den Archetypen des Skirnir geeignet: Anhaftender Vorratsschlag, Arkanes Bollwerk, Ausdauernde Klinge (kann auf Waffe oder Schild angewendet werden), Donnernder Vorratsschlag, Mächtiges Arkanes Bollwerk, Reflexion*, Überschlagender Vorratsschlag, Vorausschauende Verteidigung, Vorratsschlag*

ZAUBERSTREITER (ARCHETYP)

Der Zauberstreiter ist ein fähiger Spezialist, der mit Magie sein kämpferisches Können unterstützt und verbessert. Er ist weniger geneigt, beides zu vermischen, sondern strebt die Überlegenheit von Klinge, Bogen und Rüstung an.

Vermindertes Zauberwirken: Ein Zauberstreiter besitzt pro Zaubergrad einen Zauberplatz weniger. Sollte dies die tägliche Anzahl der Zauber eines Grades auf 0 reduzieren, kann er nur dann Zauber dieses Grades wirken, wenn er Bonuszauber aufgrund seiner Intelligenz für diesen Grad erhält.

Zauberschlag im Fernkampf (AF): Mit Beginn der 4. Stufe kann ein Zauberstreiter einen Fernkampfzauber, der auf ein einzelnes Ziel mit einem Berührungsangriff wirkt, mit einer Fernkampfwaffe übermitteln. Selbst wenn der Zauber normalerweise mehrere Ziele betreffen kann, kommt nur ein einzelnes Geschoss, Strahl oder ein Effekt zur Anwendung.

Mit Beginn der 11. Stufe kann ein Zauberstreiter, der mit dieser Fähigkeit einen Zauber übermittelt, welcher mehrere Ziele betreffen kann, mit jedem Angriff im Rahmen eines Vollen Angriffs einen Strahl, eine Linie oder einen Effekt übermitteln (bis zum Maximum dessen, was der Zauber erlaubt, bspw. im Fall von Strahleneffekten). Jeder Effekt, der nicht in derselben Runde genutzt wird, in welcher der Zauber gewirkt wird, ist verloren. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Zauberrückruf und Verbesserter Zauberrückruf.

Waffentraining (AF): Mit Beginn der 6. Stufe erhält ein Zauberstreiter das Klassenmerkmal Waffentraining, dies entspricht dem gleichnamigen Klassenmerkmal des Kämpfers. Alle weiteren sechs Stufen als Kampfmagus fügt er eine zusätzliche Waffengruppe hinzu (bis zu einem Maximum von 3 Gruppen auf der 18. Stufe); mit jeder weiteren Waffengruppe steigen die Boni auf seine Angriffs- und Schadenswürfe bei den bereits gewählten Gruppen um zusätzlich +1. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Arkana, welche der Kampfmagus ansonsten mit der 6., 12. und 18. Stufe erhält.

Kämpferausbildung (AF): Mit Beginn der 7. Stufe hat ein Zauberstreiter eine effektive Kämpferstufe in Höhe seiner Kampfmagusstufe -3 hinsichtlich der Qualifikation für Talente. Ab der 10. Stufe behandelt ein Myrmidarch seine Stufen als Kampfmagus als Kämpferstufen hinsichtlich der Kämpferausbildung. Sollte er über Stufen als Kämpfer verfügen, so sind diese kumulativ. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Wissensvorrat und die Kämpferausbildung, die der Kampfmagus auf der 10. Stufe erlangt.

Rüstungstraining (AF): Mit Beginn der 8. Stufe erhält ein Zauberstreiter Rüstungstraining wie das gleichnamige Klassenmerkmal des Kämpfers. Mit der 14. Stufe erhält er Rüstungstraining 2. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserte Kampfzauberei und Mächtige Kampfzauberei.

Rüstungsmeisterschaft (AF): Mit Beginn der 20. Stufe erhält ein Zauberstreiter in Rüstung SR 5/-. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Wahrer Kampfmagus.

Arkana: Die folgenden Arkana sind für den Archetypen des Zauberstreiters geeignet: Arkane Klinge, Anhaltender Schmerz, Exakter Schlag, Vorrausschauende Verteidigung, Vorrausschauender Angriff, Zauberabwehr* und Zauberbrecher.

Kleriker

Die meisten Kleriker wählen zwei der Domänen oder Unterdomänen ihrer Gottheiten. Es gibt aber auch jene, die auf eine dieser Domänen verzichten und sich stattdessen auf einen Aspekt des Glaubens spezialisieren, welcher viele Religionen und Philosophien umfasst.

Gnadenvoller Heiler (Archetyp)

Der Gnadenvolle Heiler ist ein Meister der Feldheilung, welche seine Verbündeten versorgt, um sie kampffähig zu halten.

Bereitwilliger Heiler: Ein Gnadenvoller Heiler muss die Domäne der Heilung auswählen. Er erhält keine zweite Domäne. Sollte er eine Gottheit verehren, muss diese über die Domäne der Heilung verfügen. Ein Gnadenvoller Heiler muss positive Energie fokussieren auswählen.

Energie fokussieren (ÜF): Dies entspricht der Klerikerfähigkeit, nur dass ein Gnadenvoller Heiler positive Energie fokussieren muss. Er kann diese nicht offensiv gegen Untote einsetzen.

Feldmedikus (AF): Ein Gnadenvoller Heiler provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er mittels Heilkunde eine andere Kreatur stabilisiert oder Heilzauber wirkt.

Gnadenvolle Heilung (ÜF): Mit Beginn der 3. Stufe kann ein Gnadenvoller Heiler positive Energie fokussieren, um einen oder mehrere schädliche Zustände aufzuheben. Auf der 3. Stufe wählt der Gnädige Heiler eine der folgenden schädlichen Bedingungen aus: Erschöpft, Erschüttert oder Kränkelnd. Wenn der Gnädige Heiler Energie fokussiert, kann er den gewählten Zustand bei einer Kreatur innerhalb des Explosionsradius seiner positiven Energie aufheben. Auf der 6. Stufe kann er einen weiteren Zustand auswählen, dabei kann es sich um einen der Zustände handeln, die er auf der 3. Stufe nicht ausgewählt hat, oder um einen der folgenden: Benommen, Krank oder Wankend. Er kann einen seiner ausgewählten Zustände von bis zu zwei Kreaturen im Explosionsradius seiner fokussierten Energie entfernen. Er wählt einen weiteren Zustand mit Beginn der 9. Stufe aus, die Liste seiner Wahlmöglichkeiten wird um Ermüdet, Übelkeit, Verängstigt, Verflucht und Vergiftet erweitert. Er kann einen seiner ausgewählten Zustände von bis zu zwei Kreaturen im Explosionsradius seiner fokussierten Energie entfernen. Er wählt einen weiteren Zustand mit Beginn der 12. Stufe, die Liste seiner Wahlmöglichkeiten wird um Blind, Betäubt, Gelähmt und Taub erweitert. Er kann einen seiner ausgewählten Zustände von bis zu drei Kreaturen im Explosionsradius seiner fokussierten Energie entfernen. Talente und Effekte, die sich auf die Klassenfähigkeit Gnade des Paladins auswirken, betreffen auch diese Fähigkeit.

Wahrer Heiler (ÜF): Mit Beginn der 8. Stufe kann sich ein Gnadenvoller Heiler beim Einsatz von Energie fokussieren für einen von zwei Effekten entscheiden: Entweder setzt er die Vorteile von Gnadenvolle Heilung ein oder er darf jede gewürfelte 1 neu würfeln, um den geheilten Schaden durch sein Energie fokussieren zu bestimmen. Er muss sich vor dem Würfeln entscheiden, welchen Vorteil er nutzen will.

Göttlicher Stratege (Archetyp)

Der Göttliche Stratege führt die Armeen der Gläubigen, jedoch nicht von der vordersten Front aus, sondern mit findigen Strategien und taktischem Geschick.

Domänen: Ein Göttlicher Stratege erhält nur eine Domäne.

Meistertaktiker (AF): Ein Göttlicher Stratege kann stets während einer Überraschungsrunde handeln, selbst wenn sein Wurf auf Wahrnehmung zum Bemerken von Gegnern scheitert. Bis er handelt gilt er jedoch immer noch als auf dem falschen Fuß erwischt. Ferner erhält der Göttliche Stratege einen Bonus auf seine Initiativewürfe in Höhe seiner ½ Stufe als Kleriker. Mit Beginn der 20. Stufe werden die Initiativewürfe des Göttlichen Strategen stets als natürlich gewürfelte 20 behandelt. Verbündete, die den Göttlichen Strategen sehen und hören können, erhalten einen Bonus auf ihre Initiativewürfe in Höhe von ¼ der Stufe des Göttlichen Strategen. Dies ist eine sprachenabhängige Fähigkeit. Diese Klassenmerkmal ersetzt Energie fokussieren.

Zauberkundigen unterstützen (ÜF): Ein Göttlicher Stratege kann die Aktion Jemand anderem helfen nutzen, um einen anderen göttlichen Zauberkundigen zu unterstützen. Er verleiht diesem bis zum Beginn des nächsten Zuges des Göttlichen Strategen einen Situationsbonus von +2 auf seine Würfe auf die Zauberstufe und Konzentrationswürfe. Dieser Bonus steigt auf der 4. Stufe und danach alle weiteren vier Stufen als Kleriker um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +7 auf der 20. Stufe). Der verbündete Zauberkundige muss sich auf einem zum Göttlichen Strategen angrenzenden Feld befinden, um diesen Vorzug zu erhalten. Diese Fähigkeit kann auch zur Unterstützung von arkanen Zauberkundigen und Charakteren, die magische Gegenstände benutzen, eingesetzt werden, diese erhalten aber nur die Hälfte des normalen Bonus.

Taktisches Geschick (AF): Mit Beginn der 8. Stufe weiß ein Göttlicher Stratege, wie er den größten Vorteil aus bestimmten Situationen zieht. Wenn er einen Gegner in die Zange nimmt oder einen Gelegenheitsangriff ausführt, kann er seinen Intelligenzbonus (sofern vorhanden) dem Angriffswurf als Bonus hinzufügen. Ferner kann er einmal täglich mit einer Schnellen Aktion seinen IN-Modifikator als Bonus auf einen Wurf mit einem W20 hinzuaddieren, welcher als Teil einer Vorbereiteten Aktion erfolgt. Er kann diese Fähigkeit ein weiteres Mal pro Tag alle weiteren zwei Stufen als Kleriker ab der 8. Stufe einsetzen (10., 12. Stufe usw.).

Kreuzfahrer (Archetyp)

Kreuzfahrer dienen dem militärischen Arm einer Kirche. Sie wachen über die heiligen Stätten ihres Glaubens und sind der schnelle, rächende Arm ihrer Kirche gegenüber denen, die sich der kirchlichen Wahrheit verweigern.

Vermindertes Zauberwirken: Ein Kreuzfahrer wählt nur eine Domäne und erhält einen Zauber jedes Grades weniger im Vergleich zu einem normalen Kleriker. Sollte dies die ihm verfügbare Anzahl an Zaubern eines Grades auf 0 reduzieren, kann er nur dann Zauber dieses Grades wirken, wenn es sich um Domänenzauber oder Bonuszauber aufgrund von Weisheit für diesen Grad handelt.

Bonustalent: Ein Kreuzfahrer erhält auf der 1. Stufe ein Bonustalent. Er erhält ein weiteres auf der 5. Stufe und dann alle weiteren fünf Stufen als Kleriker (bis zu einem Maximum von 5 Bonustalenten auf der 20. Stufe). Diese Bonustalente müssen von der folgenden Liste ausgewählt werden: Schildfokus, Schützender Schild, Umgang mit Kriegswaffen, Umgang mit

Schweren Rüstungen, Umgang mit Turmschilden, Verbesserter Schildstoß und Waffenfokus*. Mit Beginn der 10. Stufe kann ein Kreuzfahrer zudem von der folgenden Liste auswählen: Mächtiger Schildfokus, Mächtiger Waffenfokus*, Schildhieb, Schildspezialisierung, Umgang mit Exotischen Waffen, Verbesserter Kritischer Treffer* und Waffenspezialisierung*. Mit Beginn der 20. Stufe kann ein Kreuzfahrer schließlich zusätzlich von der folgenden Liste auswählen: Mächtige Schildspezialisierung und Mächtige Waffenspezialisierung*. Bonustalente, die mit einem Sternchen (*) markiert sind, müssen für die bevorzugte Waffe der Gottheit des Kreuzfahrers gewählt werden. Ein Kreuzfahrer muss die Voraussetzungen hinsichtlich Klasse oder Stufe für diese Bonustalente nicht erfüllen, um diese auswählen zu können.

Legionen segnen (ÜF): Mit Beginn der 8. Stufe erhält ein Kreuzfahrer die Fähigkeit, stärkende Zauber schnell einer großen Zahl von Verbündeten zukommen zu lassen. Mit einer Vollen Aktion kann der Kreuzfahrer die Effekte eines einzelnen Zaubers mit der Rettungswurfangabe Harmlos sowie mit Reichweite Berührung auf eine Anzahl von Kreaturen in Höhe seiner ½ Stufe als Kleriker übertragen. Die Reichweite bleibt bei Berührung, daher müssen sich beim Wirken des Zaubers alle Empfänger des Effektes innerhalb der Reichweite des Kreuzfahrers befinden. Legionen segnen verbraucht den vorbereiteten Zauber sowie einen weiteren, vorbereiteten 3 Grade höheren Zauber, als würde der Kreuzfahrer spontan einen Wunden heilen- oder verursachen-Zauber wirken. Der Zauber des höheren Grades wird nicht gewirkt, seine Energie wird einfach für Legionen segnen benötigt.

VERKÜNDER (ARCHETYP)

Der Verkünder ist das Sprachrohr seiner Religion in der Welt. Wo andere den Glauben unter den Gläubigen nähren, predigt ein Verkünder den künftigen Ruhm seiner Schutzgottheit und ruft alle auf, der Stimme der Wahrheit zu folgen. Er ruft auch zu den Waffen und verkündet den Kreuzzug gegen die Feinde der Kirche.

Starrköpfig: Ein Verkünder konzentriert sein Kirchenwissen und seine Fähigkeiten auf das öffentliche Verkünden, anstatt auf die feineren Details der tieferen Mysterien seiner Kirche oder der Kampfeskunst. Daher erhält er nur eine Domäne und ist weder mit Mittelschweren Rüstungen, noch Schilden geübt.

Öffentlicher Redner: Ein Verkünder erhält Auftreten als Klassenfertigkeit. Ferner ist er darin geschult, überzeugend und effektvoll zu sprechen. Der SG, um ihn unter schwierigen Bedingungen sprechen zu hören, wird um seine Klassenstufe + seinen CH-Modifikator gesenkt (Minimum 0).

Predigender Auftritt: Ein Verkünder erlangt die Fähigkeit, eine Reihe übernatürlicher und zauberähnlicher Auftritte durch die Kraft seiner göttlich inspirierten Rede durchzuführen. Diese Fähigkeit entspricht in allen Belangen dem Bardenauftritt eines Barden derselben Stufe, die Interaktion mit Talenten, Zaubern und Prestigeklassen eingeschlossen. Diese Fähigkeit nutzt Auftreten (Redekunst) als Bezugsfertigkeit. Der Verkünder verfügt aber nur über die folgenden Arten des Bardenauftritts: Bannlied, Faszinieren und Lied des Mutes auf der 1. Stufe; Lied der Größe auf der 9. Stufe; Lied des Heldentums auf der 15. Stufe. Predigender Auftritt ersetzt Energie fokussieren auf der 1., 9. und 15. Stufe, so dass der Schaden durch fokussierte Energie bei einem Verkünder auf 7W6 Punkte begrenzt ist.

Spontane Magie: Ein Verkünder erlangt nicht die Fähigkeit, spontan Wunden heilen- oder verursachen-Zauber zu wirken, indem er vorbereitete Zauber opfert. Ein Verkünder kann allerdings die folgenden Zauber spontan wirken, indem er einen vorbereiteten Zauber desselben oder höheren Grades opfert:

Zaubergrad	Spontan gewirkter Zauber
1. Grad	*Befehl*
2. Grad	*Fesseln*
3. Grad	*Zungen*
4. Grad	*Einflüsterung*
5. Grad	*Mächtiger Befehl*
6. Grad	*Geas/Auftrag*
7. Grad	*Massen-Einflüsterung*
8. Grad	*Sympathie*
9. Grad	*Aufforderung*

Magier

Während viele Magier sich ausschließlich auf das Erschaffen und Wirken von Zaubern konzentrieren, gibt es auch einige die damit experimentieren, alchemistische und mechanische Gerätschaften zu verschmelzen:

Belagerungsmagier (Archetyp)

Der Belagerungsmagier verbindet seine arkane Meisterschaft mit seiner übernatürlichen Verbindung zu Belagerungsgeräten.

Belagerungsingenieur: Mit Beginn der 1. Stufe erhält der Belagerungsmagier das Bonustalent Belagerungsingenieur (siehe Seite 91), selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllen sollte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schriftrolle anfertigen.

Bund mit Belagerungsgerät (ÜF): Mit Beginn der 1. Stufe kann ein Belagerungsmagier mit einer Standard-Aktion eine Verbindung mit einem Belagerungsgerät innerhalb von 9 m eingehen, zu dem er außerdem eine Sichtlinie haben muss. Er kann diese Verbindung nutzen, um das Belagerungsgeräte aus der Ferne auszurichten und abzufeuern, solange er sich nicht weiter als 9 m von ihm entfernt. Zum Nachladen ist aber immer noch eine Bedienungsmannschaft erforderlich. Mit Beginn der 10. Stufe kann der Belagerungsmagier die Belagerungsgeräte rein mit der Kraft dieser Verbindung nachladen, ausrichten und abfeuern, wobei alle Aktionen den üblichen Zeitaufwand besitzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Arkane Verbindung. Der Belagerungsmagier kann diese Verbindung mit einer Freien Aktion beenden. Ein Belagerungsmagier kann eine solche Verbindung täglich für eine Anzahl in Höhe seines IN-Modifikators (Minimum 1) eingehen. Er kann immer nur eine Verbindung zu einem Belagerungsgerät unterhalten.

Belagerungsgerät verstärken (ÜF): Mit einer Schnellen Aktion kann ein Belagerungsmagier einen seiner Zauber opfern, um den nächsten Angriff mit dem Belagerungsgerät, mit dem er einen Bund eingegangen ist, zu stärken. Dieser Angriff muss bis zum Ende dieses Zuges erfolgen. Das Belagerungsgerät erhält einen Bonus auf seine Angriffs- oder Zielwürfe in Höhe des Grades des geopferten Zaubers sowie einen Bonus auf seine Schadenswürfe in Höhe des Dreifachen des Zaubergrades. Dieses Klassenmerkmal ersetzt zwar Zaubertricks, der Belagerungsmagier erlangt aber dennoch die Zaubertricks *Magie entdecken* und *Magie lesen* und schreibt sie in seinem Zauberbuch nieder. Er kann diese Zauber dann als Zauber des 1. Grades wirken.

Belagerungsschule: Die fremdartigen Rituale, die zum Stärken aller Arten von Belagerungsgeräten erforderlich sind, fordern einen Grad an Hingabe und Durchhaltewillen, welcher die Zeit eines Magiers zum Entdecken anderer arkaner Geheimnisse begrenzt. Mit Beginn der 1. Stufe wendet der Belagerungsmagier sich von drei Schulen der Magie ab. Diese verbotenen Schulen können später nicht mehr geändert werden. Ein Belagerungsmagier, der Zauber einer verbotenen Schule vorbereitet, muss pro Zauber zwei Zauberplätze des entsprechenden Zaubergrades verwenden. Ferner erleidet der Belagerungsmagier einen Malus von -4 auf alle Fertigkeitswürfe zur Erschaffung magischer Gegenstände, für welche ein Zauber einer seiner verbotenen Schulen erforderlich ist. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Arkane Schule.

Sprengmagier (Archetyp)

Für viele Magier stellen die Experimente der Alchemisten eine reine Zeitverschwendung dar, die überdies sogar gefährlich oder beängstigend sind. Einige wenige Magier widmen sich allerdings dem Geheimnis der Erschaffung von alchemistischen Bomben und verbinden diese mit ihrer bereits beachtlichen Macht.

Bombe (ÜF): Mit Beginn der 1. Stufe erlangt ein Sprengmagier eine Fähigkeit, welche nahezu mit dem Klassenmerkmal Bombe des Alchemisten (*Pathfinder Expertenregeln*) identisch ist. Im Gegensatz zum Alchemisten wählt der Sprengmagier auf der 1. Stufe eine Energie von der folgenden Liste: Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Er kann Bomben dieser Energieart werfen, sie aber nicht mittels Entdeckungen modifizieren. Diese Fähigkeit ist kumulativ mit dem Klassenmerkmal Bombe des Alchemisten, um die Höhe des Bombenschadens zu bestimmen. Ein Sprengmagier, welcher Stufen als Alchemist besitzt, erhält jedoch nicht die Alchemistenversion dieses Klassenmerkmales, ebenso erhält ein Alchemist, der Stufen als Sprengmagier erlangt, nicht diese Version des Klassenmerkmales Bombe; es wird immer nur die zuerst vorhandene Version angewandt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Arkane Verbindung.

Zauberexplosionsbombe (ÜF): Mit Beginn der 1. Stufe kann ein Sprengmagier mit einer Schnellen Aktion einen seiner Zauber opfern, um die nächste Bombe zu verstärken, die er während seines Zuges wirft. In diesem Fall erhält er einen Bonus auf den Angriffswurf mit dieser Bombe in Höhe des Grades des geopferten Zaubers und einen Bonus auf den Schaden in doppelter Höhe des Zaubergrades. Er muss die Bombe bis zum Ende desselben Zuges werfen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt zwar Zaubertricks, der Sprengmagier erlangt aber dennoch die Zaubertricks *Magie entdecken* und *Magie lesen* und schreibt sie in seinem Zauberbuch nieder. Er kann diese Zauber dann als Zauber des 1. Grades wirken.

Schule der Bombe: Die Erschaffung und Nutzung von Bomben ist derart kräftezehrend und intellektuell anspruchsvoll, dass ein Sprengmagier sich von vier Schulen der Magie abwendet. Diese verbotenen Schulen werden auf der 1. Stufe ausgewählt und können später nicht mehr geändert werden. Ein Sprengmagier, der Zauber einer verbotenen Schule vorbereitet, muss pro Zauber zwei Zauberplätze des entsprechenden Zaubergrades verwenden. Ferner erleidet der Sprengmagier einen Malus von -4 auf alle Fertigkeitswürfe zur Erschaffung magischer Gegenstände, für welche ein Zauber einer seiner verbotenen Schulen erforderlich ist. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Arkane Schule.

Zauberschütze (Archetyp)

Nur wenige bestreiten den verführerischen Reiz, den das Befehligen arkaner und okkulter Kräfte ausübt. Es gibt aber auch Magier, welche von den natürlichen Geheimnissen des Schwarzpulvers besessen sind. Sie kombinieren diese neue Technologie mit ihren beachtlichen arkanen Fähigkeiten und verwandeln so Feuerwaffen in mächtige Foki.

Arkane Feuerwaffe (ÜF): Der Zauberschütze erhält das Talent Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen) und ein bis zwei seiner Feuerwaffen können *Arkane Feuerwaffen* sein. Diese *Arkanen Feuerwaffen* sind in den Händen anderer gewöhnliche einhändige oder zweihändige Feuerwaffen, ganz so wie vorher, ehe der Zauberschütze sie mit Magie aufgeladen hat. In den Händen eines Zauberschützen verschießen sie jedoch Geschosse und wirken Magie. Mit Beginn

der 1. Stufe entscheidet sich der Zauberschütze, ob er eine oder zwei *Arkane Feuerwaffen* haben möchte. Sollte er sich entscheiden, stets nur eine *Arkane Feuerwaffe* besitzen zu wollen, erhalten Zauber, welche mit der *Arkanen Feuerwaffe* verschossen werden und die einen Angriffswurf erfordern, einen Kritischen Schadensmultiplikator von x3.

Ein Zauberschütze kann jeden Berührungsangriffs-, Kegel-, Linien- oder Strahlzauber durch seine *Arkane Feuerwaffe* wirken. Dabei wird ein eventuell vorhandener Verbesserungsbonus der Feuerwaffe als Bonus auf den Angriffswurf des Zaubers oder den SG gegen den Zauber addiert. Diese Methode ist aber nicht ganz ungefährlich: Sollte einer der Zauberangriffswürfe eine natürliche 1 (eine Fehlzündung) ergeben oder bei einem Rettungswurf gegen einen solchen Zauber von einem Ziel eine natürliche 20 erzielt werden (eine Überladung) erhält die *Arkane Feuerwaffe* den Zustand Beschädigt. Sollte sie bereits beschädigt sein, explodiert die Feuerwaffe. Wenn eine Feuerwaffe explodiert, gibt es eine Energieexplosion; sollte der Zauber der Unterart Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall angehört haben, verursacht die Explosion den entsprechenden Energieschaden, sollte ein Zauber mehreren Unterarten angehören, würfle die Schadensart zufällig aus. Das Zentrum der Explosion befindet sich in einer Ecke der Angriffsfläche des Zauberschützen nach Wahl des Zauberschützen. Die Explosion verursacht 1W6 Punkte Energieschaden pro Grad des gewirkten Zaubers. Alle Kreaturen innerhalb der Explosion, außer dem Zauberschützen, können einen Reflexwurf ablegen, um den Schaden zu halbieren. Der SG des Reflexwurfes ist 10 + Grad des verschossenen Zaubers.

Ein Zauberschütze kann seine *Arkanen Feuerwaffen* zu Beginn jedes Tages einstimmen. Diese Einstimmung hält an, bis der Zauberschütze sich auf eine neue Feuerwaffe einstimmt, selbst wenn eine Waffe, auf die er sich eingestimmt hat, zerstört werden sollte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Arkane Verbindung.

Büchsenmacher: Der Zauberschütze erhält das Talent Büchsenmacher (siehe Seite 93) und eine ramponierte Feuerwaffe identisch der Feuerwaffe, welche ein Schütze (siehe Seite 9) mit Beginn der 1. Stufe erhält. Selbst wenn er sich entscheidet, sich auf zwei Feuerwaffen gleichzeitig einstimmen zu können, beginnt er mit nur einer Feuerwaffe. Wie ein Schütze kann ein Zauberschütze das Talent Büchsenmacher einsetzen, um seine beschädigte Waffe zu reparieren. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schriftrolle anfertigen.

Zauberkugeln (ÜF): Ein Zauberschütze ist begabt darin, Zauberenergie in die Angriffe seiner *Arkanen Feuerwaffe* zu übertragen. Er kann mit einer Schnellen Aktion einen Zauber opfern und die Energie in einen Waffenbonus in Höhe des Zaubergrades auf einen Lauf seiner Feuerwaffe übertragen. Mit diesem Waffenbonus kann der Zauberschütze seiner Feuerwaffe jede der folgenden Eigenschaften verleihen: Verbesserungsbonus (Maximum +5), *Aufflammen, Blitz, Blitzinferno, Blutung, Distanz, Eis, Eisinferno, Flammeninferno, Geisterhafte Berührung, Gnade, Schutz, Suchen, Tanzen* und *Zauberspeicher.*

Eine *Arkane Feuerwaffe* erlangt keine Vorteile daraus, falls derselbe Lauf mehrfach mit derselben besonderen Waffeneigenschaft belegt sein sollte. Der Effekt der Fähigkeit Zauberkugeln hält für eine Zahl von Minuten in Höhe des Grades des geopferten Zaubers an oder bis diese Fähigkeit erneut genutzt wird, um dem Lauf eine andere Verbesserung zu verleihen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Zaubertricks, der Zauberschütze erlangt aber dennoch die Zaubertricks *Magie entdecken* und *Magie lesen* und schreibt sie in seinem Zauberbuch nieder. Er kann diese Zauber dann als Zauber des 1. Grades wirken.

Schule der Feuerwaffe: Die Anstrengungen zur Einstimmung *Arkaner Feuerwaffen* und ihre Pflege sind so zeitaufwändig und umfangreich, dass ein Zauberschütze sich von vier Schulen der Magie abwendet. Diese verbotenen Schulen werden auf der 1. Stufe ausgewählt und können später nicht mehr geändert werden. Ein Zauberschütze, der Zauber einer verbotenen Schule vorbereitet, muss pro Zauber zwei Zauberplätze des entsprechenden Zaubergrades verwenden. Ferner erleidet der Zauberschütze einen Malus von -4 auf alle Fertigkeitswürfe zur Erschaffung magischer Gegenstände, für welche ein Zauber einer seiner verbotenen Schulen erforderlich ist. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Arkane Schule.

Mönch

Die meisten Mönche sind mystische Krieger, die strengen Klostertraditionen folgen, welche *Ki* und Kampfkunst miteinander verbinden. Dennoch haben die unterschiedlichen Mönche und Orden verschiedenartige Ansätze gegenüber ihren mystischen Traditionen und Kampftechniken. Es gibt sogar jene, die wie der Meister der Kampfkünste sich von den mystischen Traditionen abwenden und die Perfektion in der Kampfkunst suchen, ohne auf die Mysterien des *Ki* zurückzugreifen. Die folgenden Archetypen repräsentieren eine Reihe von Möglichkeiten, mit denen Mönche auf der ganzen Welt nach ihren persönlichen und klösterlichen Formen des perfekten Kampfes suchen können. Einige nutzen ihr Wissen, um anderen Weisheit zu verleihen wie etwa der Sensei, während der Sohei und der Tetori vergleichsweise neue Kampfstile darstellen, welche jene überraschen dürften, welche die traditionellen Kampfkünste der Mönche erwarten.

Manövermeister (Archetyp)

Der Manövermeister spezialisiert sich auf kompliziertere Bewegungen anstatt auf seine Gegner simpel einzudreschen.

Bonustalent: Neben den normalen Bonustalenten für Mönche kann ein Manövermeister jedes Verbesserte Kampfmanövertalent (z.B. Verbessertes Niederrennen) als Bonustalent auswählen. Ab der 6. Stufe kann er jedes Mächtige-Kampfmanövertalent (z.B. Mächtiger Ringkampf) als Bonustalent auswählen und ab der 10. Stufe jedes Manöver-Schlagtalent (z.B. Zu-Fall-bringender Schlag)

Manöverhagel (AF): Mit Beginn der 1. Stufe kann ein Manövermeister als Teil eines Vollen Angriffs ein zusätzliches Kampfmanöver ausführen unabhängig davon, ob dieses Kampfmanöver normalerweise einen Nahkampfangriff ersetzt oder eine Standard-Aktion erfordert. Der Manövermeister nutzt seine Stufe als Mönch anstatt seinen GAB, um seinen KMB für dieses Bonusmanöver zu bestimmen; allerdings unterliegen alle Kampfmanöver im Rahmen eines Manöverhagels einem Malus von -2. Mit Beginn der 8. Stufe kann ein Manövermeister ein zweites zusätzliches Kampfmanöver versuchen einzusetzen, dies erlegt aber allen Kampfmanöverwürfen einen zusätzlichen Malus von -3 auf. Mit Beginn der 15. Stufe kann ein Manövermeister ein drittes zusätzliches Kampfmanöver versuchen einzusetzen, welches allen Kampfmanövern einen zusätzlichen Malus von -7 auferlegt (bei drei Kampfmanövern ist es dann also ein Malus von jeweils -12). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schlaghagel.

Manöververteidigung (AF): Mit Beginn der 3. Stufe provoziert jede Kreatur, die ein Kampfmanöver gegen den Manövermeister versucht einzusetzen, zu welchem dieser das Verbesserte-Kampfmanövertalent besitzt (z.B. Zu-Fall-bringen und Verbessertes Zu-Fall-bringen) einen Gelegenheitsangriff, selbst wenn dies normalerweise nicht der Fall wäre. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Ruhiger Geist.

Verlässliches Manöver (AF): Mit Beginn der 4. Stufe kann ein Manövermeister mit einer Schnellen Aktion 1 Punkt seines *Ki*-Vorrats einsetzen, ehe er ein Kampfmanöver versucht. Er kann dann zwei Kampfmanöverwürfe ausführen und das bessere Ergebnis auswählen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Sturz abbremsen.

Meditatives Manöver (AF): Mit Beginn der 5. Stufe kann ein Manövermeister mit einer Schnellen Aktion bis zum Beginn seines nächsten Zuges seinen WE-Modifikator auf einen Kampfmanöverwurf hinzuaddieren. Er muss sich entscheiden, ob dieser Bonus eingesetzt wird, bevor er den Kampfmanöverwurf ablegt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reinheit des Körpers.

Zweifaches Manöver (AF): Mit Beginn der 11. Stufe kann ein Manövermeister zwei Kampfmanöver mit einer Standard-Aktion durchführen, solange er sich bei keinem dieser Manöver bewegen muss. Er kann zwei identische Manöver gegen Gegner auf angrenzenden Feldern durchführen oder zwei unterschiedliche Kampfmanöver gegen denselben Gegner. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Diamantkörper.

Wirbelwindmanöver (AF): Mit Beginn der 15. Stufe kann ein Manövermeister einmal täglich mit einer Vollen Aktion ein Kampfmanöver gegen jeden von ihm bedrohten Gegner durchführen, solange er sich für dieses Kampfmanöver nicht bewegen muss. Er legt einen einzelnen Kampfmanöverwurf ab, der für alle Ziele gilt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Vibrierende Handfläche.

Meister aller Kampfstile (Archetyp)

Der Meister aller Kampfstile ist ein Sammler – für jede Bewegung sucht er einen Konter und für jeden Stil kennt er eine Riposte. Schlussendlich sucht er nach Perfektion durch Verschmelzung der Kampfkünste.

Bonustalente: Mit Beginn der 1. Stufe und der 2. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen als Mönch kann ein Meister aller Kampfstile ein Bonuskampfkunsttalent oder das Talent Elementarfaust (siehe *Pathfinder Expertenregeln*, S. 158) auswählen. Abgesehen von Elementarfaust muss er die Voraussetzungen dieser Talente nicht erfüllen. Alternativ kann er auch anstatt eines dieser Bonustalente ein Kampfkunsttalent eines Kampfstils auswählen, sofern er das passende Kampfkunsttalent für die Kampfhaltung besitzt (bspw. Erdkindgriff); der Meister aller Kampfstile muss ansonsten keine Voraussetzungen erfüllen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Bonustalente, welche ein Mönch normalerweise erhält.

Kampfstile verschmelzen (AF): Mit Beginn der 1. Stufe kann ein Meister aller Kampfstile zwei der ihm bekannten Kampfstile zu einem perfekteren Stil vereinen. Der Meister aller Kampfstile kann die Haltungen zweier Kampfstile zugleich aktivieren. Das Aktivieren einer Haltung erfordert immer noch eine Schnelle Aktion. Sollte der Meister aller Kampfstile seine Haltung wechseln, kann er währenddessen nur eine aktive Haltung aufrechterhalten. Er kann nur Haltungen zweier Kampfstile gleichzeitig aktiv haben.

Mit Beginn der 8. Stufe kann der Meister aller Kampfstile drei Kampfkünste miteinander vereinen. Er kann ferner die Haltungen von bis zu drei Kampfstilen mit einer Schnellen Aktion aktivieren.

Mit Beginn der 15. Stufe kann der Meister aller Kampfstile vier Kampfkünste miteinander verschmelzen. Er kann die Haltungen von vier Kampfstilen gleichzeitig aktiv haben und die Haltungen von bis zu vier Kampfstilen mit einer Freien Aktion aktivieren, indem er 1 Punkt seines *Ki*-Vorrats aufwendet. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schlaghagel.

Perfekter Stil (AF): Mit Beginn der 20. Stufe kann ein Meister aller Kampfstile die Haltung von bis zu fünf Kampfstilen aktiv haben und mit einer Freien Aktion ändern. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Perfektes Selbst.

MEISTER DER KAMPFKÜNSTE (ARCHETYP)

Der Meister der Kampfkünste strebt die Meisterschaft der Kampfkünste ohne die klösterlichen Traditionen an. Er ist ein Meister im Kampf, der auf sein *Ki* verzichtet.

Gesinnung: Ein Meister der Kampfkünste kann jede Gesinnung besitzen.

Schmerzpunkte (AF): Mit Beginn der 3. Stufe verleiht das fortgeschrittene Wissen eines Meisters der Kampfkünste über die humanoide Anatomie ihm einen Bonus von +1 auf seine Bestätigungswürfe für Kritische Treffer. Ferner steigt der SG für Rettungswürfe gegen seinen Betäubenden Schlag und seine Vibrierende Handfläche um 1. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Ruhiger Geist.

Meisterschaft der Kampfkünste (AF): Mit Beginn der 4. Stufe besitzt der Meister der Kampfkünste eine effektive Kämpferstufe in Höhe seiner Stufe als Mönch hinsichtlich Talenten, welche eine Stufe als Kämpfer voraussetzen, sofern diese Talente in Verbindung mit Waffenlosen Schlägen oder Mönchswaffen genutzt werden können. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Sturz abbremsen.

Schwachstelle ausnutzen (AF): Mit Beginn der 4. Stufe kann ein Meister der Kampfkünste mit einer Schnellen Aktion eine Kreatur oder einen Gegenstand beobachten und seine Schwachstelle entdecken. Hierzu muss ihm ein Weisheitswurf gegen SG 10 + Härte des Gegenstandes oder HG des Zieles gelingen, auf den er einen Bonus in Höhe seiner Stufe als Mönch erhält. Sollte der Wurf erfolgreich sein, erhält der Meister der Kampfkünste bis zum Ende seines Zuges einen Bonus von +2 auf seine Angriffswürfe gegen dieses Ziel. Alle diese Angriffe ignorieren die Härte oder die SR seines Zieles.

Ein Meister der Kampfkünste kann diese Fähigkeit alternativ mit einer Schnellen Aktion einsetzen, um die Bewegungen und Verhaltensmuster einer Kreatur innerhalb von 9 m zu analysieren. Dadurch erhält er bis zum Beginn seines nächsten Zuges einen Bonus in Höhe seiner ½ Stufe als Mönch auf seine Fertigkeitswürfe für Motiv Erkennen sowie seine Reflexwürfe und einen Ausweichbonus auf seine RK in gleicher Höhe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt *Ki*-Vorrat.

Extreme Ausdauer (AF): Mit Beginn der 5. Stufe wird ein Meister der Kampfkünste immun gegen Erschöpfung. Mit Beginn der 10. Stufe wird er zudem immun gegen Entkräftung. Mit Beginn der 15. Stufe wird er immun gegen Betäubung. Mit Beginn der 20. Stufe wird er immun gegen Lebenskraftentzug und Todeseffekte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reinheit des Körpers, Diamantkörper und Perfektes Selbst.

Körperliche Widerstandsfähigkeit (AF): Mit Beginn der 7. Stufe wird jeder Effekt, der beim Meister der Kampfkünste Attributsschaden, Attributsentzug oder vorübergehende Mali auf Attribute hervorruft, um 1 Punkt reduziert. Diese Reduzierung steigt alle weiteren drei Stufen als Mönch um ein zusätzlichen Punkt (bis zu einem Maximum von 5 Punkten auf der 19. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unversehrtheit des Körpers, Zeitloser Körper und Sprache von Sonne und Mond.

Ausweichrolle (AF): Mit Beginn der 13. Stufe kann ein Meister der Kampfkünste einmal täglich den Verbesserten Schurkentrick Ausweichrolle (*Pathfinder Grundregelwerk*) einsetzen und alle weiteren drei Stufen als Mönch ein weiteres Mal pro Tag (bis zu einem Maximum von 3 Mal pro Tag auf der 19. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Diamantseele.

Vibrierende Handfläche: Ein Meister der Kampfkünste kann diese Fähigkeit ein weiteres Mal pro Tag für jede Stufe jenseits der 15. Stufe einsetzen, aber nicht mehr als eine Vibrierende Handfläche gleichzeitig wirken lassen.

Mächtige Ausweichrolle (AF): Mit Beginn der 19. Stufe erleidet ein Meister der Kampfkünste keinen Schaden bei einer erfolgreichen Ausweichrolle und nur halben Schaden bei einem misslungenen Reflexwurf. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Körper lösen.

SENSEI (ARCHETYP)

Der Sensei ist ein hoch geehrter Lehrer, der Einsichten über die Einheit aus Geist, Körper und Seele vermittelt. Manchmal korrigiert er seine Schüler auf schnelle und subtile Weise. Statt seine Weisheit ausschließlich zu seinem eigenen Vorteil zu nutzen, setzt er diese ein, um andere zu schulen.

Fertigkeiten: Ein Sensei erhält Diplomatie, Sprachenkunde und alle Wissensfertigkeiten als Klassenfertigkeiten.

Ratschlag (AF): Der Ratschlag eines Sensei ist identisch mit der Klassenfertigkeit Bardenauftritt; er nutzt Redekunst. Dies ermöglicht ihm auf der 1. Stufe Lied des Mutes, auf der 3. Stufe Lied des Erfolges und auf der 9. Stufe Lied der Größe mit einer effektiven Bardenstufe in Höhe seiner Stufe als Mönch einzusetzen. Ihm steht täglich eine Anzahl von Runden an Bardenauftritt in Höhe seiner Stufe als Mönch + seinem WE-Modifikators (Minimum 1) zur Verfügung. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schlaghagel, Schnelle Bewegung und Verbessertes Entrinnen.

Erkenntnisreicher Schlag (AF): Mit Beginn der 2. Stufe kann ein Sensei seinen WE-Bonus anstatt seinen ST- oder GE-Bonus auf seine Angriffs- und Kampfmanöverwürfe mit Waffenlosen Schlägen und Mönchswaffen addieren. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Entrinnen und das Bonustalent, welches ein Mönch auf der 2. Stufe erhält.

Mystische Weisheit (ÜF): Mit Beginn der 6. Stufe kann ein Sensei seine Fähigkeit Ratschlag anwenden, wenn er Punkte aus seinem *Ki*-Vorrat einsetzt, um eine Klassenfähigkeit zu aktivieren (dies erfordert die üblichen Aktionen), sodass diese Fähigkeit auf einen Verbündeten innerhalb von 9 m wirkt anstatt auf den Sensei selbst. Mit Beginn der 12. Stufe kann der Sensei auf alle Verbündeten innerhalb von 9 m anstatt auf sich selbst die Fähigkeit anwenden (er muss nur einmal *Ki*-Punkte einsetzen, nicht einmal für jedes Ziel).

Mit Beginn der 12. Stufe kann ein Sensei beim Einsatz von Ratschlag stattdessen mit einer Schnellen Aktion 1 Punkt seines *Ki*-Vorrats einsetzen, um einen Verbündeten innerhalb von 9 m mit Entrinnen, Hochsprung, Reinheit des Körpers, Schneller Bewegung oder Sturz abbremsen zu versehen; mit Beginn der 18. Stufe kann er 2 Punkte einsetzen, um eine dieser Fähigkeiten allen Verbündeten innerhalb von 9 m zukommen zu lassen oder einem Verbündeten innerhalb von 9 m Diamantkörper, Diamantseele oder Verbessertes Entrinnen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Bonustalente, die ein Mönch auf der 6., 12. und 18. Stufe erhält.

SOHEI (ARCHETYP)

Ein Sohei ist ein Meister zu Pferd und auf der Jagd. Als im Kloster ausgebildeter Soldat ist ein Sohei gleichermaßen mit dem Kampf zu Pferd und zu Fuß vertraut. Er beherrscht zwar waffenlose Kampftechniken, zieht oft aber Waffen vor, die sich vom Pferderücken oder gegen andere Pferde einsetzen lassen.

Fertigkeiten: Ein Sohei erhält Mit Tieren umgehen als Klassenfertigkeit.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Sohei ist geübt im Umgang mit allen Einfachen Waffen und Kriegswaffen sowie mit Leichter Rüstung.

Bonustalente: Ein Sohei kann Talente, die für das berittene Kämpfen ausgelegt sind, als Bonustalente auswählen.

Ergebener Wächter (AF): Mit Beginn der 1. Stufe kann ein Sohei stets während einer Überraschungsrunde handeln, selbst wenn er seine Gegner nicht bemerkt. Er bleibt aber auf dem falschen Fuß erwischt, bis er handelt. Ferner erhält er einen Bonus auf seine Initiativewürfe in Höhe seiner ½ Stufe als Mönch. Mit Beginn der 20. Stufe wird der Initiativewurf eines Sohei automatisch als natürliche 20 behandelt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Betäubender Schlag.

***Ki*-Waffe (ÜF):** Mit Beginn der 4. Stufe kann ein Sohei mit einer Schnellen Aktion 1 Punkt seines *Ki*-Vorrats einsetzen, um einer von ihm geführten Waffe (gilt auch für seine Waffenlosen Schläge) einen Verbesserungsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe zu verleihen. Dieser Bonus steigt alle vier Stufen als Mönch um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +5 auf der 20. Stufe). Der Bonus hält bis zum Beginn des nächsten Zuges des Sohei an. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Sturz abbremsen und Weiter Schritt.

Reittier des Sohei (ÜF): Mit Beginn der 4. Stufe kann ein Sohei 1 Punkt seines *Ki*-Vorrats einsetzen, um seinem Reittier für 1 Stunde pro Stufe als Mönch temporäre Trefferpunkte in Höhe des Doppelten seiner Stufe zu verleihen. Ferner erhält das Reittier, solange der Sohei und sein Reittier sich auf benachbarten Feldern befinden (auch wenn der Sohei auf dem Reittier reitet), die folgenden Fähigkeiten, sofern der Sohei sie besitzt: RK-Bonus, Diamantseele, Entrinnen, Hochsprung, *Ki*-Schlag (so lange der Sohei mindestens 1 Punkt in seinem *Ki*-Vorrat besitzt), Perfektes Selbst, Ruhiger Geist und Verbessertes Entrinnen. Wenn ein Sohei Punkte aus seinem *Ki*-Vorrat einsetzt, erhält das Reittier dieselben Vorteile wie der Sohei. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelle Bewegung und Verbesserter Waffenloser Schaden.

Waffenloser Schlag: Der Schaden des Waffenlosen Schlages eines Sohei steigt nicht mit der 4. Stufe oder später.

Waffentraining (AF): Mit der 6. Stufe erhält ein Sohei Waffentraining (wie das gleichnamige Klassenmerkmal des Kämpfers) in einer der folgenden Waffengruppen: Armbrüste, Bögen, Mönchswaffen, Speere, Stangenwaffen oder Wurfwaffen. Er kann alle weiteren sechs Stufen als Mönch eine zusätzliche Waffengruppe auswählen (bis zu einem Maximum von drei Waffengruppen auf der 18. Stufe).

Ein Sohei kann Schlaghagel und *Ki*-Schlag mit jeder Waffe einsetzen, mit der er Waffentraining besitzt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reinheit des Körpers, Diamantkörper, Vibrierende Handfläche, Zeitloser Körper und Sprache von Sonne und Mond.

Tetori (Archetyp)

Der Stil des Tetori ist der eines majestätischen Ringers. Er ist ein Krieger, der über eine unglaubliche Kaskade an Grifftechniken verfügt, mit denen er seine Gegner hält, sie blockt und letztendlich verwirrt und ausschaltet.

Bonustalente: Ein Tetori erhält die folgenden Bonustalente: 1. Stufe – Verbesserter Ringkampf, 2. Stufe – Betäubender Haltegriff*, 6. Stufe – Mächtiger Ringkampf, 10. Stufe – Niederschlagendes Niederhalten*, 14. Stufe – Würgegriff, 18. Stufe – Genickbruch. Diese Talente ersetzen die Bonustalente, welche ein Mönch üblicherweise erhält.

Begnadeter Ringer (AF): Ein Tetori nutzt seine Stufe als Mönch anstatt seines GAB, um seinen KMB und seine KMV für den Ringkampf zu bestimmen. Mit Beginn der 4. Stufe erleidet er im Ringkampf keine Mali mehr auf seine Angriffswürfe, kann Gelegenheitsangriffe ausführen und behält seinen GE-Bonus auf die RK, wenn er einen Gegner im Haltegriff hat oder sich im Ringkampf befindet. Mit Beginn der 8. Stufe erhält ein Tetori beim Einsatz von Waffenloser Schlag den besonderen Angriff Ergreifen (*Pathfinder Monsterhandbuch*). Er kann diese Fähigkeit gegen Kreaturen seiner eigenen Größenkategorie oder kleiner einsetzen, indem er 1 Punkt seines *Ki*-Vorrats einsetzt oder gegen größere Kreaturen, indem er 2 Punkte einsetzt. Mit Beginn der 15. Stufe erhält ein Tetori den besonderen Angriff Würgen (*Pathfinder Monsterhandbuch*) und verursacht seinen Waffenlosen Schlagschaden bei erfolgreichen Würfen im Ringkampf. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schlaghagel.

Gegengriff (AF): Mit Beginn der 4. Stufe kann ein Tetori einen Gelegenheitsangriff gegen eine Kreatur ausführen, die ihn versucht in einen Ringkampf zu verwickeln. Diese Fähigkeit erlaubt dem Tetori nicht, einen Gelegenheitsangriff gegen eine Kreatur mit dem Talent Mächtiger Ringkampf auszuführen. Mit Beginn der 6. Stufe kann er Gegengriff einsetzen, selbst wenn sein Angreifer über Tarnung oder Vollständige Tarnung verfügt. Auf der 8. Stufe selbst dann, wenn er sich auf dem falschen Fuß erwischt befindet und auf der 10. Stufe auch dann wenn sein Angreifer über außergewöhnliche Reichweite verfügt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Sturz abbremsen.

Entkommen (AF): Mit Beginn der 5. Stufe addiert ein Tetori seine Stufe als Mönch auf seine Kampfmanöverwürfe oder Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst, um aus einem Ringkampf zu entkommen. Sollte ein Rettungswurf des Tetori gegen einen Effekt misslingen, der ihn Verstrickt, Lähmt, Verlangsamt oder Wankend macht, kann er mit einer Augenblicklichen Aktion 1 Punkt seines *Ki*-Vorrats einsetzen, um einen neuen Rettungswurf zu versuchen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Hochsprung.

Eiserner Griff (ÜF): Mit Beginn der 9. Stufe kann ein Tetori 1 Punkt seines *Ki*-Vorrats einsetzen, um bei seinem Gegner *Bewegungsfreiheit* und magische Boni auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst oder auch andere Würfe, um aus einem Ringkampf zu entkommen, zu unterdrücken. Mit Beginn der 13. Stufe dupliziert diese Fähigkeit den Effekt von *Dimensionsanker*. Mit Beginn der 17. Stufe erhalten die Waffenlosen Schläge des Tetori die besondere Eigenschaft *Geisterhafte Berührung*; eine körperlose Kreatur, die er schlägt, erhält den Zustand Ringend (Reflex, keine Wirkung, SG = 10 + ½ Stufe als Mönch + WE-Modifikator). Eiserner Griff ist eine Schnelle Aktion und wirkt bis zum Beginn des nächsten Zuges des Tetori. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Weiter Schritt, Verbessertes Entrinnen, Zeitloser Körper und Sprache von Sonne und Mond.

Verwandlung beenden (ÜF): Mit Beginn der 13. Stufe kann ein Tetori einen Verwandlungseffekt durch seine Berührung beenden. Er führt hierzu einen Weisheitswurf gegen SG 11 + ZS des Effektes (oder TW der Kreatur bei übernatürlichen Verwandlungseffekten) mit einem Bonus in Höhe seiner Stufe als Mönch aus. Dies ist eine Standard-Aktion, welche 2 Punkte des *Ki*-Vorrats des Tetori erfordert, oder eine Augenblickliche Aktion, falls eine mit dem Tetori sich im Ringkampf befindende Kreatur versucht, einen Verwandlungseffekt einzusetzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Diamantseele.

Eiserner Körper (ÜF): Mit Beginn der 19. Stufe kann ein Tetori mit einer Bewegungsaktion sein Gewebe für 1 Minute stark verdichten, indem er 3 Punkte seines *Ki*-Vorrats aufwendet. Dies funktioniert wie der Zauber *Eiserner Körper* (*Pathfinder Grundregelwerk*). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Körper lösen.

WENDIGER MÖNCH (ARCHETYP)

Der Wendige Mönch ist der Wind und der Fluss. Er kennt den Lauf der Welt und zwingt seine Gegner, sich diesem Lauf anzupassen. Selbst die härtesten Steine zerbrechen schließlich unter dem würdevollen, anhaltenden Druck von Wind und Wasser.

Bonustalent: Ein Wendiger Mönch ersetzt die Liste der normalen Bonustalente, die ein Mönch erhält, mit den folgenden: Ausweichen, Behände Bewegung, Flinke Manöver, Geschosse abwehren, Kampfreflexe, Verbessertes Versetzen*, Verbessertes Zu-Fall-bringen und Waffenfinesse. Mit Beginn der 6. Stufe stehen ihm die folgenden Talente offen: Ausweichschritt*, Beweglichkeit, Geschmeidige Bewegung, Leibwächter*, Verbesserte Finte, Verbesserter *Ki*-Wurf, Verbessertes Entwaffnen und Zweite Chance. Mit Beginn der 10. Stufe werden die folgenden Talente hinzugefügt: Dazwischenwerfen*, Geschosse fangen, Tänzelnder Angriff, Versetzender Schlag* und Zu-Fall-bringender Schlag*. (Ein Sternchen verweist auf ein Talent in den *Pathfinder Expertenregeln*.)

Umlenken (AF): Mit Beginn der 1. Stufe kann ein Wendiger Mönch das Kampfmanöver Versetzen oder Zu-Fall-bringen gegen eine Kreatur versuchen, die er bedroht und welche ihn angreift. Sollte das Kampfmanöver erfolgreich sein, kränkelt der Angreifer für 1 Runde plus 1 weitere Runde auf der 4. Stufe des Mönchs sowie 1 weitere Runde alle weiteren vier Stufen als Mönch (maximal 6 Runden auf der 20. Stufe, ein Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Stufe als Mönch + WE-Modifikator halbiert die Wirkungsdauer). Der Mönch erhält einen Bonus von +2 auf seine Kampfmanöverwürfe für Versetzen und Zu-Fall-bringen und der SG des Rettungswurfes gegen das Umlenken steigt um +2, falls der Angreifer Heftiger Angriff einsetzt oder gegen ihn einen Sturmangriff durchführt. Sollte beides zutreffen, steigt der Bonus auf +4 und der SG des RW wird um 4 erhöht.

Mit Beginn der 4. Stufe kann ein Wendiger Mönch das Kampfmanöver Versetzen gegen Gegner einsetzen, welchen er bedroht und die einen Verbündeten im Nahkampf angreifen. Mit Beginn der 8. Stufe kann ein Wendiger Mönch mit einer einzigen Augenblicklichen Aktion das Kampfmanöver Versetzen und das Kampfmanöver Zu-Fall-bringen mit dieser Fähigkeit durchführen. Mit Beginn der 12. Stufe kann ein Wendiger Mönch Versetzen gegen einen Gegner einsetzen, der ihn im Nahkampf angreift, selbst wenn er ihn nicht bedroht. Ein Wendiger Mönch kann diese Fähigkeit 1 Mal täglich pro Stufe als Mönch einsetzen, aber nicht mehr als 1 Mal pro Runde. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Betäubender Schlag.

Zum Straucheln bringen (AF): Mit Beginn der 2. Stufe können die Gelegenheitsangriffe des Wendigen Mönchs eine getroffene Kreatur auf den falschen Fuß versetzen. Ein Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Stufe als Mönch + WE-Modifikator vereitelt dies. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches ein Mönch auf der 2. Stufe erhält.

Wendiges Ausweichen (AF): Mit Beginn der 3. Stufe erhält ein Wendiger Mönch einen Ausweichbonus auf seine RK in Höhe von +1 für jeden Gegner, der sich auf einem an ihn angrenzendem Feld befindet (Minimum 1, Maximum in Höhe seines WE-Modifikators). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelle Bewegung.

Wendiges Ziel (AF): Mit Beginn der 5. Stufe kann ein Wendiger Mönch mit einer Augenblicklichen Aktion 2 Punkte seines *Ki*-Vorrates einsetzen, um einen Reflexwurf gegen einen gegnerischen Angriffswurf auszuführen und den Schaden aus diesem Angriff zu halbieren. Ab der 11. Stufe erleidet der Wendige Mönch bei einem gelungenen Rettungswurf keinen Schaden mehr und halben Schaden bei einem misslungenen Rettungswurf. Sollte der Angreifer den Mönch in die Zange nehmen, wird der Gegner, welcher mit ihm denn Mönch in die Zange nimmt, stattdessen zum Ziel des Angriffes. Sollte dieser Angriff das neue Ziel treffen, erleidet diese Kreatur halben Schaden oder vollen Schaden, falls der Angriff vom Mönch gänzlich vermieden wird. Alle mit dem Angriff einhergehenden Effekte wie Blutung, Gift oder Zaubereffekte kommen voll zur Anwendung, auch wenn der Angriff nur halben Schaden verursacht. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Diamantkörper und Reinheit des Körpers.

Zauber zurückschmettern (ÜF): Mit Beginn der 15. Stufe kann ein Wendiger Mönch, der zum Ziel eines Zaubers oder einer zauberähnlichen Fähigkeit wird, welche jedoch seine Zauberresistenz nicht überwindet, diesen wie mittels *Zauber zurückwerfen* (*Pathfinder GRW*, S. 367) auf den Zauberkundigen reflektieren. Er muss hierzu *Ki*-Punkte in Höhe des ½ Grad des Zaubers (Minimum 1) einsetzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Vibrierende Handfläche.

Paladin

Obwohl alle Paladine strenggläubig sind, ist nicht jeder von ihnen ein sprichwörtlicher Ritter aus der Legende in glänzender Rüstung mit schimmernder Klinge. Manche Paladine bevorzugen andersartige Vorgehens- und Erscheinungsweisen und einige werden sogar zu gefürchteten Antipaladinen, welche sich in einen Schleier aus Finsternis hüllen und sogar den verdammten Pfad des Untodes beschreiten könnten.

Göttlicher Jäger (Archetyp)

Die meisten Paladine eilen in die Schlacht, um das Böse frontal im Kampf Mann gegen Mann anzugreifen. Der Göttliche Jäger dagegen zieht es vor, das Böse aus der Ferne zu bekämpfen und seine Feinde niederzustrecken, ehe diese zu einer Gefahr für seine Verbündeten werden können.

Präzisionsschuss: Mit Beginn der 1. Stufe erhält ein Göttlicher Jäger das Bonustalent Präzisionsschuss, selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllen sollte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Umgang mit Schwerer Rüstung.

Gemeinsame Präzision (ÜF): Mit Beginn der 3. Stufe verleiht ein Göttlicher Jäger bei einem erfolgreichen Angriff im Fernkampf seinen Verbündeten bis zum Beginn seines nächsten Zuges die Vorteile seines Talentes Präzisionsschuss innerhalb von 3 m Radius. Seine Verbündeten dürfen sich während dieser Zeit nicht weiter als 3 m von ihm entfernen und müssen imstande sein, den Göttlichen Jäger sehen und hören zu können, um in den Genuss dieses Vorteils zu kommen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura des Mutes.

Göttlicher Bund (ÜF): Mit Beginn der 5. Stufe geht ein Göttlicher Jäger einen Bund mit seiner Gottheit ein. Dies funktioniert wie das gleichnamige Klassenmerkmal des Paladins, muss aber stets eine Bindung mit einer Schuss- und Wurfwaffe sein (nicht mit der Munition). Neben den im *Pathfinder Grundregelwerk* aufgeführten Fähigkeiten kann ein Göttlicher Jäger seine Waffe mit den besonderen Eigenschaften *Distanz, Rückkehr* oder *Suchen* versehen, nicht aber mit *Schutz* oder *Zerschlagen*. Wenn er einer Wurfwaffe besondere Eigenschaften verleiht, funktionieren diese auch, wenn die Waffe im Nahkampf eingesetzt wird. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die gewöhnliche Form des Klassenmerkmales Göttlicher Bund.

Ferne Gnade (ZF): Mit Beginn der 6. Stufe kann ein Göttlicher Jäger zwei Anwendungen seiner Fähigkeit Handauflegen einsetzen, um bei einem Ziel innerhalb von 1,50 m x Stufe des Paladins Handauflegen anwenden zu können. Ferne Gnade hat keine Wirkung auf Kreaturen, die durch positive Energie Schaden erleiden (z.B. Untote). Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Klassenmerkmal Gnade, welches ein Paladin auf der 6. Stufe erhält..

Aura der Umsicht (ÜF): Mit Beginn der 8. Stufe erhalten ein Göttlicher Jäger und seine Verbündeten eine übernatürliche Wahrnehmung, die ihnen hilft zu wissen, wo sich die jeweils anderen auf dem Schlachtfeld befinden. Er und seine Verbündeten innerhalb von 3 m blockieren die Fernkampfangriffe der jeweils anderen nicht mehr durch Deckung, außer sie wünschen es so. Verbündete, die sich nicht bewegen oder anderweitig Aktionen ausführen können, sind davon ebenso ausgenommen wie Verbündete, die auf dem falschen Fuß erwischt werden. Der Göttliche Jäger und seine Verbündeten müssen imstande sein, einander zu sehen oder zu hören, um diese Fähigkeit einsetzen zu können. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Entschlossenheit.

Segen des Jägers (ÜF): Mit Beginn der 11. Stufe kann ein Göttlicher Jäger mit einer Schnellen Aktion eine Anwendung seiner Fähigkeit Böses niederstrecken einsetzen, um sich selbst und allen Verbündeten innerhalb von 3 m die Talente Präzisionsschuss, Tödliche Zielgenauigkeit und Verbesserter Präzisionsschuss zu verleihen, selbst wenn sie die Voraussetzungen nicht erfüllen. Der Effekt hält 1 Minute an. Böse gesinnte Kreaturen erhalten keine Vorteile aus dieser Fähigkeit. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Gerechtigkeit.

Rechtschaffener Jäger (ÜF): Mit Beginn der 14. Stufe werden die Fernkampfwaffen eines Göttlichen Jägers behandelt, als besäßen sie eine gute Gesinnung hinsichtlich der Überwindung von Schadensreduzierung. Dies gilt auch für alle Fernkampfangriffe von Verbündeten des Göttlichen Jägers innerhalb von 3 m. Dieses Klassenmerkmal funktioniert nur, wenn der Göttliche Jäger bei Bewusstsein ist. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura des Glaubens.

Heiliger Schütze (Archetyp)

Nicht alle Paladine sind Ritter in strahlender Rüstung. Heilige Schützen durchstreifen die Welt auf der Suche nach dem Bösem und wo sie es finden, bringen sie es zur Strecke!

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Heilige Schützen sind geübt im Umgang mit allen Einfachen Waffen, allen Kriegswaffen, Feuerwaffen und Leichter Rüstung.

Feuerwaffenträger: Mit Beginn der 1. Stufe erhält ein Heiliger Schütze die Bonustalente Amateurschütze und Büchsenmacher. Er erhält ferner eine ramponierte Feuerwaffe entsprechend der Feuerwaffe, die ein Schütze erhält. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Böses entdecken.

Heiliger Schützentrick: Mit Beginn der 2. Stufe erhält der Heilige Schütze den folgenden Schützentrick; dieser Trick interagiert mit Schneid wie ein gewöhnlicher Schützentrick, kann aber nur von einem Heiligen Schützen eingesetzt werden. Sollte der Heilige Schütze über Stufen als Schütze verfügen, kann er die über diese Klasse erlangten Schneidpunkte einsetzen, um diesen Schützentrick zu nutzen.

Niederstreckender Schuss (ÜF): Ein Heiliger Schütze kann 1 Schneidpunkt seines täglichen Vorrats einsetzen, um mit einer Feuerwaffe als Standard-Aktion einen Niederstreckenden Schuss abzugeben. Sollte das Ziel böse sein, addiert der Heilige Schütze seinen CH-Bonus und seine Stufe als Paladin auf den Schaden des Feuerwaffenangriffs. Sollte das Ziel ein böser Externar, ein böser Drache oder eine untote Kreatur sein, steigt der Bonusschaden auf CH-Modifikator + 2 Punkte pro Stufe als Paladin. Unabhängig vom Ziel umgeht ein Niederstreckender Schuss automatisch jede SR, über die die Kreatur verfügt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Böses niederstrecken.

Göttlicher Bund: Mit Beginn der 5. Stufe geht ein Heiliger Schütze eine Bindung zu seiner Gottheit ein. Dies funktioniert wie das gleichnamige Klassenmerkmal des Paladins, die Bindung muss aber mit einer Feuerwaffe eingegangen werden. Neben den aufgeführten Waffeneigenschaften kann ein Heiliger Schütze seine Feuerwaffe mit den folgenden Fähigkeiten versehen: *Distanz, Suchen* oder *Verlässlich*, nicht aber *Schutz* oder *Zerschlagen*. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das übliche Klassenmerkmal Göttlicher Bund.

Heiliger Schneid (AF): Mit Beginn der 11. Stufe erhält ein Heiliger Schütze Schneidpunkte in Höhe seines CH-Modifikators (Minimum 1). Diese Schneidpunkte kann er für einen einzelnen Schützentrick einsetzen. Er wählt diesen Schützentrick aus der Liste der Tricks, die ein Schütze mit einer effektiven Schützenstufe in Höhe seiner Stufe als Paladin -4 nutzen könnte. Mit Beginn der 14. Stufe und danach alle weiteren drei Stufen als Paladin erhält der Heilige Schütze einen weiteren Schneidpunkt und einen weiteren Schützentrick, den ein Schütze mit einer effektiven Schützenstufe in Höhe seiner Stufe als Paladin -4 nutzen könnte. Sollte er bereits über Stufen als Schütze verfügen, wird der Wert für die Obergrenze an möglichen Schneidpunkten, die er besitzen kann, um seinen CH-Bonus angehoben. Er erhält aber keine zusätzlichen Schneidpunkte zu Beginn jedes Tages.

Heiliger Meisterschütze (AF): Dieses Klassenmerkmal funktioniert wie das Klassenmerkmal Heiliger Streiter des Paladins, die *Verbannung* tritt aber nur ein, wenn er einen bösen Externaren mit seinem Schützentrick Niederstreckender Schuss trifft.

HEILIGER TAKTIKER (ARCHETYP)

Der Heilige Taktiker ist auf dem Schlachtfeld eine Quelle der Inspiration für seine Verbündeten. Wenn alles verloren scheint, ist sein Platz an ihrer Seite und erst unter seiner Anleitung zeigt sich ihr wahres Können.

Streiter des Wohls (ÜF): Ein Heiliger Taktiker kann mit einer Schnellen Aktion 1 Mal täglich die Mächte des Guten bitten, ihm im Kampf gegen das Böse beizustehen. Er erhält auf seinen Angriffswurf gegen böse Kreaturen einen Bonus in Höhe seines CH-Bonus (sofern vorhanden). Zusätzlich addiert er bei einem erfolgreichen Treffer seine ½ Stufe als Paladin auf seinen Waffenschaden hinzu. Diese Boni gelten für 1 Runde pro zwei Stufen als Paladin über die der Heilige Taktiker verfügt (Minimum 1).

Zusätzlich erhalten alle nicht-bösen Verbündeten des Heiligen Taktikers innerhalb von 9 m Entfernung für 1 Runde, nachdem der Heilige Taktiker eine böse Kreatur erfolgreich angegriffen hat, einen Kompetenzbonus auf ihre Angriffswürfe in Höhe seines ½ CH-Bonus gegen diese Kreatur sowie einen Kompetenzbonus von +1 auf ihre Schadenswürfe. Der Schadensbonus steigt um zusätzlich +1 auf der 5.Stufe und dann alle weiteren fünf Stufen des Heiligen Taktikers (bis zu einem Maximum von +5 auf der 20. Stufe). Der Heilige Taktiker kann diesen Bonus mehr als einer Kreatur gleichzeitig verleihen. Um diesen Vorteil zu erlangen, müssen die Verbündeten des Heiligen Taktikers imstande sein, ihn sehen und hören zu können und muss er sich bei Bewusstsein befinden.

Mit Beginn der 4. Stufe und dann alle weiteren drei Stufen kann der Heilige Taktiker diese Fähigkeit ein weiteres Mal pro Tag einsetzen (bis zu einem Maximum von siebenmal pro Tag auf der 19. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Böses niederstrecken.

Schlachtfeldpräsenz (ÜF): Mit Beginn der 3. Stufe kann ein Heiliger Taktiker seine Verbündeten im Kampf dirigieren und jedem Verbündeten innerhalb von 9 m ein Gemeinschaftstalent mit einer Standard-Aktion als Bonustalent verleihen, über welches er verfügt. Alle Verbündeten erhalten dasselbe Talent, müssen aber nicht die Voraussetzungen erfüllen. Diese Fähigkeit funktioniert nicht, wenn der Paladin bewusstlos ist oder sich auf dem falschen Fuß erwischt befindet. Die Verbündeten müssen imstande sein, den Heiligen Taktiker sehen und hören zu können, um diesen Vorteil zu erlangen. Er kann das Bonustalent mit einer Schnellen Aktion ändern. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura des Mutes.

Taktisches Können (AF): Mit Beginn der 3. Stufe erhält ein Heiliger Taktiker ein Gemeinschaftstalent, dessen Voraussetzungen er erfüllen muss. Er erhält ein zusätzliches Bonustalent alle weiteren vier Stufen als Heiliger Taktiker (bis zu einem Maximum von 5 Bonustalenten auf der 19. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Göttliche Gesundheit und Göttlicher Bund.

Schlachtenlenker (AF): Mit Beginn der 8. Stufe kann der Heilige Taktiker seinen Verbündeten 1 Mal pro Runde, mit einer Bewegungsaktion, eine vorteilhafte Position zuweisen. Jeder körperlich dazu fähige Verbündete kann sich 1,50 m weit bewegen, ohne dafür eine Aktion aufwenden zu müssen. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Die Verbündeten müssen imstande sein, den Paladin sehen und hören zu können, um diese Bewegung ausführen zu können, und dürfen sich nicht auf dem falschen

Fuß erwischt befinden. Mit Beginn der 15. Stufe können die Verbündeten im Rahmen dieser 1,50 m-Bewegung Schwieriges Gelände ignorieren. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Entschlossenheit.

Zorn des Wohls (ÜF): Mit Beginn der 11. Stufe kann ein Heiliger Taktiker zwei Anwendungen seiner Fähigkeit Streiter des Wohls zugleich aufwenden, um die Effekte dieser Fähigkeit zu verbessern. Dies funktioniert wie Streiter des Wohls, die Boni halten bei seinen Verbündeten jedoch so lange an, bis jede getroffene Kreatur tot ist, die Wirkungsdauer der Fähigkeit Streiter des Wohls endet oder der Paladin selbst getötet oder bewusstlos geschlagen wird (je nachdem was zuerst eintritt). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Gerechtigkeit.

Meisterhafte Präsenz (ÜF): Mit Beginn der 20. Stufe erhält ein Heiliger Taktiker die Fähigkeit, seinen von Schlachtfeldpräsenz erfüllten Verbündeten unterschiedliche Bonustalente zu verleihen. Ferner werden alle Kritischen Bedrohungen, welche von ihm und seinen Verbündeten gegen Kreaturen erzielt werden, die von der Fähigkeit Streiter des Wohls betroffen sind, automatisch bestätigt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Heiliger Streiter.

Himmelsstreiter (Archetyp)

Der Himmelsstreiter weiht sein Leben dem Dienst an den himmlischen Wesen, welche Sterbliche bei ihrem Mühen zum Licht zu gelangen, führen.

Himmlische Stimmen: Mit Beginn der 2. Stufe erlernt ein Himmelsstreiter, Celestisch zu sprechen und zu lesen (sofern er es noch nicht kann). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Göttliche Würde.

Himmlisches Herz (ÜF): Aufgrund seiner engen Bande zu den Himmlischen Reichen, erhält ein Himmelsstreiter beim Stufenaufstieg einen Bruchteil der Fähigkeiten wahrer Engel. Mit Beginn der 3. Stufe erhält er Resistenz 5 gegen Elektrizität, Kälte und Säure. Mit Beginn der 6. Stufe erhält er einen Volksbonus von +4 auf seine Rettungswürfe gegen Gift. Mit Beginn der 9. Stufe steigen seine Resistenzen gegen Elektrizität, Kälte und Säure auf 10. Mit Beginn der 12. Stufe erhält er Immunität gegen Versteinerung.

Mit Beginn der 15. Stufe erhält er Wahre Sprache; die Fähigkeit, mit jeder Kreatur sprechen zu können, die über eine Sprache verfügt, als würde er den Zauber *Zungen* nutzen. Dieses Klassenmerkmal funktioniert auf einer Zauberstufe in Höhe der Charakterstufe des Himmelsstreiters und ist stets aktiv.

Mit Beginn der 18. Stufe kann der Himmelsstreiter eine schützende Aura gegen Böses manifestieren; diese Fähigkeit bietet einen Ablenkungsbonus von +4 auf die RK sowie innerhalb eines Radius von 6 m einen Resistenzbonus von +4 auf die Rettungswürfe gegen die Fähigkeiten oder Effekte böser Kreaturen; ansonsten funktioniert dies wie ein *Schutzkreis gegen Böses*. Der Himmelsstreiter kann diese Fähigkeit täglich für 1 Runde pro Stufe als Himmelsstreiter einsetzen, diese Runden müssen nicht aufeinander folgen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gnade.

Himmlischen Verbündeten herbeizaubern (ZF): Mit Beginn der 4. Stufe kann ein Himmelsstreiter mit einer Vollen Aktion einen Himmlischen Verbündeten herbeizaubern. Dies funktioniert wie *Monster herbeizaubern I*, ist aber auf celestische Kreaturen, Archonten und Engel beschränkt. Mit Beginn der 6. Stufe funktioniert diese Fähigkeit wie *Monster herbeizaubern II*; der Zaubergrad steigt um einen zusätzlichen Grad alle weiteren zwei Stufen als Paladin (bis zu einem Maximum von *Monster herbeizaubern IX* auf der 20. Stufe). Diese Fähigkeit kann der Himmelsstreiter täglich in Höhe seines CH-Modifikators einsetzen (Minimum 1); mit Hilfe dieser Fähigkeit kann aber immer nur ein Verbündeter gleichzeitig herbeigezaubert werden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Handauflegen und Positive Energie fokussieren.

Göttlicher Bund (ÜF): Mit Beginn der 5. Stufe formt ein Himmelsstreiter einen Bund mit seinem Reittier, dies entspricht der Option Reittier des Klassenmerkmales Göttlicher Bund des Paladins; das Reittier erhält auf der 8. Stufe die Schablone für Celestische Kreaturen. Mit Beginn der 12. Stufe wachsen dem Reittier Flügel, sofern es noch nicht fliegen kann. Es erhält eine Bewegungsrate (Fliegen) in Höhe des Doppelten seiner Bewegungsrate an Land und die Manövrierfähigkeit „Gut“. Konnte das Reittier bereits vorher fliegen, verändern sich stattdessen die Bewegungsrate und Manövrierfähigkeit auf die genannten Werte (Verschlechterungen sind jedoch nicht möglich). Dieses Klassenmerkmal funktioniert ansonsten wie das gleichnamige Klassenmerkmal des Paladins.

Himmlischer Streiter: Mit Beginn der 20. Stufe lässt ein Himmelsstreiter sein sterbliches Selbst zurück. Seine SR steigt auf 10/Böses und er gilt als Externar hinsichtlich Zaubern und magischer Effekte. Er erhält Dämmersicht und Dunkelsicht 18 m. Mit einer Standard-Aktion kann er von folgender übernatürlicher Fähigkeit Gebrauch machen: Er kann sich Flügel wachsen lassen, die es ihm gestatten mit dem Doppelten seiner Bewegungsrate an Land zu fliegen bei einer Manövrierfähigkeit von „Durchschnittlich“. Seine Kleidung und Rüstung passt sich so an, dass sie es ihm beim Einsatz dieser Fähigkeit gestattet zu fliegen. Er kann die Flügel mit einer Freien Aktion wieder verschwinden lassen. Im Gegensatz zu anderen Externaren kann ein Himmelsstreiter immer noch von den Toten zurückgeholt werden, ganz so, als gehöre er immer doch seiner früheren Kreaturenkategorie an. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Heiliger Streiter.

Protektor (Archetyp)

Wenn der Protektor sich mit dem Bösen konfrontiert sieht, greift er nicht nach einer Waffe, sondern nach seinem Schild. Mit der Kraft seines Glaubens kann er andere vor Schaden bewahren.

Bastion des Guten (ÜF): Mit Beginn der 1. Stufe kann ein Protektor die Mächte des Guten anrufen, um ihn und seine Verbündeten gegen das Böse zu schützen. Diese Fähigkeit funktioniert wie Böses niederstrecken, allerdings erhält der Paladin keine Vorteile auf seine Angriffs- oder Schadenswürfe gegen sein Ziel. Stattdessen verursachen Angriffe der Zielkreatur gegen Verbündete innerhalb von 3 m Radius um den Paladin nur halben Schaden. Angriffe gegen den Paladin verursachen vollen Schaden, der Paladin erhält aber einen Ablenkungsbonus auf seine RK in Höhe seines CH-Bonus (sofern vorhanden). Dieser Bonus steigt um zusätzlich +1 auf der 4. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen als Protektor (bis zu einem Maximum von +6 auf der 20. Stufe). Wie im Falle von Böses niederstrecken ist auch Bastion des Guten verbraucht, wenn es sich bei der Zielkreatur nicht um eine böse Kreatur handelt. Talente, Fähigkeiten und ähnliches, welche die Anzahl der Anwendungen von Böses niederstrecken am Tag erhöhen, finden entsprechend auch auf Bastion des Guten Anwendung. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Böses niederstrecken.

Heiliger Schild (ÜF): Mit Beginn der 4. Stufe kann ein Protektor seinen Glauben in seinem Schild manifestieren, um nahe Verbündete zu schützen. Alle Verbündeten auf zu ihm angrenzenden Feldern erhalten einen Schildbonus

in Höhe des Schildbonus des Heiligen Schildes, den Verbesserungsbonus inbegriffen. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit bereits vorhandenen Schildboni. Ist dieser Schild aktiv, geht von dem Paladin ein Strahlen aus wie durch den Zauber *Licht*. Mit Beginn der 11. Stufe dehnt sich dieser Effekt auf alle Verbündeten innerhalb von 3 m aus und die Intensität steigt auf den Effekt von *Tageslicht*. Mit Beginn der 20. Stufe schützt dieser Effekt alle Verbündeten innerhalb von 6 m. Der Einsatz dieser Fähigkeit verbraucht zwei Anwendungen der Fähigkeit Handauflegen. Der Effekt hält eine Anzahl von Runden in Höhe des CH-Bonus (sofern vorhanden) des Paladins + 3 an. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Positive Energie fokussieren

Göttlicher Bund (ÜF): Mit Beginn der 5. Stufe geht ein Protektor mit seinem Schild einen Bund ein anstatt mit seiner Waffe oder seinem Reittier. Er kann seinen Schild mit einer Standard-Aktion verbessern, indem er einen himmlischen Geist um Hilfe bittet. Dieser Bund wirkt für 1 Minute pro Stufe als Protektor. Wenn er gerufen wird, lässt der Geist den Schild leuchten wie eine Fackel. Mit Beginn der 5. Stufe verleiht der Geist dem Schild einen Verbesserungsbonus von +1. Dieser Verbesserungsbonus steigt alle weiteren drei Stufen als Protektor um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +6 auf der 20. Stufe). Diese Boni können zum Schild hinzugefügt werden und sind kumulativ mit existierenden Verbesserungsboni bis zu einem Maximum von +5; sie können ferner genutzt werden, um dem Schild die folgenden besonderen Rüstungseigenschaften zu verleihen: *Blendend, Bollwerk (jede Version), Geschosse abwehren, Schmettern, Zauberresistenz (jede), Zauber zurückwerfen*. Die Verzauberung *Zauber zurückwerfen* kann jedes Mal, wenn der Protektor seinen Göttlichen Bund nutzt, einmal genutzt werden. Diese besonderen Eigenschaften benötigen einen Bonus entsprechend Tabelle 15-4 im *Pathfinder Grundregelwerk*. Diese Boni werden zu allen Eigenschaften hinzugefügt, über welche der Schild bereits verfügt, allerdings verleihen doppelte besondere Eigenschaften keine zusätzlichen Vorteile. Sollte der Schild nicht magisch sein, muss er mindestens einen Verbesserungsbonus von +1 erhalten, bevor andere besondere Eigenschaften hinzugefügt werden können. Der Bonus und die besonderen Eigenschaften werden beim Rufen des Geistes festgelegt und können nicht geändert werden, bis der Geist erneut gerufen wird. Der himmlische Geist verleiht dem Schild keine Boni, wenn und solange dieser von jemand anderem als dem Protektor genutzt wird. Ein Protektor kann diese Fähigkeit auf der 5. Stufe 1 Mal täglich einsetzen sowie 1 weiteres Mal pro Tag alle weiteren vier Stufen als Protektor (bis zu einem Maximum von 4 Mal pro Tag auf der 17. Stufe).

Sollte der Schild zerstören werden, während der himmlische Geist ihn mit Macht erfüllt, verliert der Protektor diese Fähigkeit für 30 Tage oder bis er eine neue Stufe erlangt (je nachdem was zuerst eintritt). Während dieser Zeit erleidet der Protektor einen Malus von -1 auf seine Rüstungsklasse und Rettungswürfe.

Verbesserte Bastion: Mit Beginn der 11. Stufe steigt der Radius der Fähigkeit des Protektors Bastion des Guten auf 6 m. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Gerechtigkeit.

Perfekte Bastion: Mit Beginn der 20. Stufe erhalten ein Protektor und seine Verbündeten innerhalb von 6 m Regeneration 10 gegen das Ziel der Fähigkeit Bastion des Guten (diese Regeneration wirkt gegen alle Art von Schaden, welchen das Ziel verursacht). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Heiliger Streiter.

SEELENLOSER RITTER (ARCHETYP)

Dem Seelenlosen Ritter genügt die bloße Befleckung seiner Seele nicht. Er ist ein Antipaladin, der zusammen mit seiner Moral auch seine Sterblichkeit opfert. Dieser Archetyp steht nur der Paladin-Alternativklasse des Antipaladins zur Verfügung.

Berührung des Grabes (AF): Mit Beginn der 5. Stufe erhält ein Seelenloser Ritter einen Bonus von +2 auf seine Rettungswürfe gegen Gift, geistesbeeinflussende Effekte und Todeseffekte. Er wird durch positive Energieeffekte verletzt und durch negative Energieeffekte geheilt, ganz so als wäre er ein Untoter. Negative Energieeffekte, die keine Untoten heilen (z.B. *Entkräftung*), betreffen ihn normal. Der Seelenloser Ritter besitzt eine Wahrscheinlichkeit von 25%, Kritische Treffer und Hinterhältigen Schaden zu ignorieren, als trüge er eine *Rüstung des Leichten Bollwerks*. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Dunkle Gunst.

Zähigkeit des Grabes (AF): Mit Beginn der 8. Stufe erlangt ein Seelenloser Ritter Immunität gegen Gift. Er erhält ferner Dunkelsicht 18 m, sofern er dies noch nicht besitzt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Verzweiflung.

Mantel des Grabes (AF): Mit Beginn der 10. Stufe erhält der Seelenloser Ritter Immunität gegen Lebenskraftentzug und schädliche negative Energieeffekte. Seine Wahrscheinlichkeit, Kritische Treffer und Hinterhältigen Schaden zu ignorieren, steigt auf 50%, als würde er eine *Rüstung des mittleren Bollwerks* tragen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die tägliche Anwendung von Gutes niederstrecken, welche ein Antipaladin auf der 10. Stufe erhält.

Wille des Grabes (AF) Mit Beginn der 11. Stufe steigt der Bonus eines Seelenlosen Ritters auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte und Todeseffekte auf +4 an. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Vergeltung.

Sündige Waffen (ÜF): Mit Beginn der 14. Stufe werden die Waffen eines Seelenloser Ritters behandelt, als wären sie von böser Gesinnung hinsichtlich des Überwindens von Schadensreduzierung. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Sünde.

Grabesfürst (AF): Mit Beginn der 15. Stufe steigt die Wahrscheinlichkeit eines Seelenlosen Ritters, Kritische Treffer und Hinterhältigen Schaden zu ignorieren, auf 75% an, als trüge er eine *Rüstung des großen Bollwerkes*. Er erlangt Immunität gegen Betäubung, Lähmung, Schlaf- und Todeseffekte. Der Seelenloser Ritter erlangt ferner Immunität gegen Effekte, die bei ihm Erschöpfung hervorrufen würden. Effekte, die bei ihm Entkräftung hervorrufen würden, lassen ihn stattdessen erschöpft werden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Grausamkeit.

Seele des Grabes (ÜF): Mit Beginn der 17. Stufe erhält ein Seelenloser Ritter SR 5/Gutes und Wuchtwaffe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Verderbtheit.

Untoter Streiter (AF): Mit Beginn der 20. Stufe wird ein Seelenloser Ritter zu einem Untoten. Seine SR steigt auf 10/Gutes und Wuchtwaffe. Seine Unterart wird zu Untoter und er erlangt alle Merkmale eines Untoten. Obwohl er gegen Krankheiten immun wird, kann er mittels der Klassenfertigkeit Seuchenträger weiterhin Krankheiten übertragen und verbreiten. Der Untote Streiter besitzt keinen Konstitutionswert mehr. Er nutzt seinen Charismawert, um Trefferpunkte, Zähigkeitswürfe und besondere Fähigkeiten zu bestimmen, die von Konstitution abhängig sind. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Heiliger Streiter.

Ritter

Der Ritter ist ein General des Schlachtfeldes: Schwer gepanzert und gut bewaffnet sitzt er im Sattel eines mächtigen Streitrosses, dirigiert seine Truppen und donnert selbst in die Schlacht, um die Pläne seiner Feinde zu durchkreuzen. Der Ritter kämpft nicht um des Kampfes willen, sondern für ein hehres Ziel, egal ob zur Verteidigung der Ehre, um seinem Herren zu dienen, ein Ideal oder intellektuelles Leitbild in die Welt zu tragen oder etwas Verborgenes, Geheimes zu beschützen.

Ritterorden

Manche Ritter sehen ihre Bestimmung darin, ihren Gefährten, dem gemeinen Volk, einem Herren oder sogar sich selbst die Treue zu schwören. Andere dagegen sind auserwählt, abstraktere Dinge zu verteidigen oder zu vertreten, egal ob es sich um den Frieden handelt, einen bestimmten Ort, ein Relikt oder gar die Bewahrung des niedergeschriebenen Wissen.

Blaurosenorden

Die Ritter des Blaurosenordens widmen sich der Erhaltung des Friedens in den Ländern, durch die sie ziehen. Diese Ritter sind fähige Krieger und begabte Diplomaten, die zu Weisheit, Geduld und Verständnis raten. Sie wissen aber auch um das Bedürfnis, zu den Waffen zu greifen, um Aggressoren, Tyrannen und böse Thronräuber niederzustrecken. Zwar glauben sie von ganzem Herzen an den Frieden und streben dieses Ziel an, sind aber in erster Linie Krieger und sperren sich nicht gegenüber ihrer Rolle als die Wächter jener, die nicht zu den Waffen greifen können, um sich selbst zu verteidigen.

Ordensregeln: Der Ritter muss gegen sinnlose Gewalt kämpfen und das Land und das Volk vor Kriegen schützen, die es weder begonnen hat, noch ausfechten möchte. Er muss versuchen, Konflikte mit minimalem Blutvergießen zu beenden, Streitigkeiten zwischen intelligenten Kreaturen friedvoll beizulegen und die Wunden zu heilen, welche der Krieg gerissen hat. Er muss sein Wort halten und Gefangene, die sich ihm ergeben, selbst vor seinen eigenen Verbündeten verteidigen.

Herausforderung: Wenn ein Ritter des Blaurosenordens eine Herausforderung ausspricht, erhält er einen Moralbonus von +1 auf seine Angriffswürfe gegen das Ziel seiner Herausforderung, solange es sich um eine intelligente Kreatur handelt, welcher der Ritter angeboten hat, sich zu ergeben (dies nimmt eine Standard-Aktion in Anspruch). Dieser Bonus steigt um zusätzlich +1 alle weiteren vier Stufen als Ritter (bis zu einem Maximum von +5 auf der 17. Stufe).

Fertigkeiten: Ein Ritter des Blaurosenordens erhält Wissen (Adels) (IN) und Wissen (Geschichte) (IN) als Klassenfertigkeiten. Wenn ein Ritter des Blaurosenordens versucht, mittels Diplomatie einen Streit zwischen zwei Parteien beizulegen, denen er nicht zugehörig ist, erhält er einen Bonus auf seinen Fertigkeitswurf für Diplomatie in Höhe seiner ½ Stufe als Ritter (Minimum +1).

Ordensfähigkeiten: Ein Ritter des Blaurosenordens erhält die folgenden Fähigkeiten, sobald er auf die entsprechende Stufe aufsteigt:

Flache Seite der Klinge (AF): Mit Beginn der 2. Stufe erlangt ein Ritter des Blaurosenordens die Fähigkeit, seine Angriffe zu mäßigen, um einen Feind lebend zu fangen. Er erleidet keinen Malus von -4, wenn er mit einer tödlichen Waffe angreift, um nichttödlichen Schaden zu verursachen. Wenn der Ritter nichttödlichen Schaden verursacht, erhält er einen Bonus von +2 auf seine Schadenswürfe. Wenn der Ritter von dieser Fähigkeit Gebrauch macht, muss er versuchen, sein Ziel zu überwältigen, ohne es zu töten. Sollte er nach Einsatz dieser Fähigkeit tödlichen Schaden verursachen oder seinen Verbündeten gestatten, das Ziel zu töten, gilt dies als Verletzung seiner Ordensregel.

Innerer Frieden (AF): Mit Beginn der 8. Stufe hat der Ritter gelernt, selbst wenn nicht alles so verläuft, wie er es sich wünscht, dass er stets ruhig und beherrscht bleiben muss. Einmal täglich kann der Ritter mit einer Augenblicklichen Aktion Schadenspunkte aus einer einzelnen Quelle (ein Angriff, Zauber oder Effekt) in Höhe seiner Stufe als Ritter + seinem CH-Modifikator ignorieren. Der Ritter kann diese Fähigkeit auf der 12. Stufe ein weiteres Mal pro Tag und dann alle weiteren vier Stufen als Ritter einsetzen (bis zu einem Maximum von 4 Mal pro Tag auf der 20. Stufe).

Klingenschild (AF): Mit Beginn der 15. Stufe spürt der Ritter, wenn es in seiner Nähe zu Gewalt zu kommen droht. Er verleiht seinen Verbündeten auf angrenzenden Feldern einen Situationsbonus von +2 auf ihre RK. Sollte er ferner die Aktion Vollständige Verteidigung durchführen, kann er mit einer Augenblicklichen Aktion versuchen, einen Angriffswurf abzulenken, indem er einen Angriffswurf ausführt, dessen SG das Ergebnis des ursprünglichen Angriffswurfes ist. Bei Erfolg wird der Angriff abgelenkt und verursacht keinen Schaden.

Bücherorden

Wissen ist der Grundpfeiler von Wahrheit und Macht. Die Mitglieder dieses Ordens widmen sich der Bewahrung von Wissen und viele würden dieses niedergeschriebene Wissen um jeden Preis verteidigen. Doch es gibt auch einige, die glauben, dass es zu gefährliches Wissen gibt. Dieses muss dann aufgespürt und zerstört werden.

Ordensregeln: Ein Ritter des Bücherordens muss niedergeschriebenes oder zumindest anerkanntes Wissen um jeden Preis beschützen. Manche widmen sich auch der Vernichtung verbotenen Wissens und gehen dem ebenso eifrig nach wie der Bewahrung des Wissens. Die meisten dieser Ritter glauben, dass das Bewahren eines geschriebenen Werkes wichtiger ist als ein Leben, selbst ihr eigenes, da dies sicherstellt, dass auch künftige Generationen von dieser Weisheit profitieren können.

Herausforderung: Wenn ein Ritter des Bücherordens eine Herausforderung ausspricht, erhält er einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten, die vom Ziel seiner Herausforderung ausgehen, sowie einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Bluffen und Motiv erkennen hinsichtlich des Zieles seiner Herausforderung.

Fertigkeiten: Ein Ritter des Bücherordens fügt Sprachenkunde (IN), Wissen (Arkanes) (IN) und Wissen (Religion) (IN) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

Er kann Sprachenkunde ungeübt nutzen; sollte er Ränge in Sprachenkunde besitzen, erhält er einen Bonus auf seine Fertigkeitswürfe für Sprachenkunde in Höhe seiner ½ Stufe als Ritter (Minimum +1).

Ordensfähigkeiten: Ein Ritter des Bücherordens erhält die folgenden Fähigkeiten, sobald er auf die entsprechende Stufe aufsteigt:

Spezialisiertes Wissen (AF): Mit Beginn der 2. Stufe wählt der Ritter des Bücherordens entweder Wissen (Arkanes) oder Wissen (Religion). Er kann in der gewählten Fertigkeit ungeübte Würfe ausführen. Er kann diese Wahl später nicht mehr ändern. Sollte er Ränge in seiner ausgewählten Fertigkeit besitzen, erhält er einen Bonus auf diese Fertigkeitswürfe in Höhe seiner ½ Stufe als Ritter (Minimum +1), solange der Wurf sich auf ein Buch, eine Schriftrolle, ein Schriftstück oder andere Form niedergeschriebenen Wissens bezieht.

Mächtiges Wissen (AF): Mit Beginn der 8. Stufe erhält der Ritter die Fähigkeit, Schriftrollen zu lesen und arkane und göttliche Zauber von einer Schriftrolle zu wirken, als besäße er eine Zauberstufe in Höhe seiner Stufe als Ritter -4. Er kann mit der Fertigkeit Sprachenkunde (anstatt Zauberkunde) alle Schriftrollen entziffern und benötigt dazu auch nicht *Magie lesen*. Welche Art Zauber der Ritter wirken kann, hängt von der Wissensfertigkeit ab, die er als Spezialisiertes Wissen gewählt hat. Sollte er Wissen (Arkanes) gewählt haben, kann er arkane Zauber von einer Schriftrolle wirken; sollte er Wissen (Religion) gewählt haben, kann er göttliche Zauber von einer Schriftrolle wirken. Ferner erhält er einen Bonus von +1 auf einen Attributswert, um den Grad des Zaubers zu bestimmen, den er von einer Schriftrolle wirken kann. Dieser Bonus steigt mit Beginn der 10. Stufe und dann alle weiteren fünf Stufen als Ritter um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +4 auf der 20. Stufe). Das Attribut ist abhängig davon, welche Fertigkeit der Ritter als Spezialisiertes Wissen gewählt hat. Sollte der Ritter Wissen (Arkanes) gewählt haben, erhält er den Bonus auf Intelligenz; sollte er Wissen (Religion) gewählt haben, erhält er den Bonus auf Weisheit.

Defensives Wissen (AF): Mit Beginn der 15. Stufe kann ein Ritter des Bücherordens nahen Verbündeten einige Vorteile seines Klassenmerkmales Herausforderung verleihen. Solange die Verbündeten sich auf zum Ritter angrenzenden Feldern befinden, erhalten sie einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten, die vom Ziel der Herausforderung ausgehen. Außerdem kann der Ritter mit einer Augenblicklichen Aktion einem angrenzenden Verbündeten das Wiederholen von einem Rettungswurf gegen einen Zauber oder einer zauberähnlichen Fähigkeit, welcher vom Ziel der Herausforderung ausgeht, ermöglichen; die Anzahl an Würfen pro Tag wird vom IN- oder WE-Modifikator des Ritters (Minimum 1) bestimmt. Der Verbündete muss den Ritter sehen und hören können, um den Rettungswurf wiederholen zu dürfen. Welches Attribut die täglichen Anwendungen bestimmt, richtet sich nach der Wissensfertigkeit, die der Ritter als Spezialisiertes Wissen ausgewählt hat. Sollte der Ritter Wissen (Arkanes) gewählt haben, basieren die täglichen Anwendungen auf Intelligenz, sollte er Wissen (Religion) gewählt haben, basieren die täglichen Anwendungen auf Weisheit.

Siegelorden

Die Ritter des Siegelordens sind eine geheimnisvolle Verbindung. Jeder von ihnen ist mit dem Schutz eines Objektes (bspw. eines gefährlichen magischen Gegenstandes), Ortes (bspw. ein vergessener Tempel) oder eines Geheimnisses (bspw. dass ein bestimmter Bauer in Wirklichkeit der letzte Abkömmling der königlichen Linie ist) betraut. Solche Ritter sind die Verteidiger uralter Traditionen oder die Diener von Herrschern, die bedeutsame Geheimnisse zu verbergen haben. Manchmal müssen sie diese Geheimnisse auch erst aufspüren, um sie sicher beschützen und bewahren zu können.

Ordensregeln: Der Ritter muss die von ihm bewahrte Sache mit allem beschützen, was er besitzt – seiner Gesundheit, seiner Ehre und auch seinem Leben. Sollte es sich um einen Ort handeln, muss er Eindringlinge fernhalten. Sollte es sich um einen Gegenstand handeln, muss er diesen vor Dieben bewahren und ihn an seinen rechtmäßigen Ort zurückbringen, sollte er gestohlen werden.

Herausforderung: Ein Ritter des Siegelordens kann einen Ansturm oder ein Kampfmanöver Zu-Fall-bringen jederzeit durchführen, wenn er einen Vollen Angriff gegen das Ziel seiner Herausforderung ausführt. Dieses freie Kampfmanöver provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Fertigkeiten: Ein Ritter des Siegelordens fügt Mechanismus ausschalten (GE) und Sprachenkunde (IN) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu. Wenn der Ritter mittels Bluffens Informationen über seinen Auftrag verhüllt, erhält er einen Kompetenzbonus in Höhe seiner ½ Stufe als Ritter (Minimum +1).

Ordensfähigkeiten: Ein Ritter des Siegelordens erhält die folgenden Fähigkeiten, sobald er auf die entsprechende Stufe aufsteigt:

Hüter (AF): Mit Beginn der 2. Stufe muss der Ritter einmal täglich einen Ort oder ein Geheimnis auswählen, das zu schützen er geschworen hat. Sollte er einen Ort wählen, erhält er einen Moralbonus von +2 auf seine Angriffswürfe, wenn er diesen direkt verteidigt. Sollte er ein Geheimnis wählen, erhält er einen Moralbonus von +2 auf seine Rettungswürfe und konkurrierende Fertigkeitswürfe, um der Preisgabe von Informationen über dieses Geheimnis zu widerstehen. Er behält diese Boni, bis er einen neuen Gegenstand, einen Ort oder ein Geheimnis zum beschützen wählt.

Unerschütterlichkeit (AF): Mit Beginn der 8. Stufe kann der Ritter seine Treue nutzen, um körperliche Schwächen zu überwinden. Wenn der Ritter sich nicht weiter als einen 1,50 m-Schritt bewegt, erhält er bis zum Beginn seines nächsten Zuges einen Ausweichbonus von +2 auf seine KMV gegen die Kampfmanöver Ansturm, Niederrennen, Stoßen, Ziehen und Zu-Fall-bringen.

Verhaltener Ansturm (AF): Mit Beginn der 15. Stufe kann der Ritter des Siegelordens Gegner zurücktreiben, ohne dabei an Boden zu verlieren. Mit einer vollen Aktion kann er einen Angriff mit seinem höchsten Angriffsbonus ausführen. Sollte der Angriff erfolgreich sein, verursacht dieser den normalen Schaden. Zusätzlich kann der Ritter dann jedoch einen Ansturm gegen das Ziel versuchen; auf diesen Kampfmanöverwurf erhält er einen Bonus in Höhe des halben Schadens, den er mit seinem Angriff verursacht hat.

Ritterarchetypen

Es folgen neue Archetypen für den Ritter. Sofern nicht anders vermerkt, stehen diese Archetypen Rittern aller Orden offen.

Bannerträger (Archetyp)

Nicht alle Ritter sind zufrieden damit, Sturmangriffe auszuführen, an vorderster Front die Truppen zu kommandieren und sich dem Feind von Angesicht zu Angesicht zu stellen. Manche ziehen es vor, sich aus dem Getümmel fernzuhalten und stattdessen mit ihren Bannern zu glänzenden Leuchtfeuern zu werden, welche die Truppen zum Sieg anstacheln. Der Bannerträger führt das Banner seines Ordens, seines Herren oder seines Hauses, um die Moral seiner Verbündeten zu heben und dem Feind das nahende Ende zu verkünden.

Banner (AF): Mit Beginn der 1. Stufe erlangt ein Bannerträger das Merkmal Banner. Diese Fähigkeit entspricht überwiegend dem normalen Klassenmerkmal des Ritters, außer, dass die Moralboni auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte und Angriffswürfe bei einem Sturmangriff mit der 5. Stufe und dann alle weiteren fünf Stufen als Ritter ansteigen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reittier.

Reittier (AF): Mit Beginn der 5. Stufe erlangt der Bannerträger die Dienste eines treuen Reittiers. Dieses Reittier entspricht in allen Belangen dem Klassenmerkmal Reittier des Ritters. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Banner.

Banner des Trostes (AF): Mit Beginn der 11. Stufe wird das Banner des Bannerträgers zu einem noch mächtigeren Symbol des Schutzes und der Inspiration für jene in seiner Nähe. Einmal täglich kann der Bannerträger das präsentierte Banner mit einer Vollen Aktion durch die Luft schwenken. Alle Verbündeten innerhalb von 18 m erhalten temporäre Trefferpunkte in Höhe seiner ½ Stufe als Ritter und einen Moralbonus von +2 auf ihren nächsten Schadenswurf. Mit Beginn der 15. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen als Ritter steigt dieser Bonus um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +3 auf der 19. Stufe). Die temporären Trefferpunkte bleiben 10 Minuten lang bestehen oder bis sie verbraucht werden (was zuerst geschieht). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Mächtiger Sturmangriff.

Beeindruckendes Banner (AF): Mit Beginn der 20. Stufe wird das Banner des Bannerträgers zu einem mächtigen Sammelpunkt für seine Verbündeten und gleichzeitig zu einem Fluch für seine Feinde. Wenn das Banner sichtbar ist, erhalten Verbündete des Bannerträgers innerhalb von 18 m einen Moralbonus von +1 auf ihre Angriffswürfe, Immunität gegen Furchteffekte und einen Moralbonus von +3 auf ihre Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Überlegener Sturmangriff.

Bestienreiter (Archetyp)

Ein Ritter wird nicht nur durch seine Treue zu seinem Orden oder seinem Können auf dem Schlachtfeld, sondern auch durch seine besondere Beziehung zu seinem Reittier definiert. Während manche Ritter nur begabt im Umgang mit Pferden oder gut ausgebildete Reiter sind, verbringt der Bestienreiter sein Leben mit der ständigen Suche nach dem perfekten Reittier und verbündet sich mit immer größeren, mächtigeren und exotischeren Kreaturen.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Bestienreiter ist geübt im Umgang mit Leichten und Mittelschweren Rüstungen sowie mit Schilden (außer Turmschilden).

Exotisches Reittier (AF): Mit Beginn der 1. Stufe formt ein Bestienreiter eine Bindung mit einem starken, loyalen Gefährten, der ihm gestattet, ihn als Reittier zu nutzen. Dieses Reittier funktioniert wie der Tiergefährte eines Druiden auf einer effektiven Druidenstufe in Höhe der Stufe des Ritters. Das ausgewählte Tier muss groß genug sein, um den Bestienreiter tragen zu können (Mittelgroß oder Groß für einen kleinen Charakter, Groß oder Riesig für einen mittelgroßen Charakter). Der Bestienreiter erleidet keine Rüstungsmali wenn er auf seinem Reittier reitet. Das Reittier wird stets als zum Kampf ausgebildet behandelt und erhält zu Spielbeginn das Bonustalent Ausdauer. Ein Reittier eines Bestienreiters erhält nicht die besondere Fähigkeit Zauber teilen. Wenn der Bestienreiter eine Stufe aufsteigt, kann er sich entscheiden, ein neues, eindrucksvolleres Reittier zu erwählen, welches besser zu seiner angewachsenen Macht passt. Kleine Bestienreiter können auf der 1. Stufe ein Pony oder einen Wolf als Reittier auswählen. Auf der 4. Stufe kann ein kleiner Bestienreiter ferner einen Allosaurus, Ankylosaurus, Auerochsen, Bison, Brachiosaurus, Elefanten, Reithund, Triceratops, Tyrannosaurus oder ein Riesenfaultier, Wildschwein, Flusspferd, Glyptodon, Mastodon oder eine Riesenschnappschildkröte auswählen. Auf der 7. Stufe kann er ferner einen Deinonychus oder Velociraptor auswählen.

Mittelgroße Bestienreiter können auf der 1. Stufe ein Kamel oder ein Pferd als Reittier wählen. Auf der 4. Stufe kann ein mittelgroßer Bestienreiter ferner unter einem Allosaurus, Ankylosaurus, Auerochsen, Bison, Brachiosaurus, Elefanten, Löwen, Tiger, Triceratops, Tyrannosaurus oder einen Riesenfaultier, Flusspferd, Glyptodon, Mastodon oder einer Riesenschnappschildkröte auswählen. Weitere Reittiere können vom SL verfügbar gemacht werden. Auf der 7. Stufe oder später kann ein mittelgroßer Bestienreiter jede Kreatur als Reittier wählen, deren natürliche Größenkategorie Groß oder Riesig ist, sofern sie als mittelgroßer Tiergefährte auf der 7. Stufe normalerweise verfügbar ist (z.B. ein Bär). Um die Spielwerte eines solchen Reittiers zu erschaffen, wende die folgenden Modifikationen an: **Größe** Groß; **Attributswerte** ST +2, GE -2, KO +2. Erhöhe den Schaden jedes natürlichen Angriffes des Reittiers um eine Würfelkategorie. Ein Bestienreiter kann kein Reittier erwählen, dass nicht imstande ist, sein Gewicht zu tragen, weniger als vier Beine hat oder über eine Flug-Bewegungsrate verfügt (der SL kann jedoch in bestimmten Umgebungen Reittiere mit einer Schwimm-Bewegungsrate zulassen).

Wenn ein Talent oder eine Fähigkeit dem Reittier gestattet, einen Hufangriff auszuführen, kann es stattdessen einen Klauen-, Hieb- oder ähnlichen Angriff ausführen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Klassenmerkmale des Ritters Reittier und Meisterlicher Ausbilder.

Chasseur (Archetyp)

Jene, welche die Perfektion von Strategie und Taktik studieren, wissen, dass die Wahl des Schlachtfeldes Vorteile verschaffen kann, die nur noch durch überwältigende Massen an Verbündeten überstrahlt werden können. Der Chasseur ist eine besondere Art von Ritter, welcher auf dieses Ziel hinarbeitet. In der Regel bedient er sich des Bogens oder anderer Fernkampfwaffen, um Gegner zu sich zu locken und zieht sich dann strategisch zurück, bis sich seine Feinde genau dort befinden, wo er sie haben will.

Weitreichende Herausforderung (AF): Einmal täglich kann ein Chasseur seine Weitreichende Herausforderung als Schnelle Aktion einsetzen. Er wählt dann ein Ziel innerhalb seiner Sichtweite und fordert es heraus. Seine Fernkampfangriffe verursachen gegen dieses Ziel zusätzlichen Schaden in Höhe seiner Stufe als Ritter. Der Chasseur kann diese Fähigkeit auf der 1. Stufe einmal pro Tag einsetzen und ein weiteres Mal pro Tag alle weiteren drei Stufen als Ritter (bis zu einem Maximum von 7 Mal pro Tag auf der 19. Stufe). Ferner kann er einmal täglich eine Anwendung dieser Fähigkeit zusätzlich aufwenden, um den potentiellen Zusatzschaden seines Fernkampfangriffes zu verdoppeln; er muss diese Entscheidung treffen, bevor er den Angriffswurf ausführt. Bei einem erfolgreichen Treffer verursacht der Fernkampfangriff dann zusätzlichen Schaden in Höhe des Doppelten seiner Stufe als Ritter. Sollte der Angriff misslingen, ist der Einsatz der Herausforderung verschwendet.

Einen Gegner herauszufordern, erfordert subtile Täuschungen und Strategien. Der Ritter muss sich daher als leichtes Ziel präsentieren, weshalb das Ziel seiner Weitreichenden Herausforderung einen Bonus von +4 auf seine Angriffswürfe gegen ihn erhält.

Diese Herausforderung wirkt so lange, bis das Ziel tot oder bewusstlos ist oder den Chasseur mit einem Nahkampfangriff trifft oder der Kampf endet. Sollte diese Herausforderung enden, weil der Chasseur von seinem Ziel im Nahkampf getroffen wird, wird sie zu einer normalen Herausforderung und der Chasseur erlangt alle Vorteile, die er aufgrund seiner Ordenszugehörigkeit erhält. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Herausforderung.

Sorgfältige Zielgenauigkeit (AF): Mit Beginn der 3. Stufe kann ein Chasseur bei einem Fernkampfangriff mit seinem höchsten Angriffsbonus die Mali aufgrund von Entfernung für die ersten drei Grundreichweiten ignorieren. Sollte er eine Feuerwaffe verwenden, kann er über bis zu zwei Grundreichweiten hinweg gegen die Berührungs-RK seines Zieles angreifen. Dieser Effekt ist kumulativ mit anderen Effekten, die es dem Ritter gestatten, Fernkampfangriffe ohne Mali über die Grundreichweite hinaus auszuführen oder mit einer Feuerwaffe gegen die Berührungs-RK des Zieles anzugreifen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserter Sturmangriff.

Provozierende Zielgenauigkeit (AF): Mit Beginn der 11. Stufe wird das Ziel der Weitreichenden Herausforderung des Chasseurs im Falle eines bestätigten Kritischen Treffers mit dem höchsten Angriffsbonus des Ritters für 1 Runde in Wut versetzt. In diesem Zustand muss sich das Ziel während seines Zuges auf den Ritter zubewegen; es kann sich normal bewegen, rennen oder einen Sturmangriff ausführen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Mächtiger Sturmangriff.

Vielseitige Herausforderung (AF): Mit Beginn der 12. Stufe kann ein Chasseur eine Anwendung seiner Herausforderung aufwenden, um die Vorteile von Weitreichender Herausforderung oder der normalen Herausforderung zu erlangen. Er kann sogar mit einer Schnellen Aktion die Art der Herausforderung verändern, unter der sein Gegner steht, solange dieser sich innerhalb seiner Sichtweite befindet.

Überlegene Zielgenauigkeit (AF): Mit Beginn der 20. Stufe erhält der Chasseur die Boni von Sorgfältige Zielgenauigkeit und die Effekte von Provozierende Zielgenauigkeit auf alle Fernkampfangriffe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Überlegener Sturmangriff.

GESANDTER (ARCHETYP)

Ritter erfüllen viele Funktionen auf dem Schlachtfeld. Sie sind mutige Anführer und Elitekrieger, herandonnernde Reiter und berittene Zerstörer. Manche Ritter konzentrieren sich mehr auf Beweglichkeit und Geschwindigkeit statt auf die rohe Kraft eines berittenen Sturmangriffes. Der Gesandte ist zu Fuß oder im Sattel meist der erste, der sich dem Feind stellt, sei es mit angelegter Lanze, gezogenem Schwert oder als Unterhändler, um von der Gegenseite die Kapitulation zu verlangen.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Gesandter ist nicht geübt im Umgang mit Schweren Rüstungen.

Bonustalente: Ein Gesandter kann neben einem Kampftalent auch Ausdauer, Leichtfüßigkeit oder Rennen auswählen, wenn er ein Bonustalent erhält.

In und aus dem Sattel (AF): Mit Beginn der 1. Stufe erhält ein Gesandter das Bonustalent Berittener Kampf. Ferner kann er sich in Mittelschwerer Rüstung mit normaler

Bewegungsrate fortbewegen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Taktiker.

Beweglichkeit auf dem Schlachtfeld (AF): Mit Beginn der 5. Stufe lernt der Gesandte, mehr auf die ihn umgebenden Gefahren zu achten und diese Erkenntnisse mit seinem treuen Reittier zu teilen. Der Gesandte und sein Reittier erhalten das Bonustalent Beweglichkeit. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Banner.

Berittene Akrobatik (AF): Mit Beginn der 9. Stufe wird ein Gesandter noch fähiger darin, in den Sattel zu springen oder rasch abzusteigen. Er erhält das Bonustalent Kunstreiter, selbst wenn er nicht die Voraussetzungen erfüllen sollte. Der Gesandte kann dieses Talent selbst in Mittelschwerer Rüstung einsetzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Mächtiger Taktiker.

Berittener Derwisch (AF): Mit Beginn der 14. Stufe wird der Gesandte auf dem Schlachtfeld zu einem furchterregenden und beweglichen Gegner. Er erhält das Bonustalent Berittener Plänkler, selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllen sollte. Ferner addiert er, wenn er reitend einen Sturmangriff ausführt, +3 m zur Bewegungsrate seines Reittiers hinzu. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Mächtiges Banner.

Unberechenbarer Sturmangriff (AF): Mit Beginn der 17. Stufe erlernt ein Gesandter mitten durchs Kampfgetümmel zu reiten, zuzuschlagen und mit unglaublicher Geschwindigkeit wieder zu verschwinden. Führt der Gesandte reitend einen Sturmangriff aus, kann er sich zuerst 3 m weit bewegen und dann einen einzelnen Nahkampfangriff ausführen. Dieser erste Angriff ist kein Sturmangriff, sondern ein gewöhnlicher Nahkampfangriff. Die Entfernung die er bis zu diesem ersten Angriff zurücklegen musste, zählt gegen die verfügbare Bewegungsrate für diese Runde. Nach dem Angriff muss der Gesandte sich immer noch in gerader Linie fortbewegen, um das Ziel seines Sturmangriffs zu erreichen. Beim Angriffswurf am Ende seines Sturmangriffes erleidet er dann jedoch einen Malus von -5 auf den Angriffswurf. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Überlegener Sturmangriff.

Lanzenreiter (Archetyp)

Der Lanzenreiter schert sich nicht um die Feinheiten von Strategien und Taktik, für ihn ist die Erregung beim Ausführen eines Sturmangriffes bedeutsamer – der durch das Helmvisier herein strömende Wind, das Gewicht der angelegten Lanze in der Armbeuge und das befriedigende Aufschreien seiner Gegner, wenn deren Rüstungen der Macht seiner Lanze nachgeben, und er das Metall in die Körper seiner Gegner treibt.

Bonustalente: Ein Lanzenreiter trainiert beinahe ausschließlich auf den Punkt hin, ein berittener Schrecken zu werden. Er erhält auf der 1., 5. und dann alle weiteren drei Stufen als Ritter ein Bonustalent, welches von der folgenden Liste stammen muss: Angriff im Vorbeireiten, Beherzter Sturmangriff, Berittener Kampf, Entsatteln, Heftiger Angriff, Tänzelnder Angriff und Verbesserter Ansturm. Sollte der Lanzenreiter bereits über all diese Talente verfügen, kann er unter den Kampftalenten auswählen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Taktiker, Mächtiger Taktiker, Meistertaktiker und die übliche Auswahl des Ritters an Bonustalenten.

Durchbohrender Sturmangriff (AF): Mit Beginn der 20. Stufe steht ein Lanzenreiter für das Können des berittenen Kampfes. Wenn er reitend einen Sturmangriff ausführt, verursacht er das Dreifache des normalen Schadens (das Vierfache mit einer Lanze). Dieser Schaden umfasst allen Zusatzschaden durch das Talent Beherzter Sturmangriff und die Nutzung der Lanze. Sollte der Lanzenreiter ferner im Rahmen eines berittenen Sturmangriffes einen Kritischen Treffer bestätigen, verursacht er den mit seiner Waffe möglichen Höchstschaden. Zusätzlicher Schaden aufgrund von Waffeneigenschaften, magischen Effekten, Präzisionsschaden oder anderen Verbesserungen wird normal ausgewürfelt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Überlegener Sturmangriff.

Leibgardist (Archetyp)

Manche Ritter werden nicht als Kämpfer in vorderster Reihe, sondern als treue Wächter ausgebildet, welche der zu schützenden Person im Angesicht der Gefahr als standhafte Verteidiger zur Seite stehen. Einige dieser Leibgardisten haben nur die Funktion reiner Zier, welche lediglich eine zeremonielle Funktion erfüllen. Doch es gibt auch eine überraschend große Anzahl von ihnen, welche fähige, tödliche Gegner sind, die eine Bedrohung beseitigen, noch ehe ihr Herr sie bemerkt. Der Leibgardist stellt sich beständig der Gefahr in den Weg und ist stets bereit, sein Leben binnen eines Atemzuges zu opfern.

Eingeschworene Verteidigung (AF): Mit Beginn der 1. Stufe kann ein Leibgardist beim Verkünden einer Herausforderung einen Verbündeten für die Dauer der Herausforderung zu seinem Schützling erklären. Der Ritter erleidet daraufhin einen Malus von -1 auf seine RK, während sein Schützling einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK erhält. Dies Klassenmerkmal verändert das Klassenmerkmal Herausforderung.

Aufhalten (AF): Mit Beginn der 3. Stufe lernt ein Leibgardist, besser die Angriffe seiner Gegner stören zu können. Er erlangt das Bonustalent Leibwächter (siehe *Pathfinder* Expertenregeln, S. 164), selbst wenn er nicht die Voraussetzungen erfüllen sollte. Wenn er die Aktion Jemand anderem helfen einsetzt, um die Rüstungsklasse eines Verbündeten zu erhöhen, steigt der Bonus aus Jemand anderem helfen um +1. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserter Sturmangriff.

Schützender Sturmangriff (AF): Mit Beginn der 11. Stufe kann ein Leibgardist sich blitzartig über das Schlachtfeld bewegen, um seinen Schützling vor dem Ziel seiner Herausforderung zu beschützen. Wenn das Ziel seiner Herausforderung seinen Schützling angreift, kann der Leibgardist sich mit einer Augenblicklichen Aktion mit seiner Bewegungsrate fortbewegen und einen einzelnen Nahkampfangriff gegen das Ziel seiner Herausforderung ausführen. Diese Bewegung und der Angriff können als Sturmangriff durchgeführt werden, wenn die Bewegung die nötigen Bedingungen erfüllt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Mächtiger Sturmangriff.

Defensive Herausforderung (AF): Mit Beginn der 12. Stufe muss das Ziel einer Herausforderung durch den Leibgardisten diesem und seiner Fähigkeit, Angriffe abschirmen zu können, besondere Aufmerksamkeit widmen. Solange das Ziel sich im Bedrohungsbereich des Ritters befindet, erleidet es einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe gegen andere als den Leibgardisten selbst. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Anspruchsvolle Herausforderung.

MUSKETIER (ARCHETYP)

Manche Ritter werden von ihren Herren mit der Pflege und dem Einsatz ebenso teurer wie mächtiger Seltsamkeiten betraut – Feuerwaffen! Diese Musketiere sind imstande, schockierende Zerstörungen ohne die Hilfe von Magie hervorzurufen. Sie führen die Truppen an vorderster Front und feuern in die Reihen des Gegners, sodass dieser unvorbereitet auf den dann folgenden Sturmangriff ist.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Musketier ist nicht geübt im Umgang mit Schweren Rüstungen. Musketiere sind geübt im Umgang mit allen Einfachen Waffen und allen Kriegswaffen und Feuerwaffen. Seine Stufen als Ritter sind kumulativ mit eventuell vorhandenen Stufen als Kämpfer hinsichtlich der Stufenvoraussetzung für Talente, die auch für Feuerwaffen gelten, bspw. eine entsprechende Waffenspezialisierung.

Geschenkte Feuerwaffe (AF): Mit Beginn der 1. Stufe erhält ein Musketier von seinem Orden eine Feuerwaffe (Pistole oder Muskete). Diese Waffe ist ein Symbol für die Pflichten des Ritters und dient zudem als Fokus für seine Fähigkeiten. Er kann diese Waffe nicht verkaufen. Er erhält das Bonustalent Büchsenmacher.

Mit Beginn der 8. Stufe kann der Musketier sich auf sich selbst fokussieren, wenn er seine geschenkte Feuerwaffe nutzt, um eine gewisse Anzahl von Vorteilen für 1 Minute pro Stufe als Ritter zu erlangen. Der Musketier kann diese Fähigkeit zweimal täglich einsetzen plus ein weiteres Mal pro Tag alle weiteren vier Stufen als Ritter (bis zu einem Maximum von 5 Mal pro Tag auf der 20. Stufe).

Mit Beginn der 8. Stufe erlangt der Ritter die Vorteile des Talentes Verbesserter Kritischer Treffer. Mit Beginn der 11. Stufe kann er die Chance einer Fehlzündung seiner Waffe um 1 verringern (Minimum 1, wie die Feuerwaffeneigenschaft *Verlässlich*). Diese Fähigkeiten sind nicht kumulativ mit den magischen Waffeneigenschaften, die sie kopieren.

Mit Beginn der 20. Stufe kann ein derart auf sich fokussierter Musketier einen Geschosshagel abfeuern. Der Ritter muss für einen Vollen Angriff mit seiner Feuerwaffe eine seiner täglichen Herausforderungen aufwenden. Er ignoriert dabei die normalen Nachladezeiten für seine Waffe, muss aber über genug Pulver und Kugeln verfügen, um die Waffe für seine Angriffe nachladen zu können.

Sollte die geschenkte Feuerwaffe des Musketiers zerstört werden, verliert er diese Fähigkeit für 30 Tage, bis für ihn ein Ersatz hergestellt wurde. Während dieses Zeitraumes erleidet er einen Malus von -1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe mit Waffen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reittier.

Feuerwaffe schnell nachladen (AF): Mit Beginn der 4. Stufe erhält der Musketier das Bonustalent Schnelles Nachladen (Muskete) oder Schnelles Nachladen (Pistole). Mit Beginn der 14. Stufe kann er mit dem Ausrufen einer Herausforderung seine Feuerwaffe mit einer Freien Aktion nachladen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Meisterlicher Ausbilder.

STRATEGE (ARCHETYP)

Manche Ritter machen ihre außergewöhnliche Begabung, Truppen auf dem Schlachtfeld zu führen, zu einer lebenslangen Berufung. Sie verbinden ihre taktischen Einsichten mit einer fast übernatürlichen Gabe, die Zusammenarbeit ihrer Verbündeten zu fördern, um den Sieg davonzutragen. Solche Strategen sind Meister darin, die Stärken und Schwächen jener in Erfahrung zu bringen, an deren Seite sie kämpfen, und dieses Wissen im geeigneten Augenblick zu nutzen. Die besten von ihnen sind zudem begabt darin, die Stärken und Schwächen ihrer Gegner zu erkennen und manche dieser Stärken mit ihren eigenen, außergewöhnlichen Fähigkeiten zu kontern.

Taktiker (AF): Dieses Klassenmerkmal funktioniert wie das gleichnamige Klassenmerkmal des Ritters, außer, dass es auf der 1. Stufe einmal täglich eingesetzt werden kann, sowie ein zusätzliches Mal pro Tag alle weiteren vier Stufen als Ritter (bis zu einem Maximum von 5 Mal am Tag auf der 17. Stufe).

Schleifer (AF): Mit Beginn der 4. Stufe lernt ein Stratege, seine Mitabenteurer in den Feinheiten des Kampfes als Einheit zu unterweisen. Indem er 10 Minuten damit verbringt und 1 Anwendung seiner Fähigkeit Herausforderung aufwendet, kann der Stratege den Gebrauch eines ihm bekannten Gemeinschaftstalentes bis zu vier Verbündeten zugänglich machen. Dies ähnelt der Fähigkeit Taktiker. Die Verbündeten müssen die Voraussetzungen des Talentes nicht erfüllen und können es für 10 Minuten plus 1 Minute pro 2 Stufen des Ritters verwenden, so lange der Ritter von seinen Verbündeten gesehen und gehört werden kann. Sollte der Ritter bewusstlos werden oder nicht mehr gesehen und gehört werden, verlieren seine Verbündeten die Vorzüge des verliehenen Talentes, bis sich die Lage wieder entsprechend ändert. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Meisterlicher Ausbilder.

Taktischer Vorteil (AF): Mit Beginn der 14. Stufe kann ein Stratege, der mittels Taktiker seinen Verbündeten den Gebrauch eines Gemeinschaftstalentes ermöglicht, sich vorher oder nachher mit einer Freien Aktion um bis zu seiner Bewegungsrate weit bewegen. Diese Bewegung provoziert Gelegenheitsangriffe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Mächtiges Banner.

Strategische Überlegenheit (AF): Mit Beginn der 18. Stufe erhält ein Stratege die Fähigkeit, nicht nur das Können seiner Verbündeten zu verbessern, sondern auch die Zusammenarbeit seiner Gegner zu stören. Wenn der Stratege von seiner Fähigkeit Taktiker Gebrauch macht, kann er sich entscheiden, die Effekte eines Gemeinschaftstalenten aufzuheben, welches seine Gegner innerhalb von 9 m einsetzen, anstatt seinen eigenen Verbündeten die Nutzung eines ihm bekannten Gemeinschaftstalentes zu ermöglichen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches der Ritter mit der 18. Stufe erhält.

Schurke

Im Kampf ist der Schurke dank seiner vielseitigen Fähigkeiten ein unverzichtbarer Gehilfe an vorderster Front. Zwar fehlt einem Schurken das reine kämpferische Können mancher Klassen, doch gleicht er dies mit listigen Taktiken, gewieften Tricks und dem Einsatz von Gift aus. Dazu kommt noch, dass er Gegner in die Zange nimmt und wann immer möglich hinterhältige Angriffe ausführt. Die hier vorgestellten neuen Schurkentricks und Archetypen stellen etwas offensiver ausgerichtete Schurken dar, deren Fähigkeiten größtenteils mehr auf den Kampf und die Unterstützung ihrer Kameraden in Kampfsituationen ausgerichtet sind. Viele dieser neuen Tricks und Archetypen legen daher weniger Wert auf Subtilität und Heimlichkeit als auf direktes Handeln.

Schurkentricks und Verbesserte Schurkentricks, die innerhalb der Beschreibung der Archetypen mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet sind, tauchen erstmals in diesem Band auf. Schurkentricks und Verbesserte Schurkentricks, die mit zwei Sternchen (**) gekennzeichnet sind, sind dagegen in den *Pathfinder Expertenregel* zu finden.

Schurkentricks: Jeder Schurke, der die Voraussetzungen erfüllt, kann unter den folgenden neuen Schurkentricks auswählen. Ein Schurke kann einen Schurkentrick nur dann mehrmals auswählen, wenn dies in der Beschreibung angegeben ist. Schurkentricks, die mit einem hochgestellten H (H) markiert sind, fügen dem Hinterhältigen Angriff des Schurken Effekte hinzu. Es kann nur ein solcher Schurkentrick pro Angriff eingesetzt werden; der Schurke muss sich entscheiden welchen Schurkentrick er einsetzt, bevor er den Angriffswurf ausführt.

Eisenmagen (AF): Entweder verleiht dieser Schurkentrick dem Schurken einen eisernen Magen oder er hat sich selbst trainiert, Giften zu widerstehen, insbesondere eingenommenen Giften. Er erhält einen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen eingenommene Gifte und einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte, welche ihn kränkeln lassen oder bei ihm Übelkeit hervorrufen.

Erfahrener Kletterer (AF): Ein Schurke kann durch diesen Schurkentrick bei Fertigkeitswürfen für Klettern zweimal würfeln und das besser Ergebnis wählen. Sollte er bereits aufgrund anderer Fähigkeiten oder Effekte zweimal bei Fertigkeitswürfen für Klettern würfeln dürfen, erhält er stattdessen einen Verständnisbonus von +2 auf beide Würfe. Sollte der Schurke unter dem Effekt eines Zaubers oder einer Fähigkeit stehen, der ihn zwingt, zweimal zu würfeln und das schlechtere Ergebnis zu wählen, muss er nur 1 Wurf ausführen, wenn er Fertigkeitswürfe für Klettern ablegt.

Erfahrener Schwimmer (AF): Ein Schurke darf aufgrund dieses Schurkentricks bei Fertigkeitswürfen für Schwimmen zweimal würfeln und das bessere Ergebnis wählen. Sollte er bereits aufgrund anderer Fähigkeiten oder Effekte zweimal bei Fertigkeitswürfen für Schwimmen würfeln dürfen, erhält er stattdessen einen Verständnisbonus von +2 auf beide Würfe. Sollte der Schurke unter dem Effekt eines Zaubers oder einer Fähigkeit stehen, der ihn zwingt, zweimal zu würfeln und das schlechtere Ergebnis zu wählen, muss er nur einen Wurf ausführen, wenn er Fertigkeitswürfe für Schwimmen ablegt.

Esoterischer Gelehrter (AF): Ein Schurke kann mit diesem Schurkentrick einmal täglich einen Fertigkeitswurf in einer ungeübten Wissensfertigkeit ausführen.

Flinke Hand (AF): Ein Schurke kann mit diesem Schurkentrick einen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit ausführen, um eine Waffe zu verbergen, obwohl er diese für alle sichtbar hält. Er kann dies sogar versuchen, wenn er dabei beobachtet wird.

Fluchthelfer (AF): Ein Schurke fügt aufgrund dieses Schurkentricks der Liste seiner Klassenfertigkeiten Fliegen, Mit Tieren umgehen und Reiten hinzu. Er erhält zudem einen Bonus von +2 auf alle Fahrzeuglenkenwürfe.

Geländemeisterschaft (AF): Ein Schurke erhält durch diesen Schurkentrick ein Bevorzugtes Gelände (wie das gleichnamige Klassenmerkmal des Waldläufers). Die Boni durch diese Fähigkeit steigen aber im Gegensatz zum Waldläufer beim Stufenaufstieg nicht mit an. Ein Schurke kann diesen Schurkentrick mehrmals auswählen, er wählt dann jedes Mal ein neues Gelände aus. Bei allen anderen seiner Bevorzugten Gelände steigt der Bonus dann um +2.

*Hinterlistig*H *(AF)*: Ein Schurke erhält durch diesen Schurkentrick einen Situationsbonus von +4 auf alle Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit, um eine Waffe zu verbergen. Sollte er ferner während einer Überraschungsrunde mit einer verborgenen, seinem Gegner nicht bekannten Waffe einen Hinterhältigen Angriff ausführen, muss er seinen Hinterhältigen Schaden nicht auswürfeln, sondern verursacht automatisch den höchst möglichen Hinterhältigen Schaden. Ein Schurke kann diesen Schurkentrick täglich für eine Anzahl in Höhe seines seines CH-Modifikators (Minimum 0) einsetzen.

Ki-Vorrat (AF): Ein Schurke erhält durch diesen Schurkentrick einen kleinen *Ki*-Vorrat, ähnlich dem *Ki*-Vorrat eines Ninja. Der *Ki*-Vorrat verleiht dem Schurken keine zusätzlichen Angriffe. Der Schurke erhält *Ki*-Punkte in Höhe seines WE-Modifikators (Minimum 1). Diese *Ki*-Punkte erneuern sich zu Beginn jedes Tages. Sollte der Schurke bereits über einen *Ki*-Vorrat verfügen oder später einen solchen erlangen, verleiht ihm dieser Schurkentrick seinen ½ WE-Modifikator (Minimum 1) als Bonus-*Ki*-Punkte zu seinem *Ki*-Vorrat. Er kann 1 *Ki*-Punkt aufwenden, um bis zum Ende seines Zuges einen Bonus von +3 m auf seine Bewegungsrate zu erhalten.

Luft anhalten (AF): Ein Schurke kann mit diesem Schurkentrick zwei zusätzliche Runden lang die Luft anhalten. Er kann diesen Schurkentrick mehrmals auswählen.

Ninjatrick (AF): Ein Schurke kann sich durch diesen Schurkentrick einen Trick von der Liste der Ninjatricks (siehe Seite 14-16) auswählen. Der Schurke kann keine Ninjatricks auswählen, die den gleichen Namen wie ein Trick eines Schurken haben. Der Schurke kann Ninjatricks auswählen, welche *Ki*-Punkte erfordern, diese aber nur einsetzen, wenn er auch über einen *Ki*-Vorrat verfügt. Ein Schurke kann diesen Schurkentrick mehrmals auswählen.

Schneid (AF): Ein Schurke erhält durch diesen Schurkentrick das Talent Amateurschütze und ein Schneidtalent seiner Wahl. Er muss die Voraussetzungen des Schneidtalents erfüllen, um es auswählen zu können. Ein Schurke muss über den Schurkentrick Übung mit Feuerwaffen(*) verfügen, bevor er diesen Schurkentrick auswählen kann.

Schwarzmarktkontakte (AF): Ein Schurke besitzt dank dieses Schurkentricks bessere Kontakte und somit einen besseren Zugang zu magischen Gegenständen. Er behandelt jede Siedlung (siehe Tabelle 15-1 im *Pathfinder Grundregelwerk*) hinsichtlich der Verfügbarkeit zum Verkauf stehender Gegenstände sowie der Anzahl vorhandener schwacher,

durchschnittlicher und mächtiger magischer Gegenstände als um eine Größenkategorie größer. Sollte es sich bei der Siedlung bereits um eine Metropole handeln, stehen dort alle schwachen und durchschnittlichen magischen Gegenstände sowie 3W8 mächtige magische Gegenstände zum Verkauf. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Diplomatie kann der Schurke die Siedlung sogar als um zwei Größenkategorien größer behandeln; in diesem Fall stehen in einer Metropole alle magischen Gegenstände zum Verkauf. Sollte es sich um eine Großstadt handeln und der Diplomatiewurf gelingen, stehen alle schwachen und durchschnittlichen magischen Gegenstände sowie 3W8 mächtige magische Gegenstände zum Verkauf. Nach einem erfolgreichen Wurf kann der Schurke zudem Diebesgut auf dem Schwarzmarkt verkaufen. Sollte der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr scheitern, scheucht der Schurke ungewollt den Markt auf und behandelt die Siedlung für 1 Woche entsprechend ihrer tatsächlichen Größe. Ferner könnten die Strippenzieher hinter dem Schwarzmarkt die Ordnungshüter über die Anwesenheit des Schurken als Racheakt dafür informieren, dass er Unruhe in ihre Geschäfte gebracht hat, oder um die Aufmerksamkeit von sich selbst abzulenken. Der SG des Fertigkeitswurfes auf Diplomatie hängt von der Größe der Siedlung ab:

Größe der Siedlung	Diplomatie-SG
Weiler	10
Nest	12
Ansiedlung	15
Kleines Dorf	18
Großes Dorf	20
Kleinstadt	25
Großstadt	30
Metropole	35

Seilkünstler (AF): Ein Schurke kann sich durch diesen Schurkentrick mit seiner normalen Bewegungsrate fortbewegen, wenn er im Rahmen eines Fertigkeitswurfes für Klettern ein Seil verwendet. Er kann bei Fertigkeitswürfen für Akrobatik 10 nehmen, wenn er sich auf Vorsprüngen oder ähnlichen schmalen Oberflächen fortbewegt, selbst wenn er in Gefahr schwebt oder abgelenkt ist. Er erhält zudem einen Bonus von +4 auf den SG von Entfesselungskunst, wenn er eine Kreatur fesselt.

Überzeugende Lüge (AF): Wenn ein Schurke unter Einsatz dieses Schurkentricks lügt, verwebt er derart überzeugend Wahrheit und Unwahrheit miteinander, dass andere seine Worte als die volle Wahrheit erachten. Setzt ein Schurke mit diesem Schurkentrick erfolgreich die Fertigkeit Bluffen ein, um jemanden von seiner Wahrheit zu überzeugen, und wird dieses Individuum später über die Äußerungen oder die Geschichte des Schurken befragt, dann nutzt diese Person den Modifikator des Schurken für Bluffen anstatt ihres eigenen, um den Fragesteller zu überzeugen. Sollte ihr Modifikator für Bluffen besser als der des Schurken sein, kann die Person ihren eigenen Modifikator mit einem Bonus von +2 auf jeden Fertigkeitswurf verwenden, um andere von der Lüge zu überzeugen. Dieser Effekt hält für eine Anzahl von Tagen in Höhe der ½ Stufe des Schurken + CH-Modifikator des Schurken an.

Übung mit Feuerwaffen (AF): Ein Schurke erhält durch diesen Schurkentrick das Talent Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen).

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden neuen Verbesserten Schurkentricks können von jedem Schurken gewählt werden, der mindestens die 10. Stufe erreicht hat und die Voraussetzungen erfüllt.

Ahnungsloser Verbündeter (AF): Ein Schurke kann durch diesen Verbesserten Schurkentrick mit einer Schnellen Aktion versuchen, einen Gegner wie einen Verbündeten wirken zu lassen, wenn er versucht jemanden in die Zange zu nehmen. Der Gegner muss imstande sein, den Schurken sehen und hören zu können und dem Schurken muss zudem ein Fertigkeitswurf für Bluffen gegen Motiv erkennen gelingen. Bei einem erfolgreichen Wurf verhält sich der Gegner sich wie ein Verbündeter, indem er eine Gelegenheit bietet, ein anderes Ziel in die Zange zu nehmen. Unabhängig von Erfolg oder Misserfolg kann der Schurke diesen Verbesserten Schurkentrick bei demselben Ziel für die nächsten 24 Stunden nicht erneut anwenden. Sollte der Schurke den SG um 5 oder mehr verfehlen, kann er diesen Verbesserten Schurkentrick gegen keinen Gegner, der sich dabei in Sichtweite befunden hat, für die nächsten 24 Stunden einsetzen.

Gerüchte streuen (AF): Ein Schurke kann durch diesen Verbesserten Schurkentrick versuchen, in einem Kleinen

Dorf oder einer größeren Siedlung ein Gerücht mittels eines Fertigkeitswurfes für Bluffen zu verbreiten. Er kann dies wöchentlich für eine Anzahl in Höhe seines CH-Modifikators (Minimum 0) versuchen. Der SG des Wurfes basiert auf der Größe der Siedlung. Das Gerücht benötigt eine Woche, um in der ganzen Siedlung verbreitet zu werden. Wenn der Fertigkeitswurf gelingt, wird das Gerücht innerhalb der Gemeinschaft als Tatsache akzeptiert. Sollte der Wurf den SG um 5 oder mehr übertreffen, verbreitet es sich um 1W4 Tage schneller. Ein gescheiterter Wurf bedeutet, dass das Gerücht sich nicht verbreitet. Scheitert der Wurf gar um 5 oder mehr, wird genau das Gegenteil oder eine andere Theorie über den Inhalt des Gerüchtes verbreitet.

Größe der Siedlung	Bluffen-SG
Kleines Dorf	18
Großes Dorf	20
Kleinstadt	25
Großstadt	30
Metropole	35

Meisterlicher Fluchthelfer (AF): Ein Schurke erhält durch diesen Verbesserten Schurkentrick einen Bonus von +10 auf alle Fahrzeuglenkwürfe. Der Schurke muss über den Schurkentrick Fluchthelfer (*) verfügen, bevor er diesen Trick auswählen kann.

Meisterliches verstecken (AF): Ein Schurke kann durch diesen Verbesserten Schurkentrick ein Gelände von der Liste der Bevorzugten Gelände des Waldläufers auswählen. Er wird zu einem Meister darin, sich in diesem Gelände zu verstecken. Wenn er sich in diesem Gelände aufhält, kann er die Fertigkeit Heimlichkeit sogar dann einsetzen, um sich zu verstecken, wenn er beobachtet wird. Ein Schurke kann diesen Verbesserten Schurkentrick mehrmals auswählen, er wählt jedes Mal ein anderes Gelände von der Liste Bevorzugter Gelände.

Schwer zu beeinflussen (AF): Ein Schurke ist durch diesen Verbesserten Schurkentrick schwer durch geistesbeeinflussende Effekte zu täuschen. Sollte er zu Beginn seines Zuges unter einem geistesbeeinflussenden Zauber oder Effekt stehen, erhält er einen Willenswurf gegen den üblichen SG des Effektes. Bei einem erfolgreichen Wurf befreit er sich von dem geistesbeeinflussenden Effekt. Er kann diesen Rettungswurf auch gegen geistesbeeinflussende Effekte ausführen, die normalerweise keine Rettungswürfe gestatten. In diesem Falle wird der Rettungswurf ausgeführt, als würde der Zauber oder Effekt einen Rettungswurf gestatten.

Vertrauter (AF): Ein Schurke erhält durch diesen Verbesserten Schurkentrick einen Vertrauten wie die Option Vertrauter des Klassenmerkmales Arkane Bindung des Magiers. Diese Fähigkeit funktioniert wie dieser Teil des Klassenmerkmales, nur beträgt die effektive Magierstufe des Schurken die Stufe des Schurken -4. Der Schurke muss über die Schurkentricks Niedere Magie und Höhere Magie verfügen, bevor er diesen Trick auswählen kann.

Verwirrende Klingen[H] (AF): Wenn ein Schurke mit diesem Verbesserten Schurkentrick eine Kreatur mit einer Nahkampfwaffe trifft und Schaden verursacht, kann sein Ziel bis zum Beginn seines nächsten Zuges keine Gelegenheitsangriffe ausführen. Der Schurke muss den Trick Reaktionen verlangsamen beherrschen, bevor er Verwirrende Klingen auswählen kann.

Waffe entwinden (AF): Ein Schurke kann mit diesem Verbesserten Schurkentrick einen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit ablegen, um einen Gegner zu entwaffnen, anstelle des Kampfmanövers Entwaffnen.

Chamäleon (Archetyp)

Ein Chamäleon ist ein absoluter Meister der Verkleidung, der mit jeder Umgebung mühelos verschmelzen kann. Egal ob es darum geht, in überfüllten Straßen zu verschwinden, im Wüstensand unsichtbar zu werden oder in die Dunkelheit unterirdischer Tunnel abzutauchen, das Chamäleon verlässt sich auf seine Fähigkeiten, um Teil seiner Umgebung zu werden.

Irreführung (AF): Mit Beginn der 1. Stufe beginnt ein Chamäleon seine Karriere mit dem Wissen, dass das Geheimnis des Verschwindens darin besteht, die Sinne der Beobachter zu täuschen. Es erhält jeden Tag einen Vorrat an Heimlichkeitspunkten in Höhe seines Fertigkeitsranges in Bluffen. Dieser Punktevorrat erneuert sich mit Beginn jeden Tages. Bevor das Chamäleon einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit ablegt, kann es Heimlichkeitspunkte auf den Wurf verteilen und erhält so einen Bonus auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit in Höhe der Anzahl der eingesetzten Heimlichkeitspunkte. Sollte das Chamäleon aufgrund eines Talentes (bspw. Fertigkeitsfokus [Bluffen]) einen Bonus auf seine Fertigkeitswürfe für Bluffen erhalten, addiert es eine Anzahl von Punkten in Höhe des durch das Talent verliehenen Bonus zu seinem Heimlichkeitsvorrat. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallen finden.

Müheloses Schleichen (AF): Mit Beginn der 3. Stufe wählt ein Chamäleon ein Bevorzugtes Gelände von der Liste der Bevorzugten Gelände des Waldläufers. Wenn er sich in diesem Gelände befindet, kann er bei jedem Fertigkeitswurf für Heimlichkeit in diesem Gelände 10 nehmen. Bei Erreichen der 6. Stufe und alle weiteren drei Stufen als Schurke kann das Chamäleon ein neues Bevorzugtes Gelände von der Liste des Waldläufers wählen. Diese Fähigkeit wirkt ebenfalls in jedem neu gewählten Gelände. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Schurkentricks: Die folgenden Schurkentricks sind für den Archetypen des Chamäleons geeignet: Geländemeisterschaft*, Schnelle Heimlichkeit, Schnelles Verkleiden** und Tarnung**

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden Verbesserten Schurkentricks sind für den Archetypen des Chamäleons geeignet: Meister der Verkleidung** und Meisterliches Verstecken*.

Fahrzeuglenker (Archetyp)

Ein Fahrzeuglenker verdient seinen Lebensunterhalt damit, Fahrzeuge aller Art im Dienst derer zu lenken, welche ihn für seine beachtlichen Fähigkeiten bezahlen können. Er kann ein Wagenlenker sein, der Schmuggelgut transportiert, ein Schlittenlenker in der Arktis oder ein scheinbar hochwertiger Kutscher, welcher seine Schurkengaben in den Dienst eines wohlhabenden Arbeitgebers stellt. Dieser Archetyp funktioniert am besten in Zusammenarbeit mit den Fahrzeugkampfregeln in Kapitel 4.

Antreiben (AF): Wenn der Fahrzeuglenker ein Fahrzeug steuert, welches von einer Gruppe Tiere oder magischer Bestien gezogen wird, sinkt der SG aller Würfe zum Fahrzeuglenken um 2. Ferner steigt die maximale Bewegungsrate des Fahrzeuges um +3 m und die Beschleunigung um 1,50 m. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallen finden.

Zäher Lenker (AF): Mit Beginn der 3. Stufe erlernt der Fahrzeuglenker, selbst wenn er tödlich verwundet sein sollte, die Kontrolle über sein Fahrzeug zu behalten und es Weiterfahren zu lassen. Sollte der Fahrzeuglenker auf unter 0 TP reduziert werden, aber noch am Leben sein, steht ihm jede Runde ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 zu, um bei Bewusstsein zu bleiben und die Kontrolle über das

Gefährt zu behalten, auch wenn er keine weiteren Aktionen unternehmen kann. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Schurkentricks: Die folgenden Schurkentricks sind für den Archetypen des Fahrzeuglenkers geeignet: Fluchthelfer* und Übung mit Feuerwaffen*.

Verbesserte Schurkentricks: Der folgende Verbesserte Schurkentrick ist für den Archetypen des Fahrzeuglenkers geeignet: Meisterlicher Fluchthelfer* und Talent.

GEWEIHTER SCHURKE (ARCHETYP)

Der Geweihte Schurke verfolgt ein höheres Ziel. Er ist der Repräsentant einer Kirche oder eines Kultes oder folgt den Geboten einer bestimmten Religion oder Gottheit. Auch wenn die meisten an die Ideale oder Ansichten der Religionen glauben, die sie repräsentieren, sind nicht notwendigerweise alle von ihnen auch gläubig. Eine Handvoll ehrloser heiliger Diebe dient zwar als reine Söldner, allerdings gibt es weitaus mehr Geweihte Schurken, welche mit fanatischer Treue den Geboten ihres Glaubens folgen. Allen ist jedoch gemein, dass sie in Notzeiten die himmlische Gunst um Beistand anrufen zu können.

Göttlicher Auftrag (ÜF): Mit Beginn der 4. Stufe verleiht die Gunst einer Gottheit oder Kirche einem Geweihten Schurken einen besonderen Segen, der seine Schwächen teilweise ausgleicht: Er erhält einen Heiligen Bonus von +1 auf seine Willens- und Zähigkeitswürfe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reflexbewegung.

Göttliche Eingebung (ÜF): Mit Beginn der 8. Stufe kann ein Geweihter Schurke einmal täglich in die unmittelbare Zukunft blicken und die Resultate einer bestimmten Handlung vorhersagen, als hätte er den Zauber *Vorahnung* gewirkt. Der Zaubereffekt hat eine Zauberstufe in Höhe der Stufe des Schurken des Geweihten Schurken. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Schurkentricks: Die folgenden Schurkentricks sind für den Archetypen des Geweihten Schurken geeignet: Esoterischer Gelehrter*, Mächtigere Magie und Mindere Magie.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden Verbesserten Schurkentricks sind für den Archetypen des Geweihten Schurken geeignet: Fertigkeitsmeisterschaft und Talent.

MESSERSTECHER (ARCHETYP)

Der Messerstecher ist ein ausgebildeter Mörder, der sich auf den Nahkampf mit dem Messer spezialisiert hat. In seinen Händen werden Dolche und ähnliche leichte Klingen zu wahrhaft tödlichen Instrumenten.

Verborgene Klinge: Ein Messerstecher addiert seine ½ Stufe als Schurke auf seine Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit, um eine leichte Klinge zu verbergen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallen finden.

Hinterhältiger Stich (AF): Ein Messerstecher konzentriert sich derart auf seine Fähigkeit, Hinterhältigen Schaden mit Dolchen und ähnliche Waffen zu verursachen, dass er mit diesen Waffen größeren Hinterhältigen Schaden verursachen kann. Wenn er mit einem Dolch, Kerambit (Seite 130), Klingenbrecherdolch (*Pathfinder Expertenregeln*, S. 176), Kukri, Sternenmesser oder Stoßdolch Hinterhältigen Schaden verursacht, benutzt er anstatt dem W6 den W8 um den hinterhältigen Schaden zu ermitteln. Bei allen anderen Waffen benutzt er dann jedoch den W4 anstatt den üblichen W6. Dieses Klassenmerkmal ist ansonsten mit Hinterhältigem Angriff des Schurken identisch und ergänzt dieses Klassenmerkmal.

Klingengespür (AF): Mit Beginn der 3. Stufe wird ein Messerstecher derart begabt im Umgang mit Leichten Klingen, dass er einen Ausweichbonus auf seine RK von +1 gegen Angriffe mit Leichten Klingenwaffen erhält. Dieser Bonus steigt um zusätzlich +1 alle weiteren drei Stufen als Schurke (bis zu einem Maximum von +6 auf der 18. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Schurkentricks: Die folgenden Schurkentricks sind für den Archetypen des Messerstechers geeignet: Benebelnder Schlag**, Defensiver Hinterhältiger Angriff**, Hinterlistig*, Kampfkniff, Überraschungsangriff und Waffentraining.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden Verbesserten Schurkentricks sind für den Archetypen des Messerstechers geeignet: Ahnungsloser Verbündeter*, „An einem anderen Tag“**, Tödlicher Hinterhältiger Schaden**, Verstrickte Klingen** und Verwirrende Klingen*

PIRAT (ARCHETYP)

Ein Pirat bricht aus den Grenzen aus, die ihm Land und König auferlegen, um auf hoher See seine Verbrechen zu verüben. Er ist (wenn überhaupt) nur seinem Schiff und seinem Kapitän treu ergeben und lebt ein gesetzloses Leben auf den Wellen, in dessen Verlauf er nach Belieben Schiffe und Küstenstädte plündert.

Seefestigkeit (AF): Mit Beginn der 1. Stufe ist ein Pirat geübt, sich an Bord von Schiffen, Booten und ähnlichen Gefährten zu bewegen. Er erhält das Bonustalent Seefestigkeit (siehe Seite 114), selbst wenn er nicht die Voraussetzungen erfüllen sollte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallen finden.

Enterschwung (AF): Mit Beginn der 2. Stufe macht ein Pirat die Masten, Seile, Segel, Taue und andere Bestandteile des Schiffes zu einem Teil seiner Kampfesweise. Sofern er leichte oder keine Rüstung trägt, kann der Schurke beim Kampf in einer solchen Umgebung die vorhandenen Geländemerkmale nutzen, um sich festzuhalten, und braucht sich nicht in einer geraden Linie bewegen, um gegen einen Gegner einen Ansturm oder Sturmangriff auszuführen. Nach Vollendung dieses Angriffes oder Kampfmanövers kann er eine neue Position einnehmen, indem er sofort mit einer Freier Aktion einen 1,50 m-Schritt ausführt, selbst wenn der Sturmangriff seinen Zug beenden sollte. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt den Schurkentrick, den ein Schurke auf der 2. Stufe erhält.

Unbeeinflussbar (AF): Piraten sind ein zäher, standfester Haufen. Mit Beginn der 3. Stufe erhält ein Pirat einen Bonus von +1 auf seine Rettungswürfe gegen Furcht und geistesbeeinflussende Effekte. Dieser Bonus steigt um zusätzlich +1 alle weiteren drei Stufen als Schurke (bis zu einem Maximum von +6 auf der 18. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür und Fallen finden.

Schurkentricks: Die folgenden Schurkentricks sind für den Archetypen des Piraten geeignet: Erfahrener Schwimmer*, Kampfkniff, Luft anhalten*, Schurkenfinesse, Schwarzmarktkontakte*, Seilkünstler* und Übung mit Feuerwaffen*.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden Verbesserten Schurkentricks sind für den Archetypen des Piraten geeignet: Ahnungsloser Verbündeter*, Meisterlicher Fluchthelfer*, und Schwer zu beeinflussen*.

RÄUBER (ARCHETYP)

Banditen, Briganten und Straßenräuber gehen ihrem Handwerk entlang der Straßen und Pfade nach, wo sie aus den Schatten springen, um vorbeikommende Reisende auszuplündern. Räuber neigen dazu, eine Vielzahl von Fähigkeiten zu entwickeln. Einige von ihnen ähneln dabei bereits

Waldläufern, die zunächst den Überraschungsmoment suchen, ehe sie Einschüchterungsversuche und Drohgebärden folgen lassen. Nackte Gewalt setzen sie nur ein, wenn alles andere keine Wirkung zeigt. Jedoch sind nicht alle Räuber ruchlose Schläger. Manche werden zu Gesetzlosen, um sich Tyrannen und ähnlichen Unterdrückern entgegenzustellen. Diese Räuber überfallen die Reichen und Mächtigen und verteilen ihre Beute unter den Bedürftigen und Armen.

Hinterhalt (AF): Mit Beginn der 4. Stufe wird ein Räuber zu einem Meister des Hinterhaltes. Wenn er während der Überraschungsrunde handelt, kann er anstatt einer Bewegungs- oder Standard-Aktion eine Bewegungsaktion, Standard-Aktion und Schnelle Aktion durchführen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reflexbewegung.

Furchteinflößender Schlag (AF): Mit Beginn der 8. Stufe kann ein Räuber einen Gegner mit einem einzigen Treffer in Schrecken versetzen. Bestätigt der Räuber einen Kritischen Treffer bei dem er außerdem Hinterhältigen Schaden verursacht, kann er seinen Gegner für eine Anzahl von Runden in Höhe seines CH-Modifikators (Minimum 1) in den Zustand Verängstigt versetzen. Er kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl in Höhe seines CH-Modifikators (Minimum 1) einsetzen. Er kann diese Fähigkeit nicht in Verbindung mit einem Kritischen-Treffer-Talent nutzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Schurkentricks: Die folgenden Schurkentricks sind für den Archetypen des Räubers geeignet: Einschüchternde Kraft**, Geländemeisterschaft*, Gewitzter Fallensteller**, Hinterlistig*, Kampfkniff, Reaktionsschneller Schütze**, Überfallführer**, Überraschungsangriff und Waffentraining.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden Verbesserten Schurkentricks sind für den Archetypen des Räubers geeignet: Gelegenheit ausnutzen, K.O.-Schlag** und Meisterliches Verstecken*.

Scharlatan (Archetyp)

Ein Scharlatan ist ein Meister des Lug und Trugs. Er kann ein kleiner Betrüger sein oder umfangreiche Lügengebilde spinnen, welche die Massen und die Mächtigen täuschen. Ein Scharlatan ist oft ein Händler von Schlangenölen, Fälschungen und Gerüchten.

Geborener Lügner (AF): Mit Beginn der 1. Stufe erleidet eine Kreatur für die nächsten 24 Stunden, gegen welche der Scharlatan erfolgreich Bluffen einsetzt, einen Malus von -2 auf ihre Würfe (z.B. Motiv erkennen) gegen die Fertigkeitswürfe für Bluffen des Scharlatans. Diese Fähigkeit ist nicht mit sich selbst kumulativ. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallen finden.

Großer Betrug (AF): Mit Beginn der 3. Stufe beginnt der Scharlatan, die Kunst des großen Betruges zu meistern, und erlernt, Täuschungen zu erschaffen, mit denen er seinen Feinden Schaden zufügen kann. Er erhält den Verbesserten Schurkentrick Gerüchte streuen, selbst wenn er noch nicht die 10. Stufe erreicht hat. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür

Schurkentricks: Die folgenden Schurkentricks sind für den Archetypen des Scharlatans geeignet: Hinterlistig*, Informationen erschleichen**, Schwarzmarktkontakte*, Süße Worte** und Überzeugende Lüge*.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden Verbesser-ten Schurkentricks sind für den Archetypen des Scharlatans geeignet: Ahnungsloser Verbündeter*, Fertigkeitsmeisterschaft und Schwer zu beeinflussen*.

Schindelläufer (Archetyp)

Der Schindelläufer ist ein auf das städtische Umfeld spezialisierter Akrobat, der hoch oben zwischen den Turmspitzen und Giebeln großer Städte lebt. Er kann auf solch unebenen Oberflächen seine volle Bewegungsrate nutzen und waghalsige Sprünge ausführen, während er wagemutig auf schmalen, gefährlichen Vorsprüngen balanciert.

Schindellaufen (AF): Mit Beginn der 1. Stufe ist ein Schindelläufer vollkommen in der Lage, sich auf den Dächern von Gebäuden, Türmen und ähnlichen Orten fortzubewegen. Sofern er nur leichte oder gar keine Rüstung trägt, kann der Schindelläufer sich mit seiner vollen Bewegungsrate auf Gebäuden und ähnlichen Strukturen fortbewegen und erleidet keine Mali auf seine GE-basierenden Fertigkeiten oder auf Reflexwürfe, die er aufgrund der Bewegung an solchen Orten ausführen muss. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallen finden.

Hinabturnen (AF): Mit Beginn der 2. Stufe kann ein Schindelläufer seine Fertigkeit Akrobatik nutzen, um schnell von Dächern oder anderen Oberflächen herab zu turnen – er stößt sich dabei von einer anderen Oberfläche ab und taucht dann durch eine Öffnung unter sich wie z.B. einem Fenster oder einem Balkon. Solange ihm zwei Oberflächen zur Verfügung stehen, die nicht weiter als 3 m voneinander entfernt sind, um sich von ihnen abzustoßen, kann er von einer zur anderen springen ohne dabei an Höhe verlieren. Auf diese Weise kann er eine große Entfernung mit nur einem einzigen Wurf zurücklegen. Der SG dieses Wurfes für Akrobatik ist 10 + 5 pro zusätzliche 3 m Höhe über die ersten 3 m hinaus. Sollte der Schindelläufer bei diesem Wurf scheitern, stürzt er die ganze Höhe ab. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Schurkentricks: Die folgenden Schurkentricks sind für den Archetypen des Schindelläufers geeignet: Aufspringen, Geländemeisterschaft*, Gewandter Kletterer**, Hochseilartist und Meisterspringer**.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden Verbesserten Schurkentricks sind für den Archetypen des Schindelläufers geeignet: Schnelles Turnen**.

Überlebenskünstler (Archetyp)

Der Überlebenskünstler konzentriert sein Können darauf, unter harschen, gnadenlosen Bedingungen zu überleben, die schwächere Schurken töten würden. Egal ob unter glühender Wüstensonnen, in der eisigen arktischen Einöde oder der kalten, harten Realität der Straße, der Überlebenskünstler nutzt sein Training, um seinen eigenen Erfolg sicherzustellen und die Sicherheit seiner Gefährten zu gewährleisten.

Abgehärtet (AF): Mit Beginn der 1. Stufe ist ein Überlebenskünstler bereits darauf vorbereitet, extreme Anstrengungen und Umgebungsbedingungen zu ertragen. Er kann doppelt so lange ohne Wasser und drei Mal so lange ohne Nahrung auskommen, ehe er die Effekte von Verhungern oder Verdursten spürt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallen finden.

***Elementen trotzen* (ZF):** Mit Beginn der 3. Stufe kann ein Überlebenskünstler *Elementen trotzen* einmal pro Tag als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen. Dabei hat er eine Zauberstufe in Höhe seiner Stufe als Schurke. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Schurkentricks: Die folgenden Schurkentricks sind für den Archetypen des Überlebenskünstlers geeignet: Eisenmagen*, Erfahrener Kletterer*, Erfahrener Schwimmer*, Geländemeisterschaft*, Luft anhalten*, Überlebenskünstler** und Widerstandsfähigkeit.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden Verbesserten Schurkentricks sind für den Archetypen des Überlebenskünstlers geeignet: „An einem anderen Tag“**, Ausweichrolle, Fertigkeitsmeisterschaft und Talent.

SCHÜTZE

Obwohl Feuerwaffen erst kürzlich ihren Weg in das Arsenal der Abenteurer in den meisten Kampagnen fanden, haben ihre hauptsächlichen Nutzer – die Schützen – keine Zeit verschwendet und mit diesen Waffen schon allerlei Experimente durchgeführt. Der Schütze selbst ist bereits ein vielseitiger Abenteurer, aber die folgenden Archetypen fügen der Klasse noch weitere Spezialisierungen und Strategien hinzu, sei es in Form der Spezialisierung auf eine Feuerwaffe, dem Nutzen von Persönlichkeit statt Willenskraft als Grundlage von Schneid oder der Verbindung von Feuerwaffen mit Schwerer Rüstung, um scheinbar unaufhaltsame Giganten des Schlachtfeldes zu erschaffen.

Jeder dieser Archetypen hat seine Wurzeln im Fantasygenre oder entspringt einem realen geschichtlichen Hintergrund. Der Gepanzerte Schütze repräsentiert jene gerüsteten Ritter, die als erste dem Weg des Schwarzpulvers folgten, wohingegen der Musketenmeister durch die edlen Musketiere inspiriert ist und der Pistolero die zahllosen Banditen und schnellziehenden Kunstschützen auf den Straßen des Alten Westens und anderswo darstellt.

GEHEIMNISVOLLER FREMDER (ARCHETYP)

Schützen nutzen eine wirkungsvolle Mischung aus gesundem Menschenverstand und körperlichem Geschick, um die unzuverlässige Macht ihrer Waffen zu kontrollieren. Einige wenige Schützen scheinen ihre Ziele jedoch zusätzlich durch reine Willenskraft zu erreichen: Sie weigern sich jemals aufzugeben. Diese Geheimnisvollen Fremden nutzen die Kraft ihrer Persönlichkeit um nicht aufzugeben, obwohl eigentlich alles gegen sie spricht. Meist ziehen sie weiter, sobald sie ihre Ziele erreicht haben, woher sie auch ihren Namen erhielten.

Schneid (AF): Ein Geheimnisvoller Fremder ist eine Kraft, die man nicht ignorieren kann. Statt Weisheit nutzt er Charisma, um die tägliche Anzahl von Schneidpunkten zu bestimmen. Diese Fähigkeit funktioniert ansonsten wie das Klassenmerkmal Schneid des Schützen.

Schützentricks: Ein Geheimnisvoller Fremder ersetzt zwei Schützentricks durch die Folgenden:

Konzentriertes Zielen (AF): Mit Beginn der 1. Stufe kann der Geheimnisvolle Fremde 1 Schneidpunkt seines täglichen Vorrats ausgeben, um bis zum Ende seines Zuges einen Bonus auf alle Schadenswürfe mit Feuerwaffen in Höhe seines CH-Bonus zu erhalten. Mit Beginn der 7. Stufe multipliziert er bei Einsatz des Schützentricks Blattschuss diesen Bonus mit der Anzahl gelungener Angriffe. Dieser Schützentrick ersetzt den Schützentrick Lauf reinigen.

Streifschuss (AF): Mit Beginn der 11. Stufe kann der Geheimnisvolle Fremde 1 Schneidpunkt seines täglichen Vorrats ausgeben, wenn er mit einer Feuerwaffe sein Ziel verfehlt, um dennoch halben Schaden zu verursachen, als hätte er getroffen (würfle den Schaden normal aus). Er kann diesen Schützentrick nutzen und den Schneidpunkt ausgeben, nachdem er den Angriff ausgeführt hat. Die Kosten dieses Schützentricks können weder durch das Talent Signaturschützentrick, das Klassenmerkmal Wahrer Schneid, noch ähnliche Effekte reduziert werden. Dieser Schützentrick ersetzt den Schützentrick Blutende Schusswunde.

Glückbehaftet (AF): Mit Beginn der 2. Stufe erhält ein Geheimnisvoller Fremder einen Glücksbonus von +1 auf seine Willenswürfe. Dieser Bonus steigt um zusätzlich +1 alle weiteren vier Stufen als Schütze (bis zu einem Maximum von +5 auf der 18. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Behände.

Glück des Fremden (AF): Mit Beginn der 5. Stufe kann ein Geheimnisvoller Fremder täglich ein Anzahl von Fehlzündungen in Höhe seines CH-Bonus ignorieren. Er kann diese Fähigkeit mit einer Freien Aktion einsetzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Feuerwaffentraining 1.

GEPANZERTER SCHÜTZE (ARCHETYP)

Schützen tragen in der Regel keine Schwere Rüstung, es gibt aber eine Handvoll unter ihnen, welche ihre Rüstung nutzen und modifizieren, um sich gegen traditionelle Waffen und Feuerwaffen zu schützen. Diese Gepanzerten Schützen schreiten mit rauchenden Waffenläufen in den Kampf und strecken ihre Gegner mit ihren Feuerwaffen im Wissen nieder, dass kaum jemand ihre harten Panzer durchdringen kann.

Umgang mit Rüstungen: Ein Gepanzerter Schütze ist geübt im Umgang mit allen Rüstungen und Schilden, Turmschilde eingeschlossen.

Schützentricks: Ein Gepanzerter Schütze ersetzt zwei Schützentricks durch die Folgenden:

Entschlossenheit des Gepanzerten Schützen (AF): Mit Beginn der 1. Stufe kann der Gepanzerte Schütze die schwersten Angriffe ignorieren. Wenn der Gepanzerte Schütze Mittelschwere oder Schwere Rüstung trägt und Ziel eines Kritischen Treffers oder Hinterhältigen Schadens wird, kann er mit einer Augenblicklichen Aktion 1 Schneidpunkt aufwenden, um den Kritischen Treffer oder Hinterhältigen Schaden wirkungslos zu machen. Auf der 1. Stufe gelingt ihm dies mit einer Wahrscheinlichkeit von 25%. Auf der 10. Stufe steigt diese Wahrscheinlichkeit auf 50% und auf der 15. Stufe auf 75%. Diese Chance ist nicht kumulativ mit der Besonderen Rüstungseigenschaft *Bollwerk*, funktioniert aber neben dieser Fähigkeit und anderen, ähnlichen Effekten. Der Gepanzerter Schütze kann von dieser Fähigkeit Gebrauch machen, nachdem eine *Rüstung des Bollwerks* gegenüber dem Kritischen Treffer oder Hinterhältigen Angriff versagt hat. Dieser Schützentrick ersetzt den Schützentrick Geschoss ausweichen.

Widerstandsfähigkeit des Gepanzerten Schützen (AF): Mit Beginn der 15. Stufe erleidet ein Gepanzerter Schütze, der über mindestens 1 Schneidpunkt seines täglichen Vorrats verfügt und einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen einen Angriff ablegt, welcher in diesem Fall halben Schaden verursachen oder einen teilweisen Effekten haben würde, keinen Schaden oder sonstige Effekte durch diesen Angriff. Ferner erhält er einen Bonus von +2 auf alle seine Rettungswürfe gegen Furcht und geistesbeeinflussende Effekte. Dieser Schützentrick ersetzt den Schützentrick Schwer zu treffen.

Kugeln ablenken (AF): Ein Gepanzerter Schütze ist begabt darin, seine Rüstung so zu modifizieren und zu nutzen, das er mit ihr Feuerwaffenangriffe abwehren kann. Mit Beginn der 2. Stufe erhält ein Gepanzerter Schütze, der eine Mittelschwere oder Schwere Rüstung trägt, den halben Rüstungsbonus plus einen eventuell vorhandenen Verbesserungsbonus der Rüstung als Ablenkungsbonus

gegen Feuerwaffen (außer gegen Belagerungsgeräte) oder Waffen mit Flächenschadenswirkung (gilt auch für das Klassenmerkmal Bombe des Alchemisten). Diese Fähigkeit wirkt nicht gegen Zauber, zauberähnliche Fähigkeiten oder übernatürliche Fähigkeiten, welche einen Berührungsangriff erfordern. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Behände.

Rüstungstraining (AF): Mit Beginn der 4. Stufe erlernt ein Gepanzerter Schütze, in Rüstung beweglicher zu sein. Trägt dieser eine Rüstung, wird der Rüstungsmalus um 1 reduziert (Minimum 0), wohingegen der maximale GE-Bonus, den die Rüstung gestattet, um 1 steigt. Der Bonus steigt um zusätzlich 1 alle weiteren vier Stufen als Schütze (auf der 16. Stufe maximale Senkung des Rüstungsmalus sowie Erhöhung des GE-Bonus um 4). Diese Fähigkeit ist kumulativ mit dem gleichnamigen Klassenmerkmal des Kämpfers. Sollte der Gepanzerte Schütze über beide Klassenmerkmale verfügen, wählt er die für ihn vorteilhaftesten Version. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Bonustalente, welche ein Schütze auf der 4. Stufe sowie alle weiteren vier Stufen danach erhält.

Musketenmeister (Archetyp)

Pistolen und andere einhändige Feuerwaffen sind meist leicht zu verbergen und schneller zu laden als andere Feuerwaffen. In den meisten Situationen verursachen sie ausreichenden Schaden, doch manche Schützen wünschen sich etwas mehr Feuerkraft und Reichweite. Dies sind die Musketenmeister, die besten von ihnen können eine Muskete mit ungeahnter Geschwindigkeit laden und dabei zuweilen sogar ihre mit Pistolen fuchtelnden Artgenossen in den Schatten stellen.

Umgang mit Waffen: Ein Musketenmeister ist nur im Umgang mit zweihändigen Feuerwaffen geübt. Er muss das Talent Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen) wählen, wenn er im Umgang mit einhändigen Feuerwaffen und Belagerungsgerät geübt sein will.

Büchsenmacher: Ein Musketenmeister muss eine Muskete auswählen, wenn er mit Beginn der 1. Stufe eine ramponierte Feuerwaffe erhält.

Schützentricks: Ein Musketenmeister ersetzt zwei Schützentricks durch die Folgenden:

Zielsicher (AF): Mit Beginn der 1. Stufe kann der Musketenmeister, solange er über 1 Schneidpunkt seines täglichen Vorrats verfügt, mit einer Bewegungsaktion die Genauigkeit seiner zweihändigen Feuerwaffe erhöhen und die Grundreichweite um +3 m erhöhen. Diese ist mit anderen Fähigkeiten zur Erhöhung der Grundreichweite kumulativ. Dieser Schützentrick ersetzt den Schützentrick Geschoss ausweichen.

Schnelle Muskete (AF): Mit Beginn der 3. Stufe kann der Musketenmeister, solange er über mindestens 1 Schneidpunkt seines täglichen Vorrats verfügt, jede zweihändige Feuerwaffe nachladen, als handle es sich um eine einhändige Feuerwaffe. Dieser Schützentrick ersetzt den Schützentrick Trickschuss.

Schnelles Nachladen: Mit Beginn der 1. Stufe erhält ein Musketenmeister das Bonustalent Schnelles Nachladen (Musketen). Verwende die aktualisierte Fassung des Talents auf Seite 113.

Musketentraining (AF): Mit Beginn der 5. Stufe verbessert ein Musketenmeister sein Können mit zweihändigen Feuerwaffen. Er erhält einen Bonus auf seine Schadenswürfe in Höhe seines GE-Modifikators. Wenn es zu einer Fehlzündung kommt, steigt der Fehlzündungswert nur um +2 statt um +4. Der Schadensbonus steigt um zusätzlich +1alle weiteren 4 Stufen als Schütze (auf der 9., 13. und 17. Stufe). Mit Beginn der 13. Stufe kommt es bei einem Musketenmeister nicht mehr zu Fehlzündungen mit einer zweihändigen Feuerwaffe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Feuerwaffentraining 1, 2, 3 und 4.

Pistolero (Archetyp)

Die meisten Schützen bevorzugen bestimmte Feuerwaffen, es gibt aber jene, die noch weiter gehen und sich ausschließlich auf einhändige Feuerwaffen spezialisieren. Ihnen fehlt zwar die Flexibilität, jede Art von Feuerwaffe gleichermaßen handhaben zu können, dafür sind sie jedoch Experten im Umgang mit Pistolen und ähnlichen Feuerwaffen. Ihre Begabung mit dieser Waffenart auf nahe Entfernung sucht seinesgleichen. Fehlzündungen kennen sie ebenfalls so gut wie gar nicht.

Umgang mit Waffen: Ein Pistolero ist nur geübt im Umgang mit einhändigen Feuerwaffen. Er muss das Talent Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen) wählen, um im Umgang mit zweihändigen Feuerwaffen und Belagerungsgerät geübt zu sein.

Büchsenmacher: Die ramponierte Feuerwaffe zu Beginn der 1. Stufe des Pistoleros muss eine Pistole sein.

Schützentricks: Ein Pistolero ersetzt zwei Schützentricks durch die Folgenden:

Tödliche Nähe (AF): Mit Beginn der 1. Stufe kann der Pistolero mit einer einhändigen Feuerwaffe bei einem erfolgreichen Treffer, der kein Streuschuss ist, 1 Schneidpunkt seines täglichen Vorrats ausgeben, um bei einem Treffer zusätzliche 1W6 Schaden zu verursachen. Sollte er sein Ziel verfehlen, streift er stattdessen nur sein Ziel und verursacht die Hälfte des zusätzlichen Schadens. Dies ist Präzisionsschaden, der bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert wird. Dieser Präzisionsschaden steigt um weitere +1W6 auf der 5., 10., 15. und 20. Stufe. Er ist kumulativ mit Hinterhältigem Schaden und anderen Arten von Präzisionsschaden. Dieser Schützentrick ersetzt den Schützentrick Zielgenauigkeit.

Zielgenauigkeit (AF): Mit Beginn der 7. Stufe erhält der Pistolero den Schützentrick Zielgenauigkeit, der normalerweise ein Schützentrick der 1. Stufe ist. Dieser Schützentrick ersetzt den Schützentrick Warnschuss.

Niederwerfender Doppelschuss (AF): Mit Beginn der 11. Stufe kann ein Pistolero, der ein Ziel während seines Zuges mit zwei oder mehr einhändigen Feuerwaffenangriffen trifft, 1 Schneidpunkt seines täglichen Vorrats ausgeben, um das Ziel zu Boden zu werfen. Er kann den Schneidpunkt ausgeben, nachdem er die Angriffe ausgeführt hat. Dieser Schützentrick ersetzt den Schützentrick Blutende Schusswunde.

Pistolentraining (AF): Mit Beginn der 5. Stufe verbessert ein Pistolero sein Können mit einhändigen Feuerwaffen. Er erhält einen Bonus auf seine Schadenswürfe in Höhe seines GE-Modifikators. Sollte es bei ihm bei einer einhändigen Feuerwaffe zu einer Fehlzündung kommen, steigt der Fehlzündungswert um nur +2 anstatt um +4. Der Bonus auf Schadenswürfe steigt alle weiteren vier Stufen als Schütze um zusätzlich +1 (auf der 9., 13. und 17. Stufe). Mit Beginn der 13. Stufe kommt es bei einem Pistolero nicht mehr zu Fehlzündungen mit einhändigen Feuerwaffen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Feuerwaffentraining 1, 2, 3 und 4.

WALDLÄUFER

Waldläufer hält man für gewöhnlich für Einzelgänger, die sich in den tiefsten Wäldern aufhalten, am Rande der Gesellschaft leben und werden nur zu oft von denen, die es nicht besser wissen, mit Druiden und anderen Anhängern der Natur verwechselt. Doch auch wenn einige tatsächlich dieses Klischee erfüllen, sind nicht alle Waldläufer so schablonenhaft. Viele finden andere Tätigkeitsfelder für ihre besonderen Begabungen und Neigungen. Manche reisen mit Armeen und fungieren als Späher der Vorhut, welche die Natur als Tarnung und Schild nutzen. Andere finden in der Tiefe ein Zuhause und leben in den Höhlen und Tunneln weit jenseits des Oberflächenbewohnern bekannten Bereichs. Wieder andere gehen einen Bund mit Vögeln ein, um die Lüfte zu beherrschen, oder folgen dem Weg des Schwarzpulvers, um eine Vielzahl gefährlicher Tiere töten und katalogisieren zu können. Nachfolgend sind daher einige neue Ansätze für die altbekannte Klasse des Waldläufers aufgeführt.

FALKNER (ARCHETYP)

Waldläufer besaßen schon immer eine besondere Bindung zu einem bestimmten Tier, doch ein Falkner meistert diese Verbindung auf eine neue Weise. Falkner erlangen früher einen Gefährten als andere Waldläufer und können diesem besondere Tricks beibringen.

Gefiederter Gefährte (AF): Mit Beginn der 1. Stufe erlangt ein Falkner das Vertrauen und die Gefolgschaft eines Jagdvogels. Der Vogel kann jeder Art von großem Greifvogel(bspw. Eule, Falke oder Geier) angehören. Dieses Fähigkeit funktioniert wie das Klassenmerkmal Tiergefährte des Druiden, welche Teil des Klassenmerkmals Bund mit der Natur ist. Der Falkner muss jedoch einen Vogel als Gefährten auswählen. Dieser Vogelgefährte hat nur die Hälfte der normalen Trefferpunkte. Der Falkner kann dem Jagdvogel nicht den Trick Arbeiten beibringen, wohl aber kostenlos die Tricks Ablenken oder Umherstreifen – der andere der beiden Tricks kann dem Vogel später noch beigebracht werden.

Ablenken (SG 20; nur Vögel): Der Tiergefährte flattert wild um einen Gegner herum, den er gewöhnlicherweise mit dem Trick Angreifen attackieren würde. Er führt einen Angriffswurf gegen diesen Gegner aus, bei dessen Erfolg der Gegner für eine Runde als Erschüttert gilt.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tierempathie.

Umherstreifen (SG 15): Der Falkner kann seinen Tiergefährten für maximal eine Woche herumziehen und nach Nahrung suchen lassen. Der Vogel kehrt dann innerhalb dieses Zeitraumes nach einer vom Falkner bestimmten Zeit an seinen Ausgangspunkt zurück.

Bund des Jägers (AF): Mit Beginn der 4. Stufe muss ein Falkner einen Tiergefährten auswählen wenn er das Klassenmerkmal Bund des Jägers erhält. Er erhält auf der 4. Stufe keinen neuen Tiergefährten, stattdessen erlangt sein Gefiederter Gefährte volle Trefferpunkte.

Tod von oben (AF): Mit Beginn der 6. Stufe kann ein Falkner im Freien seinen gefiederten Gefährten anweisen, einen Gegner aus der Luft anzugreifen. Der Gefiederte Gefährte erlangt den folgenden Trick als Bonustrick:

Sturmangriff von oben (SG 20; nur Vögel): Der Vogelgefährte des Falkners steigt auf und lässt sich dann zu einem Sturmangriff herabfallen. Um diesen Trick auszuführen, muss der Gefährte imstande sein zu fliegen und sich im Freien oder an einem Ort mit genug Bewegungsfreiheit befinden (eine große Kathedrale könnte ausreichen, die meisten Gewölbe jedoch nicht). Er verbringt eine Volle Aktion damit, an Höhe zu gewinnen und führt in der Folgerunde einen Sturmangriff gegen einen Gegner aus, den der Falkner bestimmt. Sollte der Sturmangriff erfolgreich sein, verursacht der Vogel mit seinem Biss 2W4 Schadenspunkte anstatt 1W4 und erhält einen kritischen Treffermultiplikator von x4. Sollte der Vogel erfolgreich treffen, gilt das Ziel zudem für 1 Runde als Wankend.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Kampfstiltalent, welches der Waldläufer auf der 6. Stufe erhält.

FELDSPÄHER (ARCHETYP)

Armeen benötigen sauberes Wasser, sichere Marschrouten und Kenntnisse über ihre Feinde. Obwohl auch gewöhnliche Naturburschen oft ausreichen, um diese Bedürfnisse zu erfüllen, wenden sich manche größere Truppen an Feldspäher, um die Masse der Armee sicher auf das Gelände mit seinen Gefahren vorbereiten zu können.

Bund des Jägers (AF): Wenn ein Feldspäher auf der 4. Stufe das Klassenmerkmal Bund des Jägers erhält, muss er den Bund mit seinen Gefährten wählen. Feldspäher haben keine Tiergefährten.

Vorteilhaftes Gelände (AF): Mit Beginn der 5. Stufe kann ein Feldspäher, der sich in einem seiner bevorzugten Gelände aufhält, bis zu drei aufeinanderfolgende Runden damit verbringen, einen Teil des Gebietes zu studieren, um die unten aufgeführten Vorteile zu erlangen. Jede Runde des Studiums kostet eine Standard-Aktion; während der ersten Runde bestimmt der Feldspäher einen Bereich mit einem Radius von 18 m rund um ein Feld innerhalb seiner Sichtweite. Abhängig davon, wie viele Runden der Feldspäher dieses Gebiet studiert, erhalten er oder seine Verbündeten für 10 Minuten pro Stufe als Waldläufer die folgenden Vorteile (sollte er bspw. 2 Runden aufwenden, erhalten er oder seine Verbündeten die ersten beiden Vorteile):

1. *Runde*: Verbündete innerhalb der Sichtweite des Feldspäher, welche ihn auch hören können, erhalten innerhalb des vorteilhaften Geländebereiches einen Bonus von +2 auf ihre Initiativewürfe.

2. *Runde*: Verbündete innerhalb der Sichtweite des Feldspäher, welche ihn auch hören können, erhalten innerhalb des vorteilhaften Geländebereiches einen Bonus von +2 ihre Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, Überlebenskunst und Wahrnehmung.

3. *Runde*: Die Bewegung des Feldspäher wird innerhalb des vorteilhaften Geländebereiches nicht durch schwieriges Gelände eingeschränkt. Ferner kann der Feldspäher innerhalb dieses Geländebereiches auf seine Fertigkeitswürfe für Klettern, Schwimmen und Akrobatik zum Springen 10 nehmen, selbst wenn er sich in unmittelbarer Gefahr befindet oder abgelenkt sein sollte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt den zweiten Erzfeind des Waldläufers.

Infiltrierung (AF): Mit Beginn der 10. Stufe kann ein Feldspäher einmal täglich einen einzelnen Geländetyp auswählen, der nicht zu seinen Bevorzugten Geländearten gehört. Für 1 Stunde pro Stufe als Waldläufer behandelt er diesen Geländetyp, als handle es sich um eines seiner Bevorzugten Gelände. Dieses Klassenmerkmal ersetzt den dritten Erzfeind des Waldläufers.

Überlegene Taktik (AF): Mit Beginn der 15. Stufe kann der Feldspäher einmal täglich, nachdem er und

seine Verbündeten ihre Initiativewürfe abgelegt haben, diese nach Belieben verändern und die Initiativereihenfolge unter sich und seinen Verbündeten neu festlegen. Sollte er bereits 3 Runden damit verbracht haben, das Gelände mit seiner Fähigkeit Vorteilhaftes Gelände auszuspähen, und er und seine Verbündeten sich in diesem Geländebereich befinden, erhalten sie zudem einen Bonus von +2 auf ihre Initiativewürfe. Der Einsatz dieser Fähigkeit benötigt keine Aktion. Dieses Klassenmerkmal ersetzt den vierten Erzfeind des Waldläufers.

Perfekter Vorteil (AF): Mit Beginn der 20. Stufe muss der Feldspäher ein Gelände beim Einsatz seiner Fähigkeit Vorteilhaftes Gelände nur noch für die Dauer eine Standard-Aktion studieren, um alle Vorteile zu erlangen. Ferner wächst der betroffene Geländebereich auf ein Gebiet mit 1,5 km Radius um das Feld in Sichtweite herum an. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Meisterjäger.

Grosswildjäger (Archetyp)

Es gibt Waldläufer, die wenden sich den Geheimnissen des Schwarzpulvers zu, um Großwildjäger zu werden. Für sie sind Feuerwaffen nützlich, um große und gefährliche Beute zur Strecke zu bringen. Sie betreten daher den Kampfplatz begleitet von Musketen- und Pistolenschüssen und legen auf ihren Safaris oft weite Strecken zurück, um immer gefährlichere Bewohner der Wildnis finden, studieren, einschätzen – und töten – zu können. Manch einem mag dies widernatürlich erscheinen, da der Waldläufer im Grunde für die Natur und seine wilden Bewohner steht, doch Großwildjäger wissen, dass sie nur Spielsteine auf dem Schachbrett der Natur sind. Es gehört deshalb zu ihren Rechten und Pflichten, das Gesetz des Dschungels zu vollstrecken. Sie stehen an der Spitze der Nahrungskette und haben das Recht, zu töten und die Schwächeren als Nahrung zu nutzen. Ihre Überlegenheit müssen sie daher ständig durch List und Blutvergießen untermauern.

Verbessertes Spurenlesen (AF): Mit Beginn der 1. Stufe erhält ein Großwildjäger einen Bonus von +2 auf seine Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um Spuren zu identifizieren oder ihnen zu folgen. Dabei kann er auch einen Fertigkeitswurf auf Wissen (Natur) gegen SG 15 ausführen, um die Art und den Zustand des Tieres oder der magischen Bestie zu bestimmen, deren Spuren er gerade liest. Indem er die Spuren studiert, kann er grob den Gesundheitszustand, die Beweglichkeit und das allgemeine Verhalten im Vergleich zu einem normalen Exemplar bestimmen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tierempathie.

Feuerwaffenstil: Mit Beginn der 2. Stufe erhält ein Großwildjäger das Talent Amateurschütze. Er kann jeden Schützentrick einsetzen, der einem Schützen der 1. Stufe offen steht (siehe Seite 10). Der Großwildjäger kann alle weiteren vier Stufen als Waldläufer ein Schneidtalent oder einen Schützentrick auswählen, dessen Voraussetzungen er erfüllen muss. Seine effektive Schützenstufe entspricht seiner Stufe als Waldläufer. Dieses Klassenmerkmal ersetzt alle Kampfstiltalente.

Zielgenauigkeit des Jägers (AF): Mit Beginn der 4. Stufe erlangt ein Großwildjäger ein besonderes Verständnis für seine Erzfeinde. Seine sorgfältigen Studien enthüllen ihre Schwachstellen und er erlangt das Wissen, wie man diese am ehesten verwunden kann. Führt ein Großwildjäger einen Angriff mit einer Feuerwaffe gegen einen Erzfeind aus, kann er diesen gegen die Berührungs-RK ausführen, sofern das Ziel nicht mehr als das Doppelte der Grundreichweite entfernt ist. Diese Fähigkeit ist kumulativ mit anderen Effekten, welche die Grundreichweite hinsichtlich der Berührungs-RK erhöhen, und addiert eine Grundreichweite zu diesem Effekt hinzu. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bund des Jägers.

Tiefenwanderer (Archetyp)

Manche Waldläufer widmen ihr Leben dem Wald und werden zu Jägern, Beschützern und Führern durch seine unterschiedlichen Formen. Der Tiefenwanderer dagegen ist ein Meister des fremdartigen Geländes tief in der Erde. Er erkundet seine Höhlen und Tunnel und wird zum Herren der finsteren Gänge, welche die meisten Oberflächenbewohner nicht zu erforschen wagen und vielleicht auch zum Grund dafür, dass sie sich fürchten, sie zu erforschen.

Tiefenkunde (AF): Mit Beginn der 3. Stufe erhält ein Tiefenwanderer einen Bonus von +2 auf seine Initiativewürfe und auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit,

Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Gewölbe), während er sich unter der Erde aufhält (Höhlen und Gewölbe). Dieser Bonus steigt alle weiteren fünf Stufen als Waldläufer um zusätzlich +3 (bis zu einem Maximum von +11 auf der 18. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bevorzugtes Gelände.

Felsspringer (AF): Mit Beginn der 7. Stufe greift ein Tiefenwanderer instinktiv nach den stabilsten Oberflächen und hält sich dort fest, während er sich im Untergrund über Fels und Stein bewegt. Der Tiefenwanderer erhält daher einen Bonus von +5 auf alle seine Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Klettern, um unterirdisches Gelände zu überqueren. Ferner ignoriert er Schwieriges Gelände, welches durch unterirdisches Gelände und dortige Pflanzen erzeugt wird. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unterholz durchqueren.

Tiefentarnung (AF): Mit Beginn der 12. Stufe kann ein Tiefenwanderer die Fertigkeit Heimlichkeit einsetzen, um sich in jeder unterirdischen Umgebung zu verstecken, selbst wenn das Gelände weder Deckung, noch Tarnung bietet. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tarnung.

Felstarnung (AF): Mit Beginn der 17. Stufe kann ein Tiefenwanderer, solange er sich unter der Erde aufhält, die Fertigkeit Heimlichkeit auch dann einsetzen, wenn er beobachtet wird. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Meisterliches Verstecken.

WILDNISHÜTER (ARCHETYP)

Auch wenn alle Waldläufer ein enges Band zur Wildnis aufweisen, so ist dieses bei einem Wildnishüter vielleicht am stärksten ausgeprägt. Dieser Beschützer wacht mitten in der Wildnis und achtet auf Gefahren, die aus ihren Tiefen hervorkommen könnten. Er schützt die Zivilisation vor der Wildheit der Natur – und umgekehrt. Durch die vielen Wochen, Monate und manchmal Jahre in vollkommener Abgeschiedenheit „hört“ er, was das Land zu sagen hat. Und nicht alle Wildnishüter sind verrückt.

Meister des Geländes (AF): Mit Beginn der 1. Stufe wählt ein Wildnishüter sein erstes Bevorzugtes Gelände aus. Er erlangt ein weiteres auf der 3. Stufe und dann alle weiteren fünf Stufen als Waldläufer (bis zu einem Maximum von 5 bevorzugten Geländearten auf der 18. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt den ersten Erzfeind des Waldläufers.

Angenehm Leben (AF): Mit Beginn der 2. Stufe ist ein Wildnishüter wahrlich in seinem Bevorzugten Gelände beheimatet. Er verirrt sich nur selten, kann ohne Schwierigkeiten vom Land selbst leben und für seine Gefährten sorgen. Der Wildnishüter kann bei jedem Fertigkeitswurf auf Überlebenskunst in einem seiner Bevorzugten Gelände 10 nehmen, selbst wenn er sich in unmittelbarer Gefahr befinden und abgelenkt sein sollte. Sollte er sich nicht in unmittelbarer Gefahr befinden und abgelenkt sein, kann er stattdessen sogar 20 nehmen, selbst wenn der Wurf einen Malus aufweisen sollte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt alle Kampfstiltalente.

Bund mit dem Gelände (AF): Mit Beginn der 4. Stufe geht der Wildnishüter einen Bund mit dem Gelände selbst ein, so dass er andere in diesem Gelände dirigieren kann. Solange der Wildnishüter sich in seinem Bevorzugten Gelände befindet, verleiht er allen Verbündeten innerhalb seiner Sichtweite, die ihn hören können, einen Bonus von +2 auf ihre Initiativewürfe sowie auf ihre Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, Überlebenskunst und Wahrnehmung. Seine Verbündeten hinterlassen keine Spuren, denen man folgen könnte, solange sie mit dem Wildnishüter reisen. Der Wildnishüter kann entscheiden, ob die Gruppe oder vielleicht auch nur einzelne Angehörige eine Spur hinterlassen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bund des Jägers.

Fähiger Entdecker (AF): Mit Beginn der 5. Stufe kann ein Wildnishüter bei jedem Fertigkeitswurf für Akrobatik, Fliegen, Klettern, Reiten oder Schwimmen in einem seiner Bevorzugten Gelände zwei Fertigkeitswürfe ablegen und das höhere Ergebnis nehmen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt den zweiten, dritten und vierten Erzfeind des Waldläufers.

Wispern der Wildnis (ÜF): Mit Beginn der 20. Stufe kann der Wildnishüter in seinem Bevorzugten Gelände nicht mehr überrascht werden und wird bei Initiativewürfeln behandelt, als hätte er eine natürliche 20 gewürfelt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt den fünften Erzfeind des Waldläufers.

WILDNISPIRSCHER (ARCHETYP)

Die Zivilisation breitet sich alljährlich immer weiter in die bisher unberührte Wildnis aus und zerstört das zerbrechliche Ökosystem mit ihrem ewigen Drängen nach Expansion und Ausbeutung. Der Wildnispirscher wendet sich von den Banden der Gemeinschaft ab und lebt in der weglosen Wildnis fernab seiner Artgenossen. Vielleicht ist er dort auch aufgewachsen und kennt die Zivilisation nur als seinen Feind. Er verjagt Siedler und Pioniere und kämpft für die Reinheit des Landes.

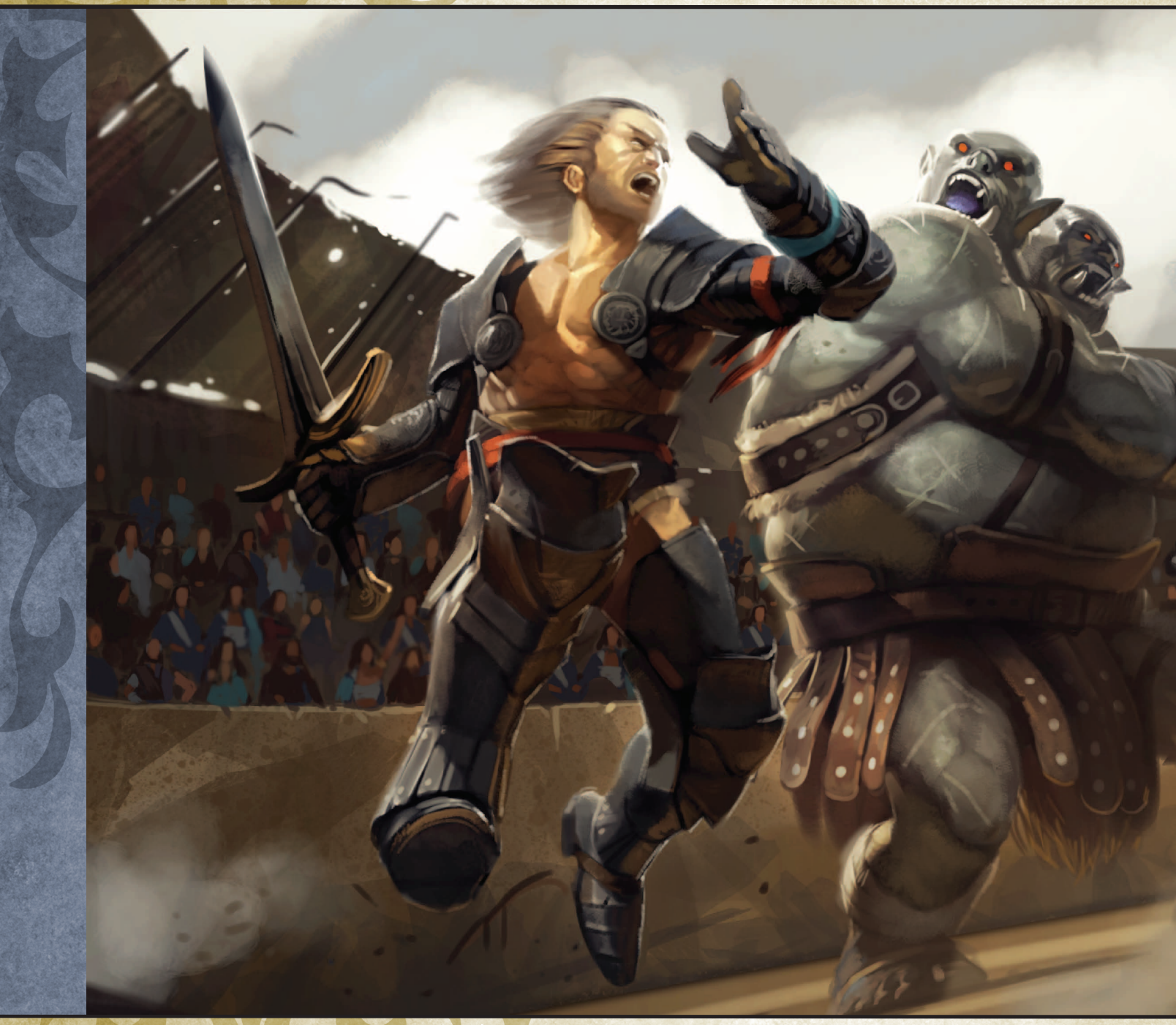
Starke Sinne (AF): Mit Beginn der 1. Stufe hat das Leben in der Wildnis die Sinne eines Wildnispirschers geschärft. Er erlangt Dämmersicht und einen Bonus von +1 auf seine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Sollte er bereits über Dämmersicht verfügen, erhält er stattdessen einen Bonus von +2 auf seine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Dieser Bonus steigt auf der 4. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen als Waldläufer um zusätzlich +1 (bis zu einem Maximum von +6 auf der 20. Stufe oder +7, sollte der Charakter bereits über Dämmersicht verfügen). Dieses Klassenmerkmal ersetzt den ersten Erzfeind des Waldläufers.

Reflexbewegung (AF): Mit Beginn der 2. Stufe erhält ein Wildnispirscher Reflexbewegung (siehe das Klassenmerkmal des Barbaren). Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Kampfstiltalent auf der 2. Stufe des Waldläufers.

Zorn der Wildnis (AF): Mit Beginn der 4. Stufe erhält ein Wildnispirscher die Fähigkeit Kampfrausch (siehe das Klassenmerkmal des Barbaren). Er besitzt für diese Fähigkeit eine effektive Barbarenstufe in Höhe seiner Stufe als Waldläufer -3. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bund des Jägers.

Kampfrauschkräfte: Mit Beginn der 5. Stufe erhält ein Wildnispirscher eine Kampfrauschkraft (siehe das Klassenmerkmal des Barbaren). Er erhält alle weiteren fünf Stufen eine weitere Kampfrauschkraft (bis zu einem Maximum von 4 Kampfrauschkräften auf der 20. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt den zweiten, dritten, vierten und fünften Erzfeind des Waldläufers.

Kräfte der Wildnis (AF): Mit Beginn der 6. Stufe erhält ein Wildnispirscher entweder eine Kampfrauschkraft oder einen Verständnisbonus von +2 auf eine der folgenden Fertigkeiten: Akrobatik, Heimlichkeit, Klettern, Schwimmen, Überlebenskunst oder Wahrnehmung. Auf der 5. Stufe und dann alle weiteren fünf Stufen als Waldläufer kann der Wildnispirscher sich erneut zwischen diesen Vorteilen entscheiden (maximal vier Wahloptionen auf der 20. Stufe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Kampfstilstalente auf der 6., 10., 14. und 18. Stufe des Waldläufers.



2 Talente

Die gewaltige Keule des Ettins krachte in den festgestampften Erdboden der Arena und hinterließ mit ihren gewundenen Stacheln tiefe Gräben. Alain befand sich bereits in der Luft und konnte so dem unbeholfenen Schlag mit Leichtigkeit entgehen. Dennoch kam er nicht umhin, sich vorzustellen, wie diese Stacheln ähnliche Gräben in seinem Fleisch hinterließen. Gegen seinen Willen sah der Söldner zu den Rängen hinauf. Er ignorierte die leeren, pockennarbigen Gesichter der jubelnden Bauern und suchte die im Schatten liegende Galerie der Herzogin. Ihr Blick traf den seinen; sie lächelte. Diese falsche Schlange … Als sie ihn gebeten hatte, ihr Streiter zu sein, hatte er geglaubt, es ging um irgendein kleinliches Ehrenhickhack – oder dass sie damit meinte, sie suche nach Gesellschaft für eine Nacht … Dumm, dumm, dumm… Hinter ihm stießen zwei Köpfe ein lautes Brüllen aus.

Talente

Talente stellen besondere Tricks oder Fähigkeiten dar, die ein Charakter durch Training, Glück oder seltsame Umstände bei seiner Geburt erlangt hat. Sie verleihen Charakteren Fähigkeiten, die andere nicht besitzen, und damit einen Vorteil in der richtigen Situation. Einige Talente können nur von den Angehörigen bestimmter Völker oder Klassen gewählt werden, doch die meisten stehen allen offen, wenn sie die Voraussetzungen erfüllen. Die Talente in diesem Buch bauen auf denen des *Pathfinder Grundregelwerkes*, der *Pathfinder Expertenregeln*, der *Pathfinder Ausbauregeln: Magie* und anderer Quellen auf. Es gibt neue Kampftalente, Kritischer-Treffer-Talente, Metamagische Talente und Gemeinschaftstalente. Dazu kommen zwei neue Arten von Talenten: Kampfkunsttalente und Schneidtalente. Schneidtalente erweitern die Möglichkeiten eines Schützen zum Einsatz von Schneid und Schützentricks, während Kampfkunsttalente ihrem Nutzer das Wissen um einen Kampfstil verleihen, der von Mönchen und anderen eingesetzt werden kann, die den Stil erlernen.

Talentarten

Die meisten hier vorgestellten Talente sind allgemeiner Natur und folgen keinen speziellen Regeln. Einige gehören jedoch einer bestimmten Kategorie an, die mit besonderen Regeln in Verbindungen steht. Diese Kategorie ist hinter dem Namen des Talents aufgeführt. Die folgenden Talentarten können in diesem Kapitel gefunden werden:

Gemeinschaftstalente

Gemeinschaftstalente wurden erstmals in den *Pathfinder Expertenregeln* vorgestellt. Sie verleihen große Boni, funktionieren aber nur unter bestimmten Umständen. Meistens erfordern sie, dass ein Verbündeter, der ebenfalls über das Talent verfügt, sich sorgfältig auf dem Schlachtfeld positioniert. Gemeinschaftstalente verleihen keine Boni, wenn die aufgeführten Bedingungen nicht erfüllt werden. Beachte auch, dass betäubte, bewusstlose, gelähmte oder auf andere Weise handlungsunfähige Charaktere nicht die aufgeführten Bedingungen dieser Talente erfüllen können. Inquisitoren und Ritter verfügen über besondere Klassenmerkmale, die es ihnen gestatten, Gemeinschaftstalente zu nutzen, selbst wenn ihre Verbündeten sie nicht besitzen.

Kampfkunsttalente

Seit Jahrhunderten suchen große Krieger in der Natur und dem Multiversum nach Inspiration für die Schlacht. Zahllose Klöster und meditative Orden haben komplizierte waffenlose Kampfstile entwickelt, welche auf der Tödlichkeit und Eleganz natürlicher und übernatürlicher Kreaturen basieren. Obwohl viele dieser Kampftechniken im Geheimen entwickelt wurden, haben sie sich dennoch mittlerweile über die ganze Welt verbreitet.

Ein Charakter kann mit einer Schnellen Aktion die Haltung einnehmen, welche von dem Kampfstil, für den ein Kampfkunsttalent steht, genutzt wird. Ein Kampfkunsttalent kann zwar nur im Kampf angewandt werden, allerdings hält die Nutzung des Stils an, bis der Charakter mit einer Schnellen Aktion zu einem anderen Kampfstil wechselt. Ein Talent mit einem Kampfkunsttalent als Voraussetzung kann nur genutzt werden, wenn der Charakter die dazugehörende Haltung nutzt. Sollte ein Charakter beispielsweise Talente besitzen, die mit dem Mantis- und dem Tigerstil in Verbindung stehen, kann er mit einer Schnellen Aktion zu Beginn seines Zuges in den Tigerstil wechseln und dann jene Talente nutzen, deren Voraussetzung der Tigerstil ist. Zu Beginn seines nächsten Zuges könnte er in den Mantisstil wechseln und die Talente nutzen, die den Mantisstil als Voraussetzung nennen.

Es folgen die in diesem Buch präsentierten Kampfstile zusammen mit den jeweiligen Talenten, welche einen Stil ergänzen:

Affenstil: Der Affenstil ist für seine Geschwindigkeit und Beweglichkeit bekannt. Er verbindet Schläge und Hiebe, die im Springen und Abrollen ausgeführt werden, mit dem Bodenkampf zu einem beständigen Ansturm, der einen Gegner durch überlegene Beweglichkeit desorientieren und verletzen soll.

Talente: Affenstil, Affenbewegung, Affenfaust.

Eberstil: Ein Stamm von Orks, der die Nutzung von Waffen ablehnte, entwickelte einst diesen primitiven unbewaffneten Kampfstil. Sie zogen es vor, ihre Gegner mit den bloßen Händen und Zähnen abzuschlachten. Im Laufe der Jahrhunderte übernahm eine Vielzahl von Völkern den Eberstil, darunter Goblinoide, Oger und Trolle. Das Ziel des Eberstils besteht darin, mit so viel Wildheit und Grausamkeit wie möglich anzugreifen, um die Moral des Feindes zu brechen. Fanatische Gefolgsleute dieses Kampfstils nutzen Kräutertinkturen und alchemistische Mittelchen, um ihren Nägeln und Zähnen Härte zu verleihen. Manche verstümmeln sich sogar selbst, um krallenartige Nägel und geschärfte Zähne zu erhalten.

Talente: Eberstil, Eberwildheit, Eberzahn.

Dschannstil: Dieser Stil hat bescheidene Ursprünge in den ländlichen Traditionen verschiedener Völker. Er repräsentiert mehrere ähnliche waffenlose Kampfkünste, die auf der ganzen Welt praktiziert werden. Unabhängig von der Variation innerhalb der Technik, beherrschen alle Anwender eine fließende Kampfhaltung, welche schnelle, kräftige Tritte betont. Aufgrund des Umstandes, dass Anwender sich ständig in Bewegung befinden und über elegante Beinarbeit verfügen, halten viele sie irrtümlich für hochbegabte Tänzer. Dieser Irrtum ermöglicht es, die Technik im Geheimen weiterzugeben. Sie ist die verborgene Waffe der Unterdrückten. Offene Versionen dieses Stils sind weniger tanzorientiert, behalten aber die außergewöhnlichen Tritttechniken und ihre Beweglichkeit bei.

Talente: Dschannstil, Dschannwirbel, Dschannsprung.

Dschinnstil: Die Anwender dieses Stils rufen die Geister des Sturms an, um ihre Gegner auszumanövrieren und zu überlisten. Meister dieses Stils können elektrische Angriff absorbieren und Ablenken, während sie den Donner herabrufen, um ihre Gegner zu zerschlagen.

Talente: Dschinnstil, Dschinngeist, Dschinnwirbel.

Drachenstil: Der Drachenstil nutzt die überwältigende Kraft, Eleganz und Wildheit der Drachen. Anwender nutzen akrobatische Beinarbeit und starke Angriffe, um ihre Gegner zu überwältigen. Die tiefsten Geheimnisse dieses Stils erfordern die Einnahme alchemistischer Toniken und tiefe Meditation ähnlich dem langen Schlaf der Drachen.

Talente: Drachenstil, Drachenwildheit, Gebrüll des Drachen.

Erdkindstil: Eine Gruppe zwergischer und gnomischer Krieger, die sich dem Bekämpfen und Töten von Riesen gewidmet hat, hat diesen Kampfstil entwickelt. Die Schüler dieses Stils erlernen, wie sie ihr defensives Training verbessern, um Riesen noch besser ausweichen zu können. Sie verbringen zudem viele Stunden damit, sich die Anatomie der verschiedenen Riesenvölker einzuprägen, um effektivere waffenlose Schläge anbringen zu können. Meister dieses Kampfstiles erlernen schließlich, selbst die mächtigsten Kreaturen zu Fall zu bringen, indem sie sich ihre Füße, Knöchel und Knie vornehmen.

Talente: Erdkindstil, Erdkindsturz, Erdkindgriff.

Ifritstil: Der Ifritstil konzentriert sich auf Aggression und Geschwindigkeit. Er wurde inspiriert von Geschöpfen aus lebendem Feuer. Meister dieses Stils können Feuer ablenken und kontrollieren, ihre Feinde rösten und elementare Flammenstöße herbeizaubern.

Talente: Ifritstil, Ifrithaltung, Ifritflamme.

Kirinstil: Die Schule des Kirin bedient sich der kritischen Beobachtung des Feindes als Waffe, um ihn zu besiegen. Die Anwender dieses Stils prägen sich die Schwächen eines Gegners ein und warten den perfekten Moment zum Zuschlagen ab. Sie gehen sicher, dass keine Bewegung oder Anstrengung verschwendet wird. Bei den seltenen Orden, welche klösterliches Training mit arkanen Studien verbinden, wird der Kirinstil zuweilen von Magiern praktiziert, die ihre Körper und ihren Geist trainieren wollen.

Talente: Kirinstil, Kirinschlag, Kirinpfad.

Kranichstil: Der Kranichstil konzentriert sich auf Verteidigung und grazile Gegenangriffe. Die Anwender dieses Stils sind bekannt für ihre elegante Kampfhaltung auf einem Bein und mit ausgebreiteten Armen, welche die gewaltigen Schwingen eines Kranichs darstellen sollen.

Talente: Kranichstil, Kranichschwinge, Kranichriposte.

Mantisstil: Dieser Kampfstil basiert auf den Jagdtechniken der Gottesanbeterin. Die Anwender kämpfen mit nach unten weisenden Händen, um die scharfen, zupackenden Vordergliedmaßen des Insekts nachzuahmen. Der Mantisstil bedient sich präziser und genauer Schläge, um empfindliche Punkte des Körpers des Gegners zu treffen wie die Augen, die Kehle und Druckpunkte.

Talente: Mantisstil, Mantisweisheit, Mantisfolter.

Maridstil: Der Maridstil ahmt die fließende Stärke von Flüssen und die Kälte der Meerestiefen nach. Meister dieses Stil können schwere Kälte ertragen, das Wasser aus der Ferne manipulieren, dass es nach ihren Feinden schlägt, und ihre Gegner auf der Stelle einfrieren.

Talente: Maridstil, Maridgeist, Maridkältewelle.

Pantherstil: Die Schüler des Pantherstils kennen keine Vorsicht, wenn sie sich auf ihre Gegner stürzen. Die Meister dieses Stils nutzen ihre unvergleichliche Beweglichkeit, um ihre Gegner mit einer Serie schneller, rächender Schläge zu treffen.

Talente: Pantherstil, Pantherklaue, Pantherhieb.

Schaitanstil: Anwender dieses Stils verleihen ihren Fäusten die Kraft der mineralischen Säuren der Tiefen der Erde. Ihre kräftigen Schläge zaubern säurehaltige Elemente herbei, um ihre Feinde aufzulösen und gefechtsunfähig zu machen.

Talente: Schaitanstil, Schaitanhaut, Schaitansäurestoß.

Schlangenstil: Der Schlangenstil betont schnelle, huschende Bewegungen. Seine Anwender halten meist die Hände ausgestreckt und die Finger zusammen, um den Kopf einer Schlange nachzuahmen. Sie schlagen zu, wenn man dies am wenigsten erwartet und sind für ihre blitzartige Geschwindigkeit und die Gabe bekannt, jede Gelegenheit auszunutzen.

Talente: Schlangenstil, Schlangenwinden, Schlangenzahn.

Schnappschildkrötenstil: Der Schnappschildkrötenstil betont die aktive Verteidigung mit einer Hand. Die Schüler dieses Stils nutzen eine Reihe von Haltegriffen, Griffen und kreisenden Blocks, um sich zu schützen, sowie einen lähmenden Griff.

Talente: Schnappschildkrötenstil, Schnappschildkrötengriff, Schnappschildkrötenpanzer.

Tigerstil: Dieser Stil versucht, die Macht und den Zorn des großen Tigers nachzuahmen. Seine Anwender nutzen ihre Hände wie Klauen und perfektionieren überwältigende Doppelschläge und vorantreibende Angriffsreihen.

Talente: Tigerstil, Tigerklauen, Tigersprung.

Kampftalente

Jedes als Kampftalent ausgewiesene Talent kann von einem Kämpfer oder Schützen als Bonustalent gewählt werden. Dennoch können auch Charaktere anderer Klassen diese Talente wählen, sofern sie die Voraussetzungen erfüllen.

Kritischer-Treffer-Talente

Kritischer-Treffer-Talente modifizieren die Effekte eines Kritischen Treffers, indem sie bei einem Kritischen Treffer das Opfer mit einem zusätzlichen Zustand versehen. Charaktere ohne das Talent Kritischer-Treffer-Meisterschaft können bei einem Kritischen Treffer nur die Effekte eines Kritischer-Treffer-Talents auf ein Opfer anwenden. Charaktere mit mehreren Kritischer-Treffer-Talenten können wählen, welches Talent nach Bestätigung des Kritischen Treffers zur Anwendung kommt.

Metamagische Talente

Metamagische Talente ermöglichen es Zauberkundigen, ihre Zauber zu modifizieren und zu verändern, so dass die Zauber neue Kräfte und Effekte erhalten. Solche Zauber benötigen in der Regel Zauberplätze höherer Grade als die Ausgangsversion des Zaubers. Die vollständigen Regeln zur Anwendung metamagischer Talente auf Zauber sind auf Seite 113 des *Pathfinder Grundregelwerkes* aufgeführt.

Schaukampftalente

Schaukampftalente kommen zur Anwendung, wenn Schaukampfwürfe (siehe Seite 154) abgelegt werden. In der Regel ermöglichen sie eine besondere Aktion, die erfolgt, wenn der Wurf geschafft wird. Sofern ein Charakter nicht über das Talent Meisterhafte Darbietung verfügt, kann er jedem Schaukampfwurf nur die Effekte eines Schaukamftalentes zuordnen.

Schneidtalente

Schneidtalente interagieren mit dem Klassenmerkmal Schneid des Schützen oder dem Schneid, welchen das Talent Amateurschütze verleiht. Die meisten machen zusätzliche Schützentricks verfügbar, während andere die Zahl der Schneidpunkte eines Charakters erhöhen oder modifizieren, wie er Schneidpunkte zurückerlangt. Schützen können Schneidtalente als Bonustalente auswählen.

Tabelle 2-1: Talente

Talent	Voraussetzungen	Vorteil
Abrollen*	Beweglichkeit	Wenn du zu Fall gebracht wirst, kann du dich mit einer Augenblicklichen Aktion 1,50 m weit bewegen
Albtraumfaust*	Verbesserter Waffenloser Schlag, Einschüchtern 1 Rang, Fähigkeit zum Erzeugen magischer Dunkelheit	Beim Kampf in magischer Dunkelheit verursachst du +2 Schaden
Albtraumweber*	Albtraumfaust, Einschüchtern 2 Ränge	Kann Gegner entmutigen beim Wirken von *Dunkelheit*
Albtraumschläger*	Albtraumweber, Betäubender Schlag, Heilkunde 5 Ränge, Fähigkeit zum Wirken von *Feenfeuer*	Bei Gegnern unter dem Effekt von *Feenfeuer* steigt der SG gegen deinen Betäubenden Schlag um 2
Amateurschütze*	Keine Stufen in einer Klasse mit dem Klassenmerkmal Schneid	Erhalte eine begrenzte Menge an Schneid und Zugang zu Schützentricks
Aus der Zange nehmen*	–	Von dir getroffene Gegner erhalten keinen Zangenbonus gegen dich
Aus Fehlern lernen	–	Addiere einen Bonus von +2, wenn du einen Wurf wiederholst
Ausweichender Überschlag	Klassenmerkmal Verbessertes Entrinnen, Akrobatik 12 Ränge	Bei erfolgreichem Entrinnen kann du deine halbe Bewegungsrate zurücklegen
Bannfaust	Verbesserter Waffenloser Schlag, Fähigkeit zum Wirken von *Magie bannen*, GAB +11, ZS 7	Kann nach einem Angriff als Schnelle Aktion *Magie bannen* wirken
Bedrohliches Verderben	Klassenmerkmal Verderben	Kann Waffe mit besonderer Eigenschaft *Bedrohlich* versehen
Beharrlichkeit	Unverwüstlich, GAB +4	Tausche deinen Ausweichbonus auf RK gegen entsprechende SR ein
Verbesserte Beharrlichkeit	Beharrlichkeit, GAB +11	Verdopple die durch Beharrlichkeit erhaltene SR
Beidhändiger Werfer*	ST 15	Erhalte ST-Bonus, wenn du eine einhändige oder zweihändige Waffe beidhändig wirfst
Belagerungsingenieur*	Wissen (Baukunst) 5 Ränge oder Beruf (Belagerungsingenieur) 5 Ränge, Umgang mit 1 Belagerungswaffe	Du bist geübt im Umgang mit allen Belagerungswaffen
Meisterlicher Belagerungsingenieur*	Belagerungsingenieur, Wissen (Baukunst) 10 Ränge	Bedienungsmannschaft kann Belagerungswaffe mit einer Bewegungsaktion laden
Belagerungsschütze*	Belagerungsingenieur	Keine Mali aufgrund von Größe beim Zielen mit einer Belagerungswaffe zum Gezielten Beschuss
Belagerungs-kommandant*	Handwerk (Belagerungswaffen) 5 Ränge, Wissen (Baukunst) 5 Ränge oder Beruf (Belagerungsingenieur) 1 Rang	Verleihe der Bedienungsmannschaft +4 auf Würfe für Zusammenbau oder Bewegen
Betäubender Haltegriff*	Betäubender Schlag, Verbesserter Ringkampf	Nutze Betäubenden Schlag gegen Gegner im Haltegriff
Betäubungshieb*	-	Verursache nichttödlichen Schaden mit Wuchtwaffen
Bereiter*	Klassenmerkmal Meisterlicher Ausbilder, Reiten 6 Ränge	Verwende deine Charakterstufe, um die Kräfte und Fähigkeiten deines Reittiers zu bestimmen
Blutrünstiger Todesstoß*	Bedrohliche Darbietung, Waffenfokus	Führe einen Fertigkeitswurf auf Einschüchtern aus, wenn du einen Gegner auf negative Trefferpunkte reduzierst
Bollwerkstraining*	Umgang mit Rüstung oder Schild	Zerbrich Rüstung oder Schild, um Kritischen Treffer in einen normalen Treffer zu verwandeln
Brandmarken	Klassenmerkmal Verderben	Verleihe den Waffen eines Verbündeten die Eigenschaft *Verderben* gegen einen gebrandmarkten Gegner
Brutal nachtreten*	Kampfreflexe, Verbesserter Waffenloser Kampf	Wenn ein Gegner zu Boden stürzt, provoziert dies einen Gelegenheitsangriff durch dich
Büchsenmacher	–	Kann Feuerwaffen herstellen und reparieren
Bühnenkämpfer*	Waffenfokus, GAB +5	Keine Mali beim Verursachen von nichttödlichem Schaden
Defensives Waffentraining*	IN 13, GAB +5	Erhalte Ausweichenbonus +2 gegen eine einzelne Waffengruppe
Doppeltodesstoß*	Doppelschlag	Mache einen zusätzlichen Angriff, wenn der Gegner bewusstlos wird
Verbesserter Doppeltodesstoß	Doppeltodesstoß, Rundumschlag, GAB +6	Kann Doppeltodesstoß beliebig oft pro Runde einsetzen
Dimensionale Beweglichkeit	Klassenmerkmal Weiter Schritt oder Fähigkeit zum Wirken von *Dimensionstür*	Kann nach dem Nutzen von *Dimensionstür* oder Weiter Schritt verbleibende Aktionen ausführen.

Talent	Voraussetzungen	Vorteil
Dimensionaler Angriff	Dimensionale Beweglichkeit	Kann *Dimensionstür* oder Weiter Schritt im Rahmen eines Sturmangriffes benutzen
Dimensionaler Derwisch	Dimensionaler Angriff, GAB +6	Kann während eines Vollen Angriffs *Dimensionstür* oder Weiter Schritt mit einer Schnellen Aktion einsetzen
Dimensionale Kampfmanöver	Dimensionaler Derwisch, GAB +9	Erhält +4 auf Kampfmanöverwürfe bei Nutzung von Dimensionaler Derwisch
Dimensionale Meisterschaft	Dimensionaler Derwisch, GAB +9	Nimmt von allen Feldern von denen aus er bei Nutzung von Dimensionaler Derwisch angreift in die Zange.
Domänenschlag*	Klassenmerkmal Domäne, Verbesserter Waffenloser Schlag	Nutze eine Domänenkraft mit deinen Waffenlosen Schlägen
Einwegwaffe	Umgang mit Waffe, GAB +1	Zerbreche eine zerbrechliche Waffe, um einen Kritischen Treffer zu bestätigen
Einschüchterndes Verderben	Klassenmerkmal Verderben, Bedrohliche Darbietung, Charakterstufe 8	Erhalte einen Bonus von +2 bei Bedrohlicher Darbietung, während Verderben aktiv ist
Ergreifender Wurf*	Verbesserter Ringkampf, Verbessertes Zu-Fall-bringen, *Ki*-Wurf	Nach einem erfolgreichen *Ki*-Wurf kannst du zum Ringkampf ansetzen
Fähiger Streiter	Klassenmerkmal Böses niederstrecken, GAB +5	Tausche Schaden aus Böses niederstrecken gegen Bonus auf Kampfmanöverwürfe
Fähiger Fahrzeuglenker	-	+4 auf Würfe auf Fahrzeuglenken mit einem Fahrzeug
Meisterlicher Fahrzeuglenker	Fähiger Fahrzeuglenker	Kann ein Fahrzeug der ausgewählten Kategorie mit einer Bewegungsaktion steuern und sofort zum Stehen bringen
Fallenstellerinstinkt	Handwerk (Fallen) 5 Ränge	Löse Fallen manuell aus, um +2 auf Angriffswürfe und SG zu erhalten
Faust des Kreuzfahrers*	Klassenmerkmal Handauflegen oder Hand der Verderbnis, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +6	Kann mit einem erfolgreichen Waffenlosen Schlag Handauflegen oder Hand der Verderbnis nutzen
Finaler Todesstoß*	GAB +11	Bewusstlos geschlagene Gegner müssen einen Zähigkeitswurf schaffen oder sterben
Finte im Vorübergehen*	Beweglichkeit, Verbesserte Finte, Größenkategorie Klein oder kleiner	Erfolgreicher Fertigkeitswurf für Akrobatik erlaubt Finte
Finte mit zwei Waffen*	Defensive Kampfweise, Kampf mit zwei Waffen	Verzichte auf den ersten Nahkampfangriff zugunsten einer Finte
Flucht verhindern*	Kampfreflexe, KÄM 11	1,50 m-Schritte und Rückzug provozieren Gelegenheitsangriffe durch dich
Fokussierte Geißel	Klassenmerkmal Energie fokussieren, INQ 1+	Inquisitorenstufen zählen als Klerikerstufen hinsichtlich Energie fokussieren um Schaden zu verursachen
Fokussierter Lebensodem	Positive Energie fokussieren 6W6	Du kannst Positive Energie fokussieren, um *Lebensatem* zu wirken
Geführte Hand	Fokussiertes Niederstrecken, Umgang mit der bevorzugten Waffe der Gottheit	Kann WE-Modifikator für Angriffswürfe mit der bevorzugten Waffe nutzen
Gegenstand aufdrängen	Verbesserte Finte	Mit einer erfolgreichen Finte kannst du einen Gegner zwingen, einen Gegenstand zu nehmen
Gegenstände zusammenflicken	Handwerk 4 Ränge	Keine Mali bei Reparaturen mit improvisierten Materialien
Gelegenheitsschuss*	Schnellschuss, Waffenfokus, GAB +6	Bedrohe Felder innerhalb von 1,50 m mit einer Fernkampfwaffe
Verbesserter Gelegenheitsschuss*	GE 15, Gelegenheitsschuss, GAB +9	Du bedrohst zusätzliche 3 m mit Gelegenheitsschuss
Mächtiger Gelegenheitsschuss*	GE 17, Verbesserter Gelegenheitsschuss, GAB +12	Erhalte Bonus auf Schaden und Kritische Bestätigungswürfe bei Nutzung von Fernkampfwaffen
Gemeinsamer Richtspruch	Klassenmerkmal Zweiter Richtspruch	Dehne einen Richtspruch auf einen benachbarten Verbündeten aus, statt einen zweiten Richtspruch zu aktivieren
Gerechte Heilung	Klassenmerkmal Richtspruch	Heile mehr Schaden, wenn dein Richtspruch aktiv ist
Gestaltwandel stören	Wissen (Arkanes oder Natur) 5 Ränge, Fähigkeit zum Einsatz von Verwandlungseffekten	Wenn du Schaden verursachst, kann das Ziel keine Verwandlungseffekte einsetzen
Gestaltwandelnder Jäger	Klassenmerkmal Erzfeind, Klassenmerkmal Tiergestalt	Addiere deine Stufen als Druide und Waldläufer für das Klassenmerkmal Erzfeind

Talent	Voraussetzungen	Vorteil
Gnadenvolles Verderben	Klassenmerkmal Verderben	Ändere Schaden von tödlich zu nichttödlich mit einer Schnellen Aktion
Große Unverwüstbarkeit*	ST 13, KO 13, Ork oder Halb-Ork, Unverwüstlich, GAB +6	Nicht wankend bei Einsatz von Unverwüstlich; +2 auf Nahkampfschadenswürfe
Mächtige Unverwüstbarkeit*	KO 15, Eisenhaut**, Große Unverwüstlichkeit, GAB +9	Verliert keine Trefferpunkte beim Einsatz von Unverwüstlich
Perfekte Unverwüstbarkeit*	KO 17, Mächtige Unverwüstbarkeit, GAB +12	Gegner müssen Kritische Bestätigungswürfe wiederholen
Herunterziehen*	Verbessertes Zu-Fall-bringen	Solltest du zu Fall gebracht werden, kannst du versuchen, den Gegner ebenfalls zu Fall zu bringen
Hexenmeisterschlag	Klassenmerkmal Blutlinie, Verbesserter Waffenloser Schlag	Nutze eine Blutlinenkraft gegen einen Gegner als Teil eines Nahkampfangriffes
Im Liegen schießen*	Waffenfokus (Armbrust oder Feuerwaffe), GAB +1	Kann Mali für Schießen im Liegen ignorieren
Im Liegen schleudern*	-	Kann eine Schleuder im Liegen einsetzen
Immer feste drauf*	GAB +6	Bei einem Vollen Angriff verursacht jeder Treffer beim selben Gegner zusätzlichen Schaden
Jagdgeschick	Klassenmerkmal Erzfeind, GAB +6	Verdoppelte den Bedrohungsbereich aller Waffen gegen einen Erzfeind
Kampfstilmeisterschaft*	Verbesserter Waffenloser Schlag, zwei weitere Kampfstiltalente, GAB +6 oder Mönch 5+	Kann mit einer Freien Aktion den Kampfstil wechseln
Kieferbruch*	Betäubender Schlag, Verbesserter Waffenloser Schlag, Heilkunde 6 Ränge	Du kannst mit einem Betäubenden Schlag den Mund des Gegners verkrüppeln
Trümmerbruch*	Kieferbruch, Verbesserter Ringkampf, Heilkunde 9 Ränge	Verursache ST- oder GE-Schaden bei Einsatz von Betäubender Schlag
Genickbruch*	Betäubender Schlag, Kieferbruch, Trümmerbruch, Mächtiger Ringkampf, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, Heilkunde 12 Ränge	Verursache ST- oder GE-Schaden bei Gegner im Haltegriff
Klosterausbildung*	Klassenmerkmal Ruhiger Geist, Verbesserter Waffenloser Schlag	Die Hälfte deiner Nicht-Mönchstufen zählt als Mönchsstufen hinsichtlich deines waffenlosen Schadens
Kritische Hinterhältigkeit	Klassenmerkmal Hinterhältiger Angriff, Kritischer-Treffer-Fokus, ein Kritischer-Treffer-Talent, GAB +9	Du kannst ein Kritischer-Treffer-Talent mit dem zweiten Hinterhältigen Angriff in einer Runde nutzen
Kritischer Fernkampftreffer (Ansturm)*	GE 13, Kernschuss, GAB +9	Du kannst bei einem Kritischen Treffer einen Ansturm ausführen
Kritischer Treffer (Aufspießen)*	Kritischer-Treffer-Fokus, Waffenspezialisierung mit Stichwaffe, GAB +11	Kann einen Gegner bei einem Kritischen Treffer durchbohren und zusätzlichen Schaden verursachen
Verbesserter Kritischer Treffer (Aufspießen)*	Kritischer Treffer (Aufspießen), GAB +13	Dem durchbohrten Gegner muss ein Kampfmanöverwurf auf Ringkampf gelingen, um deine Waffe herauszuziehen
Kritischer Treffer (Magiebann)*	Arkaner Schlag, GAB +11, Fähigkeit zum Wirken von *Magie bannen*	Nach einem Kritischen Treffer kannst du *Magie bannen* wirken.
Lebender Schild*	Verbesserter Ringkampf, GAB +6	Erhalte Deckung gegen Angriffe, während du mit jemandem ringst
Letzte Umarmung*	ST 13, IN 3, GAB +3, Naga, Schlangenvolk oder besonderer Angriff Würgen	Erhalte besondere Angriffe Ergreifen und Würgen
Entsetzliche letzte Umarmung*	ST 15, Fähigkeitsfokus (Würgen), Letzte Umarmung, GAB +6	Kreaturen, die durch dich Würgeschaden erleiden, sind zudem erschüttert
Meister der Letzten Umarmung*	ST 17, Entsetzliche letzte Umarmung, GAB +9	Die Zahl der Würfel deines Würgeschadens wird verdoppelt
Lücke vortäuschen*	Ausweichen, Wurf im Getümmel oder Kernschussmeister, Waffenfokus mit ausgewählter Waffe	Kann Gelegenheitsangriffe provozieren, um RK+4 gegen Angriffe zu erhalten
Mächtiges Fokussiertes Niederstrecken	Fokussiertes Niederstrecken, GAB +8	Kann fokussierte positive Energie eintauschen, um einen Vorrat an Schadenswürfeln zu erhalten
Maximierter Zauberschlag	Arkanum Maximierte Magie, Klassenmerkmal Waffenexpertise oder Schnelle Waffenbereitschaft	Maximiere den Zauberschlag, indem du 3 Punkte deines Arkanen Vorrats aufwendest
Meister der Harmonien	Klassenmerkmal Bardenauftritt, Wissen (Baukunst) 5 Ränge	Erhalte zusätzliche Fähigkeiten bei einem Auftritt in einem Gebäude
Meisterlicher Schaukämpfer	Schaukämpfer oder 3 Schaukampftalente, GAB +6	Lege einen Schaukampfwurf als Freie Aktion ab

Talent	Voraussetzungen	Vorteil
Natternschlag*	Klassenmerkmal Gift einsetzen, Verbesserter Waffenloser Schlag, Handwerk (Alchemie) 1 Rang	Kann Kontaktgift bei Waffenlosen Schlägen einsetzen
Giftschlangenstoß*	Natternschlag, Kampf mit zwei Waffen oder Klassenmerkmal Schlaghagel, Handwerk (Alchemie) 6 Ränge	Du kannst im Rahmen eines Natternschlages zwei vergiftete Blasrohrpfeile im Nahkampf einsetzen
Netzkämpfer*	Umgang mit Exotischen Waffen (Netz), GAB +1	Kann ein Netz als einhändige Waffe führen
Netz und Dreizack*	GE 15, Kampf mit zwei Waffen, Netzkämpfer	Kann eine einhändige oder Leichte Waffe zusammen mit einem Netz führen
Netzmanöver*	Netzkämpfer, GAB +3	Kann ein Netz für Entwaffnen oder Zu-Fall-bringen einsetzen
Netztricks*	Netzkämpfer, Netzmanöver, GAB +6	Kann ein Netz einsetzen, um den Gegner zu blenden
Niederschlagendes Niederhalten*	GE 13, Mächtiger Ringkampf, GAB +9 oder Mönch 9	Du kannst doppelten nichttödlichen Schaden durch Ringkampfwürfe gegen Gegner im Haltegriff verursachen
Niederschläger	Klassenmerkmal Hinterhältiger Angriff, Verbesserter Waffenloser Schlag	Verursache +2 Schaden pro Hinterhältigem Angriff, wenn du nichttödlichen Schaden verursachst
Niederwerfender Hieb*	Heftiger Angriff, Verbessertes Zu-Fall-bringen, GAB +6	Bring einen Gegner im Rahmen eines Heftigen Angriffs zu Fall
Niederwerfendes Entkommen*	Verbessertes Zu-Fall-bringen	Bring einen Gegner zu Fall, wenn du dich aus einem Ringkampf befreist
Offenbarender Schlag*	Klassenmerkmal Offenbarung, Verbesserter Waffenloser Schlag	Nutze eine Offenbarung gegen einen Gegner als Teil eines Nahkampfangriffes
Peitschenmeisterschaft*	Waffenfokus (Peitsche), GAB +2	Der Gebrauch einer Peitsche provoziert keine Gelegenheitsangriffe
Verbesserte Peitschenmeisterschaft*	Peitschenmeisterschaft, GAB +5	Du bedrohst umliegende Felder mit deiner Peitsche und kannst sehr kleine Gegenstände ergreifen
Mächtige Peitschen-meisterschaft*	Verbesserte Peitschenmeisterschaft, GAB +8	Du kannst mit einer Peitsche den besonderen Angriff Ergreifen ausführen
Planare Tiergestalt	Klassenmerkmal Tiergestalt, Wissen (Die Ebenen) 5 Ränge	Du kannst deine Tiergestalt mit der Schablone für celestische oder infernale Kreaturen versehen
Rückrufender Zauberstörer	Klassenmerkmal Zauberrückruf, Zauberkunde 5 Ränge	Nutze Zauberrückruf nachdem du den Zauber eines Gegners unterbrochen hast
Rückzugsfinte*	Verbesserte Finte	Kann durch Finte volle Bewegungsrate zurücklegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren
Rückzugsgeste*	Rückzugsfinte	Bei erfolgreicher Finte gilt das Feld, auf dem die Bewegung beginnt, als nicht bedroht
Rückzugsschlag*	Ausweichen, Beweglichkeit, Rückzugsfinte	Bei Nutzung von Rückzugsgeste kannst du einen einzelnen Angriff ausführen
Ruhm oder Tod*	Heftiger Angriff, GAB +6	+4 auf Angriffs-, Schadens- und Kritische Würfe gegen große oder größere Gegner
Schattenschleicher*	Volksmerkmal Dämmersicht oder Dunkelsicht, Blind kämpfen, Defensive Kampfweise, Bluffen 3 Ränge	Erhalte +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, wenn du gegen den Gegner Tarnung besitzt
Schattenschleicherfinte*	Schattenschleicher, Bluffen 6 Ränge	Lege Fertigkeitswurf auf Bluffen ab, um zu fintieren, wenn du gegen den Gegner Tarnung besitzt
Meisterhafter Schattenschleicher*	Schattenschleicherfinte, Verbesserte Finte, Bluffen 9 Ränge	Wenn du Tarnung besitzt, steigt die Fehlschlagchance um 10%
Schaukämpfer*	Bedrohliche Darbietung, ein Schaukampftalent	Kann Schaukampfwürfe in jedem Kampf ablegen
Schaukampfwaffen-meisterschaft*	-	Alle Waffen, in denen du geübt bist, werden behandelt, als besäßen sie die Eigenschaft Schaukampf
Schlaghagel des Kreuzfahrers	Klassenmerkmale Energie fokussieren und Schlaghagel, Waffenfokus mit bevorzugter Waffe der Gottheit	Kann mit der bevorzugten Nahkampfwaffe der Gottheit Schlaghagel ausführen
Schleuderhieb	Waffenfokus (Schleuder), GAB +1	Kann Nahkampfangriff mit einer Schleuder ausführen
Schleudernder Sturmangriff*	Kernschuss	Kann einen Sturmangriff ausführen, um mit einer Wurfwaffe anzugreifen
Verbesserter Schleu-dernder Sturmangriff	Schleudernder Sturmangriff	Dein Ziel kann beliebig weit entfernt sein
Schneidende Stimme	Klassenmerkmal Bardenauftritt, Auftreten (Gesang oder Redekunst) 10 Ränge	Bei Einsatz von Bardenauftritt verursachen Verbündete 1W6 Punkte zusätzlichen Schallschaden

Talent	Voraussetzungen	Vorteil
Schnell in den Sattel*	Klassenmerkmal Lanzensprung, Akrobatik 5 Ränge, Reiten 11 Ränge	Steige mit einer Schnellen Aktion wieder auf dein Reitpferd mit einem Fertigkeitswurf für Akrobatik
Schneller Ansturm*	Verbesserter Ansturm, GAB +6	Kann statt eines Nahkampfangriffs einen Ansturm ausführen
Schneller Ringer*	GE 13, Mächtiger Ringkampf, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +9 oder Mönch 9	Kann mit einer Schnellen Aktion einen Kampfmanöverwurf Ringkampf ausführen bei Nutzung von Mächtiger Ringkampf
Schneller Schmutziger Trick*	Verbesserter Schmutziger Trick**, GAB +6	Kann statt eines Nahkampfangriffs ein Kampfmanöver Schmutziger Trick ausführen
Schnelles Entreißen*	Verbessertes Entreißen**, GAB +6	Kann statt eines Nahkampfangriffs ein Kampfmanöver Entreißen ausführen
Schnelles Nachladen*	Umgang mit Waffe (Armbrust) oder Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen)	Lade deine Waffe schnell nach
Schnelles Versetzen*	Verbessertes Versetzen**, GAB +6	Kann statt eines Nahkampfangriffs ein Kampfmanöver Versetzen ausführen
Schnelles Zerren*	Verbessertes Zerren**, GAB +6	Kann statt eines Nahkampfangriffs ein Kampfmanöver Zerren ausführen
Schulschlag*	Klassenmerkmal Magierschule, Verbesserter Waffenloser Schlag	Kann einen Effekt seiner Magierschule als Schnelle Aktion nach einem Nahkampfangriff übermitteln
Schwert und Pistole*	Gelegenheitsschuss, Kampf mit zwei Waffen, GAB +6	Fernkampfangriffe provozieren keine Gelegenheitsangriffe
Schwitzkasten*	Verbesserter Ringkampf, Hinterhältiger Angriff +1W6	Verursache Hinterhältigen Schaden bei Gegner im Ringkampf
Seefestigkeit	Beruf (Matrose) 5 Ränge	Erhalte +2 auf Würfe für Akrobatik, Klettern und Schwimmen
Sicherer Griff	Klettern 1 Rang	Würfle bei Fertigkeitswürfen für Klettern zweimal und nimm das höhere Ergebnis
Sofortiger Richtspruch	Klassenmerkmal Zweiter Richtspruch	Kann einen Richtspruch mit einer Augenblicklichen Aktion erklären oder ändern
Splitternde Waffe	Umgang mit Waffe, GAB +1	Zerbrich eine Waffe, um Blutungsschaden zu verursachen
Tödlicher Höhenvorteil*	-	Bonus von +5 auf Angriffswürfe bei Sturmangriff von höhergelegener Position oder im Flug
Totschläger*	Hinterhältiger Angriff +1W6	Verursache zusätzlichen nichttödlichen Schaden
Totschlagmeister*	Totschläger, Hinterhältiger Angriff +3W6	Verursache doppelten Hinterhältigen Schaden wenn du nichttödlichen Schaden zufügst
Training mit natürlichen Waffen*	Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfokus (natürliche Waffe)	Nutze Verbesserter Waffenloser Schlag-Talente mit natürlichen Waffen
Treffersalve*	Kernschuss, Präzisionsschuss, GAB +6	Addiere den Schaden eines Vollen Angriffes im Fernkampf, ehe SR abgezogen wird
Unheimlicher Gnom*	CH 13, Volksmerkmal Gnomenmagie, Wissen (Arkanes) 1 Rang	Erhalte *Verstörende Feenerscheinung*
Unheimlicher Gnomenangriff*	Unheimlicher Gnom, Wissen (Arkanes) 3 Ränge	Erhalte unabhängige Nutzung von Gnomenmagie
Unheimlicher Gnomenschleier*	Unheimlicher Gnomenangriff, Wissen (Arkanes) 6 Ränge	Erhalte zusätzliche Anwendungen von Gnomenmagie
Verbesserte Finte mit zwei Waffen*	Defensive Kampfweise, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen	Führe einen Fertigkeitswurf auf Einschüchtern statt deines ersten Angriffes aus
Verhexender Schlag*	Klassenmerkmal Hexerei, Verbesserter Waffenloser Schlag	Du kannst bei einem erfolgreichen Waffenlosen Schlag eine Hexerei einsetzen
Vernichtender Schlag*	Konzentrierter Schlag, GAB +9	Verursacht zusätzlichen Schaden mit Konzentrierter Schlag
Verbesserter Vernichtender Schlag	Vernichtender Schlag, GAB +13	Erhält Bonus auf Würfe zum Bestätigen Kritischer Treffer
Verräter	Beredsam, Schnelle Waffenbereitschaft, GAB +3	Erhalte einen freien Angriff nach erfolgreichem Fertigkeitswurf auf Diplomatie
Verstärkte Widerstandskraft	Schadensreduzierung	Erhöhe deine SR gegen einen einzelnen Angriff
Verteidigung aufbrechen*	Kampf mit zwei Waffen, Verbessertes Entwaffnen	Du kannst einen Gegner, den du mit deiner Hauptwaffe entwaffnet hast, mit deiner Zweitwaffe angreifen
Verwirrende Bannmagie	Zauberkunde 5 Ränge	Ziel von *Magie bannen* erleidet -2 auf Rettungswürfe

Talent	Voraussetzungen	Vorteil
Verwirrende Bewegungen	Ausweichen, Akrobatik 5 Ränge	Erhalte +2 auf Angriffswürfe gegen Gegner, nachdem du erfolgreich durch sein Feld geturnt bist
Verwirrende Rhetorik	CH 13, Beredsamkeit	Nutze verbale Irreführung im Rahmen eines Fertigkeitswurfes auf Diplomatie
Verwirrende Salve*	-	Erfolgreicher Fernkampfangriff verleiht +4 auf nächsten Angriffswurf im Nahkampf
Vorausschauendes Fokussieren	Klassenmerkmal Wahrer Heiler, Gezieltes Fokussieren	Kann positive Energie auf einen Verbündeten übertragen, der sich damit heilen kann
Weitschleuderer*	Kernschuss, Geübt mit der Schleuder oder dem Halblingschleuderstab	Senke Mali auf Angriffswürfe wegen Entfernung um 2
Weitwurf*	ST 13	Senke Entfernungsmali für Wurfwaffen um 2
Wellenschlag*	Klassenmerkmal Waffenexpertise oder Schnelle Waffenbereitschaft, Bluffen 1 Rang	Wende eine Schnelle Aktion auf, um einen Fertigkeitswurf für Bluffen zum Fintieren abzulegen
Wendiges Umlenken	Klassenmerkmal Wendiges Ziel, Defensive Kampfweise, Verbesserter Waffenloser Schlag, Wendiger Mönch 12	Wenn du erfolgreich Schaden vermeidest, wende 1 *Ki*-Punkt auf, um den Angriff auf einen Gegner umzulenken
Wirbelwurf*	*Ki*-Wurf, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Waffenloser Kampf, Verbessertes Zu-Fall-bringen	Wende eine Schnelle Aktion auf, um einen Ansturm gegen einen Gegner auszuführen, ihn zu bewegen und zu Boden zu werfen
Wurf im Getümmel*	Ausweichen, Waffenfokus mit ausgewählter Wurfwaffe	Angriffe mit der ausgewählten Waffe provozieren keine Gelegenheitsangriffe
Würgegriff*	Verbesserter Ringkampf, GAB +6 oder Mönch 5+	Kann einen Gegner in den Haltegriff nehmen, der eine Kategorie größer ist
Wuterfüllte Brutalität	Klassenmerkmal Kampfrausch, Heftiger Angriff, GAB +12	Addiere KO-Bonus auf Schadenswürfe
Wuterfüllter Schleuderer	Klassenmerkmal Kampfrausch, Improvisierter Fernkampf	Wirf eine zweihändige Waffe als Standard-Aktion
Wuterfüllter Todeshieb	Klassenmerkmal Mächtiger Kampfrausch	Zerreiße einen sterbenden Gegner und gewinne eine Runde Kampfrausch
Wuterfüllter Wurf	KO 13, Klassenmerkmal Kampfrausch, Verbesserter Ansturm, GAB +6	Addiere KO-Bonus auf Würfe für Ansturm
Zauberverderben	Klassenmerkmal Verderben	Die SG deiner Zauber steigen um 2, wenn Verderben aktiv ist
Zerreißender Zorn*	Besonderer Angriff Zerreißen, GAB +6	Benötigt nur die halbe Anzahl von Angriffen, um Zerreißenschaden zu verursachen
Verbesserter Zerreißender Zorn*	Zerreißender Zorn, GAB +9	Verursache beim Zerreißen zusätzlichen Schaden
Mächtiger Zerreißender Zorn*	Verbesserter Zerreißender Zorn, GAB +12	Wenn du einen Gegner zerreißt, verursachst du Blutungsschaden
Zerreißendes Niederhalten*	GE 13, Mächtiger Ringkampf, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Kampf, GAB +9 oder Mönch 9	Du kannst durch Ringkampfwürfe bei Gegnern im Haltegriff Blutungsschaden verursachen
Zerstörerische Bannmagie	Fähigkeit, *Magie bannen* oder *Mächtiges Magie bannen* zu wirken, ZS 11	Bei einem erfolgreichen Bannen muss dem Gegner ein Rettungswurf gelingen, um nicht betäubt zu werden
Zertrümmernder Hieb	Betäubender Schlag	Betäubender Schlag senkt RK des Zieles
Zorniger Hieb	Klassenmerkmal Kampfrausch, Konzentrierter Schlag, GAB +6	Verursache maximalen Schaden und beende deinen Kampfrausch
Zurückschleudernde Schadensreduzierung*	Schadensreduzierung, Verbesserter Ansturm	Führe einen Ansturm gegen einen Gegner durch, der deine Schadensreduzierung nicht überwinden kann
Zusätzliches Verderben	Klassenmerkmal Verderben	Kann Verderben 3 zusätzliche Male am Tag nutzen
Zweifaches Verderben	Klassenmerkmal Verderben, Kampf mit zwei Waffen	Versehe eine zweite Waffe mit Verderben
Zwillingshämmer*	Klassenmerkmal Schlaghagel oder Kampf mit zwei Waffen, Waffenfokus mit genutzten Wuchtwaffen, Volksmerkmal Verteidigungsschulung, Gnom oder Zwerg	Bei einem Angriff gegen eine Kreatur der Kategorie Riese kannst du stattdessen ein Kampfmanöver Entwaffen, Zerschmettern oder Zu-Fall-bringen ausführen
Zwillingshämmerhagel*	Zwillingshämmer, GAB +6	Du kannst Riesen bis zur Größenkategorie Riesig zu Fall bringen und verursachst +2 Schadenspunkte bei Riesen
Zwillingshämmermeister*	Zwillingshämmerhagel, GAB +9	Von Zwillingshämmern getroffener Gegner ist wankend

Gemeinschaftstalent	Voraussetzungen	Vorteil
Abschütteln	–	Erhält +1 auf Rettungswürfe pro benachbartem Verbündeten
Diebesbande	Bluffen 1 Rang, Fingerfertigkeit 1 Rang	Wenn ein Verbündeter einen Fertigkeitswurf für Bluffen ablegt, kannst du mit einer Augenblicklichen Aktion am Gegner einen Taschendiebstahl begehen
Feldmedikus	Heilkunde 5 Ränge	Du kannst 10 nehmen und provozierst keine Gelegenheitsangriffe, wenn du Heilkunde einsetzt
Flächendeckendes Feuer	Kernschuss, Präzisionsschuss, 1 weiteres Gemeinschaftstalent	Wenn ein Verbündeter den Gegner in die Zange nimmt, erhältst du +2 auf Angriffswürfe im Fernkampf gegen diesen Gegner
Fluchtroute	–	Du provozierst keine Gelegenheitsangriffe, wenn du dich durch Felder bewegst, die zu Verbündeten angrenzend sind
Gemeinsame Heimlichkeit	–	Nimm den höchsten Wurf, den du und deine Verbündeten bei Fertigkeitswürfen für Schleichen ablegen
Gemeinschaftliche Finte*	Bluffen 1 Rang	Wenn ein Verbündeter fintiert, verliert der Gegner seinen GE-Bonus gegen deinen nächsten Angriff
Verbesserte Gemeinschaftliche Finte*	Gemeinschaftliche Finte, Kampfreflexe, GAB +6	Wenn ein Verbündeter fintiert, erhältst du einen Gelegenheitsangriff gegen den Gegner
Gemeinsames Zu-Fall-bringen	–	Wenn du versuchst, einen von einem Verbündeten bedrohten Gegner zu Fall zu bringen, würfle zweimal und benutze das höhere Ergebnis
Kavallerieformation*	Berittener Kampf	Du kannst deine Angriffsfläche mit andere Reittieren teilen und Sturmangriffe durch Felder ausführen, die von verbündeten Reittieren belegt sind
Konzentrierter Beschuss	Kernschuss, GAB +6	Wenn ein Verbündeter mit einem Fernkampfangriff trifft, kannst du mit einer Augenblicklichen Aktion einen Angriff ausführen
Koordinierter Sturmangriff*	Mindestens zwei weitere Gemeinschaftstalente, GAB +10	Du kannst einen Sturmangriff zusammen mit einem Verbündeten gegen denselben Gegner ausführen
Nutze den Augenblick	Kampfreflexe, Verbesserter Kritischer Treffer	Wenn ein Verbündeter einen Kritischen Treffer bestätigt, erhältst du einen Gelegenheitsangriff
Rücken an Rücken	Wahrnehmung 3 Ränge	Erhalte +2 auf RK gegen Gegner, die dich in die Zange nehmen
Verbessertes Rücken an Rücken	Rücken an Rücken, Wahrnehmung 5 Ränge	Verleihe benachbartem Verbündeten +2 auf RK gegen Gegner, die ihn in die Zange nehmen
Rudelangriff	GAB +1	Der Angriff eines Verbündeten ermöglicht dir einen 1,50 m-Schritt
Schwäche vortäuschen*	Bluffen 5 Ränge	Verleihe Gegner einen Bonus auf den Angriffswurf, der Angriff provoziert jedoch Gelegenheitsangriffe

Kampfkunsttalent	**Voraussetzungen**	**Vorteil**
Affenstil*	WE 13, Akrobatik 5 Ränge, Klettern 5 Ränge, Verbesserter Waffenloser Schlag	Addiere deinen WE-Bonus auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und erleide keine Mali für Angriffe im Liegen
Affenbewegung*	Affenstil, Akrobatik 8 Ränge, Klettern 8 Ränge	Addiere deinen WE-Bonus auf Fertigkeitswürfe für Klettern, du kannst kletternd oder kriechend deine halbe Bewegungsrate zurücklegen
Affenfaust*	Affenbewegung, Betäubender Schlag, Akrobatik 11 Ränge, Klettern 11 Ränge	Nach erfolgreichem Einsatz von Betäubender Schlag kannst du auf ein angrenzendes Feld wechseln
Drachenstil*	ST 15, Verbesserter Waffenloser Schlag, Akrobatik 3 Ränge	Erhalte einen Bonus von +2 gegen Betäubungs-, Lähmungs- und Schlafeffekte; du kannst Schwieriges Gelände ignorieren
Drachenwildheit*	Betäubender Schlag, Drachenstil, Akrobatik 5 Ränge	Erhalte einen Bonus auf Waffenlose Angriffe und mache deine Gegner wankend
Drachengebrüll*	Drachenstil, Akrobatik 8 Ränge	Du kannst Betäubender Schlag ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen und ein erschütterndes Brüllen ausstoßen
Dschannstil*	Akrobatik 3 Ränge, Auftreten (Tanzen) 3 Ränge, Verbesserter Waffenloser Schlag	Du erleidest bei einem Sturmangriff nur einen Malus von -1 auf RK und Gegner, die dich in die Zange nehmen, erhalten nur einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe
Dschannwirbel*	Dschannstil, Akrobatik 5 Ränge, Auftreten (Tanzen) 5 Ränge	Nach einem erfolgreichen Waffenlosen Angriff erhältst du +4 auf Kampfmanöverwürfe für Ansturm oder Zu-Fall-bringen

Kampfkunsttalent	Voraussetzungen	Vorteil
Dschannsprung*	Dschannwirbel, Akrobatik 8 Ränge, Auftreten (Tanzen) 8 Ränge	Du wirst beim Springen stets behandelt, als hättest du Anlauf genommen, und verursachst bei einem springenden Sturmangriff doppelten Schaden
Dschinnstil*	KO 13, WE 15, Elementarfaust**, GAB +9 oder Mönch 5	Du kannst Elementarfaust ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen und erhältst einen Bonus auf Elektrizitätsschaden
Dschinngeist*	KO 15, Dschinnstil, GAB +11 oder Mönch 9	Du kannst Elementarfaust ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen und erhältst Resistenz gegen Elektrizität
Dschinnwirbel*	WE 17, Dschinngeist, GAB +13 oder Mönch 11	Du kannst Elementarfaust einsetzen, um dich in Elektrizität zu hüllen
Eberstil*	Verbesserter Waffenloser Schlag, Einschüchtern 3 Ränge	Waffenlose Schläge verursachen Stich- oder Wuchtschaden
Eberwildheit*	Eberstil, Einschüchtern 6 Ränge	Addiere Stichschaden zu deinen Waffenlosen Angriffen und demoralisiere Gegner
Eberzahn*	Eberwildheit, Einschüchtern 9 Ränge	Waffenlose Angriffe verursachen Blutungsschaden
Erdkindstil*	WE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag, Akrobatik 3 Ränge, Volksmerkmal Verteidigungsschulung, Gnom oder Zwerg	Der RK-Bonus aufgrund der Verteidigungsschulung steigt gegen Riesen auf +6
Erdkindsturz*	Erdkindstil, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Akrobatik 6 Ränge	Du kannst einen Riesen bis zur Größenkategorie Riesig zu Fall bringen
Erdkindgriff*	Betäubender Schlag, Erdkindsturz, Mächtiges Zu-Fall-bringen, Akrobatik 9 Ränge	Du kannst einen Riesen beliebiger Größe zu Fall bringen. Du kannst Betäubender Schlag nutzen, nachdem ein stehender Riese von einem Gelegenheitsangriff getroffen wurde
Ifritstil*	KO 13, WE 15, Elementarfaust**, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +9 oder Mönch 5	Du kannst Elementarfaust ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen und erhältst einen Bonus auf Feuerschaden
Ifrithaltung*	KO 15, Ifritstil, GAB +11 oder Mönch 9	Du kannst Elementarfaust ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen und erhältst Feuerresistenz
Ifritflamme*	WE 17, Ifrithaltung, GAB +13 oder Mönch 11	Du kannst einen Feuerkegel ausstoßen, der Gegner in Brand setzen kann
Kirinstil	Verbesserter Waffenloser Schlag, Wissen (Arkanes) 6 Ränge, Wissen (Die Ebenen, Gewölbe, Lokales, Natur oder Religion) 1 Rang	Du kannst einen Fertigkeitswurf für Wissen mit einer Schnellen Aktion ablegen, um Boni gegen den Feind zu erhalten
Kirinschlag	IN 13, Kirinstil, Wissen (Arkanes) 9 Ränge, Wissen (Die Ebenen, Gewölbe, Lokales, Natur oder Religion) 3 Ränge	Erhalte einen Verständnisbonus von +2, um Kreaturen zu identifizieren
Kirinpfad	Kirinschlag, Wissen (Arkanes) 12 Ränge, Wissen (Die Ebenen, Gewölbe, Lokales, Natur oder Religion) 5 Ränge	Du kannst 10 nehmen, wenn du eine Kreatur mittels Wissen (Die Ebenen, Lokales, Natur oder Religion) identifizierst
Kranichstil*	Ausweichen, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +2 oder Mönch 1	Dein Malus auf Angriffswürfe beträgt nur -2, wenn du defensiv kämpfst
Kranichschwinge*	Kranichstil, GAB +5 oder Mönch 5	Du kannst einen Angriff pro Runde ablenken, wenn du defensiv kämpfst oder Volle Verteidigung nutzt
Kranichriposte*	Kranichschwinge, GAB +8 oder Mönch 7	Wenn du einen Angriff ablenkst, kannst du einen Gelegenheitsangriff ausführen
Mantisstil*	Betäubender Schlag, Heilkunde 3 Ränge	Du kannst Betäubenden Schlag ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen; der SG deines Betäubenden Schlages steigt um +2
Mantisweisheit*	Mantisstil, Heilkunde 6 Ränge	Die Hälfte deiner Nicht-Mönchsstufen zählt als Mönchsstufen hinsichtlich der Effekte von Betäubender Schlag
Mantisfolter*	Mantisweisheit, Heilkunde 9 Ränge	Du kannst Betäubender Schlag ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen und einen Gegner erst benommen und wankend machen und dann erschöpfen
Maridstil*	KO 13, WE 15, Elementarfaust**, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +9 oder Mönch 5	Du kannst Elementarfaust ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen und verursachst Kälteschaden
Maridgeist*	KO 15, Maridstil, GAB +11 oder Mönch 9	Du kannst Elementarfaust ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen und erhältst Kälteresistenz
Maridkälteweller*	WE 17, Maridgeist, GAB +13 oder Mönch 11	Setze eine 9 m-Linie eiskalten Wassers frei
Pantherstil*	WE 13, Kampfreflexe, Verbesserter Waffenloser Schlag	Räche dich an Gegnern, die Gelegenheitsangriffe gegen dich ausführen
Pantherklaue*	WE 15, Pantherstil	Räche dich mit einer Freien Aktion statt einer Schnellen Aktion
Pantherhieb*	Pantherklaue	Deine rächenden Angriffe werden noch vor dem auslösenden Angriff abgewickelt

Kampfkunsttalent	Voraussetzungen	Vorteil
Schaitanstil*	KO 13, WE 15, Elementarfaust**, GAB +9 oder Mönch 5	Du kannst Elementarfaust ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen und Säureschaden verursachen
Schaitanhaut*	KO 15, Schaitanstil, GAB +11 oder Mönch 9	Du kannst Elementarfaust ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen und erhältst Säureresistenz
Schaitansäurestoß*	WE 17, Schaitanhaut, GAB +13 oder Mönch 11	Entfessele eine 6 m-Säule aus Säure
Schlangenstil	Verbesserter Waffenloser Schlag, Akrobatik 1 Rang, Motiv erkennen 3 Ränge	Erhalte +2 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und verursache Stichschaden mit waffenlosen Angriffen
Schlangenwinden	Schlangenstil, Akrobatik 3 Ränge, Motiv erkennen 6 Ränge	Erhalte einen Bonus, um nicht zu Boden geworfen zu werden, und nutze Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen, um Kritische Treffer zu bestätigen
Schlangenzahn	Kampfreflexe, Schlangenstil, Schlangenwinden, Akrobatik 6 Ränge, Motiv erkennen 9 Ränge	Sollte ein Gegner dich verfehlen, kannst du mit einer Augenblicklichen Aktion einen Gelegenheitsangriff ausführen
Schnappschildkrötenstil*	Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +1 oder Mönch 1	Erhalte einen Schildbonus auf RK von +1, wenn du mindestens eine Hand frei hast
Schnappschildkrötengriff*	Schnappschildkrötenstil, Verbesserter Ringkampf, GAB +3 oder Mönch 3	Dein Schildbonus wird auf deine KMV und Berührungs-RK angerechnet
Schnappschildkrötenpanzer*	Schnappschildkrötengriff, GAB +5 oder Mönch 5	RK-Bonus steigt um 2 und Gegner erhalten -4 auf Kritische Bestätigungswürfe
Tigerstil*	Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +3 oder Mönch 3	Erhalte +2 auf KMV gegen Ansturm, Niederrennen und Zu-Fall-bringen und verursache Hiebschaden
Tigerklauen*	Tigerstil, GAB +6 oder Mönch 5	Führe einen einzelnen Angriff mit beiden Händen aus und addiere die Ergebnisse
Tigersprung*	Heftiger Angriff, Tigerklauen, GAB +9 oder Mönch 8	Du kannst den Malus des Heftigen Angriffs auf deine RK anrechnen

Schaukampftalent	Voraussetzungen	Vorteil
Dramatische Darbietung*	Bedrohliche Darbietung	Erhalte +2 auf Schaukampf-, Angriffs- und Kampfmanöverwürfe
Heldenhafte Darbietung*	Bedrohliche Darbietung	Erhalte +2 auf Schaukampfwürfe; du kannst Gegner demoralisieren
Meisterhafte Darbietung*	Bedrohliche Darbietung, 2 Schaukampftalente	Erhalte gleichzeitig die Vorteile durch zwei Schaukampftalente
Verhöhnender Tanz*	Auftreten (Tanzen) 4 Ränge oder Akrobatik 4 Ränge	Du kannst dich entweder 1,50 m weit bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, oder um deine Bewegungsrate und dabei Gelegenheitsangriffe provozieren
Umkreisen*	Ausweichen, Akrobatik 4 Ränge	Du kannst dich 1,50 m weit bewegen, wenn dir nach einem Kritischen Treffer ein Schaukampfwurf gelingt
Wilde Darbietung*	Bedrohliche Darbietung	Erhalte +2 auf Schaukampfwürfe und +1W6 auf Schadenswürfe

Schneidtalent	Voraussetzungen	Vorteil
Gewandter Schütze	Klassenmerkmal Schneid oder Amateurschütze, Beweglichkeit	Du provozierst keine Gelegenheitsangriffe beim Schießen mit und Nachladen von Feuerwaffen, solange du über 1 Schneidpunkt verfügst
Munitionsvorrat	Klassenmerkmal Schneid oder Amateurschütze, Fingerfertigkeit 1 Rang	Wende 1 Schneidpunkt auf, um Pulver oder Munition hervorzukramen
Namenlos	Klassenmerkmal Schneid oder Amateurschütze, Bluffen 4 Ränge	Erhalte +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen; du kannst Schneid aufwenden, um +10 auf Würfe für Verkleiden zu erhalten
Querschlägerschuss	Klassenmerkmal Schneid oder Amateurschütze, Blind kämpfen	Lass deine Schüsse von einer Wand oder anderen festen Oberfläche abprallen
Schießen im Sprung	Klassenmerkmal Schneid oder Amateurschütze, Beweglichkeit, GAB +4	Du kannst dich um deine Bewegungsrate fortbewegen und Angriffe mit Feuerwaffen ausführen
Signaturschützentrick	Klassenmerkmal Schneid, Schütze 11	Der Einsatz eines Schützentricks kostet 1 Schneidpunkt weniger
Zusätzlicher Schneid	Klassenmerkmal Schneid oder Amateurschütze	Erhalte 2 zusätzliche Schneidpunkte am Tag; dein maximaler Schneidwert steigt um 2

* Dies ist ein Kampftalent und kann von Kämpfern als Bonustalent ausgewählt werden.
** Dieses Talent ist in den *Pathfinder Expertenregeln* zu finden.

Talentbeschreibungen

Die *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf* enthalten über 200 neue Talente. Diese Talente werden in Tabelle 2-1 auf den Seiten 80-88 zusammengefasst. Die Voraussetzungen und Vorteile der Talente werden in verkürzter Form präsentiert

Alle in diesem Kapitel enthaltenen Talente nutzen dasselbe Format:

Talentname: Neben dem Namen des Talents findet sich die Kategorie, der es angehört (sofern es zu einer gehört), ihm folgt eine kurze Beschreibung über die Wirkung des Talents.

Voraussetzungen: Diese Zeile führt die minimalen Attributswerte, Klassenmerkmale, andere Talente, den mindestens erforderlichen Grundangriffsbonus, die Mindestzahl an Rängen in einer oder mehreren Fertigkeiten und alles weitere auf, was erforderlich ist, um das Talent auswählen zu können. Hat ein Talent keine Voraussetzungen, entfällt dieser Abschnitt. Ein Talent kann mehrere Voraussetzungen besitzen. Die Talentbeschreibung enthält alle Einzelheiten. Talente, welche mit zwei Sternchen (**) markiert sind, sind in den *Pathfinder Expertenregeln* enthalten.

Vorteil: Der Vorteil beschreibt, welche Fähigkeiten das Talent dem Charakter (in der Talentbeschreibung „Du“) verleiht. Sollte ein Charakter dasselbe Talent mehrfach haben, sind die Vorteile nicht kumulativ, außer es ist in der Beschreibung angegeben.

Normal: Diese Zeile gibt an, auf welche Handlungen ein Charakter ohne dieses Talent beschränkt ist oder was ihm nicht möglich ist. Sollte es keinen besonderen Nachteil haben, nicht über dieses Talent zu verfügen, fehlt dieser Eintrag.

Speziell: Zusätzliche ungewöhnliche Informationen über das Talent, z.B. ob man das Talent mehrfach auswählen kann oder ob Angehörige bestimmter Klassen zusätzliche Vorteile aus diesem Talent ziehen können.

Abrollen [Kampf]

Du hast eine Technik erlernt, um dich sicher wegzurollen, wenn ein Gegner dich zu Fall bringt.

Voraussetzungen: GE 13, Ausweichen, Beweglichkeit.

Vorteil: Wenn du zu Fall gebracht wirst, kannst du eine Augenblickliche Aktion aufwenden, um dich 1,50 m weit zu bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Dies zählt nicht als 1,50 m-Schritt. Du liegst nach dieser Bewegung am Boden.

Abschütteln [Gemeinschaft]

Du hilfst deinen Verbündeten dabei, sich von lähmenden Effekten zu erholen.

Vorteil: Wenn du dich auf einem Feld befindest, welches zu den Feldern eines oder mehrerer Verbündeter angrenzt, welche ebenfalls über dieses Talent verfügen, erhältst du pro Verbündeten einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe (Maximum +4).

Affenbewegung [Kampf]

Du tänzelst um deine Gegner herum und schlägst auf unvorhersehbare Weise zu.

Voraussetzungen: WE 13, Affenstil, Verbesserter Waffenloser Schlag, Akrobatik 8 Ränge, Klettern 8 Ränge.

Vorteil: Während du den Affenstil einsetzt, erhältst du einen WE-Bonus auf Fertigkeitswürfe für Klettern. Du kannst zudem mit deiner halben Bewegungsrate klettern und kriechen. Du kannst springend, kletternd oder kriechend einen 1,50 m-Schritt ausführen. Du behältst deinen GE-Bonus auf RK beim Klettern. Ferner kannst du eine Schnelle Aktion aufwenden, wenn du den Affenstil verwendest und einen Gegner mit waffenlosen Schlägen mehrfach während deines Zuges triffst, um einen 1,50 m-Schritt durchzuführen, selbst wenn du dich in dieser Runde bereits bewegt hast.

Normal: Du kletterst mit einem Viertel deiner Bewegungsrate und verlierst dabei deinen GE-Bonus auf RK. Ein 1,50 m-Schritt erfolgt nur mit deinen normalen Bewegungsarten und kann auch nur erfolgen, wenn du dich in dieser Runde noch nicht bewegt hast.

Affenfaust [Kampf]

Du verbindest Akrobatik und eine sich bietende Gelegenheit zu vernichtender Wirkung.

Voraussetzungen: WE 13, Affenbewegung, Affenstil, Betäubender Schlag, Verbesserter Waffenloser Schlag, Akrobatik 11 Ränge, Klettern 11 Ränge.

Vorteil: Wenn du den Affenstil einsetzt, kannst du nach erfolgreicher Anwendung von Betäubender Schlag zudem eine Freie Aktion aufwenden, um ein angrenzendes Feld zu betreten, das zur Angriffsfläche deines Gegners gehört. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Während du dich in der Angriffsfläche deines Gegeners befindest, erhältst du einen Ausweichbonus von +4 auf RK und einen Bonus von +4 auf Nahkampfangriffe gegen diesen Gegner. So er nicht anderweitig gehindert wird, kann der Gegner sich von dir fortbewegen; in diesem Fall provoziert er aber durch dich einen Gelegenheitsangriff, selbst wenn die von ihm gewählte Bewegung dies normalerweise nicht tut.

Normal: Du kannst kein Feld betreten, welches von einem Gegner besetzt wird.

Affenstil [Kampf, Kampfkunst]

Dein waffenloser Kampfstil ist behände und unvorhersehbar. Du rollst dich über den Boden und machst kurze Sprünge.

Voraussetzungen: WE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag, Akrobatik 5 Ränge, Klettern 5 Ränge.

Vorteil: Du addierst deinen WE-Bonus auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik. Wenn du diesen Kampfstil verwendest, erleidest du keine Mali auf Angriffswürfe im Nahkampf oder deine RK, während du am Boden liegst. Ferner kannst du kriechen und aus dem Liegen aufstehen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Du kannst mit einer Schnellen Aktion aufstehen, sofern dir ein Fertigkeitswurf auf Akrobatik gegen SG 20 gelingt.

Normal: Im Liegen erleidest du einen Malus von -4 auf Angriffswürfe und auf deine RK gegen Nahkampfangriffe. Aufstehen ist eine Standard-Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert.

Albtraumfaust [Kampf]

In magischer Dunkelheit wirst du noch gefährlicher.

Voraussetzungen: Verbesserter Waffenloser Schlag, Einschüchtern 1 Rang, Fähigkeit zum Erschaffen magischer Dunkelheit.

Vorteil: Wenn du in einem Bereich magischer Dunkelheit kämpfst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe mit Waffenlosen Schlägen. Dieser Bonus steigt auf +4 gegen Gegner, die erschüttert, verängstigst oder in Panik sind. Du erhältst zudem einen Moralbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Einschüchtern.

Albtraumschläger [Kampf]

Dein *Feenfeuer* rahmt nicht nur deine Gegner ein, sondern zeigt auch ihre Schwachstellen auf.

Voraussetzungen: Albtraumfaust, Albtraumweber, Betäubender Schlag, Verbesserter Waffenloser Schlag, Heilkunde 5 Ränge, Fähigkeit zum Wirken von *Feenfeuer*.

Vorteil: Wenn von dir gewirktes *Feenfeuer* einen Gegner umgibt (dieses *Feenfeuer* darf nicht das Produkt eines zauberauslösenden oder zauberwirkenden Gegenstandes sein), steigt der SG gegen deinen Betäubenden Schlag für diesen Gegner um +2. Solltest du einen Gegner mit einem Betäubenden Schlag treffen und diesem der Rettungswurf nicht gelingen, kannst du ihn für 1W2 Runden plus 1 Runde pro 5 Punkte, um die er den SG verfehlt hat, erschüttert machen.

Albtraumweber [Kampf]

Du kannst mit deiner Fähigkeit zum Erschaffen magischer Dunkelheit deine Feinde in Angst versetzen.

Voraussetzungen: Albtraumfaust, Verbesserter Waffenloser Schlag, Einschüchtern 2 Ränge, Fähigkeit zum Wirken von *Dunkelheit*.

Vorteil: Wenn du eine Volle Aktion aufwendest, um *Dunkelheit zu* wirken, kannst du zudem Fertigkeitswürfe für Einschüchtern ausführen, um alle Gegner im Wirkungsbereich des Zaubers zu demoralisieren.

Speziell: Dieses Talent zählt als Bedrohliche Darbietung hinsichtlich der Voraussetzungen für Tödlicher Hieb und Verteidigung zerschlagen.

Amateurschütze [Kampf]

Du bist zwar kein Schütze, verfügst aber über Schneid und kannst ihn einsetzen.

Voraussetzungen: Du darfst über keine Stufen in einer Klasse verfügen, welche das Klassenmerkmal Schneid aufweist.

Vorteil: Du erhältst etwas Schneid und kannst einen einzelnen Schützentrick der 1. Stufe ausführen, der unter dem Schützenklassenmerkmal Schneid aufgeführt wird. Zu Beginn eines Tages erhältst du 1 Schneidpunkt, kannst aber maximal Schneidpunkte in Höhe deines WE-Modifikators gewinnen (Minimum 1). Du kannst Schneid nach den Regeln für das Schützenklassenmerkmal Schneid zurückgewinnen (siehe Seite 9). Du kannst diesen Schneid nutzen, um den Schützentrick der 1. Stufe einzusetzen, den du mit Wahl dieses Talents gewählt hast, sowie alle anderen Schützentricks, die du über Talente oder magische Gegenstände erhältst.

Speziell: Solltest du Stufen in einer Klasse erhalten, welche das Klassenmerkmal Schneid verleiht, kannst du dieses Talent sofort gegen das Talent Zusätzlicher Schneid eintauschen.

Aus der Zange nehmen [Kampf]

Es fällt dir leicht, gegen mehrere Gegner zu kämpfen.

Vorteil: Wenn du einen benachbarten Gegner mit einem Nahkampfangriff triffst, erhält dieser Gegner bis zum Beginn deines nächsten Zuges keinen Zangenbonus auf Angriffswürfe wenn er dich in die Zange nimmt und kann dir auch keinen Extraschaden durch Hinterhältige Angriffe zufügen. Er kann aber weiterhin seinen Verbündeten als Partner zum In-die-Zange-nehmen dienen.

Aus Fehlern lernen

Du lernst schnell aus Fehlern.

Vorteil: Wenn du einen Attributs-, Fertigkeits- oder Rettungswurf wiederholen darfst, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf den neuen Wurf.

Ausweichender Überschlag

Du verwendest dein Können, Schaden auszuweichen, um im Kampf die Position zu wechseln.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Entrinnen, Klassenmerkmal Verbessertes Entrinnen, Akrobatik 12 Ränge.

Vorteil: Wenn du erfolgreich Verbessertes Entrinnen nutzt, um Schaden zu vermeiden, kannst du dich mit einer Augenblicklichen Aktion um bis zu deine halbe Bewegungsrate fortbewegen. Diese Bewegung provoziert Gelegenheitsangriffe wie üblich.

Bannfaust

Indem du dein Wissen um Magie und Zauber, welche Magie bannen, nutzt, kannst du deine bloßen Hände einsetzen, um die magischen Verteidigungen deines Gegners zu zerreißen.

Voraussetzungen: Verbesserter Waffenloser Schlag, Fähigkeit zum Wirken von *Magie bannen*, GAB +11, Zauberstufe 7.

Vorteil: Wenn du *Magie bannen* vorbereitet hast oder spontan wirken kannst, kannst du den Zauber mit einer Schnellen Aktion wirken, nachdem du einen Gegner mit einem waffenlosen Schlag getroffen hast. Dies wird als gezieltes Bannen gegen den getroffenen Gegner behandelt.

Bedrohliches Verderben

Du bist gefährlicher, wenn du dich mit deinen Verbündeten gegen einen einzelnen Gegner zusammentust.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Verderben.

Vorteil: Du kannst dein Klassenmerkmal Verderben nutzen, um eine Nahkampfwaffe mit der besonderen Waffeneigenschaft Bedrohlich (*Pathfinder Expertenregeln*) statt Verderben auszustatten. Du kannst mit einer Schnellen Aktion zwischen diesen beiden besonderen Waffeneigenschaften wechseln. Ansonsten funktioniert dies gemäß deinem Klassenmerkmal Verderben.

Speziell: Solltest du über das Talent Zweifaches Verderben verfügen, kannst du jede von dir genutzte Waffe entweder mit Bedrohlich oder Verderben versehen; ein einzelne Waffe kann von dir nicht mit beiden Fähigkeiten versehen werden.

Beharrlichkeit

Deine Verteidigungshaltung erlaubt es dir, Treffer zu absorbieren und abzulenken.

Voraussetzungen: Ausdauer, Unverwüstlich, GAB +4.

Vorteil: Wenn du Volle Verteidigung nutzt, defensiv kämpfst oder Defensive Kampfweise einsetzt, kannst du auf den üblicherweise erlangten Ausweichbonus auf deine RK verzichten und stattdessen bis zum Beginn deines nächsten Zuges Schadensreduzierung in gleicher Höhe erlangen (Maximum SR 5/-). Diese Schadensreduzierung ist kumulativ mit SR, die du durch ein Klassenmerkmal erlangst (z.B. die Schadensreduzierung eines Barbaren), nicht aber mit SR aus anderen Quellen. Sollte dir dein GE-Bonus auf RK verweigert werden, wird dir auch diese SR verweigert.

Beidhändiger Werfer [Kampf]
Du schleuderst Waffen mit beiden Händen und großer Kraft. Manchmal benutzt du eine wirbelnde Technik, um deine Waffe mit ungeheurer Geschwindigkeit durch die Luft zu schleudern.

Voraussetzungen: ST 15.

Vorteil: Wenn du beide Hände einsetzt, um eine einhändige oder zweihändige Waffe zu werfen, erhältst du einen Bonus in Höhe des 1 ½-fachen deines ST-Bonus auf Schadenswürfe. Du brauchst nur eine Standard-Aktion, um eine Waffe mit beiden Händen zu werfen. Solltest du das Talent Schnelle Waffenbereitschaft besitzen, kannst du zweihändige Waffen mit deiner normalen Angriffsrate werfen.

Normal: Egal wie viele Hände du benutzt, du addierst nur deinen einfachen ST-Bonus auf den Schaden durch Wurfwaffen. Eine zweihändige Waffe zu werfen ist eine Volle Aktion.

Belagerungsingenieur [Kampf]
Du bist geübt im Umgang mit allen Belagerungswaffen.

Voraussetzungen: Geübt im Umgang mit einem Belagerungsgerät, Beruf (Belagerungsingenieur) oder Wissen (Baukunst) 5 Ränge.

Vorteil: Du giltst als geübt im Umgang mit allen Belagerungswaffen. Wenn du die Bedienungsmannschaft eines Belagerungsgerätes anleitest, kommt es bei einer natürlichen 1 nicht zu einem Missgeschick.

Normal: Jedes Belagerungsgerät ist eine exotische Waffe.

Belagerungskommandant [Kampf]
Unter deiner Anleitung kann ein Belagerungsgerät in weitaus kürzerer Zeit zusammengebaut und bewegt werden.

Voraussetzungen: Handwerk (Belagerungswaffen) 5 Ränge, Beruf (Belagerungsingenieur) 1 Rang oder Wissen (Baukunst) 5 Ränge.

Vorteil: Wenn du die Mannschaft eines Belagerungsgerätes beim Aufbau des Gerätes anleitest, erhalten alle Angehörigen einen Kompetenzbonus von +4 auf Würfe, um die Waffe zusammenzubauen oder zu bewegen. Du halbierst zudem die zum Aufbau erforderliche Zeit.

Belagerungsschütze [Kampf]
Du hast kein Problem dabei, übergroße Belagerungswaffen auf ihr Ziel auszurichten.

Voraussetzungen: Belagerungsingenieur, Beruf (Belagerungsingenieur) 5 Ränge.

Vorteil: Du erleidest keine Mali, wenn du eine direkt auf ihr Ziel feuernde Belagerungswaffe ausrichtest, die größer ist als du selbst. Solltest du eine indirekt auf ihr Ziel feuernde Belagerungswaffe steuern und das Ziel verfehlen, verfehlst du das Ziel um 1 Feld pro Grundreichweite.

Normal: Direkt auf ihr Ziel feuernde Waffen verursachen einen Malus von -2 auf Angriffswürfe pro Größenkategorie, um welche sie größer sind als die ausrichtende Kreatur. Eine indirekt auf ihr Ziel feuernde Waffe, welche ihr Ziel verfehlt, verfehlt dieses um 1W4 Felder pro Grundreichweite.

Bereiter [Kampf]
Du vermischst die Reiterkünste verschiedener Traditionen zu einer perfekten Reiterkampftechnik.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Meisterlicher Ausbilder (*PF EXP*), Reiten 6 Ränge.

Vorteil: Nutze deine Charakterstufe als effektive Druidenstufe, um die Kräfte und Fähigkeiten deines Reittiers zu bestimmen.

Normal: Du benutzt deine Klassenstufe als Ritter, um die Kräfte und Fähigkeiten deines Reittiers zu bestimmen.

Betäubender Haltegriff [Kampf]

Du kannst einen Gegner im Haltegriff vorübergehend außer Gefecht setzen.

Voraussetzungen: Betäubender Schlag, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag.

Vorteil: Wenn du einen Gegner im Haltegriff hast, kannst du eine Schnelle Aktion aufwenden, um deinen Betäubenden Schlag gegen diesen Gegner einzusetzen.

Betäubungshieb [Kampf]

Du kannst Gegner mit jedem stumpfen Werkzeug niederschlagen.

Vorteil: Du erleidest keine Mali auf Angriffswürfe, wenn du eine tödliche Wuchtwaffe benutzt, um nichttödlichen Schaden zu verursachen.

Normal: Du erleidest einen Malus von -4 auf Angriffswürfe, wenn du eine tödliche Waffe benutzt, um nichttödlichen Schaden zu verursachen. Du kanst mit einer tödlichen Waffe bei einem Hinterhältigen Angriff keinen nichttödlichen Schaden verursachen.

Speziell: Ein Schurke mit diesem Talent kann eine tödliche Wuchtwaffe einsetzen, um bei einem Hinterhältigen Angriff nichttödlichen Schaden zu verursachen.

Blutrünstiger Todesstoß [Kampf]

Indem du dich Brutalität und Wildheit hingibst, kannst du deine Gegner auf kreative und entsetzliche Weise abschlachten, was in der Nähe befindliche Feinde einschüchtert.

Voraussetzungen: Bedrohliche Darbietung, Waffenfokus.

Vorteil: Wenn du eine Angriffsaktion ausführst, kannst du eine Waffe, für welche du Waffenfokus besitzt, für einen einzelnen Angriff mit deinem höchsten Grund-Angriffsbonus nutzen. Solltest du die Trefferpunkte deines Ziels unter 0 reduzieren, kannst du eine Schnelle Aktion aufwenden, um einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern durchzuführen, um alle Gegner innerhalb von 9 m zu entmutigen, welche deinen Angriff sehen konnten.

Bollwerkstraining [Kampf]

Du lässt deine Rüstung die schlimmsten Schläge abfangen.

Voraussetzungen: Geübt im Umgang mit Rüstung oder Schild.

Vorteil: Sollte ein Gegner gegen dich einen kritischen Treffer erzielen, kannst du den kritischen Treffer in einen normalen Treffer umwandeln. In diesem Fall erhält dein Schild oder deine Rüstung (deine Wahl) den Zustand Beschädigt.

Brandmarken

Du brandmarkst einen Gegner mit deiner Waffe des Verderbens und machst ihn so verletzlicher für die Angriffe deiner Verbündeten.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Verderben.

Vorteil: Wende mit einer Standard-Aktion 3 Runden deines Klassenmerkmals Verderben auf und führe einen Berührungsangriff im Nahkampf mit der Waffe aus, die du mit Verderben versehen hast. Solltest du treffen, nimmt dein Ziel keinen Schaden, ist aber bis zum Beginn deines nächsten Zuges gebrandmarkt. Solange dieses Brandmal besteht, werden die Waffen deiner Verbündeten behandelt, als besäßen sie die Eigenschaft Verderben, mit der du deine Waffe aufgeladen hast, wenn sie die gebrandmarkte Kreatur angreifen.

Brutal nachtreten [Kampf]

Du nutzt den Augenblick, um einen Gegner brutal zu treten, wenn er am Boden liegt.

Voraussetzungen: Kampfreflexe, Verbesserter waffenloser Schlag.

Vorteil: Wenn ein Gegner auf einem benachbarten Feld zu Boden fällt, provoziert er einen Gelegenheitsangriff durch dich. Dieser Angriff muss ein waffenloser Schlag sein.

Büchsenmacher
Du kennst das Geheimnis der Reparatur und Herstellung von Feuerwaffen.

Vorteil: Sofern du über eine Büchsenmacherausrüstung verfügst, kannst du Feuerwaffen herstellen und reparieren, Kugeln gießen und Schwarzpulver für alle Arten von Feuerwaffen zusammenmischen. Du musst keinen Fertigkeitswurf auf Handwerk ablegen, wenn du Feuerwaffen und Munition herstellst oder Feuerwaffen reparierst.

Feuerwaffen herstellen: Du kannst jede primitive Feuerwaffe herstellen; du benötigst Rohmaterialien im Wert des halben Preises der Feuerwaffe. Der SL kann entscheiden, dass du auch imstande bist, fortschrittliche Feuerwaffen zu denselben Bedingungen herzustellen. Die Herstellung einer Feuerwaffe mittels dieses Talents dauert 1 Tag pro 1.000 GM des Preises der Feuerwaffe (Minimum 1 Tag).

Munition herstellen: Du kannst Kugeln, Geschosse und Schwarzpulver herstellen. Du benötigst Rohmaterialien im Wert von 10% des Preises. Solltest du über mindestens 1 Rang in Handwerk (Alchemie) verfügen, kannst du Alchemistische Kartuschen herstellen; du benötigst hierfür Rohmaterialien im Wert des halben Preises der Kartusche. Der SL kann festlegen, dass du imstande bist, Metallkartuschen zur Hälfte des Preises herzustellen. Die Herstellung von Munition mittels dieses Talents dauert 1 Tag pro 1.000 GM des Preises der Munition (Minimum 1 Tag).

Reparieren einer beschädigten Feuerwaffe: Du kannst mit einer Stunde Arbeit mit diesem Talent eine beschädigte Feuerwaffe reparieren. Du kannst mit diesem Talent eine Feuerwaffe während einer Ruhephase reparieren.

Speziell: Solltest du ein Schütze sein, verleiht dir dieses Talent zusätzlich den folgenden Vorteil: Du kannst mit diesem Talent deine erste, ramponierte Waffe reparieren. Mit einem Tag Arbeit und 300 GM kannst du aus ihr eine Meisterarbeit machen.

Bühnenkämpfer [Kampf]
Du bist ein Meister der Bühne und des nichttödlichen Kampfes.

Voraussetzungen: Waffenfokus, GAB +5.

Vorteil: Wenn du einen Angriff mit einer Waffe durchführst, für welche du Waffenfokus besitzt, erleidest du keinen Malus auf den Angriffswurf, wen du mit diesem keinen oder nichttödlichen Schaden verursachen willst.

Normal: Wenn du Angriffe ausführst, die keinen oder nichttödlichen Schaden verursachen sollen, erleidest du einen Malus von -4 auf Angriffswürfe.

Defensives Waffentraining [Kampf]
Du weißt, wie du dich gegen eine bestimme Waffengattung verteidigen musst.

Voraussetzungen: IN 13, GAB +5.

Vorteil: Wähle eine Waffengruppe aus der Auflistung unter dem Klassenmerkmal Waffentraining des Kämpfers (außer natürliche Waffen). Du erhältst einen Ausweichbonus von +2 auf deine RK, wenn ein Gegner dich mit einer Waffen aus dieser Gruppe angreift. Solltest du über das Klassenmerkmal Waffentraining verfügen und dort diese Waffengruppe gewählt haben, steigt der durch dieses Talent verliehene Bonus auf +3.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen. Seine Effekte sind nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du dieses Talent auswählst, wählst du eine andere Waffengruppe aus.

Diebesbande [Gemeinschaft]
Du lenkst ein Ziel mit freundlicher Konversation ab, während dein Partner ihm das letzte Hemd stiehlt.

Voraussetzungen: Bluffen 1 Rang, Fingerfertigkeit 1 Rang.

Vorteil: Wenn einem Verbündeten mit diesem Talent ein Fertigkeitswurf für Bluffen gelingt, um gegen einen Gegner eine Finte auszuführen, und du zu dieser Kreatur benachbart bist, kannst du mit einer Augenblicklichen Aktion einen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit ausführen, um bei diesem Gegner einen Taschendiebstahl mit einem Bonus von +4 auf den Wurf zu begehen.

Dimensionale Beweglichkeit
Teleportationen verwirren dich nicht.

Voraussetzungen: Fähigkeit, das Klassenmerkmal Weiter Schritt zu nutzen oder *Dimensionstür* zu wirken.

Vorteil: Nachdem du das Klassenmerkmal Weiter Schritt genutzt oder *Dimensionstür* gewirkt hast, kannst du während deines Zuges deine restlichen Aktionen ausführen. Du erhältst ferner einen Bonus von +4 auf Konzentrationswürfe, wenn du Teleportationszauber wirkst.

Dimensionale Kampfmanöver
Dank deiner schnellen Teleportationen kann man deinen Kampfmanövern schwerer ausweichen.

Voraussetzungen: Fähigkeit, das Klassenmerkmal Weiter Schritt zu nutzen oder *Dimensionstür* zu wirken, Dimensionale Beweglichkeit, Dimensionaler Angriff, Dimensionaler Derwisch, GAB +9.

Vorteil: Wenn du das Talent Dimensionaler Derwisch einsetzt, erhältst du einen Bonus von +4 auf Kampfmanöverwürfe für Ansturm, Entwaffnen, Versetzen oder Zu-Fall-bringen.

Dimensionale Meisterschaft
Du erscheinst und verschwindest wieder so schnell, dass es unmöglich ist, genau zu sagen, wo du dich gerade befindest.

Voraussetzungen: Fähigkeit, das Klassenmerkmal Weiter Schritt zu nutzen oder *Dimensionstür* zu wirken, Dimensionale Beweglichkeit, Dimensionaler Angriff, Dimensionaler Derwisch, GAB +9.

Vorteil: Wenn du das Talent Dimensionaler Derwisch einsetzt, nimmst du ein Ziel von allen Feldern in die Zange, von denen aus du angreifst. Dies beginnt mit deinem ersten Angriff und dauert bis zum Beginn deines nächsten Zuges an. Du kannst effektiv dir selbst beim In-die-Zange-nehmen als Partner dienen, sowie mehreren Verbündeten, wenn du dieses Talent einsetzt.

Dimensionaler Angriff
Du wurdest ausgebildet, magische Bewegung als Teil deiner Kampftaktiken einzusetzen.

Voraussetzungen: Fähigkeit, das Klassenmerkmal Weiter Schritt zu nutzen oder *Dimensionstür* zu wirken, Dimensionale Beweglichkeit.

Vorteil: Du kannst mit einer Vollen Aktion Weiten Schritt einsetzen oder *Dimensionstür* als einen besonderen Sturmangriff wirken. Dies gestattet dir, dich um bis zum Doppelten deiner aktuellen Bewegungsrate weit zu teleportieren (maximal aber um die Entfernung, die das Klassenmerkmal oder der Zauber gestatten), und den am Ende eines Sturmangriffes stehenden Angriff normal auszuführen.

Dimensionaler Derwisch

Du teleportierst mit einem bloßen Gedanken und fällst über deine Gegner her, während du verschwindest und wieder erscheinst.

Voraussetzungen: Fähigkeit, das Klassenmerkmal Weiter Schritt zu nutzen oder *Dimensionstür* zu wirken, Dimensionale Beweglichkeit, Dimensionaler Angriff, GAB +6.

Vorteil: Du kann im Rahmen eines Vollen Angriffs mit einer Schnellen Aktion dein Klassenmerkmal Weiter Schritt nutzen oder den Zauber *Dimensionstür* wirken. In diesem Fall kannst du dich um bis zum Doppelten deiner aktuellen Bewegungsrate weit teleportieren (maximal aber um die Entfernung, die das Klassenmerkmal oder der Zauber gestatten), deine Teleportation aber in kleinere Strecken unterteilen, die du vor deinem ersten Angriff, zwischen den Angriffen und nach deinem letzten Angriff nutzt. Du musst dich mit jeder dieser kleineren Teleportationen mindestens 1,50 m weit bewegen.

Speziell: Ein Mönch kann seine Bewegungsrate mittels *Ki*-Punkten erhöhen, bevor er die endgültige Bewegungsrate für diese Teleportation bestimmt.

Domänenschlag [Kampf]

Du setzt als Teil deines waffenlosen Schlages die Kraft einer Domäne gegen deinen Gegner frei.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Domäne, Verbesserter Waffenloser Schlag.

Vorteil: Wenn du dieses Talent erhältst, wähle eine Domänenkraft, welche du gegen nicht mehr als einen Gegner einsetzen kannst. Sollte dir ein waffenloser Schlag gegen einen Gegner gelingen, kannst du neben dem Schaden des waffenlosen Schlages mit einer Schnellen Aktion die Effekte der ausgewählten Domänenkraft an diesen Gegner übermitteln. Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Du verbindest es jedes Mal mit einer anderen Domänenkraft, welche die Voraussetzungen erfüllt.

Doppeltodesstoß [Kampf]

Wenn du einen Gegner niederstreckst, kannst du deinen Schwung gegen ein weiteres Ziel nutzen.

Voraussetzungen: ST 13, Doppelschlag, Heftiger Angriff.

Vorteil: Wenn du mit einem Nahkampfangriff dein Ziel auf 0 TP oder weniger reduzierst, kannst du einen weiteren Nahkampfangriff mit deinem höchsten Angriffsbonus gegen einen anderen Gegner innerhalb deiner Reichweite ausführen. Du kannst pro Runde nur einen zusätzlichen Angriff mit diesem Talent ausführen.

Drachengebrüll [Kampf]

Der Geist des Drachen lebt in dir und bricht sich mit lautem Brüllen seine Bahn.

Voraussetzungen: ST 15, Betäubender Schlag, Drachenstil, Verbesserter Waffenloser Schlag, Akrobatik 8 Ränge.

Vorteil: Du kannst Betäubender Schlag ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen. Wenn du den Drachenstil einsetzt, kannst du mit einer Standard-Aktion zwei Anwendungen von Betäubender Schlag aufwenden, um ein lautes Brüllen in einem 4,50 m-Kegel zu entfesseln. Kreaturen innerhalb dieses Kegels erleiden deinen waffenlosen Schaden und sind für 1W4 Runden erschüttert. Ein erfolgreicher Willenswurf gegen SG 10 + ½ Charakterstufe + WE-Modifikator halbiert den Schaden und verhindert, dass ein Ziel erschüttert wird.

Speziell: Solltest du über das Talent Elementarfaust (*PF EXP*) verfügen, kannst du eine deiner täglichen Anwendungen dieses Talentes aufwenden, um deinen Elementarfaustschaden jenen innerhalb des Kegels zuzufügen. Dieser Schaden wird durch den Rettungswurf nicht halbiert.

Drachenstil [Kampf, Kampfkunst]

Du rufst den Geist des Drachen an und erlangst durch seinen Segen höhere Widerstandsfähigkeit, Beweglichkeit und Kraft.

Voraussetzungen: ST 15, Verbesserter Waffenloser Schlag, Akrobatik 3 Ränge.

Vorteil: Wenn du diesen Kampfstil einsetzt, erhältst du einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Betäubungs-, Lähmungs- und Schlafeffekte. Du ignorierst schwieriges Gelände, wenn du einen Sturmangriff ausführst, rennst oder dich zurückziehst. Ferner kannst du das 1 ½-fache deines ST-Bonus auf den Schadenswurf deines ersten waffenlosen Schlages in einer Runde addieren.

Normal: Du kannst nicht durch schwieriges Gelände rennen oder Sturmangriffe ausführen und du kannst keinen Sturmangriff durch ein Feld ausführen, auf dem sich ein Verbündeter befindet. Bei waffenlosen Schlägen addierst du normalerweise deinen ST-Bonus auf Schadenswürfe.

Drachenwildheit [Kampf]

Du greifst mit der Stärke eines Drachen an und versetzt mit deinen mächtigen Schlägen deine Feinde in Furcht.

Voraussetzungen: ST 15, Betäubender Schlag, Drachenstil, Verbesserter Waffenloser Schlag, Akrobatik 5 Ränge.

Vorteil: Während du den Drachenstil anwendest, erhältst du einen Bonus auf den Schaden deiner waffenlosen Schläge in Höhe deines halben ST-Bonus. Im Falle eines kritischen Treffers oder erfolgreichen Einsatzes von Betäubender Schlag im Rahmen dieses Kampfstils wird der Gegner zudem für eine Anzahl von Runden in Höhe deines ST-Bonus + 1W4 erschüttert.

Speziell: Dieses Talent qualifiziert dich für das Talent Elementarfaust (*PF EXP*), selbst wenn du die Voraussetzungen nicht erfüllen solltest. Solltest du die Voraussetzungen nicht erfüllen, musst du eine der Schadensarten wählen, die dieses Talent zur Wahl stellt, und kannst mit Elementarfaust nur diese Schadensart verursachen, bis du die Voraussetzungen des Talentes erfüllst. Ein Mönch mit diesem Talent kann Elementarfaust einsetzen, als wäre er ein Mönch der Vier Winde (*PF EXP*).

Dramatische Darbietung [Kampf, Schaukampf]

Dein Können mit deiner Waffe ist für Gegner und Zuschauer offenkundig.

Voraussetzungen: Bedrohliche Darbietung.

Vorteil: Wenn du eine Schnelle Aktion für einen Schaukampfwurf aufwendest, kannst du eine Aura von ehrfurchtgebietendem Können ausstrahlen. Du erhältst einen Bonus von +2 auf deinen Schaukampfwurf und einen Bonus von +2 auf alle Angriffs- und Kampfmanöverwürfe bis zum Ende deines nächsten Zuges.

Dschannsprung [Kampf]
Wenn du dich in den Kampf stürzt, sind deine Schläge wie wuchtige Hagelkörner.

Voraussetzungen: Dschannstil, Dschannwirbel, Verbesserter Waffenloser Schlag, Akrobatik 8 Ränge, Auftreten (Tanzen) 8 Ränge.

Vorteile: Wenn du den Dschannstil einsetzt, wirst du beim Springen stets behandelt, als hättest du Anlauf genommen. Solltest du als Teil eines Sturmangriffes springen und einen waffenlosen Schlag gegen deinen Gegner ausführen, kannst du bei einem Treffer den Schaden des waffenlosen Schlages zweimal auswürfeln und die Ergebnisse addieren, bevor du Modifikatoren (z.B. aufgrund deiner Stärke) oder zusätzliche Würfel (z.B. Präzisionsschaden oder aufgrund von Waffeneigenschaften) addierst. Dieser zusätzliche Schaden wird bei einem erfolgreichen kritischen Treffer nicht multipliziert.

Dschannstil [Kampf, Kampfkunst]
Deine wirbelnde Kampftechnik macht es schwer, dich zu treffen.

Voraussetzungen: Verbesserter Waffenloser Schlag, Akrobatik 3 Ränge, Auftreten (Tanzen) 3 Ränge.

Vorteil: Wenn du diesen Kampfstil einsetzt, erleidest du bei Sturmangriffen nur einen Malus von -1 auf deine RK. Ferner erhalten Gegner, die dich in die Zange nehmen, nur einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe gegen dich.

Dschannwirbel [Kampf]
Dein Sturm von Angriffen wirft deine Gegner mit Leichtigkeit aus dem Gleichgewicht.

Voraussetzungen: Dschannstil, Verbesserter Waffenloser Kampf, Akrobatik 5 Ränge, Auftreten (Tanzen) 5 Ränge.

Vorteil: Wenn du das Talent Dschannstil einsetzt und einen Gegner mit einem waffenlosen Angriff triffst, erhältst du einen Bonus von +4 auf Kampfmanöverwürfe für Ansturm und Zu-Fall-bringen gegen diesen Gegner. Das Kampfmanöver muss dein nächster Angriff zum Ende deines Zuges sein. Du provozierst durch dieses Manöver keinen Gelegenheitsangriff durch das Ziel des Manövers.

Dschinngeist [Kampf]
Indem du die Geister des Sturmes herbeirufst, kannst du Blitze manipulieren, dass sie dich beschützen und auf deine Gegner einschlagen.

Voraussetzungen: KO 15, WE 15, Dschinnstil, Elementarfaust**, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +11 oder Mönch 9.

Vorteil: Du erhältst eine zusätzliche Anwendung von Elementarfaust (*PF EXP*) am Tag. Wenn du den Dschinnstil einsetzt, erhältst du Elektrizitätsresistenz in Höhe deines GAB oder deiner Stufe als Mönch (was höher ist). Wenn dir dein GE-Bonus auf RK verweigert wird, wird dir auch diese Resistenz verweigert. Kreaturen, die Elektrizitätsschaden durch deinen Elementarfaustangriff erleiden, müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Charakterstufe + WE-Modifikator bestehen oder sind für 1W4 Runden taub. Jene, die durch dein Talent Dschinnwirbel Schaden erleiden, sind auch dann taub, wenn ihre Rettungswürfe gelingen.

Dschinnstil [Kampf, Kampfkunst]
Deine Hände sind von Blitzen umgeben und du bewegst dich schnell wie der Wind.

Voraussetzungen: KO 13, WE 15, Elementarfaust**, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +9 oder Mönch 5.

Vorteil: Du erhältst eine zusätzliche Anwendung von Elementarfaust (*PF EXP*) am Tag. Wenn du diesen Kampfstil einsetzt, musst du Elementarfaust nutzen, um Elektrizitätsschaden zu verursachen, und erhältst einen Bonus auf Elektrizitätsschadenswürfe in Höhe deines WE-Bonus. Ferner erhältst du bei Einsatz dieses Kampfstiles einen Ausweichbonus von +2 auf deine RK gegen Gelegenheitsangriffe, solange du noch über tägliche Anwendungen deiner Elementarfaust verfügst. Solltest du deinen GE-Bonus auf RK verlieren, verlierst du auch diesen Ausweichbonus.

Dschinnwirbel [Kampf]
Du umgibst dich mit der Macht des Sturmes und wirbelst wie ein Hurrikan herum, um einen heftigen Elektrizitätsstoß zu entfesseln.

Voraussetzungen: KO 15, WE 17, Dschinngeist, Dschinnstil, Elementarfaust**, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +13 oder Mönch 11.

Vorteil: Wenn du den Dschinnstil einsetzt, kannst du mit einer Standard-Aktion zwei Anwendungen deiner Elementarfaust (*PF EXP*) aufwenden, um dich selbst mit einem Wirbel aus elektrisch geladener Luft zu umgeben. Benachbarte Kreaturen erleiden den Schaden deines Waffenlosen Schlages plus den Elektrizitätsschaden deiner Elementarfaust und sind für 1W4 Runden taub. Ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Charakterstufe + WE-Modifikator halbiert den Schaden und verhindert, dass ein Ziel taub wird.

Eberstil [Kampf, Kampfkunst]
Deine scharfen Zähne und Nägel zerreißen deine Gegner.

Voraussetzungen: Verbesserter Waffenloser Schlag, Einschüchtern 3 Ränge.

Vorteil: Du kannst mit deinen Waffenlosen Schlägen Hieb- und Wuchtschaden verursachen und die Schadensart mit einer Freien Aktion wechseln. Wenn du diesen Kampfstil verwendest, kannst du einmal pro Runde, wenn du denselben Gegner mit zwei oder mehr Waffenlosen Schlägen triffst, sein Fleisch zerreißen. Wenn du dies tust, verursachst du 2W6 Punkte Blutungsschaden.

Eberwildheit [Kampf]
Deine das Fleisch zerfetzenden waffenlosen Schläge versetzen deine Gegner in Schrecken.

Voraussetzungen: Eberstil, Verbesserter Waffenloser Schlag, Einschüchtern 6 Ränge.

Vorteil: Du kannst mit deinen Waffenlosen Schlägen Stichschaden verursachen. Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern, um Gegner zu demoralisieren. Wenn du den Eberstil einsetzt, kannst du eine Freie Aktion aufwenden, sobald du das Fleisch deines Gegners zerreißt, um einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern abzulegen um diesen Gegner zu demoralisieren.

Eberzahn [Kampf]
Die Wunden, die du mit deinen Waffenlosen Schlägen verursachst, bluten und verleihen dir neue Vitalität.

Voraussetzungen: Eberstil, Verbesserter Waffenloser Schlag, Eberwildheit, Einschüchtern 9 Ränge.

Vorteil: Du kannst mit einer Bewegungsaktion einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern ablegen, um einen Gegner zu demoralisieren. Wenn du den Eberstil nutzt und das Fleisch eines Gegners zerreißt, nimmt dieser Gegner einmal pro Runde zu Beginn seines Zuges 1W6 Punkte Blutungsschaden. Dieser Blutungsschaden hält auch an, wenn du zu einem anderen Kampfstil wechseln solltest.

Einschüchterndes Verderben
Deine Waffen des Verderbens flößen deinen Feinden Furcht ein.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Verderben, Bedrohliche Darbietung, Waffenfokus, Charakterstufe 8.

Vorteil: Wenn du Bedrohliche Darbietung nutzt, während dein Klassenmerkmal Verderben aktiv ist, erhältst du einen Bonus von +2 auf den Fertigkeitswurf für Einschüchtern, den Bedrohliche Darbietung gegen Kreaturen der Art gestattet,welche gegenwärtig von deinem Verderben betroffen sind. Solche Kreaturen sind erschüttert, solange dein Klassenmerkmal Verderben aktiv bleibt und gegen ihre Kreaturenart gerichtet ist.

Einwegwaffe
Du ignorierst die Einschränkungen deiner Ausrüstung und schlägst härter zu, obwohl du dabei deine Waffe beschädigst.

Voraussetzungen: Geübt im Umgang mit der Waffe, GAB +1.

Vorteil: Wenn du eine Nahkampf- oder Wurfwaffe mit der besonderen Eigenschaft Zerbrechlich nutzt und eine Kritische Bedrohung bei einem Gegner erzielst, kannst du deiner Waffe den Zustand Beschädigt verleihen, um den kritischen Treffer automatisch zu bestätigen.

Entsetzliche letzte Umarmung [Kampf]
Deine Würgeangriffe werden kräftiger und tödlicher.

Voraussetzungen: ST 15, IN 3, Naga, Schlangenvolk oder Kreatur, welche über den besonderen Angriff Würgen verfügt, Fähigkeitsfokus (Würgen), Letzte Umarmung, GAB +6.

Vorteil: Eine Kreatur, die durch deinen Würgeangriff Schaden erleidet, ist zudem bis zum Beginn deines nächsten Zuges erschüttert.

Erdkindgriff [Kampf]
Selbst die größten Riesen fürchten deine Kampftechnik.

Voraussetzungen: WE 13, Gnom oder Zwerg, Volksmerkmal Verteidigungsschulung, Betäubender Schlag, Erdkindstil, Erdkindsturz, Mächtiges Zu-Fall-bringen, Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Akrobatik 9 Ränge.

Vorteil: Du kannst eine Kreatur der Unterart Riese unabhängig von ihrer Größenkategorie zu Fall bringen. Wenn du den Erdkindstil einsetzt und eine liegende Kreatur der Unterart Riese aufsteht und einen Gelegenheitsangriff durch dich provoziert, kannst du im Falle eines waffenlosen Angriffs nach einem Treffer Betäubender Schlag einsetzen. Du erhältst einen Bonus von +4 auf den SG jedes Effektes von Betäubender Schlag, den du auf diese Weise anbringst.

Normal: Du kannst nur Kreaturen zu Fall bringen, die höchstens eine Größenkategorie größer sind als du.

Erdkindstil [Kampf, Kampfkunst]
Deine Kampfkunst macht dich zu einem gefährlichen und schwer zu ergreifenden Ziel für Riesen.

Voraussetzungen: WE 13, Gnome oder Zwerg, Volksmerkmal Verteidigungsschulung, Verbesserter Waffenloser Schlag, Akrobatik 3 Ränge.

Vorteil: Wenn du diesen Kampfstil nutzt, steigt dein Ausweichbonus auf RK aus deiner Verteidigungsschulung auf +6. Ferner kannst du deinen WE-Bonus auf den Schaden deiner waffenlosen Schläge gegen Kreaturen der Unterart Riese addieren.

Erdkindsturz [Kampf]
Deine Meisterschaft von Gleichgewicht und Bewegungsenergie ermöglicht es dir, Riesen mit bloßen Händen niederzuwerfen.

Voraussetzungen: WE 13, Gnom oder Zwerg, Volksmerkmal Verteidigungsschulung, Erdkindstil, Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Akrobatik 6 Ränge.

Vorteil: Du kannst eine Kreatur der Unterart Riese von einer Größenkategorie von maximal Riesig zu Fall bringen. Wenn du den Erdkindstil einsetzt, addierst du deinen WE-Bonus auf Kampfmanöverwürfe zum Zu-Fall-bringen einer Kreatur der Unterart Riese. Du addierst deinen WE-Bonus ferner auf Bestätigungswürfe für kritische Treffer gegen solche Kreaturen.

Normal: Du kannst nur Kreaturen zu Fall bringen, die höchstens eine Größenkategorie größer sind als du.

Ergreifender Wurf [Kampf]
Du kannst deinen Gegner schlagen und den Hieb als Gelegenheit nutzen, um ihn zu ergreifen und festzuhalten.

Voraussetzungen: *Ki*-Wurf, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes Zu-Fall-bringen.

Vorteil: Nachdem du erfolgreich das Talent *Ki*-Wurf gegen einen Gegner eingesetzt hast, kannst du mit einer Schnellen Aktion ein Kampfmanöver Ringkampf gegen diesen Gegner versuchen.

Normal: Das Kampfmanöver Ringkampf erfordert eine Standard-Aktion.

Speziell: Ein Mönch kann das Talent Ergreifender Wurf ab der 14. Stufe als Bonustalent auswählen.

Fähiger Fahrzeuglenker
Wähle eine Art von Fahrzeug (Land, Luft oder Wasser) aus. Du bist besonders fähig im Umgang mit diesem Fahrzeug.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +4 auf Würfe zum Lenken deines ausgewählten Fahrzeuges.

Fähiger Streiter
Du kannst deine Fähigkeit Böses niederstrecken verändern und die Macht deiner Gottheit zu einer göttlichen Inspiration fokussieren, welche dir eine größere Befähigung für Kampfmanöver verleiht.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Böses niederstrecken, GAB +5.

Vorteil: Wenn du Böses niederstrecken einsetzt, kannst du mit einer Schnellen Aktion zu Beginn deines Zuges auf den Bonus auf Schadenswürfe verzichten und stattdessen den halben Bonus als Bonus auf Kampfmanöverwürfe gegen das Ziel deines Böses niederstrecken erhalten. Zu Beginn deines nächsten Zuges treten wieder die normalen Effekte von Böses niederstrecken ein.

Fallenstellerinstinkt

Du weißt instinktiv, wann es an der Zeit ist, eine Falle auszulösen.

Voraussetzungen: Handwerk (Fallen) 5 Ränge.

Vorteil: Wenn du manuell eine Falle auslöst, um deinen Gegnern zu schaden, erhält die Falle entweder einen Situationsbonus von +2 auf ihre Angriffswürfe oder auf den SG des gegen sie erforderlichen Rettungswurfes.

Faust des Kreuzfahrers [Kampf]

Du lässt göttliche Energie in einen von dir geschlagenen Gegner fließen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Handauflegen oder Hand der Verderbnis, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +6.

Vorteil: Wenn du eine Kreatur mit einem waffenlosen Angriff angreifst und triffst, welcher du mit deinem Klassenmerkmal Handauflegen oder Hand der Verderbnis Schaden zufügen kannst, kannst du mit einer Schnellen Aktion eine deiner täglichen Anwendungen dieses Klassenmerkmals aufwenden. Du verursachst bei deinen Ziel den normalen Schaden, als hättest du ihn mit dem normalen Berührungsangriff dieses Klassenmerkmals getroffen. Dieser zusätzliche Schaden wird im Falle eines Kritischen Treffers nicht multipliziert.

Feldmedikus [Gemeinschaft]

Du weißt um die Zeitnot beim Behandeln von Wunden in der Hitze des Kampfes und setzt Erste Hilfe bei deinen Verbündeten mit solcher Eile ein, dass niemand zurückbleibt.

Voraussetzungen: Heilkunde 5 Ränge.

Vorteil: Wenn du die Fertigkeit Heilkunde einsetzt, um bei einem Verbündeten, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, Erste Hilfe zu leisten, um von Krähenfüßen verursachte Wunden oder eine Vergiftung zu behandeln, provozierst du keine Gelegenheitsangriffe und kannst auf den Wurf 10 nehmen. Im Gegensatz zu anderen Gemeinschaftstalenten, zählen Verbündete für dieses Talent auch dann, wenn sie betäubt, bewusstlos, gelähmt oder durch andere Gründe gehindert sind, Aktionen auszuführen.

Finaler Todesstoß [Kampf]

Deine Angriffe fällen deine Gegner nicht nur – sie töten sie ...

Voraussetzungen: GAB +11.

Vorteil: Wenn du einen Gegner im Nahkampf triffst und auf -1 oder weniger Trefferpunkte reduzierst, kannst du ihn zu einem Zähigkeitswurf gegen SG 15 + verursachter Schaden zwingen. Sollte ihm dieser Rettungswurf nicht gelingen, stirbt er.

Finte im Vorübergehen [Kampf]

Wenn du an einem Gegner vorbeischlüpfst, hast du eine Chance zum Fintieren.

Voraussetzungen: IN 13, Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Verbesserte Finte, Größenkategorie Klein oder kleiner.

Vorteil: Wenn du einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Akrobatik ablegst, um dich durch ein Feld des Gegners zu bewegen, kannst du eine Schnelle Aktion aufwenden, um gegen diesen Gegner einen Fertigkeitswurf für Bluffen durchzuführen, um gegen ihn im Kampf eine Finte auszuführen.

Speziell: Solltest du über das Talent Wuselig verfügen und dein Gegner größer sein als du, erhältst du einen Bonus von +2 auf den Fertigkeitswurf für Bluffen, den dieses Talent erlaubt.

Finte mit zwei Waffen [Kampf]

Du nutzt eine Waffe, um deinen Gegner abzulenken, während du mit der anderen seine Verteidigungen umgehst.

Voraussetzungen: GE 15, IN 13, Defensive Kampfweise, Kampf mit zwei Waffen.

Vorteil: Wenn du Kampf mit zwei Waffen für Nahkampfangriffe einsetzt, kannst du auf den ersten Angriff mit deiner Hauptwaffe verzichten zugunsten eines Fertigkeitswurfes für Bluffen, um gegen einen Gegner eine Finte auszuführen.

Flächendeckendes Feuer [Gemeinschaft, Kampf]

Deine Fernkampfangriffe nutzen die in die Zange nehmenden Manöver deiner Verbündeten.

Voraussetzungen: Kernschuss, Präzisionsschuss, ein weiteres Gemeinschaftstalent.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fernkampfangriffe gegen Gegner, die von einem oder mehreren Verbündeten mit diesem Talent in die Zange genommen werden.

Flucht verhindern [Kampf]
Du hinderst Gegner mit Leichtigkeit an der Flucht.

Voraussetzungen: Kampfreflexe, Kämpfer 11.

Vorteil: Wenn ein durch dich bedrohter Gegner einen 1,50 m-Schritt ausführt oder die Aktion Rückzug benutzt, provoziert dies durch dich einen Gelegenheitsangriff. Sollte der Angriff treffen, verursachst du keinen Schaden, hinderst die Zielkreatur aber an ihrer Bewegungsaktion, dem 1,50 m-Schritt oder seinem Rückzug, so dass sie sich nicht fortbewegt.

Fluchtroute [Gemeinschaft]
Du wurdest darin trainiert, deinen Verbündeten den Rücken frei zu halten und sie bei taktischen Rückzügen zu decken.

Vorteil: Ein Verbündeter, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er sich durch zu dir benachbarte Felder oder von dir belegte Felder bewegt.

Fokussierte Geißel
Dein Eifer für die Jagd auf die Feinde deines Glaubens lässt dich göttliche Energie fokussieren, solange du diese Energie einsetzt, um zu verletzen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Energie fokussieren, Inquisitor 1.

Vorteil: Wenn du Energie fokussieren nutzt, um Schaden zu verursachen, zählen deine Inquisitorstufen als Klerikerstufen, um die Anzahl an Schadenswürfeln und den SG des Rettungswurfes zu bestimmen.

Fokussierter Lebensodem
Du kannst einen großen Teil deiner fokussierbaren Energie aufwenden, um den Tod selbst abzuwenden.

Voraussetzungen: Energie fokussieren 6W6 (positive Energie).

Vorteil: Mit einer Vollen Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert, kannst du drei Anwendungen deines Klassenmerkmals Energie fokussieren aufwenden, um eine tote Kreatur ins Leben zurückzuholen, als würdest du *Lebensatem* (*PF GRW*) wirken.

Geführte Hand
Deine Gottheit segnet alle Schläge, die du mit ihrer bevorzugten Waffe ausführst.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Energie fokussieren, Fokussiertes Niederstrecken, Geübt im Umgang mit der bevorzugten Waffe deiner Gottheit.

Vorteil: Du kannst bei Angriffen mit der bevorzugten Waffen deiner Gottheit deinen WE-Modifikator statt deines ST- oder GE-Modifikators einsetzen.

Gegenstand aufdrängen
Du täuschst einen Gegner dahingehend, dass er einen Gegenstand ergreift, den du ihm reichst – und dies sogar mitten im Kampf.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise, Verbesserte Finte.

Vorteil: Wenn dir eine Finte gegen einen Gegner gelingt, kannst du ihn dahingehend austricksen, dass er einen von dir gehaltenen, einhändigen Gegenstand entgegennimmt, statt ihm den GE-Bonus auf RK gegen deinen nächsten Angriff zu verweigern. Der Gegner muss über Gliedmaßen verfügen, die den ihm angebotenen Gegenstand halten können, und muss eine dieser Gliedmaßen auch frei haben.

Speziell: Ein Alchemist, der über die Entdeckung Verzögerte Bombe verfügt, kann dieses Talent nutzen, um einem Gegner eine Verzögerte Bombe zu überreichen. Eine solche Verzögerte Bombe explodiert am Ende des Zuges des Alchemisten; sollte sie sich zu diesem Zeitpunkt im Feld einer Kreatur befinden, verursacht die Bombe bei dieser Kreatur einen direkten Treffer.

Gegenstände zusammenflicken
Du kannst deine beschädigten Waffen und Rüstungen selbst ohne die eigentlich erforderlichen Werkzeuge wieder einsatzfähig machen.

Voraussetzungen: Handwerk 4 Ränge.

Vorteil: Sofern du in einem Handwerk geübt bist, welches du zur Reparatur eines beschädigten Gegenstandes einsetzen kannst, kannst du diesen Gegenstand reparieren, ohne dass dir Kosten für Rohmaterialien entstehen oder dir ein Malus für die Nutzung improvisierter Werkzeuge auferlegt wird. Wenn du einen Tag aufwendest, erlangt der Gegenstand 1 Trefferpunkt zurück plus ¼ seiner ursprünglichen Trefferpunkte. Sollte der Gegenstand den Zustand Beschädigt erlangt haben, weil es sich um eine Feuerwaffe nach einer Fehlzündung oder ein Belagerungsgerät nach einem Missgeschick handelt oder sich um eine zerbrechliche Waffe gehandelt hat, kannst du einen Fertigkeitswurf für Handwerk ausführen. Den SG entnimmst du Tabelle 2-2. Sollte dein Wurf gelingen, verliert der Gegenstand den Zustand beschädigt.

Normal: Improvisierte Werkzeuge haben einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk zur Folge. Zur Reparatur von Gegenständen benötigt man Rohmaterialien.

Tabelle 2-2: Schwierigkeitsgrade für das Herstellen von Gegenständen

Gegenstand	Handwerksfertigkeit	Handwerks-SG
Eine Waffe mit der besonderen Eigenschaft zerbrechlich	Bögen oder Waffen	Normaler SG -5
Einhändige Feuerwaffe	Feuerwaffen	20
Zweihändige Feuerwaffe	Feuerwaffen	20
Schwere Belagerungsfeuerwaffe	Feuerwaffen	25
Mittelschwere Belagerungsfeuerwaffe	Feuerwaffen	30
Leichte Belagerungsfeuerwaffe	Feuerwaffen	35
Schweres Fernkampfbelagerungsgerät	Belagerungsgeräte	20
Mittelschweres Fernkampfbelagerungsgerät	Belagerungsgeräte	25
Leichtes Fernkampfbelagerungsgerät	Belagerungsgeräte	30

Gelegenheitsschuss [Kampf]
Du kannst mit einer Fernkampfwaffe jede Lücke in der Verteidigung deines Gegners ausnutzen.

Voraussetzungen: GE 13, Kernschuss, Schnelles Schießen, Waffenfokus, GAB +6.

Vorteil: Wenn du eine Fernkampfwaffe führst, für welche du über Waffenfokus verfügst, bedrohst du alle Felder in einem Radius von 1,50 m. Du kannst mit dieser Fernkampfwaffe Gelegenheitsangriffe ausführen, ohne dabei selbst Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Sofern du imstande bist, deine Waffe mit einer Freien Aktion zu laden, kannst du dies im Rahmen des Gelegenheitsangriffes tun.

Normal: Wenn du eine Fernkampfwaffe führst, bedrohst du keine Felder und kannst keine Gelegenheitsangriffe mit dieser Waffe ausführen.

Gemeinsame Heimlichkeit [Gemeinschaft]
Wenn du mit einem Verbündeten eng zusammenarbeitest, könnt ihr euch wie identische Schatten bewegen.

Vorteil: Solange du einen oder mehrere deiner Verbündeten, welche ebenfalls über dieses Talent verfügen, sehen kannst, wenn du und deine Verbündeten einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit ablegen, nutzt ihr alle das höchste Würfelergebnis und addiert alle eure Modifikatoren für Heimlichkeit.

Gemeinsamer Richtspruch
Du dehnst die Vorteile deines Richtspruches auf einen Verbündeten aus.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Zweiter Richtspruch.

Vorteil: Anstatt einen zweiten Richtspruch auszusprechen, kannst du die Effekte eines einzelnen Richtspruches auf einen benachbarten Verbündeten ausdehnen.

Alternativ kannst du, sobald du über das Klassenmerkmal Dritter Richtspruch verfügst, einen einzelnen Richtspruch aussprechen und seine Effekte auf zwei benachbarte Verbündete ausdehnen, statt einen zweiten und dritten Richtspruch auszusprechen. Alternativ kannst du, sobald du über das Klassenmerkmal Dritter Richtspruch verfügst, zwei Richtsprüche aussprechen und die Effekte eines dieser Richtsprüche auf einen benachbarten Verbündeten ausdehnen, statt einen dritten Richtspruch auszusprechen. Sobald ein Verbündeter einmal die Effekte deines Richtspruches erhalten hat, muss er sich nicht länger auf einem angrenzenden Feld aufhalten, um davon zu profitieren. Du kannst eine Freie Aktion aufwenden, um diesen Vorteil für einen oder beide Verbündete zu beenden. Sollte der Bonus aus deinem Richtspruch für dich unterbrochen werden, wird er für alle Verbündeten unterbrochen, doch wenn er wieder einsetzt, profitieren auch alle Verbündeten wieder davon.

Gemeinsames Zu-Fall-bringen [Gemeinschaft, Kampf]
Du weißt, wie du mit anderen zusammenarbeitest, um deine Gegner zu Fall zu bringen.

Vorteil: Wenn du ein Kampfmanöver Zu-Fall-bringen gegen einen Gegner versuchst, der von einem Verbündeten bedroht wird, welcher ebenfalls über dieses Talent verfügt, würfelst du zweimal und benutzt das bessere Ergebnis.

Gemeinschaftliche Finte [Gemeinschaft, Kampf]
Du benötigst nur eine kleine Ablenkung, um durch die Verteidigungen deines Gegners zu schlüpfen.

Voraussetzungen: Bluffen 1 Rang.

Vorteil: Wenn ein Verbündeter, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, erfolgreich eine Finte gegen einen Gegner ausführt, verliert dieser Gegner seinen GE-Bonus auf RK gegen deinen nächsten Angriff, sofern du diesen Angriff vor dem Ende des nächsten Zuges deines fintierenden Verbündeten ausführst.

Genickbruch [Kampf]
Du brichst das Genick eines Gegners mit einer schnellen Handbewegung.

Voraussetzungen: Betäubender Schlag, Kieferbruch, Trümmerbruch, Mächtiger Ringkampf, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, Heilkunde 12 Ränge.

Vorteil: Wenn du einen Gegner deiner Größenkategorie oder kleiner im Haltegriff hast oder er hilflos ist, nachdem du einen Ringkampf begonnen oder aufrechterhalten hast, kannst du einen Betäubenden Schlag mit einem Malus von -5 auf den Angriffswurf ausführen. Bei Erfolg drehst du deinem Gegner den Hals um und verursachst 2W6 Punkte ST- oder GE-Schaden. Sollte dies den gewählten Attributswert deines Gegners auf 0 reduzieren, wird der übrige Schaden auf seinen KO-Wert angerechnet. Eine Kreatur, welche gegen Kritische Treffer immun ist oder über keinen erkennbaren Kopf und Hals verfügt, ist immun gegen die Effekte dieses Talents.

Gerechte Heilung
Deine Heilzauber sind mächtiger, wenn du einen Richtspruch aktiv hast.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Richtspruch.

Vorteil: Wenn du einen *Wunden heilen*-Zauber wirkst, während dein Richtspruch aktiv ist, erhält jedes Ziel 1 zusätzlichen Trefferpunkt + 1 Trefferpunkt für jeweils drei deiner Stufen als Inquisitor zurück.

Gestaltwandel stören
Deine Meisterschaft in gestaltwandelnder Magie kann ähnliche Effekte bei anderen stören.

Voraussetzungen: Fähigkeit zum Einsatz eines Gestaltwechseleffektes, Wissen (Arkanes) oder Wissen (Natur) 5 Ränge.

Vorteil: Eine Kreatur, die durch dich Schaden erleidet, hat bis zum Ende deines nächsten Zuges Probleme, Gestaltwechseleffekte zu nutzen oder aufrechtzuerhalten. Um einen Gestaltwechseleffekt nutzen zu können, muss der Kreatur ein Konzentrationswurf gegen SG 15 + doppelter Grad des Effektes gelingen. Solltest du einem Gegner Schaden zufügen, der unter einem Gestaltwechseleffekt steht, muss diesem Gegner ein Willenswurf (SG 10 + ½ deine Charakterstufe + dein WE-Modifikator) gelingen, um nicht in seine Ausgangsgestalt zurückgezwungen zu werden. Sollte dir sogar ein Kritischer Treffer gelingen, ist kein Rettungswurf gestattet.

Gestaltwandelnder Jäger
Du verbindest das Wissen über deine Feinde und deine gestaltwandlerischen Fähigkeiten.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Erzfeind, Klassenmerkmal Tiergestalt.

Vorteil: Deine Stufen als Druide sind kumulativ mit deinen Stufen als Waldläufer hinsichtlich des Klassenmerkmals Erzfeind und wann du deinen nächsten Erzfeind auswählen kannst. Ferner sind die Stufen in beiden Klassen kumulativ, um zu bestimmen, wie oft am Tag du das Klassenmerkmal Tiergestalt einsetzen kann (Maximum acht Mal am Tag).

Gewandter Schütze [Schneid]
Du hältst die Augen offen, während du deine Feuerwaffe einsetzt und nachlädst, so dass du Angriffen ausweichen kannst.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Schneid oder das Talent Amateurschütze, Ausweichen, Beweglichkeit.

Vorteil: Solange du über mindestens 1 Schneidpunkt verfügst, provozierst du keine Gelegenheitsangriffe beim Abfeuern oder Nachladen einer Feuerwaffe.

Giftschlangenstoß [Kampf]
Du nutzt speziell vorbereitete Nadeln, um Gift für den maximalen Effekt einzusetzen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Gift einsetzen, Klassenmerkmal Schlaghagel oder Kampf mit zwei Waffen, Handwerk (Alchemie) 6 Ränge, Natternschlag, Verbesserter Waffenloser Schlag.

Vorteil: Wenn du Natternschlag einsetzt, kannst du stattdessen bis zu zwei Blasrohrpfeile vergiften, mit denen du dann nach deinem Gegner im Nahkampf schlägst. Das Hervorziehen dieser Blasrohrpfeile ist eine Freie Aktion. Während du sie hältst, kannst du mit einer Standard-Aktion mit einem Pfeil oder mit einem Vollen Angriff mit beiden Pfeilen angreifen. Solche Angriffe werden als Berührungsangriffe im Nahkampf behandelt, welche 1W2 Schaden plus die Boni des normalen waffenlosen Schlages verursachen und das Ziel vergiften. Du kannst die Blasrohrpfeile auch wie Schuriken werfen; in diesem Fall führst du einen Angriffswurf im Fernkampf gegen die RK des Zieles aus.

Normal: Gift auf eine Waffe oder Munition aufzutragen erfordert eine Standard-Aktion.

Gnadenvolles Verderben
Du kannst dein Klassenmerkmal Verderben nutzen, um nichttödlichen Schaden zu verursachen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Verderben.

Vorteil: Wenn eine von dir geführte Waffe unter dem Effekt deines Klassenmerkmals Verderben steht, kannst du mit einer Schnellen Aktion zwischen tödlichem und nichttödlichem Schaden mit deinem Verderben wechseln. Solange dein Verderbeneffekt dich auf diese Weise nichttödlichen Schaden verursachen lässt, erleidest du keine Mali dafür, wenn du eine tödliche Waffe nutzt, um nichttödlichen Schaden zu verursachen.

Normal: Wenn du mit einer tödlichen Waffe nichttödlichen Schaden verursachst, erleidest du einen Malus von -4 auf deine Angriffswürfe.

Große Unverwüstbarkeit [Kampf]
Der nahende Tod ist für dich ein Grund, dem Zorn freien Lauf zu lassen.

Voraussetzungen: ST 13, KO 13, Ork oder Halb-Ork, Ausdauer, Unverwüstlich, GAB +6.

Vorteil: Du bist nicht Wankend, wenn du von dem Talent Unverwüstlich Gebrauch machst. Solltest du eine Bewegungs- und eine Standard-Aktion oder eine Volle Aktion ausführen, während du 0 Trefferpunkte oder weniger hast, erleidest du 1 Schadenspunkt. Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf Nahkampfangriffe und Schadenswürfe, während du das Talent Unverwüstlich nutzt.

Heldenhafte Darbietung [Kampf, Schaukampf]
Du präsentierst der Menge mit dramatischen Gesten deine Waffen. Deine Zuschauer jubeln und deine Gegner werden entmutigt.

Voraussetzungen: Bedrohliche Darbietung, Waffenfokus, Geübt im Umgang mit der ausgewählten Waffe.

Vorteil: Wenn du mit einer Schnellen Aktion einen Schaukampfwurf ablegst, präsentierst du die Waffe, für welche du über Waffenfokus verfügst, in einer triumphierenden Darbietung. Du erhältst einen Bonus von +2 auf den Schaukampfwurf und führst einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern aus, um alle Gegner innerhalb von 9 m zu demoralisieren, die deine Darbietung sehen können.

Herunterziehen [Kampf]
Wenn du zu Boden geworfen wirst, ziehst du deinen Gegner mit dir.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise, Verbessertes Zu-Fall-bringen.

Vorteil: Wenn ein Gegner dich zu Fall bringt, kannst du gegen ihn mit einer Augenblicklichen Aktion ein Kampfmanöver Zu-Fall-bringen versuchen.

Hexenmeisterschlag [Kampf]
Die Macht, welche durch deine Adern strömt, liegt auch in deinen waffenlosen Schlägen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Blutlinie des Hexenmeisters, Verbesserter Waffenloser Schlag.

Vorteil: Wenn du dieses Talent erhältst, wähle eine Macht des Blutes, mit der du nur ein Ziel betreffen kannst. Wenn du einen erfolgreichen waffenlosen Schlag gegen einen Gegner ausführst, verursachst du nicht nur den Schaden deines waffenlosen Schlags, sondern kannst mit einer Schnellen Aktion auch die ausgewählte Macht des Blutes gegen diesen Gegner einsetzen. Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen. Jedes Mal verbindest du es mit einer anderen Macht des Blutes.

Ifritflamme [Kampf]
Dein Wissen um die Geheimnisse des brennenden Windes und der sengenden Sonne ermöglichen es dir, in deinen Händen Flammen zu sammeln und als elementaren Flammenstrahl zu entfesseln.

Voraussetzungen: KO 15, WE 17, Elementarfaust**, Ifrithaltung, Ifritstil, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +13 oder Mönch 11.

Vorteil: Wenn du den Ifritstil einsetzt, kannst du mit einer Standard-Aktion zwei Anwendungen deiner Elementarfaust (*Pathfinder Expertenregeln*) aufwenden, um eine kegelförmige 4,50 m-Flammenexplosion zu entfesseln. Von diesem Kegel erfasste Kreaturen erleiden den Schaden deines waffenlosen Schlages plus den Feuerschaden deiner Elementarfaust und beginnen zu brennen. Ein Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Charakterstufe + WE-Modifikator halbiert den Schaden und verhindert, dass ein Ziel zu brennen beginnt.

Ifrithaltung [Kampf]

Du rufst die brennenden Geister der lebenden Flamme herbei und manipulierst Feuer dazu, dich zu schützen und deine Feinde zu verzehren.

Voraussetzungen: KO 15, WE 15, Elementarfaust**, Ifritstil, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +11 oder Mönch 9.

Vorteil: Du erhältst eine zusätzliche Anwendung von Elementarfaust (*Pathfinder Expertenregeln*) am Tag. Wenn du den Ifritistil nutzt, erhältst du Feuerresistenz in Höhe deines Grundangriffsbonus oder deiner Stufe als Mönch plus dem Grundangriffsbonus aus anderen Klassen (was höher ist). Wenn dir dein GE-Bonus auf RK verweigert wird, wird dir auch diese Resistenz verweigert. Kreaturen, die durch deinen Elementarfaustangriff Feuerschaden nehmen, müssen einen Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Charakterstufe + WE-Modifikator bestehen, andernfalls fangen sie Feuer.

Ifritstil [Kampf, Kampfkunst]

Deine Meisterschaft der unvorhersehbaren Flammen erlaubt es dir, sengende Schläge zu entfesseln, welche deine Feinde selbst dann verbrennen, wenn du sie nicht berührst.

Voraussetzungen: KO 13, WE 15, Elementarfaust**, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +9 oder Mönch 5

Vorteil: Du erhältst eine zusätzliche Anwendung von Elementarfaust (*Pathfinder Expertenregeln*) am Tag. Wenn du diesen Kampfstil einsetzt und Elementarfaust nutzt, um Feuerschaden zu verursachen, erhältst du einen Bonus auf den Feuerschaden in Höhe deines WE-Bonus. Sollte dein Nahkampfangriff mit Elementarfaust sein Ziel verfehlen, während du Feuerschaden verursachst, verursachst du immer noch 1W6 Punkte Feuerschaden bei deinem Ziel.

Im Liegen schießen [Kampf]

Wenn du am Boden liegst, nutzt du diesen, um deine Hand zu stabilisieren, während du mit einer Armbrust oder Feuerwaffe zielst.

Voraussetzungen: Waffenfokus (Armbrust oder Feuerwaffe), GAB +1.

Vorteil: Während du am Boden liegst, erhältst du einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit einer Armbrust oder Feuerwaffe, für die du das Talent Waffenfokus gewählt hast. Außerdem verringert sich der Malus des Einsatzes einer Armbrust für einen Schuss aus dem Hinterhalt von -20 auf -10 für den Fertigkeitswurf.

Speziell: Solltest das Talent Im Liegen schleudern besitzen, dann erfüllt Waffenfokus (Schleuder) die Voraussetzung Waffenfokus für dieses Talent und du kannst den Vorteil aus diesem Talent hinsichtlich Angriffswürfen mit einer Schleuder nutzen, für welche du Waffenfokus besitzt.

Im Liegen schleudern [Kampf]

Du kannst selbst im Liegen noch Steine und Kugeln mit einer Schleuder verschießen.

Vorteil: Du kannst im Liegen mit einer Schleuder Fernkampfangriffe ausführen.

Normal: Armbrüste und Feuerwaffen sind die einzigen Fernkampfwaffen, die im Liegen genutzt werden können.

Immer feste drauf (Kampf)
Du schlägst wiederholt auf dieselbe Stelle ein und verursachst zunehmend mehr Schaden.

Voraussetzungen: GAB +6.

Vorteil: Im Rahmen eines Vollen Angriffes verursacht jeder folgende Treffer bei demselben Gegner zusätzlichen Schaden in Höhe der Anzahl der bisherigen aufeinanderfolgenden Treffer, die du bei diesem Gegner in diesem Zug angebracht hast. Dieser Schaden wird bei einem kritischen Treffer multipliziert.

Jagdgeschick
Du weißt, wie du deine Erzfeinde mit einer solchen Effizient bekämpfst, dass deine Waffen gegen solche Kreaturen noch tödlicher werden.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Erzfeind, GAB +6.

Vorteil: Wenn du dieses Talent auswählst, wähle auch einen deiner Erzfeinde aus. Gegen Gegner dieser Art wird der Bedrohungsbereich deiner Waffe verdoppelt. Dieser Effekt ist nicht kumulativ mit anderen Effekten, welche den Bedrohungsbereich einer Waffe erweitern.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen. Du verknüpfst es jedes Mal mit einem anderen deiner Erzfeinde.

Kampfstilmeisterschaft [Kampf]
Du wechselt von einem Kampfstil zum anderen und verbindest sie äußerst effektvoll.

Voraussetzungen: Verbesserter Waffenloser Schlag, zwei oder mehr Kampfkunsttalente, GAB +6 oder Mönch 5.

Vorteil: Du kannst mit einer Freien Aktion den Kampfstil wechseln. Wähle einen deiner Stile zu Beginn des Kampfes. Du beginnst den Kampf sogar während der Überraschungsrunde mit diesem Kampfstil.

Normal: Um den Kampfstil zu wechseln, ist eine Schnelle Aktion erforderlich.

Kavallerieformation [Gemeinschaft, Kampf]
Du bist begabt darin, in enger Formation mit deinen berittenen Verbündeten zu reiten, ohne dabei deine Effektivität auf dem Schlachtfeld einzuschränken.

Voraussetzungen: Berittener Kampf.

Vorteile: Du und dein Reittier können die Angriffsfläche anderer Reittiere betreten, deren Reiter über dieses Talent verfügen, allerdings können nicht mehr als zwei Kreaturen sich ein Feld teilen. Ferner kannst du einen Sturmangriff durch ein Feld ausführen, auf dem sich ein verbündetes Reittier befindet, sofern dessen Reiter ebenfalls über dieses Talent verfügt; die Angriffsfläche, von der aus du deinen Angriff ausführst, muss jedoch dem anderen Vorteil dieses Talents genügen oder frei sein.

Kieferbruch [Kampf]
Du kannst einen kräftigen Schlag gegen den Mund ausführen, der Zähne und Knochen bricht.

Voraussetzungen: Betäubender Schlag, Verbesserter Waffenloser Schlag, Heilkunde 6 Ränge.

Vorteil: Wenn du Betäubender Schlag erfolgreich gegen einen in einen Ringkampf verwickelten, hilflosen oder betäubten Gegner einsetzt, kannst du statt anderer Effekte des Betäubenden Schlages den Mund des Gegners verkrüppeln; du verursachst den normalen Schaden für waffenloser Schlag plus 1W4 Punkte Blutungsschaden. Bis die Blutung endet, kann das Ziel seinen Mund nicht zum Angreifen nutzen, klar verständlich sprechen oder verbale Zauberkomponenten nutzen. Eine Kreatur, die gegen kritische Treffer immun ist oder keinen erkennbaren Mund besitzt, ist gegen die Effekte dieses Talents immun.

Kirinpfad [Kampf]
Du nutzt dein Wissen über den Feind als makellose Verteidigung.

Voraussetzungen: IN 13, Kirinschlag, Kirinstil, Verbesserter Waffenloser Schlag, Wissen (Arkanes) 12 Ränge, Wissen (Die Ebenen, Gewölbe, Lokales, Natur oder Religion) 5 Ränge.

Vorteil: Wenn du einen Fertigkeitswurf für Wissen ablegst, um eine Kreatur zu identifizieren, kannst du bei Nutzung des Kirinstils selbst dann 10 nehmen, wenn Stress und Ablenkung dir dies normalerweise verbieten würden. Wenn du Kirinstil gegen eine Kreatur einsetzt, die du unter Nutzung dieses Talents identifiziert hast, und diese Kreatur ihren Zug in einem von dir bedrohten Feld beendet, kannst du einen deiner Gelegenheitsangriffe in dieser Runde aufwenden, um dich um bis zu 1,50 m mal IN-Modifikator (Minimum 1) zu bewegen. Du musst diese Bewegung in einem von der Kreatur bedrohten Feld beenden. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Kirinschlag [Kampf]
Du hast die Texte über den perfekten Weg gelesen und weißt, wie du die Schwachstellen deiner Gegner identifizieren kannst.

Voraussetzungen: IN 13, Kirinstil, Verbesserter Waffenloser Schlag, Wissen (Arkanes) 9 Ränge, Wissen (Die Ebenen, Gewölbe, Lokales, Natur oder Religion) 3 Ränge.

Vorteil: Du erhältst einen Verständnisbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen, um Kreaturen zu identifizieren, den Wurf, den dir der Kirinstil erlaubt, eingeschlossen. Wenn du den Kirinstil gegen eine Kreatur einsetzt, welche du mit diesem Talent identifiziert hast, kannst du mit einer Schnellen Aktion deinen Doppelten IN-Modifikator (Minimum 2) auf den Schaden eines Nah- oder Fernkampfangriffes gegen diese Kreatur addieren.

Kirinstil [Kampf, Kampfkunst]
Deine Studien und deine Eleganz gestatten dir, die Schwächen deiner Gegner auszunutzen.

Voraussetzungen: Verbesserter Waffenloser Schlag, Wissen (Arkanes) 6 Ränge, Wissen (Die Ebenen, Gewölbe, Lokales, Natur oder Religion) 1 Rang.

Vorteil: Wenn du diesen Kapfstil einsetzt, kannst du eine Schnelle Aktion aufwenden, um einen Fertigkeitswurf auf Wissen gegen SG 15 + HG der Kreatur zum Identifizieren einer einzelnen Kreatur auszuführen. Bei Erfolg erhältst du, während du diesen Kampfstil nutzt, einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen die Angriffe dieser Kreatur, sowie einen Ausweichbonus von +2 auf RK gegen die Gelegenheitsangriffe der Kreatur. Diese Boni halten an, solange du diesen Kampfstil nutzt. Solltest du den Kampf mit der Kreatur während dieser Zeit unterbrechen und später wieder aufnehmen, kannst du erneut würfeln.

Klosterausbildung [Kampf]
Deine formelle Ausbildung im waffenlosen Kampf ist eine Grundlage für dein Können auf anderen Gebieten.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Ruhiger Geist, Verbesserter Waffenloser Schlag.

Vorteil: Addiere die Hälfte deiner Klassenstufen, die nicht zur Mönchsklasse gehören, auf deine Stufe als Mönch, um deine effektive Stufe als Mönch hinsichtlich des Schadens deines waffenlosen Schlages zu bestimmen. Dieses Talent lässt Nichtmönchsstufe nicht hinsichtlich anderer Klassenmerkmale des Mönchs gelten.

Konzentrierter Beschuss [Gemeinschaft, Kampf]
Du und deine Verbündeten decken eure Gegner mit einem tödlichen Geschosshagel ein.

Voraussetzungen: Kernschuss, GAB +6.

Vorteil: Wenn ein Verbündeter, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, einen Fernkampfangriff ausführt und einen Gegner innerhalb von 9 m Entfernung zu dir trifft, kannst du eine Augenblickliche Aktion aufwenden, um einen einzelnen Fernkampfangriff gegen diesen Gegner auszuführen. Deine Fernkampfwaffe muss sich in deiner Hand befinden, geladen und schuss- oder wurfbereit sein, damit du diesen Fernkampfangriff ausführen kannst.

Kranichriposte [Kampf]
Du nutzt deine defensiven Fähigkeiten für überwältigende Gegenangriffe.

Voraussetzungen: Ausweichen, Kranichschwinge, Kranichstil, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +8 oder Mönch 7.

Vorteil: Du erleidest nur einen Malus von -1 auf Angriffswürfe, wenn du defensiv kämpfst. Wenn du mittels Kranichschwinge den Angriff eines Gegners ablenkst, kannst du nach Ablenken dieses Angriffes einen Gelegenheitsangriff gegen diesen Gegner ausführen.

Kranichschwinge [Kampf]
Du bewegst dich mit der Geschwindigkeit und Finesse eines jagenden Vogels. Deine fegenden Abwehrschläge und eleganten Bewegungen ermöglichen es dir, Nahkampfangriffe mit Leichtigkeit abzulenken.

Voraussetzungen: Ausweichen, Kranichstil, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +5 oder Mönch 5.

Vorteil: Wenn du den Kranichstil einsetzt und defensiv kämpfst oder die Aktion Volle Verteidigung nutzt und wenigstens eine Hand frei hast, kannst du einmal pro Runde einen Angriff mit einer Nahkampfwaffe ablenken, der dich normalerweise treffen würde. Hierfür wendest du keine Aktion auf. Du musst den Angriff aber kommen sehen und darfst dich nicht auf dem Falschen Fuß befinden. Ein auf diese Weise abgelenkter Angriff verursacht bei dir keinen Schaden.

Kranichstil [Kampf, Kampfkunst]
Deine waffenlosen Schläge verschmelzen Gleichgewicht und grazile Verteidigung.

Voraussetzungen: Ausweichen, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +2 oder Mönch 1.

Vorteil: Du erleidest nur einen Malus von -2 auf Angriffswürfe, wenn du defensiv kämpfst. Wenn du diesen Kampfstil nutzt und defensiv kämpfst oder die Aktion Volle Verteidigung nutzt, erhältst du einen zusätzlichen Ausweichbonus von +1 auf deine Rüstungsklasse.

Kritische Hinterhältigkeit
Dein Wissen um die verletzlichen Stellen deiner Feinde ist besonders schmerzhaft.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Hinterhältiger Angriff, Kritischer-Treffer-Fokus, ein Kritischer-Treffer-Talent, GAB +9.

Vorteil: Wenn du während deines Zuges einen Gegner zum zweiten Mal mit einem Hinterhältigen Angriff triffst, kannst du mit einer Schnellen Aktion die Effekte eines dir bekannten Kritischer-Treffer-Talentes auf diesen Gegner anwenden.

Kritischer Fernkampftreffer (Ansturm) [Kampf, Kritischer Treffer]

Du kannst mit einer Reihe von Fernkampfangriffen deine Gegner in die Knie zwingen oder sie zwingen, sich zu bewegen.

Voraussetzungen: GE 13, Kernschuss, GAB +9.

Vorteil: Wenn du einen kritischen Treffer mit einem Fernkampfangriff erzielst, kannst du neben dem üblichen Schaden deinen Gegner zurücktreiben wie bei einem Kampfmanöver Ansturm oder ihn zu Boden werfen wie bei einem Kampfmanöver Zu-Fall-bringen, sofern dein Bestätigungswurf die KMV des Zieles übertrifft. Solltest du die Option Ansturm wählen, kannst du dich nicht mit dem Ziel fortbewegen; dein Manöver provoziert auch keinen Gelegenheitsangriff.

Normal: Du musst ein Kampfmanöver Ansturm ausführen, um auf einen Gegner anzustürmen, und du musst ein Kampfmanöver Zu-Fall-bringen ausführen, um einen Gegner zu Fall zu bringen.

Kritischer Treffer (Aufspießen) [Kampf, Kritischer Treffer]

Deine kritischen Treffer durchbohren deine Gegner.

Voraussetzungen: Kritischer-Treffer-Fokus, Waffenspezialisierung mit gewählter Nahkampfstichwaffe, GAB +11.

Vorteil: Wenn du einen kritischen Treffer mit der gewählten Nahkampfstichwaffe erzielst, kannst du deinen Gegner auf deiner Waffe aufspießen. Wenn dein Gegner auf diese Weise aufgespießt ist, erleidet er am Beginn seiner Züge Schaden in Höhe des Schadenswürfels deiner Waffe plus zusätzlicher Würfel aufgrund von Waffeneigenschaften. Du kannst deine Waffe mit einer Augenblicklichen Aktion herausziehen. Sollte dein Gegner deine Reichweite verlassen, musst du deine Waffe mit einer Freien Aktion herausziehen oder sie loslassen. Dein Gegner kann deine Waffe mit einer Bewegungsaktion herausziehen. Wenn die Waffe aus dem Gegner herausgezogen wird, erleidet er Schaden als würde er seinen Zug aufgespießt beginnen. Du kannst eine Waffe, mit der du einen Gegner aufspießt, nicht zum Angreifen benutzen und musst sie festhalten.

Kritischer Treffer (Magiebann) [Kritischer Treffer]

Deine Schläge greifen deine Gegner zugleich körperlich und arkan an.

Voraussetzungen: Arkaner Schlag, Fähigkeit zum Wirken von *Magie bannen*, GAB +11.

Vorteil: Wenn du *Magie bannen* vorbereitet hast oder spontan wirken kannst, kannst du mit einer Schnellen Aktion *Magie bannen* wirken, nachdem du einen Gegner kritisch getroffen hast. Dieser Gegner ist das Ziel des gezielten Bannens.

Lebender Schild [Kampf]

Mit einem cleveren Manöver kannst du einen von dir in einen Ringkampf verwickelten Gegner in den Weg eines nahenden Angriffs zwingen.

Voraussetzungen: GE 13, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +6.

Vorteil: Mit einer Augenblicklichen Aktion kannst du, während du eine angrenzende Kreatur in einen Ringkampf verwickelst, ein Kampfmanöver Ringkampf gegen diese Kreatur ausführen, um Deckung gegen einen einzelnen Angriff zu erhalten. Solltest du erfolgreich sein und der Angriff dich verfehlen, zielt der Angriff mit demselben Angriffswurf auf die Kreatur, welche du als Deckung benutzt. Du kannst dieses Talent nicht gegen eine Kreatur einsetzen, die dich in einen Ringkampf verwickelt hat. Die Deckung durch die Kreatur endet, nachdem der Angriff, gegen den du Deckung erlangt hast, abgewickelt wurde.

Letzte Umarmung [Kampf]

Deine Windungen sind besonders gefährlich und erlauben es dir, Gegner deiner Größenkategorie oder kleiner zu würgen.

Voraussetzungen: ST 13, IN 3, Naga, Schlangenvolk oder Kreatur, welche über den besonderen Angriff Würgen verfügt, GAB +3.

Vorteil: Du erhältst die besonderen Angriffe Ergreifen und Würgen. Deine Würgeangriffe verursachen Schaden in Höhe deines Waffenlosen Schlages oder deines primären natürlichen Nahkampfangriffes. Außerdem kann du Gegner von bis zu deiner Größenkategorie ergreifen und würgen.

Normal: Du kannst Kreaturen ergreifen und würgen, die eine Größenkategorie kleiner sind als du.

Lücke vortäuschen [Kampf]

Wenn du einen Fernkampfangriff ausführst, während du bedroht wirst, kannst du deinen Gegner täuschen zu glauben, er könnte eine Schwachstelle in deiner Verteidigung ausnutzen.

Voraussetzungen: GE 13, Ausweichen, Wurf im Getümmel oder Kernschussmeister, Waffenfokus mit ausgewählter Fernkampfwaffe.

Vorteil: Wähle eine Fernkampf- oder eine Wurfwaffe. Wenn du mit dieser Waffe Fernkampfangriffe ausführst, kannst du dich entscheiden, von einem oder mehreren Gegnern, welche dich bedrohen, einen Gelegenheitsangriff zu provozieren. Du erhältst einen Ausweichbonus von +4 gegen solche Angriffe. Ein Gegner, der die Möglichkeit zum Gelegenheitsangriff nutzt und dich verfehlt, verliert seinen GE-Bonus auf RK gegen dich bis zum Ende deines Zuges.

Mächtige Peitschenmeisterschaft [Kampf]

Du kannst eine Peitsch mit Leichtigkeit für Kampfmanöver einsetzen

Voraussetzungen: Peitschenmeisterschaft, Verbesserte Peitschenmeisterschaft, Waffenfokus (Peitsche), GAB +8.

Vorteil: Du bist so schnell mit deiner Peitsche, dass du sie nach einem misslungenen Kampfmanöver Entwaffnen oder Zu-Fall-bringen niemals fallen lässt. Ferner erhältst du die Fähigkeit, mit deiner Peitsche andere in einen Ringkampf zu verstricken. Hierzu wende die normalen Ringkampfregeln mit den folgenden Änderungen an:

Angriff: Du kannst deine Peitsche nicht einsetzen, um anzugreifen, wenn du mit ihr bereits einen Gegner in einen Ringkampf verwickelt hast.

Schaden: Wenn du einem von dir in einen Ringkampf verwickelten Gegner Schaden zufügst, verursachst du den Waffenschaden deiner Peitsche statt den Schaden deines waffenlosen Schlages.

Freie Hände: Du erleidest keinen Malus auf deinen Kampfmanöverwurf dafür, dass du weniger als zwei Hände

frei hast, wenn du deine Peitsche einsetzt, um einen Gegner in einen Ringkampf zu verwickeln.

Reichweite: Statt deinen in einen Ringkampf verwickelten Gegner auf ein zu dir angrenzendes Feld zu ziehen, wenn dir der Wurf auf Ringkampf gelingt und du ihn bewegst, musst du ihn innerhalb der Reichweite deiner Peitsche minus seine eigene Reichweite halten, um den Ringkampf aufrechtzuerhalten. Sollte die Differenz in der Reichweite weniger als 0 sein (z.B. bei einer mittelgroßen Peitsche und einer gigantischen Kreatur), kannst du diesen Gegner nicht mit deiner Peitsche in einen Ringkampf verwickeln. Falls du eine Kreatur auf ein dir benachbartes Feld ziehen musst, um es mit deiner Peitsche in einen Ringkampf verwickeln zu können, provozierst du einen Gelegenheitsangriff durch diesen Gegner, sofern du nicht über das Talent Verbesserter Ringkampf verfügst.

Fesseln: Wenn dein Gegner sich auf einem dir benachbarten Feld befindet, kannst du versuchen, ihn mit deiner Peitsche zu fesseln. Solltest du dies bei einem Gegner versuchen, den du in einen Ringkampf verwickelt, aber nicht im Haltegriff hast, erleidest du auf den Kampfmanöverwurf nur einen Malus von -5 statt von -10.

Mächtige Unverwüstbarkeit [Kampf]

Selbst wenn du eine schwere Verletzung erleidest, kannst du den Schaden abschütteln und deinen gnadenlosen Angriff fortführen.

Voraussetzungen: ST 13, KO 15, Ork oder Halb-Ork, Ausdauer, Eisenhaut**, Große Unverwüstbarkeit, Unverwüstlich, GAB +9.

Vorteil: Solltest du dich auf 0 TP oder weniger befinden, verlierst du nicht 1 Trefferpunkt, wenn du eine Aktion unternimmst.

Mächtiger Zerreißender Zorn [Kampf]

Wenn deine Klauen einen Gegner zu packen bekommen, sind die Auswirkungen blutig und entsetzlich.

Voraussetzungen: Verbesserter Zerreißender Zorn, Zerreißender Zorn, GAB +12, besonderer Angriff Zerreißen.

Vorteil: Wenn du einen Gegner zerreißt, fügst du ihm 1W6 Punkte Blutungsschaden zu neben den Auswirkungen von Zerreißen.

Mächtiger Gelegenheitsschuss [Kampf]

Du kannst jede Lücke in der Verteidigung deines Gegners ohne Zögern auf noch größere Entfernung ausnutzen.

Voraussetzungen: GE 17, Gelegenheitsschuss, Kernschuss, Schnelles Schießen, Verbesserter Gelegenheitsschuss, GAB +12.

Vorteil: Wenn du einen Gelegenheitsangriff mit einer Fernkampfwaffe ausführst und triffst, erhältst du einen Bonus von +2 auf den Schadenswurf und auf Würfe zum Bestätigen eines kritischen Treffers bei diesem Angriff. Diese Boni steigen auf +4 bei GAB +16 und auf +6 bei GAB +20.

Mächtiges Fokussiertes Niederstrecken

Du verleihst deiner Waffe die Macht deiner Gottheit, welche sich entlädt, wenn du deine Gegner triffst.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Energie fokussieren, Fokussiertes Niederstrecken, GAB +8.

Vorteil: Ehe du während deines Zuges irgendwelche Nahkampfangriffe ausführst, kannst du eine Schnelle Aktion nutzen, um eine deiner täglichen Anwendungen von Energie fokussieren aufzuwenden. Die Würfel dieses Klassenmerkmales bilden einen Vorrat an Schadenswürfeln, auf den du zurückgreifen kannst, um Kreaturen zusätzlichen Schaden zuzufügen, die normalerweise von der durch dich fokussierten Energie Schaden nehmen – Untote bei positiver Energie, lebende Kreaturen bei negativer Energie. Du kannst vor jedem Nahkampfangriff Würfel aus diesem Schadensvorrat dem Angriff als zusätzliche Schadenswürfel zuordnen. Deinem Ziel steht ein Willenswurf zu, um diesen zusätzlichen Schaden zu halbieren. Dieser zusätzliche Schaden wird bei einem kritischen Treffer nicht multipliziert. Solltest du dein Ziel verfehlen, bleiben die zusätzlichen Schadenswürfel in deinem Vorrat bis zum Ende deines Zuges - alle dann nicht verbrauchten Würfel verfallen.

Mantisfolter [Kampf]

Dein Wissen um die Geheimnisse der Anatomie lässt dich entsetzliche Schmerzen mit einer einzigen Berührung verursachen.

Voraussetzungen: Betäubender Schlag, Mantisstil, Mantisweisheit, Verbesserter Waffenloser Schlag, Heilkunde 9 Ränge.

Vorteil: Du erhältst eine zusätzliche Anwendung von Betäubender Schlag pro Tag. Wenn du den Mantisstil einsetzt, kannst bei einem waffenlosen Schlag zwei deiner täglichen Anwendungen von Betäubender Schlag aufwenden, um bei einem Treffer deinen Gegner zu einem Rettungswurf gegen deinen Betäubenden Schlag zu zwingen. Gelingt ihm der Rettungswurf nicht, wird er vor Schmerzen geblendet und wankend bis zum Beginn deines nächsten Zuges, um dann erschöpft zu werden.

Mantisstil [Kampf, Kampfkunst]

Du hast gelernt, lebenswichtige Körperpartien mit furchtbarer Genauigkeit zu treffen.

Voraussetzungen: Betäubender Schlag, Verbesserter Waffenloser Schlag, Heilkunde 3 Ränge.

Vorteil: Du erhältst eine zusätzliche Anwendung von Betäubender Schlag pro Tag. Wenn du diesen Kampfstil einsetzt, erhältst du einen Bonus von +2 auf den SG gegen Effekte, die du mit deinem Betäubenden Schlag übermittelst.

Mantisweisheit [Kampf]

Dein Wissen um die empfindlichen Bereiche des Körpers erlaubt es dir, lähmende Schläge zielgenau zu landen.

Voraussetzungen: Betäubender Schlag, Mantisstil, Verbesserter Waffenloser Schlag, Heilkunde 6 Ränge.

Vorteil: Behandle die Hälfte deiner Stufen in Klassen, bei denen es sich nicht um Mönch handelt, als Mönchsstufen, um die Effekte zu bestimmen, die du bei einem Ziel deines Betäubenden Schlages mit dem Klassenmerkmal Betäubender Schlag des Mönchs verursachen kannst. Du kannst ferner mit einer Standard-Aktion und einem erfolgreichen Berührungsangriff im Nahkampf jeden Effekt des Betäubenden Schlages aufheben, den du einem Ziel zugefügt hast.

Während du den Mantisstil einsetzt, erhältst du einen Bonus von +2 auf waffenlose Angriffe, wenn du Betäubender Schlag versuchst.

Maridgeist [Kampf]

Du kannst Kälteenergie manipulieren, um dich selbst zu schützen und deine Feinde einzufrieren.

Voraussetzungen: KO 15, WE 15, Elementarfaust**, Maridstil, Verbesserter Waffenloser Kampf, GAB +11 oder Mönch 9.

Vorteil: Du erhältst eine zusätzliche Anwendung von Elementarfaust (*Pathfinder Expertenregeln*) pro Tag. Wenn du den Maridstil einsetzt, erhältst du Kälteresistenz in Höhe deines Grundangriffsbonus oder deiner Mönchstufe plus dem Grundangriffsbonus aus Nichtmönchsstufen, sofern dieser Wert höher ist. Wenn dir dein GE-Bonus auf RK verweigert wird, wird dir auch diese Resistenz verweigert. Kreaturen, die durch deinen Elementarfaustangriff Kälteschaden erleiden, müssen einen Zähigkeitswurf (SG 10 + ½ deiner Charakterstufe + dein WE-Modifikator) bestehen oder werden für 1W4 Runden von Eis verstrickt. Dieses Eis hat Trefferpunkte in Höhe des Dreifachen deines GAB oder deiner Mönchsstufe, so diese höher ist, sowie einen Zerbrechen-SG von 15 + deinen GAB oder deine Mönchsstufe, so diese höher ist. Wenn das Eis zerstört oder zerbrochen wird, beendet dies den Zustand verstrickt.

Maridkältewelle [Kampf]

Du kannst einen Wasserwirbel herbeizaubern, der deine Feinde zerschmettert und bis ins Mark gefriert.

Voraussetzungen: KO 15, WE 17, Elementarfaust**, Maridgeist, Maridstil, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +13 oder Mönch 11.

Vorteil: Wenn du den Maridstil nutzt, kannst du mit einer Standard-Aktion zwei deiner Anwendungen von Elementarfaust (*Pathfinder Expertenregeln*) aufwenden, um eine 9 m-Linie eiskalten Wassers zu entfesseln. Kreaturen auf dieser Linie erleiden den Schaden deines waffenlosen Schlages plus den Kälteschaden deiner Elementarfaust und sind in Eis verstrickt wie beim Talent Maridgeist. Ein erfolgreicher Reflexwurf (SG 10 + ½ deiner Charakterstufe + dein WE-Modifikator) halbiert den Schaden und verhindert, dass ein Ziel verstrickt wird.

Maridstil [Kampf, Kampfkunst]

Du zauberst Spritzer eisigen Wasser herbei, welche deine Gegner auf die Entfernung treffen.

Voraussetzungen: KO 13, WE 15, Elementarfaust**, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +9 oder Mönch 5.

Vorteil: Du erhältst eine zusätzliche Anwendung von Elementarfaust (*Pathfinder Expertenregeln*) pro Tag. Wenn du diesen Kampfstil einsetzt und Elementarfaust nutzt, um Kälteschaden zu verursachen, erhältst du einen Bonus auf Kälteschadenswürfe in Höhe deines WE-Modifikators und die Reichweite deiner waffenlosen Schläge steigt um 1,50 m.

Maximierter Zauberschlag

Du fügst Gegnern, die nicht mit deinem Angriff rechnen, brutalen Schaden zu.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Waffenexpertise oder Schnelle Waffenbereitschaft, Arkanum Maximierte Magie.

Vorteil: Wenn du bei einem Nahkampfangriff erfolgreich deine Fähigkeit Zauberschlag gegen einen Gegner anwendest, dem der GE-Bonus auf RK verweigert wird, kannst du 3 Punkte deines Arkanen Vorrats aufwenden, um den mittels Zauberschlag übertragenen Zauber zu maximieren, als würdest du das metamagische Talent Zaubereffekt maximieren verwenden.

Meister der Harmonien

Dein Verständnis für die Akustik in Gebäuden und künstlicher Umgebung ermöglicht es dir, deinem Bardenauftritt weitere Kraft zu verleihen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Bardenauftritt, Wissen (Baukunst) 5 Ränge.

Vorteil: Innerhalb eines künstlich errichteten Gebäudes oder einer anderen künstlichen Struktur kannst du eine Freie Aktion für einen Fertigkeitswurf auf Wissen (Baukunst) gegen SG 15 aufwenden, wenn du deinen Bardenauftritt beginnst. Bei Erfolg steht dir eine der folgenden Optionen offen:

Einklang: Indem du den Widerhall deines Auftritts nutzt, erhöhst du den SG gegen deinen Bardenauftritt um +1.

Nachhall: Du kannst den Effekt deines gegenwärtigen Bardenauftritts noch 1 Runde lang weiterwirken lassen,

nachdem du ihn nicht mehr aufrechterhältst. Du kannst immer nur einen Bardenauftritt gleichzeitig wirken lassen.

Normal: Ein Bardenauftritt hält nur so lange an, wie du ihn aufrechterhältst.

Meister der Letzten Umarmung [Kampf]

Nur wenige Kreaturen überleben deine zermahlenden Windungen.

Voraussetzungen: ST 17, IN 3, Naga, Schlangenvolk oder Kreatur, welche über den besonderen Angriff Würgen verfügt, Fähigkeitsfokus (Würgen), Entsetzliche letzte Umarmung, Letzte Umarmung, GAB +9.

Vorteil: Verdopple die Anzahl der Schadenswürfel deines Würgeangriffs.

Meisterhafte Darbietung [Kampf, Schaukampf]

Du hast dir eine spezielle Siegergeste zurechtgelegt, welche die Menge in Raserei versetzt.

Voraussetzungen: Bedrohliche Darbietung, zwei Schaukampftalente.

Vorteil: Wähle die Effekte zweier deiner Schaukampftalente. Wenn du einen Schaukampfwurf ablegst, erhältst du die Vorteile beider Talente, aber nur einen Bonus von +2 auf den Schaukampfwurf.

Meisterhafter Schattenschleicher [Kampf]

Du lässt deinen Gegner nach den Schatten schlagen, während du durch die Dunkelheit gleitest.

Voraussetzungen: IN 13, Blind kämpfen, Defensive Kampfweise, Schattenschleicher, Schattenschleicherfinte, Verbesserte Finte, Volksmerkmal Dämmersicht oder Dunkelsicht, Bluffen 9 Ränge.

Vorteil: Wenn du Tarnung besitzt, steigt die Fehlschlagchance deiner Gegner gegen dich um 10%. Sollte ein Gegner dich aufgrund deiner Tarnung verfehlen, kannst du eine Augenblickliche Aktion aufwenden, um dich 1,50 m weit zu bewegen; diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe und zählt nicht als 1,50 m-Schritt.

Meisterlicher Belagerungsingenieur [Kampf]

Du bist deutlich schneller im Laden von Belagerungsgeräten und verfügst über höhere Zielgenauigkeit.

Voraussetzungen: Belagerungsingenieur, Wissen (Baukunst) 10 Ränge.

Vorteil: Wenn du die Bedienungsmannschaft eines Belagerungsgerätes anleitest, kann sie Belagerungsgeräte mit Bewegungsaktionen laden. Wenn du Aktionen aufwendest, um ein Belagerungsgerät auszurichten, können du und deine Mannschaft Bewegungsaktionen statt Vollen Aktionen nutzen, um das Belagerungsgerät auf ein Ziel auszurichten (Seite 160).

Normal: Zum Laden und Ausrichten von Belagerungsgeräten sind Volle Aktionen erforderlich.

Meisterlicher Fahrzeuglenker

Du verfügst über unglaubliche Kontrolle über ein Fahrzeug deiner Wahl und kannst es mit großer Leichtigkeit steuern und mit unglaublicher Präzision zum Stehen bringen.

Voraussetzungen: Fähiger Fahrzeuglenker mit der ausgewählten Fahrzeugart.

Vorteil: Du kannst mit einer Bewegungsaktion dein Fahrzeug Abbremsen, Beschleunigen oder eine Kurve fahren. Ferner ziehst du 3 m vom Bremsweg eines Fahrzeuges ab, wenn du es zum Stehen bringst.

Normal: Zum Abbremsen, Beschleunigen oder Kurvenfahren ist eine Standard-Aktion erforderlich.

Meisterlicher Schaukämpfer [Kampf]

Du bist ein Meister der Techniken und Waffen, die in der Arena und auf der Bühne Verwendung finden.

Voraussetzungen: Schaukämpfer oder mindestens drei Schaukampftalente, GAB +6.

Vorteil: Du kannst Schaukampfwürfe mit einer Freien Aktion ablegen. Du bist geübt im Umgang mit allen Waffen, welche die Besondere Eigenschaft Schaukampf besitzen.

Munitionsvorrat [Schneid]

Du bist derart begabt darin, kleine Munitions- und Schwarzpulverpäckchen an dir zu verstauen, dass du manchmal selbst überrascht bist, wenn du sie findest.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Schneid oder das Talent Amateurschütze, Fingerfertigkeit 1 Rang.

Vorteil: Wende 1 Schneidpunkt im Kampf auf, um entweder 1 Kugel und 1 Ladung Schwarzpulver oder 1 Alchemistische Kartusche hervorzuziehen. Du hattest diese Dinge irgendwann einmal eingesteckt und dann vergessen. Normale Munition musst du nicht bezahlen. Falls du andere Arten von Munition hervorzaubern willst, musst du dafür bezahlen. Die Schneidkosten für diesen Schützentrick können nicht mit dem Talent Signaturschützentrick, dem Klassenmerkmal Wahrer Schneid oder ähnlichen kostenreduzierenden Effekten bei Schützentricks gesenkt werden. Du erhältst ferner einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit beim Glücksspiel.

Namenlos [Schneid]

Du benötigst keine großartigen Verkleidungen, um deine Identität zu verschleiern.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Schneid oder Talent Amateurschütze, Bluffen 4 Ränge.

Vorteil: Du nutzt oft Überraschung und Irreführung gegenüber anderen. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und kannst 1 Schneidpunkt aufwenden, um einen Bonus von +10 auf Würfe für Verkleiden für 10 Minuten pro Schützenstufe zu erhalten (Minimum 10 Minuten). Dieser Schützentrick verändert nicht wirklich deine Erscheinung, gestattet es dir aber, deine Identität auf andere Weise zu verbergen.

Natternschlag [Kampf]

Du kannst rasch Gift auf behandschuhte Hände, geschützte Füße oder andere geschützte Körperteile auftragen und mit deinen Waffenlosen Schlägen übertragen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Gift einsetzen, Handwerk (Alchemie) 1 Rang, Verbesserter Waffenloser Schlag.

Vorteil: Du kannst eine Anwendung eines Kontakt- oder Verwundungsgiftes mit einer Schnellen Aktion auf zwei Körperteile auftragen, welche du für Waffenlose Schläge nutzt. Du musst dich immer noch selbst gegen einen Kontakt mit dem auf diese Weise aufgetragenen Gift schützen.

Normal: Gift auf eine Waffe, ein Geschoss oder andere Art von Munition aufzutragen erfordert eine Standard-Aktion.

Netz und Dreizack [Kampf]
Deine Begabung mit leichten Waffen gestattet es dir, neben deinem Netz eine zu führen.

Voraussetzungen: GE 15, Kampf mit zwei Waffen, Netzkämpfer, Umgang mit Exotischen Waffen (Netz).

Vorteil: Du behandelst ein Netz als einhändige Fernkampfwaffe. Dies gestattet es dir, eine leichte oder einhändige Nahkampfwaffe zu führen und immer noch mit deinem Netz Fernkampfangriff auszuführen. Wenn du mit deiner leichten oder einhändigen Nahkampfwaffe einen verstrickten Gegner angreifst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe und Bestätigungswürfe für kritische Treffer.

Normal: Ein Netz ist eine zweihändige Fernkampfwaffe.

Netzkämpfer [Kampf]
Du bist darin geübt, das Netz als Nahkampfwaffe einzusetzen.

Voraussetzungen: Umgang mit Exotischen Waffen (Netz), GAB +1.

Vorteil: Du behandelst ein Netz als einhändige Nahkampfwaffe mit einer Reichweite von 3 m. Ferner erleidest du keinen Malus auf Angriffswürfe im Nahkampf, wenn du ein entfaltetes Netz benutzt. Du kannst eine Volle Aktion oder zwei Bewegungsaktionen aufwenden, um ein Netz zusammenzufalten.

Normal: Ein Netz ist eine Fernkampfwaffe, welche entfaltet nur mit einem Malus von -4 für Fernkampfangriffe eingesetzt werden kann. Ein geübter Benutzer braucht zwei Runden, um ein Netz wieder zusammenzufalten.

Netzmanöver [Kampf]
Mit wirbelnden Bewegungen und roher Kraft kannst du mit deinem Netz Gegner in die Enge treiben.

Voraussetzungen: Netzkämpfer, Umgang mit Exotischen Waffen (Netz), GAB +3.

Vorteil: Du kannst im Nahkampf deine Gegner mit einem Netz entwaffnen oder zu Fall bringen, statt sie zu verstricken. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Würfe für Entwaffnen, wenn du ein Netz auf diese Weise verwendest. Solltest du ferner einen Gegner in deinem Netz verstrickt haben, kannst du versuchen, ihn zu zerren oder zu versetzen, solange er sich innerhalb der Reichweite deines Netzes befindet oder du das Zugseil deines Netzes kontrollierst.

Netztricks [Kampf]
Du bist sehr begabt darin, mit deinem Netz deine Feinde zu behindern.

Voraussetzungen: Netzkämpfer, Netzmanöver, Umgang mit Exotischen Waffen (Netz), GAB +6.

Vorteil: Anstelle eines deiner Nahkampfangriffe kannst du dein Netz für ein Kampfmanöver Schmutziger Trick (*Pathfinder Expertenregeln*) einsetzen, um deinen Gegner zu blenden. Solltest du einen Gegner mit deinem Netz verstrickt haben, kannst du versuchen, diesen Gegner zu Fall zu bringen, solange er sich innerhalb der Reichweite deines Netzes befindet oder du das Zugseil deines Netzes kontrollierst. Du erhältst ferner einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Zerren und Versetzen, welche du mit deinem Netz ausführst.

Niederschlagendes Niederhalten [Kampf]
Du kannst einen Gegner, den du im Haltegriff hast, mit Leichtigkeit bewusstlos schlagen.

Voraussetzungen: GE 13, Mächtiger Ringkampf, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +9 oder Mönch 9.

Vorteil: Wenn du einen Gegner im Haltegriff hast und dir ein Kampfmanöver für Ringkampf gelingt, um ihm nichttödlichen Schaden mit einem Waffenlosen Schlag oder einer leichten oder einhändigen Waffe zuzufügen, verdoppelst du den Schaden. Eine Kreatur, die gegen Kritische Treffer immun ist, ist auch gegen die Effekte dieses Talents immun.

Niederschläger
Du teilst mächtige K.O.-Schläge aus.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Hinterhältiger Angriff, Verbesserter Waffenlosen Schlag.

Vorteil: Wenn du mit deinem waffenlosen Schlag nichttödlichen Schaden und Schaden aus einem hinterhältigen Angriff bei einem Ziel verursachst, dem der GE-Bonus auf RK verweigert wird, erhältst du einen Bonus von +1 auf den Schadenswurf für jeden Schadenswürfel des hinterhältigen Angriffs.

Niederwerfender Hieb [Kampf]
Du legst alle Kraft und Konzentration in einen zerstörerischen Schlag, um deinen Gegner zu Boden zu schleudern.

Voraussetzungen: IN 13, ST 13, Defensive Kampfweise, Heftiger Angriff, Verbessertes Zu-Fall-bringen, GAB +6.

Vorteil: Wenn du einen einzelnen Angriff mit deinem höchsten Angriffsbonus ausführst, während du Heftiger Angriff nutzt, und einen Gegner triffst, kannst du eine Schnelle Aktion aufwenden, um gegen diesen Gegner ein Kampfmanöver Zu-Fall-bringen auszuführen.

Niederwerfendes Entkommen [Kampf]
Mittels fließender Verrenkungen und Hebelwirkung kannst du deinen Gegner zu Boden schleudern, wenn es dir gelingt, dich aus einem Ringkampf zu befreien.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise, Verbessertes Zu-Fall-bringen.

Vorteil: Wenn du dich mittels eines Kampfmanöverwurfes oder eines Fertigkeitswurfes für Entfesselungskunst aus dem Ringkampf mit einem Gegner befreist, kannst du mit einer Schnellen Aktion versuchen, deinen Gegner zu Fall zu bringen.

Nutze den Augenblick [Gemeinschaft, Kampf]
Du und deine Verbündeten stehen bereit, zuzuschlagen, sobald einer von euch einen Treffer landet.

Voraussetzungen: Kampfreflexe, Verbesserter Kritischer Treffer.

Vorteil: Wenn ein Verbündeter, der ebenfalls dieses Talent besitzt, einen Kritischen Treffer gegen einen Gegner bestätigt, den du ebenfalls bedrohst, kannst du gegen diesen Gegner einen Gelegenheitsangriff ausführen.

Offenbarender Schlag [Kampf]
Dein waffenloser Schlag bringt eine Offenbarung über deinen Gegner.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Offenbarung, Verbesserter Waffenloser Schlag.

Vorteil: Wenn du dieses Talent erhältst, wähle eine Offenbarung, mit der du nur ein Ziel betreffen kannst. Wenn du einen erfolgreichen waffenlosen Schlag gegen einen Gegner ausführst, verursachst du nicht nur den Schaden des waffenlosen Schlages, sondern kannst mit einer Schnellen Aktion auch die ausgewählte Offenbarung gegen diesen Gegner einsetzen. Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen. Jedes Mal verbindest du es mit einer anderen Offenbarung.

Pantherhieb [Kampf]
Deine zornigen Schläge behindern die Fähigkeit deiner Gegner, dich anzugreifen, wenn du dich bewegst.

Voraussetzungen: WE 15, Kampfreflexe, Pantherklaue, Pantherstil, Verbesserter Waffenloser Schlag.

Vorteil: Wenn du den Pantherstil einsetzt, werden deine rächenden Waffenlosen Schläge vor den auslösenden Angriffen abgewickelt. Sollte dein rächender Waffenloser Schlag bei einem Gegner Schaden verursachen, erleidet dieser Gegner einen Malus von -2 auf Angriffs- und Schadenswürfe für den auslösenden Gelegenheitsangriff.

Pantherklaue [Kampf]
Du entfesselst eine Serie schneller Schläge gegen Gegner, die dich anzugreifen versuchen, wenn du dich bewegst.

Voraussetzungen: WE 15, Kampfreflexe, Pantherstil, Verbesserter Waffenloser Schlag.

Vorteil: Wenn du den Pantherstil einsetzt, kannst du eine Freie Aktion aufwenden statt einer Schnellen Aktion, um einen rächenden Waffenlosen Schlag auszuführen. Du kannst während deines Zuges eine Anzahl rächender Waffenloser Schläge in Höhe deines WE-Modifikators ausführen.

Pantherstil [Kampf, Kampfkunst]
Du kannst nach Gegnern schlagen, die dich angreifen, wenn du dich bewegst.

Voraussetzungen: WE 13, Kampfreflexe, Verbesserter Waffenloser Schlag.

Vorteil: Wenn du diesen Kampfstil einsetzt, wenn ein Gegner einen Gelegenheitsangriff gegen dich ausführt, weil du dich durch ein bedrohtes Feld bewegst, kannst du eine Schnelle Aktion aufwenden, um einen rächenden Waffenlos Schlag gegen diesen Gegner durchzuführen. Dein Angriff wird nach dem auslösenden Gelegenheitsangriff abgewickelt.

Perfekte Unverwüstbarkeit [Kampf]
Nur die allerschwersten Verletzungen können dich aufhalten.

Voraussetzungen: ST 13, KO 17, Ork oder Halb-Ork, Ausdauer, Eisenhaut**, Große Unverwüstbarkeit, Mächtige Unverwüstbarkeit, Unverwüstlich, GAB +12.

Vorteil: Wenn eine Kreatur gegen dich einen kritischen Treffer bestätigt, muss sie zweimal würfeln und das niedrigere Ergebnis wählen.

Peitschenmeisterschaft [Kampf]
Dank deiner überlegenden Expertise mit der Peitsche provozierst du keine Gelegenheitsangriffe bei deinen Gegnern.

Voraussetzungen: Waffenfokus (Peitsche), GAB +2.

Vorteil: Du provozierst keine Gelegenheitsangriffe, wenn du mit einer Peitsche angreifst. Du kannst mit einer Peitsche tödlichen Schaden verursachen statt nichttödlichen Schadens, so du dies wünschst. Ferner kannst du mit einer Peitsche Kreaturen Schaden zufügen, unabhängig davon, ob sie über einen Rüstungsbonus oder einen natürlichen Rüstungsbonus verfügen.

Normal: Angriff mit einer Peitsche provozieren Gelegenheitsangriffe, als würdest du eine Fernkampfwaffe benutzen. Eine Peitsche verursacht keinen Schaden bei einer Kreatur mit einem Rüstungsbonus von +1 oder einem natürlichen Rüstungsbonus von +3 oder höher.

Planare Tiergestalt
Du kannst deine Tiergestalt mit der Kraft der Ebenen versehen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Tiergestalt, Wissen (Die Ebenen) 5 Ränge.

Vorteil: Wenn du mittels Tiergestalt die Gestalt eines Tieres annimmst, kannst du eine weitere deiner täglichen Anwendungen von Tiergestalt aufwenden, um deiner Tiergestalt die Schablone für Celestische oder Infernalischee Kreaturen zu geben. Gute Druiden müssen die Celestische Schablone wählen, böse Druiden die Infernalische Schablone. Sollte deine Gestalt die Celestische Schablone besitzen, hältst du einen Bonus von +2 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer mit deinen natürlichen Waffen gegen böse Kreaturen. Sollte deine Gestalt die Infernalische Schablone besitzen, erhältst du einen Bonus von +2 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer mit deinen natürlichen Waffen gegen gute Kreaturen.

Querschlägerschuss [Schneid]
Du kannst einen Schuss aus deiner Feuerwaffe an einer Wand abprallen lassen und immer noch dein Ziel treffen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Schneid oder das Talent Amateurschütze, Blind kämpfen.

Vorteil: Du kannst auf eine Wand oder feste Oberfläche feuern und das Geschoss abprallen lassen. In diesem Fall benutzt du das Feld unmittelbar vor dieser Wand oder festen Oberfläche, um zu bestimmen, ob eine Sichtlinie zum Ziel besteht. Dieses Feld gilt als der Ausgangspunkt des Angriffes. Von diesem Feld aus wird bestimmt, ob das Ziel Deckung besitzt, und von deinem Feld aus, ob es über Tarnung verfügt. Du kannst diesen Schuss so lange ausführen, wie du über mindestens 1 Schneidpunkt verfügst. Wenn du diesen Schuss ausführst, kannst du 1 Schneidpunkt aufwenden, um die Effekte jeder Deckung und Tarnung zu ignorieren. Du musst dich zum Aufwenden des Schneidpunktes entscheiden, bevor du den Angriffswurf ablegst.

Rücken an Rücken [Gemeinschaft]
Du siehst, was dein Verbündeter sieht, und umgekehrt.

Voraussetzungen: Wahrnehmung 3 Ränge.

Vorteil: Wenn du in die Zange genommen wirst und dich auf einem Feld befindest, welches zu einem Verbündeten mit diesem Talent angrenzt, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf deine RK gegen Angriffe der dich in die Zange nehmenden Gegner.

Rückrufender Zauberstörer
Du kannst die Zauber eines gegnerischen Zauberkundigen stören, um selbst an arkaner Kraft zu gewinnen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Zauberrückruf, Zauberkunde 5 Ränge.

Vorteil: Wenn du mit einem Nahkampfangriff erfolgreich einen arkanen Zauberkundigen am Zaubern hinderst, kannst du augenblicklich dein Klassenmerkmal Zauberrückruf nutzen, um einen Kampfmaguszauber zurückzuerhalten, den du bereits gewirkt hast. Diese Fähigkeit funktioniert, als hättest du eine Anzahl von Punkten deines arkanen Vorrats in Höhe des Grades des von dir unterbrochenen Zaubers aufgewendet (das Maximum entspricht dem höchsten Grad, den du wirken kannst).

Rückzugsfinte [Kampf]
Du kannst fintieren, um dich aus einem Kampf zu lösen.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise, Verbesserte Finte.

Vorteil: Du kannst mit einer Standard-Aktion einen Fertigkeitswurf auf Bluffen durchführen, um gegen einen Gegner eine Finte auszuführen. Statt diesem Gegner den GE-Bonus auf RK zu verweigern, kannst du dich bei einer erfolgreichen Finte um bis zu deine Bewegungsrate bewegen, ohne einen Gelegenheitsangriff von diesem Gegner dafür zu provozieren, dass du dein Startfeld verlässt.

Rückzugsgeste [Kampf]
Indem du deine Gegner ablenkst, erhältst du die Gelegenheit zu einem schnellen Rückzug.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise, Rückzugsfinte, Verbesserte Finte.

Vorteil: Führe mit einer Standard-Aktion einen Fertigkeitswurf für Bluffen gegen jeden Gegner, welcher dich gegenwärtig bedroht, durch. Solltest du damit bei mindestens einem Gegner Erfolg haben, kannst du dich um bis zu deine Bewegungsrate bewegen. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe durch jene Gegner, gegen die du erfolgreich fintiert hast.

Rückzugsschlag [Kampf]
Du kannst einen letzten Angriff ausführen, ehe du zu einem schnellen Rückzug ansetzt.

Voraussetzungen: IN 13, Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Rückzugsfinte, Verbesserte Finte.

Vorteil: Wenn du das Talent Rückzugsfinte oder Rückzugsgeste einsetzt, kannst du einen einzelnen Nahkampfangriff gegen einen Gegner ausführen, den du erfolgreich fintiert hast. Diesem Gegner wird sein GE-Bonus auf die RK gegen diesen Angriff verweigert.

Rudelangriff [Gemeinschaft, Kampf]
Du bist begabt darin, deine Feinde einzukreisen.

Voraussetzungen: GAB +1.

Vorteil: Wenn du zu einem Verbündeten mit diesem Talent benachbart bist, kannst du beim deinem ersten Nahkampfangriff gegen einen Gegner eine Augenblickliche Aktion aufwenden, um einen 1,50 m-Schritt durchzuführen, selbst wenn du dich während dieser Runde bereits bewegt haben solltest.

Normal: Du kannst einen 1,50 m-Schritt nur ausführen, falls du dich in einer Runde noch nicht anderweitig bewegt hast.

Ruhm oder Tod [Kampf]
Selbst angesichts größerer Gegner hast du keine Furcht, hohe Risiken einzugehen, um den Kampf zu beenden.

Voraussetzungen: ST 13, Heftiger Angriff, GAB +6.

Vorteil: Du kannst mit einer Vollen Aktion einen einzelnen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur der Größenkategorie Groß oder größer ausführen, auf den du einen Bonus von +4 auf den Angriffs-, Schadens- und Kritischen Bestätigungswurf erhältst. Dieser Bonus erhöht sich um +1 bei GAB +11, +16 und +20 (Maximum +7 bei GAB +20). Nach deinem Angriff kann der von dir angegriffene Gegner mit einer Augenblicklichen Aktion einen einzelnen Nahkampfangriff gegen dich mit denselben Boni durchführen.

Speziell: Du kannst diesen eine Volle Aktion erfordernden Angriff mit den Vorteilen von Konzentrierter Schlag, Verbesserter Konzentrierter Schlag oder Mächtiger Konzentrierter Schlag verbinden.

Schaitanhaut [Kampf]
Du kannst Säure manipulieren, dass sie dich schützt und deine Feinde ausschaltet.

Voraussetzungen: KO 15, WE 15, Elementarfaust**, Schaitanstil, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +11 oder Mönch 9.

Vorteil: Du erhältst eine zusätzliche tägliche Anwendung deiner Elementarfaust (siehe *Pathfinder Expertenregel*, S. 158). Während du den Schaitanstil einsetzt, erhältst du Säureresistenz in Höhe deines Grund-Angriffsbonus oder deiner Stufe als Mönch plus dem GAB, den du aufgrund anderer Stufe als Mönchstufen besitzt, so dies höher ist. Wenn dir dein GE-Bonus auf RK verweigert wird, wird dir auch diese Resistenz verweigert.

Kreaturen, die durch deinen Elementarfaustangriff Säureschaden erleiden, müssen einen Reflexwurf (SG 10 + ½ deine Charakterstufe + dein WE-Modifikator) bestehen, um nicht für 1 Runde wankend zu sein.

Schaitansäurestoß [Kampf]
Mit einem kraftvollen Aufstampfen setzt du einen Säurestoß frei, der aus dem Boden schießt, um deine Feinde zu verbrennen.

Voraussetzungen: KO 15, WE 17, Elementarfaust**, Schaitanhaut, Schaitanstil, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +13 oder Mönch 11.

Vorteil: Wenn du den Schaitanstil einsetzt, kann du mit einer Standard-Aktion zwei deiner täglichen Anwendungen von Elementarfaust (siehe *Pathfinder Expertenregeln*, S. 158) aufwenden, um eine 6 m-Säule aus Säure mit einem Radius von 1,50 m freizusetzen, die in bis zu 9 m Entfernung zu dir aus dem Boden bricht. Kreaturen innerhalb der Säule erleiden den Schaden deines waffenlosen Schlages plus den Säureschaden deiner Elementarfaust und sind für 1 Runde wankend. Ein erfolgreicher Reflexwurf (SG 10 + ½ deine Charakterstufe + dein WE-Modifikator) halbiert den Schaden und verhindert, dass ein Ziel wankend wird.

Schaitanstil [Kampf, Kampfkunst]
Du schlägst mit der Macht von Säure zu.

Voraussetzungen: KO 13, WE 15, Elementarfaust**, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +9 oder Mönch 5.

Vorteil: Du erhältst eine zusätzliche tägliche Anwendung deiner Elementarfaust (siehe *Pathfinder Expertenregel*, S. 158). Während du die Talente Schaitanstil und Elementfaust nutzt, um Säureschaden zu verursachen, erhältst du einen Bonus auf Schadenswürfe für Säureschaden in Höhe deines WE-Bonus. Sollte dein Nahkampfangriff mit Elementarfaust sein Ziel verfehlen, während du Säureschaden verursachst, fügst du deinen Ziel dennoch 1W6 Punkte Säureschaden zu.

Schaukampfwaffenmeisterschaft [Kampf]
Du führst alle Waffen mit dem Flair eines Schaukämpfers.

Vorteil: Du behandelst alle Waffen, mit denen du geübt bist, als besäßen sie die Waffeneigenschaft Schaukampf (Seite 144).

Schaukämpfer [Kampf]
Du betrachtest jeden Kampf als Schaukampf und nutzt deine entsprechende Begabung.

Voraussetzungen: Bedrohliche Darbietung, ein beliebiges Schaukampftalent.

Vorteil: Du kannst in jedem Kampf Schaukampfwürfe ablegen. Wenn du einen Schaukampfwurf außerhalb eines Schaukampfes durchführst, kannst du ein einzelnes Schaukampftalent nutzen. Du erhältst automatisch jeden Bonus, den das Talent auf den Schaukampfwurf verleiht, und führst dann den Schaukampfwurf aus. Bei Erfolg erhältst du den vollen Effekt des gewählten Schaukampftalentes.

Schattenschleicher [Kampf]
Du nutzt die Schatten, um deine Angriffe zu verbergen.

Voraussetzungen: IN 13, Blind kämpfen, Defensive Kampfweise, Volksmerkmal Dämmersicht oder Dunkelsicht, Bluffen 3 Ränge.

Vorteil: Wenn du gegenüber einem Gegner über Tarnung verfügst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen diesen Gegner.

Schattenschleicherfinte [Kampf]
Du schlägst derart schnell aus den Schatten zu, dass dein Gegner kaum Zeit hat zu reagieren.

Voraussetzungen: IN 13, Blind kämpfen, Defensive Kampfweise, Schattenschleicher, Volksmerkmal Dämmersicht oder Dunkelsicht, Bluffen 6 Ränge.

Vorteil: Du kannst einmal pro Runde gegen einen Gegner, gegenüber dem du Tarnung besitzt, mit einer Schnellen Aktion einen Fertigkeitswurf für Bluffen ablegen, um eine Finte durchzuführen.

Normal: Ein Finte ist eine Standard-Aktion.

Schießen im Sprung [Schneid]
Du springst durch die Luft und feuerst dabei deine Feuerwaffen ab.

Voraussetzungen: GE 13, Klassenmerkmal Schneid oder Amateurschütze, Ausweichen, Beweglichkeit, GAB +4.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, um zu springen. Du kannst dich mit einer Vollen Aktion um bis zu deine Bewegungsrate fortbewegen und Angriffe mit Feuerwaffen mit deinem höchsten Grundangriffsbonus mit jeder geladenen Feuerwaffe ausführen, die du in der Hand hast. Du kannst diese Angriffe jederzeit während deiner Bewegung ausführen. Solltest du zwei Feuerwaffen in Händen haben, kannst du die Angriffe zu unterschiedlichen Zeitpunkten während der Bewegung durchführen. Am Ende dieser Bewegung fällst du zu Boden. Dieser Schützentrick kostet dich 1 Schneidpunkt.

Schlaghagel des Kreuzfahrers
Du hast gelernt, die bevorzugte Waffe deiner Gottheit im Rahmen deiner Kampfkunst einzusetzen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Energie fokussieren, Klassenmerkmal Schlaghagel, Waffenfokus mit der bevorzugten Waffe deiner Gottheit.

Vorteil: Du kannst die bevorzugte Waffe deiner Gottheit verwenden, als wäre sie eine Mönchswaffe.

Schlangenstil [Kampf, Kampfkunst]
Du beobachtest jede Bewegung deines Gegners und durchbrichst dann seine Verteidigung.

Voraussetzungen: Verbesserter Waffenloser Schlag, Akrobatik 1 Rang, Motiv erkennen 3 Ränge.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Würfe für Motiv erkennen und kannst mit deinen waffenlosen Schlägen Stichschaden verursachen. Wenn du das Talent Schlangenstil nutzt, während ein Gegner gegen dich einen Nah- oder Fernkampfangriff ausführt, kannst du eine Augenblickliche Aktion aufwenden um einen Fertigkeitswurf auf Motiv erkennen abzulegen. Du kannst das Ergebnis dieses Wurfes als deine RK oder deine Berührungs-RK gegen diesen Angriff nutzen. Du musst aber wissen, dass du angegriffen wirst und darfst dich nicht auf dem falschen Fuß befinden.

Normal: Ein waffenloser Schlag verursacht Wuchtschaden

Schlangenwinden [Kampf]
Deine zuckenden Bewegungen sind schwer vorherzusehen.

Voraussetzungen: Schlangenstil, Verbesserter Waffenloser Schlag, Akrobatik 3 Ränge, Motiv erkennen 6 Ränge.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +4 auf deine KMV gegen Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen, sowie auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Rettungswürfe, um zu verhindern, dass du zu Boden fällst. Wenn du das Talent Schlangenstil nutzt, kannst du nach einem Waffenlosen Schlag, welcher in einer Kritischen Bedrohung resultiert, anstelle eines Angriffswurfes einen Fertigkeitswurf auf Motiv erkennen ausführen, um den Kritischen Treffer zu bestätigen. Wenn du mit deinem Waffenlosen Schlag einen Kritischen Treffer landest, kannst du eine Augenblickliche Aktion aufwenden für einen 1,50 m-Schritt, selbst wenn du dich in dieser Runde bereits bewegt hast.

Normal: Du kannst einen 1,50 m-Schritt nur ausführen, wenn du dich in dieser Runde nicht bereits bewegt hast.

Schlangenzahn [Kampf]
Du kannst gegen einen Gegner, der unvorsichtig wird, Angriffe entfesseln.

Voraussetzungen: Kampfreflexe, Schlangenstil, Schlangenwinden, Verbesserter Waffenloser Schlag, Akrobatik 6 Ränge, Motiv erkennen 9 Ränge.

Vorteil: Wenn du das Talent Schlangenstil nutzt und ein Gegner dich verfehlt, kannst du als Gelegenheitsangriff einen waffenlosen Schlag gegen diesen Gegner ausführen. Solltest du treffen, kannst du eine Augenblickliche Aktion aufwenden, um einen weiteren waffenlosen Schlag gegen denselben Gegner auszuführen.

Schleuderhieb [Kampf]

Du kannst mit einer geladenen Schleuder nach nahen Gegnern schlagen.

Voraussetzungen: Waffenfokus (Schleuder), GAB +1.

Vorteil: Du kannst mit deiner geladenen Schleuder Angriffe im Nahkampf ausführen. Dabei verwendest du die normalen Spielwerte der Waffe, behandelst sie aber als Streitflegel. Wenn du deine Schleuder auf diese Weise benutzt, verbrauchst du keine Munition; magische Munition oder Munition von Meisterarbeitqualität verliert aber nach einem Treffer ihre besonderen Eigenschaften.

Speziell: Alle deine Talente, die bei einem Streitflegel zur Anwendung kämen, kommen auch zur Anwendung, wenn du eine geladene Schleuder als Nahkampfwaffe einsetzt.

Schleudernder Sturmangriff [Kampf]

Du kannst deinen Schwung nutzen, um deine Wurfwaffenangriffe zu verbessern.

Voraussetzungen: Kernschuss.

Vorteil: Du kannst die Regeln für einen Sturmangriff nutzen, um einen Angriff mit einer Wurfwaffe auszuführen. Alle Parameter eines Sturmangriffes gelten, abgesehen davon, dass du dich nur näher auf deinen Gegner zubewegst und deine Bewegung innerhalb von 9 m zu diesem Gegner beendet musst. So du dies erfüllst, kannst du einen einzelnen Angriff mit einer Wurfwaffe gegen diesen Gegner ausführen. Du erhältst einen Bonus von +2 auf den Angriffswurf und erleidest einen Malus von -2 auf deine RK bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Schnappschildkrötengriff [Kampf]

Dein waffenloser Kampfstil ermöglicht es dir, den Angriff deines Gegners als Gelegenheit zu nutzen.

Voraussetzungen: Schnappschildkrötenstil, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +3 oder Mönch 3.

Vorteil: Wenn du das Talent Schnappschildkrötenstil einsetzt, wird der Schildbonus, den du durch den Kampfstil auf deine RK erhältst, auch auf deine KMV und Berührungs-RK angerechnet. Wenn ein Gegner dich im Nahkampf verfehlt, während du das Talent Schnappschildkrötenstil einsetzt, kannst du eine Augenblickliche Aktion aufwenden, um ein Kampfmanöver Ringkampf gegen diesen Gegner mit einem Malus von -2 auszuführen.

Schnappschildkrötenpanzer [Kampf]

Deine abwehrende Hand besitzt ein fast schon magisches Können darin, Schläge abzulenken.

Voraussetzungen: Schnappschildkrötengriff, Schnappschildkrötenstil, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +5 oder Mönch 5.

Vorteil: Wenn du das Talent Schnappschildkrötenstil einsetzt, steigt der dir durch den Kampfstil verliehene Schildbonus auf deine RK auf +2 und deine Gegner erleiden einen Malus von -4 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer gegen dich.

Schnappschildkrötenstil [Kampf, Kampfkunst]

Dein ausgeprägter waffenloser Kampfstil gestattet es dir, deinen Körper vor Schaden zu schützen.

Voraussetzungen: Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +1 oder Mönch 1.

Vorteil: Wenn du das Talent Schnappschildkrötenstil einsetzt und dabei mindestens eine Hand frei hast, erhältst du einen Schildbonus von +1 auf deine RK.

Schneidende Stimme

Indem du einen präzisen Ton produzierst, lässt du die Waffen deiner Verbündeten vibrieren.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Bardenauftritt, Auftreten (Gesang oder Redekunst) 10 Ränge.

Vorteil: Wenn du Bardenauftritt einsetzt, um einen zauberähnlichen oder übernatürlichen Effekt zu erzeugen, verursachen Verbündete innerhalb von 9 m Entfernung zu dir zusätzliche 1W6 Punkte Schallschaden mit ihren erfolgreichen Waffenangriffen. Dieser Schaden ist kumulativ mit eventuell verursachtem anderem Energieschaden. Schusswaffen verleihen diesen Zusatzschaden ihrer Munition, in diesem Fall wird der Schaden aber nur verursacht, wenn damit auch ein Ziel getroffen wird, das nicht weiter als 9 m von dir entfernt ist.

Schnell in den Sattel (Kampf)

Dein Können als Reiter und im Umgang mit der Lanze ermöglicht es dir, mit großer Geschwindigkeit in den Sattel zu steigen oder abzusteigen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Lanzensprung, Akrobatik 5 Ränge, Reiten 11 Ränge.

Vorteil: Wenn du erfolgreich einen Fertigkeitswurf für Akrobatik ablegst, um als Teil deines Klassenmerkmals Lanzensprung zu springen, kannst du dein Reittier mit einer Schnellen Aktion wieder besteigen.

Schneller Ansturm [Kampf]

Du krachst in deinen Gegner hinein und lässt einen Angriff folgen.

Voraussetzungen: ST 13, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, GAB +6.

Vorteil: Du kannst in deinem Zug anstelle des Nahkampfangriffes mit deinem höchsten Grund-Angriffsbonus ein Kampfmanöver Ansturm durchführen.

Normal: Das Kampfmanöver Ansturm ist eine Standard-Aktion.

Schneller Ringer [Kampf]

Du setzt schnell Ringergriffe an.

Voraussetzungen: GE 13, Mächtiger Ringkampf, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +9 oder Mönch 9.

Vorteil: Wenn du Mächtiger Ringkampf einsetzt um einen Ringkampf mit einer Bewegungsaktion aufrechtzuerhalten, kannst du im Anschluss eine Schnelle Aktion aufwenden, um einen Kampfmanöverwurf für Ringkampf auszuführen.

Schneller Schmutziger Trick [Kampf]
Du kannst einem Schmutzigen Trick einen Angriff folgen lassen, ehe der Gegner sich wieder orientiert hat.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise, Verbesserter Schmutziger Trick, GAB +6.

Vorteil: Du kannst in deinem Zug anstelle des Nahkampfangriffes mit deinem höchsten Grund-Angriffsbonus ein Kampfmanöver Schmutziger Trick (*Pathfinder Expertenregeln*) durchführen.

Normal: Das Kampfmanöver Schmutziger Trick ist eine Standard-Aktion.

Schnelles Entreißen [Kampf]
Du bist begabt darin, deinen Gegnern ihre Besitztümer selbst dann abnehmen zu können, während du sie schlägst.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise, Verbessertes Entreißen, GAB +6.

Vorteil: Du kannst in deinem Zug anstelle des Nahkampfangriffes mit deinem höchsten Grund-Angriffsbonus ein Kampfmanöver Entreißen (*Pathfinder Expertenregeln*) durchführen.

Normal: Das Kampfmanöver Entreißen ist eine Standard-Aktion.

Schnelles Nachladen [Kampf]
Wähle eine Art von Armbrust (Handarmbrust, Leichte oder Schwere Armbrust) oder eine Art einhändiger oder zweihändiger Feuerwaffe, mit der du geübt bist. Du kannst eine solche Waffe schnell nachladen.

Voraussetzungen: Umgang mit (ausgewählte Armbrust) oder Umgang mit exotischen Waffen (ausgewählte Feuerwaffe).

Vorteil: Du kannst deine ausgewählte Waffe mit einer Freien Aktion (im Falle einer Hand- oder Leichten Armbrust), Bewegungsaktion (im Falle einer Schweren Armbrust oder einhändigen Feuerwaffe) oder Standard-Aktion (im Falle einer zweihändigen Feuerwaffe) nachladen. Das Nachladen einer Armbrust oder Feuerwaffe provoziert immer noch Gelegenheitsangriffe.

Solltest du dieses Talent für eine Handarmbrust oder Leichte Armbrust gewählt haben, kannst du diese Waffe mit einem Vollen Angriff so oft abfeuern, wie du mit einem Bogen schießen könntest.

Normal: Ein Charakter ohne dieses Talent benötigt eine Bewegungsaktion zum Nachladen einer Handarmbrust oder Leichten Armbrust, eine Standard-Aktion zum Nachladen einer einhändigen Feuerwaffe und eine Volle Aktion zum Laden einer Schweren Armbrust oder einer zweihändigen Feuerwaffe.

Speziell: Du kannst Schnelles Nachladen mehrfach wählen. Dabei verbindest du das Talent jedes Mal mit einer anderen Art von Armbrust oder Feuerwaffe.

Schnelles Versetzen [Kampf]
Dein Gegner wird zu deinem unfreiwilligen Tanzpartner.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise, Verbessertes Versetzen, GAB +6.

Vorteil: Du kannst in deinem Zug anstelle des Nahkampfangriffes mit deinem höchsten Grund-Angriffsbonus ein Kampfmanöver Versetzen (*Pathfinder Expertenregeln*) durchführen.

Normal: Das Kampfmanöver Versetzen ist eine Standard-Aktion.

Schnelles Zerren [Kampf]
Du zerrst deinen Gegner mit dir und versetzt ihm einen heftigen Schlag.

Voraussetzungen: ST 13, Heftiger Angriff, Verbessertes Zerren, GAB +6.

Vorteil: Du kannst in deinem Zug anstelle des Nahkampfangriffes mit deinem höchsten Grund-Angriffsbonus ein Kampfmanöver Zerren (*Pathfinder Expertenregeln*) durchführen.

Normal: Das Kampfmanöver Zerren ist eine Standard-Aktion.

Schulschlag [Kampf]
Du konzentrierst die Geheimnisse deiner Magierschule in deinem waffenlosen Schlag.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Magierschule, Verbesserter Waffenloser Schlag.

Vorteil: Wenn du dieses Talent erhältst, wähle eine Fähigkeit deiner Arkanen Schule, mit der du nur einen Gegner betreffen kannst. Wenn du einen erfolgreichen waffenlosen Schlag gegen einen Gegner ausführst, verursachst du nicht nur den Schaden deines waffenlosen Schlags, sondern kannst mit einer Schnellen Aktion auch den Effekt der ausgewählten Schulfähigkeit gegen diesen Gegner einsetzen. Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen. Jedes Mal verbindest du es mit einer anderen Fähigkeit deiner arkanen Schule, welche die Bedingung erfüllt.

Schwäche vortäuschen [Gemeinschaft, Kampf]
Du täuschst Schwäche vor und machst dich selbst zu einem Ziel, das deine Gegner in Versuchung führt und ablenkt.

Voraussetzungen: Bluffen 5 Ränge.

Vorteil: Wenn du einen Nahkampfangriff ausführst und deinen Gegner triffst, kannst du eine Freie Aktion nutzen, um diesem Gegner einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen dich zu verleihen, der bis zum Ende deines nächsten Zuges oder bis dein Gegner dich angreift anhält, je nach dem was zuerst geschieht. Sollte dieser Gegner dich mit diesem Bonus angreifen, provoziert er Gelegenheitsangriffe durch deine Verbündeten, die ebenfalls über dieses Talent verfügen.

Schwert und Pistole [Kampf]
Du nutzt problemlos Nah- und Fernkampfwaffen zugleich.

Voraussetzungen: GE 13, Gelegenheitsschuss, Kampf mit zwei Waffen, Kernschuss, Schnelles Schießen, GAB +6.

Vorteil: Wenn du das Talent Kampf mit zwei Waffen nutzt, während du eine Nahkampfwaffe und eine Armbrust oder Feuerwaffe führst, provozieren deine Angriffe mit der Armbrust oder Feuerwaffe keine Gelegenheitsangriffe von Gegnern, die du mit deiner Nahkampfwaffe bedrohst.

Normal: Fernkampfangriffe provozieren Gelegenheitsangriffe.

Schwitzkasten [Kampf]
Anderen das Leben herauszupressen, ist für dich völlig normal.

Voraussetzungen: GE 13, Hinterhältiger Angriff +1W6, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag.

Vorteil: Wenn du erfolgreich einen Ringkampf aufrechterhältst und dich entscheidest, Schaden zu verursachen, kannst du eine Schnelle Aktion aufwenden, um der von dir in einen Ringkampf verwickelten Kreatur den Schaden deines Hinterhältigen Angriffs zuzufügen.

Seefestigkeit
Du besitzt den Instinkt eines Seemannes, wie man sich an Bord von Wasserfahrzeugen bewegt.

Voraussetzungen: Beruf (Matrose) 5 Ränge.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, Klettern und Schwimmen.

Sicherer Griff
Deine schnellen Reflexe und dein Klettervermögen verhindern, dass du abstürzt.

Voraussetzungen: Klettern 1 Rang.

Vorteil: Wenn du kletterst oder einen Reflexwurf ablegst, um nicht zu stürzen, kannst du zweimal würfeln und das höhere Ergebnis benutzen.

Signaturschützentrick [Schneid]
Du bist für einen bestimmten Schützentrick bekannt und kannst ihn mit Leichtigkeit ausführen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Schneid, Schütze 11.

Vorteil: Wähle einen dir verfügbaren Schützentrick aus, für dessen Nutzung du Schneid aufwenden musst. Du kannst diesen Schützentrick für 1 Schneidpunkt weniger (Minimum 0) einsetzen. Sollte dies die Schneidkosten des Schützentricks auf 0 reduzieren, kannst du ihn einsetzen, solange du über mindestens 1 Schneidpunkt verfügst.

Sofortiger Richtspruch
Selbst deine eiligst ausgesprochenen Urteile besitzen Macht.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Zweiter Richtspruch.

Vorteil: Du kannst einen Richtspruch mit einer Augenblicklichen Aktion aktivieren oder abändern.

Normal: Das Aktivieren oder Abändern eines Richtspruches erfordert eine Schnelle Aktion.

Splitternde Waffe
Deine zerbrechliche Waffe dient dir zum Vorteil, da Splitter in den von dir verursachten Wunden zurückbleiben.

Voraussetzungen: GAB +1, Umgang mit Waffe, Waffe aus primitivem Material.

Vorteil: Wenn du eine Nahkampf- oder Wurfwaffe mit der Waffeneigenschaft *Zerbrechlich* (Seite 146) oder einer ähnlichen Eigenschaft einsetzt und einen Gegner triffst, kannst du deiner Waffe die Eigenschaft Beschädigt verleihen und diesem Gegner 1W4 Punkte Blutungsschaden zufügen.

Sturmangriff [Gemeinschaft, Kampf]
Du bist ein Experte darin, deine Verbündeten in die Schlacht zu führen.

Voraussetzungen: Mindestens zwei weitere Gemeinschaftstalente, GAB +10.

Vorteil: Wenn ein Verbündeter mit diesem Talent einen Sturmangriff gegen eine Kreatur ausführt, die sich innerhalb deiner Bewegungsrate befindet, kannst du mit einer Augenblicklichen Aktion ebenfalls einen Sturmangriff gegen diese Kreatur durchführen. Dieser Sturmangriff muss den üblichen Regeln für einen Sturmangriff folgen.

Tigerklauen [Klauen]
Du kannst auf mehrere Angriffe zugunsten eines einzelnen, vernichtenden Schlages verzichten.

Voraussetzungen: Tigerstil, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +6 oder Mönch 5.

Vorteil: Wenn du das Talent Tigerstil einsetzt und beide Hände frei hast, kannst du mit einer Vollen Aktion einen einzelnen waffenlosen Schlag mit beiden Händen ausführen. Verwende deinen höchsten Angriffsbonus, würfle den

Schaden für beide Hände separat aus und multipliziere beide, solltest du einen Kritischen Treffer erzielen. Solltest du bei diesem Angriff Heftiger Angriff einsetzen, kannst du deinen halben Stärkebonus zu einem der Schadenswürfe addieren. Solltest du treffen, kannst du ein Kampfmanöver Ansturm mit einem Bonus von +2 ausführen, welches keine Gelegenheitsangriffe provoziert; im Erfolgsfall kannst du dich aber nicht mit deinem Gegner bewegen.

Tigersprung [Kampf]

Deine waffenlosen Schläge sind ebenso genau wie kraftvoll, öffnen aber Lücken in deiner Verteidigung. Du kannst deine Gegner mit blitzartiger Geschwindigkeit verfolgen.

Voraussetzungen: Heftiger Angriff, Tigerklauen, Tigerstil, Verbesserter waffenloser Schlag, GAB +9 oder Mönch 8.

Vorteil: Wenn du das Talent Tigerstil einsetzt, kannst du den Malus durch Heftiger Angriff auf deine RK statt deine Angriffswürfe anrechnen. Ferner kannst du dich einmal pro Runde mit einer Schnellen Aktion um deine halbe Bewegungsrate näher an ein Ziel heranbewegen, das du während dieses oder deines letzten Zuges mit einem waffenlosen Schlag oder einem Kampfmanöver getroffen hast.

Tigerstil [Kampf, Kampfkunst]

Deine waffenlosen Schläge ahmen die Stärke und Wildheit des Tigers nach.

Voraussetzungen: Verbesserter waffenloser Schlag, GAB +3 oder Mönch 3.

Vorteil: Wenn du diesen Kampfstil einsetzt, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine KMV gegen die Kampfmanöver Ansturm, Niederrennen und Zu-Fall-bringen. Du kannst ferner Hiebschaden mit deinen waffenlosen Schlägen verursachen. Wenn du mit einem waffenlosen Schlag, welcher Hiebschaden verursacht, einen Kritischen Treffer landest, erleidet dein Gegner zudem 1W4 Punkte Blutungsschaden zu Beginn seiner nächsten beiden Züge.

Normal: Waffenlose Schläge verursachen Wuchtschaden.

Totschläger [Kampf]

Du weißt genau, wo du treffen musst, um deinen Gegner bewusstlos zu schlagen.

Voraussetzungen: Hinterhältiger Angriff +1W6.

Vorteil: Wenn du eine Wuchtwaffe nutzt, um mit einem Hinterhältigen Angriff nichttödlichen Schaden zu verursachen, erhältst du einen Bonus auf deinen Schadenswurf in Höhe der doppelten Anzahl der von dir genutzten Schadenswürfel für den Hinterhältigen Angriff.

Totschlagmeister [Kampf]
Du schlägst deine Gegner mit gutplatzierten Überraschungsangriffen nieder.

Voraussetzungen: Hinterhältiger Angriff +3W6, Totschläger.

Vorteil: Wenn du eine Wuchtwaffe nutzt, um mit einem HinterhältigenAngriff nichttödlichen Schaden bei einem auf dem falschen Fuß erwischten Gegner zu verursachen, würfelst du deine Schadenswürfel für den Hinterhältigen Angriff zweimal und addierst die Ergebnisse um den nichttödlichen Schaden für diesen Angriff zu bestimmen.

Tödlicher Höhenvorteil [Kampf]
Du lässt die Schwerkraft deinen Sturmangriffen zusätzliche Kraft verleihen.

Vorteil: Wenn du einen Sturmangriff gegen einen Gegner von einem höher gelegenen Punkt aus beginnst oder im Flug von oben, erhältst du einen Bonus von +5 auf Angriffswürfe anstelle der Boni aus Sturmangriff und höhergelegener Position.

Training mit natürlichen Waffen [Kampf]
Dir wurde ein Kampfstil beigebracht, der auf den natürlichen Waffen basiert, welche du aufgrund eines Volksmerkmals oder eines Klassenmerkmals erhältst.

Voraussetzungen: Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfokus mit ausgewählter natürlicher Waffe.

Vorteil: Wähle einer deiner natürlichen Waffen. Wenn du diese ausgewählte natürliche Waffe benutzt, kannst du die Effekte von Talenten zur Anwendung bringen, welche Verbesserter Waffenlosen Schlag als Voraussetzung haben, sowie Effekte, welche einen waffenlosen Schlag verbessern.

Speziell: Falls du ein Mönch bist, kannst du deine ausgewählte natürliche Waffe mit deinem Klassenmerkmal Schlaghagel einsetzen.

Treffersalve [Kampf]
Du nimmst dir die Zeit, sorgfältig zu zielen, so dass alle deine Fernkampfangriffe dicht nebeneinander einschlagen.

Voraussetzungen: Kernschuss, Präzisionsschuss, GAB +6.

Vorteil: Wenn du mit einem Vollen Angriff mehrere Fernkampfangriffe gegen denselben Gegner ausführst, dann addiere den Schaden aller Treffer, ehe du die Schadensreduzierung des Gegners berücksichtigst.

Speziell: Sollte die optionale Regel für massiven Schaden genutzt werden (*PF GRW*), findet diese Regel Anwendung, wenn der Gesamtschaden, den du mit diesem Talent verursachst, der Hälfte der vollen Trefferpunkte des Gegners entspricht oder diese überschreitet (Minimum 50 Schadenspunkte).

Trümmerbruch [Kampf]
Wenn dein Gegner nicht in der Lage ist, sich angemessen zu verteidigen, zerfetzen deine präzisen Waffenlosen Schläge Knochen und Fleisch.

Voraussetzungen: GE 13, Betäubender Schlag, Kieferbruch, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, Heilkunde 9 Ränge.

Vorteil: Wenn du deinen Betäubenden Schlag erfolgreich gegen einen Gegner einsetzt, der in einen Ringkampf verwickelt, hilflos oder betäubt ist, kannst du auf alle anderen Effekte des Betäubenden Schlages verzichten, um dem Gegner 1W6 Punkte ST- oder GE-Schaden zuzufügen.

Umkreisen [Kampf, Schaukampf]
Nachdem du deinen Gegner verletzt hast, umkreist du ihn wie ein Raubtier, das den Todesschlag vorbereitet.

Voraussetzungen: Ausweichen, Akrobatik 4 Ränge.

Vorteil: Wenn du eine Schnelle Aktion aufwendest für einen Schaukampfwurf, nachdem du einen Kritischen Treffer gelandet oder ein Kampfmanöver durchgeführt hast, und dich immer noch angrenzend zum Ziel dieses Kritischen Treffers oder Kampfmanövers befindest, kannst du dich auf jedes andere, an das Feld des Gegners angrenzende Feld bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Der Weg zu diesem Feld muss aber frei sein und von dir im Rahmen einer Bewegungsaktion erreichbar sein. Solltest du diese Bewegung auf einem anderen als deinem Ausgangsfeld beenden, erhältst du einen Bonus von +2 auf den Schaukampfwurf.

Unheimlicher Gnom [Kampf]
Du kannst deine Gnomenmagie einsetzen, um dir eine unheimliche, illusionäre Erscheinung zu verleihen.

Voraussetzungen: CH 13, Volksmerkmal Gnomenmagie, Wissen (Arkanes) 1 Rang.

Vorteil: Du fügst *Verstörende Feenerscheinung* (Seite 246) deiner Liste zauberähnlicher Fähigkeiten hinzu, die du über Gnomenmagie erhältst. Du kannst diese zauberähnliche Fähigkeit zweimal pro Tag einsetzen.

Unheimlicher Gnomenangriff [Kampf]
Du kannst deine unheimliche Illusion mit einem kräftigen Schlag entladen und deinen Gegner mit Furcht erfüllen.

Voraussetzungen: CH 13, Volksmerkmal Gnomenmagie, Unheimlicher Gnom, Wissen (Arkanes) 3 Ränge.

Vorteil: Du erhältst eine Anwendung deiner Gnomenmagie, welche unabhängig von den zauberähnlichen Fähigkeiten funktioniert, die dir dieses Volksmerkmal verleiht. Wenn du eine deiner zauberähnlichen Fähigkeiten der Gnomenmagie einsetzen willst, für die du über keine tägliche Anwendung mehr verfügst, kannst du diese unabhängige Anwendung dafür nutzen.

Solltest du unter der Wirkung von *Verstörende Feenerscheinung* (Seite 246) stehen, kannst du diesen Zauber mit einer Freien Aktion entladen, nachdem du einen Gegner mit einem Sturmangriff oder einem kritischen Treffer getroffen hast. In diesem Fall ist der Gegner für 1 Runde erschüttert.

Unheimlicher Gnomenschleier [Kampf]
Deine unheimliche Illusion weitet sich aus und macht es schwer, deinen Standort genau zu bestimmen.

Voraussetzungen: CH 13, Volksmerkmal Gnomenmagie, Unheimlicher Gnom, Unheimlicher Gnomenangriff, Wissen (Arkanes) 6 Ränge.

Vorteil: Du erhältst eine weitere Anwendung deiner Gnomenmagie, welche unabhängig von den zauberähnlichen Fähigkeiten funktioniert, die dir dieses Volksmerkmal verleiht. Wenn du eine deiner zauberähnlichen Fähigkeiten der Gnomenmagie einsetzen willst, für die du über keine

tägliche Anwendung mehr verfügst, kannst du diese unabhängige Anwendung dafür nutzen.

Solltest du unter der Wirkung von *Verstörende Feenerscheinung* (Seite 246) stehen, hast du Tarnung (20% Fehlschlagchance) gegen einen Gegner, bis dieser Gegner dir Schaden zufügt.

Verbesserte Beharrlichkeit

Du kannst Schlägen ausweichen und zugleich nach deinen Angreifern schlagen.

Voraussetzungen: Ausdauer, Beharrlichkeit, Unverwüstlich, GAB +11.

Vorteil: Verdopple die SR, welche du durch Beharrlichkeit erlangst (Maximum SR 10/-).

Verbesserte Finte mit zwei Waffen [Kampf]

Du bringst mit deiner Hauptwaffe einen Gegner aus dem Gleichgewicht, so dass du mit deiner Zweitwaffe seine Verteidigungen umgehen kannst.

Voraussetzungen: GE 17, IN 13, Defensive Kampfweise, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, GAB +6.

Vorteil: Wenn du Kampf mit zwei Waffen nutzt, um Nahkampfangriffe auszuführen, kannst du auf den ersten Nahkampfangriff mit deiner Haupthand verzichten, um einen Fertigkeitswurf für Bluffen abzulegen, um eine Finte gegen deinen Gegner asuzuführen. Bei Erfolg wird dem Gegner bis zum Ende deines Zuges sein GE-Bonus auf RK verweigert.

Verbesserte Gemeinschaftliche Finte [Gemeinschaft, Kampf]

Das Wissen um die Tricks und Techniken deiner Verbündeten ermöglicht es dir, größeren Nutzen aus ihren Finten zu ziehen.

Voraussetzungen: Bluffen 1 Rang, Gemeinschaftliche Finte, Kampfreflexe, GAB +6.

Vorteil: Wenn ein Verbündeter, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, erfolgreich gegen einen Gegner eine Finte ausführt, provoziert dieser Gegner einen Gelegenheitsangriff durch dich.

Verbesserte Peitschenmeisterschaft [Kampf]

Du kannst Gegner mit der Schnur deiner Peitsche verstricken.

Voraussetzungen: Peitschenmeisterschaft, Waffenfokus (Peitsche), GAB +5.

Vorteil: Wenn du eine Peitsche führst, bedrohst du das Gebiet innerhalb deiner natürlichen Reichweite plus 1,50 m. Du kannst mit einer Peitsch kleine oder sehr kleine nicht getragene Gegenstände innerhalb der Reichweite der Peitsche ergreifen und auf dein Feld ziehen; hierzu musst du RK 10 mit einem Berührungsangriff im Nahkampf treffen. Ferner kannst du einen Gegenstand innerhalb der Reichweite deiner Peitsche ergreifen und 1,50 m deiner Peitsche wie einen Wurfhaken nutzen, so dass du mit der restlichen Länge der Peitsche wie an einem Seil schwingen kannst. Du kannst mit einer Freien Aktion deine Peitsche lösen; du kannst nicht mit deiner Peitsche angreifen, solange du mit ihr einen Gegensatnd ergriffen hast.

Verbesserter Doppeltodesstoß [Kampf]

Du kannst viele Gegner mit einem einzigen Schlag niedermähen.

Voraussetzungen: ST 13, Doppelschlag, Doppeltodesstoß, Heftiger Angriff, Mächtiger Doppelschlag, GAB +6

Vorteil: Du kannst Doppeltodesstoß beliebig oft pro Runde einsetzen.

Verbesserter Gelegenheitsschuss [Kampf]

Du kannst die Schwächen deines Gegners auf große Entfernung ausnutzen, ohne dich selbst zu einem Ziel zu machen.

Voraussetzungen: GE 15, Gelegenheitsschuss, Kernschuss, Schnelles Schießen, Waffenfokus, GAB +9.

Vorteil: Du bedrohst zusätzliche 3 m mit Gelegenheitsschuss.

Normal: Ein Fernkampfangriff provoziert Gelegenheitsangriffe.

Verbesserter Kritischer Treffer (Aufspießen) [Kampf, Kritischer Treffer]

Wenn du ein Ziel aufspießt, behinderst du seine Bewegungen und verursachst schwere Blutungen.

Voraussetzungen: Kritischer Treffer (Aufspießen), Kritischer-Treffer-Fokus, Waffenspezialisierung mit ausgewählter Nahkampfstichwaffe, GAB +13.

Vorteil: Wenn du Kritischer Treffer (Aufspießen) einsetzt, um einen Gegner aufzuspießen, und die Waffe festhältst, muss dem Gegner ein Kampfmanöverwurf für Ringkampf gegen dich gelingen, um die Waffe herauszuziehen. Solltest du deine Waffe losgelassen haben, muss der aufgespießte Gegner eine Standard-Aktion aufwenden, um die Waffe herauszuziehen. Bis der Gegner die Waffe herausgezogen hat, sind alle seine Bewegungsraten halbiert und seine eventuell vorhandene Manövrierfähigkeit um eine Stufe gesenkt. Wenn die Waffe freikommt, kannst du statt des üblichen Schadens für Kritischer Treffer (Aufspießen) Blutungsschaden in Höhe des Schadenswürfels deiner Waffe einmal pro Runde zu Beginn des Zuges des Gegners verursachen.

Verbesserter Schleudernder Sturmangriff [Kampf]

Jeder Muskel deines Körpers unterstützt die Kraft, mit der du Wurfwaffen schleuderst.

Voraussetzungen: Kernschuss, Schleudernder Sturmangriff.

Vorteil: Wenn du Schleudernder Sturmangriff einsetzt, darf dein Ziel bis zur maximalen Reichweite deiner Waffe entfernt sein. Sollte dein Ziel nicht weiter als 9 m entfernt sein, erhältst du einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe.

Normal: Schleudernder Sturmangriff verlangt, dass du deine Bewegung innerhalb von 9 m zu deinem Gegner beendest.

Verbesserter Vernichtender Schlag [Kampf]

Der Zorn und die Macht deiner Angriffe genügen, um schwächere Wesen zu töten.

Voraussetzungen: Konzentrierter Schlag, Vernichtender Schlag, GAB +13.

Vorteil: Wenn du Konzentrierter Schlag, Verbesserter Konzentrierter Schlag oder Mächtiger Konzentrierter Schlag einsetzt, erhältst du einen Bonus auf Bestätigungswürfe für kritische Treffer in Höhe des Bonus auf Schadenswürfe, den du durch Vernichtender Schlag erhältst.

Verbesserter Zerreißender Zorn [Kampf]

Aufgrund deiner tödlichen Klauen bist du ein lebender Wirbelsturm aus zerfetzendem Zorn.

Voraussetzungen: Zerreißender Zorn, GAB +9, Besonderer Angriff Zerreißen.

Vorteil: Wenn du einen Gegner erfolgreich zerreißt, fügst du ihm zusätzliche 1W6 Schadenspunkte zu. Dieser Schaden wird bei einem kritischen Treffer nicht multipliziert.

Verbessertes Rücken an Rücken [Gemeinschaft]

Nach viel Übung sind du und ein Verbündeter imstande, in unmittelbarer Nähe zueinander zu kämpfen.

Voraussetzungen: Rücken an Rücken, Wahrnehmung 5 Ränge.

Vorteil: Wenn du dich auf einem angrenzenden Feld zu einem Verbündeten befindest, der ebenfalls über dieses Talent verfügt und in die Zange genommen wird, kannst du eine Schnelle Aktion aufwenden, um bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Bonus von +2 auf RK gegen alle, die euch in die Zange nehmen, zu erhalten.

Verhexender Schlag [Kampf]

Während du fluchst und Sprechgesänge anstimmst, kannst du als Teil eines waffenlosen Schlages eine Hexerei gegen deinen Gegner nutzen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Hexerei, Verbesserter Waffenloser Schlag.

Vorteil: Wenn du dieses Talent erhältst, wähle eine Hexerei, die du gegen nicht mehr als einen Gegner nutzen kannst. Bei einem erfolgreichen waffenlosen Schlag gegen einen Gegner kannst du mit einer Schnellen Aktion neben dem waffenlosen Schaden auch die Effekte dieser ausgewählten Hexerei auf den Gegner übermitteln. Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen. Du verbindest es jedes Mal mit einer anderen Hexerei, welche die Voraussetzungen erfüllt.

Verhöhnender Tanz [Kampf, Schaukampf]

Du führst ein Tänzchen auf, mit dem du deinen Gegner verhöhnst und die Menge unterhältst.

Voraussetzungen: Akrobatik 4 Ränge oder Auftreten (Tanzen) 4 Ränge.

Vorteil: Wenn du eine Schnelle Aktion für einen Schaukampfwurf aufwendest, kannst du dich vor dem Wurf entweder 1,50 m weit bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, oder dich um deine Bewegungsrate weit bewegen und dabei Gelegenheitsangriffe provozieren. Du kannst diese Bewegung nicht auf einem Feld beenden, auf dem du einen Gegner bedrohst. Solltest du dich mindestens 1,50 m weit bewegen, erhältst du einen Bonus von +2 auf den Schaukampfwurf.

Vernichtender Schlag [Kampf]

Du legst alle Stärke und Entschlossenheit in einen Schlag, den dein Gegner unmöglich ignorieren kann.

Voraussetzungen: Konzentrierter Schlag, GAB +9.

Vorteil: Wenn du Konzentrierter Schlag, Verbesserter Konzentrierter Schlag oder Mächtiger Konzentrierter Schlag einsetzt, erhältst du einen Bonus von +2 auf jeden zusätzlichen Waffenschadenswürfel, den diese Talente verleihen (Maximum +6). Dieser Bonus wird bei einem kritischen Treffer multipliziert.

Verräter

Du kannst Leute dazu bringen, ihre Verteidigung zu vernachlässigen.

Voraussetzungen: Beredsamkeit, Schnelle Waffenbereitschaft, GAB +3.

Vorteil: Wenn dir ein Fertigkeitswurf für Diplomatie gelingt, um die Einstellung einer Kreatur zu verändern, kannst du mit einer Augenblicklichen Aktion eine Waffe ziehen und einen einzelnen Nahkampfangriff gegen diese Kreatur ausführen. Solltest du die Einstellung deines Zieles zu freundlich oder besser geändert haben, wird es für diesen Angriff als auf dem falschen Fuß erwischt behandelt. Sollte das Ziel überleben, erleidet es einen Malus von -2 auf den Initiativewurf für diesen Kampf. Sobald du eine Kreatur angreifst, ändert sich ihre Einstellung zu feindlich.

Verstärkte Widerstandskraft

Du kannst deine Schadensreduzierung vorübergehend drastisch erhöhen.

Voraussetzungen: Schadensreduzierung.

Vorteil: Mit einer Augenblicklichen Aktion kannst du deine SR gegen einen einzelnen Angriff verdoppeln (Maximum SR 20). Die Art der SR ändert sich nicht. Sollte der Angriff, gegen den du dich wappnest, scheitern, hält die erhöhte Schadensreduzierung an, bis du von einem Angriff getroffen wirst oder dein nächster Zug beginnt (was zuerst eintritt). Zu Beginn deines nächsten Zuges wirst du erschöpft. Du kannst dieses Talent nicht einsetzen, wenn du erschöpft bist.

Verteidigung aufbrechen [Kampf]

Du kannst mit einer deiner beiden Waffen die Verteidigungen deines Gegners beschäftigen, während du mit der anderen angreifst.

Voraussetzungen: GE 15, IN 13, Defensive Kampfweise, Kampf mit zwei Waffen, Verbessertes Entwaffnen.

Vorteil: Während du zwei Waffen führst kannst du nach einem erfolgreichen Kampfmanöver Entwaffnen mit der einen Waffe eine Schnelle Aktion aufwenden, um den Gegner, den du zu entwaffnen versucht hast, mit der anderen Waffe anzugreifen.

Verwirrende Bannmagie

Indem du die magischen Verteidigungen eines Gegners fortfegst, machst du ihn verletzlich, so dass er schwerer deinen Zaubern widerstehen kann.

Voraussetzungen: Zauberkunde 5 Ränge.

Vorteil: Wenn du erfolgreich einen andauernden magischen Effekt bannst, der auf einem Gegner liegt, erleidet dieser Gegner einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen deine Zauber bis zum Ende deines nächsten Zuges.

Verwirrende Bewegungen

Deine unvorhersehbaren Bewegungen verwirren deinen Gegner.

Voraussetzungen: Ausweichen, Akrobatik 5 Ränge.

Vorteil: Wenn dir ein Fertigkeitswurf auf Akrobatik gelingt, um durch das Feld eines Gegners zu turnen, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Angriffswürfe gegen diesen Gegner bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Solltest du versuchen, diesen Gegner zu Fall zu bringen, erhältst du einen Situationbonus von +4 auf den Kampfmanöverwurf bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Verwirrende Salve [Kampf]

Deine Fernkampfangriffe machen deinen Gegner desorientiert und verletzlich gegenüber deinem Nahkampfangriff.

Vorteil: Wenn du mit einem Fernkampfangriff Schaden verursachst, erhältst du einen Situationsbonus von +4 auf den nächsten Nahkampfangriff gegen diesen Gegner. Dieser Angriff muss vor dem Ende deines nächsten Zuges erfolgen.

Verwirrende Rhetorik

Du wechselst rasch das Thema und nutzt verwirrende Rhetorik, um die Leute von deinen wahren Zielen abzulenken.

Voraussetzungen: CH 13, Beredsamkeit.

Vorteil: Wenn du die Fertigkeit Diplomatie nutzt, um eine Forderung zu stellen oder die Einstellung einer Kreatur zu ändern, kannst du verbale Irreführungen nutzen. Hierzu führe einen Fertigkeitswurf für Bluffen gegen diese Kreatur aus. Bei Erfolg erhältst du einen Bonus von +4 auf deinen nächsten Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen diese Kreatur innerhalb der nächsten Minute. Solltest du den SG um 5 oder mehr verfehlen, erleidest du stattdessen einen Malus von -2 auf deinen nächsten Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen diese Kreatur.

Alternativ kannst du dieses Talent nutzen, um einen einzelnen gescheiterten Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen eine Kreatur zu wiederholen. Solltest du Verwirrende Rhetorik auf diese Weise anwenden, unterliegt dein Fertigkeitswurf für Bluffen einem Malus von -4. Bei Erfolg erhältst du nicht den normalen Bonus dieses Talents, sondern kannst deinen letzten Diplomatiewurf gegen die Kreatur wiederholen, sofern er nicht mehr als eine Minute zurückliegt.

Vorausschauendes Fokussieren

Du kannst andere mit deiner heilenden Energie aufladen, so dass sie diese im Augenblick der größten Not nutzen können.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Wahrer Heiler, Gezieltes Fokussieren.

Vorteil: Du kannst mit einer Standard-Aktion einen Verbündeten berühren und eine deiner täglichen Anwendungen von Energie fokussieren nutzen, um diesen Verbündeten mit einem Vorrat an positiver Energie aufzuladen. Dieser Vorrat enthält dieselbe Anzahl und Art an Würfeln, die du normalerweise zum Energie fokussieren nutzt, und hält für 1 Minute an. Ein Verbündeter mit einem solchen Vorrat kann mit einer Augenblicklichen Aktion die Würfel des Vorrats werfen und Trefferpunkte in Höhe des Ergebnisses zurückerlangen. Sollten die TP eines Verbündeten mit einem solchen Vorrat unter 0 fallen, wird der Vorrat ausgelöst und heilt den Verbündeten, ohne eine Aktion zu verbrauchen.

Weitschleuderer [Kampf]

Du kannst deine Schleuder derart herumwirbeln, dass sie maximale Effektivität erreicht.

Voraussetzungen: Kernschuss, Geübt im Umgang mit der Schleuder oder dem Halblingschleuderstab.

Vorteil: Wenn du eine Schleuder oder einen Schleuderstab einsetzt, reduzierst du deinen Malus bei Angriffswürfen im Fernkampf aufgrund von Entfernung um 2. Der Schadensbonus durch Kernschuss findet innerhalb der ersten Grundreichweite der Schleuder (15 m) oder des Schleuderstabes (24 m) Anwendung.

Weitwurf [Kampf]

Du kannst Wurfwaffen zielsicher weiter werfen als andere.

Voraussetzungen: ST 13.

Vorteil: Du reduzierst bei Wurfwaffen deinen Entfernungsmalus um 2.

Wellenschlag [Kampf]

Du trittst nach außen hin völlig ruhig auf, bis du deine Waffe ziehst und mit einer fließenden Bewegung zuschlägst.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Waffenexpertise oder Schnelle Waffenbereitschaft, Bluffen 1 Rang.

Vorteil: Falls du während deines ersten Zuges in einem Kampf eine Nahkampfwaffe ziehst, um einen Gegner innerhalb deiner Reichweite anzugreifen, kannst du mit einer Schnellen Aktion einen Fertigkeitswurf für Bluffen ablegen, um gegen diesen Gegner eine Finte auszuführen.

Wendiges Umlenken

Du kannst einen Angriff zurück auf den Angreifer oder einen benachbarten Gegner lenken.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Wendiges Ziel, Defensive Kampfweise, Verbesserter Waffenloser Schlag, Wendiger Mönch 12.

Vorteil: Wenn du erfolgreich dein Klassenmerkmal Wendiges Ziel nutzt, um zu verhindern, dass du Schaden erleidest, kannst du eine Augenblickliche Aktion und einen zusätzlichen *Ki*-Punkt aufwenden, um den Angriff auf deinen Angreifer zurück oder auf einen Gegner auf einem zu dir und deinem Angreifer angrenzenden Feld zu lenken. Dieser Angriff nutzt denselben Angriffswurf wie der ursprüngliche Angriff, hat aber den von dir ausgewählten Gegner zum Ziel.

Wilde Darbietung [Kampf, Schaukampf]

Brüllend verkündest du deinen Sieg und treibst dich selbst voll Wildheit voran.

Voraussetzungen: Bedrohliche Darbietung.

Vorteil: Wenn du eine Schnelle Aktion aufwendest, um einen Schaukampfwurf auszuführen, erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Schaukampfwurf und einen Bonus von +1W6 auf Schadenswürfe bis zum Ende deines nächsten Zuges. Dieser zusätzliche Schaden ist kein Präzisionsschaden.

Wirbelwurf [Kampf]

Du wirbelst deinen Gegner herum und lässt ihn dann los.

Voraussetzungen: Defensive Kampfweise, *Ki*-Wurf, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes Zu-Fall-bringen.

Vorteil: Bei einem erfolgreichen, waffenlosen Kampfmanöver Zu-Fall-bringen gegen einen Gegner von maximal deiner Größenkategorie kannst du eine Schnelle Aktion aufwenden für ein Kampfmanöver Ansturm gegen diesen Gegner. Sollte der Ansturm gelingen, kannst du diesen Gegner auf ein von dir bedrohtes, freies Feld bewegen und ihn dann so weit fortschieben, wie dir der erfolgreiche Ansturm gestattet. Das Ziel ist danach liegend. Sollte der Ansturm misslingen, kannst du das Talent *Ki*-Wurf normal einsetzen.

Falls du ebenfalls über das Talent Verbesserter *Ki*-Wurf verfügst, erlaubt dir ein erfolgreicher Ansturm, den Gegner in ein Feld zu schieben, welches von anderen Zielen besetzt ist. Dies wird abgewickelt, als hättest du den Gegner mittels Verbesserter *Ki*-Wurf in dieses Feld geworfen.

Speziell: Mit dem Talent *Ki*-Wurf kann ein Mönch auch Kreaturen mit diesem Talent betreffen, die größer sind als er selbst.

Wurf im Getümmel [Kampf]

Du bist agil genug, um Nahkampfangriffen auszuweichen, wenn du Wurfwaffen oder Bomben wirfst.

Voraussetzungen: GE 13, Ausweichen, Waffenfokus mit ausgewählter Wurfwaffe.

Vorteil: Wähle eine Art von Wurfwaffe. Du provozierst keine Gelegenheitsangriffe, wenn du Fernkampfangriffe mit dieser Waffe ausführst. Solltest du ein Alchemist sein und bei der Wahl dieses Talentes deine Bomben wählen, provozierst du keine Gelegenheitsangriffe, wenn du deine Komponenten hervorholst, eine Bombe erschaffst und wirfst.

Normal: Ein Fernkampfangriff provoziert Gelegenheitsangriffe.

Wuterfüllte Brutalität

Du verbrauchst einen Teil deines Zorns für einen viel machtvolleren Schlag.

Voraussetzungen: ST 13, Klassenmerkmal Kampfrausch, Heftiger Angriff, GAB +12.

Vorteil: Wenn du dich in einem Kampfrausch befindest und Heftiger Angriff nutzt, kannst du 3 zusätzliche Runden Kampfrausch mit einer Schnellen Aktion aufwenden, um deinen KO-Bonus auf deinen Nahkampf- oder Wurfwaffenschaden während dieses Zuges zu addieren. Solltest du die Waffe zweihändig führen, dann addiere stattdessen das 1 ½-fache deines KO-Bonus. Dieser Bonusschaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert.

Wuterfüllter Schleuderer

Ein Gegner kann deinen voll Zorn geschleuderten Waffen und Gegenständen kaum entkommen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Kampfrausch, Improvisierter Fernkampf.

Vorteil: Wenn du dich in einem Kampfrausch befindest, kannst du eine Zweihandwaffe mit einer Standard-Aktion werfen und du verdoppelst die Grundreichweite von Waffen, die du wirfst. Solltest du über das Talent Schnelle Waffenbereitschaft verfügen, kannst du Zweihandwaffen mit deiner normalen Angriffsrate werfen. Ferner kannst du einen nicht getragenen Gegenstand innerhalb deiner Reichweite, den du als improvisierte Waffe werfen kannst, als Teil der Angriffsaktion aufheben, mit der du ihn wirfst.

Wuterfüllter Todeshieb

Mit jedem tödlichen Schlag, den du austeilst, gewinnt dein Zorn an neuer Kraft.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Mächtiger Kampfrausch.

Vorteil: Wenn du dich im Kampfrausch befindest erhältst du 1 zusätzliche Runde an Kampfrausch für den Tag, wenn dein Angriff die Trefferpunkte deines Gegners unter 0 reduziert. Falls dieser Angriff ein Kritischer Treffer war, erhältst du 1 weitere zusätzliche Runde an Kampfrausch für diesen Tag. Diese zusätzlichen Runden gehen verloren, wenn du dich ausruhst, um die dir verfügbaren Runden an Kampfrausch pro Tag zu erneuern.

Wuterfüllter Wurf

Du verbrauchst einen Teil deines Zorns, um einen Gegner auf den anderen zu werfen.

Voraussetzungen: ST 13, KO 13, Klassenmerkmal Kampfrausch, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, GAB +6.

Vorteil: Wenn du dich in einem Kampfrausch befindest und ein Kampfmanöver Ansturm ausführst, kannst du 1 zusätzliche Runde an Kampfrausch mit einer Schnellen Aktion aufwenden, um deinen KO-Bonus auf den Kampfmanöverwurf für Ansturm zu addieren. Solltest du ferner durch deinen Ansturm einen Gegner in ein Feld befördern, das von einer anderen Kreatur oder einem festen Gegenstand besetzt ist, erleiden dein Gegner und die Kreatur oder der Gegenstand Wuchtschaden in Höhe deines ST-Modifikators plus deines KO-Modifikators.

Würgegriff [Kampf]
Du kannst im Ringkampf die Luft- und Blutzufuhr eines Gegners unterbrechen.

Voraussetzungen: Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +6 oder Mönch 5.

Vorteil: Wenn du einen Gegner in einen Ringkampf verwickelt hast, der maximal eine Größenkategorie größer ist als du, kannst du einen Kampfmanöverwurf für Ringkampf mit einem Malus von -5 versuchen. Bei Erfolg nimmst du deinen Gegner in den Haltegriff und hältst ihn in einem Würgegriff. Solange du den Ringkampf aufrechterhältst, kannst du auch den Würgegriff aufrechterhalten. Eine Kreatur in einem Würgegriff kann weder atmen, noch sprechen und daher auch keine Zauber mit verbalen Komponenten wirken. Sie muss die Luft anhalten oder beginnt zu ersticken. Kreaturen, die nicht atmen, die immun gegen Blutungsschaden sind oder die immun gegen Kritische Treffer sind, sind auch gegen die Effekte deines Würgegriffes immun. Wenn der Ringkampf endet, gilt dies auch für den Würgegriff.

Zauberverderben
Wenn dein Verderben aktiv ist, fällt es gegen dein Verderben empfindlichen Kreaturen schwerer, deinen Zaubern zu widerstehen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Verderben.

Vorteil: Während dein Klassenmerkmal Verderben gegen eine Kreaturenart aktiv ist, steigen auch die SG der Rettungswürfe gegen deine Zauber für Kreaturen dieser Art um +2.

Zerreißender Zorn [Kampf]
Du zerreißt deine Gegner von Kopf bis Fuß mit deinen natürlichen Angriffen.

Voraussetzungen: GAB +6, Besonderer Angriff Zerreißen.

Vorteil: Wenn du mit der Hälfte der normalerweise zum Zerreißen erforderlichen natürlichen Angriffe dein Ziel triffst, verursachst du bereits Schaden durch Zerreißen. Ein Troll mit diesem Talent kann sein Ziel zerreißen, wenn er mit einem Klauenangriff trifft, während ein Girallon mit diesem Talent ein Ziel mit zwei Klauenangriffen treffen muss, um es zu zerreißen. Du kannst diesen Angriff zum Zerreißen nur einmal pro Runde anwenden.

Zerreißendes Niederhalten [Kampf]
Du zerreißt das Fleisch deines im Haltegriff befindlichen Gegners, wenn du ihm Schaden zufügst.

Voraussetzungen: GE 13, Mächtiger Ringkampf, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +9 oder Mönch 9

Vorteil: Wenn du einen Gegner im Haltegriff hältst und dir ein Kampfmanöverwurf für Ringkampf gelingt, um ihm Schaden mit einem Waffenlosen Schlag oder einer leichten oder einhändigen Waffe zuzufügen, erleidet dieser Gegner zudem Blutungsschaden in Höhe der Schadenswürfel deines Waffenlosen Schlages oder deiner Waffe. Eine Kreatur, die gegen Kritische Treffer immun ist, ist auch gegen die Effekte dieses Talents immun.

Zerstörerische Bannmagie
Wenn du die magischen Verteidigungen eines Gegners bannst, brechen diese mit lähmenden Effekten zusammen.

Voraussetzungen: Fähigkeit zum Wirken von *Magie bannen* oder *Mächtiges Magie bannen*, Zauberstufe 11.

Vorteil: Wenn du einen erfolgreichen, gezielten Bannwurf gegen einen Gegner ablegst, muss der Gegner einen Zähigkeitswurf gegen einen SG in Höhe des SG des Bannzaubers ablegen, um nicht bis zum Beginn deines nächsten Zuges betäubt zu sein. Sollte der Rettungswurf gelingen, kränkelt der Gegner stattdessen bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Zertrümmernder Hieb [Kampf]
Dein Fokus erlaubt es dir, die Verteidigungen deines Gegners zu zerschmettern.

Voraussetzungen: Betäubender Schlag, Verbesserter Waffenloser Schlag.

Vorteil: Du kannst mit einer Vollen Aktion einen Betäubenden Schlag versuchen. Bei Erfolg betäubst du deinen Gegner nicht, sondern senkst seine RK für 1 Minute um einen Wert in Höhe deines WE-Modifikators. Dieser Malus ist nicht mit sich selbst kumulativ.

Zorniger Hieb
Du legst all deine Wut in einen gewaltigen Schlag, um deinen Feind zu zerschmettern.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Kampfrausch, Konzentrierter Schlag, GAB +6.

Vorteil: Wenn du während eines Kampfrausches von dem Talent Konzentrierter Schlag Gebrauch machst, kannst du darauf verzichten, den Schaden auszuwürfeln, und stattdessen den maximal möglichen Schaden verursachen. In diesem Fall endet dein Kampfrausch sofort und bist du erschöpft, selbst wenn du dies normalerweise nicht wärst.

Zurückschleudernde Schadensreduzierung [Kampf]
Deine Schadensreduzierung lässt die Wucht feindlicher Angriffe auf die Angreifer zurückprallen.

Voraussetzungen: ST 13, Schadensreduzierung, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, GAB +1.

Vorteil: Wenn ein benachbarter Gegner es nicht schafft, deine Schadensreduzierung mit einem Nahkampfangriff zu überwinden, kannst du mit einer Augenblicklichen Aktion ein Kampfmanöver Ansturm gegen diesen Gegner durchführen. Bei Erfolg kannst du dich nicht mit dem Gegner bewegen.

Normal: Das Kampfmanöver Ansturm erfordert eine Standard-Aktion.

Zusätzlicher Schneid [Schneid]
Du besitzt mehr Schneid als ein gewöhnlicher Schütze.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Schneid oder das Talent Amateurschütze.

Vorteil: Du erhältst zu Beginn jedes Tages 2 zusätzliche Schneidpunkte und dein maximaler Schneidvorrat steigt um 2.

Normal: Wenn du ein Schütze bist, erhältst du zu Beginn jedes Tages Schneidpunkte in Höhe deines WE-Modifikators. Solltest du das Talent Amateurschütze besitzen, erhältst du 1 Schneidpunkt zu Beginn jedes Tages und kannst maximal über eine Anzahl von Schneidpunkten in Höhe deines WE-Modifikators verfügen.

Speziell: Solltest du über Stufen als Schütze verfügen, kannst du dieses Talent mehrfach auswählen.

Zusätzliches Verderben

Du kannst dein Klassenmerkmal Verderben öfter als normal einsetzen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Verderben.

Vorteil: Du kannst dein Klassenmerkmal Verderben 3 Runden zusätzlich pro Tag einsetzen.

Zweifaches Verderben

Du erweiterst deinen Verderbeneffekt auf zwei Waffen.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Verderben, Kampf mit zwei Waffen.

Vorteil: Du kannst dein Verderben auf eine zweite, von dir geführte Waffe anwenden. Solange dein Klassenmerkmal Verderben aktiv ist, kannst du zu Beginn jedes deiner Züge mit einer Freien Aktion entscheiden, die Fähigkeit auf eine deiner Waffen oder beide anzuwenden. Wenn du in einer Runde beiden Waffen Verderben gibst, verbrauchst du damit zwei der dir zur Verfügung stehenden Runden dieses Klassenmerkmals.

Zwillingshämmer [Kampf]

Wenn du gegen Riesen kämpfst, gleichen deine kräftigen Schläge und die im Laufe von Generationen deines Volkes entwickelten Techniken alle Nachteile rasch aus.

Voraussetzungen: Gnom oder Zwerg, Volksmerkmal Verteidigungsschulung, Klassenmerkmal Schlaghagel oder das Talent Kampf mit zwei Waffen, Waffenfokus mit beiden geführten Waffen.

Vorteil: Wenn du in jeder Hand eine Wuchtwaffe führst und dein Gegner eine Kreatur der Unterart Riese ist, kannst du einmal pro Runde, nachdem du erst mit deiner Haupt- und dann mit deiner Zweitwaffe getroffen hast, den Schadenswürfel der Zweitwaffe zweimal werfen und die Ergebnisse addieren, ehe du etwaige Boni addierst. Dieser zusätzliche Waffenschadenswürfel wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert.

Zwillingshämmerhagel [Kampf]

Deine mit zwei Wuchtwaffen geführten Schläge sind besonders effektiv im Kampf gegen Riesen.

Voraussetzungen: Gnom oder Zwerg, Volksmerkmal Verteidigungsschulung, Klassenmerkmal Schlaghagel oder die Talente Kampf mit zwei Waffen und Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Waffenfokus mit beiden geführten Waffen, Zwillingshämmer, GAB +6.

Vorteil: Du kannst eine Kreatur der Unterart Riese mit einer Größe von bis zu Riesig zu Fall bringen und erhältst einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe gegen Kreaturen der Unterart Riese. Ferner kannst du jedes Mal, wenn du diese Kreatur erst mit deiner Hauptwaffe und dann deiner Zweitwaffe triffst, ihr den zusätzlichen Zweitwaffenschaden zufügen, den dir das Talent Zwillingshämmer ermöglicht.

Zwillingshämmermeister [Kampf]

Mit donnernden, gleichzeitigen Schlägen kannst du einen mächtigen Riesen niederhämmern.

Voraussetzungen: Gnom oder Zwerg, Volksmerkmal Verteidigungsschulung, Klassenmerkmal Schlaghagel oder die Talente Kampf mit zwei Waffen und Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Waffenfokus mit beiden geführten Waffen, Zwillingshämmer, Zwillingshämmerhagel, GAB +9.

Vorteil: Wenn du einem Gegner mit dem Talent Zwillingshämmer zusätzlichen Schaden zufügst, ist dieser Gegner für 1 Runde erschüttert. Du zwingst ihn ferner zu einem Zähigkeitswurf (SG 10 + deine halbe Charakterstufe + dein ST-Modifikator), um nicht für 1 Runde wankend zu werden. Solltest du mit diesem Talent einen bereits wankenden Gegner wankend machen, machst du ihn stattdessen benommen. Sollte er bereits benommen sein, betäubst du ihn.

3 Kampf meistern

Die Luft über der Kreatur flimmerte vor Hitze und der Schnee verdampfte zischend, wo er mit den glühenden Rückenstacheln in Kontakt kam. Ein gezahntes Maul wie das hässliche Hinterteil eines Oktopus' klaffte weit auf und aus der Kehlöffnung drang krächzend ein nach Blut und Fäkalien stinkender Luftzug – mehr war von Kyras ortskundigem Führer nicht mehr übrig. Die Klerikerin packte den Griff ihres Schwertes fester.

Schnee und Flamme… Das Ding lebte im Eis und die Hitze ließ auf zwanzig Schritt Entfernung ihre Wangen Blasen werfen und doch schien das reinigende Feuer der Göttin das Ding kaum zu berühren. Ihre Zauber würden ihr hier nicht helfen. Aber das Fleisch zwischen diesen Zähnen wurde durch keine Panzerung geschützt – und Kyra hatte immer noch ihre Klinge…

Einleitung

Kampf ist mehr, als nur zu wissen, wie man ein Schwert schwingt, ohne sich selbst zu verletzen. Für manche ist der Kampf ein Werkzeug, eine Notwendigkeit, um den Dingen ein Ende zu setzen, wenn alle anderen Optionen gescheitert sind, welches man aber zur Seite legt, sobald es nicht mehr absolut notwendig ist. Für andere ist er Antrieb und Lebenssaft, ein Mittel zum Lösen von Problemen und um zu beweisen, dass man sich gegen alle anderen Bewohner eines gnadenlosen Universums zur Wehr setzen kann. In den Händen eines fähigen Kriegers ist ein Schwert kein bloßes Stück geschärften Stahls und selbst ein Knüppel wird zu mehr als einem abgebrochenen Ast. Diese Gegenstände werden zu Instrumenten einer ernsthaften und brutalen Kunst, deren Anwender ebenso fähig sind wie die größten Barden. Viele Schüler der Kriegskunst beharren darauf, dass nur ihr Ansatz der einzig Wahre ist, da es der einzige Weg ist, der dem Anwender nicht nur Respekt verschafft, sondern ihm auch die Möglichkeit gibt, diesen zu verlangen. Der Kampf ist das älteste Handwerk der Zivilisation und ihre älteste Ausdrucksform. Egal wie viel Zeit vergangen ist, seitdem wir noch mit Stöcken und Steinen aufeinander eingeschlagen haben, der Kampf formt weiterhin die Ereignisse, welche uns definieren. Eine zivilisierte Gesellschaft mag von sich behaupten, Blutvergießen zu verabscheuen, doch gerade dieses Blutvergießen – oder zumindest die Drohung damit – beschützt und ermöglicht es uns, diese Ideale hochzuhalten.

Das *Pathfinder Rollenspiel Grundregelwerk* enthält zwar ein robustes System, um die meisten Kämpfe zu simulieren und eine breite Auswahl an Waffen- und Rüstungsarten, wie sie in den meisten europäisch angehauchten Fantasyhintergründen vorkommen, doch enthält dieses Kapitel neue Optionen für Spieler und Spielleiter, um den Standardregeln Tiefe zu verschaffen. Hinzu kommt eine Fülle neuer Waffen mit historischen Bezügen zu jenen Ländern, welche den Bewohnern des mittelalterlichen Europas fremd und exotisch erschienen wären.

In diesem Kapitel werden diese bedeutenden Themen und Untersysteme behandelt:

Fernöstliche Waffen und Rüstungen

Die Waffen asiatischer Kulturen wie China, Japan, Korea, Indien und der Philippinen üben schon lange eine große Anziehungskraft und Faszination auf viele Spieler von Fantasyrollenspielen aus. Selbst wenn ein Hintergrund hauptsächlich auf dem mittelalterlichen Europa beruht, sprechen die Eleganz und Spezialisierung dieser fernöstlichen Waffen und Rüstungen – und in manchen Fällen auch die reichhaltigen Traditionen und die Disziplin ihrer Nutzer – Spieler und Charaktere aller Hintergründe an.

Dieser Abschnitt beginnt mit einem Überblick über fernöstliche Rüstungen. Nur wenige Darstellungen von Kämpfern sind so ikonisch wie die eines Samurai in traditioneller O-yoroi-Rüstung, der übers Schlachtfeld galoppiert, und dessen Gesicht dank seines furchteinflößenden Kabutohelms zu dem einer Kreatur der Legenden oder der Albträume wird. Es gibt aber noch andere fernöstliche Rüstungen als die Lamellar-Rüstung des Samurai. Dieser Abschnitt präsentiert die ganze Bandbreite von zeremoniellen Seidenrüstungen über Vier-Spiegel-Panzer bis zu schweren Steinmänteln.

Dem folgt eine Fülle von Waffen aus den angeführten Kulturbereichen, von denen viele perfekt für Mönche geeignet sind – aber natürlich können sie auch von allen anderen Charakterklassen genutzt werden. Wir beginnen mit den legendären Katanas und Wakizashis der ehrenvollen Samurai, betrachten die Kriegsfächer und vergifteten Sandröhren der Höflinge, Spione und Meuchelmörder und beenden unsere Rundreise bei den einfachen, aber blitzschnellen Tonfas und den bizarren Urumi-Peitschenschwertern, deren scharfe Metallschleifen flexibel genug sind, um zusammengerollt und als Gürtel getragen zu werden.

Charaktere müssen nicht immer einer fernöstlich inspirierten Klasse wie dem Ninja oder dem Samurai angehören oder aus einem fernen, asiatisch angehauchten Fantasyland stammen, um von diesen Wahlmöglichkeiten Gebrauch zu machen. Ein Held könnte im Laufe seiner Abenteuer eine ungewöhnliche oder exotische Waffe finden oder eine solche von einem Verwandten oder einem Mentor mit geheimnisvoller Vergangenheit erben und so nicht nur an farbigem Hintergrund gewinnen, sondern auch aus der Menge hervorstechen. In gewisser Weise mag ein Charakter, der mit einer völlig normalen Kusarigama kämpft, für seine Gegner und Bewunderer ebenso exotisch erscheinen wie jener, der mit einem magischen Langschwert kämpft. Waffen, welche für Zuschauer ungewöhnlich erscheinen, tragen das ihre dazu bei, dass Gladiatoren und andere Schaukämpfer hervorstechen können, aus diesem Grund tragen viele dieser Krieger oft seltsame und einzigartige Waffen und Rüstungen während ihrer Kämpfe.

Dieses Exotische ist aber auch ein echter Vorteil im Kampf: Sollte ein Gegner eine bestimmte Waffe noch nie gesehen haben, wird es ihm schwerer fallen, sich effektiv zu verteidigen. Viele der neuen Waffen in diesem Abschnitt verfügen über besondere oder spezialisierte Einsatzmöglichkeiten und Taktiken, welche Gegnern nicht sofort ins Auge springen.

Feuerwaffen

Feuerwaffen gehören zu den größten Kontroversen in Fantasy-Spielen. Unter Spielern und Spielleitern gibt es Vertreter der beiden Extrema von standhaften Traditionalisten, die sich weigern, komplexere Waffen als Armbrüste in ihre Runden einzuführen, bis hin zu jenen, die glauben, dass man einen amoklaufenden Orkhäuptling am besten mit sechs Schüssen aus einem Revolver stoppt – und alles dazwischen. Feuerwaffen sollten vorsichtig eingeführt werden, sind aber per se nichts, was die Spielbalance zerstört. Auch sind sie nicht notwendigerweise Anachronismen – viele wissenschaftliche Entdeckungen geschahen zufällig und nichts besagt, dass in einer Fantasywelt Entdeckungen historisch betrachtet parallel zur irdischen Geschichte passieren müssen oder dass sie auf der ganzen Welt geschehen müssen. Auf der Erde besaßen die Chinesen funktionsfähige Kanonen, Flammenwerfer und Landminen, bevor die Europäer das Schießpulver entdeckten. Es ist daher durchaus möglich, dass Feuerwaffen und Bögen und Schwerter nebeneinander in benachbarten Ländern oder gar im selben Land existierten. Abhängig von der Feuergeschwindigkeit ist es durchaus möglich, dass ein Krieger mit einer einfacheren Waffe mehr erreichen konnte als mit einer Feuerwaffe.

Der Feuerwaffenabschnitt in diesem Kapitel deckt alles ab, was du über Feuerwaffen wissen musst, um sie in deine Kampagne einzuführen. Es gibt Streuwaffen wie Schrotflinten und direkte Schusswaffen, die eine einzelne Kugel verschießen. Manche Waffen können sogar beides. Hinzu kommen Regeln zu Fehlzündungen und Reparaturen, Nachladen und Munition, verborgene Waffen oder solche von unpassender Größe, magische Waffeneigenschaften und Munition speziell für Feuerwaffen und mehr. Am wichtigsten ist vielleicht die Übersicht zu den verschiedenen Stufen der Feuerwaffentechnologie und wann was verfügbar ist. Diese Übersicht enthält auch Vorschläge, welche Waffen für welche Stufenbereiche angemessen sein könnten.

Gladiatorenwaffen

Diese ungewöhnlichen und zuweilen bizarren Waffen wurden von den Arenakämpfen des alten Roms und anderer Orte inspiriert. Sie sind die perfekten Waffen für Grubenkämpfer und Schaukämpfer aller Art. Egal ob du todesverachtende kämpferische Darbietungen am Hof des Königs gibst oder in den dreckigsten Hinterhöfen der Stadt um dein Leben kämpfst; diese Waffen werden der Menge mit Sicherheit den Atem rauben. Sei es der indische Madu, ein spezialisierter Schild mit geschärften Antilopenhörnern, die Scizore-Stoßklinge oder das einfache Amentum, welcher Wurfspeere weiter und zielgerichteter fliegen lässt, als dies einem humanoiden Arm möglich wäre. Diese Waffen können auch einen gelangweilten Kämpfer mit Aufregung und Faszination erfüllen, der glaubt, schon alles gesehen zu haben.

Primitive Waffen und Rüstungen

Nicht jeder nutzt Stahl zur Herstellung seiner Waffen und Rüstungen oder kann es sich leisten. Dieser Abschnitt geht auf primitive Waffen und Rüstungen ein. Wir beginnen mit der Waffeneigenschaft Zerbrechlich und präsentieren Regeln für gewöhnliche Waffen und Rüstungen aus Stein, Knochen, Bronze, Gold und Obsidian. Es folgen zahlreiche Waffen, die in primitivere Kulturen gebräuchlicher sind als in der Zivilisation. Wurfwaffen namens Atlatls schleudern Wurfpfeile von der Größe von Wurfspeeren, während die langen, mit Haifischzähnen besetzten Zweihandterbutjen überraschend effektiv sind, sich durch Rüstung und Fleisch zu schneiden. Kein Krieger, der in unzivilisierte Regionen zieht, kann es sich leisten, diese sogenannten „primitiven“ Waffen zu unterschätzen. Und ein Spieler mag entscheiden, dass sie perfekt zu seinem eingeborenen Krieger passen, der aus einem primitiven Land stammt oder die Feinheiten der modernen Gesellschaft ablehnt.

Duelle

Wettkämpfe um die Ehre sind eine zeitlose Tradition in vielen Kulturen. Es kann sich um ein gelegentliches Kräftemessen zwischen Schülern und reichen Adeligen handeln, aber auch um ernsthafte Herausforderungen erfahrenerer Kämpfer, welche auf diese Weise eine Hierarchie festlegen und ganze Schlachten mit einem einzelnen Kampf entscheiden. Dieser Abschnitt behandelt die diversen Rituale und Regeln, der den meisten Duellen innewohnenden eigenen Ehre und Siegesbedingungen, sowie die besonderen Mechanismen des Wettstreits. Wir stellen neue Optionen vor wie die Duellparade, das Duellausweichen, den Duellgegenzauber und die Duellentschlossenheit.

Schaukampf

Nicht alle Kämpfe haben den Sieg um jeden Preis zum Ziel. Manchmal zählt es weniger, ob du den entscheidenden Schlag setzt, sondern vielmehr, wie du dabei aussiehst. Dieser Abschnitt bietet allen Arenakämpfern und Gladiatoren – oder auch den örtlichen Champions und Helden niederer Herkunft, welche die Königin mit ihrer Kampfkunst auf dem Schlachtfeld beeindrucken wollen – ein neues Regeluntersystem, welches entwickelt wurde, um einen Kampf um Ruhm und Ehre statt um Blut zu simulieren. Es deckt die verschiedenen Arten von Schaukämpfen ab, seien es kunstvolle Darbietungen oder gnadenloser Arenakampf, Schlägereien, auf welche in Hinterzimmern gewettet wird, oder Initiationskämpfe von Banden. Hinzu kommen Regeln hinsichtlich der Reaktion der Menge und wie man die Zuschauer auf seine Seite zieht unabhängig von der Situation.

Belagerungsgeräte

Zu den furchtbarsten – und besten – Momenten bei jeder Belagerung gehört der Augenblick, in dem die entsetzten Burgverteidiger von ihren Mauern blicken und die bedrohlichen Gestalten der Belagerungsgeräte langsam und unaufhaltsam auf sich zurollen sehen. Dieser Abschnitt erweitert die Mechanismen des *Pathfinder Grundregelwerks*, um dir alles an die Hand zu geben für den Angriff auf eine Festung mit gewaltigen, furchteinflößenden Kriegsmaschinen. Darunter Waffen, die zu direktem Beschuss fähig sind wie Ballisten, wie auch jene, die das Ziel indirekt in einem Bogen beschießen wie Katapulte. Zu diesen strikt mechanischen, mittelalterlichen Konstruktionen kommen auch ihre fortschrittlicheren Nachfolger – die großen, furchteinflößenden Belagerungsfeuerwaffen und Flammenwerfer. Dieser Abschnitt präsentiert auch die Regeln für Ausrüstung, die bei einem direkten Ansturm auf eine Festungsanlage nützlich ist, wie z.B. Belagerungstürme, Brücken und Leitern, spezielle Munition für Belagerungsgeräte und Regeln für den Angriff auf bestimmte Teile einer Festung wie Tore und Mauern.

Fernöstliche Waffen und Rüstungen

Obwohl die meisten Waffen im Pathfinder Rollenspiel definitiv von den Waffen des europäischen Mittelalter und westlichen Fantasytraditionen inspiriert sind, gibt es in diesem Bereich weitaus mehr als den schwertschwingenden Ritter in Vollplatte. Der folgende Abschnitt präsentiert Regeln für Waffen und Rüstungen, die im Fernen Osten genutzt wurden. Sie eignen sich perfekt für exotische Charaktere oder neue Ausrüstungsgegenstände, die in deine Kampagne eingeführt werden können.

Fernöstliche Rüstungen

Viele der folgenden Rüstungen bestehen aus mehreren Teilen. Manche verwenden teilweise auch identische Teile, so dass eine Vermischung durchaus unvermeidbar sein kann. Zum Beispiel haben Krieger einen Kettenpanzer mit einer Vier-Spiegel-Rüstung kombiniert (siehe die Regelvariante für Rüstungsteile auf den Seiten 198-205). In einem asiatisch angehauchten Hintergrund wären nur die diversen Plattenrüstungen und -panzer entweder selten oder fremd.

Bergmusterrüstung: Diese mittelschwere Rüstung besteht aus hunderten kleiner, ineinander verzahnter Stahlstücke, welche in die Form des uralten Symboles für „Berg“ gearbeitet wurden. Dieser Panzer wurde sodann auf einer Unterlage aus Stoff oder Leder befestigt. Er wird wie ein gepanzerter Mantel getragen und schützt Oberkörper, Schultern und Oberschenkel.

Do-Maru: Diese leichteste aller Samurairüstungen ähnelt einem kurzen, gepanzerten Mantel. Sie besteht hauptsächlich aus Lamellar-Rüstung und besitzt keine feste Brustplatte oder Ärmelstücke. Dies erlaubt ihrem Träger eine höhere Flexibilität als im Falle schwerer Rüstungen.

Haramaki: Eine Haramaki wird auch als Bauchwärmer bezeichnet. Es handelt sich dabei um eine einfache Seidenschärpe, die mit einem Kettengeflecht oder Metallplatten gefüttert ist und um die Bauchregion getragen wird.

Kikko-Rüstung: Eine Kikko-Rüstung besteht aus sechseckigen Eisenplättchen, die auf Stoff aufgenäht werden. Die Platten können unter Stoff verborgen oder offen getragen werden.

Kusari-Gusoku: Diese Rüstung ähnelt einer Tatami-do, allerdings wird anstelle der Brustpanzerung eine Katabira getragen, eine Art Jacke aus Kettengeflecht.

Lamellarbrustharnisch: Diese Rüstung besteht aus einer leichten Brustplatte und Schulterstücken aus lackierten Lederplatten, welche auf einem Seidenhemd angebracht wurden.

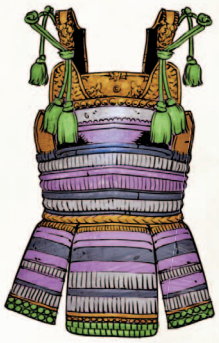
Lamellar-Rüstung: Bei einer Lamellar-Rüstung werden kleine Platten aus verschiedenen Materialien mittels feiner Schnüre zu parallel verlaufenen Reihen zusammengebunden. Diese Platten können aus lackiertem Leder, Horn oder sogar Stein bestehen, allerdings sind stählerne und schwerere Eisenplättchen die Regel. Mit dieser Technik können verschiedene Rüstungsteile hergestellt werden – Brustplatten, Beinlinge und sogar ganze Mäntel. Die Eigenschaften von Rüstungen und Rüstungsteilen aus Lamellar-Rüstung werden von dem benutzten Material bestimmt.

O-yoroi: Die O-yoroi, oder „Große Rüstung“ ist eine schwere Kampfrüstung, welche fast ausschließlich von hochrangigen Samurai getragen wird. Sie besteht aus diversen Komponenten, zu denen sowohl Platten-, wie Lamellar-Rüstung gehören. Jede Rüstung wird für einen Träger individuell nach dessen Wünschen hergestellt. Nach Vervollständigung der Rüstung wird sie bemalt und lackiert. Das Hauptstück einer O-yoroi ist ein zweiteiliger Brustharnisch – ein Kikko-Harnisch und eine Waidate genannte Verstärkung für die rechte Seite. Der obere Teil einer Waidate besteht aus einer lederbedeckten Eisenplatte. Die ledernen Schulterriemen des Harnischs werden als Watagami bezeichnet und sind ebenfalls mit Metallplättchen gepanzert. An diesem Harnisch werden weitere Rüstungsteile befestigt, darunter ausladende Lamellarschulterpanzerungen, ein Kikko-Ärmelstück für den Schildarm, lackierte eiserne Beinlinge auf gepolsterten Seidenhosen und ein Bauchschutz. Die Signaturkomponente jeder

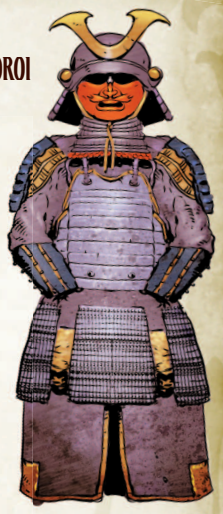
Zeremonielle Seidenrüstung

Kikko Rüstung

Kabutohelm und Ho-ate-Maske



Do-Maru



O-Yoroi

Tabelle 3-1: Fernöstliche Rüstungen

Rüstung	Preis	Rüstungs-bonus	Maximaler GE-Bonus	Rüstungs-malus	Arkane Patzerchance	Bewegungsrate 9 m	Bewegungsrate 6 m	Gewicht
Leichte Rüstung								
Haramaki	3 GM	+1	—	0	0%	9 m	6 m	1 Pfd.
Zeremonielle Seidenrüstung	30 GM	+1	—	0	0%	9 m	6 m	4 Pfd.
Lamellarbrustharnisch	15 GM	+2	+4	0	5%	9 m	6 m	8 Pfd.
Lamellar, Leder-	60 GM	+4	+3	-2	20%	9 m	6 m	25 Pfd.
Mittelschwere Rüstungen								
Do-maru	200 GM	+5	+4	-4	25%	6 m	4,50 m	30 Pfd.
Kikko-Rüstung	30 GM	+5	+4	-3	20%	6 m	4,50 m	25 Pfd.
Lamellar, Horn-	100 GM	+5	+3	-4	25%	6 m	4,50 m	30 Pfd.
Bergmusterrüstung	250 GM	+6	+3	-4	30%	6 m	4,50 m	40 Pfd.
Lamellar, Stahl-	150 GM	+6	+3	-5	25%	6 m	4,50 m	35 Pfd.
Vier-Spiegel-Rüstung	45 GM	+6	+2	-5	30%	6 m	4,50 m	45 Pfd.
Schwere Rüstungen								
Kusari-Gusoku	350 GM	+7	+1	-7	35%	6 m	4,50 m	45 Pfd.
Lamellar, Eisen-	200 GM	+7	0	-7	40%	6 m	4,50 m	50 Pfd.
Tatami-do	1.000 GM	+7	+3	-6	35%	6 m	4,50 m	45 Pfd.
O-yoroi	1.700 GM	+8	+2	-6	35%	6 m	4,50 m	45 Pfd.
Steinmantel	500 GM	+8	0	-7	40%	6 m	4,50 m	45 Pfd.

Rüstung ist aber der Kabutohelm und die dazugehörige Ho-ate-Maske. Ho-ate-Masken werden aus Metall oder gehärtetem Leder gefertigt und stellen furchteinflößende Gesichter wie die von Drachen, Dämonen und anderen mystischen Geschöpfen dar.

Steinmantel: Diese schwere Brustplatte besteht aus einem Lamellar aus Stein. Er wird zusammen mit Beinschützern aus Kikko-Rüstung getragen.

Tatami-Do: Die Tatami-Do wird von Samurai als leichtere Alternative zur O-yoroi getragen. Sie ist eine Ganzkörper-Gefechtsrüstung, welche Lamellar- und Kikko-Komponenten zu einer Rüstung auf einer Stoffunterlage verbindet. Zu ihr gehören meist ein zusammenlegbarer Kabutohelm oder eine gepanzerte Kapuze, sowie Schulter-, Arm- und Oberschenkelpanzerung.

Vier-Spiegel-Panzer: Diese Rüstung besteht aus vier Platten, die mittels lederner Schulterriemen zusammengehalten werden. Zwei runde Platten schützen Brust und Rücken, während zwei kleinere, rechteckige Platten die Seiten schützen. Ein Vier-Spiegel-Panzer wird über einem Kettenpanzer getragen, um zusätzlichen Schutz zu bieten. Zu der Panzerung gehört ein nach oben spitz zulaufender Helm mit einem Nackenschutz aus Kettengeflecht.

Zeremonielle Seidenrüstung: Diese Roben werden bei Zeremonien und zuweilen auch über schwererer Rüstung getragen, liefern im letzteren Fall aber keinen zusätzlichen Schutz. Sie bestehen aus mehreren Lagen Stoff und einer äußeren Schicht aus Seide, in die kunstvolle Muster aus Goldbrokade eingearbeitet sind und welche von Metallstücken bedeckt ist

Fernöstliche Waffen

Die Kampfkünste des Osten rufen bei uns Bilder von fantastischen Waffen hervor, seien es wirbelnde Ketten und mit vielen Klingen besetzte Stangenwaffen oder die ehrfurchtgebietenden, glänzenden Klingen der Samurai. Eine Reihe dieser Waffen sind sogar bei ihren eigenen Kulturen exotische Waffen und erfordern besonderes Training. Die Geheimnisse ihrer Meisterschaft werden in abgelegenen Tempeln und geheimen Dojos gut geschützt. In den meisten fernöstlichen Kulturen dient eine Waffe zu mehr als nur zur Verteidigung. Sie kann eine kulturelle Tradition oder Philosophie repräsentieren, den sozialen Status oder sogar die Geschichte eines Clans oder Hauses.

Dieser Abschnitt enthält alle fernöstlichen Waffen, die für eine asiatisch inspirierte Kampagne mit dem Regelwerk des Pathfinder Rollenspiels benötigt werden. Sie entstammen einer Reihe asiatischer Kulturen, darunter China, Japan, Korea, den Philippinen und anderen. Neben den in diesem Band präsentierten Waffen und Rüstungen enthalten auch das *Pathfinder Grundregelwerk* und die *Pathfinder Expertenregeln* passende Ausrüstungsgegenstände, darunter die Kama, der Nunchaku, das Sai, das Siangham, den Schuriken und die Stachelkette. Abgesehen von Plattenrüstungen findet man in Europa wie in Asien die meisten Rüstungsarten. Zu den fernöstlichen Waffen der *Pathfinder Expertenregeln* gehören die Chakram und das Tempelschwert.

Speziell: Einige der folgenden Waffen besitzen besondere Eigenschaften neben denen, die in ihren Beschreibungen vermerkt sind. Die meisten Waffeneigenschaften sind auf den Seiten 144-145 des *Pathfinder Grundregelwerks* zu finden; neue Waffeneigenschaften sind folgende:

Ablenkend: Der Träger dieser Waffe erhält einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, um im Kampf eine Finte durchzuführen.

Blockierend: Wenn diese Waffe genutzt wird, um defensiv zu kämpfen, erhält ihr Träger einen Schildbonus auf die RK von +1.

Ringkampf: Der Träger dieser Waffe kann nach einem erfolgreichen Kritischen Treffer mit dieser Waffe das Ziel seines Angriffes in einen Ringkampf verwickeln. Hierzu versucht er als Freie Aktion ein Kampfmanöver für Ringkampf. Dieses Kampfmanöver provoziert keinen Gelegenheitsangriff durch das Ziel, sofern es den Träger nicht bedroht. Wenn man das Ziel einer *Ringkampf*-Waffe in einen Ringkampf verwickelt hat, kann man sich während seines Zuges nur mit dem Ziel bewegen oder ihm Schaden zufügen. Der Träger der Waffe muss sich nicht auf einem angrenzenden Feld zu seinem Ziel befinden, gilt aber als in einen Ringkampf verwickelt. Sollte er sich weit genug bewegen, dass die Reichweite seiner Waffe nicht mehr ausreicht, um sein Ziel zu erreichen, wird durch diese Bewegung der Ringkampf beendet.

Tödlich: Wenn mittels dieser Waffe ein Coup de Grace verübt wird, steigt der SG des Zähigkeitswurfes, um festzustellen, ob das Ziel des Coup de Grace durch diesen Angriff stirbt, um +4. Der Bonus wird nicht auf den Schaden des Angriffes addiert.

Waffenbeschreibungen

Bambusschaft: Diese 0,30 m langen Pfeile werden als Munition für Pfeilröhren verwendet. Als improvisierte Nahkampfwaffen verursachen sie Schaden wie ein Stachelhandschuh. Sie werden in Bambusröhren mit jeweils 10 Schäften verkauft.

Bo-Stab: Der Bo-Stab ähnelt dem Kampfstab, ist aber etwas dünner und an einem Ende spitz zulaufend. Er ist zugleich eine Waffe und ein Verteidigungsmittel.

Dan Bong: Diese kurzen, stumpfen Stöcke werden zur Unterstützung waffenloser Kampftechniken in den Händen gehalten. Sie geben ihrem Träger die Möglichkeit, einen Gegner in einen Blockadegriff zu nehmen und gegen Druckpunkte zu schlagen, so dass der Träger einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Ringkampf erhält.

Doppelgehstockkatana: Diese, als Kampfstab nutzbare Schutzhülle enthält zwei zueinander passende Schwerter, die als Paar perfekt ausbalanciert sind. Trotz des Namens ähneln sie mehr den kürzeren Wakizashis.

Doppelhühnersäbel: Die Spitze dieses 1 m langen, geraden Schwertes ist zu zwei gegenläufigen, scharfen Krallen gebogen, mit denen Waffen aus den Händen von Gegnern gerissen werden können.

Doppelkettenkama: Diese Waffe ist ein Paar Kamanan, die mit einer 2,40 m langen Kette verbunden sind. Der Träger kann angreifen, als hätte er ein Kama in jeder Hand, oder die Kette für einen einzelnen Angriff auf Reichweite nutzen. Indem er die Kette schwingt, kann er mit dem Kama Gegner entwaffnen oder zu-Fall-bringen. Ferner kann er eines der Kama einsammeln, indem er mit einer Freien Aktion die Kette einholt, sollte er es fallenlassen.

Dreispitzendoppelklingenschwert: Am Ende dieses 1,50 m langen Schaftes befinden sich drei lange, zurückgebogene Klingen, die in ihrem Aussehen an einen erblühenden Lotus erinnern. Dieses ungewöhnlich große Endstück soll schwere Schläge ermöglichen und mehrere Wunden in entgegengesetzten Richtungen schlagen.

Eisenpinsel: Dies ist eine Variante des Pinsels eines Gelehrten. Sie verfügt über einen eisernen, geschärften Griff. Der Pinsel verursacht zwar nur wenig Schaden, kann aber leicht verborgen werden – sein Träger erhält einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit, um ihn an seinem Körper zu verstecken. Er kann als Waffe für kurze Schläge oder Wurfwaffe über kurze Distanzen genutzt werden.

Emeistachel: Diese Waffe wird genutzt, um waffenlose Kampftechniken zu unterstützen. Sie besteht aus einem 20 bis 25 cm langen, Stahlstachel mit zwei Spitzen auf einem Drehlager, welches auf einem Ring befestigt wird. Sie kann mit hoher Geschwindigkeit herumgewirbelt werden, wenn der Ring auf den Ringfinger des Anwenders gesteckt wird. Der Ring verhindert, dass der Träger entwaffnet wird. Ferner verursachen seine waffenlosen Schläge Stichwaffenschaden.

Hakenlanze: Diese schlanke, 3 m lange Stangenwaffe besitzt neben der Spitze einen zusätzlichen Haken, mit dem die Kleidung und Rüstung des Gegners weggerissen werden.

Jutte: Diese schlagstockartige Waffe verfügt über einen Metallhaken, mit dem die Waffe eines Gegners abgeblockt und festgehalten werden kann. Manche Variationen besitzen zudem einen scharfen Metalldorn oder eine Klinge an ihrer Spitze.

Katana: Katana werden speziell für Samurai geschmiedet. In einem besonderen Schmiedevorgang werden mehrere Arten von Stahl zu einer sehr scharfen, aber dennoch dünnen, leicht gebogenen Klinge verbunden. Mit diesen Waffen können elegante Schläge ausgeführt werden, welche Köpfe und Gliedmaßen abschlagen können. Diese Klingen sind zwar gut ausbalanciert, aber schwer zu meistern. Charaktere können ein Katana zweihändig als Kriegswaffe führen, benötigen aber das Talent Umgang mit Exotischen Waffen (Katana), um es mit einer Hand führen zu können.

TABELLE 3-2: FERNÖSTLICHE WAFFEN - KRIEGSWAFFEN

Kriegswaffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grund-reichweite	Gewicht[1]	Art[2]	Speziell
Leichte Waffen								
Eisenpinsel	2 GM	1W2	1W3	×2	3 m	—	S	—
Jutte	8 GM	1W4	1W6	×2	—	1 Pfd.	W	Entwaffnen, Mönch
Kerambit	2 GM	1W2	1W3	×3	—	—	S	—
Lungchuan Tamo	5 GM	1W3	1W4	×2	3 m	1 Pfd.	H oder S	Mönch
Schmetterlingsschwert	20 GM	1W3	1W4	19-20/×2	—	1 Pfd.	H	Mönch
Schang Gou	6 GM	1W3	1W4	×2	—	1 Pfd.	H	Entwaffnen oder Zu-Fall-bringen (siehe Beschreibung), Mönch
Tonfa	1 GM	1W4	1W6	×2	—	1 Pfd.	W	Blockierend, Mönch
Wuschu-Wurfpfeil (5)	1 GM	1W2	1W3	×2	3 m	—	S	Mönch
Einhandwaffen								
Doppelhühnersäbel	12 GM	1W4	1W6	19-20/×2	—	3 Pfd.	H	Entwaffnen, Mönch
Neunringbreitschwert	15 GM	1W6	1W8	×3	—	4 Pfd.	H	Mönch
Sibat	2 GM	1W4	1W6	×3	3 m	2 Pfd.	H oder S	siehe Beschreibung
Zweihandwaffen								
Hakenlanze	3 GM	1W6	1W8	×4	—	10 Pfd.	S	Reichweite, Zu-Fall-bringen
Mönchsspaten	20 GM	1W4/1W4	1W6/1W6	×2	—	12 Pfd.	H oder S oder W	Doppel, Mönch
Naginata	35 GM	1W6	1W8	×4	—	9 Pfd.	H	Reichweite
Nodachi	60 GM	1W8	1W10	18-20/×2	—	8 Pfd.	H oder S	Abwehr
Sansetsukon	8 GM	1W8	1W10	19-20/×2	—	3 Pfd.	H	Blockierend, Entwaffnen, Mönch
Schwert, Dreispitzendoppelklinge	12 GM	1W8	1W10	×3	—	14 Pfd.	S	Reichweite
Tigergabel	5 GM	1W6	1W8	×2	—	8 Pfd.	S	Abwehr, Mönch
Fernkampfwaffen								
Bambusschaft (10)	1 GM	—	—	—	—	1/2 Pfd.	—	—
Pfeil, Pfeifender (20)	2 GM	—	—	—	—	3 Pfd.	—	—
Pfeil, Weitreichender (20)	1 GM	—	—	—	—	4 Pfd.	—	—
Eisenspitzen- Pfeilröhre	3 GM	1W3	1W4	×2	12 m	1/2 Pfd.	S	—
Vergiftete Sand-Röhre	1 GM	Speziell	Speziell	—	—	1 Pfd.	—	—

[1] Gewichtsangaben sind für mittelgroße Waffen. Eine kleine Waffe wiegt die Hälfte, eine große Waffe das Doppelte.

[2] Eine Waffe mit zwei Schadensarten verursacht Schaden nach Wahl ihres Trägers, sofern im Eintrag „oder" steht.

Kerambit: Dieser kleine, gebogene Stoßdolch besitzt am Ende des Griffes einen Metallring, durch den man den kleinen Finger stecken oder ihn an einer Schnur befestigen kann. Die gebogene Klinge ist zwar nicht sonderlich lang, kann aber grausame Wunden hinterlassen. Da der Dolch leicht verborgen werden kann, ist er eine bevorzugte Waffe von Ninjas und anderen Attentätern. Sein Träger erhält einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit, um einen Kerambit an seinem Körper zu verstecken.

Kriegsfächer: Diese Gerätschaft ähnelt dem Fächer eines Höflings, besteht aber aus Seidenpapier auf einem zusammenfaltbaren Gerüst aus gehärtetem Stahl. Diese Klappfächer werden in der Regel paarweise eingesetzt mit einer Kampftechnik, welche den Gegner ablenkt. Sie besitzen zudem scharfe Spitzen, welche vergiftet werden können.

Kusarigama: Diese Waffe besteht aus einer in der Zweithand geführten Sichel und einer hochwertigen 3 m langen Kette, an der sich eine Metallkugel befindet. Mit der Sichel werden Stöße ausgeführt, gegnerische Angriffe blockiert und versucht, den Gegner zu-Fall-zu-bringen, während die Kugel mit hoher Geschwindigkeit herumgewirbelt und gegen den Gegner geschleudert wird.

Kyoketsu Shoge: Diese Waffe besteht aus einer 0,30 m langen, zweischneidigen Klinge, aus der an einer Seite eine kleinere, gebogene Hakenklinge ragt, welche wie eine Hühnerkralle aussieht. Die Klinge ist mittels eines 3 m langen Seiles mit einem großen Eisenring verbunden. Die

Tabelle 3-3: Fernöstliche Waffen – Exotische Waffen

Exotische Waffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grund-reichweite	Gewicht[1]	Art[2]	Speziell
Leichte Waffen								
Dan Bong	1 SM	1W2	1W3	19-20/x2	3 m	—	W	Blockierend, Mönch
Emeistecher	3 GM	1W2	1W3	19-20/x2	—	—	S	Mönch, siehe Text
Kriegsfächer	5 GM	1W3	1W4	x3	—	—	H oder S	Ablenkend, Mönch
Tekko-kagi (Eisenklaue)	2 GM	1W2	1W3	x2	—	—	S	Entwaffnen, siehe Text
Wakizashi	35 GM	1W4	1W6	18-20/x2	—	2 Pfd.	H oder S	Tödlich
Einhandwaffen								
Katana	50 GM	1W6	1W8	18-20/x2	—	6 Pfd.	H	Tödlich
Neunteilige Peitsche	8 GM	1W6	1W8	19-20/x2	—	3 Pfd.	W	Blockierend, Ablenkend, Mönch, Zu-Fall-bringen
Urumi	30 GM	1W6	1W8	18-20/x2	—	6 Pfd.	H	Ablenkend
Zweihandwaffen								
Bo-Stab Mönch	1 GM	1W4	1W6	x2	—	3 Pfd.	W	Blockierend, Doppel,
Doppelkettenkama Reichweite, Zu-Fall-bringen	8 GM	1W4/1W4	1W6/1W6	x2	—	4 Pfd.	H	Doppel, Mönch,
Doppelgehstockkatana	50 GM	1W4/1W4	1W6/1W6	x3	—	6 Pfd.	W	Doppel
Kusarigama (Sichel und Kette)	12 GM	1W2/1W4	1W3/1W6	x2	—	3 Pfd.	H oder W	Doppel, Mönch, Reich-weite, Zu-Fall-bringen, Ringkampf
Kyoketsu-shoge	6 GM	1W3	1W4	x2	6m	1 Pfd.	H oder S	Entwaffnen, Ringkampf, Mönch, Reichweite
Meteor-Hammer	10 GM	1W6	1W8	x2	—	10 Pfd.	W	Reichweite, Zu-Fall-bringen
Schwert, Siebenzweigiges	50 GM	1W8	1W10	x3	—	7 Pfd.	H	Entwaffnen, Mönch
Tetsubo	20 GM	1W8	1W10	x4	—	10 Pfd.	W	—
Fernkampfwaffen								
Seilpfeil	1 GM	1W3	1W4	x2	6m	—	S	Blockierend, Ablenkend, Mönch

[1] Gewichtsangaben sind für mittelgroße Waffen. Eine kleine Waffe wiegt die Hälfte, eine große Waffe das Doppelte.

[2] Eine Waffe mit zwei Schadensarten verursacht Schaden nach Wahl ihres Trägers, sofern im Eintrag „oder“ steht.

Klinge kann als Zweitwaffe im Nahkampf verwendet oder wie ein Dolch geworfen werden, während der Ring an dem Seil herumgewirbelt und als Wuchtwaffe mit Reichweite gegen Gegner eingesetzt werden kann.

Lungchuan Tamo: Diese sogenannten Verborgenen Dolche sehen aus wie gewöhnliche Schlagstöcke, sind in Wirklichkeit aber die Scheiden eines Paares schlanker Dolche, die perfekt als Wurfdolche ausbalanciert sind.

Meteor-Hammer: Diese Waffe besteht aus zwei kugelförmigen Gewichten, die an einer 3 m langen Kette befestigt sind. Man wirbelt die Gewichte herum und lässt sie sich um den Körper eines Gegners wickelt. Wenn mit einem Meteor-Hammer ein Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen gelingt, kann man den Gegner 1,50 m an sich heranziehen, statt ihn zu Boden zu werfen. Diese Waffe kann auf zweierlei Weise eingesetzt werden: Als Meteor funktioniert sie als Doppelwaffe, während man sie im Verteidigungsmodus nicht als Doppelwaffe einsetzt, dafür aber Reichweite und einen Schildbonus auf RK von +1 erhält. Zu Beginn des Zuges kann man mit einer Freien Aktion die Verwendungsweise wechseln.

Mönchsspaten: Diese Stangenwaffe ist eine Doppelwaffe. An einer Seite befindet sich eine breite, schaufelartige, scharfe Klinge, während sich am anderen Ende eine halbmondförmige Klinge befindet, die an die Hörner eines Stieres erinnert. Ein Mönchsspaten verursacht mehrere Schadensarten in Abhängigkeit davon, wie man ihn führt – die Spatenseite kann Hieb- oder Wuchtwaffenschaden verursachen, während die Klingenseite zustoßen und Hieb- oder Stichwaffenschaden verursachen kann.

Naginata: Eine Naginata besteht aus einem 1,80 m langen Stab, an dem eine 0,60 m lange, leicht gebogene Schwertklinge befestigt ist. Der Schaft dient dazu, Schwerter und kürzere Waffen auf Distanz zu halten.

Neunringbreitschwert: Durch die breite Klinge dieser Waffe wurden neun Ringe gezogen, welche ihr zusätzliches Gewicht verleihen und die Kraft ausgeführter Hiebe erhöht.

Neunteilige Peitsche: Die Neunteilige Peitsche besteht aus miteinander verbundenen Stahlstücken. Diese Waffe kann einhändig und zweihändig oder in Paaren geführt werden.

Nodachi: Diese sehr lange Zweihandwaffe endet in einer schlanken, aber dennoch sehr scharfen 1,20 m langen Klinge. Sie wird in erster Linie von Bodentruppen gegen Reiter eingesetzt und kann einen Reiter von seinem Reittier schlagen oder gegen einen Sturmangriff aufgesetzt werden.

Pfeil, Pfeifender: Diese Pfeile verfügen über eine spezielle Befiederung, die sie ein lautes, hohes Geräusch ausstoßen lässt, dass man 150 m weit hören kann. Sie werden in Bündeln zu jeweils 20 Stück verkauft.

Pfeil, Weitreichender Eisenspitzen-: Diese Pfeile werden taktisch für Angriffe auf Truppen in weiter Entfernung genutzt. Ihre Spitzen sind aus schwerem Eisen, dies ermöglicht ihnen eine höhere Reichweite, macht sie aber auch weniger effektiv. Ein Weitreichender Eisenspitzenpfeil erhöht die Grundreichweite des Bogens um 3 m, zugleich sinkt der verursachte Schaden aber um -1 pro Grundreichweiteneinheit (Minimum 1 Schadenspunkt). Diese Pfeile werden in Lederköchern mit jeweils 20 Stück verkauft.

Pfeilröhre: Diese Waffe besteht aus einer kleinen Metallröhre, die im Ärmel verborgen werden kann. In ihr befindet sich ein Federmechanismus, mit dem ein kurzer Bambusschaft verschossen werden kann. Der Träger erhält einen Bonus von +2 auf Würfe auf Fingerfertigkeit, um eine Pfeilröhre an seinem Körper zu verbergen. Wenn der Abzug losgelassen wird, verschießt dies den Pfeil. Danach muss die Röhre erst wieder neu geladen werden; dies erfordert eine Volle Aktion oder eine Standard-Aktion, falls der Benutzer über das Talent Schnelles Nachladen verfügt.

Sansetsukon (Dreiteiliger Stab): Dieser Stab besteht aus drei Segmenten von jeweils 0,60 m Länge, welche mitten Kettengliedern verbunden sind. Dies gestattet dem Träger höhere Flexibilität, ferner kann er die Waffe schnell schwingen zur Verteidigung.

Schang Gou: Diese metallenen Klingenwaffen werden paarweise angefertigt. Die Klingen enden in gebogenen Haken, während der Handschutz die Form eines stachelbesetzten Halbmonds hat. Sie können einzeln oder im Kampf mit zwei Waffen als Paar eingesetzt werden. Als Einzelwaffen besitzen sie die Waffeneigenschaft Entwaffnen. Zwei Schang Gou können auch zu einer einzelnen Einhandwaffe verbunden werden, welche die Waffeneigenschaft Zu-Fall-bringen erhält.

Schmetterlingsschwert: Diese kurzen Schwertpaare können so zusammengesteckt werden, dass sie wie eine einzelne Waffe wirken. Beide Waffen können gleichzeitig gezogen und mit einer Freien Aktion getrennt werden. Sie werden in beiden Händen für teuflisch effektive Schläge geführt. Die dünnen, breiten Klingen haben eine Länge von gerade 0,30 m, während der Griff aus Hartholz besteht und von einer geflochtenen Kordel umwickelt ist. Eine metallene, D-förmige Parierstange schützt die Hand des Trägers.

Fernöstliche Gegenstücke

Östliche Kulturen besitzen zwar Gegenstücke zu Langschwert und Langbogen, bezeichnen sie aber meist anders. Die folgenden Waffen sind von den Spielwerten her gleich wie die bekannten Waffen:

Daikyu: Dieser lange, kurvige Bogen besteht aus laminierten Bambus oder Holz und wird von vielen Samurai bevorzugt. Er entspricht dem Langbogen.

Hankyu: Dieser kürzere Bogen hat eine ähnliche Form und Bauweise wie ein Daikyu und entspricht dem Kurzbogen.

Hwandudaedo: Dieses schwere Schwert besteht aus einer langen, geraden Klinge mit einem breiten Rücken und einer sehr scharfen Schneide. Es entspricht dem Langschwert.

Schwert, Siebenzweigiges-: Dieses ungewöhnliche Schwert besteht aus einer geraden, 0,60 m langen Klinge, aus der sechs kürzere, L-förmige Klingen ragen. Zu jeder Seite ragen drei Klingen heraus in einem steigleiterartigen Muster. Die kürzeren Klingen können genutzt werden, um sich in der Rüstung oder Kleidung des Zieles zu verhaken, oder gegen die Waffen des Zieles gerichtet werden, um dieses zu entwaffnen. Um Rüstung oder Kleidung festzuhalten, muss dem Angreifer ein Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen gelingen; bei Erfolg stürzt das Ziel nicht zu Boden, sondern stolpert vorwärts und ist für den Rest der Runde auf dem falschen Fuß.

Seilpfeil: Diese täuschend komplexe Waffe sieht eigentlich nur aus wie ein 3,60 m langes Seil mit einem 15 cm langen, kegelförmigen Metalldorn am Ende. Wie ein Meteor-Hammer kann der Seilpfeil schnell herumgewirbelt werden und mit großer Reichweite gegen einen Gegner geschleudert werden, um diesen zu durchbohren. Der Träger kann die Waffe mit dem Seil schnell zu sich zurückholen.

Sibat: Diese Waffe ähnelt einem Kurzspeer mit einem flexiblen Bambus- oder Rattanschaft und einer vielgezahnten Klinge. Der Träger kann mit einer Freien Aktion ein Kampfmanöver für Ringkampf gegen einen Gegner versuchen, welches beim Ziel keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Wenn man ein Ziel mit einem Sibat in einen Ringkampf verwickelt hat, kann man sich während des Zuges des Zieles nur mit dem Ziel bewegen oder ihm Schaden zufügen. Der Träger gilt als in einen Ringkampf verstrickt, muss sich aber nicht angrenzend zum Ziel aufhalten, um den Ringkampf aufrechtzuerhalten. Sollte er die Reichweite des Sibat verlassen, beendet diese Bewegung den Ringkampf.

Tekko-Kagi: Diese Gerätschaft ist auch als Eisenklaue bekannt. Sie hat eine fächerartige Struktur, bei der fünf 25 cm lange Klingen an einem Griff befestigt werden, welcher sodann am Unterarm der Zweithand festgezurrt wird. Die Eisenklaue kann offensiv und defensiv eingesetzt werden. Defensiv verhält sie sich wie eine Tartsche. Sie kann zudem genutzt werden um einen Gegner zu entwaffnen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Der Träger erhält einen Situationsbonus von +2 auf Würfe zum Entwaffnen oder um Schwerter oder andere Waffen mit schlanken Klingen zu zerschmettern.

Tetsubo: Diese Waffe ist eine leichte Verbesserung der Zweihändigen Keule. Sie ist lang und schlank und die obere Hälfte ist mit einem dicken Eisenblech beschlagen. Dies verleiht der Keule zusätzliches Gewicht und Wucht. Die Eisenbeschläge sind zudem gedacht, um Helme und Rüstungen zu zerschlagen.

Tigergabel: Diese lange, dreizackartige Waffe besteht aus einer dreizackigen Metallgabel auf einem 2,40 m langen Schaft. Sie kann wie ein Kampfstab geführt werden, bei dem der Träger den Schaft in der Mitte festhält und mit dem Gabelende zustößt. Eine Tigergabel kann gegen einen Sturmangriff ausgerichtet werden.

Tonfa: Diese L-förmigen Kampfstöcke sind geeignet, um zuzuschlagen und Schläge abzufangen. Der Träger hält den Griff gepackt und wirbelt den Stock entweder herum oder schlägt zu, während der Stock seinen Unterarm schützt.

Urumi: Dieses Peitschenschwert ist eine tödliche Waffe aus ein bis vier 1,50 m langen, scharfen Klingen aus flexiblem Stahl. Die Klingen werden auf den Gegner zugepeitscht. Diese aufrollbare Klinge ist flexibel genug, um als Gürtel getragen zu werden.

Vergiftete Sand-Röhre: Diese Röhre ähnelt einem langen Schriftrollenbehälter aus Bambus oder Metall. Sie enthält feinen Sand, der in ein Atem- oder Kontaktgift getränkt oder damit bedeckt ist. Die Waffe wird mit drei Anwendungen des Giftes geladen und dann wie ein Blasrohr genutzt, um den giftigen Sand in einem 4,50 m-Kegel in die Gesichter von Feinden zu blasen. Jede Kreatur in diesem Kegel wird betroffen, als wäre sie Opfer einer Anwendung des Giftes geworden. Selbst wenn die Röhre mit nichtgiftigem Sand geladen sein sollte, ist dieser sehr irritierend; ein getroffener Gegner muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 bestehen, um nicht für eine Runde benommen zu sein. Um erneut benutzt werden zu können, muss die Röhre erst neu befüllt werden, dies erfordert eine Volle Aktion oder eine Standard-Aktion, sofern der Benutzer über das Talent Schnelles Nachladen verfügt.

Wakizashi: Diese kurzen, schlanken Klingen sind zwischen 0,30 m und 0,60 m lang. Sie werden in erster Linie als Zweitwaffen genutzt, um gefangene Feinde zu enthaupten oder um rituellen Selbstmord (Seppuku) zu begehen. Diese Klingen werden hauptsächlich von Samurai getragen und mit einem Katana eingesetzt. Katana und Wakizashi als Paar werden als Daischo bezeichnet.

Wuschu-Wurfpfeil: Diese geschärften Holzdornen können als Stoßwaffen genutzt werden, sind aber auch perfekt zum Werfen ausbalanciert.

Feuerwaffen

Feuerwaffen sind dem Fantasygenre nichts Fremdes. Die frühesten Autoren der fantastischen sowie der seltsam-fantastischen Erzählungen verwendeten in ihre Geschichten häufig Schusswaffen. Helden wie Burroughs John Carter oder Howards Solomon Kane trugen Pistolen neben ihren Schwertern und es ist schwer, sich ein Piratenschiff ohne donnernde Kanonen vorzustellen. Diese Autoren verwendeten Feuerwaffen höchstwahrscheinlich, weil sie einerseits aufregend waren, es sich bei den von ihnen gewählten aber andererseits um primitive Schusswaffen handelte – unzuverlässig und zu Fehlzündungen und Fehlfunktionen neigend. Dies macht Feuerwaffe zu exzellenten erzählerischen Werkzeugen. Solche Waffen können den Sieg oder die Niederlage für Helden und Bösewichter bedeuten und den Verlauf der Handlung mit einem lauten Knall verändern. Egal ob die Waffe in der Hand des Akteurs explodiert oder sein Ziel sterbend niedersinkt. Dennoch bleibt eine Feuerwaffe eine rätselhafte und entsetzliche Waffe in den Händen eines fähigen Schützen.

Dieser Abschnitt präsentiert eine anachronistische Sammlung tragbarer Schwarzpulverwaffen. Die meisten von ihnen sind einschüssige Frontlader mit äußerst ineffizienten Auslösemechanismen – eben traditionelle Feuerwaffen des Schwert und Hexerei-Genres. Weiterentwickeltere Feuerwaffen sind ebenfalls enthalten für jene, die mutig genug sind, ihren Fantasyhintergrund mit einer Technologie zu vermischen, die näher am Wilden Westen angesiedelt ist als die langsamen und unzuverlässigen Waffen, welche den Musketieren ihren Namen gaben. Solltest du daran interessiert sein, solche Waffen in deine Runde einzuführen, dann beachte bitte die folgende Warnung:

Fortschrittliche Feuerwaffen können deine Spielwelt ebenso grundlegend verändern, wie sie die Kriegsführung in der wahren Welt beeinflusst haben. Solltest du eher traditionelle Fantasy bevorzugen, dann lass von ihnen ab – oder, noch besser, lauf und spring in Deckung!

Feuerwaffen in deiner Kampagne

Schützen und Feuerwaffen eignen sich nicht für jede Kampagne. Selbst wenn du es gar nicht abwarten kannst, Feuerwaffen in deine Kampagne einzuführen, solltest du dir immer noch darüber Gedanken machen, wie häufig sie sein sollen. Im Folgenden präsentieren wir mehrere breit angelegt Seltenheitsgrade für Feuerwaffen und die dahinterstehenden Regeln. Die Pathfinder-Hintergrundwelt Golarion nutzt die Regeln für gerade aufkommende Feuerwaffen. Dies ist auch die Standardkategorie für die Häufigkeit von Feuerwaffen, die in diesem Band vorgestellt werden.

Keine Feuerwaffen: Wenn du keine Feuerwaffen in deiner Kampagne wünschst, dann setze die folgenden Regeln einfach nicht ein und verbiete alles, was mit ihnen zu tun hat. Pathfinder lässt sich auch ohne sie perfekt spielen.

Sehr seltene Feuerwaffen: Die ersten Feuerwaffen sind selten; fortschrittliche Feuerwaffen, die Klassen des Schützen, das Talent Amateurschütze und die Archetypen, welche von den Feuerwaffenregeln Gebrauch machen, gibt es in dieser Art von Kampagne nicht. Feuerwaffen werden eher wie magische Gegenstände behandelt, wie wunderbare, geheimnisvolle Gegenstände, statt als Dinge der Massenproduktion. Nur wenige kennen die seltsamen Geheimnisse der Herstellung von Feuerwaffen. Nur NSC können das Talent Büchsenmacher auswählen.

Gerade aufkommende Feuerwaffen: Feuerwaffen beginnen sich langsam zu verbreiten. Sie werden von kleinen Handwerkergilden, einsamen Büchsenmachern, Zwergensippen und vielleicht sogar einer oder zwei Nationen hergestellt. Das Geheimnis wird langsam aufgedeckt und in seltenen Fällen nutzen Abenteurer Feuerwaffen. Die grundlegenden Regeln der Schützenklasse und die Munitionskosten in diesem Kapitel sind auf diese Art von Kampagne ausgerichtet. Frühe Feuerwaffen stehen zum Erwerb, sind aber vergleichsweise selten. Abenteurer, die Feuerwaffen verwenden wollen, müssen das Talent Büchsenmacher wählen, um sie einsatzfähig halten zu können. Fortschrittlichere Feuerwaffen existieren möglicherweise, sind aber seltene und wundersame Gegenstände, die man bestenfalls unter den Schätzen hochstufiger Begegnungen findet.

Feuerwaffen sind gewöhnliche Gegenstände: Die frühen Feuerwaffen sind zwar immer noch teuer und kompliziert in der Handhabung, aber nahezu überall erhältlich. Alle Feuerwaffen sind Kriegswaffen und erfordern nicht mehr das Talent Umgang mit Exotischen Waffen. Diese ersten Feuerwaffen und ihre Munition kosten nur 25% der in diesem Buch genannten Preise. Fortschrittliche Feuerwaffen und ihre Munition sind aber immer noch selten und Kosten den normalen Preis auf dem Markt oder in der Herstellung.

Jeder hat Feuerwaffen: Feuerwaffen sind weitverbreitet. Die frühen Feuerwaffen gelten als Antiquitäten und fortschrittliche Feuerwaffen findet man überall. Frühe und fortschrittliche Feuerwaffen und ihre Munition können für 10% der aufgeführten Preise gekauft oder hergestellt werden. Der Schütze verliert das Klassenmerkmal Büchsenmacher und erhält stattdessen mit der 1. Stufe das Klassenmerkmal Feuerwaffentraining.

Feuerwaffenregeln

Feuerwaffen funktionieren anders als andere Fernkampfwaffen. Sie nutzen die folgenden Regeln:

Umgang mit Feuerwaffen: Das Talent Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen) erlaubt dir, alle Feuerwaffen ohne Mali zu nutzen. Ein ungeübter Charakter erleidet den Standardmalus von -4 auf Angriffswürfe mit Feuerwaffen und erhöht beim Laden einer Feuerwaffe den Fehlzündungswert um 4.

Auch wenn das Talent Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen) dich geübt mit allen Feuerwaffen macht, musst du bei der Wahl eines Talentes, das sich auf eine einzelne Art von Feuerwaffe auswirkt (z.B. Waffenfokus oder Schnelles Nachladen), eine spezielle Art von Feuerwaffe auswählen (z.B. Muskete, Axtmuskete, Pistole, Doppelpistole oder Donnerbüchse), auf die sich das Talent auswirkt. Alle Feuerwaffen sind hinsichtlich des Klassenmerkmals Waffentraining des Kämpfers Teil derselben Waffengruppe.

Kapazität: Die Kapazität einer Feuerwaffe legt fest, wie viele Ladungen sie gleichzeitig aufnehmen kann. Im Rahmen eines Vollen Angriffes kannst du eine Feuerwaffe in einer Runde so oft abfeuern, wie es die Kapazität gestattet, sofern du die Waffe nicht auch noch mit einer Schnellen oder Freien Aktion während dieses Vollen Angriffes

nachladen kannst. Im Falle der ersten Feuerwaffen gibt die Kapazität oft die Zahl der Läufe der Feuerwaffe an. Im Falle fortschrittlicher Feuerwaffen dagegen ist es meist die Zahl an Kammern, über welche die Waffe verfügt.

Reichweite und Durchschlagskraft: Künstlich hergestellte oder natürliche Rüstung bietet nur wenig Schutz gegen die Wucht einer Kugel auf kurze Reichweite.

Frühe Feuerwaffen: Ein Angriff mit einer frühen Feuerwaffe zielt gegen die Berührungs-RK des Zieles, solange dieses sich innerhalb der ersten Grundreichweiteneinheit der Waffe befindet. Diese Art von Angriff zählt aber nicht als Berührungsangriff hinsichtlich Talenten und Fähigkeiten wie Tödliche Zielgenauigkeit. Bei höherer Entfernung zielt der Angriff gegen die gewöhnliche RK und erleidet auch den üblichen kumulativen Malus von -2 pro Grundreichweiteneinheit. Im Gegensatz zu anderen Schusswaffen haben frühe Feuerwaffen eine Höchstreichweite der fünffachen Grundreichweite.

Fortschrittliche Feuerwaffen: Fortschrittliche Feuerwaffen zielen gegen die Berührungs-RK des Zieles, solange dieses sich innerhalb der ersten Grundreichweiteneinheit der Waffe befindet. Diese Art von Angriff zählt aber nicht als Berührungsangriff hinsichtlich Talenten und Fähigkeiten wie Tödliche Zielgenauigkeit. Bei höherer Entfernung zielt der Angriff gegen die gewöhnliche RK und erleidet auch den üblichen kumulativen Malus von -2 pro Grundreichweiteneinheit. Fortschrittliche Feuerwaffen haben eine Höchstreichweite der zehnfachen Grundreichweiten.

Feuerwaffen laden: Du musst mindestens eine Hand frei haben, um eine einhändige oder zweihändige Feuerwaffe zu laden. Im Falle zweihändiger Feuerwaffen hältst du die Waffe in der einen Hand und lädst sie mit der anderen – du musst sie nur zum Zielen und Schießen mit beiden Händen halten. Eine Belagerungsfeuerwaffe zu laden erfordert beide Hände, wobei du in einer Hand meisten einen großen Ladestock führst (der im Kampf notfalls wie ein Knüppel genutzt werden kann).

Das Talent Schnelles Nachladen reduziert die zum Laden einer einhändigen oder zweihändigen Feuerwaffe erforderliche Zeit, nicht aber bei Belagerungsfeuerwaffen.

Das Laden einer Feuerwaffe provoziert Gelegenheitsangriffe.

Weitere Regeln für das Nachladen einer Feuerwaffe hängen davon ab, ob es sich um eine frühe Feuerwaffe oder eine fortschrittliche Feuerwaffe handelt.

Frühe Feuerwaffen: Frühe Feuerwaffen sind Frontlader, bei denen Kugeln oder Kügelchen und Schwarzpulver den Lauf hinab gestopft werden. Sollte eine frühe Feuerwaffe über mehrere Läufe verfügen, muss jeder Lauf einzeln geladen werden. Jeder Lauf einer frühen einhändigen Feuerwaffe wird mit einer Standard-Aktion geladen, jeder Lauf einer frühen zweihändigen Feuerwaffe mit einer Vollen Aktion. Eine Person braucht drei volle Runden, um eine Belagerungsfeuerwaffe zu laden; sollten mehrere Personen eine Kanone laden, dauert dies nur noch zwei Volle Runden.

Fortschrittliche Feuerwaffen: Fortschrittliche Feuerwaffen verfügen über Kammern. Bei fortschrittlichen einhändigen und zweihändigen Feuerwaffen braucht es eine Bewegungsaktion, um alle Kammern zu laden.

Fehlzündungen: Sollte das natürliche (gewürfelte) Ergebnis des Angriffswurfes innerhalb des Fehlzündungsbereiches einer Feuerwaffe liegen, geht der Schuss fehl, selbst wenn du andernfalls das Ziel getroffen hättest, und die Feuerwaffe erhält den Zustand Beschädigt. Solange sie diesen Zustand aufweist, unterliegt sie den normalen Nachteilen einer beschädigten Waffe und der Fehlzündungswert steigt um 4, sofern der Träger nicht über Feuerwaffentraining mit dieser Art von Feuerwaffe verfügt (siehe die Klasse Schütze auf Seite 9); in diesem Fall steigt der Fehlzündungswert nur um 2 statt um 4.

Frühe Feuerwaffen: Wenn eine beschädigte Feuerwaffe die nächste Fehlzündung hat, explodiert sie. Wenn eine nichtmagische Feuerwaffe explodiert, wird sie zerstört. Magische Feuerwaffen dagegen werden demoliert und können erst wieder zum Schießen eingesetzt werden, wenn sie repariert wurden (entweder mittels des Zaubers *Reparieren* oder dem Talent Büchsenmacher). Wenn deine Feuerwaffe explodiert, wähle eine der Ecken deines Feldes, die als Zentrum der Explosion gilt. Bei jeder Feuerwaffe ist der Explosionsradius in Klammern hinter dem Fehlzündungswert angegeben Jede Kreatur innerhalb dieser Explosion (der Träger der Feuerwaffe eingeschlossen) erleidet Schaden, als wäre er von der Waffe getroffen wurden; ein Reflexwurf gegen SG 12 halbiert diesen Schaden.

Fortschrittliche Feuerwaffen: Auch fortschrittliche Feuerwaffen können Fehlzündungen haben, erhalten dann aber nur den Zustand Beschädigt. Sie explodieren nicht im Falle einer erneuten Fehlzündung, während sie beschädigt sind.

Munition: Munition für Feuerwaffen gibt es in zwei Formen: Schwarzpulver und Geschoss (entweder Kugel oder Kügelchen) oder Kartusche. Im Gegensatz zu anderen Arten von Munition wird die Munition einer Feuerwaffe bei Gebrauch zerstört und kann bei einem Fehlschuss nicht geborgen werden. Kein Teil einer Kartusche kann zur Herstellung neuer Kartuschen verwendet werden. Feuerwaffenmunition kann nicht mit Gift bestrichen werden; Ausnahme ist eine Körnige Kugel (siehe Seite 141).

Feuerwaffen verbergen: Wie leichte Waffen und Handarmbrüste sind auch einhändige Feuerwaffen leicht am Körper zu verbergen. Manche kleinere Feuerwaffen wie z.B. die Mantelpistole können sogar Boni verleihen, um sie am Körper zu verbergen.

Zu große oder zu kleine Feuerwaffen: Du kannst Feuerwaffen, die nicht für deine Größenkategorie gefertigt wurden, nicht optimal nutzen. Jeder Stufenunterschied in der Größenkategorie hat einen kumulativen Malus von -2 auf Angriffswürfe zur Folge. Hinzu kommt der Malus von -4, falls du nicht im Umgang mit der Waffe geübt sein solltest. Die Größe einer Feuerwaffe ist niemals ausschlaggebend dafür, wie viele Hände erforderlich sind, um sie abzufeuern – die einzige Ausnahme hiervon sind Belagerungsfeuerwaffen und Kreaturen der Größenkategorie Groß oder größer. In den meisten Fällen kann eine große (oder größere) Kreatur eine Belagerungsfeuerwaffe als zweihändige Feuerwaffe mit einem Malus von -4 aufgrund der Unhandlichkeit verwenden.

Mittelgroße Charaktere können keine zweihändigen Feuerwaffen benutzen, die für Kreaturen der Größenkategorie Groß oder größer gefertigt wurden und kleine Charaktere können keine zweihändigen Feuerwaffen benutzen, die für Kreaturen der Größenkategorie Mittelgroß oder größer gefertigt wurden.

Tartschen: Du kannst eine einhändige oder zweihändige Feuerwaffe ohne Mali nutzen, während du eine Tartsche trägst.

Im Liegen feuern: Wie Armbrüste können auch Feuerwaffen im Liegen abgefeuert werden.

Feuerwaffen, Schwarzpulver und Wasser: Schwarzpulver wird nutzlos, wenn es mit Wasser in Kontakt kommt. Pulverhörner und Kartuschen schützen Schwarzpulver aber davor. Du kannst keine frühe Feuerwaffe ohne magische Hilfe unter Wasser laden und keine Feuerwaffe ohne Magie unter Wasser abfeuern.

Kugeln abwehren und fangen: Die Talente Geschosse abwehren und Geschosse fangen können zur Abwehr von Kugeln genutzt werden, aber nicht gegen Kügelchen aus einer Streuwaffe. Keines dieser Talente kann Angriffe von Belagerungsfeuerwaffen abwehren.

FEUERWAFFENBESCHREIBUNGEN

Es gibt zwei allgemeine Kategorien von Feuerwaffen: frühe Feuerwaffen und fortschrittliche Feuerwaffen. Feuerwaffen sind ferner in einhändige, zweihändige und Belagerungsfeuerwaffen unterteilt. Wie der Name der Kategorie impliziert, benötigt man nur eine Hand, um eine einhändige Feuerwaffe zu führen und abzufeuern, während zweihändige Feuerwaffen am besten funktionieren, wenn man beide Hände zum Schießen benutzt. Zweihändige Feuerwaffen können mit einer Hand abgefeuert werden, dann muss aber ein Malus von -4 auf den Angriffswurf in Kauf genommen werden. Belagerungswaffen befinden sich in der Regel auf einer Art beweglicher oder stationärer Plattform und besitzen höhere Durchschlagskraft, dafür aber eine langsamere Feuergeschwindigkeit. Für Belagerungswaffen enthält dieses Kapitel einen eigenen Abschnitt ab Seite 158.

Streuwaffen: Eine Waffe mit der Eigenschaft Streuwaffe kann zwei verschiedene Arten von Munition verschießen – normale Kugeln, die eine Kreatur zum Ziel haben, oder Streumunition, die alle Kreaturen in einem Kegel zum Ziel haben. Kanonen mit der Eigenschaft Streuwaffe können nur Kartätschen verschießen, sofern nichts anderes in der Beschreibung vermerkt ist. Wenn eine Streuwaffe alle Kreaturen in einem Kegel angreift, erfolgt ein Angriffswurf mit einem Malus von -2 gegen jedes einzelne Ziel; der Schaden kann nicht durch Präzisionsschaden oder den Schaden erhöhende Talente wie Konzentrierter Schlag erhöht werden. Effekte, die Tarnung verleihen wie Nebel, Rauch, *Verschwimmen* oder *Spiegelbilder* sind gegen einen Streuwaffenangriff wirkungslos. Sollte einer der Angriffswürfe eine Kritische Bedrohung ergeben, erfolgt der Bestätigungswurf nur hinsichtlich des einen betroffenen Zieles. Eine Streuwaffe hat bei einem Streuwaffenangriff nur dann eine Fehlzündung, wenn alle Angriffswürfe Fehlzündungen sind. Sollte eine Streuwaffe in Folge eines Missgeschicks explodieren, verursacht sie dreifachen Schaden bei allen Kreaturen im Explosionsradius der Fehlzündung.

Frühe Feuerwaffen

Frühe Feuerwaffen sind in der Regel Luntenschloss-, Radschloss- oder Steinschlosswaffen und erfordern mehr Finesse und Pflege als fortschrittliche Feuerwaffen. Frühe Feuerwaffen sind Frontlader, bei denen eine Kugel und Pulver (oder andere spezielle alchemistische Substanzen) den Lauf hinabgeschoben werden, bevor die Waffe abgefeuert wird. Frühe Feuerwaffen können mit Hilfe einer Kartusche aus Papier oder Stoff geladen werden, die aufgerissen wird und deren Inhalt sodann in den Lauf geschüttet und hinuntergeschoben wird.

Axtmuskete: Diese Muskete trägt am Ende des Laufes eine Axtklinge. Sie kann als Muskete und Streitaxt eingesetzt werden. Hinsichtlich der Herstellung einer Meisterarbeitsversion oder magischer Verzauberung zählt diese Waffe als Doppelwaffe. Sollte die Feuerwaffe den Zustand Beschädigt erlangen, gilt dies auch für die Axt. Eine Axtmuskete verwendet entweder eine Kugel und eine Anwendung Schwarzpulver als Munition oder eine alchemistische Kartusche.

Bündelrevolver: Diese Pistole hat sechs Läufe statt einem. Die Aufhängung der Läufe kann zwischen den Schüssen von Hand gedreht werden (dies erfordert eine Freie Aktion und eine freie Hand), so dass alle sechs Kugeln abgefeuert werden können, bevor die Waffe nachgeladen werden muss. Jeder Lauf eines Bündelrevolvers verwendet entweder eine Kugel und eine Anwendung Schwarzpulver als Munition oder eine alchemistische Kartusche.

Dolchpistole: Diese Verbindung aus Mantelpistole und einer Klinge kann sowohl als Dolch als auch als Pistole verwendet werden. Da sie aber unhandlich ist, erhältst du keinen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit um diese am Körper zu verbergen. Die Dolchpistole wird als Doppelwaffe hinsichtlich Meisterarbeit und magischer Verzauberung behandelt. Sollte die Feuerwaffe den Zustand Beschädigt erhalten, gilt dies auch für den Dolch. Eine Dolchpistole verwendet entweder eine Kugel und eine Anwendung Schwarzpulver als Munition oder eine alchemistische Kartusche.

Donnerbüchse: Diese Waffe verschießt Kügelchen oder Kugeln aus ihrem trompetenförmigen Lauf, was sie zu einer effektiven Waffe für die Vogeljagd oder zu Verteidigung auf kurze Distanz macht. Die Donnerbüchse feuert Kügelchen in einem 4,50 m-Kegel ab. Wenn sie Kugeln verschießt, beträgt ihre Grundreichweite 3 m. Eine Donnerbüchse verwendet eine Kugel oder Kügelchen und eine einzelne Anwendung Schwarzpulver oder eine einzelne alchemistische Kartusche als Munition.

Doppelhakenbüchse: Dieses Gewehr mit überlangem Lauf sitzt auf einem leichten Gestell mit zwei Rädern. Um das Gestell aufzubauen, ist eine Volle Aktion erforderlich. Das Gestell verfügt über ein Standbein, an dem der Anwender es herumziehen oder -schieben kann und welches für sofortige Stabilität im Kampf sorgt. Im Gegensatz zu anderen zweihändigen Feuerwaffen muss die Doppelhakenbüchse von dem Gestell aus abgefeuert werden, ansonsten erleidet der Schütze einen Malus von -4 auf den Angriffswurf und wird von der Wucht des Rückschlags zu Boden geworden. Eine Kreatur der Größenkategorie Groß oder größer kann eine Doppelhakenbüchse, welche eine Größenkategorie kleiner ist als sie selbst, als normale zweihändige Feuerwaffe ohne das Gestell und ohne zu Boden geworfen zu werden einsetzen; es gelten aber die üblichen Mali für das Einsetzen einer zu kleinen Feuerwaffe.

Drachenpistole: Wie eine Miniaturdonnerbüchse verschießt eine Drachenpistole entweder eine Kugel oder Kügelchen aus ihrer breiten Mündung. Die Drachenpistole verschießt Kügelchen in einem 4,50 m-Kegel und Kugeln mit 3 m Reichweite. Als Munition verwendet eine Drachenpistole entweder eine Kugel oder Kügelchen mit einer einzelnen Anwendung Schwarzpulver oder eine alchemistische Kartusche, welche Kugeln oder Kügelchen enthalten kann.

Feuerlanze: Diese primitive Feuerwaffe ist nur eine lange Röhre, die einen kurzen Flammenstoß abgibt und einen Wurfspeer verschießt. Im Gegensatz zu anderen Feuerwaffen

Tabelle 3-4: Frühe Feuerwaffen

Feuerwaffe	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Reichweite	Fehlzündung	Kapazität	Gewicht[1]	Art[2]	Speziell
Einhändige Feuerwaffen										
Bündelrevolver	3.000 GM	1W6	1W8	×4	6 m	1-2 (1,50 m)	6	5 Pfd.	S und W	—
Drachenpistole	1.000 GM	1W4	1W6	×4	6 m	1-2 (1,50 m)	1	3 Pfd.	S und W	Streuwaffe
Dolchpistole	740 GM	1W3	1W4	×3	3 m	1 (1,50 m)	1	1 Pfd.	W und S	—
Pistole	1.000 GM	1W6	1W8	×4	6 m	1 (1,50 m)	1	4 Pfd.	S und W	—
Pistole, Doppelläufige	1.750 GM	1W6	1W8	×4	6 m	1-2 (1,50 m)	2	5 Pfd.	S und W	—
Mantelpistole	750 GM	1W3	1W4	×3	3 m	1 (1,50 m)	1	1 Pfd.	S und W	—
Stockdegenpistole	775 GM	1W3	1W4	×3	3 m	1 (1,50 m)	1	1 Pfd.	S und W	—
Tartschenpistole	750 GM	1W4	1W6	×4	3 m	1 (1,50 m)	2	6 Pfd.	S und W	—
Zweihändige Feuerwaffen										
Axtmuskete	1.600 GM	1W6	1W8	×4	9 m	1-2 (1,50 m)	1	6 Pfd.	S und W	—
Donnerbüchse	2.000 GM	1W6	1W8	×2	Speziell	1-2 (3 m)	1	8 Pfd.	S und W	Streuwaffe
Doppelhakenbüchse	4.000 GM	2W10	2W12	×4	15 m	1-2 (1,50 m)	2	18 Pfd	S und W	—
Feuerlanze	25 GM	1W4	1W6	×4	3 m	1-4 (1,50 m)	1	4 Pfd.	S	—
Kalverine	4.000 GM	2W6	2W8	×4	9 m	1 (3 m)	1	40 Pfd.	S und W	Streuwaffe
Kriegshammermuskete	1.600 GM	1W6	1W8	×4	9 m	1-2 (1,50 m)	1	6 Pfd.	S und W	—
Muskete	1.500 GM	1W10	1W12	×4	12 m	1-2 (1,50 m)	1	9 Pfd.	S und W	—
Muskete, Doppelläufige	2.500 GM	1W10	1W12	×4	12 m	1-3 (1,50 m)	2	11 Pfd.	S und W	—

[1] Gewichtsangaben sind für mittelgroße Waffen. Eine kleine Waffe wiegt die Hälfte, eine große Waffe das Doppelte.

[2] Eine Waffe mit zwei Schadensarten verursacht den Schaden nach Wahl ihres Benutzers, sofern der Eintrag das Wort „oder“ enthält.

Tabelle 3-5: Fortschrittliche Feuerwaffen

Feuerwaffe	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Reichweite	Fehlzündung	Kapazität	Gewicht[1]	Art[2]	Speziell
Einhändige Feuerwaffen										
Revolver	4.000 GM	1W6	1W8	×4	6 m	1	6	4 Pfd.	S und W	—
Zweihändige Feuerwaffen										
Bündelgewehr	7.000 GM	1W8	1W10	×4	24 m	1-2	4	15 Pfd.	S und W	—
Flinte	5.000 GM	1W6	1W8	×2	6 m	1-2	1	12 Pfd.	S und W	Streuwaffe
Flinte, Doppelläufige	7.000 GM	1W6	1W8	×2	6 m	1-2	2	15 Pfd.	S und W	Streuwaffe
Gewehr	5.000 GM	1W8	1W10	×4	24 m	1	1	12 Pfd.	S und W	—

[1] Gewichtsangaben sind für mittelgroße Waffen. Eine kleine Waffe wiegt die Hälfte, eine große Waffe das Doppelte.

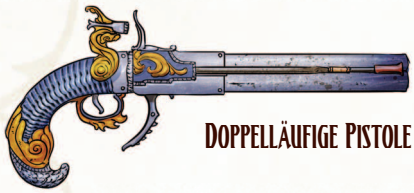
[2] Eine Waffe mit zwei Schadensarten verursacht den Schaden nach Wahl ihres Benutzers, sofern der Eintrag das Wort „oder“ enthält.

ist eine Feuerlanze sehr ungenau und hat die RK anstelle der Berührungs-RK zum Ziel. Eine Feuerlanze wird hinsichtlich Fehlzündungen immer als beschädigt behandelt, sie explodiert also schon bei der ersten Fehlzündung. Eine Feuerlanze verwendet einen Wurfspeer und zwei Anwendungen Schwarzpulver als Munition.

Kalverine (Handbombarde): Die auch als Handbombarde bekannte Kalverine besteht aus einer einfachen aufgebohrten Röhre, welche an einem Ende bis auf ein kleines Loch für eine Lunte versiegelt ist. Der Lauf ist teilweise in Holz eingefasst, so dass man die Waffe unter dem Arm tragen kann. Wenn man eine Kalverine ohne eine Stütze (z.B. eine Mauer, eine Fensterbank oder ein Stativ) abfeuert, führt dies zu einem Malus von -4 auf den Angriffswurf und wirft den Anwender zu Boden. Eine Kalverine verbraucht 4 Anwendungen Schwarzpulver und eine Kartätsche pro Schuss. Diese Spielwerte betreffen nur die ursprünglichen, in der Hand gehaltenen Kalverinen, spätere Versionen gelten als Kanonen und werden im Abschnitt für Belagerungswaffen abgehandelt.

Kriegshammermuskete: Diese Muskete hat den Kopf eines Kriegshammers am Ende ihres Laufes, so dass sie als Muskete und als Kriegshammer verwendet werden kann. Hinsichtlich der Herstellung einer Meisterarbeitsversion oder magischer Verzauberung zählt diese Waffe als Doppelwaffe. Sollte die Feuerwaffe den Zustand Beschädigt erlangen, gilt dies auch für den Hammer. Eine Kriegshammermuskete verwendet entweder eine Kugel und eine Anwendung Schwarzpulver als Munition oder eine alchemistische Kartusche.

Donnerbüchse



Doppelläufige Pistole

Bündelrevolver

Axtmuskete

Einläufige Pistole

Mantelpistole: Diese Pistole besitzt weniger Durchschlagskraft als andere Feuerwaffen, ist dafür aber klein genug, um leicht in einer Jacke oder einem Mantel versteckt zu werden. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit, um eine Mantelpistole an deinem Körper zu verbergen. Eine Mantelpistole verwendet entweder eine Kugel und eine Anwendung Schwarzpulver als Munition oder eine alchemistische Kartusche.

Muskete: Diese langläufige Feuerwaffe hat eine viel größere Reichweite als eine Pistole. Sie verwendet entweder eine Kugel und eine Anwendung Schwarzpulver als Munition oder eine alchemistische Kartusche.

Muskete, Doppelläufige: Diese Muskete verfügt über zwei parallele Läufe. Jeder Lauf kann mit einer eigenen Aktion separat abgefeuert werden. Alternativ können auch beide Läufe gleichzeitig mit derselben Aktion abgefeuert werden. Im letzteren Fall müssen sie dieselbe Kreatur, bzw. dasselbe Objekt zum Ziel haben, zudem wird die Waffe sehr ungenau – jeder Angriffswurf unterliegt einem Malus von -4. Jeder Lauf einer doppelläufigen Muskete verwendet entweder eine Kugel und eine Anwendung Schwarzpulver als Munition oder eine alchemistische Kartusche.

Pistole: Die einschüssige Pistole ist die am weitesten verbreitete Feuerwaffe, dürfte aber in den meisten Kampagnen immer noch selten genug sein, dass sie den Neid oder die Neugier der meisten erweckt. Eine Pistole verwendet entweder eine Kugel und eine Anwendung Schwarzpulver als Munition oder eine alchemistische Kartusche.

Pistole, Doppelläufige: Diese Pistole besitzt zwei parallel verlaufende Läufe. Jeder Lauf kann für sich mit einer eigenen Aktion abgeschossen werden. Alternativ können beide Läufe mit derselben Aktion abgefeuert werden, müssen hierzu aber dieselbe Kreatur oder denselben Gegenstand zum Ziel haben; ferner wird die Waffe dabei sehr ungenau und unterliegt jeder Schuss einem Malus von -4.

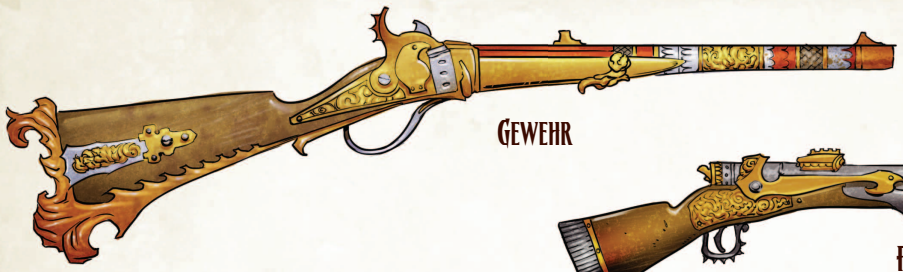
Stockdegenpistole: Diese Waffe kombiniert eine Mantelpistole mit einem Stockdegen (*Pathfinder Expertenregeln*, S. 179). Die Stockdegenpistole wird als Doppelwaffe hinsichtlich Meisterarbeit und magischer Verzauberung behandelt. Aufgrund des Pistolengriffs ist diese Waffe schwerer zu verbergen; einem Beobachter muss ein Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 gelingen, um zu erkennen, dass ein nicht gezogener Stockdegen eine Waffe und kein Gehstock ist – sollte der Beobachter den Griff sehen können, sinkt der SG um 5. Eine Stockdegenpistole verwendet entweder eine Kugel und eine Anwendung Schwarzpulver als Munition oder eine alchemistische Kartusche. Die Klinge muss gezogen sein, um die Pistole nachladen zu können.

Tartschenpistole: Die Vorderseite dieser Tartsche ist mit einer kleinen, doppelläufigen Feuerwaffe ausgestattet, die abgefeuert werden kann, während man die Tartsche trägt. Im Gegensatz zu einer doppelläufigen Pistole kann immer nur ein Lauf leergeschossen werden. Um die Waffe nachzuladen, muss die Tartsche abgenommen werden. Jeder Lauf verwendet eine Kugel und eine Anwendung Schwarzpulver oder eine alchemistische Kartusche als Munition. Da eine Tartschenpistole eine unhandliche Konstruktion ist, wird sie stets als Zweitwaffe behandelt.

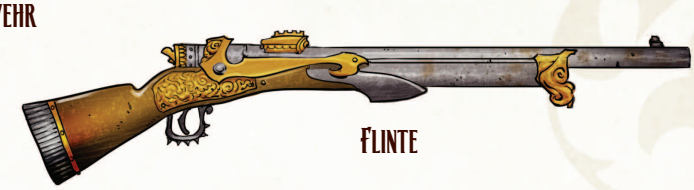
Fortschrittliche Feuerwaffen

Fortschrittliche Feuerwaffen sind verlässlicher und genauer als frühzeitige Feuerwaffen. Fortschrittliche Feuerwaffe verwenden Metallpatronen (meist aus Messing), welche in Kammern geladen werden, statt dass man sie den Lauf hinunterschiebt.

Bündelgewehr: Die vier Läufe dieses Gewehrs befinden sich in einem von Hand zwischen den Schüssen drehbaren Gestell, das Weiterdrehen des Laufes erfordert eine Freie Aktion. Ein Bündelgewehr verwendet Metallpatronen als Munition.



Gewehr



Flinte

Flinte: Diese verbesserte Version der Donnerbüchse verschießt Kügelchen in einem 9 m-Kegel und Kugeln mit einer Grundreichweite von 6 m. Eine Schrotflinte verwendet entweder Metallpatronen oder Schrotmunition.

Flinte, Doppelläufig: Die Läufe dieser Doppelflinte können entweder einzeln oder gleichzeitig als ein Angriff abgefeuert werden. Ein Doppelschuss, bei dem Kugeln verschossen werden, ist ungenau und erleidet einen Malus von -4 auf beide Angriffe. Ein Doppelschuss, bei dem Kugeln verschossen werden, hat nur eine einzelne Kreatur zum Ziel und erhöht den Schaden jedes Laufes auf 2W6 (klein) oder 2W8 (mittelgroß) zu einem Gesamtschaden von 4W6 oder 4W8 Punkten. Eine doppelläufige Schrotflinte verwendet entweder Metallpatronen oder Schrotmunition.

Gewehr: Diese Verbesserung der Muskete verfügt über gezogene Läufe. Mit einem Gewehr kann weiter und genauer geschossen werden, als mit den frühen langläufigen Feuerwaffen. Ein Gewehr verwendet Metallpatronen als Munition.

Revolver: Ein Revolver ist eine Pistole mit einem rotierenden Zylinder, der über sechs Kammer verfügt. Jede Kammer kann eine Metallpatrone enthalten. Wenn eine Patrone verschossen wird, dreht sich der Zylinder automatisch weiter, sodass keine zusätzliche Aktion oder eine freie Hand erfordert ist um die nächste Kammer sofort feuerbereit zu machen. Ein Revolver verwendet Metallpatronen als Munition.

Feuerwaffenmunition und Abenteuerausrüstung

Die Benutzer von Feuerwaffen haben eine Reihe von Wahlmöglichkeiten beim Laden ihrer Waffen. Sie brauchen oft Büchsenmacherwerkzeug, um ihre Feuerwaffen angemessen pflegen und erhalten zu können.

Alchemistische Kartuschen: Eine alchemistische Kartusche ist ein vorbereitetes Bündel aus Schwarzpulver und einer Kugel oder Schrotkügelchen. Manchmal wird noch anderes, exotisches Material hinzugefügt. Das Ganze wird dann in Papier oder Stoff eingewickelt und mit Bienenwachs, Fett oder Talg versiegelt. Es gibt viele Arten alchemistischer Kartuschen, doch die einfachste ist die Papierkartusche, eine einfache Mischung aus Schwarzpulver und entweder einer Kugel oder Schrotkügelchen. Alchemistische Kartuschen erleichtern das Laden von Feuerwaffen und senken die erforderliche Zeit um einen Schritt (aus einer Vollen Aktion wird eine Standard-Aktion, aus einer Standard-Aktion eine Bewegungsaktion und aus einer Bewegungsaktion eine Freie Aktion), sie sind aber auch oft instabil. Daher steigt der Fehlzündungswert für den Gebrauch einer alchemistischen Kartusche um den in jedem Eintrag aufgeführten Wert.

Blendkartusche: Wenn eine Blendkartusche ihr Ziel trifft, verursacht sie nur halben Schaden, allerdings ist die getroffene Kreatur zusätzlich für 1 Runde blind (bei einem gelungenen Zähigkeitswurf gegen SG 15 wird sie nur geblendet), während Kreaturen innerhalb eines Explosionsradius von 6 m für 1 Runde geblendet werden (ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 vereitelt diesen Effekt). Blendkartuschen können auch zum Geben von Signalen genutzt werden. Bei Nutzung einer Blendkartusche steigt der Fehlzündungswert um 2, sofern es sich bei der Waffe nicht um eine Donnerbüchse oder Drachenpistole handelt, bei diesen steigt der Fehlzündungswert nur um 1. Blendkartuschen können nur gegen einzelne Kreaturen eingesetzt werden, sie funktionieren nicht im Rahmen eines Streuwaffenangriffes.

Drachenodemkartusche: Diese Kartusche enthält alchemistische Komponenten, die beim Abfeuern der Waffe einen Flammenkegel statt des normalen Angriffes einer ein- oder zweihändigen Feuerwaffe mit der Waffeneigenschaft Streuwaffe erzeugen. Die nichtmagischen Flammen verursachen 2W6 Punkte Feuerschaden bei allen Zielen innerhalb dieses Kegels (Reflexwurf gegen SG 15 halbiert). Diese Kartuschen können nur mit Feuerwaffen verwendet werden, die über die Waffeneigenschaft Streuwaffe verfügen. Da diese Munition keinen Angriffswurf erfordert, sondern einen Rettungswurf erzwingt, sind die Fehlzündungsregeln etwas anders: Solltest du beim Auswürfeln des Schadens auch nur eine natürliche 1 würfeln, kommt es zu einer Fehlzündung.

Papierkartusche: Diese einfache Mischung aus Schwarzpulver und einer Kugel oder Schrotkügelchen erhöht den Fehlzüdungswert um 1.

Steinsalzkartusche: Diese Mischung aus Schwarzpulver und Steinsalz kann nur in eine Donnerbüchse, Drachenpistole oder andere Waffe mit der Eigenschaft Streuwaffe geladen werden. Sie verursacht nichttödlichen Schaden und erhöht den Fehlzündungswert um 1. Du kannst eine Steinsalzkartusche nur zum Kegelangriff einer Streuwaffe einsetzen.

Verstrickungskartusche: Diese Mischung aus Schwarzpulver und einem alchemistisch behandelten Harz, welche stark genug ist, um den Schuss zu überstehen, kann nur in eine Donnerbüchse, eine Drachenpistole oder andere Feuerwaffe mit der Eigenschaft Streuwaffe geladen werden. Jene, die sich innerhalb des Angriffskegels der Waffe befinden, erleiden nur halben Schaden, müssen aber zudem einen Reflexwurf

gegen SG 15 bestehen, um nicht für 2W4 Runden verstrickt zu werden. Bei Nutzung einer Verstrickungskartusche steigt der Fehlzündungswert um 2.

Büchsenmacherausrüstung: Dieses kleine Ausrüstungspack enthält bis auf die Rohmaterialien alle Werkzeuge, die eine Person zum Herstellen, Reparieren und Wiederherstellen von Feuerwaffen benötigt. Ohne eine solche Ausrüstung kannst du weder Feuerwaffen herstellen, noch funktionsfähig halten.

Kugel: Kugeln sind die Munition, welche die meisten ein- und zweihändigen Feuerwaffen verwenden. In der Regel handelt es sich um kleine Kugeln aus Zinn oder einem anderen Material.

Kugel, Adamant-: Diese teuren Kugeln werden aus Adamant gefertigt. Sie ignorieren Härte 20 oder weniger, wenn sie gegen Gegenstände eingesetzt werden.

Kugel, Körnige: Diese Munition ist mit einem Muster kleiner Vertiefungen überzogen, in welche spezielles Gift aufgetragen werden kann. Dabei handelt es sich um ein Derivat eines Standardgiftes, welches alchemistisch in einen festen Zustand versetzt wurde. Hierzu ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Gift) gegen den SG des Giftes +4 erforderlich; nur Verwundungs- oder Kontaktgifte können auf diese Weise behandelt werden. Der Preis eines entsprechend aufbereiteten Giftes liegt beim Grundpreis des Giftes +20 GM. Das Gift kann dann in die Vertiefungen gefüllt werden, wo es sich verhärtet. Im Anschluss kann die Kugel mit einer entsprechenden Feuerwaffe verschossen werden. Wenn sie ein Ziel trifft, wird dieses von dem Gift betroffen, allerdings wird der SG des Rettungswurfes gegen das Gift um 2 gesenkt. Eine Körnige Kugel kann nicht mit einer alchemistischen Kartusche genutzt werden.

Kugel, Silber-: Diese Munition wird aus Silber gefertigt. Sie ist nichtmagisch, aber insbesondere schädlich für Lykanthropen. Jede Kritische Bedrohung, die mit einer Silberkugel gegen einen Lykanthropen erzielt wird, wird automatisch bestätigt. Der durch eine Silberkugel verursachte Schaden wird um 1 reduziert (Minimum 1 Schadenspunkt).

Metallpatrone: Diese widerstandfähigere Version einer alchemistischen Kartusche wird als Munition fortschrittlicher Feuerwaffen verwendet.

Pulverhorn: Ein Pulverhorn wird oft aus dem Horn eines Tieres gefertigt, wobei es aber auch zunehmend Versionen aus Metall in einer Reihe von Formen gibt. Ein Pulverhorn enthält bis zu 10 Anwendungen Schwarzpulver und schützt dieses vor Kontakt mit Feuer, Elektrizität, Wasser und Feuerwaffenfehlzündungen.

Schrotkügelchen: Eine Handvoll dieser Kügelchen wird in der Regel zusammen mit einer Anwendung Schwarzpulver als Munition für ein- oder zweihändige Feuerwaffen mit der Eigenschaft Streuwaffe verwendet. Statt der Kügelchen können auch Steine oder Stücke anderen harten Material verwendet werden. Sollten bei einem Kegelangriff mit einer Streuwaffe keine Schrotkügelchen oder eine alchemistische Kartusche verwendet werden, steigt der Fehlzündungswert der Waffe um 1; dieser Zuschlag gilt nur solange, bis wieder Standardmunition verwandt wird.

Schwarzpulver: Schwarzpulver ist die explosive Hauptkomponente, welche eine Feuerwaffe funktionieren lässt. In größeren Mengen kann dieses alchemistische Material aber selbst bereits ziemliche Zerstörungen anrichten. Eine einzelne Anwendung Schwarzpulver ist stark genug, um einen Schuss aus den meisten ein- und zweihändigen Feuerwaffen anzutreiben, während zum Abschießen einer Kanone 10

Tabelle 3-6: Feuerwaffenausrüstung

Gegenstand	Preis	Gewicht
Alchemistische Kartusche, Blend-	10 GM	—
Alchemistische Kartusche, Drachenodem	40 GM	—
Alchemistische Kartusche, Papier (Kugel oder Schrotkügelchen)	12 GM	—
Alchemistische Kartusche, Steinsalz-	12 GM	—
Alchemistische Kartusche, Verstrickungs-	40 GM	—
Büchsenmacherausrüstung	15 GM	2 Pfd.
Feuerwaffenkugel (1)	1 GM	—
Feuerwaffenkugeln (30)	30 GM	1/2 Pfd.
Feuerwaffenkugel, Adamant-	61 GM	—
Feuerwaffenkugel, Körnige	5 GM[1]	—
Feuerwaffenkugel, Silber-	25 GM	—
Metallpatrone	15 GM	—
Pulverhorn	3 GM	1 Pfd.
Schrotkügelchen (Handvoll)	1 GM	—
Schrotkügelchen (30 Handvoll)	30 GM	1/2 Pfd.
Schwarzpulver (Anwendung)	10 GM	—
Schwarzpulver (Faß oder Krug)	1.000 GM	5 Pfd.

[1] Enthält nicht die Kosten eines Giftes.

Anwendungen erforderlich sind. Schwarzpulver wird oft in Fässer und Krügen gelagert und transportiert, die bis zu 100 Anwendungen enthalten. In dieser Menge wird das Pulver selbst zu einer Gefahr. Wenn es Feuer, Elektrizität oder einer Explosion in Folge einer Fehlzündung ausgesetzt wird, explodiert Schwarzpulver. Ein auf diese Weise explodierender Behälter verursacht 5W6 Punkte Feuerschaden bei jedem in einem Explosionsradius von 6 m (Reflexwurf gegen SG 15 halbiert). In einem Pulverhorn gelagertes Schwarzpulver ist gegen Explosionen geschützt.

Magische Feuerwaffengegenstände

Die folgenden magischen Gegenstände und magischen Eigenschaften finden alle Anwendung in Verbindung mit Feuerwaffen. Die meisten verleihen dem Benutzer der Feuerwaffe zusätzliche Fähigkeiten oder zusätzlichen Schutz, während andere Kreaturen vor einigen Effekten von Feuerwaffen beschützen.

Besondere Eigenschaften von Feuerwaffenmunition

Die folgende besondere Eigenschaft ermöglicht es einer Feuerwaffe, die davon betroffene Munition in einer luftlosen Umgebung abzufeuern – unter Wasser eingeschlossen:

Trockenladung

Aura Schwache Bannmagie; **ZS** 3; **Preis** 30 GM pro Kartusche oder 1.500 GM für 50 Kartuschen

BESCHREIBUNG

Nur alchemistische Kartuschen oder Metallpatronen können diese besondere Eigenschaft erhalten. *Trockenladungen* erlauben es, Feuerwaffen mit dieser Munition unter Wasser oder in einer anderen luftlosen Umgebung zu laden, z.B. in einem Vakuum. Diese Eigenschaft schützt den Inhalt der Kartusche während des Ladevorganges und erzeugt eine Luftblase um die Feuerwaffe,

welche dem Schutz der Munition dient und ein Abfeuern der Waffe ermöglicht. Nach dem Laden hält diese Luftblase für 3 Minuten, bzw. bis zum Abfeuern der Feuerwaffe, so dies früher geschieht.
Eine mit dieser Munition geladene Feuerwaffe hat immer noch einen Malus von -2 auf Angriffswürfe, wenn sie unter Wasser abgefeuert wird, für jeweils 1,50 m Wasser, das die Kugel durchdringen muss, neben den üblichen Mali aufgrund von Entfernung. Wenn eine *Trockenladung* unter Wasser oder in einer luftlosen Umgebung abfeuert wird, gelten die üblichen Fehlzündungsregeln (d.h. die Feuerwaffe kann normal explodieren).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Luftblase* (siehe Seite 236).

Besondere Feuerwaffenmunition

Mehrere Arten magischer Kugeln für die Nutzung mit Feuerwaffen wurden bereits entwickelt. Die folgenden Beispiele sind nur ein paar dieser Arten:

Eingrabende Kugel

Aura Durchschnittliche Nekromantie, **ZS** 9 (*Eingrabende Kugel*) oder 13 (*Mächtige Eingrabende Kugel*)
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 1.772 GM (*Eingrabende Kugel*) oder 3.447 GM (*Mächtige Eingrabende Kugel*); **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese *Feuerwaffenkugel +1* verursacht normalen Schaden. Wenn sie jedoch eine lebende Kreatur trifft, gräbt sie sich in das Fleisch der Kreatur und verursacht furchtbare Schmerzen, bis sie entweder entfernt wird oder die Kugel sich den Weg aus der Kreatur freigegraben hat. Während die Kugel sich eingräbt, ist die Kreatur wankend. Dieser Effekt hält 1W3 Runden an oder bis die Kugel mit einem Fertigkeitswurf auf Heilkunde gegen SG 15 im Rahmen einer Standard-Aktion entfernt wird. *Mächtige Eingrabende Kugeln* brauchen länger, um sich durch den Körper lebender Kreaturen zu graben; der Wankend-Effekt hält 1W3+2 Runden an, außerdem ist die Kugel schwerer zu entfernen – der SG des Fertigkeitswurfes für Heilkunde beträgt 20.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Symbol des Schmerzes* (*Eingrabende Kugel*) oder *Symbol der Betäubung* (*Mächtige Eingrabende Kugel*); **Kosten** 861 GM (*Eingrabende Kugel*) oder 1.723 GM (*Mächtige Eingrabende Kugel*).

Markierungskugel

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 2
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 100 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Diese *Feuerwaffenkugel +1* verursacht keinen Schaden, sondern sorgt dafür, dass ein blasses Glühen das Ziel umgibt. Dies entspricht dem Effekt von *Feenfeuer* und verleiht dem Ziel einen Malus von -2 auf seine RK gegen Fernkampfangriffe. Dieser Effekt hält 1W4 Runden an.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Feenfeuer*; **Kosten** 50 GM.

Besondere Eigenschaften magischer Feuerwaffen

Die folgenden besonderen Waffeneigenschaften können nur auf Feuerwaffen angewandt werden:

Glück

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 8; **Preis** Bonus +1

BESCHREIBUNG

Nur eine ein- oder zweihändige Feuerwaffe kann mit dieser besonderen Eigenschaft versehen werden. Eine *Glücksfeuerwaffe* verfügt über einen eigenen magischen Vorrat an Schneidpunkten (siehe Seite 9). Dieser Schneid wird normalerweise in einer Gravur oder einem an der Feuerwaffe befestigten Glücksbringer eingelagert. Egal ob der Benutzer einer *Glücksfeuerwaffe* Schützentricks (siehe Seite 10) einsetzen kann oder nicht, kann er stets 1 Schneidpunkt aus dem Vorrat der Waffe aufwenden, um einen Angriff neu zu würfeln, der zu einer Fehlzündung führen würde. In diesem Fall muss der Benutzer das zweite Ergebnis nehmen, selbst wenn dieses ebenfalls zu einer Fehlzündung führen würde.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Heldenmut*, der Erschaffer muss über Schneidpunkte verfügen.

Mächtiges Glück

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 12; **Preis** Bonus +3

BESCHREIBUNG

Nur eine ein- oder zweihändige Feuerwaffe kann mit dieser besonderen Eigenschaft versehen werden. Eine *Mächtige Glücksfeuerwaffe* ist nahezu identisch mit einer *Glücksfeuerwaffe*, ihr Schneidvorrat enthält aber 3 Schneidpunkte statt 1 Punktes. Eine Feuerwaffe kann nicht gleichzeitig eine *Glücksfeuerwaffe* und eine *Mächtige Glücksfeuerwaffe* sein.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Großer Heldenmut*, der Erschaffer muss über Schneidpunkte verfügen.

Verlässlich

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 8; **Preis** Bonus +1

BESCHREIBUNG

Nur eine Feuerwaffe kann mit dieser besonderen Eigenschaft versehen werden. Eine *Verlässliche Feuerwaffe* blockiert seltener als andere Feuerwaffen. Diese Verzauberung senkt den Fehlzündungswert der betroffenen Feuerwaffe um 1 (Minimum 0). Diese Reduzierung erfolgt nach Berechnung aller Erhöhungen des Wertes (z.B. bei Abfeuern einer beschädigten Feuerwaffe, der Nutzung einer alchemistischen Kartusche oder aufgrund anderer Effekte, welche den Fehlzündungswert einer Feuerwaffe in die Höhe treiben könnten).

Erschaffung

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen erschaffen, *Ausbessern*.

Mächtige Verlässlichkeit

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 12; **Preis** Bonus +3

BESCHREIBUNG

Nur eine ein- oder zweihändige Feuerwaffe kann mit dieser besonderen Eigenschaft versehen werden. Eine *Feuerwaffe der Mächtigen Verlässlichkeit* blockiert weniger oft als andere Feuerwaffen. Diese Verzauberung senkt den Fehlzündungswert

der betroffenen Feuerwaffe um 4 (Minimum 0). Diese Reduzierung erfolgt nach Berechnung aller Erhöhungen des Wertes (z.B. bei Abfeuern einer beschädigten Feuerwaffe, der Nutzung einer alchemistischen Kartusche oder aufgrund anderer Effekte, welche den Fehlzündungswert einer Feuerwaffe in die Höhe treiben könnten). Eine Feuerwaffe kann nicht gleichzeitig eine *Feuerwaffe der Verlässlichkeit* und eine *Feuerwaffe der Mächtigen Verlässlichkeit* sein.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen erschaffen, *Reparieren*.

Wundersame Gegenstände

Die folgenden wundersamen Gegenstände verbessern Feuerwaffen entweder oder schützen gegen sie:

Amulett der Kugelfestigkeit

Aura Schwache Bannmagie; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 1.500 GM (+1), 6.000 GM (+2), 13.500 GM (+3), 24.000 GM (+4) oder 37.500 GM (+5); **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Dieses Amulett besteht üblicherweise aus den zersplitterten Überresten verschossener Feuerwaffenkugeln. Diese werden grob zu einem heiligen Symbol oder einem Kleeblatt zusammengehämmert, welches seinem Träger einen Glücksbonus auf RK gegen Feuerwaffenangriffe verleiht, welche gegen seine Berührungs-RK zielen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Göttliche Gunst*, Zauberstufe des Erschaffers muss mindestens das Dreifache des Bonus des Amuletts betragen; **Kosten** 750 GM (+1), 3.000 GM (+2), 6.750 GM (+3), 12.000 GM (+4), 18.750 GM (+5).

Öl der Stille

Aura Schwache Illusion; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 250 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Wenn dieses seltsame, graue Öl auf eine ein- oder zweihändige Feuerwaffe aufgetragen wird, macht es die Feuerwaffe für 1 Stunde lautlos. Mit fünf Anwendungen vom *Öl der Stille* kann eine große Feuerwaffe lautlos gemacht werden, während zehn Anwendungen für eine große Belagerungsfeuerwaffe erforderlich sind. Das Öl wirkt nicht bei Belagerungsfeuerwaffen, deren Größenkategorie jenseits von Groß liegt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Stille*; **Kosten** 125 GM.

Trockenladungshorn

Aura Schwache Beschwörung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Keiner (siehe unten); **Preis** 2.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses magische Pulverhorn enthält 20 Anwendungen Schwarzpulver. Wenn eine Feuerwaffe mit Schwarzpulver aus diesem Horn direkt geladen wird, erzeugt es eine kleine Luftblase, welche die Waffe umgibt und erlaubt, sie unter Wasser oder in Gebieten ohne Luft abzufeuern, z.B. in einem Vakuum. Sobald die Waffe mit Pulver aus dem *Trockenladungshorn* geladen wurde, hält die Luftblase 10 Minuten lang an oder bis die Feuerwaffe abgefeuert wird, sofern dies zuerst eintritt.
Wenn man eine Feuerwaffe, die mit diesem Horn geladen wurde, unter Wasser abfeuert, unterliegen die Angriffswürfe immer noch einem Malus von -2 pro 1,50 m an Wasser, welche die Kugel durchdringen muss, neben den üblichen Abzügen aufgrund Entfernung. Wenn eine Ladung aus einem *Trockenladungshorn* unter Wasser oder in einer luftlosen Umgebung abfeuert wird, gelten die üblichen Fehlzündungsregeln (d.h. die Feuerwaffe kann normal explodieren).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Luftblase* (siehe Seite 236); **Kosten** 1.000 GM.

Zauberstatuette (Schieferspinne)

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 10.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese *Zauberstatuette* folgt denselben Regeln wie alle magischen Gegenstände dieser Art (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 529). Es handelt sich in diesem Fall um eine Spinne mit Stummelbeinen, die einmal am Tag für 1 Minute benutzt werden kann. Wenn sie aktiviert wird, wachsen der Spinne längere, segmentierte Beine und sie wandern dann über den Körper des Aktivierenden, um Schmutz und Dreck von seiner Kleidung zu entfernen. Mit einer Freien Aktion kann ihr befohlen werden, sich an der Mündung einer ein- oder zweihändigen Feuerwaffe zu platzieren und nach Abfeuern der Waffe in den Lauf zu kriechen und diesen zu säubern. Der nächste Schuss, der auf eine solche Säuberungsaktion folgt, kann nicht zu einer Fehlzündung führen. Eine belebte *Schieferspinne* besitzt 1 Trefferpunkt und wird als getragener Gegenstand behandelt. Sie wird niemals freiwillig das Feld desjenigen verlassen, der sie aktiviert hat.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstand beleben*; **Kosten** 5.000 GM.

Zielfernrohr (Unsichtbarkeit)

Aura Durchschnittliche Erkenntnismagie; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz Keiner (siehe unten); **Preis** 12.000 GM; **Gewicht** 1Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Zielfernrohr kann an einer zweihändigen Feuerwaffe befestigt werden und wird dann zu einem Teil dieser Waffe. Es kann aber mit einer Vollen Aktion wieder entfernt werden. Der Benutzer der Feuerwaffe kann eine Volle Aktion aufwenden, um eine unsichtbare Kreatur innerhalb seiner Sichtlinie aufzuspüren oder um einen einzigen Schuss auszuführen, welcher die Unsichtbarkeit einer Kreatur ignoriert, von der der Schütze weiß, dass sie sich im Bereich aufhält.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wahrer Blick*; **Kosten** 6.000 GM.

Zielfernrohr (Weitsicht)

Aura Schwache Erkenntnismagie; **ZS 3**
Ausrüstungsplatz Keiner (siehe unten); **Preis** 4.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Zielfernrohr kann an einer zweihändigen Feuerwaffe befestigt werden und wird dann zu einem Teil dieser Waffe. Es kann aber mit einer Vollen Aktion wieder entfernt werden. Der Benutzer der Feuerwaffe kann eine Volle Aktion aufwenden, um mit dieser Waffe einen einzigen Schuss auszuführen. Dieser Schuss wird unabhängig von der Entfernung gegen die Berührungs-RK des Zieles ausgeführt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zielsicherer Schlag*; **Kosten** 2.000 GM.

Gladiatorenwaffen

Nahezu jede Kultur kennt Krieger, die sich im sportlichen Wettkampf messen oder zur Unterhaltung kämpfen. Auch wenn nur die dekadenten und bösen Kulturen Blutvergießen genießen, bei dem die Kämpfenden zum Vergnügen der Menge bis zum Tode kämpfen, erfreuen sich auch die wohlwollendsten Gesellschaften am Spektakel des bewaffneten Konfliktes. Diese Kämpfe erfordern oft spezialisierte Waffen und Training, um das meiste aus solchen Schaukämpfen herauszukitzeln.

Die folgenden Waffen sind alle Schaukampfwaffen. *Schaukampf* ist eine besondere Waffeneigenschaft, welche Boni verleiht, wenn die Waffe im Schaukampf eingesetzt wird (siehe Seite 153). Schaukampfwaffen sind meist die bevorzugten Waffen von Kriegern, die in Arenen oder an anderen Orten kämpfen, wo Auftreten ebenso wichtig ist wie einen lähmenden oder tödlichen Treffer zu landen. Diese Waffen sind daher den Zuschauern solcher Ereignisse meist gut bekannt.

Es gibt noch einen weiteren Weg, wie eine Waffe die Eigenschaft *Schaukampf* erlangen kann: Eine Kreatur kann das Talent Schaukampfwaffenmeisterschaft wählen (Seite 111), welche ihm gestattet, jede von ihm geführte Waffe mit der Eigenschaft Schaukampf zu versehen.

Speziell: Alle folgenden Waffen verfügen über die Eigenschaft *Schaukampf*, die im Folgenden beschrieben wird:

Schaukampf: Wenn du diese Waffe führst und bei einem Angriff oder Kampfmanöver mit dieser Waffe ein Schaukampfwurf gemacht wird, erhältst du einen Bonus von +2 auf diesen Wurf.

Gladiatorenwaffen

Die folgenden Waffen sind besonders beliebt unter Gladiatoren, Grubenkämpfern und ähnlichen Kriegern:

Aklys: Eine Aklys ist eine mit einem Haken und einer 6 m langen Schnur versehener Stab. Nachdem man sie geworfen hat, kann man sie mit einer Bewegungsaktion wieder einholen. Der Haken gestattet es, Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen im Fernkampf auszuführen. In manche Aklys sind Löcher gebohrt, so dass pfeifende Geräusche entstehen, wenn sie geschleudert werden.

Amentum: Ein Amentum ist ein langer Lederriemen, der an einem Wurfspeer befestigt wird. Ehe der Wurfspeer geworfen wird, wird das Amentum um den Schaft gewickelt. Wenn man beim Werfen den Riemen festhält, beginnt der Speer zu rotieren und erhält so eine erhöhte Reichweite. Ein Amentum an einem Wurfspeer zu befestigen erfordert eine Bewegungsaktion; es um den Schaft zu wickeln, ist eine Volle Aktion. Wurfspeere können mit bereits um sich herumgewickelte Amenta gelagert werden. Ein Wurfspeer, um den ein Amentum gewickelt ist, wird als Kriegswaffe betrachtet.

Fliegende Klinge: Eine Fliegende Klinge ist eine große halbmondförmige Klinge, die an einer 3 m langen Kette befestigt ist. Die Fliegende Klinge ist eine unbeholfene Waffe und verleiht einen Malus von -2 auf Angriffswürfe, doch wenn du durch Bewegung provozierte Gelegenheitsangriffe ausführst, erhältst du statt des Malus einen Bonus von +2 auf die Angriffswürfe.

Gladius: Der Gladius ist die bevorzugte Waffe von Gladiatoren. Die Klinge ist schwerer als bei einem gewöhnlichen Kurzschwert. Es ist eine gute Hiebwaffe. Talente und Fähigkeiten, die Kurzschwerter betreffen, betreffen auch den Gladius.

Hakenaxt: Der Haken am Ende der Axtklinge kann genutzt werden, um Feinde zu entwaffnen oder ihnen das Gleichgewicht zu rauben. Eine Hakenaxt kann als Kriegswaffe genutzt werden und funktioniert dann wie eine Streitaxt.

Knöchelaxt: Knöcheläxte werden meist paarweise eingesetzt. Sie ähneln Axtklingen, die an Handgriffen aus Messing befestigt sind. Wenn du in einer Hand eine Knöchelaxt führst, kannst du in dieser Hand eine andere Waffe oder einen Gegenstand halten, diesen aber nicht zusätzlich führen oder anderweitig nutzen. Du kannst diese Hand auch nicht für Gestik beim Zaubern nutzen.

Madu: Ein Madu ist ein runder, leichter Schild mit zwei Tierhörnern, die an entgegengesetzten Seiten aus dem Schild ragen. Meist sind es die Hörner einer Antilope. Wenn man im Umgang mit dem Madu geübt ist, kann man ihn nutzen, um defensiv zu kämpfen und erhält dann nur einen Malus von -2 statt der üblichen -4. Ferner verringert sich der Abzug auf den Angriffswurf, wenn man Defensive Kampfweise einsetzt, um 1 (Minimum -1). Man kann in der Hand, welche den Madu führt, keinen anderen Gegenstand halten. Sollte man nicht im Umgang mit dem Madu geübt sein, wird er wie ein Leichter Stachelschild behandelt.

Pata: Diese Weiterentwicklung des Stoßdolches ist ein Kurzschwert mit einem fingerlosen Handschuhgriff. Statt zu stechen stößt man mit der Waffe und kann so in jeden Schlag mehr Kraft legen. Wenn man ein Pata trägt, kann man die Hand für nichts anderes nutzen und erhält einen Bonus von +10 auf die KMV gegen Entwaffnen.

Quadrens: Ein Quadrens sieht aus wie ein Dolch, allerdings befinden sich anstelle der Klinge vier in einem quadratischen Muster angebrachte Dornen. Wenn man mit einem Quadrens einen Kritischen Treffer landet, verursacht die resultierende klaffende Wunde 1 Punkt Blutungsschaden.

Scizore: Ein Scizore ist eine gehärtete Röhre, die über dem Unterarm getragen wird. Sie endet in einer halbkreisförmigen Klinge, mit der zerstörerische Stoßangriffe geführt werden können. Ein Scizore verleiht einen Schildbonus auf RK von +1, doch wenn man mit der Klinge angreift, geht der RK-Bonus für diese Runde verloren, ferner erhält man einen Malus von -1 auf Angriffswürfe mit dem Scizore. Eine Hand, die ein Scizore hält, kann für nichts anderes genutzt werden. Ein Scizore liefert einen Bonus von +10 auf die KMV gegen Entwaffnen. Ein Scizore anzulegen erfordert eine Volle Aktion.

Schotel: Ein Schotel ist eine nach unten gebogene Klinge, mit der man um oder über den Schild eines Gegners herumreichen kann. Angriffswürfe mit einem Schotel gegen Gegner, die Tartschen, leichte oder schwere Schilde verwenden, erhalten einen Bonus von +1.

Sica: Diese Klinge ist eine kleinere und leichtere Version des Schotel. Man erhält einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit einer Sica gegen Gegner, die Tartschen, leichte oder schwere Schilde verwenden.

Skorpionpeitsche: Diese Peitsche trägt an ihrer Spitze eine Reihe messerscharfer Klingen und Krallen. Sie fügt selbst Kreaturen mit einem Rüstungsbonus tödlichen Schaden zu. Sollte man im Umgang mit Peitschen geübt sein, kann man eine Skorpionpeitsche wie eine Peitsche einsetzen.

Tabelle 3-7: Gladiatorenwaffen

Kriegswaffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Gewicht[1]	Art[2]	Speziell
Leichte Waffen								
Gladius	15 GM	1W4	1W6	19-20/x2	—	3 Pfd.	H oder S	Schaukampf
Einhandwaffen								
Scizore	20 GM	1W8	1W10	x2	—	3 Pfd.	S	Schaukampf
Fernkampfwaffen								
Amentum	—	1W4	1W6	x2	15 m	1 Pfd.	S	Schaukampf
Wurfspeer	1 GM	—	—	—	—	2 Pfd.	—	—

Exotische Waffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Gewicht[1]	Art[2]	Speziell
Leichte Waffen								
Aklys	5 GM	1W6	1W8	x2	6 m	2 Pfd.	W	Schaukampf, Zu-Fall-bringen
Knöchelaxt	9 GM	1W4	1W6	x3	—	2 Pfd.	H	Mönch, Schaukampf
Madu, Leder	40 GM	1W3	1W4	x2	—	5 Pfd.	S	Schaukampf
Madu, Stahl	40 GM	1W3	1W4	x2	—	6 Pfd.	S	Schaukampf
Pata	14 GM	1W4	1W6	x3	—	3 Pfd.	S	Schaukampf
Quadrens	8 GM	1W4	1W6	19-20/x2	—	2 Pfd.	S	Schaukampf
Sica	10 GM	1W4	1W6	x2	—	2 Pfd.	H	Schaukampf
Skorpionpeitsche	5 GM	1W3	1W4	x2	—	3 Pfd.	H	Schaukampf
Einhandwaffen								
Hakenaxt	20 GM	1W6	1W8	x3	—	7 Pfd.	H	Entwaffnen, Schaukampf, Zu-Fall-bringen
Schotel	30 GM	1W6	1W8	x3	—	3 Pfd.	S	Schaukampf
Zweihandwaffen								
Fliegende Klinge	40 GM	1W10	1W12	x3	—	12 Pfd.	H	Schaukampf, Reichweite
Fernkampfwaffen								
Wurfschild	+50 GM	1W4	1W6	x2	6 m	—	W	Schaukampf, Zu-Fall-bringen

[1] Gewichtsangaben sind für mittelgroße Waffen. Eine kleine Waffe wiegt die Hälfte, eine große Waffe das Doppelte.

[2] Eine Waffe mit zwei Schadensarten verursacht den Schaden nach Wahl ihres Benutzers, sofern der Eintrag das Wort „oder“ enthält.

Wurfschild: Dieser Schild wurde speziell zum Werfen angefertigt und verfügt über besondere Riemen, die es gestatten, ihn mit einer Freien Aktion zu lösen und zu werfen. Turmschilde können keine Wurfschilde sein. Weder der Verbesserungsbonus eines Schilde, noch Schildstacheln werden bei Angriffs- oder Schadenswürfen angerechnet, wenn der Schild geworfen wird.

Primitive Waffen und Rüstungen

Eine gewöhnliche Kampagne im Pathfinder-Rollenspiel spielt in einer Zeitperiode ähnlich dem Mittelalter und der frühen Renaissance, einem Zeitalter des Eisens und des Stahls. Doch auch wenn eine Kampagne in dieser Ära spielt, gibt es dennoch Kulturen ohne Stahl und manche, in denen es keinerlei Metallbearbeitung gibt. Dies liegt manchmal daran, dass sie geografisch abgelegen sind, keine Bodenschätze besitzen, ein mächtiger Herrscher es verbietet oder der Umgang mit Metall einem gesellschaftlichen Tabu unterliegt. Andere Kampagnen könnten zeitlich vor dem Mittelalter angesiedelt sein oder in einer finsteren Zukunft, in der die Überlebenden der Apokalypse mit den besten Werkzeugen, die sie finden können, um ihr Überleben kämpfen.

Primitive Kampagnen können abhängig von den verfügbaren Technologien grob in zwei Kategorien unterteilt werden: Die erste ist die Steinzeit, in der bearbeitete Metalle nahezu unbekannt ist. Die zweite ist die Bronzezeit, in der Metallwaffen erstmals auftauchen, die Kunst der Eisen- und Stahlverarbeitung aber noch nicht bekannt oder sehr selten ist.

Der folgende Abschnitt präsentiert allgemeine Regeln für diese beiden, breit angelegten Kategorien, sowie einige neue Waffen für diese Zeitabschnitte.

Primitive Materialien

Die normale Abenteuerausrüstung im *Pathfinder Grundregelwerk* und anderen Bänden des Pathfinder Rollenspiels wird aus Materialien gefertigt, welche den Anforderungen an sie entsprechen. Primitive Ausrüstung dagegen wird aus den besten verfügbaren Materialien gefertigt, welche oft nicht ganz den Anforderungen gewachsen sind. Im Falle der meisten gewöhnlichen Ausrüstungsgegenstände in Tabelle 6-9 des Ausrüstungskapitels im *Pathfinder Grundregelwerk* werden diese Unterschiede ignoriert, doch im Falle von Waffen und Rüstungen in dies nicht so einfach.

Alle unten folgenden besonderen Materialien verfügen über ihre eigenen Regeln und Ausnahmen, die sie etwas anders (und meist schlechter) als die Standardmaterialien für Waffen im Pathfinderrollenspiel funktionieren lassen. Manche Materialien verleihen dem Gegenstand die Eigenschaft Zerbrechlich, mit der Waffen und Rüstungen versehen werden können.

Zerbrechlich: Zerbrechliche Waffen und Rüstungen halten weniger Schaden aus als stabiler gefertigte Waffen. Eine zerbrechliche Waffe erhält den Zustand Beschädigt, wenn der Träger bei einem Angriffswurf mit ihr eine natürliche 1 würfelt. Zerbrechliche Rüstungen fallen auseinander, wenn sie heftigen Schlägen ausgesetzt sind. Sollte ein Angreifer eine Kreatur in einer zerbrechlichen Rüstung mit einer natürlichen 20 treffen und den Kritischen Treffer bestätigen (selbst wenn die Kreatur gegen Kritische Treffer immun sind), erhält die Rüstung den Zustand Beschädigt. Sollte eine Rüstung bereits beschädigt sein, wird sie stattdessen zerstört. Eine zerbrechliche Rüstung wird nicht beschädigt oder zerstört, wenn der Kritische Treffer nicht das Ergebnis einer natürlichen 20 ist. Sollte also eine Kreatur eine Waffe mit einem Kritischen Bedrohungsbereich von 19-20 oder 18-20 führen und einen Kritischen Treffer mit einem anderen Ergebnis als einer natürlichen 20 erzielen, kann dieser Kritische Treffer die Rüstung weder beschädigen noch zerstören.

Zerbrechliche Waffen und Rüstungen von Meisterarbeitsqualität oder zerbrechliche magische Waffen und Rüstungen besitzen diesen Nachteil nicht, sofern es nicht in der Gegenstandsbeschreibung vermerkt ist.

Knochen

Knochen kann bei Waffen und Rüstung anstelle von Holz und Stahl verwendet werden. Andere, aus Tieren gewonnene Materialien wie Horn, Schalenpanzer und Elfenbein folgen den Regeln für Knochenwaffen und -rüstungen. Der Preis einer Knochenwaffe oder -rüstung ist halb so hoch wie der Preis einer normalen Waffe oder Rüstung.

Waffen: Leichte und einhändige Kriegswaffen sowie zweihändige Waffen, die Wuchtwaffenschaden verursachen, können aus Knochen angefertigt werden. Zweihändige Stangenwaffen wie Speere können mit Knochenspitzen angefertigt werden, dies gilt auch für Pfeilspitzen. Andere zweihändigen Waffen können nicht aus Knochen hergestellt werden.

Knochenwaffen besitzen nur die Hälfte der Härte der Normalversion und erhalten die Eigenschaft Zerbrechlich. Auch Knochenwaffen mit Meisterarbeitsqualität erhalten die Eigenschaft Zerbrechlich, nicht aber magische Knochenwaffen. Knochenwaffen erhalten einem Malus von -2 auf Schadenswürfe (Minimum 1 Schadenspunkt).

Rüstung: Beschlagene Lederrüstung, Schuppenpanzer, Brustplatten und Holzschilde können als Knochenrüstungen angefertigt werden. Knochen ersetzt dann entweder die Metallkomponenten der Rüstung oder im Falle von Holzschilden das Holz mittels großer Knochenstücken oder Tierpanzern.

Knochenrüstungen besitzen eine Härte von 5 und die Rüstungseigenschaft Zerbrechlich. Knochenrüstung von Meisterarbeitsqualität besitzt ferner die Eigenschaft Zerbrechlich, dies gilt nicht für magische Knochenrüstung. Der Rüstungs- bzw. Schildbonus von Knochenrüstung ist um 1 reduziert, im Falle Beschlagener Lederrüstung wird auch der Rüstungsmalus um 1 (auf 0) reduziert.

Bronze

Ehe Eisen und Stahl aufkamen, beherrschte Bronze die Welt. Dieses leicht zu verarbeitende Metall kann bei Rüstungen und Waffen anstelle von Stahl genutzt werden. Aus Gründen der Einfachheit können diese Regeln auch auf ähnliche Metalle oder Legierungen wie Messing, Kupfer oder sogar Zinn Anwendung finden, auch wenn in Wirklichkeit Bronze härter und ausdauernder ist als diese Metalle.

Waffen: Leichte und einhändige Waffen können aus Bronze hergestellt werden. Dies gilt auch für Speerspitzen, Pfeilspitzen und Axtköpfe, selbst wenn sie Teile zweihändiger

Waffen sind. Bronze ist zu schwach, als dass man vollständige zweihändige Waffen daraus fertigen kann. Es kann mit Ausnahme der Rhomphaia (siehe Ausrüstung des Bronzezeitalters) nicht für Stangenwaffen benutzt werden.

Bronzewaffen besitzen die Härte der Normalversion, aber auch die Eigenschaft Zerbrechlich. Bronzewaffen verursachen denselben Schaden wie entsprechende Stahlwaffen und haben denselben Preis und dasselbe Gewicht.

Rüstung: Bronze kann verwendet werden, um jede leichte oder mittelschwere Rüstung anzufertigen, welche völlig aus Metall besteht oder Metallkomponenten aufweist. Sie schützt eine Kreatur so gut wie Stahlrüstung, besitzt aber die Eigenschaft Zerbrechlich. Bronzerüstung hat denselben Preis und dasselbe Gewicht wie entsprechende Stahlrüstung. Eine Bronzerüstung hat eine Härte 9.

Gold

In der Regel werden nur zeremonielle Waffen und Rüstungen aus Gold angefertigt. Metallene Ausrüstung aus Gold ist zerbrechlich, schwer und teuer. Goldene Rüstung ist meist nur goldbeschlagen, statt vollständig aus Gold gefertigt. Die folgenden Regeln gelten für die seltenen Gegenstände, die vollständig aus Gold bestehen und nicht nur goldbeschlagen sind. Goldbeschlagene Gegenstände haben den dreifachen Grundpreis entsprechender Waffen und Rüstungen und dieselben Eigenschaften wie der unbeschlagene Gegenstand. Völlig aus Gold hergestellte Gegenstände kosten das 10-fache des Grundpreises entsprechender Gegenstände. Goldene Gegenstände wiegen 50% mehr als die durchschnittlichen Waffen oder Rüstungen ihrer Art.

Waffen: Gold ist meist zu weich für eine scharfe Schneide. Leiche Waffen, die Hieb- oder Stichwaffenschaden verursachen, können aus Gold oder einer Legierung hergestellt werden, welche beinahe Gold entspricht. Sie haben einen Malus von -2 auf Schadenswürfe (Minimum 1 Schadenspunkt). Goldene Waffen haben eine Härte von der Hälfte der Härte ihrer Ausgangsversion und die Eigenschaft Zerbrechlich.

Rüstung: Leichte oder mittelschwere Rüstungen können aus Gold angefertigt werden. Das Gewicht des weichen Metalls senkt den Rüstungs-/Schildbonus um 2 und erhöht den Rüstungsmalus um 2. Goldene Rüstungen haben eine Härte von 5.

Obsidian

Dieses schwarze Vulkanglas ist sehr scharf und kann zu einer Reihe von Waffen verarbeitet werden, die Hieb- oder Stichwaffenschaden verursachen. Obsidianstücke, die in ein gehärtetes Holzstück eingesetzt werden, erschaffen effektiv Schwerter, die auch als Terbutjen bezeichnet werden.

Obsidianwaffen kosten die Hälfte ihrer normalen Gegenstücke und wiegen 75% ihrer normalen Gegenstücke.

Waffen: Obsidian kann benutzt werden, um leichte und einhändige Waffen herzustellen, die Hieb- und Stichwaffenschaden verursachen, sowie Speer- und Pfeilspitzen. Die Härte von Obsidianwaffen ist halb so hoch wie die der Ausgangswaffe. Obsidianwaffen haben die Eigenschaft Zerbrechlich.

Rüstung: Das zerbrechliche Obsidianglas ist perfekt, um scharfe Spitzen und Klingen zu fertigen, aber für Rüstungen nicht geeignet. Aus Obsidian können keine Rüstungen angefertigt werden.

Stein

Steinzeitliche Waffen nutzen eigentlich immer auf irgendeine Weise Stein. Es kann sich um frühe Keulen und Äxte handeln, bei denen Steine an Holzgriffen festgebunden werden, oder um Messer aus Feuerstein und steinerne Pfeilspitzen; aber all diese primitiven Waffen sind dennoch gefährlich.

Steinwaffen kosten ein Viertel des Preises der Ausgangsversion und wiegen 75% des Gewichtes der Ausgangsversion.

Waffen: Leichte und einhändige Waffen, welche Wuchtwaffenschaden verursachen, Speere und Pfeilspitzen können aus Stein angefertigt werden. Steinerne Waffen besitzen die Härte ihrer gewöhnlichen Gegenstücke und die Eigenschaft Zerbrechlich.

Rüstung: Rüstungen können in der Regel nicht aus Stein angefertigt werden. Zwerge oder andere steinbearbeitende Kulturen stellen aber häufig alchemistisch verbesserte Steinrüstungen her (siehe Steinmantel auf Seite 129).

DIE STEINZEIT

Eine steinzeitliche Kultur wird durch die Seltenheit von bearbeitetem Metall definiert. Der Name stammt zwar von Steinwerkzeugen wie Feuersteinspeerspitzen und Mühlsteinen aus Basalt, es gibt aber auch genug Gegenstände aus Ton, Tierhäuten, Holz, Geweih und anderen natürlichen Materialien. An Metallen gibt es nur kleine Vorkommen an Silber, Gold, Kupfer und Zinn, sowie das sagenhaft-seltene Meteoreisen; sie alle werden mittels Hämmern und Formen bearbeitet. In einer Steinzeitkampagne sind Metallgegenstände so wertvoll wie magische Gegenstände in einer gewöhnlichen Kampagne.

Angesichts der Länge der Steinzeit, gibt es in dieser Ära unterschiedliche Grade an Technologie, beginnend mit kaum bearbeiteten Fellen, Feuersteinmessern und Kochfeuern und endend bei höherentwickelter Handwerkskunst wie hölzernen Rüstungen, gebrannter Töpferware und in Steinbrüchen gehauenen Steinen. Sobald eine Kultur allerdings damit beginnt, Erz zu Metallen zu schmelzen, betritt diese Kultur die Bronzezeit.

In Steinzeitkulturen gibt in der Regel keine Währung, sie verlassen sich auf Tauschhandel, die Gemeinschaft oder darauf, sich gewaltsam zu nehmen, was sie brauchen. Steinzeitkulturen, die lange genug existieren, entwickeln aber häufig Währungen basierend auf anderen Materialien als Metallmünzen wie kleinen Muscheln, Stein- oder Holzmünzen. Fast alle diese Währungen stehen für andere Wertsachen wie z.B. Getreide oder Vieh und besitzen keinen Eigenwert, wie dies z.B. bei Goldmünzen der Fall wäre.

Aus Gründen der Einfachheit solltest du, wenn du eine Währung für eine Steinzeitkampagne erschaffst, eine Ausgangswährung erschaffen, welche für 1 GM steht. Dann erschaffe zwei mindere Arten von Währung, welche für Silber- und Kupfermünzen stehen. So könnte eine einzelne Muschel 1 GM repräsentieren, ein Quarzstein 1 SM und eine steinerne Pfeilspitze oder ein einfaches steinernes Werkzeug 1 KM.

Waffen und Rüstungen der Steinzeit: Steinzeitkampagnen enthalten Waffen und Rüstungen aus Knochen, Obsidian und Stein. Leder, Felle, gepolsterte und hölzerne Rüstungen (siehe *Pathfinder Expertenregeln*, S. 179) sind ebenfalls verfügbar.

Tabelle 3-8: Waffen der Steinzeit

Einfache Waffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Gewicht[1]	Art[2]	Speziell
Einhandwaffen								
Miri-Keule	2 GM	1W3	1W4	×2	—	2 Pfd.	S oder W	Zerbrechlich

Kriegswaffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Gewicht[1]	Art[2]	Speziell
Einhandwaffen								
Terbutje	5 GM	1W6	1W8	19-20/×2	—	2 Pfd.	H	Zerbrechlich
Zweihandwaffen								
Tepoztopilli	8 GM	1W8	1W10	19-20/×2	—	8 Pfd.	H oder S	Zerbrechlich, Reichweite
Fernkampfwaffen								
Atlatl	2 GM	1W4	1W6	×2	15 m	2 Pfd.	S	—
Atlatlwurfpfeil	1 GM	—	—	—	—	2 Pfd.	—	—

Exotische Waffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Gewicht[1]	Art[2]	Speziell
Einhandwaffen								
Taiaha	10 GM	1W8/1W4	1W10/1W6	×3/×2	—	8 Pfd.	W oder S	Doppelt
Wahaika	3 GM	1W4	1W6	×2	3 m	3 Pfd.	W	Entwaffnen
Zweihandterbutje	12 GM	1W8	1W10	19-–20/×2	—	4 Pfd.	H	Zerbrechlich

[1] Gewichtsangaben sind für mittelgroße Waffen. Eine kleine Waffe wiegt die Hälfte, eine große Waffe das Doppelte.

[2] Eine Waffe mit zwei Schadensarten verursacht den Schaden nach Wahl ihres Benutzers, sofern der Eintrag das Wort „oder“ enthält.

Tabelle 3-9: Waffen der Bronzezeit

Kriegswaffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Gewicht[1]	Art[2]	Speziell
Zweihandwaffen								
Hacke	12 GM	1W6	2W4	×4	—	12 Pfd.	S	Zerbrechlich
Rhomphaia	15 GM	1W6	2W4	×3	—	10 Pfd.	H oder S	Abwehr, Zerbrechlich, Reichweite

Exotische Waffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Grundreichweite	Gewicht[1]	Art[2]	Speziell
Zweihandwaffen								
Harpune	5 GM	1W6	1W8	×3	3 m	16 Pfd.	S	Zerbrechlich, Ringkampf (siehe Beschreibung)
Fernkampfwaffen								
Kestros	1 GM	1W6	1W8	×3	15 m	1 Pfd.	S	—
Kestroswurfpfeil (10)	5 GM	—	—	—	—	5 Pfd.	—	—

[1] Gewichtsangaben sind für mittelgroße Waffen. Eine kleine Waffe wiegt die Hälfte, eine große Waffe das Doppelte.

[2] Eine Waffe mit zwei Schadensarten verursacht den Schaden nach Wahl ihres Benutzers, sofern der Eintrag das Wort „oder“ enthält.

Die folgenden Waffen sind ferner in Steinzeitkampagnen erhältlich:

Atlatl: Ein Atlatl ist ein dünnes Holz oder ein Stück Geweih, der als Hebel benutzt wird, um speziell dafür angefertigte Wurfpfeile zu schleudern. Ein Atlatl verleiht einem Wurfpfeil eine weitaus höhere Reichweite, muss aber wie bei einer Schusswaffe geladen werden. Wenn du ein Atlatl benutzt, wird dein ST-Modifikator auf den Schadenswurf addiert wie bei Wurfwaffen. Ein Atlatl kann mit einer Hand eingesetzt, aber nicht geladen werden. Zum Laden ist eine Bewegungsaktion erforderlich, welche beide Hände benötigt und Gelegenheitsangriffe provoziert. Das Talent Schnelles Nachladen kann für Atlatls gewählt werden, um einen Wurfpfeil mit einer Freien Aktion laden zu können. Atlatlwurfpfeile haben die Größe von Wurfspeeren, besitzen aber eine Befiederung und können ohne einen Atlatl als Wurfspeere eingesetzt werden.

Miri-Keule: Diese Keule besteht aus widerstandsfähigem, bearbeitetem Stein. Sie ist kurz, eher platt und besitzt eine scharfe Spitze.

Taiaha: Ein Taiaha ist ein langer, schwerer Stock mit einem keulenförmigen Ende an der einen (Wuchtschaden, 1W10/x2) und einer hölzernen oder metallenen Speerspitze an der anderen Seite (Stichschaden, 1W6/x3). Diese Waffe wird mit einer Kombination von kräftigen Keulenschlägen und Fechtbewegungen mit dem Speerende geführt. Ein Taiaha kann außerdem als Kriegswaffe geführt werden, die 1W8/x2 Wuchtschaden austeilt (1W6/x2 für kleine Waffen).

Tepoztopilli: Das breite Ende dieser hölzernen Stangenwaffe ist mit kantigen Stücken Obsidian, Glas, Zahn oder ähnlichem bestückt. Diese Waffe eignet sich zum Verursachen von Hieb- und Stichwaffenschaden.

Terbutje: Dieses, auch als Macuahuitl bezeichnete, gehärtete Holz ist der Länge nach mit Haizähnen, Obsidian- oder Glassplittern oder ähnlichem besetzt.

Wahaika: Diese kurze, breite Keule besteht aus gehärtetem Holz oder Knochen. An einer Seite befindet sich eine Kerbe, mit der Waffen festgehalten werden können. Wenn du mit einer Wahaika umgehen kannst, kann du diese Kerbe einsetzen, um deine Gegner zu entwaffnen. Ansonsten behandle diese Waffe als Knüppel; Talente und Fähigkeiten, welche Auswirkungen auf Knüppel haben, haben diese auch bei einer Wahaika.

Zweihandterbutje: Diese 1,20 m lange Version der Terbutje kann nur mit besonderem Training einhändig geführt werden, es handelt sich daher bei ihr um eine exotische Waffe. Ein Charakter kann eine Zweihandterbudje zweihändig als Kriegswaffe führen.

Die Bronzezeit

In dieser Ära ersetzen Bronze, Kupfer und sogar Gold Knochen und Stein bei der Herstellung von Waffen. Eiserne Waffen existieren bereits, sind aber sehr wertvoll, da es neben seltenen Meteoreisenvorkommen kaum zugängliche, oberirdische Eisenvorkommen gibt. Viele Waffen des Mittelalters treten erstmals während der Bronzezeit in Erscheinung, auch wenn die verfügbaren Materialien nicht zur Herstellung von Klingen geeignet sind, die länger als ein Kurzschwert sind. Die meisten Stangenwaffen existieren noch nicht.

Die Bronzezeit weicht der Eisenzeit mit dem Aufkommen fortschrittlicherer Metallbearbeitungstechniken. In einer Fantasywelt könnten Völker mit einer Aversion gegenüber Eisen aber Bronzewaffen durchaus unbegrenzt einsetzen.

In einer Kampagne, die um Feen herum aufgebaut ist, könnten die meisten Feenkreaturen Empfindlichkeit gegen Eisen (+1W6 Schaden pro Treffer) besitzen. Die eisenhassenden Feen könnten mit den Menschen und deren Verbündeten Krieg um Eisenminen und Schmieden führen. Andere Kampagnen könnten am Übergangspunkt zur Eisenzeit spielen – vielleicht kennen die SC das Geheimnis der Eisenbearbeitung oder kämpfen um ihr Überleben gegen Gegner mit neuen, tödlichen Klingen aus Eisen und Stahl (oder vielleicht wollen sie das Geheimnis auch selbst stehlen).

In einer Bronzezeitkampagne werden dieselben Währungen genutzt wie im Pathfinderrollenspiel mit Ausnahme der nicht existenten Platinmünzen.

Beschädigte Gegenstände

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie ein Gegenstand den Zustand Beschädigt erhalten kann:

Im ersten Fall nimmt die Waffe durch einen oder mehrere Angriffe mehr Schaden als die Hälfte ihrer Trefferpunkte.

Im anderen Fall erhält sie diesen Zustand durch einen anderen Effekt. Feuerwaffen und primitive Waffen enthalten Effekte, welche den Zustand Beschädigt hervorrufen können (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 565), ohne dass die Waffe Schaden nehmen muss. Sollte die Waffe den Zustand Beschädigt durch einen Effekt erlangen, wird sie behandelt, als hätte sie Schaden in Höhe der Hälfte ihrer Trefferpunkte +1 erlitten. Dieser Schaden wird repariert, wenn der Effekt beseitigt wird, welcher den Zustand Beschädigt verursacht hat (z.B. mittels Lauf reinigen im Falle einer Fehlzündung bei einer Feuerwaffe oder dem Talent Gegenstände zusammenflicken im Falle von Waffen mit der Eigenschaft Zerbrechlich) oder durch die normale Methode zur Rückerlangung von Trefferpunkten bei Gegenständen (siehe die Beschreibung des Zustandes Beschädigt). Wenn ein Effekt, der den Zustand Beschädigt hervorruft, aufgehoben wird, erlangt die Waffe die Trefferpunkte zurück, die beim Erleiden des Zustandes Beschädigt verloren wurden.

Schaden, den eine Waffe durch einen gegen sie geführten Angriff erlitten hat, wird nicht durch einen Effekt repariert, welcher den Zustand Beschädigt aufhebt.

Waffen und Rüstungen der Bronzezeit: Bronzezeitkampagnen können alle Waffen und Rüstungen einer Steinzeitkampagne enthalten, sowie Gegenstände aus Bronze und Gold. Die folgenden Waffen sind ferner in einer Bronzezeitkampagne verfügbar:

Hacke: Die Hacke ist eine Abart des gleichnamigen Werkzeugs und ähnelt einer zweihändigen Hacke, die Klinge läuft aber nicht spitz, sondern zu einer meißelartigen Form zu.

Harpune: Eine Harpune ist ein gezahnter Speer, an dem ein maximal 15 m langes Seil befestigt ist. Wenn du im Umgang mit der Harpune geübt bist, erhält sie die Fähigkeit Ringkampf (siehe unter besonderen Eigenschaften für fernöstliche Waffen auf Seite 130).

Die Gewichtsangabe für eine Harpune enthält das Gewicht von 15 m Hanfseil. Das Gewicht kann reduziert werden, indem man weniger oder leichteres Seil verwendet.

Kestros: Der Kestros ist eine seltsam geformte Schleuder, mit der Wurfpfeile gescheudert werden. Dein ST-Modifikator wird auf den Schadenswurf angerechnet, wenn du einen Kestros einsetzt, so wie er auf Wurfwaffen angerechnet wird. Du kannst einen Kestros mit einer Hand abschießen, aber nicht laden. Zum Laden eines Kestros ist eine Bewegungsaktion erforderlich, die beide Hände benötigt und Gelegenheitsangriffe provoziert. Für einen Halbling ist ein Kestros eine Kriegswaffe.

Rhomphaia: Diese Waffe ist eine der ersten Stangenwaffen. Sie besteht aus einer langen, einzelnen Klinge, die einem kräftigen, manchmal leicht gebogenen Stab befestigt ist. Ein Rhomphaia wird zum Schneiden und Stoßen eingesetzt.

Duelle

Es gibt keine zivilisiertere Form des Kampfes als das Duell. Egal ob mit Stahl oder Magie, Duelle werden genutzt, um Streitigkeiten in Situationen beizulegen, in denen ein chaotischer Massenkampf störend oder sogar verboten wäre. Auch wenn Duelle meistens als ehrenvoll erachtet werden, heißt das nicht zwangsläufig, dass sie weniger tödlich wären. Duelle erlauben es den Beteiligten oft, einen ausgeglicheneren Kampf zu führen, als dies in der Hitze einer Schlacht möglich wäre, sodass wahres Können, Kraft und Köpfchen den Sieger bestimmen.

Ein Duell beginnen

Ein Duell ist eine Form des Kampfes, doch im Gegensatz zu einem gewöhnlichen Kampf müssen alle Teilnehmer sich freiwillig beteiligen und den Regeln des Duells unterwerfen. Sollte eine Seite diese Regeln brechen, verliert sie automatisch, egal wie sehr die Lage zu ihrem Vorteil stehen sollte. Unternimmt diese Seite weitere aggressive Handlungen, gelten fortan die gewöhnlichen Kampfregeln.

Die Regeln eines Duells sind meist sehr einfach, können von den Teilnehmern aber verändert und modifiziert werden, sofern beide Seiten zustimmen. Solche Gespräche finden in der Regel vor dem Duell statt, sodass beide Seiten sich vorbereiten können, doch wie bei allen Elementen eines Duells ist dies nicht immer der Fall. Die meisten Duelle bedienen sich der folgenden einfachen Regeln:

- Jeder Teilnehmer muss allein kämpfen und kann keine Hilfe von außen erhalten. Ausnahmen sind Vertraute oder andere Kreaturen, zu denen ein Teilnehmer einen Bund unterhält. Sollte es zu dem Duell gehören, dass auf einer Seite mehrere Kämpfer teilnehmen, so können diese einander beliebig unterstützen.
- Vor Beginn des Duells einigt man sich auf die erlaubten Waffen. Zu den üblichen Begrenzungen gehören eine Einschränkung auf Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen, waffenlose Angriffe (oder natürliche Waffen), Magie oder auch eine Kombination aus mehreren. Die Regeln eines Duells können festlegen, dass alle Beteiligten dieselben Waffen oder Angriffsarten nutzen. Dies ist insbesondere der Fall bei Duellen, in denen Schwerter, Zauber oder Feuerwaffen zum Einsatz kommen. Werden solche Einschränkungen nicht aufgestellt, ist alles erlaubt.
- Das Duell dauert an, bis einer der Duellanten bewusstlos wird oder es aus anderen Gründen nicht mehr fortführen kann. Zauber wie *Person festhalten* beenden ein Duell nicht, wohl aber z.B. *Fleisch zu Stein*, sofern dem Ziel der Rettungswurf misslingt. Manche Duelle gehen bis zum Tod und enden erst, wenn ein Duellant oder gar eine ganze Gruppe in Stücke gehackt oder zu einem rauchenden Häuflein Asche reduziert wurde. Andere Duelle dauern an bis zum ersten Blut, dem ersten Treffer oder einer bestimmten Zahl erfolgreicher Angriffe. Diese Regelungen werden meist für Duelle getroffen, bei denen nicht der Tod einer Kreatur erforderlich ist, um einen Streit beizulegen.
- Der Einsatz von herbeigezauberten oder anderweitig beschworenen Kreaturen ist verboten, außer solche Kreaturen sollen sich im Rahmen des Duells im Interesse der Teilnehmer bekämpfen, statt einen Duellgegner anzugreifen. Solche Kreaturenduelle sind unter Beschwörern, Druiden und Paktmagiern üblich.
- Im Falle eines Duells, an dem ausschließlich Krieger beteiligt sind, verbieten zusätzliche Regeln meistens den Einsatz von Gift oder sogar ganzen Angriffsarten (z.B. könnten Fernkampfangriffe verboten werden oder aber ausschließlich Feuerwaffen zum Einsatz kommen). Ferner verbieten die meisten Duelle den Einsatz von Magie, die andere Beteiligte betrifft. Zuweilen sind aber Zauber gestattet, welche den Wirkenden stärken.

Das Duell

Ein Duell funktioniert weitestgehend wie ein gewöhnlicher Kampf. Es gibt aber einige wichtige Ausnahmen:

Zu Beginn des Duells legt jeder Beteiligte einen Wurf auf Initiative ab wie bei einem gewöhnlichen Kampf.

Da Duelle stets geplant und erwartet werden, gibt es keine Überraschungsrunde. Manche Duelle beginnen aber auch so, dass die Gegner einander gegenüberstehen und darauf warten, dass der jeweils andere zuckt oder ihn der Mut verlässt. In solchen Fällen ersetze den Initiativewurf mit einem Fertigkeitswurf auf Bluffen, Einschüchtern oder Motiv erkennen. Welche Fertigkeit zur Anwendung kommt, bestimmen die Teilnehmer. Dies spiegelt ihren persönlichen Ansatz bei einem Duell wieder.

Zu Beginn jeder Runde überprüfen die Teilnehmer den Status des Duells (der SL sollte diese Überprüfung bei seiner Verfolgung der Initiativereihenfolge einbinden). Solange die Teilnehmer sich einig sind, das Duell fortführen zu wollen, geht es weiter. Sollte einer der Teilnehmer sich zurückziehen, endet das Duell sofort für alle, selbst wenn andere es fortführen wollen. Der Teilnehmer oder die Seite, welche das Duell beendet, gilt als Verlierer des Duells. Die übrigen Teilnehmer können sich einigen, das Duell fortzuführen, dies gilt dann allerdings als eigenständiges neues Duell, an dem derjenige nicht beteiligt ist, der sich aus dem letzten Duell zurückgezogen hat.

Jeder Duellteilnehmer kann normal handeln, wenn er an der Reihe ist. Seine Aktionen müssen aber entweder ihn selbst oder einen anderen Beteiligten an dem Duell (entweder einen Verbündeten oder einen Gegner) zum Ziel haben. So könnte ein Krieger mit seinem Bogen jeden anderen Beteiligten angreifen oder auch einem verwundeten Verbündeten, der ebenfalls an dem Duell teilnimmt, einen Heiltrank verabreichen, darf aber keine Außenstehenden angreifen. Ebenso könnte ein sich duellierender Magier z.B. nicht *Hast* auf seine Verbündeten außerhalb des Duells wirken und sich selbst ausnehmen, wohl aber den Zauber auf sich und seine Verbündeten wirken. Dies gilt auch für offensive Zauber wie *Feuerball* - der sich duellierende Zauberkundige muss einen seiner Duellgegner unter den Zielen seines Zaubers haben und kann den Zauber nicht auf nahe Kreaturen wirken, die nicht zu seinen Duellgegnern gehören.

Neben den gewöhnlichen Aktionen, die ein Duellant in jeder Runde ausführen kann, steht jedem Teilnehmer eine Reihe besonderer Augenblicklicher Aktionen zur Verfügung, welche nur Charakteren offenstehen, die an einem Duell beteiligt sind. Sie können Duellgegenzauber wirken, Duellausweichen, Duellparaden und Duellentschlossenheit nutzen. Jede dieser Aktionen wird im Folgenden beschrieben.

Duellgegenzauber

Jedem Duellteilnehmer steht in jeder Runde einmal eine besondere Aktion zu, die als Duellgegenzauber bezeichnet wird. Ein Duellgegenzauber ähnelt einem Gegenzauber, ist aber leichter einzusetzen: Wenn ein Duellgegner versucht, einen Zauber zu wirken, kann der Zauberkundige, der das Ziel dieses Zaubers ist, mit einer Freien Aktion einen Fertigkeitswurf auf Zauberkunde ausführen, der SG liegt bei 15 + Zaubergrad. Bei Erfolg identifiziert er den gegnerischen Zauber und kann einen Duellgegenzauber versuchen. Bei einem Misserfolg ist ihm dies gegen diesen Zauber nicht möglich.

Ein Duellgegenzauber ist eine Augenblickliche Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Um einen Duellgegenzauber zu versuchen, muss der gegenzaubernde Duellant einen Zauber oder Zauberplatz eines Grades gleich oder höher des gewirkten Zaubers verbrauchen. Charaktere, die Zauber spontan wirken (wie Barden und Hexenmeister) müssen ferner genau bestimmen, welchen Zauber sie als Gegenzauber nutzen. Der gegenzaubernde Duellant muss dann einen Wurf auf seine Zauberstufe gegen einen SG von 15 + Zauberstufe des Zaubers schaffen. Im Gegensatz zur richtigen Gegenzauber-Aktion, welche eine vorbereitete Aktion erfordert, ist der Erfolg auch dann nicht garantiert, wenn man eine genaue Kopie des gewirkten Zaubers als Gegenzauber nutzt. Der Zauberkundige, der den Gegenzauber versucht, erhält einen Bonus oder Malus auf seinen Wurf abhängig vom Grad des benutzten Zauberplatzes und dem benutzten Zauber – siehe Tabelle 3-10. Bei einem erfolgreichen Wurf, hat der Gegenzauber Erfolg; der gewirkte Zauber hat keine Wirkung und ist verloren. Andernfalls treten die üblichen Auswirkungen des Zaubers ein und der Duellant, der ihn mittels seines Gegenzaubers aufhalten wollte, erleidet einen Malus von -2 auf seine Rettungswürfe gegen den Zaubereffekt.

Alternativ kann ein Zauberkundiger *Magie bannen* oder *Mächtiges Magie bannen* als Duellgegenzauber nutzen. In diesem Fall muss er den gewirkten Zauber nicht identifizieren und kann einen Zauber jedes Grades kontern, ihm muss aber ein Wurf auf seine Zauberstufe gegen SG 11 + Zauberstufe des gewirkten Zaubers gelingen. Sollte *Magie bannen* genutzt werden, findet keiner der Situationsmodifikatoren in Tabelle 3-10 Anwendung. Da sich für einen Gegenzauber bereitzumachen eine eigene Aktion ist, kann ein Duellant sich entscheiden, in derselben Runde einen Gegenzauber vorzubereiten und einen Duellgegenzauber zu versuchen. Dies ist aber nur sinnvoll, wenn der Teilnehmer mehreren Gegnern oder jemandem mit Schnell zaubern oder anderen Fähigkeiten gegenübersteht, welche das Wirken von zwei Zaubern in derselben Runde gestatten.

Tabelle 3-10: Duellgegenzauber-Modifikatoren

Situation	Modifikator auf den Wurf
Zauber gehört zu einer anderen Schule	-2
Zauber gehört zur selben Schule, aber anderer Zauber	+2
Zauber hat einen höheren Grad als der Zauber, gegen den er eingesetzt wird	+1 pro Grad Unterschied
Zauber ist derselbe Zauber wie jener, der gekontert werden soll	+10

Duellausweichen

Jedem Duellteilnehmer steht in jeder Runde einmal eine besondere Aktion zu, die als Duellausweichen bezeichnet wird. Dieses besondere Manöver verleiht einem Duellanten einen temporären Bonus auf seine RK und seine Reflexwürfe, macht ihn aber empfindlich für andere Angriffe bis zum Beginn seines nächsten Zuges.

Wenn ein an einem Duell teilnehmender Charakter das Ziel eines Nahkampfangriffes, eines Fernkampfangriffes, einer übernatürlichen Fähigkeit oder eines Zauber oder zauberähnlichen Fähigkeit eines anderen Duellbeteiligten wird, kann er erklären, als Augenblickliche Aktion ein Duellausweichen auszuführen. Dies verleiht ihm einen Situationsbonus von +4 auf seine RK und jeden Reflexwurf, den er aufgrund des Angriffes ablegen muss. Dieser Bonus gilt nur gegen den auslösenden Angriff, sollte der Angreifer daher mehrere Angriffe ausführen, werden alle weiteren Angriffe normal abgehandelt. Diese Augenblickliche Aktion muss erklärt werden, bevor der Angriff abgehandelt wird. Sollte der Angriff keinen Angriffswurf erfordern oder

Reflexwurf verlangen, wird die Augenblicke Aktion dennoch aufgewandt, hat aber keine Wirkung. Sobald der Angriff abgewickelt wurde, erleidet die Kreatur, die Duellausweichen eingesetzt hat, einen Malus von -2 auf seine RK und alle Reflexwürfe bis zum Beginn seines nächsten Zuges, selbst wenn das Duell bis dahin zu Ende sein sollte.

Duellparade

Jedem Duellteilnehmer steht in jeder Runde einmal eine besondere Aktion zu, die als Duellparade bezeichnet wird. Diese besondere Aktion erlaubt es einem Duellanten, einen gegen ihn gerichteten Nah- oder Fernkampfangriff abzulenken. Eine Duellparade kann keine Zauber oder Feuerwaffen-Fernkampfangriffe ablenken.

Wenn eine an einem Duell teilnehmende Kreatur das Ziel eines Nah- oder Fernkampfangriffes durch einen anderen Duellbeteiligten ist, kann er den Einsatz einer Duellparade mit einer Augenblicklichen Aktion erklären. Er muss sodann einen Angriffswurf mit der gegenwärtig geführten Waffe und seinem vollen Grundangriffsbonus mit einem Malus von -5 ablegen. Sollte dieser Angriffswurf mindestens gleich hoch sein wie der gegen ihn erfolgte Angriffswurf, pariert er den Angriff und dieser wird als verfehlt betrachtet. Sollte der parierende Duellant unbewaffnet sein, steigt der Malus um weitere -2. Sollte er über das Klassenmerkmal Parade verfügen, kann er diese Duellparade einmal pro Runde versuchen, ohne eine Augenblickliche Aktion aufwenden zu müssen, als nutze er sein Klassenmerkmal Parade.

Diese Duellparade wirkt nur gegen einen Angriff. Sollte derselbe Angreifer weitere Angriffe ausführen, werden diese normal abgewickelt. Sollte der Angriff treffen und eine Kritische Bedrohung erzielt, aber vom Duellanten pariert werden, ist es dennoch ein Treffer, allerdings wird der Kritische Treffer nicht bestätigt und der Treffer als gewöhnlicher Treffer mit gewöhnlichem Schaden behandelt.

Duellentschlossenheit

Einmal pro Duell kann ein Charakter eine besondere Aktion nutzen, die als Duellentschlossenheit bezeichnet wird. Diese besondere Aktion erlaubt es ihm, trotz einer furchtbaren Verletzung oder eines eigentlich verkrüppelnden Zaubers weiterzukämpfen.

Wenn ein an einem Duell teilnehmender Charakter bei einem Willens- oder Zähigkeitswurf scheitert oder unter 0 Trefferpunkte reduziert wird, kann er mit einer Augenblicklichen Aktion Duellentschlossenheit nutzen. Sollte er bei einem Willens- oder Zähigkeitswurf gescheitert sein, kann er den Wurf mit demselben Bonus wiederholen; sollte dieser zweite Rettungswurf erfolgreich sein, wird die Wirkung des Zaubers oder Effektes, der die Ursache des Rettungswurfes war, bis zum Ende seines nächsten Zuges verzögert, selbst wenn die Wirkung sofort eintreten sollte. Sollte er unter 0 TP reduziert, aber nicht getötet werden, wird er nicht bewusstlos und auch nicht wankend und kann bis zum Ende seines nächsten Zuges normal handeln – zu diesem Zeitpunkt wird er dann abhängig von seinen dann gegenwärtigen Trefferpunkten bewusstlos oder wankend.

Sollte bis zum Ende des nächsten Zuges des Charakters der Zauber oder Effekt enden oder er über 0 TP geheilt werden, ist er erschöpft, erleidet ansonsten aber keine Nachteile oder schlechten Auswirkungen. Ein Charakter kann diese Fähigkeit nur einmal pro Duell einsetzen.

Duelle und Schaukämpfe

Solltest du die Duellregeln im Rahmen eines Schaukampfes einsetzen (siehe Seiten 153-157), erlauben ein erfolgreicher Duellgegenzauber, ein Duellausweichen, eine Duellparade und eine Duellentschlossenheit jeweils einen Schaukampfwurf als Freie Aktion. Da es sich bei diesen Aktionen um Augenblickliche Aktionen handelt, die in der Regel nicht während des Zuges des Charakters erfolgen, bedeutet dies, dass der Duellant einen Siegespunkt aufwenden muss, um den Schaukampfwurf ablegen zu können. (Die Aktion bleibt davon unbenommen.)

Duellergebnisse

Obwohl Duelle wie alle anderen Arten des Kampfes behandelt werden, dienen sie in der Regel der Beilegung von Streitigkeiten zwischen Kollegen oder Rivalen und sollen meist nicht mit dem Tod eines oder mehrerer Beteiligter enden. Daher werden sie in der Regel um einen bestimmten Preis ausgetragen. In Arkanen Akademien bestimmt der Ausgang eines Duells oft darüber, wer einen bedeutenden Lehrstuhl besetzt, ebenso wie Schüler sich um wertvolle Preise duellieren. An manchen Orten sind Zauberduelle so häufig, dass für sie eigene Arenen und andere Bereiche konstruiert werden.

Solche Duellhöfe enthalten manchmal besondere Magie, die bei Duellen aktiviert wird und jeden Schaden in nichttödlichen Schaden umwandelt, sowie Magie verhindert oder umkehrt, welche einen Gegner augenblicklich töten oder ihm dauerhaften Schaden zufügen würde. Dies soll nicht heißen, dass es nicht auch zu Unfällen kommt – mehr als ein Schüler hat schon eine Hand, ein Auge oder gar sein Leben in solch einem „sicheren“ Feld verloren ...

Kämpfer, Paladine, Ritter und andere Charaktere, die in erster Linie mit der Waffe in der Hand angreifen, nutzen Duelle in der Regel, um Fragen der Ehre zu klären. Sie können aber recht wählerisch hinsichtlich des Ortes ihrer Duelle sein.

Unabhängig von den Bedingungen sind die meisten Duelle ernsthafte Angelegenheiten, bei denen die Beteiligten Stolz, Ehre, Schätze und zuweilen sogar das Leben aufs Spiel setzen, um zu siegen. Während Bösewichte vielleicht betrügen und jedes Schlupfloch zu ihrem Vorteil ausnutzen, betrachtet der edlere Duellant den Wettstreit als Möglichkeit, seine Überlegenheit und Fähigkeit auf dem Schlachtfeld zu beweisen, indem er nur auf sein Können und Schläue zurückgreift, statt auf das Glück und zahlenmäßige Überlegenheit zu vertrauen.

Schaukämpfe

Nicht jeder Kampf ist auf Leben und Tod ausgelegt und damit ein Kampf ums Überleben. Zuweilen nehmen Kämpfer an Wettkämpfen teil, bei denen die Reaktion der Menge wenigstens ebenso bedeutend ist wie der Ausgang des Kampfes selbst. Es mag eine Kneipenschlägerei sein, bei der es letztendlich darum geht, die örtliche Bevölkerung dazu zu bringen, sich gegen eine Bande von Schlägern zu erheben, oder ein blutiger Gladiatorenkampf unter heißer Sonne, bei dem Leben und Tod tatsächlich von der Gunst der Zuschauer abhängen. Schaukämpfe sind jene Art von Kämpfen, in denen Auftreten und Flair wichtiger sein können als eine gnadenlos effiziente Kampfweise.

Die folgenden Regeln für Schaukämpfe ermöglichen es dem SL, eine Begegnung – oder sogar eine Reihe von Kampfbegegnungen – zu leiten, bei denen die Kämpfenden nicht nur den Kampf, sondern auch die Herzen der Menge gewinnen müssen.

Arten von Schaukämpfen

Wenn du einen Schaukampf planst, ist es wichtig, die Ziele und Regeln dieses Kampfes zu bestimmen. Im Folgenden stellen wir die wichtigsten Beispiele von Schaukämpfen vor, du solltest aber nicht zögern, einige dieser allgemeinen Kategorien miteinander zu vermischen, wenn es der Handlung deiner Kampagne dienlich ist.

Bis aufs Blut: Nicht alle Arenakämpfe enden mit dem Tod. Die Ausbildung von Arenakämpfern ist oft recht kostenintensiv, sodass die Geldgeber auch auf ihre Investitionen achten. In Gesellschaften, die das Leben achten, aber dennoch das Spektakel eines guten Waffenganges lieben, stellt daher ein Kampf bis aufs Blut einen exzellenten Kompromiss dar. Dabei geht der Kampf entweder, bis die erste Wunde geschlagen wurde oder bis eine bestimmte Anzahl von Wunden geschlagen wurde, um die Menge zufriedenzustellen.

Bis zu einem Ziel: Bei diesen komplizierten Angelegenheiten könnten historische Schlachten nachgestellt werden. Vielleicht stehen die Beteiligten auch Geländehindernissen gegenüber und Herausforderungen, die Gefahren und Fallen enthalten. Diese Arten von Kämpfen können Wettrennen sein (vielleicht gemischt mit den Regeln für Fahrzeugkämpfe in Kapitel 4) oder darauf ausgerichtet sein, bestimmte Gegenstände, Örtlichkeiten oder auch Flaggen zu erobern. Sie alle testen die Fähigkeiten der Kampfbeteiligten, ein vorbestimmtes Ziel zu erreichen.

Bis zum Tod: Diese Art von Kampf endet erst mit dem Tod einer Seite. Manchmal ist die Reaktion der Menge zweitrangig angesichts dessen, was auf dem Spiel steht, doch zuweilen kann die Reaktion der Zuschauer durchaus einen Effekt auf den Ausgang des Kampfes besitzen. Manche Arenakämpfe verlangen, dass ein tödlicher Schlag erst geführt werden darf, wenn die Menge die Möglichkeit hatte, dem zuzustimmen oder ihn zu verweigern. Dies geschieht in der Regel mit lautem Applaus oder einer Daumen-hoch- oder Daumen-runter-Geste. Wird der Daumen nach oben ausgestreckt, bedeutet dies, dass dem besiegten Gegner gestattet wird, weiterzuleben und an einem anderen Tag erneut anzutreten, während der nach unten gesenkte Daumen den Kampf mit einem grotesken Blutvergießen beendet.

Bis zur Bewußtlosigkeit: Ein Kampf bis zur Bewusstlosigkeit ist meist ebenso brutal wie ein Kampf bis zum Tod, aber nicht ebenso blutig. Allerdings muss der Sieg klar und vollkommen sein – solange auf einer Seite des Schaukampfes noch einer der Beteiligten steht, geht der Kampf weiter. Die meisten Kämpfe bis zur Bewußtlosigkeit verlangen, dass die Teilnehmer nichttödlichen Schaden verursachen.

Bühnenkämpfe: Bühnenkämpfe sind ungefährlicher als Kämpfe bis zur Bewußtlosigkeit – die Kämpfenden sprechen sich in der Regel ab, Schläge zu führen, die den jeweils anderen kaum berühren. Die Treffer verursachen daher weder tödlichen, noch nichttödlichen Schaden, die Reaktion der Menge wird aber wie einem normalen Kampf bestimmt. Bühnenkämpfe verlangen oft nach einer zusätzlichen Ausbildung (siehe das Talent Bühnenkämpfer, Seite 93). Wer nicht über eine solche Ausbildung verfügt, verleidet einen Malus von -6 auf seine Angriffswürfe, um es so aussehen zu lassen, als würde er treffen, ohne echten Schaden zu verursachen.

Das Verhalten der Menge

Auch wenn bei einem Schaukampf die Beteiligten das Kämpfen übernehmen, beteiligt sich die Menge aktiv an diesen Ereignissen. Die Zuschauer können die Wettkämpfer mit ihrem Enthusiasmus stärken oder mit ihrer Verachtung entmutigen, je nachdem was sie auf dem Schlachtfeld zu sehen bekommen. Die Resultate können bedeutsam sein:

Das Verhalten der Menge ähnelt der Einstellung eines Nichtspielercharakters, wenn ein Charakter die Fertigkeit Diplomatie nutzt. Der SG zum Beeinflussen der Menge im Rahmen eines Schaukampfes ist von der Anfangseinstellung oder gegenwärtigen Einstellung der Menge abhängig. Immer wenn die Kampfbeteiligten etwas Spektakuläres auf dem Schlachtfeld ausführen, haben sie Gelegenheit, diesen Erfolg in eine bessere Reaktion der Menge umzusetzen. Allerdings können auch Fehlschläge und Fehltritte eine Reaktion zur Folge haben, indem sie bei der Menge Verachtung erzeugen.

Während eines Schaukampfes muss der SL die Einstellung der Menge gegenüber jeder am Kampf beteiligten Seite verfolgen. Da eine Menge aus vielen Leuten besteht, die rufen, klatschen, buhen, kreischen oder auf andere Weise ihrer Begeisterung oder Verachtung Ausdruck verleihen, kann sich die Reaktion der Menge von einem Moment zum anderen in Abhängigkeit vom Geschehen auf dem Schlachtfeld verändern. Die Kampfbeteiligten sollten aber stets in etwa wissen, wie die Menge ihr Auftreten beurteilt.

Im Folgenden zählen wir die allgemeinen Kategorien auf, wie eine Menge reagiert und sich verhält, beginnend mit der schlechtesten Reaktion.

Feindselig: Der Menge gefällt nicht, was sie sieht. Eine feindselige Menge entmutigt Schaukämpfer. Sie erhalten bei diesen Kämpfen einen Malus von -2 auf alle Angriffs-, Kampfmanöver-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Sollte die Menge einer Seite des Kampfes gegenüber feindselig eingestellt sein und einem Angehörigen dieser Seite ein Schaukampfwurf um 5 oder mehr scheitern, verliert diese Seite automatisch den Schaukampfteil des Kampfes. Dies kann für die Handlung von Bedeutung sein oder falls die SC Teilnehmer an einer Reihe von Schaukämpfen sind.

Unfreundlich: Die Menge ist immer noch einer Seite gegenüber voreingenommen, hebt sich aber ihre größte Verachtung für misslungene Schaukampfwürfe auf. Eine unfreundliche

Menge entmutigt die Kampfbeteiligten in einem Schaukampf. Die betroffene Seite erleidet einen Malus von -1 auf alle Angriffs-, Kampfmanöver-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Gleichgültig: Die Menge wartet darauf, dass etwas Aufregendes passiert. Die Zuschauer zeigen kaum Gefühle, sieht man von Anspannung und dem Wunsch nach waghalsigen kämpferischen Aktionen ab.

Freundlich: Die Menge beginnt, für eine Seite Partei zu ergreifen. Die Zuschauer jubeln, wenn diese Seite etwas Beeindruckendes vollführt. Diese Reaktion verleiht der entsprechenden Seite einen Moralbonus von +1 auf alle Angriffs-, Kampfmanöver-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Hilfsbereit: Die Menge liebt, was an Aktionen von einer der beteiligten Seiten sieht. Die Zuschauer springen auf, jubeln, rufen und schreien, dass „ihre" Kämpfenden sich den Sieg holen sollen. Eine hilfsbereite Menge verleiht ihren ausgewählten Streitern einen Moralbonus von +2 auf alle Angriffs-, Kampfmanöver-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Sollte die Menge einer Seite gegenüber hilfsbereit eingestellt sein und ein Angehöriger dieser Seite einen erfolgreichen Schaukampfwurf ablegen, erhält diese Seite einen Siegpunkt.

Die anfängliche Einstellung der Menge

Als erstes muss der SL bei einem Schaukampf die anfängliche Einstellung der Menge bestimmen. Die Menge ist in der Regel beiden Seiten gegenüber gleichgültig eingestellt, könnte aber mit einer um einen Schritt nach oben oder unten abweichenden Einstellung abhängig von den Umständen beginnen. Die geliebten Champions einer Arena oder Stadt könnten mit noch besserer Unterstützung der Menge beginnen, während Fremde, Kriegsgefangene oder Verbrecher weniger Unterstützung genießen. Solltest du eine Reihe von Kämpfen leiten, könnte die Einstellung der Menge vom Auftreten eines Kämpfenden oder einer Gruppe von Kämpfenden während des vorangegangenen Kampfes abhängen. Dies wird anhand der Anzahl von Siegpunkten bestimmt, über die das Individuum oder die Gruppe verfügt (siehe Aufeinanderfolgende Schaukämpfe).

Schaukampfwürfe

Wenn ein Kampfbeteiligter eine Gelegenheit hat, die Einstellung der Menge zu beeinflussen, legt er einen Schaukampfwurf ab. Dabei handelt es sich um einen Charismawurf, auf den der Grundangriffsbonus des Charakters addiert wird plus seine Fertigkeitsränge in Auftreten (Komödie, Schauspielerei oder Tanz). Ein Schaukampfwurf ist in der Regel eine Schnelle Aktion, welche ausgelöst wird, wenn ein Kampfbeteiligter eine auslösende Aktion ausführt (siehe Beeinflussung der Einstellung der Menge).

Grundangriffsbonus	Bonus auf Schaukampfwurf
0	+0
1-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16+	+4

Höchste Zahl an Fertigkeitsrängen in Auftreten	Bonus auf Schaukampfwurf
0	+0
1-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16+	+4

Der Einsatz einer Waffe mit der Eigenschaft Schaukampf verleiht einem Kampfbeteiligten einen Bonus von +2 auf Schaukampfwürfe. Manche Talente, Zauber und andere Umstände können einem Kampfbeteiligten einen Bonus auf Schaukampfwürfe verleihen.

Ein erfolgreicher Schaukampfwurf verbessert die Einstellung der Menge um einen Schritt. Im Gegensatz zu Fertigkeitswürfen bedeutet eine natürliche 20 bei einem Schaukampfwurf stets einen Erfolg. Ein Scheitern beeinflusst die Einstellung nur, wenn der Wurf um 5 oder mehr fehlgeht; im letzteren Fall verschlechtert sich die Einstellung der Menge um einen Schritt. Der SG des Wurfes hängt von der gegenwärtigen Einstellung der Menge ab, dieser SG wird zudem durch die Umstände des Schaukampfwurfes beeinflusst. Sollte die Menge hilfsbereit eingestellt sein, verschafft ein erfolgreicher Schaukampfwurf der bevorzugten Seite einen Siegpunkt.

Der SG von Schaukampfwürfen

Der SG eines Schaukampfwurfes hängt von einer Reihe von Faktoren ab, darunter der anfänglichen oder gegenwärtigen Einstellung der Menge, der Größe der Menge und der Anzahl der am Schaukampf beteiligten Kreaturen. Der Grund-SG des Schaukampfwurfes wird von der gegenwärtigen Einstellung der Menge gegenüber der Seite der Kampfbeteiligten bestimmt.

Anfängliche oder gegenwärtige Einstellung zum Verbessern der Einstellung	Grund-SG
Feindselig	20
Unfreundlich	15
Gleichgültig	10
Freundlich	15
Hilfsbereit	20[1]

[1] Dies ist der SG, um einen Siegpunkt zu erhalten.

Der Grund-SG wird durch die Größe der Menge, der Anzahl der Beteiligten auf jeder Seite und einer Reihe weiterer Umstände modifiziert.

Die Größe der Menge: Größere Zuschauermengen sind schwerer für eine der beiden Seiten zu begeistern. Damit sie ihre Einstellung ändern, sind große, waghalsige Aktionen oder eine Reihe aufeinander folgender Aktionen erforderlich, die der Menge gefallen. Im Folgenden werden die Auswirkungen der generellen Größe einer Menge auf den SG zum Beeinflussen einer Menge und zum Erlangen von Siegpunkten präsentiert:

Kleine Menge: Eine kleine Menge besteht aus 2 bis 25 Kreaturen. Der SG aller Schaukampfwürfe bleibt unverändert.

Mittelgroße Menge: Eine mittelgroße Menge besteht aus 26 bis 100 Kreaturen. Eine mittelgroße Menge erhöht den SG aller Schaukampfwürfe um +2.

Große Menge: Eine große Menge besteht aus 101 bis 300 Kreaturen. Eine große Menge erhöht den SG aller Schaukampfwürfe um +3.

Gewaltige Menge: Eine gewaltige Menge besteht aus über 300 Kreaturen und kann tausende von Kreaturen umfassen. Eine gewaltige Menge erhöht den SG aller Schaukampfwürfe um +4.

Anzahl der Kampfbeteiligten: Eine große Anzahl von Kampfbeteiligten erhöht die Schwierigkeit, die Menge für sich zu begeistern. Große Gruppen an Kämpfenden machen es den Zuschauern schwer, den Überblick zu behalten und alle Aktionen zu sehen, welche sie eventuell begeistern und ihre Einstellung beeinflussen könnten. Passe diese Modifikatoren an, sobald Beteiligte den Kampf verlassen oder hinzustoßen.

Kleiner Kampf: Sollte der Kampf 2-8 Beteiligte aufweisen, bleibt der SG zum Beeinflussen der Einstellung der Menge oder zum Erlangen von Siegpunkten unverändert.

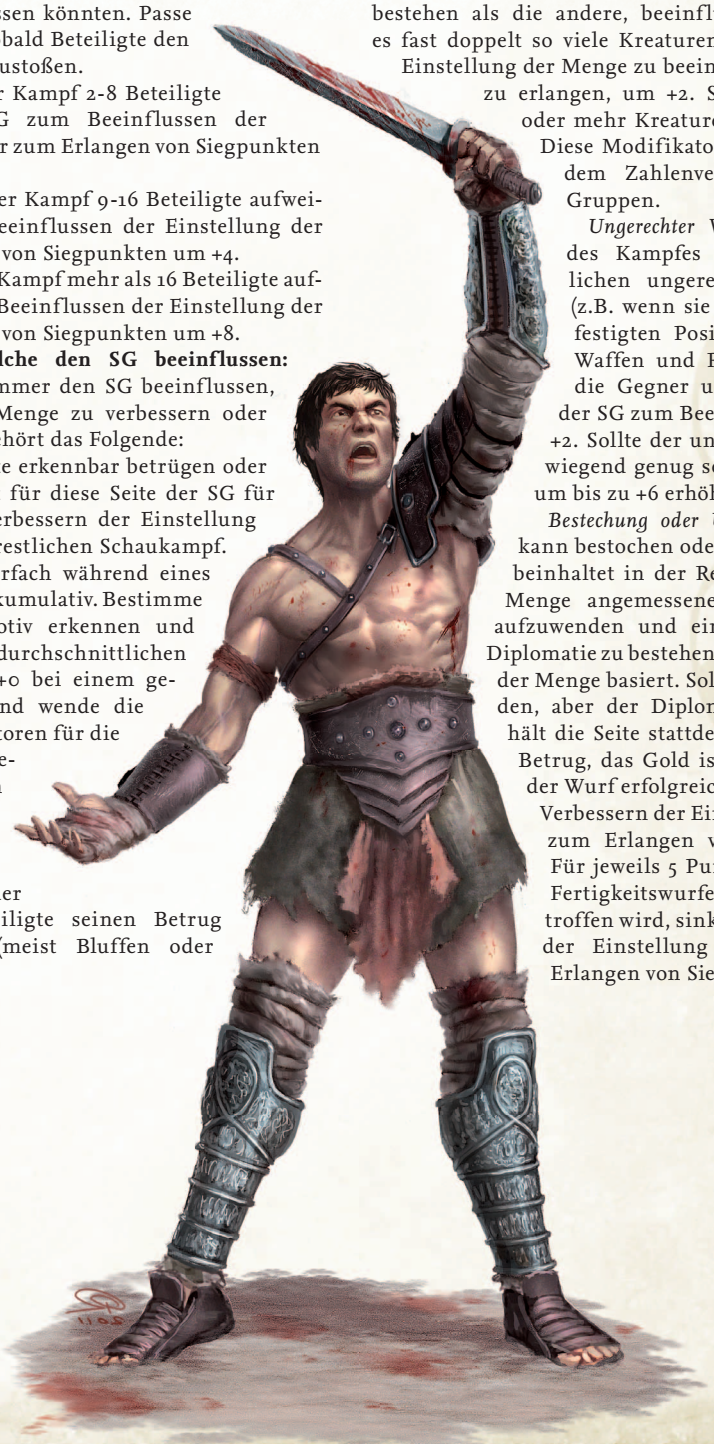
Mittlerer Kampf: Sollte der Kampf 9-16 Beteiligte aufweisen, steigt der SG zum Beeinflussen der Einstellung der Menge oder zum Erlangen von Siegpunkten um +4.

Großer Kampf: Sollte der Kampf mehr als 16 Beteiligte aufweisen, steigt der SG zum Beeinflussen der Einstellung der Menge oder zum Erlangen von Siegpunkten um +8.

Andere Umstände, welche den SG beeinflussen: Zu den Umständen, die immer den SG beeinflussen, um die Einstellung der Menge zu verbessern oder Siegpunkte zu erlangen, gehört das Folgende:

Betrügen: Sollte eine Seite erkennbar betrügen oder die Regeln brechen, steigt für diese Seite der SG für Schaukampfwürfe zum Verbessern der Einstellung der Menge um +2 für den restlichen Schaukampf. Dieser Anstieg kann mehrfach während eines Kampfes eintreten und ist kumulativ. Bestimme einen Grundwert für Motiv erkennen und Wahrnehmung für den durchschnittlichen Zuschauer (in der Regel +0 bei einem gewöhnlichen Menschen) und wende die unten folgenden Modifikatoren für die Größe der Menge an, um bestimmen zu können, ob ein Betrug bemerkt wird. Der SG zum Bemerken eines Betruges hängt von der Aktion ab, mit der der fragliche Kampfbeteiligte seinen Betrug zu verbergen versucht (meist Bluffen oder Heimlichkeit).

Größe der Menge	Bonus auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und Wahrnehmung zum Entdecken eines Betruges
Kleine Menge	+8
Mittelgroße Menge	+12
Große Menge	+16
Gewaltige Menge	+20



Überzahl: Sollte eine Seite des Kampfes aus mehr Kreaturen bestehen als die andere, beeinflusst dies den SG. Sind es fast doppelt so viele Kreaturen, steigt der SG, um die Einstellung der Menge zu beeinflussen oder Siegpunkte zu erlangen, um +2. Sind es doppelt so viele oder mehr Kreaturen, steigt der SG um +6. Diese Modifikatoren verändern sich nach dem Zahlenverhältnis zwischen den Gruppen.

Ungerechter Vorteil: Sollte eine Seite des Kampfes über einen offensichtlichen ungerechten Vorteil verfügen (z.B. wenn sie den Kampf in einer befestigten Position oder mit besseren Waffen und Rüstungen beginnt oder die Gegner unbewaffnet sind), steigt der SG zum Beeinflussen der Menge um +2. Sollte der ungerechte Vorteil schwerwiegend genug sein, kann der SL den SG um bis zu +6 erhöhen.

Bestechung oder Überredung: Eine Menge kann bestochen oder überredet werden. Dies beinhaltet in der Regel, eine der Größe der Menge angemessene Zahl an Goldstücken aufzuwenden und einen Fertigkeitswurf für Diplomatie zu bestehen, dessen SG auf der Größe der Menge basiert. Sollte das Gold bezahlt werden, aber der Diplomatiewurf scheitern, erhält die Seite stattdessen einen Malus wegen Betrug, das Gold ist aber verbraucht. Sollte der Wurf erfolgreich sein, sinkt der SG zum Verbessern der Einstellung der Menge und zum Erlangen von Siegpunkten um 2. Für jeweils 5 Punkte, um die der SG des Fertigkeitswurfes für Diplomatie übertroffen wird, sinkt der SG zum Verbessern der Einstellung der Menge und zum Erlangen von Siegpunkten um weitere 1.

Größe der Menge	Diplomatie-SG	Erforderliche Menge an Gold
Kleine Menge	15	25 GM
Mittelgroße Menge	20	250 GM
Große Menge	25	750 GM
Gewaltige Menge	30	2.000 GM

DAS BEEINFLUSSEN DER EINSTELLUNG EINER MENGE

Damit ein Kampfbeteiligter die Reaktion der Menge beeinflussen kann, muss er in der Regel eine Art erkennbare kämpferische Leistung vollbringen, welche die Menge zu einer Veränderung ihrer Einstellung motivieren kann. Sollte die Menge den Kampfbeteiligten nicht sehen können (aufgrund von vollständiger Tarnung, Unsichtbarkeit, verbesserter oder vollständiger Deckung), kann er die Einstellung der Menge nicht beeinflussen; die Fähigkeit eines Kampfbeteiligten zum Beeinflussen der Menge wird durch gewöhnliche Tarnung und schwächere Formen von Deckung nicht gestört.

Wenn ein Kampfbeteiligter einen der in den folgenden Abschnitten beschriebenen Auslöser durchführt oder verursacht, kann er in der Regel mit einer Schnellen Aktion einen Schaukampfwurf ausführen (oder mit einer Freien Aktion, sollte er über das Talent Meisterlicher Schaukämpfer verfügen, siehe Seite 107), um die Einstellung der Menge zu verbessern. Diese Schnelle Aktion umfasst in der Regel einen fanfarenartigen Hieb oder eine Darbietung, mit der versucht wird, die Aufmerksamkeit der Menge zu fesseln. Sollte der Kampfbeteiligte über ein Schaukampftalent verfügen, kann die Aktion, welche den Wurf auslöst, eine Bewegung oder einen Effekt umfassen. Manchmal kann ein Schaukampfwurf als Freie oder Augenblickliche Aktion erfolgen. Wenn ein Schaukampfwurf als Freie Aktion erfolgt, kann ein Charakter eine der besonderen Aktionen ausführen, die ihm ein Schaukampftalent eröffnet, solange er nicht über das Talent Meisterlicher Schaukämpfer verfügt. Wenn ein Schaukampfwurf als Augenblickliche Aktion erfolgt oder der Charakter keine Aktion zur Verfügung hat, kann er niemals eine besondere Aktion ausführen, die ihm ein Schaukampftalent ansonsten eröffnet, selbst wenn er über das Talent Meisterlicher Schaukämpfer verfügt.

Es gibt Gelegenheiten, zu denen ein Schaukampfwurf erfolgen muss. Diese zwangsweisen Schaukampfwürfe sind keine Aktionen und haben bei einem Fehlschlag meist entgegengesetzte Auswirkungen.

Es folgen die üblichen Auslöser für einen Kampfmanöverwurf; diese Auslöser sind nach der Art von Aktion organisiert, welche erforderlich ist, um den Schaukampfwurf zu versuchen oder auszuführen.

Schnelle-Aktions-Würfe

Die folgenden Auslöser ermöglichen es einem Charakter, der an einem Schaukampf beteiligt ist, einen Schaukampfwurf als Schnelle Aktion auszuführen. Ein Charakter kann sich stets entscheiden, einen Schaukampfwurf nicht abzulegen, der eine Schnelle Aktion erfordert. Manche Talente – die Schaukampftalente – gestatten es einem Charakter, andere Handlungen als Teil eines Schaukampfwurfes auszuführen. Diese Talente sind in Kapitel 2 zu finden.

Sturmangriff: Wenn ein Kampfbeteiligter erfolgreich einen Sturmangriff ausführt und sein Ziel trifft, kann er einen Schaukampfwurf mit einer Schnellen Aktion durchführen.

Kampfmanöver: Wenn ein Kampfbeteiligter erfolgreich ein Kampfmanöver ausführt, kann er einen Schaukampfwurf mit einer Schnellen Aktion durchführen.

Höchstschaden: Wenn ein Kampfbeteiligter mit einem Schadenswurf (Waffen- oder Zauberschaden, aber nicht Hinterhältiger oder anderer variabler Präzisionsschaden) maximalen Schaden verursacht, kann er einen Schaukampfwurf mit einer Schnellen Aktion durchführen. Er erhält einen Bonus oder Malus auf diesen Wurf basierend auf der genutzten Art von Waffe oder Zauber. Leichte Waffen verursachen einen Malus von -4 auf den Wurf, einhändige Waffen verursachen weder einen Bonus, noch einen Malus, während zweihändige oder exotische Waffen einen Situationsbonus von +2 auf den Wurf geben. Zauber verleihen einen Bonus auf den Schaukampfwurf in Höhe ihres halben Grades.

Energiezauber und -effekte: Ein Menge neigt dazu, auf auffallende Zauber und Effekte zu reagieren. Wenn ein Kampfbeteiligter einen Zauber wirkt oder einen Effekt hervorruft, der auf sichtbare Weise Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte-, Säure- oder Schallschaden verursacht (darunter auch Waffen mit besonderen Eigenschaften wie *Flammeninferno* oder *Blitzinferno*, welche Energieschaden explosionsartig verursachen bei Kritischen Treffern), kann er einen Schaukampfwurf mit einer Schnellen Aktion durchführen.

Finte: Wenn ein Kampfbeteiligter erfolgreich eine Finte gegen einen Gegner führt, kann er einen Schaukampfwurf mit einer Schnellen Aktion durchführen.

Einen Gegner zu Boden werfen: Wenn ein Kampfbeteiligter einen anderen Kampfbeteiligten zu Boden befördert, kann er einen Schaukampfwurf mit einer Schnellen Aktion durchführen.

Mehrere Treffer: Wenn ein Kampfbeteiligter während seines Zuges mehrere Angriffe ausführt und mit mindestens zwei davon einen Gegner trifft, kann er einen Schaukampfwurf mit einer Schnellen Aktion durchführen. Er erhält einen kumulativen Bonus von +2 für den dritten Treffer und jeden weiteren Treffer in dieser Runde.

Freie-Aktions- oder Augenblickliche-Aktions-Würfe

Die folgenden Auslöser ermöglichen es einem Charakter, der an einem Schaukampf beteiligt ist, einen Schaukampfwurf als Freie oder als Augenblickliche Aktion auszuführen. Ein Charakter kann sich stets entscheiden, einen dieser Schaukampfwürfe als Schnelle Aktion abzulegen und die Vorteile von Schaukampftalenten dabei zu erhalten. Ein Charakter kann sich ferner stets entscheiden, einen Schaukampfwurf nicht abzulegen, der eine Freie Aktion oder eine Augenblickliche Aktion erfordert. Ein Kampfbeteiligter kann zudem einen Siegpunkt aufwenden, um jeden dieser Schaukampfwürfe als Freie Aktion außerhalb seines Zuges auszuführen, dies gestattet es ihm, einen Schaukampfwurf abzulegen, ohne eine Augenblickliche Aktion aufzuwenden.

Kritischer Treffer: Wenn ein Kampfbeteiligter einen Kritischen Treffer bestätigt, kann er mit einer Freien Aktion oder einer Augenblicklichen Aktion einen Schaukampfwurf ablegen. In diesem Fall verschlechtert sich die Einstellung der Menge nicht, sollte ihm der Wurf um 5 oder mehr misslingen. Sollte der Kampfbeteiligte aufgrund eines Kritischer-Treffer-Talents einen besonderen Effekt erlangen, erhält er einen Bonus von +2 auf den Schaukampfwurf.

Erste Wunde: Wenn ein Kampfbeteiligter während eines Schaukampfes als erster einem Gegner Schaden zufügt (oder im Rahmen eines Bühnenkampfes den ersten Treffer des Kampfes landet), kann er mit einer Freien Aktion oder einer Augenblicklichen Aktion einen Schaukampfwurf ablegen.

Kampfrausch: Wenn ein Kampfbeteiligter erstmals während eines Schaukampfes in einen Kampfrausch verfällt, kann er mit einer Freien Aktion oder einer Augenblicklichen Aktion einen Schaukampfwurf ablegen.

Niedergestreckter Gegner: Wenn ein Kampfbeteiligter eine Kreatur auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert, kann er mit einer Freien Aktion oder einer Augenblicklichen Aktion einen Schaukampfwurf ablegen.

Zwingend erforderliche Würfe

Die folgenden Schaukampfwürfe müssen wann immer möglich versucht werden. Diese Würfe verbessern die Einstellung einer Menge nicht und der Kampfbeteiligte erhält keinen Vorteil durch seine Schaukampftalente bei diesen Würfen. Ein Misslingen hat aber in der Regel einen negativen Effekt auf die Einstellung der Menge. Sollte die Menge die Aktion nicht sehen, welche einen Schaukampfwurf auslöst, muss der auslösende Kampfbeteiligte den Wurf nicht ausführen. Ein Schaukampfwurf infolge eines dieser Auslöser ist keine Aktion.

Magische Heilung: Eine Menge neigt dazu, magische Heilung nicht zu mögen und vielleicht sogar als Betrug zu betrachten. Wenn ein Kampfbeteiligter einen Heilzauber wirkt oder einen anderen heilenden Effekt wirkt oder einen Gegenstand nutzt, der einen Heilzauber wirkt (dazu gehört auch z.B. einen Gegner zu zwingen, einen *Trank: Leichte Wunden heilen* o.ä. zu schlucken), muss er einen Schaukampfwurf ablegen. Ein Erfolg verbessert die Einstellung der Menge nicht, während ein Fehlschlag sie um einen Schritt verschlechtert.

Eine natürliche 1: Wenn ein Kampfbeteiligter bei einem Angriffs- oder Rettungswurf eine natürliche 1 würfelt, muss er einen Schaukampfwurf ablegen. Ein Erfolg verbessert die Einstellung der Menge nicht, während ein Fehlschlag sie um einen Schritt verschlechtert.

Rückzug: Wenn ein Kampfbeteiligter von der Rückzugsaktion Gebrauch macht, muss er einen Schaukampfwurf als Freie Aktion ablegen mit einem Malus von -5. Ein Erfolg verbessert die Einstellung der Menge nicht, während ein Fehlschlag sie um einen Schritt verschlechtert.

Siegpunkte

Wenn eine Seite von der Reaktion einer hilfsbereiten Menge profitiert und bei einem Schaukampfwurf Erfolg hat, erhält diese Seite einen Siegpunkt. Siegpunkte werden in einem Vorrat gesammelt und können von dem Angehörigen der jeweiligen Seite eines Schaukampfes jederzeit während dieses Schaukampfes genutzt werden, solange kein anderer Angehöriger derselben Seite dem widerspricht. Siegpunkte können während eines Schaukampfes auf die folgende Weise verwendet werden, ihr Gebrauch erfordert keine Aktion:

- Ein Kampfbeteiligter kann einen Siegpunkt aufwenden für einen automatischen Erfolg bei einem Schaukampfwurf, solange die Menge seiner Seite gegenüber nicht hilfsbereit eingestellt ist.
- Ein Kampfbeteiligter kann einen Siegpunkt aufwenden, um einen Schaukampfwurf, welcher eigentlich eine Freie Aktion oder eine Augenblickliche Aktion erfordert, ausführen zu können, ohne dafür eine Aktion zu verbrauchen. Dies gestattet es dem Kampfbeteiligten, den Schaukampfwurf außerhalb seines Zuges auszuführen, ohne eine Augenblickliche Aktion aufwenden zu müssen.
- Ein Kampfbeteiligter kann einen Siegpunkt aufwenden, um einen Gegner im Schaukampf zur Wiederholung eines Schaukampfwurfes zu zwingen. Der Gegner muss den Effekt dieses neuen Wurfes übernehmen.

Bei einer Reihe von Schaukämpfen, etwa einem Ausscheidungsturnier oder anderem, werden nicht verbrauchte Siegpunkte behalten und können während des nächsten Schaukampfes eingesetzt werden. Sie können zudem die Anfangseinstellung der Menge beeinflussen.

Im Falle einer Reihe von Schaukämpfen erhält eine Gruppe von Kampfbeteiligten, die den Schaukampf gewinnt und im Vergleich zur Gegenseite am Ende des Schaukampfes die höhere Gunst der Menge genießt, 1 Siegpunkt pro Kampfbeteiligten auf Siegerseite.

Siegpunkte aufteilen: Manchmal kann sich im Rahmen eines Schaukampfes die Zusammenstellung einer Schaukampfgruppe verändern. In diesem Fall könnte es bedeutend sein, die von der Gruppe in ihrer bisherigen Zusammensetzung gesammelten Siegpunkte aufzuteilen. Siegpunkte sollten so gleichmäßig wie möglich unter den Kampfbeteiligten einer Gruppe aufgeteilt werden. Überzählige Punkte werden nach Maßgabe der Gruppenangehörigen verteilt, allerdings erhält kein Gruppenangehöriger mehr als einen überzähligen Siegpunkt. Sollte z.B. eine Gruppe aus vier Kampfbeteiligten bestehen und am Ende eines Kampfes über 6 Siegpunkte verfügen, erhält jeder Kampfbeteiligte mindestens 1 Siegpunkt und zwei Gruppenmitglieder erhalten jeweils 1 zusätzlichen Siegpunkt; welche Mitglieder diese Punkte erhalten, legen die Gruppenmitglieder untereinander fest.

Den Sieger bestimmen

Wenn ein Schaukampf endet, gewinnt die Seite mit der höchsten Einstellung die Gunst der Menge. Im Falle eines Gleichstandes bestimmt die Zahl der gewonnen Siegpunkte im Vorrat über den Sieg. Sollte immer noch ein Gleichstand vorliegen, ist dieser Schaukampf ein Unentschieden, was den Schaukampfteil angeht.

Aufeinanderfolgende Schaukämpfe

Solltest du eine Reihe von Schaukämpfen leiten als Teil deiner Kampagne, können Erfolge und Niederlagen bei den bisherigen Schaukämpfen die Anfangseinstellung der Menge bei folgenden Schaukämpfen dieser Reihe positiv wie negativ beeinflussen.

Sollte eine Seite eines Schaukampfes den Schaukampfteil des Kampfes verlieren, indem ihr ein Schaukampfwurf gegenüber einer feindseligen Menge um 5 oder mehr misslingt, beginnt die Menge beim nächsten Kampf mit unfreundlicher Einstellung statt einer gleichgültigen Einstellung.

Sollte eine Seite einen Schaukampf mit mindestens 1 Siegpunkt pro Angehörigen dieser Seite beginnen, beginnt die Menge mit freundlicher Einstellung statt einer gleichgültigen Einstellung. Sollte eine Seite mit mindestens 3 Siegpunkten pro Angehörigem beginnen, beginnt die Menge mit hilfsbereiter Einstellung statt einer gleichgültigen Einstellung.

Belagerungsgeräte

Zu den Klassikern der fantastischen Kriegsführung gehört der Sturm auf eine Burg oder eine andere große Befestigung. Egal ob die SC eine einsame Bastion tapfer und voller Verzweiflung gegen eine übergroße Armee der Finsternis verteidigen oder eine Schlacht lenken mit dem Ziel, einen bösen Herrscher zu stürzen und seine mächtige Festung zu stürmen, kann ein Kampf auf den Zinnen die Vorstellungskraft eines gelangweilten Spielers anfeuern, dem der Kampf Mann gegen Mann längst nichts mehr bedeutet. Bei historischen Belagerungen hing der Sieg zwar mehr von Hunger und Krankheit ab, doch dürften Spieler weitaus mehr Gefallen am Donnern der Geschütze und Angriffen auf die Belagerungsgeräte des Feindes finden. Die Grundregeln für Belagerungsgeräte sind im *Pathfinder Grundregelwerk* auf den Seiten 434-436 zu finden. Die folgenden neuen Optionen sind Zusätze und Erweiterungen zu diesen Regeln. Sollten Regeln widersprüchlich erscheinen, haben die Regeln in diesem Abschnitt Vorrang.

Regeln für Belagerungsgeräte

Alle Belagerungsgeräte haben mindestens die Größenkategorie Groß. Die meisten sind aber größer. Sofern nicht anders vermerkt in einer Beschreibung, folgen alle Belagerungsgeräte den folgenden Regeln:

Umgang und Geübt: Belagerungsgeräte sind exotische Waffen. Eine Kreatur mit dem Talent Belagerungsingenieur (siehe Seite 91) ist geübt im Umgang mit allen Belagerungsgeräten, Belagerungsfeuerwaffen eingeschlossen. Eine Kreatur, die geübt ist im Umgang mit Feuerwaffen, ist auch im Umgang mit Belagerungsfeuerwaffen geübt, nicht aber im Umgang mit anderen Belagerungsgeräten.

Bedienungsmannschaft: Aufgrund der reinen Größe eines Belagerungsgeräts muss diese meist von mehreren Kreaturen bedient werden. Eine Person der Mannschaft ist der Anführer dieser Truppe, welche in der Regel das Belagerungsgerät ausrichtet oder ihre Bewegungen kontrolliert – manchmal auch beides. Der Anführer der Bedienungsmannschaft muss oft Aktionen aufwenden und bestimmte Würfe ablegen, damit ein Belagerungsgerät funktioniert. Auch die übrigen Angehörigen der Mannschaft wenden Aktionen auf und legen Würfe ab, damit ein Belagerungsgerät funktioniert. Die in den Spielwerten angegebenen Zahlen für die Bedienungsmannschaft gehen von mittelgroßen Kreaturen aus. Ein Rammbock kann von kleinen Kreaturen geführt werden, allerdings ist dann die doppelte Anzahl erforderlich. Sollten Kreaturen der Größenkategorie Groß oder größer der Bedienungsmannschaft angehören, zählt jede große Kreatur als vier Mitglieder, jede riesige Kreatur als acht, jede kolossale als sechzehn mittelgroße Kreaturen und jede gigantische Kreatur als zwanzig mittelgroße Kreaturen.

Belagerungsgeräte von magischer und Meisterarbeitsqualität: Belagerungsgeräte können Meisterarbeiten sein; dies erhöht den SG für den Fertigkeitswurf für Handwerk um 5 und kostet zusätzliche 300 GM. Ein Meisterarbeitsbelagerungsgerät kann zu den doppelten Kosten einer normalen Waffe verzaubert werden. Der Verbesserungsbonus eines Belagerungsgeräts wird auf Angriffs- und Ausrichtwürfe (im Falle von Belagerungsgeräten, die indirekt schießen) angerechnet. Im Falle von magischen Geräten, die Zauber verschießen, wird der Verbesserungsbonus auch auf den Schadenswurf angerechnet.

Verteidigung und Trefferpunkte: Alle Belagerungsgeräte sind Gegenstände. Ein Belagerungsgerät hat Geschicklichkeit 0 (Malus von -5) und einen weiteren Malus abhängig von ihrer Größe. Jede Art von Belagerungsgeräten hat ihre eigene Härte und Trefferpunkte. Belagerungsgeräte können gepanzert werden – die Kosten dieser Rüstung berechnen sich wie bei einer Kreatur der entsprechenden Größenkategorie. Ein Meisterarbeitsbelagerungsgerät kann zu den doppelten Kosten einer normalen Rüstung verzaubert werden. Gepanzerte Belagerungsgeräte erhalten einen Rüstungsbonus in Höhe des Wertes, welchen die entsprechende Rüstung normalerweise gewährt (Schilde haben keinen Effekt auf ein Belagerungsgerät). Hinzu kommen Härte und TP in Höhe des RK-Wertes und Bonustrefferpunkte in Höhe des Rüstungsbonus x 5.

Das Bewegen von Belagerungsgeräten: Belagerungsgeräte besitzen eine Bewegungsrate. Dies ist die Entfernung, um die ein Belagerungsgerät von ihrer kompletten Bedienungsmannschaft mit einer Bewegungsaktion bewegt werden kann. Manche Belagerungsgeräte haben eine Bewegungsrate von 0. In diesem Fall muss das Belagerungsgerät zerlegt werden, ehe sie bewegt werden kann. Eine auf oder an einem Fahrzeug befestigtes Belagerungsgerät bewegt sich mit diesem Fahrzeug (siehe Kapitel 4: Fahrzeuge).

Fernkampfangriffe: Im Gegensatz zu normalen Fernkampfwaffen verursachen Belagerungsgeräte an Gegenständen nicht nur den halben Schaden.

Kritische Treffer: Wenn eine direkt schießendes oder Nahangriffsbelagerungsgerät eine Kritische Bedrohung erzielt, wird diese ganz normal bestätigt und im Erfolgsfall der Kritische Schaden ausgewürfelt. Wenn ein indirekt schießendes Fernkampfbelagerungsgerät eine natürliche 20 erzielt beim Ausrichtwurf, kann sie ebenfalls einen Kritischen Treffer erzielen. Der Anführer der Bedienungsmannschaft muss den Ausrichtwurf wiederholen, um den Kritischen Treffer zu bestätigen. Im Erfolgsfall handelt es sich bei dem Angriff um einen Kritischen Treffer und der Schaden wird entsprechend dem Multiplikator vermehrt. Belagerungsgeräte erlangen keine Vorteile durch Kritische-Treffer-Talente, über welche die Bedienungsgeräte oder deren Anführer verfügen.

Missgeschicke und Fehlzündungen: Eine natürliche 1 bei einem Angriffs- oder Ausrichtwurf für ein indirekt schießendes Fernkampfbelagerungsgerät führt zu einem Missgeschick. Das Gerät erhält dann in der Regel den Zustand Beschädigt. Handelt es sich bei ihr nicht um eine Feuerwaffe, erleidet sie durch den Zustand Beschädigt einen Malus von -2 auf Angriffs-, Ausricht- und Schadenswürfe. Sie bewegt sich ferner nur mit ihrer halben Bewegungsrate.

Sollte der Anführer der Bedienungsmannschaft über das Talent Belagerungsingenieur verfügen, kommt es bei einer natürlichen 1 nicht zu einem Missgeschick.

Sollte es sich bei dem Belagerungsgerät um eine Feuerwaffe handeln, kommt es bei einer natürlichen 1 nicht zu einem Missgeschick, sondern es wird der Fehlzündungswert wie bei anderen Feuerwaffen genutzt. Ein Angriffs- oder Ausrichtwurf, der in den Fehlzündungswert fällt, führt zu einer Fehlzündung. Bei einer Fehlzündung wird das Ziel immer verfehlt und die Belagerungsfeuerwaffe erhält den Zustand Beschädigt. Eine beschädigte Belagerungsfeuerwaffe unterliegt allen Mali und Einschränkungen

eines beschädigten Belagerungsgeräts. Außerdem steigt der Fehlzündungswert um 4. Sollte die Belagerungsfeuerwaffe bei der Fehlzündung bereits beschädigt sein, explodiert sie und fügt allen Kreaturen in ihrem Explosionsradius Schaden zu (Reflexwurf gegen SG 20 halbiert). Der Ausgangsfehlzündungswert und der Explosionsradius sind in den Spielwerten der einzelnen Belagerungsfeuerwaffen aufgeführt. Anführer mit dem Talent Belagerungsingenieur senken nicht den Fehlzündungswert von Belagerungsfeuerwaffen.

Belagerungsgeräte konstruieren und reparieren: Ein Belagerungsgerät ist ein komplexer Mechanismus, dessen Bau oder Reparatur einen Fertigkeitswurf auf Handwerk (Belagerungsgerät) gegen SG 20 erfordert.

Belagerungsgeräte unschädlich machen: Ein Belagerungsgerät ist ein schwer auszuschaltender Mechanismus. Sie erfordert 2W4 Runden Arbeit und einen Fertigkeitswurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 20. Wenn ein Belagerungsgerät unschädlich gemacht wurde, funktioniert es entweder nicht oder ist sabotiert und hört 1W4 Minuten nach Inbetriebnahme zu funktionieren auf. Um ein unschädlich gemachtes Belagerungsgerät zu reparieren, ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Belagerungsgerät) oder Wissen (Baukunst) gegen SG 20 erforderlich. Die Reparatur dauert 10 Minuten. Der Wurf kann wiederholt werden, falls die Reparatur nicht gelingt.

Belagerungsgeräte zusammenbauen: Belagerungsgeräte werden für den Transport zerlegt und können auf dem Schlachtfeld zusammengebaut werden. Die erforderliche Zeit und Anzahl an Arbeitern ist der folgenden Tabelle zu entnehmen. Jeder am Aufbau beteiligte Arbeiter muss einen Fertigkeitswurf für Handwerk (Belagerungsgerät) gegen SG 10 ablegen; sollte ein Arbeiter ungeübt sein, kann er auf den Wurf nicht 10 nehmen. Mindestens die Hälfte der erforderlichen Arbeiter muss beim Aufbau helfen, dies verdoppelt die erforderliche Zeit. Sollte weniger als die Hälfte der erforderlichen Arbeiter zur Verfügung stehen, kann die Waffe nicht zusammengebaut werden.

Tabelle 3-11: Belagerungsgeräte zusammenbauen

Größe des Geräts	Erforderliche Zeit	Erforderliche Anzahl an Arbeitern
Klein	1 Minute	1
Mittelgroß	10 Minuten	2
Groß	1 Stunde	4
Riesig	2 Stunden	6
Gigantisch	4 Stunden	8
Kolossal	8 Stunden	12

Eigenschaften von Belagerungsgeräten

Im Folgenden werde die verschiedenen Spielwerte in den Ausrüstungstabellen für Belagerungswaffen erklärt (Tabellen 3-13 und 3-15). Fernkampfbelagerungsgeräte verwenden die meisten dieser Einträge, während Nahangriffsbelagerungsgeräte nur einige verwenden.

Preis: Dieser Wert gibt den Marktpreis des Belagerungsgeräts in Goldmünzen (GM) an. Der Preis enthält auch die Ausrüstung, die nötig ist, um das Gerät zu bedienen, sowie Material für den Erhalt des Geräts. Die typischen Preise für Munition und das Gewicht sind in der Beschreibung der Belagerungswaffe enthalten.

Schaden: Dieser Wert nennt den üblicherweise durch die Waffe verursachten Schaden. Sollte das Gerät über eine besondere Angriffs- oder Schadensart verfügen, befindet sich hier der Vermerk „siehe Beschreibung“. Sollte das Gerät keinen Schaden verursachen, sondern es sich bei ihr eher um ein Werkzeug handeln, wie man näher an oder über eine Befestigungsanlage hinweg kommt, befindet sich hier ein Strich (-). Manche Fernkampfbelagerungsgeräte können mit besonderer Munition geladen werden, welche die typische Reichweite oder den Schaden der Waffe ersetzt. Als große und ungenaue Waffen verursachen Belagerungsgeräte weder Hinterhältigen Schaden noch anderen Präzisionsschaden.

Kritische Treffer: Dieser Eintrag benennt, wie das Gerät hinsichtlich der Regeln für Kritische Treffer funktioniert. Im Gegensatz zu normalen Fernkampfwaffen können Belagerungsgeräte nicht nur Kreaturen sondern auch Gegenständen kritischen Schaden zufügen.

Reichweite: Jeder Angriff, der die aufgeführte Grundreichweite überschreitet, erhält einen Malus aufgrund von Entfernung. Jenseits der ersten Grundreichweiteneinheit unterliegt der Angriffs- oder Ausrichtwurf einem kumulativen Malus von -2 pro weiterer angebrochener Grundreichweiteneinheit. Manche Belagerungsgeräte haben eine Mindestreichweite, unterhalb derer sie nicht effektiv sind. In diesem Fall folgt der Reichweite der Waffe die Mindestreichweite in Klammern mit dem Kürzel „Min.“.

Art: Wie Waffen verursachen auch Belagerungsgeräte Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden. Manche Geräte verursachen mehrere Schadensarten. Einige spezielle Belagerungsgeräte wie der Feuerdraka und der Feuerwyrm verursachen Energieschaden (meist Feuerschaden); in diesen Fällen ist die Art des Energieschadens aufgeführt.

Bedienungsmannschaft: Dieser Wert gibt die Anzahl an Kreaturen an, welche erforderlich sind, um das Belagerungsgerät einzusetzen. Es wird von mittelgroßen Kreaturen ausgegangen. Manche Belagerungsgeräte kommen auch mit einer kleineren Mannschaft aus, dies hat aber meist Konsequenzen, dass das Gerät sich langsamer ausrichten, abfeuern oder bewegen lässt.

Ausrichten und Zielen: Dieser Wert benennt die Anzahl an Vollen Aktionen (oder Bewegungsaktionen, sofern der Anführer der Mannschaft über das Talent Meisterlicher Belagerungsingenieur verfügt), die zum Ausrichten einer Belagerungswaffe erforderlich sind. Sollte die Bedienungsmannschaft aus weniger als der erforderlichen Anzahl von Kreaturen bestehen, dauert das Ausrichten des Geräts doppelt so lange.

Laden: Dieser Wert gibt die Anzahl an Vollen Aktionen (oder Bewegungsaktionen, sofern der Anführer der Mannschaft über das Talent Meisterlicher Belagerungsingenieur verfügt), die zum Laden einer Belagerungswaffe erforderlich sind.

Bewegungsrate: Dieser Wert bestimmt, wird schnell das Belagerungsgerät mittels Bewegungsaktionen ihrer Bedienungsmannschaft bewegt werden kann.

Fernkampfbelagerungsgeräte

Fernkampfbelagerungsgeräte greifen Gebäude und Kreaturen aus der Entfernung an. Sie verschießen schwere Projektile auf eine von zwei Arten: direkter Beschuss oder indirekter Beschuss. Beides erfordert eine Anzahl von

Tabelle 3-12: Modifikatoren auf den Ausrichtwurf für indirekte Angriffe

Bedingung	Modifikator
Keine Sichtlinie zum Zielfeld	-6
Aufeinanderfolgende Schüsse (Besatzung kann sehen, wo der letzte Fehlschuss gelandet ist)	Kumulative +2 pro vorangegangenem Fehlschuss (Maximum +10)
Aufeinanderfolgende Schüsse (Besatzung kann nicht sehen, wo der letzte Fehlschuss gelandet ist, aber ein Beobachter erstattet Bericht)	Kumulative +1 pro vorangegangenem Fehlschuss (Maximum +5)
Aufeinanderfolgende Schüsse nach einem Treffer	+10

Aktionen zum Laden oder Ausrichten gemäß der folgenden Grundregeln:

Munition laden: Damit ein Fernkampfbelagerungsgerät abgefeuert werden kann, muss es mit Munition bestückt werden. Das Laden erfordert eine Anzahl von Vollen Aktionen abhängig vom Belagerungsgerät (diese Zeit kann zu Bewegungsaktionen verkürzt werden, sofern der Anführer der Mannschaft über das Talent Meisterlicher Belagerungsingenieur verfügt; siehe Seite 107).

Ein Belagerungsgerät ausrichten: Fernkampfbelagerungsgeräte müssen ausgerichtet werden, um ein bestimmtes Ziel (im Falle direkten Beschusses) oder Feld (im Falle indirekten Beschusses) angreifen zu können. Dies erfordert eine Anzahl von Vollen Aktionen abhängig vom Belagerungsgerät (diese Zeit kann zu Bewegungsaktionen verkürzt werden, sofern der Anführer der Mannschaft über das Talent Meisterlicher Belagerungsingenieur verfügt; siehe Seite 107).

Sollte die Belagerungsmannschaft aus weniger Kreaturen bestehen, als erforderlich ist, wird der Zeitaufwand zum Ausrichten des Belagerungsgeräts verdoppelt. Jedes Mal, wenn ein neues Ziel oder Feld als Ziel eines Angriffes mit einem Belagerungsgerät bestimmt wird, muss dieses Gerät neu ausgerichtet werden.

Direkter Beschuss: Belagerungsgeräte, die zu direktem Beschuss fähig sind, verschießen ihre Geschosse mit einer vergleichsweise flachen Bahn. Dies gestattet es, sie auf Kreaturen auszurichten oder Barrieren in direkter Flugbahn der Geschosse zu beschießen.

Eine zu direktem Beschuss fähige Waffe verwendet einen normalen Angriffswurf mit dem normalen Malus, falls der Nutzer ungeübt sein sollte. Ferner unterliegt der Angriffswurf einem kumulativen Malus von -2 pro Größenkategorie, um welche die Waffe größer ist als ihr Benutzer. Ausnahme von letzterem sind Kreaturen, die über Fertigkeitsränge in Wissen (Baukunst) verfügen oder eine Zielplattform verwenden (siehe unten). Ferner können Mali aufgrund von Größenunterschieden auch durch zusätzliche Mitglieder der Bedienungsmannschaft reduziert werden: solange ein zusätzliches Mannschaftsmitglied nicht um mehr als drei Größenkategorien kleiner ist als die zu direktem Beschuss fähige Waffe, kann es den Malus aufgrund von Größenunterschieden um 2 reduzieren. Beispiel: Hat eine riesige Balliste eine zweiköpfigen Bedienungsmannschaft und ist einer der Angehörigen mittelgroß und feuert die Waffe ab, beträgt der Malus auf Angriffswürfe nur -1.

Indirekter Beschuss: Zu indirektem Beschuss fähige Belagerungsgeräte schleudern Projektile in einem hohen Bogen auf ihre Ziele. Dabei handelt es sich meist um schwerere Geschosse und Ladungen als bei zu direktem Beschuss fähigen Belagerungsgeräten. Indirekt schießende Waffen sind schwerer auszurichten. Sie können viele Arten von Befestigungen umgehen und entweder ein solides Geschoss verschießen, mehrere Geschosse verstreuen oder sogar krankheitsverseuchte Abfälle über die Mauern von Schlössern und Burgen auf ihre Ziele schleudern. Sie können zudem eingesetzt werden, um die Schwachstellen von Befestigungen zu bombardieren und Türme und Mauern unter dem Gewicht herabregnender Steine zu zerschmettern – oder die Verteidiger auf den Mauern mit einem Hagel kleinerer Geschosse.

Zu indirektem Beschuss fähige Waffen verwenden einen Zielmechanismus ähnlichem dem von Katapulten im *Pathfinder Grundregelwerk*. Diese Regeln werden wie folgt aktualisiert:

Indirekter Angriff: Um eine zu indirektem Beschuss fähiges Fernkampfbelagerungsgerät abzufeuern, muss dem Anführer der Bedienungsmannschaft ein Ausrichtwurf gegen den SG des Belagerungsgeräts gelingen. Für diesen Wurf nutzt er seinen Grundangriffsbonus, seinen Intelligenzbonus (sofern er nicht in Wissen [Baukunst] geübt ist) oder seinen Fertigkeitsmodifikator für Wissen (Baukunst), sofern er in dieser Fertigkeit geübt ist; er zieht den Malus für ungeübt im Umgang mit dem Belagerungsgerät ab, so dies bei ihm zutrifft, und rechnet alle weiteren, passenden Modifikatoren aus Tabelle 3-12 hinzu. Sollte der Wurf gelingen, trifft die Munition des indirekten Angriffes das Feld, auf das das Belagerungsgerät ausgerichtet war, und verursacht den entsprechenden Schaden oder Effekt bei allen Gegenständen und Kreaturen im Wirkungsbereich des Angriffes. Je nach verwendeter Munition kann betroffenen Kreaturen ein Rettungswurf zustehen, um den Effekt des Angriffes einzugrenzen.

Sollte der Angriff das anvisierte Feld verfehlen, würfle mit 1W8, um festzulegen, in welche Richtung der Schuss abweicht. Ein Wurf von 1 bedeutet, dass der Schuss zu kurz war (die Abweichung erfolgt in Richtung des Belagerungsgeräts), Ergebnisse von 2 bis 8 führen dann im Uhrzeigersinn um das Zielfeld herum. Würfle pro Grundreichweiteneinheit Entfernung, auf die der Angriff erfolgte, mit 1W4 (1W4, falls sich das Zielfeld in der einfachen Reichweite des Geräts befindet, 2W4 bei doppelter Reichweite usw.). Das Ergebnis ist die Anzahl von Feldern, um die der Angriff fehlgeht in jene Richtung, die mit dem W8 bestimmt wurde. Die Munition verursacht ihren Schaden und sonstige Effekte in dem Feld, in dem sie landet.

Beschreibung von Belagerungsgeräten

Im Folgenden werden einige Belagerungsgeräte beschrieben:

Balliste: Eine Balliste ähnelt einer gewaltigen Armbrust. Verflochtene Tiersehnen werden mittels einer Winde über die Torsionsschrauben zweier verstellbarer Arme gespannt.

TABELLE 3-13: FERNKAMPFBELAGERUNGSGERÄTE

Direkt feuernde Geräte	Preis	Schaden	Kritscher Treffer	Grund-reichweite	Art[1]	Bedienungs-mannschaft	Aus-richten	Laden	Bewegungs-rate
Große Belagerungsgeräte									
Balliste, Leichte	500 GM	3W8	19-20/x2	36 m	S	1	0	2	3 m
Kanone	6.000 GM	6W6	x4	30 m	S und W	2	1	3	3 m
Riesige Belagerungsgeräte									
Balliste, Schwere	800 GM	4W8	19-20/x2	54 m	S	3	2	3	0 m
Feuerdraka	4.000 GM	6W6	—	—	Feuer	3	2	5	3 m
Teufelsmaulkanone	9.000 GM	8W6	x4	45 m	S und W	3	1	3	0 m
Gigantische Belagerungsgeräte									
Balliste, Torbrecher	1.200 GM	6W8	19-20/x2	30 m	W	5	3	5	0 m
Feuerwyrm	6.000 GM	6W6	—	—	Feuer	5	2	6	0 m

Indirekt feuernde Geräte	Preis	Schaden	Kritscher Treffer	Grund-reichweite	Art[1]	Bedienungs-mannschaft	Aus-richten	Laden	Bewegungs-rate
Große Belagerungsgeräte									
Bombarde, Leichte	6.000 GM	5W6	x4	30 m (15 m Min.)	S und W	2	1	3	3 m
Katapult, Leichtes	550 GM	4W6	x2	45 m (15 m Min.)	W	2	2	3	3 m
Tribock, Leichter	800 GM	4W6	x2	60 m (30 m Min.)	W	3	2	3	0 m
Riesige Belagerungsgeräte									
Bombarde, Mittlere	8.000 GM	7W6	x4	45 m (30 m Min.)	S und W	2	1	3	0 m
Katapult, Mittleres	800 GM	6W6	x2	60 m (30 m Min.)	W	3	2	3	0 m
Springolf, Pfeil-	1.000 GM	3W8	x3	30 m (15 m Min.)	S	3	2	3	0 m
Springolf, Raketen-	6.000 GM	3W10	x4	30 m (15 m Min.)	Feuer	3	2	3	0 m
Tribock, Mittlerer	1.000 GM	6W6	x2	90 m (45 m Min.)	W	4	2	3	0 m
Gigantische Belagerungsgeräte									
Bombarde, Schwere	16.000 GM	9W6	x4	60 m (30 m Min.)	S und W	4	3	5	0 m
Katapult, Schweres	1.000 GM	8W6	x2	90 m (30 m Min.)	W	4	3	3	0 m
Tribock, Schwerer	1.500 GM	8W6	x2	120 m (60 m Min.)	W	4	3	3	0 m

1 Eine Waffe mit zwei Schadensarten verursacht beide Arten von Schaden, sofern der Eintrag das Wort „und“ enthält.

Die Munition wird in eine Halterung mit einer Vertiefung eingelegt, welche bei Auslösung der Waffe vorwärts katapultiert wird und das Geschoss entlässt. Ballisten feuern direkt.

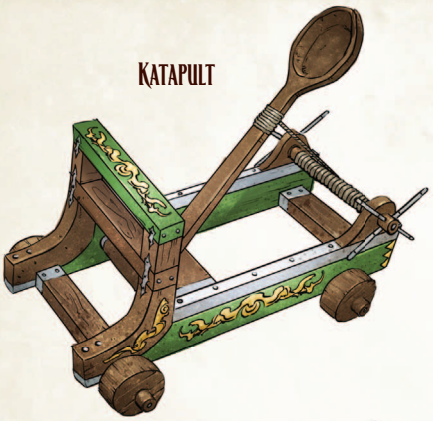
Leicht: Die herkömmliche Art von Balliste wird auch als Arbaleste oder Skorpion bezeichnet. Sie ist groß, beweglich und wird häufig auf Türmen oder sogar Fahrzeugen befestigt. Leichte Ballisten haben Härte 5 und 50 Trefferpunkte. Die von ihnen verschossenen Bolzen kosten jeweils 10 GM und wiegen 10 Pfund.

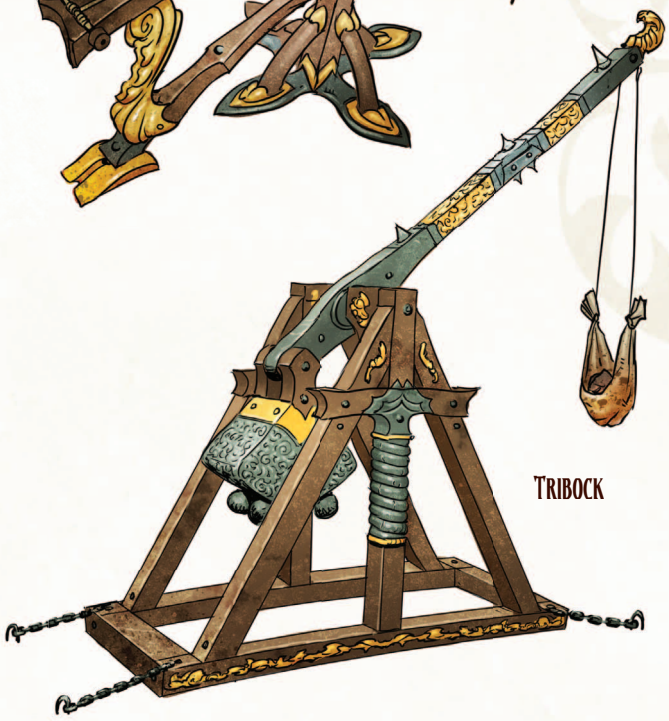
Schwer: Diese riesigen Belagerungsgeräte werden meist zur Verteidigung von Burgen und auf großen Kriegsschiffen eingesetzt. Sie haben Härte 5 und 100 Trefferpunkte. Die von ihnen verschossenen Bolzen kosten 30 GM und wiegen jeweils 20 Pfund.

Torbrecher: Diese gewaltige Balliste verschießt speziell gewichtete Geschosse mit stumpfen Metallspitzen, welche als Rammböcke auf Entfernung eingesetzt werden. Sie werden gegen Mauern und Burgtore verwendet. Wenn sie eine hölzerne Struktur treffen, liegt der Kritische Bedrohungsbereich bei 19-20/x3. Torbrecherballisten haben Härte 5 und 200 Trefferpunkte. Ihre Bolzen kosten jeweils 50 GM und wiegen 30 Pfund.

Bombarde: Diese Feuerwaffen ähneln entweder großen Kesseln oder traditionelleren Kanonen. Sie verschießen ihre Munition in einem Bogen, um die Ladung über Truppen oder Burgmauern hinweg zu befördern. Bombarden feuern in der Regel indirekt, können aber auch als zu direktem Beschuss fähige Belagerungswaffen eingesetzt werden; im letzteren Fall erleiden sie einen Malus von -4 auf Angriffswürfe und ihre Grundreichweite wird halbiert, es gibt aber keine Minimalreichweite. Wie alle Feuerwaffen gibt es bei Bombarden keine Missgeschicke, sondern Fehlzündungen.

Leicht: Diese Bombarden ähneln Kesseln, die auf Drehlagern montiert sind. Aufgrund des hohen Rückschlages sind sie oft fest am Boden oder in Steinmauern befestigt. Der SG zum Ausrichten einer leichten Bombarde beträgt 15. Eine leichte Bombarde hat einen Fehlzündungswert von 1-2 (3 m), Härte 10 und 70 Trefferpunkte. Kugeln für leichte Bombarden kosten jeweils 30 GM und wiegen 25 Pfund.





Mittel: Diese Bombarden gibt es in allerlei Formen. Viele besitzen die Kesselform der leichten Bombarde, es gibt aber auch genug, die vom Aussehen her herkömmlichen Kanonen entsprechen. Letztere besitzen Stabilisierungsmechanismen, welche es gestatten, sie in einem höheren Winkel abzufeuern. Der SG zum Ausrichten einer mittleren Bombarde beträgt 20. Eine mittlere Bombarde hat einen Fehlzündungswert von 1-2 (6 m), Härte 10 und 140 Trefferpunkte. Kugeln für mittlere Bombarden kosten jeweils 35 GM und wiegen 30 Pfund.

Schwer: Diese massiven Belagerungsgeräte werden häufig auf Hügelkuppen oder große Festungen montiert, von denen aus sie den Tod auf Täler oder Wasserstraßen herabregnen lassen. Sie bestehen oft aus zwei, ineinander verschraubbaren Teilen. Das Mündungsrohr wird zum Laden abgeschraubt und dann wieder auf den Lauf aufgeschraubt. Schwere Bombarden sind zu groß und mächtig, als dass man sie auf Fahrzeugen montieren könnte. Der SG zum Ausrichten einer schweren Bombarde beträgt 25. Eine schwere Bombarde hat einen Fehlzündungswert von 1-2 (9 m), Härte 10 und 280 Trefferpunkte. Kugeln für schwere Bombarden kosten jeweils 45 GM und wiegen 50 Pfund.

Feuerdraka: Diese großen Belagerungsgeräte sind normalerweise auf Räder montiert oder werden von Fahrzeugen auf das Schlachtfeld gebracht. Sie verschießen Feuerzungen aus Alchemistenfeuer in einer 18 m-Linie oder in einem 9 m-Kegel (nach Wahl des Anführers der Bedienungsmannschaft). Ziele im Wirkungsbereich erleiden 6W6 Punkte Feuerschaden (Reflexwurf gegen SG 15 halbiert, bei einem Misserfolg beginn ein Ziel zudem zu brennen). Eine Feuerdraka mit dem Zustand Beschädigt, bei der es zu einem zweiten Missgeschick kommt, explodiert und fügt allen Kreaturen in einem Explosionsradius von 6 m seinen Schaden zu (Reflexwurf gegen SG 15 halbiert). Feuerdrakas haben Härte 10 und 70 Trefferpunkte. Eine Anwendung der Munition kostet 200 GM und wiegt 20 Pfund.

Feuerwyrm: Diese Belagerungswaffe ist eine größere Version der Feuerdraka. Ein Feuerwyrm ist zu groß, um in einem Stück aufs Schlachtfeld transportiert zu werden und muss dort zusammengesetzt werden. Ein Feuerwyrm verschießt Feuerzungen aus Alchemistenfeuer in einer 36 m-Linie oder in einem 18 m-Kegel (nach Wahl des Anführers der Bedienungsmannschaft). Ziele im Wirkungsbereich erleiden 6W6 Punkte Feuerschaden (Reflexwurf gegen SG 20 halbiert, bei einem Misserfolg beginn ein Ziel zudem zu brennen). Ein Feuerwyrm mit dem Zustand Beschädigt, bei dem es zu einem zweiten Missgeschick kommt, explodiert und fügt allen Kreaturen in einem Explosionsradius von 9 m seinen Schaden zu (Reflexwurf gegen SG 20 halbiert). Feuerwyrme haben Härte 10 und 140 Trefferpunkte. Eine Anwendung der Munition kostet 400 GM und wiegt 40 Pfund.

Kanone: Kanonen werden aus Metall gefertigt. Manche sind aus einem Stück gegossen und andere werden von festgeschweißten Metallbändern zusammengehalten. Sie sind entweder am Boden befestigt oder auf Holzgestellen. Kanonen

nutzen Schwarzpulver, um ihre Geschosse mit großer Kraft zu verschießen. Eine Kanone hat einen Fehlzündungswert von 1 (6 m). Kanonen haben Härte 10 und 70 Trefferpunkte. Kanonenkugeln kosten jeweils 30 GM und wiegen 25 Pfund.

Katapult: Katapulte sind Steine verschießende Belagerungsgeräte, deren Arme mittels Winden ausgerichtet und über verwundene Seile gespannt werden. Die Ladung befindet sich in einer tassenförmigen Halterung, welche nach oben und über die Waffe schwingt, wenn diese ausgelöst wird. Katapulte können eine Reihe verschiedener Munitionsarten verschießen (der aufgeführte Schaden ist für Steinprojektile, andere Arten von Munition werden weiter hinten in diesem Abschnitt genannt). Katapulte verschießen ihre Ladung indirekt.

Leicht: Diese Katapulte sind groß und oft mit Rädern ausgestattet. Der SG zum Ausrichten eines leichten Katapults ist 15. Leichte Katapulte haben Härte 5 und 50 Trefferpunkte. Die von ihnen verschossenen Steine kosten jeweils 10 GM und wiegen 50 Pfund.

Mittel: Dieses riesige Belagerungsgerät ist zu groß, um sie in einem Stück aufs Schlachtfeld zu transportieren. Sie muss daher zusammengesetzt werden. Der SG zum Ausrichten eines mittleren Katapults ist 20. Mittlere Katapulte haben Härte 5 und 100 Trefferpunkte. Die von ihnen verschossenen Steine kosten jeweils 15 GM und wiegen 75 Pfund.

Schwer: Dieses gigantische Belagerungsgerät ist zu groß, um sie in einem Stück aufs Schlachtfeld zu transportieren. Sie muss daher zusammengesetzt werden. Der SG zum Ausrichten eines schweren Katapults ist 25. Schwere Katapulte haben Härte 5 und 200 Trefferpunkte. Die von ihnen verschossenen Steine kosten jeweils 25 GM und wiegen 90 Pfund.

Springolf: Ein Springolf verwendet einen Schleudermechanismus, mit dem eine schaufelartige Vorrichtung in die Höhe geschossen wird. In dieser Schaufel liegen mehrere Pfeile oder schwarzpulverangetriebene Raketen, welche in einem Bogen verschossen werden und in einem Explosionsbereich niederrennen. Diese Schleudern sind indirekt feuernde Waffen, welche einen Bereich betreffen, in dessen Zentrum das anvisierte Feld liegt.

Pfeilspringolf: Dieser Springolf verschießt eine Gruppe von Pfeilen, welche auf das anvisierte Feld und in einem Explosionsradius von 4,50 m um dieses Feld herum niederregnen. Eine Ladung Pfeilmunition kostet 20 GM und wiegt 10 Pfund.

Raketenspringolf: Dieser hochexplosive Springolf verschießt eine Gruppe von schwarzpulverangetriebenen Raketen, welche auf das anvisierte Feld und in einem Explosionsradius von 4,50 m um dieses Feld herum niederregnen. Sollte es bei einem Raketenspringolf zu einer Fehlzündung kommen, explodiert er und fügt seinen Schaden jedem in einem Explosionsradius von 6 m zu. Die Explosion zerstört den Raketenspringolf. Eine Ladung Raketenmunition kostet 500 GM und wiegt 30 Pfund.

Teufelsmaulkanone: Diese massiven Kanonen werden normalerweise in mehreren Teilen angefertigt. Die Mündung ähnelt zuweilen dem Kopf eines Teufels, Dämonen oder anderen Unholden. Wie normale Kanonen verschießen sie ihre Projektile mit hoher Kraft. Eine Teufelsmaulkanone hat einen Fehlzündungswert von 1 (9 m), Härte 10 und 140 Trefferpunkte. Die Kanonenkugeln einer Teufelsmaulkanone kosten jeweils 45 GM und wiegen 30 Pfund.

Tribock: Triböcke ähneln Katapulten. Die Ladung wird in einem Korb, einer Tasse oder einer Schleuder am Ende eines langen Hebels platziert. Dieser Hebel hat ein Gegengewicht nahe der Drehachse. Die Mannschaft oder Tiere ziehen dabei häufig an den am Hebel befestigten Seilen. Die Hebelwirkung ermöglicht es einem Tribock, massive Geschosse zu verfeuern, welche sich abhängig von der Größe des Tribocks über eine Reihe von Feldern rund um das anvisierte Feld verteilen. Triböcke sind zu massig, um sie auf Rädern oder Fahrzeugen transportieren zu können. Sie müssen auf dem Schlachtfeld zusammengebaut werden. Triböcke haben eine Mindestreichweite von 45 m, unter welcher sie nicht funktionieren.

Leicht: Diese großen Belagerungsgeräte schleudern in der Regel große Steine indirekt auf ein Zielfeld (SG zum Ausrichten 15). Die Munition eines leichten Tribocks verstreut sich beim Einschlag und fügt Kreaturen und Gegenständen im Zielfeld vollen Schaden und halben Schaden allen Kreaturen und Gegenständen innerhalb von 1,50 m Entfernung zum Zielfeld zu (Kreaturen können mittels eines Reflexwurfes gegen SG 15 den Schaden halbieren). Leichte Triböcke haben Härte 5 und 50 Trefferpunkte. Eine Ladung Steine kostet 15 GM und wiegt 60 Pfund.

Mittel: Diese riesigen Belagerungsgeräte schleudern in der Regel große Steine indirekt auf ein Zielfeld (SG zum Ausrichten 20). Die Munition eines mittleren Tribocks verstreut sich beim Einschlag und fügt Kreaturen und Gegenständen im Zielfeld vollen Schaden und halben Schaden allen Kreaturen und Gegenständen innerhalb von 4,50 m Entfernung zum Zielfeld zu (Kreaturen können mittels eines Reflexwurfes gegen SG 20 den Schaden halbieren). Mittlere Triböcke haben Härte 5 und 100 Trefferpunkte. Eine Ladung Steine kostet 30 GM und wiegt 110 Pfund.

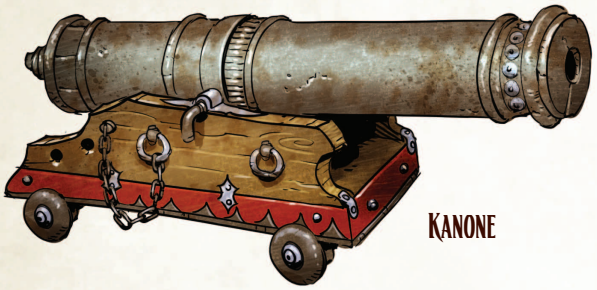
Schwer: Diese gigantischen Belagerungsgeräte schleudern in der Regel große Steine indirekt auf ein Zielfeld (SG zum Ausrichten 25). Die Munition eines schweren Tribocks verstreut sich beim Einschlag und fügt Kreaturen und Gegenständen im Zielfeld vollen Schaden und halben Schaden allen Kreaturen und Gegenständen innerhalb von 9 m Entfernung zum Zielfeld zu (Kreaturen können mittels eines Reflexwurfes gegen SG 25 den Schaden halbieren). Schwere Triböcke haben Härte 5 und 200 Trefferpunkte. Eine Ladung Steine kostet 30 GM und wiegt 120 Pfund.

Besondere Munition für Belagerungsgeräte

Die folgenden Arten von Munition können mit Kanonen oder Belagerungsgeräten genutzt werden, die gezieltem oder ungezieltem Feuer fähig sind. Die Beschreibung der Munition erklärt, welche Arten von Belagerungsgeräte welche besondere Munition verschießen können. Die Preis und Gewichtsangaben in Tabelle 3-14 sind für jeweils eine Anwendung dieser speziellen Munition.

Tabelle 3-14: Besondere Munition für Belagerungsgeräte

Munition	Preis	Gewicht
Alchemistenfeuer	200 GM	10 Pfd.
Bombe	600 GM	30 Pfd.
Flüssiges Eis	400 GM	20 Pfd.
Kartätsche	30 GM	25 Pfd.
Kettenkugeln	50 GM	30 Pfd.
Rauchmunition	250 GM	20 Pfd.
Seuchenbündel	80 GM	20 Pfd.



Kanone

Teufelsmaulkanone

Alchemistenfeuer: Dieser harte Keramikkanister voller Alchemistenfeuer kann als Munition für Katapulte und Triböcke genutzt werden. Wenn er das Zielfeld trifft, verursacht er 4W6 Punkte Feuerschaden bei jeder Kreatur und Holzstruktur in einem Radius von 1,50 m um das Zielfeld herum. Jeder Kreatur muss ein Reflexwurf gegen SG 20 gelingen, um nicht zu brennen zu beginnen (hölzerne Gegenstände fangen automatisch Feuer). Jede Kreatur und jeder hölzerne Gegenstand in einem Bereich von 1,50 m bis 9 m vom Ziel entfernt muss einen Reflexwurf gegen SG 20 bestehen, um nicht den halben Feuerschaden zu erleiden, beginnen aber nicht zu brennen. Bei einem Missgeschick explodiert diese Munition, ehe sie verschossen wird, und fügt ihren Schaden dem Belagerungsgeräte und allen nahen Kreaturen und hölzernen Gegenständen zu, als wäre eines der vom Belagerungsgerät belegten Felder das Zielfeld (der Anführer der Bedienungsmannschaft legt das Feld fest). Dieses Alchemistenfeuer ignoriert die Härte von hölzernen Gegenständen.

Bombe: Eine Bombe ist ein Metallkanister voller Metallkugeln und Schwarzpulver. Sie kann von Katapulten und Triböcken verschossen oder von zwei mittelgroßen oder einer großen Kreatur ans Ziel getragen werden. Eine Bombe explodiert entweder beim Aufschlag, sollte sie verschossen werden, oder innerhalb von 3 Runden nach Anzünden ihrer Lunte. Wenn sie explodiert, verursacht sie 6W6 Punkte Stich- und Wuchtwaffenschaden bei allen Kreaturen und Gegenständen innerhalb von 9 m um das Zielfeld herum. Bei einem Missgeschick explodiert sie, bevor sie verschossen wird, und fügt ihren Schaden dem Belagerungsgerät und allen nahen Kreaturen und hölzernen Gegenständen zu, als wäre eines der vom Belagerungsgerät belegten Felder das Zielfeld (der Anführer der Bedienungsmannschaft legt das Feld fest). Die Bombe ignoriert die Härte von Holz und Stein.

Flüssiges Eis: Dieser harte Keramikkanister ist mit alchemistisch hergestelltem Flüssigen Eis gefüllt. Er kann als Munition für Katapulte und Triböcke eingesetzt werden. Wenn er das Zielfeld trifft, verursacht er 4W6 Punkte Kälteschaden bei jeder Kreatur innerhalb von 1,50 m um das Zielfeld herum. Jeder Kreatur muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, um nicht für eine Runde verstrickt zu werden. Jede Kreatur in einem Bereich von 1,50 m bis 9 m vom Ziel entfernt muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 bestehen, um nicht den halben Kälteschaden zu erleiden. Bei einem Missgeschick explodiert die Munition, bevor sie verschossen wird, und fügt ihren Schaden allen nahen Kreaturen zu, als wäre eines der vom Belagerungsgerät belegten Felder das Zielfeld (der Anführer der Bedienungsmannschaft legt das Feld fest).

Kartätsche: Bei dieser Art von Munition handelt es sich um ein Bündel voller großer Kügelchen, Metallstücken oder Schrotmunition statt einer einzelnen Kugel. Das Schwarzpulver sorgt dafür, dass der Bündelinhalt sich verteilt und alle Kreaturen und Gegenstände in einem Bereich angreift. Kanonen und Teufelsmaulkanonen können diese Art von Munition abfeuern. Wenn ein Belagerungsgerät diese Munition verschießt, trifft sie alle Kreaturen und Gegenstände im Explosionsradius eines 9 m-Kegels. Das Belagerungsgerät führt einen Angriffswurf gegen jede Kreatur und jeden nicht getragenen Gegenstand innerhalb des Explosionsradius aus. Sie muss jedes mögliche Ziel verfehlen, ehe es zu einer Fehlzündung kommt, dann aber mit den üblichen Folgen. Eine Kartätsche verursacht normalen Schaden, ignoriert aber nicht die Härte von Gegenständen.

Kettenkugel: Eine Kanone oder eine Teufelsmaulkanone kann mit dieser Belagerungsfeuerwaffenmunition geladen werden. Sie ist besonders gut dafür geeignet, Schiffssegel und Luftschiffe zu zerfetzen (siehe Kapitel 4: Fahrzeuge) – diesen Fahrzeugen fügt sie doppelten Schaden zu. Wenn Kettenkugeln auf eine Kreatur abgefeuert werden, muss dieser bei einem Treffer ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, um nicht zu Boden geworfen zu werden.

Rauchmunition: Diese harte Keramikkugel enthält zwei alchemistische Substanzen, die durch eine dünne Barriere getrennt werden. Im Grunde handelt es sich um eine große Rauchkugel (s. *Pathfinder Expertenregeln*, S. 185). Wenn sie das Zielfeld trifft, verursacht sie 2W6 Schadenspunkte bei jeder Kreatur auf diesem Feld. Zugleich vermischen sich die Substanzen und erzeugen einen übel riechenden, aber harmlosen gelben Rauch mit einem Radius von 9 m rund um das Zielfeld. Der Effekt entspricht einer Nebelwolke. Bei einem Missgeschick explodiert die Munition, bevor sie verschossen wird. Das Zentrum ihres Effektes liegt in einem der vom Belagerungsgerät belegten Felder (der Anführer der Bedienungsmannschaft legt das Feld fest).

Seuchenbündel: Dieser harte Keramikkanister ist gefüllt mit einer ekelerregenden, stinkenden Masse bestehend aus krankheitsverseuchtem Aas und Abfällen. Er kann mit einem Katapult oder einem Tribock verschossen werden. Ein Seuchenbündel verursacht nur halben Schaden, allerdings wird jede getroffenen Kreatur Schmutzfieber ausgesetzt (Pathfinder Grundregelwerk, S. 558). Der SL kann bestimmen, dass ein Seuchenbündel auch andere Krankheitserreger enthalten kann.

Tabelle 3-15: Nahangriffsbelagerungsgeräte

Nahangriffsgerät	Preis	Schaden	Kritischer Treffer	Art	Bedienungsmannschaft	Bewegungsrate
Belagerungsturm						
Groß	1.000 GM	—	—	—	6	4,50 m
Riesig	2.000 GM	—	—	—	12	4,50 m
Gigantisch	5.000 GM	—	—	—	24	4,50 m
Kolossal	10.000 GM	—	—	—	48	4,50 m
Brücke, Enter-	100 GM	—	—	—	1	Speziell
Brücke, Sturm-						
Groß	1 GM	—	—	—	—	—
Riesig	10 GM	—	—	—	—	—
Gigantisch	50 GM	—	—	—	—	—
Kolossal	250 GM	—	—	—	—	—
Leiter, Sturm-						
Groß	5 GM	—	—	—	2	wie Bewegungsrate der Mannschaft
Riesig	10 GM	—	—	—	4	wie Bewegungsrate der Mannschaft
Gigantisch	50 GM	—	—	—	6	wie Bewegungsrate der Mannschaft
Kolossal	250 GM	—	—	—	8	wie Bewegungsrate der Mannschaft
Rammbock						
Groß	500 GM	2W6	×3	W	5	4,50 m
Riesig	1.000 GM	3W6	×3	W	10	4,50 m
Gigantisch	2.000 GM	6W6	×3	W	20	4,50 m
Kolossal	5.000 GM	10W6	×3	W	40	4,50 m
Tragbare Wand						
Groß	250 GM	—	—	—	3	4,50 m
Riesig	500 GM	—	—	—	6	4,50 m
Gigantisch	1.000 GM	—	—	—	9	4,50 m
Kolossal	2.000 GM	—	—	—	18	4,50 m

Nahangriffsbelagerungsgeräte

Die meisten Belagerungsgeräte greifen aus der Ferne an, es gibt aber auch jene, die aus der Nähe eingesetzt werden, um Verteidigungsanlagen auszuschalten, durch sie hindurch zu brechen oder sie anderweitig zu umgehen. Bei manchen dieser Geräte handelt es sich nicht einmal um Waffen, sondern um Mittel, um angreifenden Truppen Deckung zu verschaffen oder um Befestigungen zu umgehen, ohne sie zu zerstören.

Belagerungsturm: Ein Belagerungsturm besteht effektiv aus hohen tragbaren Wänden und einem Dachstück. Im unteren Teil des Turmes hält sich die Bedienungsmannschaft auf, die ihn entweder auf Rädern schiebt oder trägt und völlige Deckung genießt. Ein beschädigter Belagerungsturm bewegt sich nur mit halber Bewegungsrate. Sollte der Belagerungsturm zerstört werden, stürzt er ein; behandle dies wie einen Einsturz (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 415).

Der obere Teil eines Belagerungsturmes bietet einer Reihe von Soldaten (siehe unten) verbesserte Deckung. Die Wände können Schießscharten aufweisen, so dass man von innen auf Ziele außerhalb des Turmes schießen kann. Das Dachteil kann über Zinnen verfügen und ein Belagerungsgerät von maximal der Größenkategorie des Belagerungsturmes und eine Enterbrücke tragen. Belagerungstürme haben eine Bewegungsrate von 4,50 m (oder 3 m, falls sie mit mittelschwerer oder schwerer Rüstung gepanzert sein sollten).

Belagerungstürme haben Härte 5 und Trefferpunkte abhängig von ihrer Größe. Ein großer Belagerungsturm hat 60 Trefferpunkte, ein riesiger 240 TP, ein gigantischer 640 TP und ein kolossaler 1.250 TP.

Tabelle 3-17: Fassungsvermögen von Belagerungstürmen

Größe	Soldaten
Groß	5
Riesig	20
Gigantisch	50
Kolossal	200

Brücke, Enter-: Eine Enterbrücke wird seitlich an einem Belagerungsturm oder Fahrzeug angebracht und über Flaschenzüge und Gegengewichte hochgeklappt. An ihrem Ende befindet sich ein Haken, mit dem sie an einem Zielfahrzeug oder einer Zielstruktur verankert werden kann. Eine Enterbrücke ist meist 3 m breit und 4,50 m lang. Sie besitzt Härte 5 und 10 Trefferpunkte pro Feld. Der Einsatz einer Enterbrücke erfordert eine Volle Runde und einen Fertigkeitswurf auf Beruf (Belagerungsingenieur) gegen SG 10. Bei einem Fehlschlag findet die Brücke keinen Halt und muss mit einer Vollen Aktion zurückgesetzt werden. Eine an einem Fahrzeug befestigte Enterbrücke kann ein anderes, sich bewegendes Fahrzeug zum Ziel haben (siehe Kapitel 4: Fahrzeuge). Dies erfordert einen konkurrierenden Fahrzeuglenkwurf, um die Enterbrücke in die richtige Position zu bringen – das andere Ziel muss sich auf einem angrenzenden Feld und in Reichweite der Brücke befinden. Wenn eine Enterbrücke an einem Fahrzeug befestigt ist,

kann jeder Fahrzeuglenker alternativ mit einer Standard-Aktion einen Fahrzeuglenkwurf ablegen, um die Brücke zu lösen (sollte der Wurf um 5 oder mehr gelingen, wird die Enterbrücke zerstört). Der Ausgangs-SG für jeden dieser Würfe ist 15 und wird um 5 für jede kleine oder mittelgroße Kreatur erhöht, die sich gerade auf der Enterbrücke befindet. Sollte eine Enterbrücke gelöst werden, während sich Kreaturen auf ihr befinden, muss jede Kreatur einen Reflexwurf gegen SG 15 bestehen, um nicht zu fallen. Bei Erfolg kann sich eine Kreatur zum nächsten Bereich sicheren Bodens begeben, diese Bewegung provoziert aber Gelegenheitsangriffe.

Brücke, Sturm-: Mit einer Sturmbrücke werden Flüsse, Gräben und andere Lücken im Boden überwunden. Das Anheben einer Sturmbrücke erfordert eine Volle Aktion pro 1,50 m Länge der Brücke, dabei können bis zu vier Kreaturen zusammenarbeiten. Die erforderliche Zeit wird verdoppelt für jede Größenkategorie, welche die Brücke größer ist als die sie anhebenden Kreaturen. Große Sturmbrücken haben 40 Trefferpunkte, riesige haben 60 TP, gigantische 160 TP und kolossale 240 TP.

Tabelle 3-16: Brücken und Sturmleitern

Größe	Breite	Länge/Höhe
Groß	1,50 m	6 m
Riesig	1,50 m	9 m
Gigantisch	3 m	12 m
Kolossal	3 m	18 m

Leiter, Sturm-: Sturmleitern haben am Fuß Dornen, um die Stabilität und Standfestigkeit zu verbessern. Die oberen 1,50 m sind metallbeschlagen und haben Härte 10 und 20 Trefferpunkte. Der Rest der Leiter besteht aus Holz mit Härte 5 und Trefferpunkten in Abhängigkeit von ihrer Größe. Große Sturmleitern haben 20 Trefferpunkte, riesige 30 TP, gigantische 80 TP und kolossale 120 TP. Sturmleitern können nicht gepanzert werden.

Rammböcke: Die grundlegendsten Nahangriffswaffen sind eisenbeschlagene Baumstämme, die von einer oder mehreren Kreaturen getragen werden, um ihre Stärke zu verbinden. Ein Rammbock kann eingesetzt werden, um Schaden zu verursachen, oder für einen Stärkewurf gegen den Zerschmettern-SG des Zieles.

Rammender Sturmangriff: Rammböcke benötigen Bewegungsenergie, um effektiv zu sein. Alle Kreaturen, welche den Rammbock benutzen, müssen einen Sturmangriff ausführen, um seinen vollen Effekt zu erhalten. Kreaturen, die keinen Sturmangriff ausführen wollen, können einen Angriff mit einem Rammbock als Volle Aktion ausführen, wobei sie einem Malus von -4 auf Angriffs-, Schadens- und Stärkewürfe mit dem Rammbock erhalten.

Niederreißen: Der Anführer der Bedienungsmannschaft legt einen Stärkewurf mit einem Bonus von +2 ab. Zu diesem addiert er weitere +2 pro mitwirkendem Besatzungsmitglied (oder bei größeren Kreaturen die entsprechenden Werte, siehe Seite 158). Der Rammbock gibt einen Bonus von +4 pro Größenkategorie jenseits von mittelgroß.

Schaden: Der Anführer der Bedienungsmannschaft legt einen Angriffswurf mit einem Malus von -4 ab, sofern er mit dem Rammbock ungeübt ist. Ein Treffer verursacht den aufgeführten Schaden plus den ST-Modifikatoren des Anführers und aller Mannschaftsmitglieder unabhängig von ihrer Größe.

Hacke: Ein Rammbock, dessen Kopf in einer Hacke ausläuft, erhält einen Situationsbonus von +2 auf alle Stärke-, Angriffs- und Schadenswürfe gegen steinerne Strukturen.

Schraube: Ein Rammbock, dessen Kopf in einer Schraube ausläuft, erhält einen Situationsbonus von +2 auf alle Stärke-, Angriffs- und Schadenswürfe gegen Strukturen aus Erde.

Geschützter Rammbock: Dieser Rammbock ist seitlich von Tragbaren Wänden und oberhalb von einem Dach geschützt. Er hängt an Ketten oder Seilen innerhalb der Konstruktion. Diese Art von Rammbock benötigt keinen Sturmangriff, um volle Wucht entfalten zu können. Ferner gestatten zusätzliche Ketten am hinteren Ende des Rammbockes, dass vier weitere Mannschaftsmitglieder beim Einsatz des Rammbockes helfen.

Trefferpunkte: Rammböcke haben Härte 5 und Trefferpunkte abhängig von ihrer Größe. Ein großer Rammbock hat 30 Trefferpunkte, ein riesiger 120 TP, ein gigantischer 320 TP und ein kolossaler 625 TP. Improvisierte Rammböcke haben nur die Hälfte der üblichen Trefferpunkte.

Tragbare Wand: Eine tragbare Wand ist eine mobile, temporäre Verteidigungsanlage und ähnelt einem Gebäude aus Holz oder Fellen. Die meisten sind eher zerbrechliche Konstruktionen, es gibt aber auch welche, die standfester gebaut werden (verwende die Regeln für gepanzerte Belagerungsgeräte und passe RK, Härte und Trefferpunkte entsprechend an). Tragbare Wände sind fast immer einzelne Abschnitte beweglicher „Wände“ mit einem Abschnitt, der als „Dach“ fungiert. Die große Ausnahme sind dabei tragbare Wände, mit denen Rammböcke geschützt werde solle, diese bestehen in der Regel aus zwei über das Dach verbundenen Wandteilen. Da eine tragbare Wand teilweise offen ist, bietet sie nicht dieselbe Deckung wie ein normales Gebäude: Eine Kreatur hinter einer künstlichen Wand erhält Deckung, wenn es von derselben Größenkategorie ist wie die Wand, Verbesserte Deckung, wenn es eine Kategorie kleiner ist, und Vollständige Tarnung, wenn es zwei oder mehr Kategorien kleiner ist. Tragbare Wände entsprechen von der Größe her Kreaturen – eine große tragbare Wand schützt dieselbe Fläche, die von einer großen Kreatur eingenommen wird, usw.

Hölzerne tragbare Wände können auf Rädern mit einer Bewegungsrate von 3 m fortbewegt werden, wenn die Bedienungsmannschaft vollzählig ist, oder mit einer Bewegungsrate von 1,50 m mit mindestens der halben Mannschaft. Tragbare Wände haben eine Bewegungsrate von 4,50 m (oder 3 m, falls sie durch mittelschwere oder schwere Rüstung geschützt werden). Tragbare Wände haben Härte 5 und Trefferpunkte in Abhängigkeit von ihrer Größe. Eine große tragbare Wand hat 30 Trefferpunkte, eine riesige 120 TP, eine gigantische 320 TP und eine kolossale 625 TP.

Härte und Trefferpunkte von Gebäuden und anderen Strukturen

Armeen können Belagerungswaffen gegen Truppen einsetzen, doch in der Regel sollen Belagerungsgeräte den Feind entmutigen und seine Gebäude in Schutt legen. Die folgenden Regeln liefern die Spielwerte für verschiedene Gebäude und Barrieren, welche oft Ziele von Angriffen mit Belagerungswaffen sind. Diese werden in drei unterschiedliche Kategorien unterteilt: Gebäude, Tor und Mauern.

Tabelle 3-18: Gebäude

Material	Härte	Trefferpunkte Große	Riesig	Gigantisch	Kolossal
Holz	5	120	270	960	3.240
Stein	8	200	450	1.600	5.400
Eisen oder Stahl	10	400	900	3.200	10.800
Adamant	20	560	1.260	4.480	15.120

Tabelle 3-19: Mauern

Material	Härte	Trefferpunkte pro 1,50 m x 1,50 m-Feld
Holz	5	30
Stein	8	45
Eisen oder Stahl	10	90
Adamant	20	120

Tabelle 3-20: Tore

Material	Zerschmettern-SG[1]	Härte	Trefferpunkte Große	Riesig	Gigantisch	Kolossal
Holz	35	5	60	135	240	540
Stein	38	8	100	225	400	900
Eisen oder Stahl	24	10	200	500	800	1.800
Adamant	48	20	280	630	1.120	2.520

[1] Der SG geht davon aus, dass es sich um ein großes, verschlossenes und versperrtes Tor handelt. Riesige Türen erhöhen den SG zum Zerschmettern um 5, kolossale Türen um 10, gigantische Türen um 15. Arkanes Schloss erhöht den SG um 10.

Wenn eine dieser Strukturen den Zustand Beschädigt erlangt, wird ihre Härte zusätzlich zu allen anderen Effekten des Zustandes Beschädigt halbiert.

Gebäude

Gebäude sind größere Strukturen mit vielen Trefferpunkten und sehr niedriger RK (ein großes Gebäude besitzt RK 4, ein riesiges RK 3 und ein gigantisches oder größeres Gebäude RK 0). Wenn ein Gebäude auf die Hälfte seiner Trefferpunkte reduziert wird, steht es zwar noch, aber nur noch teilweise. Es kann leicht betreten werden und gilt als Durchbrochen. Wenn ein Gebäude auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, wird es vollständig zerstört. Kreaturen in dem Gebäude erleiden die Effekte eines Einsturzes (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 415).

Alle Gebäudespielwerte gehen davon aus, dass das Bauwerk innen zwar quasi hohl, aber standfest gebaut ist und über genug Platz verfügt, dass sich die Bewohner in ihm bewegen können. Unsolide Gebäude besitzen nur die Hälfte der Trefferpunkte nach Tabelle 3-18. Gebäude können magisch behandelt werden wie Gewölbemauern und -türen. Dies verdoppelt ihre Härte und Trefferpunkte. Ein Zauberkundiger mit dem Talent Magische Waffen und Rüstungen herstellen kann Gebäude magisch behandeln. Die magische Behandlung eines Gebäudes kostet 5.000 GM bei einem großen Gebäude, 10.000 GM bei einem riesigen Gebäude, 20.000 GM bei einem gigantischen Gebäude und 40.000 GM bei einem kolossalen Gebäude.

Bei größeren Gebäuden orientiere dich an mehreren Gebäuden dieser Größenkategorien und addiere ihre Trefferpunkte.

Tore

Tore sind die Ein- und Ausgänge befestigter Strukturen. Meist sind sie die schwächsten Punkte in der Verteidigung einer Befestigung. Tore sind mindestens groß, können aber auch maximal von kolossaler Größe sein. Um ein großes Tor zu öffnen oder zu schließen, sind in der Regel drei Volle Runden erforderlich, wobei bis zu drei Kreaturen gemeinsam ein großes Tor in einer Vollen Runde schließen können. Größere Tore zu öffnen oder zu schließen erfordert mindestens eine Minute. Die RK eines Tores ist von seiner Größe abhängig (ein großes Tor hat RK 4, ein riesiges RK 3 und ein gigantisches RK 0).

Tore können magisch behandelt werden durch einen Zauberkundigen, der das Talent Magische Waffen und Rüstungen herstellen besitzt. Dies verdoppelt die Härte und die Trefferpunkte. Ein Tor magisch zu behandeln, kostet 2.000 GM bei einem großen Tor, 4.000 GM bei einem riesigen Tor, 8.000 GM bei einem gigantischen Tor und 16.000 GM bei einem kolossalen Tor.

Tore können angegriffen und beschädigt werden. Mit einem erfolgreichen Stärkewurf (meist als Ergebnis eines Angriffes mit einem Rammbock) kann man ihnen den Zustand Beschädigt verleihen und es so effektiv durchbrechen. Ein aufgebrochenes Tor kann passiert werden, als wäre es eine um eine Größenkategorie kleinere Öffnung.

Mauern

Die Mauern von Burgen und Städten sind standhafte Befestigungen und bestehen in der Regel aus einer Reihe von 1,50 m-Feldern. Ein Mauerfeld hat RK 5 und eine Härte und Trefferpunkte in Abhängigkeit von seiner Art.

Mauerfelder können magisch von einem Zauberkundigen behandelt werden, der über das Talent Magische Waffen und Rüstungen herstellen verfügt. Dies verdoppelt die Härte und die Trefferpunkte. Es kostet 500 GM pro Mauerfeld, eine Mauer magisch zu behandeln.

Wenn eine Mauer den Zustand Beschädigt erhält, wird ihre Härte halbiert, sie wird aber nicht durchbrochen. Eine Mauer ist erst durchbrochen, wenn ein Abschnitt der Mauer zerstört wird. Wenn ein Mauerfeld durchbrochen wird, stürzen alle direkt darüber liegenden Mauerabschnitte in die Bresche. Dies senkt die gegenwärtigen Trefferpunkte der herabstürzenden Mauerabschnitte auf die Hälfte -1 und verschafft diesem Mauerfeld den Zustand Beschädigt.

4 Fahrzeuge

Der Mast stürzte krachend herab, nachdem die Ballisten der Freibeuter die Takelage zerfetzt hatten. Zusammen mit dem Schaden, den der gegnerische Zauberkundige bereits am Ruder angerichtet hatte, sorgte dies dafür, dass die Augustana manövrierunfähig im Wasser trieb.

Der Abstand zwischen den Schiffen sank rapide und die Freibeuter hoben ihre Armbrüste. Die Besatzung der Augustana griff zu ihren Waffen und bereitete sich verbissen darauf vor, geentert zu werden.

„Piratenabschaum!“ rief der Kapitän des Schiffes. „Ihr werdet uns niemals lebend kriegen!“

An Deck des anderen Schiffes herrschte kurz Unruhe, dann entgegnete eine Mann mit wildem, ungekämmten Bart, bei dem es sich nur um den Anführer der Korsaren handeln konnte, laut: „Um ganz ehrlich zu sein… das ist auch nie Teil unseres Plans gewesen!“

Grundlagen

Im Pathfinder-Rollenspiel reisen niedrigstufige Charaktere meist auf Schusters Rappen - d.h. zu Fuß. Auf höheren Stufen reisen sie ebenso häufig mittels Magie wie zu Pferde, sei es auf den Rücken von Tiergefährten oder auf noch exotischeren Reittieren. Oft sind aber auch Fahrzeuge beteiligt; die Wagen eines Handelszuges, eine sturmgepeitschte Galeere, ein fantastisches Fluggefährt oder sogar eine Gerätschaft, welche ihnen das Ebenenreisen ermöglicht. Wenn du dein Spiel gerne etwas aufregender gestaltest, können solche Fahrzeuge ebenso fremdartig sein wie ein abgestürztes Raumschiff. Im Pathfinder-Rollenspiel werden Fahrzeuge oft entweder als bewegliches Gelände oder eigenständige Abenteuerschauplätze behandelt.

Viele der typischen Motive, welche auch bei Rollenspielen zum Tragen kommen, enthalten Reisen und Abenteuer mit Fahrzeugen, seien es die Reisen von Jason und den Argonauten oder Piratengeschichten, Wagenrennen in blutgetränkten Arenen unter dem Jubel der Menge oder die Jagd auf Drachen. Geschichte und Dichtung sind voller interessanter Fahrzeuge, mit denen todesverachtende Aktionen ausgeführt werden. Die Regeln in diesem Kapitel gestatten es dir, im Pathfinder-Rollenspiel Fahrzeuge in Kämpfen einzusetzen, statt sie nur als Gegenstände oder Gelände zu behandeln.

Die folgenden Regeln bemühen sich, einem Mittelweg zwischen Vielseitigkeit und leichter und schneller Einsatzfähigkeit zu folgen. Sollte es irgendwo zu einem Konflikt zwischen den beiden Zielen kommen, sollte stets der erleichterten Nutzung der Vorzug gegeben werden.

Fahrzeuggrundlagen

Es folgen die Grundregeln für den Einsatz von Fahrzeugen im Pathfinder-Rollenspiel. Diese enthalten einen Überblick über die Regeln, welche für alle Fahrzeuge Anwendung finden.

- **Fahrzeuglenker:** Fahrzeuglenker steuern Fahrzeuge. Ein Fahrzeuglenker ist eine Kreatur mit einem Intelligenzwert von mindestens 3. Er in der Lage ist, ein Fahrzeug körperlich zu steuern und sich nicht nur innerhalb der Angriffsfläche des Fahrzeuges befindet, sondern es auch aktiv steuert.
- **Insassen:** Alle Kreaturen, die ein Fahrzeug lenken, lediglich Fahrgäste sind, zur Besatzung gehören oder daran beteiligt sind, es voranzubringen (z.B. Ruderer) gelten als Insassen eines Fahrzeuges.
- **Frontseite:** Im Gegensatz zu Charakteren besitzen Fahrzeuge eine Frontseite. Ein Fahrzeug bewegt sich am besten, wenn es sich in die Richtung bewegt, in welche seine Frontseite weist.
- **Beschleunigung/Bremsung:** Fahrzeuge müssen beschleunigen, um ihre Höchstgeschwindigkeit zu erreichen. Der Fahrzeuglenker kann mit der korrekten Fahrzeuglenk-Aktion sowie einem erfolgreichen Wurf jede Runde die Bewegungsrate des Fahrzeuges erhöhen, bis die Höchstgeschwindigkeit des Fahrzeuges erreicht ist. Fahrzeuge müssen abbremsen, um langsamer zu werden, zudem sind sie nur schwer an einem genauen Punkt zum Stehen zu bringen.
- **Initiative:** Ein Fahrzeug bewegt sich zum Beginn des Zuges seines Fahrzeuglenkers. Sollte ein Fahrzeug keinen Fahrzeuglenker haben, bewegt es sich während des Zuges der Kreatur, die es zuletzt gelenkt hat, oder zu einem vom SL festgelegten Zug.
- **Ein Fahrzeug kontrollieren:** Sollte ein Fahrzeug über einen Fahrzeuglenker verfügen, so sollte dieser als erstes während seines Zuges festlegen, welche Fahrzeuglenk-Aktion er ausführen will und diese Aktion sodann ausführen. Sollte der Fahrzeuglenker keine Aktion ausführen oder eine andere Aktion ausführen, anstelle das Fahrzeug zu lenken, bzw. eine Aktion verzögern oder vorbereiten, führt das Fahrzeug die „unkontrollierte“ Aktion aus. Dasselbe gilt, wenn das Fahrzeug keinen Fahrzeuglenker hat. Ein Fahrzeuglenker kann pro Zug nur eine Aktion zum Kontrollieren seines Fahrzeuges aufwenden. Sobald er sich für eine Aktion entschieden hat oder eine Aktion ausführt, durch welche das Fahrzeug unkontrolliert wird, bewegt sich das Fahrzeug.
- **Fahrzeuglenkwurf:** Wenn ein Fahrzeuglenker eine Fahrzeuglenk-Aktion ausführt, muss ihm ein Fahrzeuglenkwurf gelingen, um die Manövrierfähigkeit und Geschwindigkeit seines Fahrzeuges für diese Runde festzulegen. Die Antriebsart des Fahrzeuges bestimmt, welche Fertigkeit für den Fahrzeuglenkwurf benötigt wird. Ein Fahrzeuglenker kann anstelle eines Fahrzeuglenkwurfes stets einen Weisheitswurf ablegen. Der Grund-SG für alle Fahrzeuglenkwürfe beträgt entweder 5 oder 20. Verwende den niedrigeren SG, wenn sich der Fahrzeuglenker nicht im Kampf befindet, und den höheren, wenn er sich in einem Kampf befindet.
- **Im Kampf:** Fahrzeuge und Kreaturen, die zum Ziehen, Schleppen oder als andere Antriebsart fungieren, sowie Besatzungsmitglieder bedrohen den Bereich um sich herum nicht. Allerdings bedrohen Fahrzeuglenker und Insassen, die nicht zur Besatzung gehören, den Bereich um sich herum. Fahrzeuge können Bereiche betreten, die von Gegenständen und Kreaturen besetzt sind, welche kleiner sind als sie selbst. Fahrzeuge verfügen über keinerlei Angriffe, sind aber in der Lage folgende Kampfmanöver auszuführen: Fahrzeuganstrum, Fahrzeugüberrennen und Rammmanöver.

Die vollständigen Fahrzeugregeln

Die Grundregeln geben dir eine grobe Vorstellung, wie sich Fahrzeuge innerhalb des Kampfrundengerüstes verhalten und wie sie sich von anderen Kreaturen unterscheiden. Die folgenden Abschnitte gehen weiter ins Detail was das Thema Fahrzeugkampf anbelangt.

Fahrzeuglenker

Ein Fahrzeug ist ein besonderer, beweglicher Gegenstand, der zwei Dinge benötigt, um in Bewegung zu bleiben - einen Fahrzeuglenker und eine Art von Antrieb. Ein Fahrzeuglenker ist eine Kreatur mit einer Intelligenz von 3 oder mehr, die körperlich dazu in der Lage ist, das Fahrzeug zu steuern. Die Kreatur muss folglich über die richtige Größe und Anatomie verfügen, um die Steuermechanismen zu bedienen. In manchen Fällen kann ein Steuermechanismus noch über weitere, eigene Anforderungen verfügen. Der Fahrzeuglenker benutzt die Steuerung und setzt seine Fertigkeit (oder seine Weisheit) ein, um das Fahrzeug zu kontrollieren. Ein

Fahrzeug ohne Fahrzeuglenker bewegt sich entweder nicht oder fährt in gerader Linie weiter, falls es sich bereits in Bewegung befand, als es seinen Fahrzeuglenker verlor und somit führerlos wurde.

Eine Kreatur muss von derselben oder kleineren Größenkategorie des Fahrzeuges sein, welches sie lenkt.

Insassen

Fahrzeuglenker, Passagiere, Besatzungsmitglieder und Kreaturen, die als Antrieb eines Fahrzeuges dienen, werden als Insassen betrachtet. Abgesehen von Besatzungsmitgliedern und Kreaturen, die als Antrieb eines Fahrzeuges dienen, können alle Insassen Aktionen ausführen und Bereiche wie gewöhnliche Kreaturen bedrohen. Besatzungsmitglieder können keine Aktionen ausführen und bedrohen auch keine Bereiche; ihr Handeln und ihre Konzentration ist allein auf das Vorankommen und den Erhalt des Fahrzeuges ausgerichtet.

Antriebsarten und Fahrzeuglenkwürfe

Jedes Fahrzeug hat eine eigene Art von Antrieb. Kreaturen ziehen Streitwagen und Wagen. Boote und Schiffe werden von Wasserströmungen, dem Wind, Muskelkraft oder auch allen drei Kräften angetrieben. Fantastische Luftschiffe wiederum werden von einer Vielzahl magischer und gewöhnlicher Antriebsarten in der Luft gehalten. Die Antriebsmethode wirkt sich in der Regel auf Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit eines Fahrzeuges aus. Noch wichtiger ist, sie bestimmt, welche Fertigkeit erforderlich ist, um ein Fahrzeug zu lenken. Es folgen die allgemeinen Antriebsarten und welche Fertigkeiten meist benötigt werden, um solche Fahrzeuge zu lenken:

Alchemistisch: In seltenen Fällen könnte eine alchemistische Maschine ein Fahrzeug antreiben. Fahrzeuge mit einer alchemistischen Maschine werden mittels Dampf oder höchst explosiven Gasen und Reagenzien angetrieben. Dies erfordert entweder einen Fertigkeitswurf auf Wissen (Arkanes) oder Handwerk (Alchemie), um es zu lenken. Der Grund-SG zum Lenken eines alchemistischen Fahrzeuges ist um 10 Punkte höher als normal. Alchemistische Antriebsmaschinen können äußerst mächtig sein und Fahrzeuge vorantreiben, die viele hundert Male größer sind als sie selbst. Sie können aber auch sehr wankelmütig und gefährlich sein, wenn sie von Kreaturen gesteuert werden, denen die Geheimnisse der Alchemie fremd sind.

Wenn ein Fahrzeuglenker einen Fahrzeuglenkwurf ablegt, um ein alchemistisch angetriebenes Fahrzeug zu kontrollieren, und dafür seine Weisheit oder eine Fertigkeit nutzt, in der er nicht geübt ist, und eine natürliche 1 würfelt, erlangt die alchemistische Maschine den Zustand Beschädigt. In diesem Fall werden die Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung des Fahrzeuges halbiert; sollte sich das Fahrzeug gegenwärtig schneller bewegen, als es die angepasste Höchstgeschwindigkeit erlaubt, bremst es sofort auf die neue Höchstgeschwindigkeit ab.

Strömungen: Kanus und große Schiffe, aber auch Fluggleiter, die von Strömungen vorangetrieben werden, bedienen sich einer bereits existenten Kraftquelle innerhalb oder außerhalb der Natur; sei es eine Luft-, Wasser- oder noch exotischere Strömung, vielleicht sogar Strömungen magischer Energie. Zur Lenkung eines strömungsangetriebenen Fahrzeuges ist in der Regel eine Fertigkeit wie Beruf (Seefahrer), Fliegen, Überlebenskunst, Wissen (Natur) oder sogar Akrobatik bzw. Wissen (Arkanes) erforderlich. Welche Fertigkeit zum Einsatz kommt, hängt von dem Fahrzeug und der Art der genutzten Strömung ab.

Wasserströmung: Fahrzeuge, die zum Vorankommen ausschließlich Wasserströmungen nutzen, sind leicht eingeschränkt. Diese Fahrzeuge bewegen sich nur mit der Strömung und auch nicht schneller als diese, solange sie keine andere Art von Antrieb einsetzen oder die Strömung auf irgendeine Art und Weise manipulieren. Diese Fahrzeuge besitzen daher oft noch eine zusätzliche Antriebsform wie z.B. Muskelkraft im Falle eines Kanus und den Wind bei Segelschiffen. Ein von Strömungen vorangetriebenes Schiff wie eine Flussbarke mit einer Besatzung von zwei oder mehr Kreaturen erfordert entweder einen Fertigkeitswurf auf Beruf (Seefahrer) oder Wissen (Natur) als Fahrzeuglenkwurf, da Schiffe Präzision, Disziplin und Wissen um die Welt und die Natur erfordern. Kleinere Wasserfahrzeuge wie Kanus nutzen stattdessen Fertigkeitswürfe auf Überlebenskunst, da es hier wichtig ist, das Gelände zu kennen und einzuschätzen, um die Kontrolle über solche Fahrzeuge zu behalten.

Sollte sich ein Wasserfahrzeug mit der Strömung fortbewegen, hängt seine Höchstgeschwindigkeit von der Strömungsgeschwindigkeit ab (oft bis zu 36 m pro der Runde). Die Beschleunigung eines von Wasserströmungen angetriebenen Fahrzeuges beträgt 9 m.

Luftströmung: Von Luftströmungen angetriebene Fahrzeuge sind recht vielfältig. Es kann sich bei ihnen um Segelschiffe, Luftschiffe, Landschiffe oder sogar Segelgleiter handeln. Ein von Luftströmungen angetriebenes Fahrzeug mit einer Besatzung aus zwei oder mehr Kreaturen erfordert einen Fertigkeitswurf auf Beruf (Seefahrer) oder Wissen (Natur) als Fahrzeuglenkwurf. Aufgrund ihrer Komplexität ist der SG für das Lenken von luftströmungsangetriebenen Fahrzeugen stets um 10 Punkte erhöht. Kleinere Fahrzeuge solcher Art, wie Gleiter und Windschlitten, benötigen stattdessen Fertigkeitswürfe auf Akrobatik oder Fliegen. Bei diesen ist die Kontrolle stark davon abhängig, dass der Fahrzeuglenker sich mit dem Fliegen oder den erforderlichen Körperbewegungen zur Kontrolle des Fahrzeuges auskennt.

Kleine Fahrzeuge (Größenkategorie Groß oder kleiner) bewegen sich mit einer Bewegungsrate von 18 m fort, können sich bei Nutzung von Luftströmungen um das Doppelte fortbewegen und haben eine Beschleunigung von 9 m. Größere Fahrzeuge können sich mit einer Bewegungsrate von 27 m fortbewegen oder mit dem Doppelten davon, wenn sie mit einer Luftströmung reisen. Sie haben eine Beschleunigung von 9 m.

Seltsame Strömungen: Das Navigieren in Strömungen magischer Energie, brennendem Magma oder den dunklen, undurchsichtigen Flüssen der Schattenebene könnte eine Reihe von Fertigkeiten erfordern, verlässt sich in der Regel aber auf dieselben Fertigkeiten, die zum Befahren von Luft- und Wasserströmungen benötigt werden. Fahrzeuge, die von seltsamen Strömungen vorangetrieben werden, haben einen um 10 Punkte erhöhten Fahrzeuglenken-SG; an exotischeren Ort oder unter fremdartigeren Bedingungen kann der SG sogar um 15 Punkte steigen.

Von seltsamen Strömungen vorangetriebene Fahrzeuge bewegen sich in der Regel mit der Geschwindigkeit von Luft- oder Wasserströmungen in Abhängigkeit von ihrer Art. Es ist aber nicht unüblich, dass sie sich auch mit der doppelten oder sogar dreifachen Geschwindigkeit fortbewegen.

Magie: Magie liefert einige der mächtigsten und zugleich einfachsten Antriebsmethoden für Fahrzeuge, die man sich

zu Nutze machen kann. Es könnte sich um von Elementaren angetriebene Giganten oder ein Luftschiff mit einer arkanen Gerätschaft im Herzen handeln. Oft kann eine Kreatur den magischen Gegenstand, der als Antrieb fungiert, nutzen, sobald sie seine Eigenschaften identifiziert hat. Manchmal erfordern komplexere, magische Gerätschaften aber auch Fertigkeitswürfe auf Magischen Gegenstand benutzen oder Zauberkunde, um sie korrekt nutzen und lenken zu können.

Muskelkraft: Egal ob es sich um einen Streitwagen oder ein Sklavenschiff voller Ruderstäflinge handelt; bei einem von Muskelkraft angetriebenen Fahrzeug dreht sich alles darum, eine oder mehrere Kreaturen dazu zu bringen, zu ziehen, zu schieben oder das Fahrzeug auf andere Weise anzutreiben. Abhängig von der Art und Intelligenz der Kreaturen, welche das Fahrzeug bewegen, kann der Fahrzeuglenkwurf auf einer Reihe von Fertigkeiten beruhen, z.B. Beruf (Fahrzeuglenker), Diplomatie, Einschüchtern und Mit Tieren umgehen.

Es gibt im Grunde zwei Arten muskelangetriebener Fahrzeuge: gezogene und geschobene.

Gezogen: Diese Art von Antrieb beinhaltet eine oder mehrere Kreaturen, welche ein Fahrzeug ziehen. Sofern es sich nicht um intelligente Kreaturen (Intelligenz 3 oder mehr) handelt, wird für den Fahrzeuglenkwurf entweder ein Fertigkeitswurf auf Beruf (Fahrzeuglenker) oder Mit Tieren umgehen nach Wahl des Fahrzeuglenkers genutzt. Intelligente Kreaturen müssen mit einem Fertigkeitswurf auf Diplomatie überzeugt (der Fahrzeuglenken-SG sinkt um 5 Punkte, falls die Kreatur oder die Kreaturen hilfsbereit eingestellt sind) oder mittels Einschüchtern gezwungen werden. Wenn eine intelligente Kreatur zum Ziehen eines Fahrzeuges gezwungen wird, hebt dies den Fahrzeuglenken-SG um 20 Punkte).

Eine Kreatur kann eine Reihe von Fahrzeugfeldern in Höhe der Zahl der Felder in ihrer Angriffsfläche mit einer Höchstgeschwindigkeit in Höhe des Doppelten ihrer Bewegungsrate ziehen. Sie kann ihre Angriffsfläche in Fahrzeugfeldern bis zu ihrer Bewegungsrate beschleunigen. Beispielsweise belegt ein einzelnes Pferd 4 Felder und kann einen 4-Felder-Karren pro Runde 30 m weit mit einer Beschleunigung von 15 m ziehen.

Geschoben: Geschobene Fahrzeuge sind das genaue Gegenteil gezogener Fahrzeuge; es sind Fahrzeuge, die mittels Muskelkraft geschoben werden. In der Regel wird irgendein Mechanismus genutzt, der von der Besatzung manipuliert wird. Wasserfahrzeuge werden am häufigsten geschoben; Ruderer nutzen ihre Riemen, um das Fahrzeug voranzutreiben, ebenso könnten zwei Wolkenriesen einen Propeller am hinteren Ende eines Fahrzeuges in Bewegung halten. Für Fahrzeuglenkwürfe bei geschobenen Fahrzeugen werden häufig Fertigkeitswürfe auf Diplomatie, Einschüchtern oder Mit Tieren umgehen genutzt, abhängig von der Intelligenz und der Einstellung der Kreaturen, welche die Muskelkraft für den Antrieb liefern.

Bei intelligenten Kreaturen kommt Diplomatie zum Einsatz, sofern diese gleichgültig oder besser eingestellt sind; der Fahrzeuglenken-SG sinkt um 5 Punkte, wenn die Kreaturen hilfsbereit sind. Andernfalls kommt Einschüchtern bei intelligenten Kreaturen zum Einsatz. Bei nichtintelligenten Kreaturen kommt Mit Tieren umgehen zum Einsatz.

Eine Kreatur, die ein Fahrzeug mit den richtigen mechanischen Hilfsmitteln schiebt, kann dieses um das 5-20fache seiner Angriffsfläche in Fahrzeugfeldern bewegen.

Die Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung eines muskelkraftangetriebenen Fahrzeuges hängen von dem Mechanismus ab, welcher das Schieben unterschützt; siehe auch die Spielwerte des Beispielsfahrzeuges.

Gemischte Antriebsformen: Große und komplexe Fahrzeuge wie z.B. große Segelschiffe nutzen oft mehrere verschiedene Antriebsformen. Manchmal erhöhen sie dadurch ihre Flexibilität, oft arbeiten die Antriebsarten aber auch zusammen, um für eine höhere Geschwindigkeit zu sorgen. Ein Fahrzeug mit mehreren Antriebsarten benötigt oft eine größere Besatzung, um es in Bewegung zu halten. Sollte ein Fahrzeug über zwei Antriebsarten verfügen, nutzt es die schnellste Bewegungsrate und Beschleunigung und addiert dann die halbe Bewegungsrate und Beschleunigung der zweitschnellsten Antriebsart hinzu. Eine dritte Antriebsart bringt keine Vorteile mit sich und wird nicht weiter hinzuaddiert – es ist jedoch immer von Vorteil über einen Notfallantrieb zu verfügen.

Fahrzeuggrößen und Angriffsfläche

Die Größenkategorien und Angriffsflächen von Fahrzeugen sind nicht mit denen von Kreaturen zu vergleichen. Viele Fahrzeuge sind eher lang und schmal, statt eine Angriffsfläche mit einer identischen Anzahl an Feldern auf jeder Seite aufzuweisen, wie es bei Kreaturen der Fall ist. Ein Wagen könnte eine Fläche von 3 m x 3 m belegen oder aber auch 3 m breit und 4,50 m oder mehr lang sein. Meist ist eine der schmaleren Seiten die Frontseite des Fahrzeuges.

Größenkategorien: Es ist oft wichtig, die Größenkategorie eines Fahrzeuges festzulegen. Verwende Tabelle 4-1, um die Größe eines Fahrzeuges oder seine Antriebsart auf der Grundlage der von ihm belegten Anzahl an Feldern zu bestimmen.

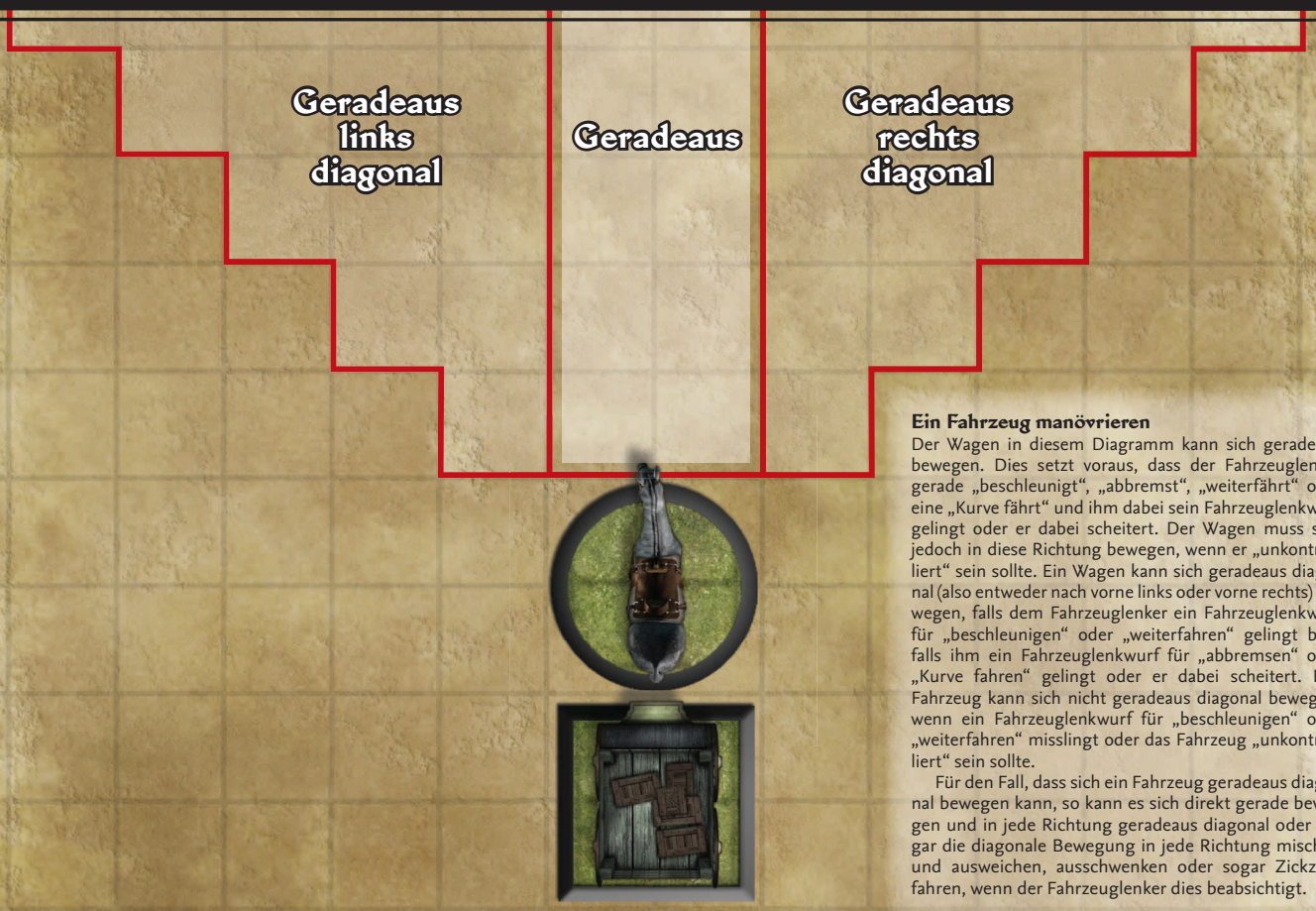
Platz des Fahrzeuglenkers: Bei jedem Fahrzeug muss eine Fläche von mindestens 1,50 m x 1,50 m als Platz des Fahrzeuglenkers ausgewiesen werden. Oft umfasst dieser Bereich aber auch mehrere Felder. Um ein Fahrzeug lenken zu können, muss sich eine intelligente Kreatur innerhalb von mindestens einem Feld um diesen Bereich befinden und imstande sein, die Steuerung zu bedienen. Die übliche Größe und der Ort des Platzes des Fahrzeuglenkers werden in den Fahrzeugbeschreibungen detailliert dargestellt.

Tabelle 4-1: Grössenkategorie von Fahrzeugen nach Feldern

Belegte Felder	Fahrzeuggröße
2-6 Felder	Großes Fahrzeug
7-12 Felder	Riesiges Fahrzeug
13-20 Felder	Gigantisches Fahrzeug
21+	Kolossales Fahrzeug

Die Frontseite und Bewegung von Fahrzeugen

Fahrzeuge bewegen sich nicht wie Kreaturen, selbst wenn ihre Antriebsart auf Kreaturen beruht. Fahrzeuge bewegen sich sehr gut in die Richtung, in welche ihre Frontseiten zeigen, erfordern aber Zeit und Können, um sie in andere Richtungen zu bewegen. Ein von Pferden gezogener Wagen bewegt sich schnell und problemlos vorwärts, doch damit er um eine Kurve fährt, sind Timing und dass Knallen der Peitsche nötig. Ein Schiff, das von einer



Ein Fahrzeug manövrieren
Der Wagen in diesem Diagramm kann sich geradeaus bewegen. Dies setzt voraus, dass der Fahrzeuglenker gerade „beschleunigt", „abbremst", „weiterfährt" oder eine „Kurve fährt" und ihm dabei sein Fahrzeuglenkwurf gelingt oder er dabei scheitert. Der Wagen muss sich jedoch in diese Richtung bewegen, wenn er „unkontrolliert" sein sollte. Ein Wagen kann sich geradeaus diagonal (also entweder nach vorne links oder vorne rechts) bewegen, falls dem Fahrzeuglenker ein Fahrzeuglenkwurf für „beschleunigen" oder „weiterfahren" gelingt bzw. falls ihm ein Fahrzeuglenkwurf für „abbremsen" oder „Kurve fahren" gelingt oder er dabei scheitert. Das Fahrzeug kann sich nicht geradeaus diagonal bewegen, wenn ein Fahrzeuglenkwurf für „beschleunigen" oder „weiterfahren" misslingt oder das Fahrzeug „unkontrolliert" sein sollte.

Für den Fall, dass sich ein Fahrzeug geradeaus diagonal bewegen kann, so kann es sich direkt gerade bewegen und in jede Richtung geradeaus diagonal oder sogar die diagonale Bewegung in jede Richtung mischen und ausweichen, ausschwenken oder sogar Zickzack fahren, wenn der Fahrzeuglenker dies beabsichtigt.

Luftströmung vorangetrieben wird, kann nur unter einigen Anstrengungen zum Halten gebracht werden, vor allem sobald es seine Höchstgeschwindigkeit erreicht hat. Dass Fahrzeuge eine Frontseite besitzen, liegt in der Wirkung der Bewegungsenergie auf Fahrzeugen begründet.

Wenn ein Fahrzeug korrekt gelenkt wird, kann es sich geradeaus bewegen, diagonal oder in einer Mischung aus beiden Richtungen innerhalb derselben Bewegung. Fähige Fahrzeuglenker können ein Fahrzeug im Zickzack vorwärts fahren lassen, ohne dabei ins Schwitzen zu kommen.

Bewegung: Fahrzeuge verfügen über eine Höchstgeschwindigkeit und einen Beschleunigungswert. Die angegebene Bewegungsrate ist der höchste Wert, mit dem sich das Fahrzeug fortbewegen kann. Wenn eine oder mehrere Kreaturen ein Fahrzeug ziehen, ist die Höchstgeschwindigkeit des Fahrzeuges das Doppelte der Bewegungsrate der Kreatur, welche das Fahrzeug antreibt, während die Beschleunigung der Bewegungsrate der Kreatur entspricht. Gespanne aus gemischten Kreaturenarten verwenden die Bewegungsrate der langsamsten Kreatur. Ein Fahrzeug kann nicht mit seiner Höchstgeschwindigkeit anfahren, außer es verfügt über eine Art von mächtigem, magischem Antrieb. Der Fahrzeuglenker kann jede Runde versuchen, das Fahrzeug zu beschleunigen oder abzubremsen, die aktuelle Geschwindigkeit wird dann entsprechend der Beschleunigung erhöht oder gesenkt (siehe unten, „Fahrzeuge lenken"). Die Bewegungsrate, mit der sich ein Fahrzeug gegenwärtig fortbewegt, wird als Aktuelle Geschwindigkeit bezeichnet.

Fahrzeuge lenken

Um ein Fahrzeug zu lenken sind Verstand, Intuition, Bauchgefühl, Aufmerksamkeit und oft auch ein gewisses Können und Wissen über die Antriebsart erforderlich. Im Fall von Fahrzeugen, die mittels Muskelkraft angetrieben werden, müssen jene Kreaturen angeleitet werden, die das Fahrzeug bewegen. Im Fall von Fahrzeugen, welche von Strömungen angetrieben werden, muss man sich mit den Strömungen auskennen und Werkzeuge wie Segel oder Steuerruder benutzen können, um das Fahrzeug in Bewegung zu halten. Bei magisch angetriebenen Fahrzeugen muss man in der Regel die magische Gerätschaft verstehen, welche den Antrieb mit Energie versorgt, und diese richtig bedienen.

Fahrzeuglenk-Aktionen: Ein Fahrzeuglenker kann zu Beginn seines Zuges, noch bevor er ein andere Aktion ausführt, eine der unten folgenden Aktionen durchführen (die Aktion „unkontrolliert" ausgenommen). Sollte der Fahrzeuglenker keine Aktion ausführen, eine andere Aktion ausführen oder seine Aktion verzögern oder vorbereiten, verliert er die Kontrolle über das Fahrzeug und das Fahrzeug führt die Aktion „unkontrolliert" aus.

Beschleunigen (Standard-Aktion): Bei einem erfolgreichen Fahrzeuglenkwurf steigt die Aktuelle Geschwindigkeit des Fahrzeuges maximal um den Beschleunigungswert (dies geschieht in 1,50 m-Schritten, d.h. die Mindestbeschleunigung ist 1,50 m). Die Aktuelle Geschwindigkeit kann die Höchstgeschwindigkeit des Fahrzeuges nicht überschreiten. Ein Fahrzeug kann sich geradeaus oder geradeaus

Optionale Regel: Weite Kurven

Die Regeln zum Wenden und Kurvenfahren mit Fahrzeugen stellen eine einfache Methode dar, ein Fahrzeug auf einem Raster Kurven fahren zu lassen. Wenn ein Fahrzeug eine Kurve fährt, geschieht dies aber selbst bei magisch angetriebenen Fahrzeugen bei weitem nicht so scharf. Sollte also das einfache System zu abstrakt sein, kannst du Fahrzeuge auch weite Kurven fahren lassen.

Lass den Fahrzeuglenker den üblichen Fahrzeuglenkwurf ausführen. Bei Erfolg kann er das Fahrzeug in eine Kurve lenken. Beim Kurvenfahren kann das Fahrzeug entweder das Manöver Fahrzeugüberrennen oder ein Rammmanöver gegen jede Kreatur ausführen, welche sich im Weg befindet. Der Wendebereich ist dabei ein Quadrat mit einer Seitenlänge entsprechend der Fahrzeuglänge und befindet sich vor dem Fahrzeug. In diesem Wendebereich muss die Längsseite des Fahrzeuges, welche der beabsichtigten Richtung gegenüber und am weitesten entfernt liegt stets die „Eckpunkte" des Wendebereich-Quadrates berühren. Diese berührten Eckpunkte müssen sich auch gegenüber der beabsichtigten Richtung befinden. D.h. bei einem Wagen, der 1 x 2 Felder belegt, wäre der Wendebereich ein Quadrat mit 2 x 2 Feldern Größe. Nimmt man nun an, dieser Wagen möchte eine Linkskurve fahren, dann muss ein die rechte, vordere Seite des Wagens stets einen der „rechten" Eckpunkte des Quadrates berühren. Beim erfolgreichen Abbiegen beendet das Fahrzeug seine Bewegung während dieses Zuges im Feld des Wendebereiches und die Frontseite zeigt in Richtung der gefahrenen Kurve. Im Anschluss führt das Fahrzeug entweder ein Manöver für Fahrzeugüberrennen oder Fahrzeugansturm aus, sofern dem Fahrzeuglenker die erforderliche Schnelle Aktion gelingt. Die Kampfmanöver erfolgen gegen alle Kreaturen und Gegenstände innerhalb des Wendebereiches, die kleiner sind als das Fahrzeug. Gegen größere Kreaturen und Gegenstände, darunter auch feste Gegenstände, erfolgt ein Rammmanöver. Die Manöver Fahrzeugansturm und Fahrzeugüberrennen unterliegen dabei einem Malus von -10. Der Fahrzeuglenker entscheidet die Reihenfolge, in welcher die Kampfmanöver erfolgen. Dabei geschehen alle gleichzeitig, so dass auch dann noch Manöver ausgeführt werden, falls das Fahrzeug demoliert oder plötzlich gestoppt werden sollte. Alle Effekte sind kumulativ. Sollte das Fahrzeug demoliert oder plötzlich gestoppt werden, legt der SL fest, wo es innerhalb des Wendebereiches zum Stehen kommt. Dabei orientiert er sich an den Effekten und bestimmt den plausibelsten Ort.

Sollte beispielsweise das Feld zwei Gegenstände enthalten, die größer als das Fahrzeug sind, und drei Kreaturen, die kleiner sind, und der Fahrzeuglenker entscheiden, zuerst die Gegenstände zu rammen, das Fahrzeug dabei aber demoliert werden, erfolgen immer noch Manöver für Fahrzeugüberrennen gegen die Kreaturen. Das demolierte Fahrzeug bleibt an einem Punkt nach Wahl des SL liegen.

diagonal bewegen. Wenn ein Fahrzeug ein neues 1,50 m x 1,50 m-Feld betritt, kann es zwischen allen vor ihm liegenden Feldern wählen; denen direkt voraus und denen geradeaus diagonal. Dies ermöglicht es einem Fahrzeug, Schlingerbewegungen auszuführen. Sollte dem Fahrzeuglenker der Fahrzeuglenkwurf misslingen, kann sich das Fahrzeug nur direkt geradeaus bewegen.

Abbremsen (Standard-Aktion): Bei einem erfolgreichen Fahrzeuglenkwurf sinkt die Aktuelle Geschwindigkeit des Fahrzeugs maximal um den Beschleunigungswert (dies geschieht in 1,50 m-Schritten, d.h. die Mindestbeschleunigung ist 1,50 m). Bei einem gescheiterten Wurf bremst das Fahrzeug nicht ab. Egal ob Erfolg oder Misserfolg, das Fahrzeug kann sich trotzdem geradeaus diagonal bewegen. Sollte sich durch das Abbremsen die Geschwindigkeit des Fahrzeuges auf 0 reduzieren, bewegt der Schwung das Fahrzeug noch ein Stück geradeaus oder geradeaus diagonal weiter. Das Fahrzeug bewegt sich noch 1W4 x 1,50 m weiter, ehe es zum vollständigen Stillstand kommt. Sollte der Fahrzeuglenker über das Talent Meisterlicher Fahrzeuglenker (siehe Seite 107) verfügen, reduziert dies den Bremsweg um 3 m (Minimum 0 m).

Weiterfahren (Bewegungsaktion): Der Fahrzeuglenker kann das Fahrzeug bei einem erfolgreichen Fahrzeuglenkwurf mit seiner aktuellen Geschwindigkeit weiter geradeaus fahren lassen und es dabei auch geradeaus diagonal bewegen. Sollte der Fahrzeuglenkwurf scheitern, bleibt die Geschwindigkeit konstant, allerdings bewegt sich das Fahrzeug nur direkt geradeaus.

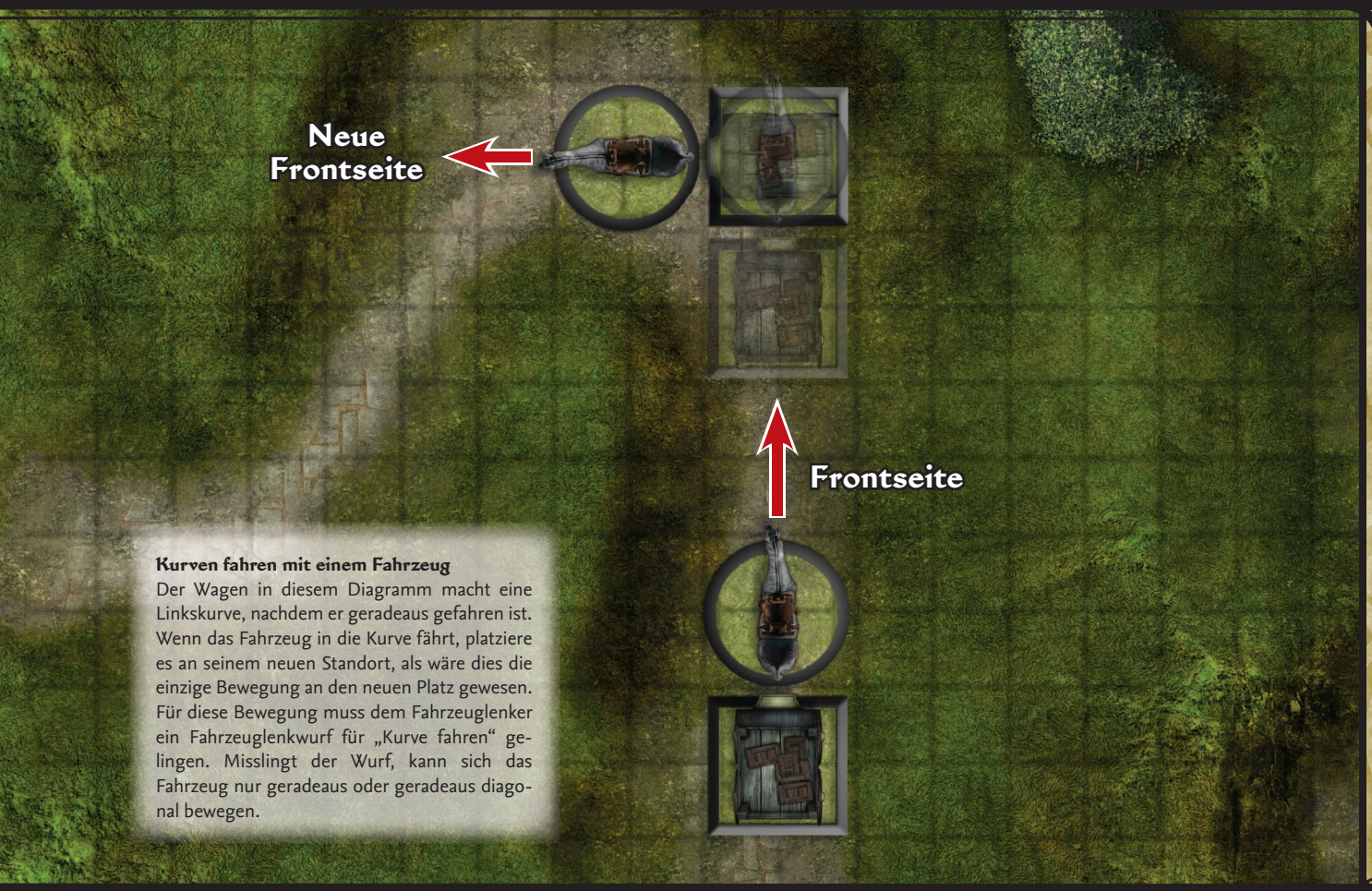
Rückwärtsfahren (Standard-Aktion): Ein Fahrzeug kann sich nur rückwärts bewegen, wenn es vorher gestanden hat (Aktuelle Geschwindigkeit 0 m). Nach einem erfolgreichen Fahrzeuglenkwurf kann es sich mit halber Beschleunigung rückwärts bewegen. Dabei kann es sich entweder direkt rückwärts (in die der Frontseite entgegengesetzte Richtung) oder rückwärts diagonal bewegen. Bei einem gescheiterten Wurf bewegt es sich nicht rückwärts.

Kurve fahren (Standard-Aktion): Mit dieser Aktion dreht der Fahrzeuglenker die Frontseite des Fahrzeuges um 90°. Das Fahrzeug bewegt sich mit seiner Aktuellen Geschwindigkeit, sollte diese doppelt so hoch sein wie seine Beschleunigung, steigt der Fahrzeuglenken-SG um 5 Punkte. Sollte die Geschwindigkeit dreimal so hoch sein wie die Beschleunigung, steigt der Fahrzeuglenken-SG um 10 Punkte. Sollte sie viermal so hoch sein oder mehr, steigt der SG sogar um 20 Punkte. Bei einem erfolgreichen Fahrzeuglenkwurf wandert die Frontseite des Fahrzeuges während der Bewegung um 90° nach links oder rechts. Drehe dabei das Fahrzeug so, dass die linke oder rechte Längsseite des Fahrzeuges an die Stelle der bisherigen Frontseite tritt. Sollte der Wurf scheitern, macht das Fahrzeug keine Kurve, kann aber während seiner Bewegung geradeaus diagonal bewegt werden.

Unkontrolliert (keine Aktion): Sollte der Fahrzeuglenker nichts tun oder es keinen Fahrzeuglenker geben, ist das Fahrzeug unkontrolliert. Ein unkontrolliertes Fahrzeug bewegt sich ausschließlich direkt geradeaus vorwärts. Sollte es durch Muskelkraft angetrieben werden, bremst es entsprechend dem Beschleunigungswert ab. Sollte es von einer Strömung angetrieben werden, verlangsamt es sich um 3 m. Diese Verlangsamungen sind kumulativ. Sollte ein Fahrzeug nichts tun, kann es keinen Fahrzeugansturm durchführen, wohl aber das Manöver Fahrzeugüberrennen oder ein Rammmanöver (siehe Fahrzeugkampfmanöver auf Seite 179).

Ein Fahrzeug außerhalb eines Kampfes lenken: Da es recht einfach ist, außerhalb eines Kampfes ein Fahrzeug zu lenken, indem man auf den Fertigkeitswurf 10 nimmt, sind meist keine Fahrzeuglenkwürfe erforderlich. Fast jeder Charakter ist dazu halbwegs imstande, daher gelten die angegebenen SG nur für besondere Situationen, zu denen es vielleicht kommen kann.

Ein Fahrzeug mit einem magischen Antrieb lenken: Ein Fahrzeug mit einem magischen Antrieb erfordert in der Regel Aktionen, aber keine Fahrzeuglenkwürfe, um es zu steuern. Behandle daher bei dieser Antriebsart jede



Kurven fahren mit einem Fahrzeug
Der Wagen in diesem Diagramm macht eine Linkskurve, nachdem er geradeaus gefahren ist. Wenn das Fahrzeug in die Kurve fährt, platziere es an seinem neuen Standort, als wäre dies die einzige Bewegung an den neuen Platz gewesen. Für diese Bewegung muss dem Fahrzeuglenker ein Fahrzeuglenkwurf für „Kurve fahren" gelingen. Misslingt der Wurf, kann sich das Fahrzeug nur geradeaus oder geradeaus diagonal bewegen.

passende, gelungene Aktion, als wäre dem Fahrzeuglenker der Fahrzeuglenkwurf gelungen.

Ein Fahrzeug ohne die erforderliche Fertigkeit lenken: Sollte der Fahrzeuglenker nicht über die zum Lenken des Fahrzeuges erforderliche Fertigkeit verfügen, kann er stets einen Weisheitswurf statt des Fertigkeitswurfes ablegen. Dabei kann er sogar 10 nehmen oder von der Aktion Jemand anderem helfen profitieren.

Fahrzeugbesatzungen: Manche Fahrzeuge benötigen eine Besatzung. Ein Fahrzeug mit vollzähliger Besatzung ist ebenso leicht zu kontrollieren wie jedes andere Fahrzeug. Sollte die Besatzung nicht vollzählig sein, aber mindestens halbe Sollstärke besitzen, steigt der SG aller Fahrzeuglenkwürfe um 10 Punkte. Mit weniger als der halben Sollstärke kann ein Fahrzeug nicht gelenkt werden. Besatzungsmitglieder führen keine Aktionen aus, während sich das Fahrzeug in Bewegung befindet, sieht man davon ab, dass sie bei der Fortbewegung helfen. Ein Besatzungsmitglied bedroht keinen Bereich (es ist anderweitig beschäftigt).

Fahrzeuge im Kampf

Ein Fahrzeug kann im Kampf das Ziel eines Angriffes werden aber auch spezielle Fahrzeugmanöver gegen Kampfbeteiligte einsetzen. Wie sich ein Fahrzeug, während der Kampfrunde verhält, zeigen die folgenden Regeln:

Initiative: Ein Fahrzeug bewegt sich während des Zuges seines Fahrzeuglenkers. Sollte der Fahrzeuglenker seine Aktion verzögern oder eine Aktion vorbereiten, erlangt das Fahrzeug den Zustand unkontrolliert und tut nichts außer der Aktion Unkontrolliert, bis es anhält oder ein neuer Fahrzeuglenker die Steuerung übernimmt.

Bewegung: Der Fahrzeuglenker legt zu Beginn seines Zuges einen Fahrzeuglenkwurf ab, um das Fahrzeug zu kontrollieren, wie im Abschnitt „Fahrzeuge lenken" dargelegt. Dabei führt er jede weitere Handlung aus, die dafür erforderlich ist, bevor er während seines Zuges etwas anderes tut.

Fahrzeuge ignorieren in der Regel schwieriges Gelände in Form von Geröll oder Unterholz, behandeln steile Anhöhen dafür aber als schwieriges Gelände. Abhängig von der Art des Fahrzeuges und der Einschätzung des SL kann ein Fahrzeug aber auch durch andere Geländearten beeinträchtigt werden.

Fahrzeuge und Kreaturen, die sich in oder auf Fahrzeugen befinden, können die von anderen Fahrzeugen und Kreaturen belegten Felder betreten. Dies provoziert aber in der Regel das Manöver Fahrzeugüberrennen oder ein Rammmanöver (siehe Fahrzeugkampfmanöver auf Seite 179). Ein Fahrzeug kann seinen Zug sogar auf einem Feld beenden, welches von einer Kreatur oder einem anderen Fahrzeug belegt ist.

Bedrohen: Fahrzeuge bedrohen keine Bereiche. Die nicht zur Besatzung gehörenden Insassen können aber Bereiche bedrohen. Ein Charakter, der ein Fahrzeug lenkt, bedroht immer noch die Felder um sich herum, könnte aber nur eingeschränkte Angriffsoptionen haben, je nachdem, welche

Antriebsarten

Die vom Antrieb belegten Felder besitzen eigene Spielwerte, die sich von denen des Fahrzeugs unterscheiden. Verwende zum Bestimmen dieser Spielwerte die folgenden Regeln:

Alchemistischer Antrieb: Diese Antriebsmaschinen nutzen Dampfkraft oder eine andere alchemistische Reaktion. Meist sind sie geschützt und schwer zu zerstören. Sie können sabotiert werden und gelten für Fertigkeitswürfe auf Mechanismus ausschalten als schwierige oder sehr schwierige Mechanismen, je nach Komplexität des Mechanismus.

Kreatur: Eine Kreatur, die als Antriebskraft für ein Fahrzeug eingesetzt wird, nutzt ihre eigenen Spielwerte. Hinsichtlich der Bewegungen und der Effekte von Kampfmanövern werden die von ziehenden Kreaturen belegten Felder als zum Fahrzeug gehörend betrachtet, um die Effekte von Fahrzeugmanövern zu bestimmen. Kreaturen, die ein Fahrzeug ziehen, können zu Gespannen deklariert werden; dies bedeutet, dass zwei Kreaturen derselben Art und Größe denselben Platz belegen können, um ein Fahrzeug zu ziehen.

Lenkballons und Luftschiffe: Gase, die leichter als Luft sind, können genutzt werden, um ein Fahrzeug in die Lüfte zu erheben. Diese Ballone und ähnlichen Konstruktionen sind meist leichter zu zerstören als das von ihnen getragene Fahrzeug. Sie haben 5 Trefferpunkte pro Feld und keine Härte. Ferner erleiden sie doppelten Schaden durch Elektrizität, Feuer und Säure (multipliziere den Schadenswurf mit 2).

Magischer Gegenstand: Wie eine Kreatur verwendet auch ein magischer Gegenstand seine eigenen Spielwerte.

Segel: Segel werden auf magischen oder alchemistisch angetriebenen Luftschiffen sowie allen schnellen Wasserfahrzeugen verwendet. Sie sind häufig schwächer als die Fahrzeuge, auf denen sie gehisst werden, dafür aber vergleichsweise leicht zu reparieren. Die Segel eines Fahrzeuges zu zerstören, ist oft ein guter Weg, um es zu erobern. Segel haben 5 Trefferpunkte pro Feld und keine Härte. Ferner nehmen sie doppelten Schaden durch Feuer und Säure (multipliziere den Schadenswurf mit 2). Segel verfügen über Takelagen; um diese kümmert sich jedoch die Besatzung, daher zählen sie nicht zur Fahrzeugsteuerung.

Material	Trefferpunkte pro Feld	Härte
Segel	5	0
Lenkballon	5	0
Alchemistische Maschine	20	8
Magisch behandelt	x2	x2

Anforderungen die Steuerung des Fahrzeuges an ihn stellt. Kreaturen, die ein Fahrzeug vorantreiben, bedrohen keine Bereiche und werden hinsichtlich Fahrzeugkampfmanövern als Teil des Fahrzeuges betrachtet.

Sichtlinie und Deckung: Fahrzeuge verleihen ihren Insassen in der Regel teilweise Deckung (+2 auf RK und +1 auf Reflexwürfe) gegen Angriffe von außerhalb des Fahrzeuges. Sie könnten zudem auch teilweise Deckung gegen Angriffe von Gegnern innerhalb des Fahrzeuges verleihen. Fahrzeuge mit größerem Schutz, Panzerung oder Innenräumen bieten oft bessere Deckung und können sogar die Sichtlinie blockieren.

Auf Fahrzeug springen oder von einem Fahrzeug abspringen: Auf ein Fahrzeug aufzuspringen ist ein normaler Sprung über die entsprechende Entfernung, sofern das Fahrzeug über Handgriffe oder ein Deck verfügt, das weiter von Boden entfernt ist, als der Charakter groß ist. Pro 9 m aktueller Geschwindigkeit steigt der SG des Fertigkeitswurfes auf Akrobatik um 5 Punkte. Sollte sich die springende Kreatur auf einem in Bewegung befindlichen Fahrzeug befinden, berechne die Erhöhung des SG, indem du die Differenz zwischen den aktuellen Geschwindigkeiten der beiden Fahrzeuge ausrechnest. Pro 9 m Differenz (aufgerundet) steigt der SG um 5 Punkte.

Um beispielsweise auf ein Fahrzeug zu springen, das sich gegenwärtig mit einer Geschwindigkeit von 27 m pro Runde fortbewegt, steigt dieser um 15 Punkte, sofern sich der Springende nicht ebenfalls auf einem in Bewegung befindlichen Fahrzeug aufhält. Sollte sich der Springende auf einem in Bewegung befindlichen Fahrzeug aufhalten, das sich zum Zeitpunkt des Sprunges mit derselben Geschwindigkeit fortbewegt wie das Zielfahrzeug, steigt der SG nicht an. Sollte die Differenz zwischen den Geschwindigkeiten unter 9 m liegen, steigt der SG des Fertigkeitswurfes auf Akrobatik um 5 Punkte. Sollte die Differenz zwischen 9 m und 18 m liegen, stiegt der SG um 10 Punkte usw.

Von einem Fahrzeug abzuspringen, wird als Sturz behandelt. Der Schaden wird berechnet, als wäre der Springende pro 9 m der aktuellen Geschwindigkeit des Fahrzeuges um 3 m zusätzliche Meter gefallen. Dieser Sturz kann mittels eines Fertigkeitswurfes auf Akrobatik abgefangen werden. Magische Fähigkeiten wie *Federfall* können genutzt werden, um die Effekte zu vereiteln, die einem Sprung von einem Fahrzeug folgen.

Die Kontrolle über ein Fahrzeug übernehmen: Sollte ein Fahrzeug über keinen Fahrzeuglenker verfügen, kann jede Kreatur die Kontrolle übernehmen, solange sie sich innerhalb des Platzes des Fahrzeuglenkers befindet und mit Hilfe einer Freien Aktion einen Fahrzeuglenkwurf ablegt. Wenn eine neue Kreatur zum Fahrzeuglenker wird, bewegt sich das Fahrzeug künftig, während des Zuges des neuen Fahrzeuglenkers, allerdings nicht während seines ersten Zuges, nachdem er die Kontrolle über das Fahrzeug übernommen hat.

Falls eine Kreatur einer anderen die Kontrolle über das Fahrzeug entreißen will, muss sie den Fahrzeuglenker im Rahmen eines Ringkampfes von der Steuerung fortziehen und die Steuerung als Teil eines Haltegriffes übernehmen. Wenn eine Kreatur den Fahrzeuglenker erfolgreich in den Haltegriff nimmt, kann sie sich entscheiden, den Ringkampf sofort zu beenden. In diesem Fall wird der bisherige Fahrzeuglenker um 1,50 m weit auf eine freie Stelle innerhalb des Fahrzeuges bewegt (diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe) und die Kreatur wird der neue Fahrzeuglenker.

Angriffe gegen Fahrzeuge: Ein Fahrzeug besitzt eine Grundrüstungsklasse (Grund-RK) basierend auf seiner Größe und anderen Verteidigungen, über die das Fahrzeug verfügt. Um die tatsächliche RK eines Fahrzeuges zu berechnen, addiere den Fahrzeuglenken-Modifikator des gegenwärtigen Fahrzeuglenkers (oder seinen WE-Modifikator, falls er diesen zum Lenken nutzt) zur Grund-RK des Fahrzeuges. Berührungsangriffe gegen das Fahrzeug ignorieren den Fahrzeuglenk- oder den WE-Modifikator des Fahrzeuglenkers, daher entspricht die Grund-RK eines Fahrzeuges seiner Berührungs-RK. Ein Fahrzeug wird niemals auf dem falschen Fuß angetroffen.

In der Beschreibung eines Fahrzeuges ist der Grund-Rettungswurf enthalten. Dieser bestimmt den Ausgangswert für Reflex- und Zähigkeitswürfe. Ein Fahrzeug ist gegen Effekte immun, die einen Willenswurf erfordern (der Fahrzeuglenker, die Besatzung, Passagiere und Kreaturen, die das Fahrzeug mit Muskelkraft antreiben, sind es meistens nicht). Um die tatsächlichen Reflex- und Zähigkeitswürfe zu berechnen, addiere den halben Fahrzeuglenk-Modifikator (oder den halben WE-Modifikator) auf den Grund-RW des Fahrzeuges.

Fahrzeuge besitzen Trefferpunkte, aber keine Attribute und sind gegen Attributsentzug oder –schaden immun. Ferner sind sie auch gegen Blutungsschaden immun. Ein Fahrzeug, das mehr als die Hälfte seiner Gesamttrefferpunkte verliert, erhält den Zustand Beschädigt. Wenn ein Fahrzeug 0 oder weniger Trefferpunkte besitzt, aber noch nicht so viele negative Trefferpunkte, wie es Felder belegt, ist es demoliert. Sobald es so viele negative Trefferpunkte hat, wie es Felder belegt, ist es zerstört (siehe „Einem Fahrzeug Schaden zufügen“ auf Seite 179).

Im Gegensatz zu anderen Gegenständen erleiden Fahrzeuge nicht nur den halben Schaden durch Energieangriffe. Dafür erleiden sie aber nur halben Schaden durch alle Fernkampfwaffen mit Ausnahme von Belagerungswaffen.

Ein Angriff auf ein Fahrzeug kann gegen die Konstruktion, Insassen, Antrieb, Steuerung oder Beförderungsinstrumente (so vorhanden) erfolgen.

Angriffe auf die Konstruktion: Dies ist ein Angriff gegen das Fahrzeug selbst. Bei Erfolg erleidet das Fahrzeug normalen Schaden.

Angriff auf einen Insassen: Dies ist ein normaler Angriff gegen eine Kreatur in oder auf dem Fahrzeug. Insassen erhalten gegen Angriffe von außerhalb des Fahrzeuges teilweise oder bessere Deckung. Zu den Methoden, um die Kontrolle über ein Fahrzeug zu erlangen, gehört es, den Fahrzeuglenker in einen Ringkampf zu verwickeln.

Angriff gegen den Antrieb: Antriebe besitzen meist eigene Spielwerte. Kreaturen, welche ein Fahrzeug antreiben, nutzen ihre eigenen Spielwerte. Andere Antriebsarten haben Trefferpunkte und Härte, die festgelegt werden, indem die Werte im Kasten zu Antriebsarten mit der Gesamtanzahl von Feldern multipliziert werden, welche der Antrieb belegt. Individuelle Fahrzeugspielwerte enthalten auch Details zur Antriebsart.

Sollte ein Fahrzeug von Kreaturen gezogen werden und eine oder mehrere dieser Kreaturen, getötet, betäubt, benommen oder bewusstlos werden, löst das bei dem Fahrzeug einen abrupten Halt aus (siehe Seite 180). Sollte ein Fahrzeug über eine Besatzung verfügen und die Hälfte der Besatzungsmitglieder oder mehr getötet, betäubt, benommen oder bewusstlos werden, kann das Fahrzeug nicht länger kontrolliert werden.

Angriff gegen die Steuerung: Ein Steuerungsmechanismus ist ein eigenständiger Gegenstand mit eigenen Spielwerten. Wenn die Steuerung den Zustand Beschädigt erlangt, werden alle Fahrzeuglenkwürfe um 10 Punkte erschwert. Wenn eine Steuerung zerstört wird, kann ein Fahrzeug nicht mehr gelenkt werden. Steuerungen sind in der Regel Gegenstände mit entsprechenden Immunitäten und Resistenzen.

Angriff gegen die Beförderungsinstrumente: Ein Angriff gegen die Räder, das Steuerruder oder ähnliche Beförderungsinstrumente erleidet einen Malus von -10 auf den Angriffswurf, verursacht aber maximalen Schaden am Fahrzeug, ohne dass der Schaden ausgewürfelt werden muss. Sollte der Angriff ein Kritischer Treffer sein, dann multipliziere den Maximalschaden mit dem Kritischen-Treffer-Multiplikator. Beförderungsmittel sind in der Regel Gegenstände mit den entsprechenden Immunitäten und Resistenzen.

Fahrzeugkampfmanöver: Fahrzeuge verfügen in der Regel nicht über Angriffe, auch wenn manche von ihnen mit Belagerungswaffen ausgestattet werden können (siehe Seite 177). Ein Fahrzeug kann (und muss oft) als Teil seiner Bewegung ein Manöver wie Fahrzeugansturm, Fahrzeugüberrennen oder ein Rammmanöver ausführen. Im Gegensatz zu Kreaturen kann ein Fahrzeug die Angriffsfläche von kleineren Kreaturen oder Gegenständen betreten und führt in diesem Fall das Manöver Fahrzeugüberrennen oder Fahrzeugansturm aus. Wenn ein Fahrzeug eine Kreatur oder ein Fahrzeug trifft, welches dieselbe Größenkategorie oder größer besitzt, bzw. auf einen festen Gegenstand trifft (z.B. eine Mauer oder Gebäude mit Härte 5 oder mehr), führt es ein Rammmanöver aus.

Fahrzeugüberrennen: Sobald ein Teil eines Fahrzeuges (die zum Antrieb genutzten Kreaturen eingeschlossen) die Angriffsfläche einer kleineren Kreatur oder eines kleineren Fahrzeuges betritt, muss der Fahrzeuglenker einen Kampfmanöverwurf auf Fahrzeugüberrennen gegen die Kreatur oder das Fahrzeug ausführen. Dies könnte zur Folge haben, dass der Fahrzeuglenker den Wurf gegen dieselbe Kreatur mehrfach ablegt, wenn weitere Teile seines Fahrzeuges deren Angriffsfläche betreten, bzw. hindurch fahren.

Um das Kampfmanöver Fahrzeugüberrennen auszuführen, nutzt der Fahrzeuglenker den Grund-KMB des Fahrzeuges plus seinen Fahrzeuglenk-Modifikator (oder seinen WE-Modifikator, sollte er diesen zum Lenken des Fahrzeuges nutzen) als KMB. Sollte der Fahrzeuglenker über Talente wie Verbessertes Überrennen verfügen, welche den KMB erhöhen, kann er diese Modifikatoren und Vorteile auch in Verbindung mit dem Fahrzeug einsetzen. Wie bei einem normalen Überrennen provoziert diese Aktion einen

Steuerungsmechanismen

Im Folgenden werden einige der typischen Steuerungsmechanismen mit ihrer Rüstungsklasse, Trefferpunkten und Härte aufgeführt. Eine beschädigte Steuerung erhöht den SG des Fahrzeuglenkwurfes um 10 Punkte. Wenn eine Steuerung zerstört wird, kann ein Fahrzeug nicht mehr gesteuert werden, bis die Steuerung repariert wird.

Steuerung	RK	Trefferpunkte	Härte
Zügel	14	10	0
Takelage	9	5 pro Feld an Segeln	0
Riemen*	12	10 pro Riemen	5
Steuerrad	10	25	5
Gaspedal/-hebel	12	15	5
Ruderpinne	10	25	5
Magisch behandelt	–	x2	x2

* Riemen gelten als beschädigter Steuermechanismus, wenn mindestens die Hälfte der Riemen eines Schiffes zerstört wurden.

Gelegenheitsangriff durch die überrannte Kreatur, außer der Fahrzeuglenker verfügt über das Talent Verbessertes Überrennen. Die überrannte Kreatur kann diesen Gelegenheitsangriff gegen jeden Teil des Fahrzeuges in ihrer Reichweite ausführen.

Wenn das Kampfmanöver Fahrzeugüberrennen angewandt wird, kann das Ziel des Überrennens dem Fahrzeug ausweichen und ihm gestatten, seine Angriffsfläche zu durchqueren, ohne dass ein Wurf auf Fahrzeugüberrennen erforderlich wird. Die Kreatur oder das Fahrzeug können den Kampfmanöverwurf nicht vermeiden und auch nicht ausweichen, falls der Fahrzeuglenker über das Talent Verbessertes Überrennen verfügt (und das Ziel auch überrennen will), das Fahrzeug zwei oder mehr Größenkategorien größer ist oder die Zielkreatur verwirrt, benommen, verstrickt, auf dem falschen Fuß, hilflos, gelähmt, liegend oder betäubt ist. Sollte das Ziel dem Fahrzeug nicht ausweichen können, wird der Kampfmanöverwurf normal durchgeführt. Sollte das Manöver erfolgreich sein, bewegt sich das Fahrzeug durch die Angriffsfläche des Zieles und das Ziel des Überrennens nimmt den Rammschaden des Fahrzeuges (siehe Tabelle 4-3 für Grund-Rammschaden nach Größe sowie individuellen Fahrzeugspielwerten für den eigenen Rammschaden). Sollte der Kampfmanöverwurf des Fahrzeuglenkers die KMV des Zieles um 5 Punkte oder mehr übertreffen, nimmt das Ziel den doppelten Rammschaden. Sollte es sich bei dem Ziel um eine Kreatur handeln, wird sie zudem zu Boden geworfen. Sollte die Kreatur über mehr als zwei Beine verfügen, erhält sie einen Bonus von +2 auf ihre KMV für jedes zusätzliche Bein. Überrannte Fahrzeuge werden umgeworfen, falls der Kampfmanöverwurf die KMV des Fahrzeuges um 10 Punkte oder mehr übertrifft. Bei einem umgeworfenen Fahrzeug kommt zu einem abrupten Halt (siehe „Abrupter Halt“ auf Seite 180).

Um ein umgeworfenes großes Land- oder Wasserfahrzeug wieder aufzurichten, benötigen Kreaturen auf angrenzenden Feldern mindestens 5 volle Runden und müssen einen Stärkewurf gegen SG 25 ablegen. Wenn das Fahrzeug größer ist, steigt die Anzahl der erforderlichen Runden pro Größenkategorie um 3 und der SG des ST-Wurfes um 5 Punkte.

Der Fahrzeuglenker eines umgestürzten Luftfahrzeuges muss sofort einen Fertigkeitswurf auf Fliegen gegen SG 25 bestehen, um nicht zu stürzen.

Ein Fahrzeug, das mit einer Ramme ausgerüstet ist, verursacht +2W8 Schadenspunkte beim Fahrzeugüberrennen.

Fahrzeugansturm: Ein Fahrzeuglenker kann, wenn er beim Lenken seines Fahrzeuges eine Aktion ausführt, bei der es sich nicht um die Aktion Unkontrolliert handelt, mit Hilfe einer Schnellen Aktion alle oder einige Kampfmanöver für Fahrzeugüberrennen mit Kampfmanövern für Fahrzeugansturm bis zum Ende der Bewegung des Fahrzeuges in diesem Zug ersetzen. Ein Fahrzeugansturm schiebt eine Kreatur oder ein Fahrzeug fort, ohne Schaden

zu verursachen. Sollte der Fahrzeuglenker nicht über das Talent Verbesserter Ansturm oder eine ähnliche Fähigkeit verfügen, provoziert er durch das Kampfmanöver einen Gelegenheitsangriff bei einer durch das Fahrzeug fortgeschobenen Kreatur.

Sollte der Ansturm erfolgreich ausfallen, wird das Ziel des Ansturmes um 1,50 m vom Fahrzeug fortgeschoben. Sollte der Kampfmanöverwurf um 5 Punkte oder mehr gelingen, kann der Fahrzeuglenker der Kreatur Rammschaden zufügen. Pro 5 Punkte, um welche der Angriff die KMV des Zieles übertrifft, wird dieses um weitere 1,50 m weggeschoben. Eine durch einen Fahrzeugansturm fortgedrückte Kreatur provoziert keine Gelegenheitsangriffe, sofern der Fahrzeuglenker nicht über das Talent Mächtiger Ansturm verfügt. Kreaturen oder Fahrzeuge können nicht in ein Feld geschoben werden, das von einem Gegenstand (ein Fahrzeug eingeschlossen) belegt ist. Sollte sich eine andere Kreatur im Weg eines Ansturmes befinden, muss dem Fahrzeuglenker sofort ein Kampfmanöverwurf für Ansturm gegen diese Kreatur gelingen; er erleidet auf seinen Wurf einen Malus von -4 für jede zusätzliche Kreatur, die fortgeschoben wird. Bei Erfolg kann der Fahrzeuglenker die Kreatur oder das Fahrzeug um eine Entfernung in Höhe des geringeren Ergebnisses fortschieben.

Rammmanöver: Wenn ein Teil eines Fahrzeuges (jede zum Antreiben des Fahrzeuges genutzte Kreatur eingeschlossen) die Angriffsfläche einer Kreatur oder eines Fahrzeuges derselben oder größeren Größenkategorie bzw. die Fläche eines standfesten, soliden Gegenstandes (wie eine Mauer oder ein Gebäude; die Größe ist egal) betritt, führt es ein Rammmanöver gegen diese Kreatur oder diesen Gegenstand aus. Es gibt keinen Kampfmanöverwurf für Rammen, der Vorgang vollzieht sich automatisch aufgrund des Kontaktes. Wenn ein Fahrzeug eine Kreatur oder einen Gegenstand rammt, verursacht das Fahrzeug der Kreatur oder dem Ziel Rammschaden und das Fahrzeug selbst erleidet die Hälfte dieses Schadens. Der Grundschaden, den ein rammendes Fahrzeug verursacht und selbst erleidet, wird durch seine Größe bestimmt (siehe Tabelle 4-3).

Wenn ein Fahrzeug einen festen Gegenstand rammt, betritt das Fahrzeug die Angriffsfläche des Gegenstandes, kann diese aber nur passieren und wieder verlassen, wenn es genug Schaden verursacht, um den festen Gegenstand zu zerstören. In allen anderen Fällen erleidet das Fahrzeug den Schaden und löst dann direkt vor dem festen Gegenstand einen abrupten Halt aus.

Wenn ein Fahrzeug eine Kreatur, einen nichtfesten Gegenstand oder ein anderes Fahrzeug rammt, betritt es die Angriffsfläche dieses Gegenstandes oder dieser Kreatur und kann seine Bewegung sogar innerhalb dieser Fläche beenden.

An der Frontseite eines Fahrzeuges kann eine Ramme oder ähnliche Gerätschaft angebracht werden. In diesem Fall ignoriert das Fahrzeug sowohl den Schaden beim Betreten des ersten Feldes eines festen Gegenstandes als auch den Schaden beim Betreten aller Felder, die von anderen Gegenständen und Kreaturen besetzt sind. Eine Ramme kann für 50 GM an einem großen Fahrzeug angebracht werden, für 100 GM an einem riesigen Fahrzeug, für 200 GM an einem gigantischen Fahrzeug und für 400 GM an einem kolossalen Fahrzeug. Ein durch Muskelkraft angetriebenes, gezogenes Fahrzeug kann nicht mit einer Ramme bestückt werden.

Sollte ein von einer oder mehreren Kreaturen gezogenes Fahrzeug aufgrund eines Rammmanövers Schaden erleiden, erleiden auch die ziehenden Kreaturen Schaden und werden zu Boden geworfen. Ein erfolgreicher Reflexwurf gegen SG 10 + 1 pro 3 m/Runde Geschwindigkeit, mit welcher das Fahrzeug das Ziel getroffen hat, halbiert den Schaden und verhindert, dass die ziehenden Kreaturen zu Boden geworfen werden.

Sollte es sich bei dem rammenden Fahrzeug um ein von Muskelkraft betriebenes, gezogenes Fahrzeug handeln, versuchen die ziehenden Kreaturen, einen Zusammenstoß zu verhindern. Wenn ein Rammmanöver direkt bevorsteht, bremsen jene Kreaturen mit Hilfe einer Augenblicklichen Aktion bis zum Doppelten ihrer Beschleunigung ab oder versuchen, seitlich wegzuschwenken (sie bewegen sich automatisch diagonal, um dem Fahrzeug oder der Struktur auszuweichen, selbst wenn der Fahrzeuglenker sie nicht entsprechend steuern sollte). Der Fahrzeuglenker entscheidet, welche dieser Optionen genutzt wird. Ein fähiger Fahrzeuglenker kann versuchen, die ziehende Kreatur zu zwingen, das Rammmanöver fortzusetzen, muss dafür aber einen Fertigkeitswurf auf Diplomatie, Einschüchtern oder Mit Tieren umgehen ablegen. Die Art des Wurfes hängt von Art der Kreatur und deren Intelligenz ab, der SG des Wurfes beträgt 30. Der Fahrzeuglenker legt diesen Wurf als Augenblickliche Aktion ab, wenn die Kreatur abzubremsen oder auszubrechen versucht.

Tabelle 4-3: Rammschaden nach Grösse

Fahrzeuggröße	Schaden
Großes Fahrzeug	1W8
Riesiges Fahrzeug	2W8
Gigantisches Fahrzeug	4W8
Kolossales Fahrzeug	8W8

Einem Fahrzeug Schaden zufügen: Fahrzeuge besitzen Trefferpunkte und Härte basierend auf den Materialien aus denen sie hauptsächlich bestehen. Die meisten Fahrzeuge bestehen aus Holz. Schwerere Baumaterialien sind möglich, verdoppeln aber (mindestens) die Anzahl an Feldern, welche für den Antrieb reserviert werden müssen.

Ein Fahrzeug besitzt eine Gesamtzahl an Trefferpunkten in Höhe der Trefferpunkte des hauptsächlich verwendeten Materials mal die Anzahl der Felder des Fahrzeuges (siehe Tabelle 4-4). Wenn es unter die Hälfte dieser Trefferpunkte reduziert wird, erlangt es den Zustand Beschädigt. Wenn es nur noch 0 Trefferpunkte besitzt, erhält es den Zustand Demoliert. Falls es eine Anzahl von negativen Trefferpunkten in Höhe der Anzahl seiner Felder erreicht, wird es komplett zerstört. Ein zerstörtes Fahrzeug kann nicht einmal mehr für Ersatzteile ausgeschlachtet werden.

Tabelle 4-4: Fahrzeugtrefferpunkte nach Material

Material	Trefferpunkte pro Feld	Härte
Leder	10	0
Holz	15	5
Stein	20	8
Metall	20	10
Magisch behandelt	x2	x2

Tabelle 4-5: Fahrzeug-RK und KMB-Modifikator nach Grösse

Fahrzeuggröße	RK	KMB
Großes Fahrzeug	9	+1
Riesiges Fahrzeug	8	+2
Gigantisches Fahrzeug	6	+4
Kolossales Fahrzeug	2	+8

Beschädigt: Fahrzeuge (und manchmal auch ihre Antriebe) sind Gegenstände. Wie alle anderen Gegenstände erlangen sie den Zustand Beschädigt, wenn sie Schaden nehmen, der die Hälfte ihrer Gesamttrefferpunkte übersteigt. Ein Fahrzeug, das den Zustand Beschädigt besitzt, erleidet einen Malus von -2 auf RK, Rettungswürfe und Kampfmanöverwürfe, ferner steigt der Fahrzeuglenken-SG um 2 Punkte. Sollte ein Fahrzeug oder sein Antrieb den Zustand Beschädigt erlangen, werden sowohl die Höchstgeschwindigkeit wie auch die Beschleunigung halbiert, bis das Fahrzeug repariert wird. Sollte sich das Fahrzeug in Bewegung befinden und sich schneller bewegen, als es seine neue Höchstgeschwindigkeit erlaubt, bremst es automatisch auf seine neue Höchstgeschwindigkeit ab.

Demoliert: Ein Fahrzeug erhält den Zustand Demoliert, wenn es auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert wird. Ein demoliertes Fahrzeug kann nicht mehr gesteuert werden. Ein Wasserfahrzeug beginnt zu sinken, während ein Luftfahrzeug mit der Hälfte seiner Höchstgeschwindigkeit pro Runde abstürzt. Sollte der Antrieb auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert werden, wird das Fahrzeug nicht demoliert, sondern zerstört.

Sinkend: Ein Wasserfahrzeug, welches auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert wird, oder ein nicht seetüchtiges Fahrzeug, das ins Wasser stürzt, erhält den Zustand Sinkend. Bei einem Wasserfahrzeug endet dieser Zustand, wenn es auf 1 oder mehr Trefferpunkte gebracht wird. Andere Arten von Fahrzeugen müssen dagegen aus dem Wasser geholt werden. Ein sinkendes Schiff ist vollständig gesunken und somit zerstört, wenn 10 Runden vergangen sind, nachdem es den Zustand Sinkend erlangt hat, ohne wieder über 0 TP gebracht worden zu sein. Jeder weitere Treffer bei einem sinkenden Schiff reduziert die verbleibende Zeit um 1 Runde. Alternativ sinkt ein Wasserfahrzeug sofort, wenn es auf eine Anzahl negativer Trefferpunkte in Höhe der Anzahl seiner Felder gebracht wird, die es belegt hat.

Zerstört: Ein Fahrzeug ist zerstört, wenn es auf eine Anzahl negativer Trefferpunkte in Höhe der Anzahl seiner Felder reduziert wird. Ein zerstörtes Fahrzeug kann nicht repariert werden und ist nur noch ein Haufen Schrott und Abfall.

Sollte es sich beim Antrieb eines Fahrzeuges um einen Gegenstand handeln, wird dieser zerstört, wenn seine Trefferpunkte auf 0 oder weniger fallen.

Sollten ein Fahrzeug oder sein Antrieb zerstört werden, kommt es zu einem abrupten Halt, sofern es noch nicht angehalten hat. Wasserfahrzeuge sinken zum Grund des Gewässers, Luftfahrzeuge stürzen ab.

Abrupter Halt: Wenn es bei einem Fahrzeug zu einem abrupten Halt kommt (seine Bewegung wird auf andere Weise auf 0 reduziert als durch eine Fahrzeuglenk-Aktion zum Abbremsen des Fahrzeuges), werden alle Kreaturen und Gegenstände auf und in dem Fahrzeug heftig nach vorn in Richtung der Frontseite des Fahrzeuges um eine Anzahl von Feldern gestoßen, welche der halben aktuellen Geschwindigkeit des Fahrzeuges entspricht, bevor der abrupte Halt eintrat. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Am Ende dieser Bewegung erleiden Kreaturen und Gegenstände 1W6 Schadenspunkte. Kreaturen müssen einen Reflexwurf gegen SG 20 bestehen, um nicht zu Boden geworfen zu werden. Sollte die Bewegung Kreaturen oder Gegenstände auf feste Gegenstände stoßen lassen, erleiden sie zusätzliche 1W6 Schadenspunkte pro 1,50 m-Feld um den die Strecke des Stoßes durch den festen Gegenstand reduziert wurde.

Wenn sich beispielsweise ein Fahrzeug mit 18 m pro Runde fortbewegt und es zu einem abrupten Halt kommt, weil es gegen eine Ziegelmauer gefahren ist, wird der Fahrzeuglenker 9 m weit auf die Mauer zugeschleudert. Wenn sich zum Zeitpunkt des Zusammenstoßes die Mauer nur 1,50 m weit vom Fahrzeuglenker entfernt befand, bewegt dieser sich 1,50 m weit fort, trifft die Wand und erleidet 5W6 Schadenspunkte. Dann erleidet er die ursprünglichen 1W6 Schadenspunkte und legt einen Reflexwurf ab, ob er infolge des abrupten Haltes zu Boden fällt.

Ein Fahrzeug reparieren: Am schnellsten und leichtesten kann man ein Fahrzeug mittels *Ausbessern* und *Reparieren* instand setzen, nichtmagische Mittel können aber auch eingesetzt werden. Handwerk (Tischler) kann zur Reparatur der meisten aus Holz gefertigten Fahrzeuge eingesetzt werden, während Wasserfahrzeuge aufgrund ihrer besonderen Bauweise Handwerk (Schiffe) erfordern. Abhängig von der Natur des Schadens können auch Handwerk (Stoffe), Handwerk (Alchemie), Wissen (Baukunst) und sogar verschiedene Berufsfertigkeiten zum Einsatz kommen, so der SL es zulässt. Generell erfordert die tägliche Arbeitsleistung einer Person, welche die adäquate Fähigkeit zur Reparatur eines Fahrzeuges einsetzt, Rohmaterial im Wert von 10 GM und einen Fertigkeitswurf gegen SG 10; bei einem Erfolg werden 10 Schadenspunkte repariert, bei einem Fehlschlag 5 Schadenspunkte.

Fahrzeugspielwerte

Es folgen die Erklärungen einiger Begriffe, die bei den Fahrzeugspielwerten Verwendung finden. Sollten sich Informationen für eine bestimmte Kategorie nicht in einem Spielwerteblock befinden, finden sie auch keine Anwendung bei diesem Fahrzeug.

Name: Der Name des Fahrzeugs.

Größe und Art: Land-, Luft- oder Wasserfahrzeug.

Felder: Die typische Größe des Fahrzeuges wird in einer Anzahl von Feldern gemessen. Gefolgt wird jene Angabe von der üblichen Anordnung dieser Felder.

Preis: Der Preis des Fahrzeuges in GM. Manchmal enthalten die Beschreibung oder der Waffenabschnitt noch mögliche Modifikationen für die Fahrzeuge. Diese sind nicht im Preis enthalten; dies gilt auch für zusätzliche Erweiterungen wie Rammen oder Belagerungsgeräte.

RK und Härte: In diesem Eintrag sind die RK und die Härte des Fahrzeuges aufgeführt. Bei der RK geht man davon aus, dass sich das Fahrzeug in Bewegung befindet und die RK durch den Fahrzeuglenker nicht mittels der zum Lenken genutzten Fähigkeit modifiziert wurde. Sollte sich das Fahrzeug nicht in Bewegung befinden, besitzt es eine effektive Geschicklichkeit von 0 (Malus von -5 auf RK) und erleidet einen zusätzlichen Malus von -2 auf seine RK.

TP: Ein Fahrzeug kann zwar angriffen werden, es ist aber meist sehr schwer, große Fahrzeuge wirklich zu beschädigen. Wenn ein Fahrzeug die in Klammern angegebene Anzahl von Trefferpunkten erreicht, erlangt es den Zustand Beschädigt. Bei den Trefferpunkten des Fahrzeuges wurden der Antrieb und die Steuerung nicht berücksichtigt (d.h. sie sind nicht in den Trefferpunkten enthalten), denn diese haben ihre eigenen Spielwerte.

Grund-RW: Jedes Fahrzeug besitzt einen Grund-Rettungswurf-Modifikator. Alle Rettungswürfe des Fahrzeugs (REF, WIL und ZÄH) haben denselben Wert. Dies ist der Grund-Rettungswurf des Fahrzeuges, bevor der Fahrzeuglenker ihn mit seinem Fahrzeuglenkwurf modifiziert.

Höchstgeschwindigkeit: Dies ist die höchste Bewegungsrate, mit der sich das Fahrzeug fortbewegen kann. Wenn ein Fahrzeug über mehr als eine Antriebsart verfügt, könnte es auch über mehr als eine Höchstgeschwindigkeit verfügen.

KMB und KMV: In diesem Eintrag sind der KMB und die KMV aufgeführt, bevor der Fahrzeuglenker sie mit seinem Fahrzeuglenkwurf modifiziert.

Beschleunigung: Dieser Wert gibt an, in welchem Maße ein Fahrzeug seine aktuelle Geschwindigkeit in jeder Runde erhöhen kann. Der Wert gibt ferner an, wie weit das Fahrzeug pro Runde sicher abbremsen kann.

Antrieb: Dieser Eintrag weist Art und Umfang der benötigten Antriebskraft aus.

Fahrzeuglenkwurf: Hier stehen die Fertigkeiten, mit denen das Fahrzeug in der Regel gelenkt wird und für die ein Fertigkeitswurf im Rahmen des Fahrzeuglenkwurfes erforderlich ist.

Frontseite: Die nach vorn ausgerichtete Seite des Fahrzeugs.

Steuerung: Die typische Steuerung für diese Art von Fahrzeug.

Platz des Fahrzeuglenkers: Dieser Eintrag beschreibt die Größe und die Platzierung des Raumes, der dem Fahrzeuglenker zur Verfügung steht.

Besatzung: Dies ist die Anzahl an Besatzungsmitgliedern, die neben dem Fahrzeuglenker benötigt werden, um das Fahrzeug zu bewegen.

Decks: Dieser Abschnitt enthält die Anzahl der Decks und alle wichtigen Informationen darüber.

Waffen: Manche Fahrzeuge können mit Belagerungswaffen ausgerüstet werden. Dieser Eintrag weist die Anzahl an Belagerungs- oder Fahrzeugwaffen aus, die ein Fahrzeug tragen kann.

Landfahrzeuge

Landfahrzeuge tragen Insassen und Fracht über feste Erde oder ähnliches Gelände. Sie werden normalerweise durch Muskelkraft angetrieben, können aber auch mittels anderer Antriebsarten bewegt werden. Die folgenden Landfahrzeuge sind die häufigsten Arten dieser Kategorie und enthalten alle Landfahrzeuge, die von Charakteren in den *Pathfinder Grundregeln* erworben werden können:

Dampfgigant

Gigantisches Landfahrzeug

Felder 16 (6 m x 6 m; 7,80 m hoch); **Preis** 80.000 GM

VERTEIDIGUNG

RK 6; **Härte** 10

TP 320 (159)

Grund-Rettungswurf +3

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 18 m; **Beschleunigung** 9 m

KMB +4; **KMV** 14

Rammschaden 4W8

BESCHREIBUNG

Diese glücklicherweise seltene und teure, schreitende Monstrosität gehört zu den bizarrsten existierenden Landfahrzeugen. Sie besteht größtenteils aus einem riesigen Eisenkessel, der von kurzen, aber kraftvollen Beinen getragen wird. Der Gigant rumpelt mit einer hohen Geschwindigkeit über das Schlachtfeld. Um ihn für 1 Stunde anzutreiben, müssen alchemistische Reagenzien im Wert von 100 GM aufgewandt werden. Kreaturen im Inneren des Dampfgiganten besitzen Vollständige Deckung auf den unteren Decks ,während man die Vorteile von Teilweiser Deckung auf dem Aussichts- und Kontrolldeck genießt. Nur das obere Deck besitzt Fenster, durch die man hinaussehen kann.

Antrieb Alchemistisch (10 Felder mit alchemistischen Maschinen; Härte 8, 200 TP)

Fahrzeuglenkwurf Wissen (Arkanes) oder Handwerk (Alchemie); SG +10

Front Eine Seite der Angriffsfläche des Fahrzeuges

Steuerung Zwei Hebel zum Bewegen der Beine

Platz des Fahrzeuglenkers Ein Feld von 1,50 m x 1,50 m mit zwei Hebeln, die als Steuerung des Dampfriesen dienen, auf dem Oberdeck des Fahrzeugs

Besatzung 4

Passagiere 6

Decks 3; auf den beiden unteren Decks sind die alchemistischen Maschinen untergebracht, welche den Dampfriesen antreiben. Diese Decks besitzen keine Fenster oder andere Aussichtsmöglichkeiten. Das Oberdeck ist das Aussichtsdeck, welches auch die Steuerung und den Platz des Fahrzeuglenkers enthält.

Waffen 2 große, direkt schießende Fernkampfbelagerungsgeräte auf den Armen

Karren

Großes Landfahrzeug

Felder 2 (1,50 m x 3 m; 1,20 m hoch); **Preis** 15 GM

VERTEIDIGUNG

RK 9; **Härte** 5

TP 30 (14)

Grund-Rettungswurf +0

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit Bewegungsrate der ziehenden Kreatur(en) x2 – 3 m; **Beschleunigung** Bewegungsrate der ziehenden Kreatur(en) – 1,50 m

KMB +1; **KMV** 11

Rammschaden 1W8

BESCHREIBUNG

Mit diesem zweirädrigen Fahrzeug werden oft kleinere Lasten von bis zu 300 Pfund von einer Siedlung zur nächsten transportiert.

Antrieb Muskelkraft (Gezogen; 2 mittelgroße Kreaturen oder 1 große Kreatur)

Fahrzeuglenkwurf Mit Tieren umgehen oder Beruf (Fahrzeuglenker) (sofern Kreaturen von tierhafter Intelligenz das Fahrzeug

ziehen), Diplomatie oder Einschüchtern (sofern intelligente Kreaturen das Fahrzeug ziehen)
Front Auf die ziehenden Kreaturen ausgerichtet
Steuerung Zügel
Platz des Fahrzeuglenkers Das vorderste Feld des Karrens
Decks 1

Kutsche

Großes Landfahrzeug
Felder 6 (3 m x 4,50 m; 1,80 m hoch); **Preis** 100 GM

VERTEIDIGUNG

RK 9; **Härte** 5
TP 90 (44)
Grund-Rettungswurf +1

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit Bewegungsrate der ziehenden Kreatur(en) x2; **Beschleunigung** Bewegungsrate der ziehenden Kreatur(en)
KMB +1; **KMV** 11
Rammschaden 1W8

BESCHREIBUNG

Dieses vierrädrige Fahrzeug kann bis zu vier Personen in einer geschlossenen Kabine transportieren. Hinzu kommen ein Fahrzeuglenker und eine weitere Person neben dem Fahrzeuglenker auf dem Kutschbock (diese ist oft bewaffnet). Auf dem Dach der Kutsche können 200 Pfd. Fracht befördert werden.

Antrieb Muskelkraft (Gezogen; 6 mittelgroße Kreaturen oder 2 große Kreaturen)
Fahrzeuglenkwurf Mit Tieren umgehen oder Beruf (Fahrzeuglenker) (sofern Kreaturen von tierhafter Intelligenz das Fahrzeug ziehen), Diplomatie oder Einschüchtern (sofern intelligente Kreaturen das Fahrzeug ziehen)
Front Auf die ziehenden Kreaturen ausgerichtet
Steuerung Zügel
Platz des Fahrzeuglenkers Die vordersten Felder auf den oberen Decks der Kutsche
Decks 2; eine tieferliegende Kabine mit Raum für vier Passagiere und ein Oberdeck mit Raum für den Fahrzeuglenker und eine weitere Person

Schlitten

Großes Landfahrzeug
Felder 4 (3 m x 3 m; 0,90 m hoch oder 3,90 m mit Segel); **Preis** 100 GM

VERTEIDIGUNG

RK 9; **Härte** 5
TP 60 (29)
Grund-Rettungswurf +1

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit Bewegungsrate der ziehenden Kreatur(en) x2 (Muskelkraft) oder 30 m (Strömung); **Beschleunigung** Bewegungsrate der ziehenden Kreatur(en) /2 (Muskelkraft) oder 9 m (Strömung)

KMB +1; **KMV** 11
Rammschaden 1W8

BESCHREIBUNG

Diese offene Kutsche fährt auf Kufen statt auf Rädern. Sie wird genutzt, um über Schnee oder Eis zu reisen und bewegt sich über andere Oberflächen nur mit halber Bewegungsrate. Schlitten werden meist von Pferden oder anderen geeigneten Kreaturen gezogen. Manche werden aber auch von riesigen (8 Felder) Segelmechanismen vorangetrieben. Sollte der Schlitten Wind als Antrieb verwenden, gibt es keinen Platz für Passagiere oder Fracht.

Antrieb Muskelkraft (Gezogen; 4 mittelgroße Kreaturen oder 1 große Kreatur; auf Eis müssen die Tiere über Krallen verfügen, anstatt über Hufe) oder Strömung (Luft; 8 Felder großes Segel; 40 TP)

Fahrzeuglenkwurf Mit Tieren umgehen oder Beruf (Fahrzeuglenker) (sofern Kreaturen von tierhafter Intelligenz das Fahrzeug ziehen), Diplomatie oder Einschüchtern (sofern intelligente Kreaturen das Fahrzeug ziehen) bzw. Akrobatik (im Fall von Luftströmungen; SG +10)

Front Auf die ziehenden Kreaturen ausgerichtet oder im Falle eines von Luftströmungen angetriebenen Schlittens die Vorderseite

Steuerung Zügel (Muskelkraft) oder Takelage (Luftströmung)

Platz des Fahrzeuglenkers Die zwei vordersten Felder des Schlittens

Decks 1

Streitwagen, Leichter

Großes Landfahrzeug
Felder 2 (1,50 m x 3 m; 1,50 m hoch); **Preis** 50 GM

VERTEIDIGUNG

RK 9; **Härte** 5
TP 30 (14)
Grund-Rettungswurf +0

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit Bewegungsrate der ziehenden Kreatur(en) x2; **Beschleunigung** Bewegungsrate der ziehenden Kreatur(en)
KMB +1; **KMV** 11
Rammschaden 1W8

BESCHREIBUNG

Dieses zweirädrige Fahrzeug findet seinen Einsatz bei Rennen oder als Plattform für einen Bogen- oder ähnlichen Fernkämpfer, der mit hoher Geschwindigkeit über das Schlachtfeld jagt.

Antrieb Muskelkraft (Gezogen; 2 mittelgroße Kreaturen oder 1 große Kreatur)

Fahrzeuglenkwurf Mit Tieren umgehen oder Beruf (Fahrzeuglenker) (sofern Kreaturen von tierhafter Intelligenz das Fahrzeug ziehen), Diplomatie oder Einschüchtern (sofern intelligente Kreaturen das Fahrzeug ziehen)

Front Auf die ziehenden Kreaturen ausgerichtet

Steuerung Zügel

Platz des Fahrzeuglenkers Das vorderste Feld des Streitwagens

Decks 1

Streitwagen, Mittlerer

Großes Landfahrzeug
Felder 4 (3 m x 3 m; 1,50 m hoch); **Preis** 100 GM

VERTEIDIGUNG

RK 9; **Härte** 5
TP 60 (29)
Grund-Rettungswurf +1

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit Bewegungsrate der ziehenden Kreatur(en) x2; **Beschleunigung** Bewegungsrate der ziehenden Kreatur(en) /2
KMB +1; **KMV** 11
Rammschaden 1W8

BESCHREIBUNG

Dieses zweirädrige Fahrzeug findet auf dem Schlachtfeld Anwendung, um Infantrieformationen aufzubrechen. Es fungiert ferner als schnelle Plattform für Fernkämpfer.

Antrieb Muskelkraft (Gezogen; 4 mittelgroße Kreaturen oder 1 große Kreatur)

Fahrzeuglenkwurf Mit Tieren umgehen oder Beruf (Fahrzeuglenker) (sofern Kreaturen von tierhafter Intelligenz das Fahrzeug ziehen), Diplomatie oder Einschüchtern (sofern intelligente Kreaturen das Fahrzeug ziehen)

Front Auf die ziehenden Kreaturen ausgerichtet

Steuerung Zügel

Platz des Fahrzeuglenkers Die vordersten zwei Felder des Streitwagens

Decks 1

Streitwagen, Schwerer

Großes Landfahrzeug
Felder 6 (3 m x 4,50 m; 1,50 m hoch); **Preis** 200 GM

VERTEIDIGUNG

RK 8; **Härte** 5
TP 80 (44)
Grund-Rettungswurf +1

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit Bewegungsrate der ziehenden Kreatur(en) x2; **Beschleunigung** Bewegungsrate der ziehenden Kreatur(en) /2
KMB +2; **KMV** 12
Rammschaden 1W8

BESCHREIBUNG

Dieses zweirädrige Fahrzeug wird zuweilen als Kampfplattform genutzt oder um eine leichte Balliste aufs Schlachtfeld zu transportieren.

Antrieb Muskelkraft (Gezogen; 6 mittelgroße Kreaturen oder 2 große Kreaturen)

Fahrzeuglenkwurf Mit Tieren umgehen oder Beruf (Fahrzeuglenker) (sofern Kreaturen von tierhafter Intelligenz das Fahrzeug ziehen), Diplomatie oder Einschüchtern (sofern intelligente Kreaturen das Fahrzeug ziehen)

Front Auf die ziehenden Kreaturen ausgerichtet

Steuerung Zügel

Platz des Fahrzeuglenkers Die zwei vordersten Felder des Streitwagens

Decks 1

Waffen Leichte Balliste

Wagen, Leichter

Großes Landfahrzeug
Felder 4 (3 m x 3 m; 1,50 m hoch); **Preis** 50 GM

VERTEIDIGUNG

RK 9; **Härte** 5
TP 60 (29)
Grund-Rettungswurf +1

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit Bewegungsrate der ziehenden Kreatur(en) x2; **Beschleunigung** Bewegungsrate der ziehenden Kreatur(en) /2
KMB +1; **KMV** 11
Rammschaden 1W8

BESCHREIBUNG

Dieses vierrädrige Fahrzeug ist ideal, um Waren zwischen Ortschaften zu transportieren. Es kann bis zu 1.000 Pfund Frachtgut transportieren.

Antrieb Muskelkraft (Gezogen; 4 mittelgroße Kreaturen oder 1 große Kreatur)

Fahrzeuglenkwurf Mit Tieren umgehen oder Beruf (Fahrzeuglenker) (sofern Kreaturen von tierhafter Intelligenz das Fahrzeug ziehen), Diplomatie oder Einschüchtern (sofern intelligente Kreaturen das Fahrzeug ziehen)

Front Auf die ziehenden Kreaturen ausgerichtet

Steuerung Zügel

Platz des Fahrzeuglenkers Die zwei vordersten Felder des Wagens

Decks 1

Wagen, Mittlerer

Großes Landfahrzeug

Felder 6 (3 m x 4,50 m; 1,50 m hoch); **Preis** 75 GM

VERTEIDIGUNG

RK 9; **Härte** 5

TP 90 (44)

Grund-Rettungswurf +1

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit Bewegungsrate der ziehenden Kreatur(en) x2; **Beschleunigung** Bewegungsrate der ziehenden Kreatur(en) /2

KMB +1; **KMV** 11

Rammschaden 1W8

BESCHREIBUNG

Dieses vierrädrige Fahrzeug ist ideal, um Waren zwischen Ortschaften zu transportieren. Manchmal wird es auch bei Handelszügen genutzt. Es kann bis zu 2.000 Pfund Frachtgut transportieren.

Antrieb Muskelkraft (Gezogen; 4 mittelgroße Kreaturen oder 1 große Kreatur)

Fahrzeuglenkwurf Mit Tieren umgehen oder Beruf (Fahrzeuglenker) (sofern Kreaturen von tierhafter Intelligenz das Fahrzeug ziehen), Diplomatie oder Einschüchtern (sofern intelligente Kreaturen das Fahrzeug ziehen)

Front Auf die ziehenden Kreaturen ausgerichtet

Steuerung Zügel

Platz des Fahrzeuglenkers Die zwei vordersten Felder des Wagens

Decks 1

Wagen, Schwerer

Riesiges Landfahrzeug

Felder 8 (3 m x 6 m; 1,50 m hoch); **Preis** 100 GM

VERTEIDIGUNG

RK 9; **Härte** 5

TP 120 (59)

Grund-Rettungswurf +2

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit Bewegungsrate der ziehenden Kreatur(en) x2; **Beschleunigung** Bewegungsrate der ziehenden Kreatur(en) /2

KMB +2; **KMV** 12

Rammschaden 2W8

BESCHREIBUNG

Dieses vierrädrige Fahrzeug wird hauptsächlich bei Handelszügen genutzt, um Waren über weite Strecken zu transportieren. Es kann bis zu 4.000 Pfund Frachtgut transportieren.

Antrieb: Muskelkraft (Gezogen; 4 mittelgroße Kreaturen oder 1 große Kreatur)

Fahrzeuglenkwurf Mit Tieren umgehen oder Beruf (Fahrzeuglenker) (sofern Kreaturen von tierhafter Intelligenz das Fahrzeug ziehen), Diplomatie oder Einschüchtern (sofern intelligente Kreaturen das Fahrzeug ziehen)

Front Auf die ziehenden Kreaturen ausgerichtet

Steuerung Zügel

Platz des Fahrzeuglenkers Die zwei vordersten Felder des Wagens

Wasserfahrzeuge

Wasserfahrzeug befahren Gewässer, seien es schmale Flüsse oder gewaltige Ozeane. Sie werden in der Regel von Muskelkraft angetrieben oder dem Wind, der die Segel füllt; es gibt aber auch andere Antriebsarten. Im Folgenden werden die häufigsten Wasserfahrzeuge vorgestellt, darunter auch alle, welche die Charaktere im *Pathfinder Grundregelwerk* erwerben können.

Galeere

Kolossales Wasserfahrzeug

Felder 104 (6 m x 39 m); **Preis** 10.000 GM

VERTEIDIGUNG

RK 2; **Härte** 5

TP 1.560 (779)

Grund-Rettungswurf +0

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 54 m (Strömung) oder 18 m (Muskelkraft); **Beschleunigung** 9 m (Strömung) oder 4,50 m (Muskelkraft)

KMB +8; **KMV** 18

Rammschaden 8W8

BESCHREIBUNG

Bei diesem gewaltigen Gefährt handelt es sich um eines der größten Segelschiffe auf den Meeren. Es ist jedoch nicht hochseetauglich und hält sich in der Regel in Küstennähe auf. Eine Galeere kann 150 Tonnen Frachtgut oder 250 Soldaten transportieren.

Antrieb Strömung (Luft; drei Masten, 60 Felder an Segeln, 300 TP), Strömung (Wasser) oder Muskelkraft (Geschoben, 140 mittelgroße Ruderer)

Fahrzeuglenkwurf Beruf (Seefahrer) oder Wissen (Natur); SG +10

Front Der Bug des Schiffes

Steuerung Steuerrad

Platz des Fahrzeuglenkers Die neun Felder rund um das Steuerrad, gewöhnlicherweise im Heckbereich des Schiffes

Besatzung: 20 oder 160 (sollte das Boot gerudert werden)

Decks 3

Waffen Bis zu 40 große, direkt schießende Belagerungsgeräte in Reihen von jeweils 20 Stück an der Backbord- und Steuerbordseite oder bis zu 12 riesige, direkt schießende Belagerungsgeräte in Reihen von jeweils sechs an der Backbord- und Steuerbordseite. Die Belagerungsgeräte können nur zu der Seite feuern, auf der sie positioniert sind, sie können nicht gedreht werden, um nach vorn oder hinten zu schießen. Ferner können sie nicht benutzt werden, während die Galeere gerudert wird.

Für weitere 8.000 GM kann die Galeere mit einer Ramme und Geschützplattformen am Bug, Heck und Mittschiffs ausgestattet werden. Jede Geschützplattform kann ein großes, direkt schießendes Belagerungsgerät tragen, das entweder zur Seite oder gemäß ihres Standortes schießen kann (d.h. ein am Bug platziertes Belagerungsgerät schießt geradeaus oder zur Seite, nicht aber nach hinten in Richtung Heck). Ein mittschiffs platziertes Belagerungsgerät kann nach Backbord oder Steuerbord schießen.

Kielboot

Kolossales Wasserfahrzeug
Felder 40 (6 m x 15 m); **Preis** 13.000 GM

VERTEIDIGUNG

RK 2; **Härte** 5
TP 600 (299)
Grund-Rettungswurf +4

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 18 m (Strömung) oder 9 m (Muskelkraft); **Beschleunigung** 9 m (Strömung) oder 4,50 m (Muskelkraft)
KMB +8; **KMV** 18
Rammschaden 8W8

BESCHREIBUNG

Dieses lange, mit flachem Boden ausgestattete Schiff verfügt nur über einen Mast mit quadratischem Segel. Aus diesem Grund führt es zusätzlich ein paar Riemen mit sich. Es ist zu See- und Flussreisen tauglich. Ein Kielboot kann 50 Tonnen Last oder 100 Soldaten transportieren.
Antrieb Strömung (Luft; 20 Felder an Segeln, 100 TP), Strömung (Wasser) oder Muskelkraft (Geschoben, 8 mittelgroße Ruderer)
Fahrzeuglenkwurf Diplomatie oder Einschüchtern bei Einsatz der Riemen bzw. Beruf (Seefahrer) oder Wissen (Natur); SG +10 bei Nutzung des Segels
Front Der Bug des Schiffes
Steuerung Schiffsruder
Platz des Fahrzeuglenkers Die beiden Felder in der Mitte des Heckrandes des Schiffes
Besatzung: 8
Decks 1

Kriegsschiff

Kolossales Wasserfahrzeug
Felder 80 (6 m x 30 m); **Preis** 25.000 GM

VERTEIDIGUNG

RK 2; **Härte** 10
TP 1.200 (599)
Grund-Rettungswurf +0

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 45 m (Strömung) oder 18 m (Muskelkraft); **Beschleunigung** 9 m (Strömung) oder 4,50 m (Muskelkraft)
KMB +8; **KMV** 18
Rammschaden 8W8

BESCHREIBUNG

Dieses Schiff besteht aus verstärktem Holz und wird für Vorstöße über kurze Distanzen und den Transport von Truppen eingesetzt. Ein Kriegsschiff kann 50 Tonnen Frachtgut oder 160 Soldaten transportieren.
Antrieb Strömung (Luft und Wasser, ein Mast; 160 Felder an Segeln, 800 TP) oder Muskelkraft (Geschoben, 80 mittelgroße Ruderer)
Fahrzeuglenkwurf Beruf (Seefahrer) oder Wissen (Natur); SG +10
Front Der Bug des Schiffes
Steuerung Steuerrad
Platz des Fahrzeuglenkers Die neun Felder rund um das Steuerrad, gewöhnlicherweise im Heckbereich des Schiffes
Besatzung 60
Decks 2
Waffen Bis zu 20 große, direkt schießende Belagerungsgeräte in Reihen von jeweils 10 Stück an der Backbord- und Steuerbordseite oder bis zu 6 riesige, direkt schießende Belagerungsgeräte in Reihen von jeweils 3 an der Backbord- und Steuerbordseite. Die Belagerungsgeräte können nur zu der Seite feuern, auf der sie positioniert sind; sie können nicht gedreht werden, um nach vorn oder hinten zu schießen. Ferner können sie nicht benutzt werden, während das Kriegsschiff gerudert wird.

Langboot

Kolossales Wasserfahrzeug
Felder 45 (4,50 m x 22,50 m); **Preis** 10.000 GM

VERTEIDIGUNG

RK 2; **Härte** 5
TP 675 (337)
Grund-Rettungswurf +5

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 36 m (Strömung und Muskelkraft) oder 9 m (nur Muskelkraft); **Beschleunigung** 9 m (Strömung und Muskelkraft) oder 4,50 m (nur Muskelkraft)
KMB +8; **KMV** 18
Rammschaden 8W8

BESCHREIBUNG

Dieses lange und vergleichsweise schmale Boot hat einen einzelnen Mast mit einem quadratischen Segel. Es kann Seen, Ozeane und tiefe Flüsse befahren. Es kann 50 Tonnen Frachtgut oder 100 Soldaten transportieren.
Antrieb Strömung (Luft; 10 Felder an Segeln, 50 TP), Strömung (Wasser) oder Muskelkraft (Geschoben, 40 mittelgroße Ruderer)
Fahrzeuglenkwurf Diplomatie oder Einschüchtern bei Nutzung der Riemen; bzw. Beruf (Seefahrer) oder Wissen (Natur); SG +10 bei Nutzung der Segel
Front Der Bug des Schiffes
Steuerung Steuerruder
Platz des Fahrzeuglenkers Die beiden mittleren Felder am Heckrand des Langbootes
Besatzung: 40
Decks 1 (mit einem kleinen Frachtraum unter Deck)

Ruderboot

Großes Wasserfahrzeug
Felder 3 (1,50 m x 4,50 m); **Preis** 50 GM

VERTEIDIGUNG

RK 9; **Härte** 5
TP 60 (29)
Grund-Rettungswurf +0

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 9 m; **Beschleunigung** 3 m
KMB +1; **KMV** 11
Rammschaden 1W8

BESCHREIBUNG

Dieses kleine Wasserfahrzeug wird hauptsächlich genutzt, um zu oder von größeren Schiffen überzuwechseln oder um kleinere Gewässer zu überqueren und vielleicht ein paar Passagiere über einen Fluss oder kleinen See zu befördern. Ein Ruderboot kann 1.000 Pfund Frachtgut oder 2 Passagiere befördern.
Antrieb Strömung (Wasser) oder Muskelkraft (Geschoben, 1 oder 2 mittelgroße Ruderer, einer davon fungiert als Fahrzeuglenker)
Fahrzeuglenkwurf Überlebenskunst
Front Der Bug des Schiffes
Steuerung Riemen
Platz des Fahrzeuglenkers Das mittlere Feld des Ruderbootes
Decks 1

Segelschiff

Kolossales Wasserfahrzeug

Felder 60 (6 m x 22,50 m); **Preis** 10.000 GM

VERTEIDIGUNG

RK 2; **Härte** 5

TP 900 (449)

Grund-Rettungswurf +0

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 54 m (Strömung) oder 18 m (Muskelkraft); **Beschleunigung** 9 m (Strömung) oder 4,50 m (Muskelkraft)

KMB +8; **KMV** 18

Rammschaden 8W8

BESCHREIBUNG

Dieses große Segelschiff ist für Hochseefahrten geeignet. Es kann 150 Tonnen Frachtgut neben seiner Besatzung und einigen Passagieren transportieren. Ferner kann es alternativ zu der Fracht 200 Passagiere tragen.

Antrieb Strömung (Luft; zwei Masten, 30 Felder an Segeln, 150 TP) oder Strömung (Wasser)

Fahrzeuglenkwurf Beruf (Seefahrer) oder Wissen (Natur); SG +10

Front Der Bug des Schiffes

Steuerung Steuerrad

Platz des Fahrzeuglenkers Die neun Felder rund um das Steuerrad, gewöhnlicherweise im Heckbereich des Schiffes

Besatzung 20

Decks 2

Waffen Bis zu 20 große, direkt schießende Belagerungsgeräte in Reihen von jeweils 10 Stück an der Backbord- und Steuerbordseite oder bis zu 6 riesige, direkt schießende Belagerungsgeräte in Reihen von jeweils 3 an der Backbord- und Steuerbordseite. Die Belagerungsgeräte können nur zur der Seite feuern, auf der sie positioniert sind; sie können nicht gedreht werden, um nach vorn oder hinten zu schießen.

Luftfahrzeuge

Luftfahrzeuge fliegen durch die Lüfte. Sie werden in der Regel von Luftströmungen, alchemistischen Maschinen, Magie oder im Falle größerer Luftfahrzeuge durch eine Mischung aus Luftströmungen und alchemistischen Maschinen oder Magie angetrieben. Aufgrund ihrer Natur reisen Luftschiffe durch alle drei Dimensionen statt nur durch zwei. Wenn sie aufsteigen, geschieht dies mit der Hälfte ihrer aktuellen Geschwindigkeit. Wenn sie absteigen, ist dabei eine

Höchstgeschwindigkeit in Höhe des Doppelten der aktuellen Geschwindigkeit möglich. Nach Auf- oder Absteigen entspricht die aktuelle Geschwindigkeit der Geschwindigkeit vor dem Auf- oder Absteigen.

Alchemistisches Drachenschiff

Kolossales Luftfahrzeug
Felder 60 (6 m x 22,50 m); **Preis** 100.000 GM

VERTEIDIGUNG

RK 2; **Härte** 5
TP 900 (449)
Grund-Rettungswurf +0

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 30 m; **Beschleunigung** 9 m
KMB +8; **KMV** 18
Rammschaden 8W8

BESCHREIBUNG

Dieses Gefährt wird aus Holz gefertigt und besitzt meist die Gestalt eines Drachen. Es wird ausschließlich durch eine alchemistische Maschine in der Luft gehalten, einer komplizierten und gefährlichen Gerätschaft mit der Neigung zu explodieren, wenn das Fahrzeug demoliert wird. Sollte dies geschehen, kann der Fahrzeuglenker des alchemistischen Drachenschiffes (so es gerade einen Fahrzeuglenker hat), einen Fahrzeuglenkwurf gegen SG 30 als Augenblickliche Aktion versuchen. Bei einem Fehlschlag explodiert die alchemistische Maschine und fügt allen Gegenständen und Kreaturen in einem Radius von 18 m um die Maschine 10W10 Punkte Feuerschaden zu. Ein Reflexwurf gegen SG 20 halbiert den Schaden. Ein Alchemistisches Drachenschiff kann bis zu 20 Tonnen Frachtgut oder 70 Passagiere tragen.
Antrieb Alchemistisch (6 Felder mit alchemistischen Maschinen in der Schiffsmitte; Härte 8, 120 TP)
Fahrzeuglenkwurf Handwerk (Alchemie) oder Wissen (Arkanes); SG +10
Front Der Bug des Schiffes
Steuerung Steuerrad
Platz des Fahrzeuglenkers Die neun Felder rund um das Steuerrad am Bug des Schiffes
Besatzung 10
Decks 1
Waffen Bis zu 6 große, direkt schießende Belagerungsgeräte in Reihen von jeweils 3 Stück an der Backbord- und Steuerbordseite oder bis zu 4 riesige, direkt schießende Belagerungsgeräte in Reihen von jeweils 2 an der Backbord- und Steuerbordseite. Die Belagerungsgeräte können nur zu der Seite feuern, auf der sie positioniert sind; sie können nicht gedreht werden, um nach vorn oder hinten zu schießen.

Hängegleiter

Großes Luftfahrzeug
Felder 4 (3 m x 3 m); **Preis** 500 GM

VERTEIDIGUNG

RK 9; **Härte** 0 (erleidet doppelten Schaden durch Feuer und Säure)
TP 20 (9)
Grund-Rettungswurf +0

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 24 m; **Beschleunigung** 3 m (9 m beim Anschieben)
KMB +1; **KMV** 11
Rammschaden 1W8

BESCHREIBUNG

Ein Hängegleiter ist im Grunde ein großes Stück Segeltuch über einem Rahmen, der mit Handgriffen und Riemen bestückt ist. Der einzige Weg, um einen Hängegleiter in die Luft zu bekommen, besteht darin, von einer steilen Anhöhe zu springen, so dass eine Luftströmung den Gleiter in die Höhe erheben kann.
Antrieb Strömung (Luft; 4 Felder an Segelstoff, welcher den Großteil des Fahrzeugs darstellt, 20 TP)
Fahrzeuglenkwurf Fliegen oder Akrobatik; SG +10
Front Die Spitze der Flügel des Hängegleiters
Steuerung Takelage
Platz des Fahrzeuglenkers Ein Feld direkt unter dem Segel des Hängegleiters
Decks 1

Luftschiff

Kolossales Luftfahrzeug
Felder 48 (6 m x 18 m); **Preis** 50.000 GM

VERTEIDIGUNG

RK 2; **Härte** 5
TP 720 (359)
Grund-Rettungswurf +0

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 30 m; **Beschleunigung** 9 m
KMB +8; **KMV** 18
Rammschaden 8W8

BESCHREIBUNG

Dieses exotische und teure Fahrzeug wird von einem gewaltigen Ballon in der Luft gehalten, welcher mittels Ketten ein unter ihm hängendes Schiff trägt. Das Schiff ähnelt einem Segelschiff mit offenem Deck und wird durch eine leicht zu kontrollierende magische Gerätschaft angetrieben. Das Schiff kann 100 Passagiere oder 30 Tonnen Frachtgut transportieren.
Antrieb Strömung (Luft; 90 Felder an Ballonhülle, 450 TP) und Magie
Fahrzeuglenkwurf Keiner (Magie)
Front Der Bug des Schiffes
Steuerung Magischer Gegenstand
Platz des Fahrzeuglenkers Die neun Felder rund um den magischen Steuerungsgegenstand am Bug des Schiffes
Besatzung 0
Decks 2
Waffen Bis zu 6 große, direkt schießende Belagerungsgeräte in Reihen von jeweils 3 Stück an der Backbord- und Steuerbordseite oder bis zu 4 riesige, direkt schießende Belagerungsgeräte in Reihen von jeweils 2 an der Backbord- und Steuerbordseite. Die Belagerungsgeräte können nur zu der Seite feuern, auf der sie positioniert sind; sie können nicht gedreht werden, um nach vorn oder hinten zu schießen.

5 Regelvarianten

Hast du eine andere Idee?“ grollte Harsk. „Als ich nämlich das letzte Mal nachgesehen habe, waren Drachenschuppen noch ziemlich hart. Deine Schwerter werden uns gegen diese Rüstung so wenig helfen wie ein Klacks Butter!“

Die anderen blickten einander an. Keiner sagte ein Wort.

„Wie ich es mir gedacht habe“, brummte Harsk und hockte sich in den Korb des feuerbereiten Katapults. „Wartet, bis das Biest wieder nahe vorbeifliegt; und was immer ihr auch tut, verfehlt es nicht!“

Kyra legt dem Zwerg die Hand auf die Schulter. „Du wirst fallen, so oder so.“

Harsk lächelte. „Ich gehe doch davon aus, dass Ezren unter mir mit einem Zauber wartet. Und falls das nicht funktioniert; du kannst doch sicher gut fangen, oder?“

Einleitung

Der Großteil dieses Bandes enthält neue Optionen für Spieler und Spielleiter, welche das normale Kampfsystem des Pathfinder-Rollenspiels verwenden, wie es im *Pathfinder Grundregelwerk* präsentiert und in den Folgebänden (z.B. den *Pathfinder Expertenregeln)* ausgebaut wird. Nach Jahren des Entwickelns, Testens und Feinschliffs sollte das System so robust und allumfassend sein wie nur irgend möglich. Die zusätzlichen, in Kapitel 3 dieses Bandes präsentierten Untersysteme sollten dabei helfen, nicht alltägliche Fragen zu klären und den Spaß bei bestimmten Arten von Spielen zu erhöhen.

Manche Spieler und Spielleiter wollen allerdings ganze Teile des traditionellen Pathfinderkampfsystem mit neuen Dingen ersetzen; entweder suchen sie nach etwas anderem oder wollen den physischen Kampf Schlag um Schlag besser simulieren. Dieses Kapitel enthält mehrere optionale Regelvarianten, welche existierende Regeln ersetzen können. Da diese Optionen die bestehenden Regeln bedeutend verändern, sollten Spieler und Spielleiter sehr vorsichtig sein, was sie davon in ihre Kampagne aufnehmen und was besser nicht. Da sich zudem jeder erst an die neuen Regeln gewöhnen muss, sollte man auch damit rechnen, dass das Spiel zumindest vorübergehend komplexer und möglicherweise auch langsamer wird.

Rüstung als Schadensreduzierung

Seit Jahren debattieren Spieler bereits darüber, wofür die Rüstungsklasse eigentlich steht; bestimmt sie, wie schwer ein Charakter zu treffen ist, wie viel Schaden er nehmen kann oder anderes. Dieses alternative System betrachtet Rüstung eher als Schadensreduzierung; sie erschwert es nicht den Charakter zu treffen, „schluckt“ aber einen Teil des Schadens, so dass es schwerer fällt dem Charakter selbst Schaden zuzufügen.

Gezielte Angriffe

Die normalen Kampfregeln des Pathfinder-Rollenspiels behandeln Angriffe und Treffer auf abstrakte Weise; ein Treffer verursacht Schadenspunkte, während der SL vielleicht noch beschreibt, wo man trifft und wie. Dieses System überträgt dem individuellen Spieler mehr Kontrolle. Er kann bestimmte Bereiche des Gegners angreifen und entsprechende Ergebnisse erzielen.

Rüstungsteile

Nicht immer findet man eine vollständige Rüstung aus schön aufeinander abgestimmten Teilen und nicht immer kann man eine solche von einem Rüstungsmacher erwerben. Manche Krieger tragen aus diversen Rüstungsteilen zusammengeschusterte Rüstungen, die sie vielleicht als Beute auf dem Schlachtfeld gefunden haben. Vielleicht ist ein Charakter ein Ausgestoßener, der die Rüstungsteile nehmen muss, die er finden kann, oder vielleicht lebt er in einer post-apokalyptischen Welt, in der jeder in Schrotthaufen und niedergebrannten Geschäften nach Ausrüstungsteilen sucht. Eine derart zusammengestückelte Rüstung ist fast immer weniger effektiv als eine, deren Teile aufeinander abgestimmt gefertigt wurden. Die Regeln in diesem Abschnitt liefern dir alles, was du wissen musst, um Rüstungsteile zu mischen und abzustimmen.

Wunden und Vitalität

So wie die Rüstungsklasse eine Abstraktion ist, gilt dies auch für Trefferpunkte; schließlich bedeutet allein der Umstand, dass ein Dolch „nur“ 1W4 Schadenspunkte verursacht, nicht, dass ein hochstufiger Kämpfer aus irgendwelchen Gründen dagegen immun ist, dass man ihm die Kehle durchschneidet. Dieses alternative System versucht, die Unterschiede zwischen Verwundungen und eingeschränkter Handlungsfähigkeit besser zu repräsentieren.

Rüstung als Schadensreduzierung

Das Rüstungs- und Rüstungsklassensystem des Pathfinder-Rollenspiels ist zwar ausgiebig getestet und für gut befunden worden, aber dennoch mag es Spieler geben, die sich mit ihm nicht ganz anfreunden können. Das Hauptargument dabei lautet, dass es die Rüstung eigentlich nach dem bewährten System erschwert, den Träger zu treffen, während sie ihn in Wirklichkeit doch eher vor dem Schaden durch einen gelungenen Treffer schützt. Die Abstraktion wurde in den Regeln so beschrieben, dass man unter einem „Treffer" im Kampf in Wirklichkeit einen „Treffer, der so trifft, dass er auch Schaden verursacht" versteht. Diese Erklärung reicht manchen Spielern aber ebenfalls nicht.

Es folgt daher ein alternatives System, welches es Rüstungen gestattet, den Schaden eines Angriffes zu absorbieren, anstelle eines Systems, welches auf abstrakte Weise bestimmt, wann ein Treffer wirklich Schaden verursacht. Wie alle Regeln in diesem Kapitel ist es eine Variante des Grundsystems des Pathfinder-Rollenspiels. Es ist für Spielleiter gedacht, die wollen, dass eine Rüstung Schaden reduziert und nicht die Rüstungsklasse erhöht. Dementsprechend ersetzt es die normalen Regeln für Rüstungen.

Innerhalb dieses Systems besitzt eine Kreatur keine Rüstungsklasse, sondern einen Verteidigungswert, den ein Gegner mit seinem Angriffswurf erreichen oder übertreffen muss, um die Kreatur zu treffen. Erhaltener Schaden wird dann von Schadenreduzierung betroffen, die von der getragenen Rüstung und der natürlichen Rüstung der getroffenen Kreatur abhängig ist. Ferner besteht die Möglichkeit, dass durch die Rüstung ein kritischer Treffer zu einem normalen Treffer reduziert wird, indem alle Bestätigungswürfe für Kritische Treffer durch Kritische-Verteidigungswürfe ersetzt werden, welche die von kritischen Treffern bedrohten Kreaturen ablegen.

Verteidigung

Innerhalb dieses alternativen Systems besitzt eine Kreatur keine Rüstungsklasse (RK), sondern einen Verteidigungswert. Der Verteidigungswert ähnelt der Berührungs-RK in den normalen Pathfinderregeln, addiert aber den Schildbonus (sofern vorhanden, plus den Verbesserungsbonus des Schildes), sowie den Verbesserungsbonus der getragenen Rüstung hinzu.

Verteidigung = 10 + Schildbonus + GE-Modifikator + sonstige Modifikatoren (inklusive Verbesserungsbonus der Rüstung, aber nicht den Rüstungsbonus oder den natürlichen Rüstungsbonus)

Verteidigung repräsentiert, wie leicht oder schwer es ist, eine Kreatur zu treffen. Der Schildbonus wird hinzuaddiert, da wir davon ausgehen, dass eine Kreatur wann immer möglich versucht, Angriffe aktiv mit ihrem Schild abzublocken. Aktiv ist eine Kreatur immer, wenn sie ihren GE-Bonus auf die RK addieren kann und nicht auf dem falschen Fuß angetroffen wird.

Verlust des GE-Bonus auf die Verteidigung: Situationen oder Effekte, die zum Verlust des GE-Bonus bei deiner RK führen würden, führen stattdessen zum Verlust des GE-Bonus bei der Verteidigung. Wenn du deinen GE-Bonus bei der Verteidigung verlierst, verlierst du zudem die Fähigkeit, angemessen mit deinem Schild auf Angriffe zu reagieren (und damit den Schildbonus).

Auf dem falschen Fuß: Wenn du dich auf dem falschen Fuß befindest, erhältst du weder deinen GE-, noch deinen Schildbonus bei der Verteidigung. Dasselbe gilt, wenn du deinen GE-Bonus verlieren solltest. Deine Verteidigung auf dem falschen Fuß entspricht daher deiner Verteidigung minus GE-Bonus und Schildbonus.

Benutzung eines Schildes, ohne mit diesem geübt zu sein: Wenn eine Kreatur im Umgang mit dem benutzten Schild nicht geübt ist, erleidet sie den Rüstungsmalus des Schildes als Malus auf den Schildbonus neben allen anderen Mali für die Benutzung eines Schildes, ohne damit geübt zu sein. Dieser Malus wird auch angerechnet, wenn sie auf dem falschen Fuß angetroffen wird, da der Schild nun mehr im Weg ist, als dass er Angriffe abwehrt.

Rüstung als Schadensreduzierung

In diesem System behalten Rüstungen ihre normalen Spielwerte und Eigenschaften. Der Rüstungsbonus (und alle darauf addierten Verbesserungsboni und alle auf den natürlichen Rüstungsbonus addierten Verbesserungsboni) wird allerdings zu SR/Rüstung konvertiert. Die Schadensreduzierung einer Rüstung entspricht ihrem Gesamtrüstungsbonus mit einem Bonus von +1 für jeweils 5 Stufen oder Trefferwürfel (Maximum +4 auf die SR mit der 20. Stufe oder für 20 oder mehr TW), sofern die Kreatur auch im Umgang mit der getragenen Rüstung geübt ist.

Ungeübt im Tragen der Rüstung: Kreaturen, die Rüstungen tragen, mit denen sie nicht geübt sind, erhalten keinen stufen- oder TW-basierenden Bonus auf ihre SR und erleiden alle sonstigen Mali für das Tragen einer Rüstung, mit der sie nicht geübt sind.

SR/Rüstung: Die Art von SR wehrt je nach Zusammensetzung der Rüstung den Schaden aller Angriffe ab, welche normalerweise von einer SR betroffen wären (siehe Tabelle 5-1). Im Gegensatz zu den meisten Arten von Schadensreduzierung ist SR/Rüstung mit anderen Arten von SR kumulativ. Wenn ein Charakter beispielsweise gegen ein Skelett mit SR 5/Wuchtwaffenschaden und SR 4/Rüstung (+2 aufgrund von Rüstung und +2 aufgrund natürlicher Rüstung) kämpft, reduziert die SR/Rüstung des Skelettes den Schaden jedes Angriffes, der nicht mit einer Wuchtwaffe ausgeführt wird, um 9 Punkte und den Schaden aller Wuchtwaffen um 4 Punkte. Magische Waffen und die Angriffe von Kreaturen der Größenkategorie Groß oder größer umgehen die SR 4/Rüstung, nicht aber die SR 5/Wuchtwaffenschaden.

Natürlicher Rüstungsbonus und SR: Wie der Rüstungsbonus wird auch ein natürlicher Rüstungsbonus zur Schadensreduzierung konvertiert. Sollte eine Kreatur eine Rüstung tragen und über einen natürlichen Rüstungsbonus verfügen, addiert sie beide Boni zusammen, um ihre SR/Rüstung zu bestimmen (siehe Tabelle 5-2).

Sollte zum Beispiel eine Kreatur ein *Kettenhemd +2* tragen (SR 6/Rüstung) und Ziel von *Rindenhaut* eines Druiden der 6. Stufe werden (natürlicher Rüstungsbonus +3), steigt ihre SR auf SR 9/Rüstung für die Wirkungsdauer des Zaubers. Diese SR wird von Adamant oder den Angriffen von Kreaturen der Größenkategorie Groß oder größer umgangen.

Eine Kreatur, die über SR aus einer anderen Quelle als Rüstung und einen natürlichen Rüstungsbonus verfügt, erhält die Effekte einer verbessertes Form von SR, ähnlich wie sie die Zusammensetzung der Rüstung besondere SR/Rüstung-Verteidigungen verleiht (siehe Tabelle 5-1). Sollte eine Kreatur eine magische Rüstung tragen und eine natürliche Rüstung und SR besitzen, wählt sie die beste Form des besonderen Schutzes, den sie durch ihre Rüstung und die Mischung aus SR und natürlicher Rüstung auf ihre SR/Rüstung erlangt.

Sollte zum Beispiel eine Kreatur Adamantrüstung tragen, natürliche Rüstung und SR/Magie besitzen, wirkt die SR/Rüstung der Kreatur als SR/- und kann nur von Kreaturen der Größenordnung Gigantisch oder größer überwunden werden, da die Adamantrüstung die bessere Schadensreduzierung bietet.

Ungewöhnliche Kreaturen und SR/Rüstung: Gestaltlosen/amorphen und körperlosen Kreaturen fällt es leichter SR/Rüstung zu überwinden. Wenn sie eine Kreatur mit SR/Rüstung angreifen, behandeln sie in der Regel diese SR als einen Bruchteil der SR/Rüstung. Angriffe von körperlosen Kreaturen ignorieren die SR vollständig, solange die SR nicht einem Energieeffekt oder einer Rüstung mit der Eigenschaft *Geisterhafte Berührung* entstammt. Diese Eigenschaften sind in Tabelle 5-3 zu finden.

Kritische Treffer und Verteidigung

Unter diesem alternativen System wird kein Bestätigungswurf für eine kritische Bedrohung ausgeführt. Stattdessen führt das Ziel des kritischen Treffers einen Kritischen-Verteidigungswurf durch. Ein Kritischer Verteidigungswurf ist 1W20 + Bonus in Höhe der SR der Kreatur + GE-Modifikator (bis zum maximalen von der Rüstung gestatteten GE-Modifikator) + die Summe aller Ablenkungs- und Schildboni auf den Verteidigungswert.

Kritscher-Verteidigungswurfbonus = SR + GE-Modifikator + Schildbonus + Ablenkungsbonus

Dem SG des Wurf legt das Würfelergebnis der kritischen Bedrohung zugrunde. Auf dieses wird der halbe Grundangriffsbonus des Angreifers addiert, die Anzahl der Kritischer-Treffer-Talente, über welche der Angreifer verfügt (Maximum 10), sowie ein Bonus abhängig vom Größenunterschied zwischen Angreifer und Ziel, sofern der Angreifer größer ist.

Kritischer-Verteidigungs-SG = Würfelergebnis des Angriffswurfes + ½ GAB + 1 pro Kritischem-Treffer-Talent + 1 pro Größenkategorie, um welche der Angreifer größer ist

Sollte beispielsweise eine mittelgroße Kreatur von einem Armbrustbolzen getroffen werden, den ein mittelgroßer Kämpfer der 6. Stufe mit zwei Kritischen-Treffer-Talenten abgefeuert hat, und der Angriffswurf eine natürliche 19 ergeben, liegt eine kritische Bedrohung vor. Das Ziel des potentiellen Kritischen Treffers führt nun einen Kritischen-Verteidigungswurf gegen SG 24 durch, um den Kritischen Treffer in einen normalen Treffer umzuwandeln.

Sollte das Ziel *Lederrüstung* +1 tragen, GE 18 haben und eine *Tartsche* +1 verwenden, hätte es einen Bonus von +9 auf den Kritischen-Verteidigungswurf, um den Kritischen Treffer in einen normalen Treffer umzuwandeln. Bei einem Wurf von 15 oder höher wird der Kritische Treffer zu einem normalen Treffer reduziert und das Ziel erleidet den normalen Schaden, welcher um seine SR reduziert wird. Hätte der Armbrustschütze eine 20 gewürfelt, müsste sein Ziel eine 16 oder höher würfeln, um den Kritischen Treffer in einen normalen Treffer umzuwandeln.

Bei einem gescheiterten Kritischen-Verteidigungswurf erleidet das Ziel des Kritischen Treffers den Schaden des Kritischen Treffers. Dieser Schaden wird aber immer noch um die SR des Zieles reduziert.

Rüstungen mit der besonderen Eigenschaft *Bollwerk*: Die besondere Rüstungseigenschaft *Bollwerk* kommt zum Tragen, wenn der Kritische-Verteidigungswurf scheitert.

Tabelle 5-1: Rüstungszusammensetzung und SR

Material	SR	Erforderliche Größe, um die SR zu überwinden
Nichtmagische Rüstung[1]	SR/Magie	Groß
Magische Rüstung[1]	SR/Adamant	Riesig
Adamantrüstung[1]	SR/—	Gigantisch

[1] Waffen des Strahlenden Lichts überwinden die SR dieser Rüstung. Ferner wird die SR durch Rüstung halbiert, wenn eine Kreatur sich im Ringkampf befindet oder verstrickt ist. Die SR durch Rüstung findet keine Anwendung bei hilflosen Kreaturen oder Kreaturen im Haltegriff.

Tabelle 5-2: Konvertierung natürlicher Rüstung zu SR

Natürliche Rüstung/SR	SR	Erforderliche Größe, um die SR zu überwinden
Natürliche Rüstung	SR/Magie	Groß
Natürliche Rüstung mit SR/Magie	SR/Adamant	Riesig
Natürliche Rüstung mit SR/Adamant	SR/-	Gigantisch
Natürliche Rüstung mit SR/-	SR/-[1]	Kolossal
Natürliche Rüstung mit SR/Episch	SR/Episch[1]	-

[1] Eine Kreatur, die bereits über SR/- oder SR/Episch verfügt, erhöht ihre SR um einen Wert in Höhe ihres Natürlichen Rüstungsbonus.

Tabelle 5-3: Ungewöhnliche Kreaturen und SR/Rüstung

Art des Angreifers	SR-Modifikator
Formlos[1]	x1/2
Körperlos	x0 (x1 falls die SR aus einem Energieeffekt oder einer Rüstung mit Geisterhafter Berührung resultiert)
Schwarm sehr kleiner Kreaturen	x1/2
Schwarm winziger Kreaturen	x1/4
Schwarm von Mini-Kreaturen	x0

[1] Elementale, Schlicke, schlickartige Kreaturen und jede Kreatur mit der Verteidigungsfähigkeit Formlos (Pathfinder MHB 2, S. 296).

Gezielte Angriffe

Das Pathfinder-Rollenspiel geht mit Treffern und Schaden auf eher abstrakte Weise um; nahezu alle Treffer werden gleich behandelt, sieht man von der Schadensmenge und der Schadensart ab. Mit den optionalen Regeln zum Gezielten Angriff können SC, Monster und Bösewichter gleichermaßen genauer zielen und möglicherweise furchtbare Schäden verursachen. Diese Regeln sind ein optionaler Zusatz für eine Kampagne und sollten vom Spielleiter sorgsam herangezogen werden.

Gezielte Angriffe ausführen

Ein Gezielter Angriff ist ein Angriff gegen einen bestimmten Körperteil, in der Hoffnung auf diese Weise einen zusätzlichen Effekt zu erzielen. Je kleiner oder besser geschützt der anvisierte Bereich ist, umso schwieriger ist der Gezielte Angriff. Ein Gezielter Angriff ist ein einzelner Angriff in Form eines Vollen Angriffs und kann daher nicht mit einem Sturmangriff, Talenten wie Konzentrierter Schlag oder mehrfachen Angriffen kombiniert werden.

Gezielte Angriffe werden in drei Schwierigkeitsgruppen unterteilt: leicht, schwierig und herausfordernd. Leichte Gezielte Angriffe gehen gegen große Körperpartien und erfolgen mit einem Malus von -2; ihre Effekte sind vergleichsweise minimal, sofern kein kritischer Treffer erzielt oder massiver Schaden verursacht wird. Schwierige Gezielte Angriffe gehen entweder gegen kleinere Körperbereiche wie eine Hand oder gut geschützte Bereiche wie den Kopf. Schwierige Gezielte Angriffe erfolgen mit einem Malus von -5 und haben schwerwiegendere Konsequenzen. Herausfordernde Gezielte Angriffe gehen gegen sehr kleine Körperbereiche wie Augen, Finger oder den Hals. Herausfordernde Gezielte Angriffe erfolgen mit einem Malus von -10 und haben bedeutsame, vorübergehende Behinderungen zur Folge. Jenseits dieses herausfordernden Bereiches gibt es noch nahezu unmögliche Gezielte Angriffe, die mit einem Malus von -20 erfolgen.

Hinsichtlich Gezielter Angriffe gegen nicht humanoide Kreaturen nutze deinen gesunden Menschenverstand und die genannten Kategorien als Richtlinien. Die Flügel einer fliegenden Kreatur werden beispielsweise wie Arme behandelt.

Reichweite und Angriffsfläche: Gezielte Angriffe funktionieren am besten auf kurze Entfernung. Gezielte Angriffe im Nahkampf unterliegen einem Malus von -2, sofern das Ziel sich nicht auf einem zum Angreifer angrenzenden Feld befindet. Im Fernkampf werden bei Gezielten Angriffen alle Mali aufgrund von Entfernung verdoppelt, ein Gezielter Angriff gegen ein Ziel, das weiter als 9 m entfernt ist, unterliegt einem Mindestmalus von -2.

Kritische Bedrohungen und Kritische Treffer: Ein Gezielter Angriff besitzt die normale Chance für einen kritischen Treffer und verursacht bei Bestätigung des kritischen Treffers einen zusätzlichen Effekt. Dieser Effekt ist davon abhängig, wo das Ziel getroffen wird, und wird unter Effekte Gezielter Angriffe beschrieben.

Zusätzliche Regeln

Automatische Treffer: Manche Effekte im Spiel (wie *Zielsicherer Schlag* oder die Zyklopenfähigkeit Geistesblitz) sorgen für automatische oder beinahe automatische Treffer. Wenn eine solche Fähigkeit mit einem Gezielten Angriff genutzt wird, wird der Angriff zu einem normalen Angriff mit keinen Vorteilen oder Mali, die mit einem Gezielten Angriff verbunden sind. Aus der Perspektive des Geschichtenerzählers können diese Effekte nicht zwischen einem gewöhnlichen Treffer und einem Treffer gegen einen bestimmten Körperbereich unterscheiden; außerdem dürfen solche Fähigkeiten nicht viel mächtiger werden, als dies ursprünglich beabsichtigt war. Manche Spielleiter bevorzugen möglicherweise ein theatralischeres oder gefährlicheres Spiel, bei dem Magie einen Schwertstoß durchs Auge beinahe sicherstellt; in diesem Fall kann diese Regel ignoriert werden.

Deckung: Jede Deckung außer weicher Deckung stört Gezielte Angriffe noch mehr als gewöhnliche Angriffe. Außer im Falle von weicher Deckung wird der RK-Bonus der Deckung verdoppelt. Außerdem könnte Deckung es gänzlich unmöglich machen, Gezielte Angriffe auszuführen, etwa weil man den Zielbereich gar nicht sieht.

Tarnung: Die Fehlschlagschance für einen Gezielten Angriff gegen eine Kreatur mit Tarnung steigt auf 50%. Gezielte Angriffe sind gegen Kreaturen mit Vollständiger Tarnung nicht möglich. Bei Effekten, die wie Tarnung funktionieren (z.B. *Flimmern* und *Standort vortäuschen*), vereitelt eine Fehlschlagschance von 50% oder mehr alle Gezielten Angriffe; eine Fehlschlagschance von 20% steigt auf 50% und die Werte für andere Fehlschlagchancen werden verdoppelt.

Schadensreduzierung: Sollte Schadensreduzierung vollständig den Schaden eines Gezielten Angriffs aufheben, hat der Gezielte Angriff keinen Effekt. Schadensreduzierung reduziert weder durch einen Gezielten Angriff hervorgerufenen Attributsschaden, noch Attributsentzug, Mali oder Blutungsschaden.

Immunitäten: Immunität gegen Kritische Angriffe schützt auch vor den zusätzlichen Effekten Gezielter Angriffe. Teilweiser Schutz, wie der der besonderen Rüstungseigenschaft *Bollwerk*, schützt die Kreatur, als hätte der Gezielte Angriff einen Kritischen Treffer ergeben.

Regeneration: Regeneration bietet keinen besonderen Schutz gegen Gezielte Angriffe, könnte aber einige der Effekte vereiteln oder aufheben wie z.B. Blutung oder den Verlust einer Gliedmaßen.

Rettungswürfe: Sollte bei einem gezielten Angriff ein Rettungswurf gestattet sein, entspricht die Höhe des SG der durch den Angriff getroffenen Rüstungsklasse. Im Falle einer natürlichen 20 beim Angriffswurf ist der SG die RK, welche der Angriff normalerweise getroffen hätte, falls eine 20 kein automatischer Treffer ist.

Kumulativ: Sofern nicht anders vermerkt sind die Mali von mehreren gezielten Angriffen nicht kumulativ, selbst wenn sie unterschiedliche Körperbereiche zum Ziel haben. Attributsschaden und –entzug aufgrund Gezielter Angriffe sind stets kumulativ.

Berührungsangriffe: Berührungsangriffe und Berührungsangriffe im Fernkampf, die als Gezielte Angriffe ausgeführt werden, zielen stets gegen die RK statt die Berührungs-RK. Dies repräsentiert die Mühe, mit der solche Angriffe platziert werden müssen.

Effekte gezielter Angriffe

Die Folgen eines erfolgreichen Gezielten Angriffes hängen davon ab, ob es ein normaler Treffer, ein Kritischer Treffer oder ein verheerender Treffer (ein Treffer, der 50 oder mehr Schadenspunkte verursacht) war. Wenn mehr als eine Gliedmaße oder mehr als ein Organ durch einen Gezielten Angriff betroffen sein können, kann der Angreifer das Ziel auswählen, so er dies nicht wünscht, erfolgt die Auswahl zufällig.

Gezielter Angriff: Ein Angriff gegen einen Körperteil, welcher weniger als 50 Schadenspunkte verursacht, ist ein gewöhnlicher Gezielter Angriff. Gezielte Angriffe können entweder schwächere Mali oder vorübergehende Unannehmlichkeiten verursachen.

Kritischer Gezielter Angriff: Wenn ein Gezielter Angriff eine kritische Bedrohung ergibt, die sodann bestätigt wird, aber weniger als die Hälfte der Trefferpunkte der Kreatur an Schaden verursacht (Minimum 50), handelt es sich um einen Kritischen Gezielten Angriff. Kritische Gezielte Angriffe können Attributsschaden, Blutungsschaden und andere schwerwiegende Effekte verursachen.

Verheerender Treffer: Ein Gezielter Angriff, der Schaden in Höhe der Hälfte der Trefferpunkte einer Kreatur oder mehr (Minimum 50) verursacht (egal ob es ein Kritischer Treffer ist oder nicht), hat einen Verheerenden Schlag zur Folge. Ein Verheerender Treffer verursacht bedeutende Konsequenzen und möglicherweise permanente Konsequenzen.

Konzentrationswürfe: Konzentrationswürfe, welche durch Gezielte Treffer gegen Körperteile erzwungen werden, welche am Zaubern beteiligt sind (für gewöhnlich der Kopf bei Zaubern mit Sprachkomponenten und der wirkende Arm und die Hand bei Zaubern mit Gestik), erfolgen mit einem Malus von -5.

Effekte Gezielter Angriffe heilen: Manche Effekte Gezielter Angriffe machen eine Körperregion nutzlos, bis Heilung erfolgt. Um diesen Zustand aufzuheben, muss das Opfer für so viele Trefferpunkte geheilt werden, wie der Gezielte Angriff Schaden verursacht hat. Es ist egal, ob es sich um natürliche Heilung handelt oder magische oder diese aus mehreren Quellen stammt. Sollte das Opfer unter mehreren solcher Verletzungen leiden, wird die Heilung gleichmäßig unter ihnen aufgeteilt. Der Zauber *Regeneration* heilt alle Effekte von Gezielten Angriffen mit Ausnahme von Attributsschaden und –entzug.

Arm

Arme sind die zur Manipulation geeigneten Gliedmaßen einer Kreatur. Unter diese Kategorie fallen auch Tentakel und Flügel. Gezielte Angriffe auf einen Arm sind einfach (Malus von -2).

Gezielter Angriff: Ein Gezielter Angriff gegen einen Arm verursacht keinen zusätzlichen Schaden, stattdessen erleiden für 1W4 Runden Angriffs-, Attributs- und Fertigkeitswürfe, welche den verletzten Arm benötigen, einen Malus von -2. Eine fliegende Kreatur, die einen Treffer gegen einen Flügel erleidet, muss einen Fertigkeitswurf für Fliegen bestehen, um nicht unfreiwillig an Höhe zu verlieren.

Kritischer Gezielter Angriff: Ein Kritischer Gezielter Angriff gegen den Arm verursacht jeweils 1W4 Punkte GE- und ST-Schaden. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert den Attributsschaden (Minimum 1 Punkt pro Attribut). Das Ziel erleidet zudem die Effekte eines Gezielten Angriffs gegen den Arm für 1W4 Minuten.

Tabelle 5-4: Trefferzonen für Gezielte Angriffe

Trefferzone	Schwierigkeit	Malus
Kopf	Schwierig	-5
Ohr	Herausfordernd	-10
Auge	Herausfordernd	-10
Hals	Herausfordernd	-10
Brust	Leicht	-2
Herz	Herausfordernd	-10
Innere Organe	Schwierig	-5
Arm	Leicht	-2
Hand	Schwierig	-5
Bein	Leicht	-2

Verheerender Treffer: Ein Verheerender Treffer verursacht jeweils 1W6 Punkte GE- und ST-Schaden. Der Arm ist durch den Schlag nutzlos, bis er geheilt wird, außer dem Ziel gelingt ein Zähigkeitswurf. Sollte der Rettungswurf um 5 oder mehr scheitern, wird der Arm abgetrennt oder auf andere Weise verstümmelt und kann nur mittels *Regeneration* oder ähnlichen Effekten wiederhergestellt werden. Das Ziel erleidet zudem die Effekte eines Gezielten Angriffs für 2W6 Minuten, sofern der Arm einsatzfähig bleibt.

Auge

Die Augen sind die Organe, mit denen eine Kreatur sieht. Der SL kann bestimmen, dass ein Gezielter Angriff gegen ein Auge auch andere Sinnesorgane wie Antennen zum Ziel haben und so möglicherweise Fähigkeiten wie Blindgespür ausschalten kann. Im Allgemeinen ist eine Kreatur erst blind, wenn sie die Sehkraft aller Augen verloren hat. Kreaturen mit fünf oder mehr Augen erleiden keine Mali durch Gezielte Angriffe auf ihre Augen, bis sie auf genug Augen geblendet wurden, dass sie nur noch über ein funktionsfähiges Auge verfügen. Natürlich ist dieses letzte Auge nicht gegen Kritische und Verheerende Treffer immun. Gezielte Angriffe gegen ein Auge sind herausfordernd (Malus von -10).

Gezielter Angriff: Ein Gezielter Angriff gegen das Auge verleiht allen Gegnern des Zieles für 1 Runde Tarnung und verleiht dem Ziel einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Sollte die Kreatur nur über ein funktionsfähiges Auge verfügen, ist sie stattdessen für 1 Runde geblendet.

Kritischer Gezielter Angriff: Ein Kritischer Treffer gegen ein Auge lässt das Ziel für 1W4 Minuten das Augenlicht auf diesem Auge verlieren. Das Ziel erleidet für diesen Zeitraum ferner die Effekte eines Gezielten Angriffes gegen das Auge.

Verheerender Treffer: Ein Verheerender Treffer gegen das Auge zerstört dieses Auge und verursacht Blindheit, bis der Zustand mittels *Blindheit/Taubheit kurieren* oder einen ähnlichen Effekt aufgehoben wird. Ferner verursacht der Treffer 1W6 Punkte Blutungsschaden. Ein erfolgreicher Reflexwurf senkt die Zeitdauer der Blindheit auf 1W4 Stunden und verhindert die Blutung. Das Ziel erleidet zudem die Effekte eines Gezielten Angriffes gegen das Auge für 2W6 Minuten.

Bein

Beine sind die zur Fortbewegung genutzten Gliedmaßen einer Kreatur. Zu ihnen gehören auch die Füße. Gezielte Angriffe gegen ein Bein haben keinen besonderen Effekt bei

Kreaturen mit fünf oder mehr Beinen. Gezielte Angriffe gegen ein Bein sind einfach (Malus von -2).

Gezielter Angriff: Ein Gezielter Angriff gegen ein Bein senkt die Bewegungsrate der Zielkreatur um 3 m für 1W4 Runden, so diese zwei oder weniger Beine hat, und um 1,50 m, falls sie drei oder vier Beine hat. In beiden Fällen kann die Bewegungsrate einer Kreatur nicht unter 1,50 m pro Runde reduziert werden. Gezielte Angriffe gegen das Bein haben keine Wirkung bei Kreaturen mit fünf oder mehr Beinen. Dasselbe Bein wiederholt zu treffen hat keine zusätzlichen Auswirkungen, allerdings ist der Abzug auf die Bewegungsrate bei Treffern an verschiedenen Beinen kumulativ. Ferner erleidet jeder Fertigkeits- und Attributswurf, der Bewegung beinhaltet (z.B. Akrobatik und Schwimmen), einen Malus von -2 für 1W4 Runden.

Kritischer Gezielter Angriff: Ein Kritischer Treffer gegen das Bein verursacht 1W4 Punkte GE-Schaden und wirft das Ziel zu Boden. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf verhindert, dass die Kreatur zu Boden stürzt. Die Kreatur erleidet ferner die Effekte eines Gezielten Angriffs gegen das Bein für 1W4 Minuten.

Verheerender Treffer: Ein Verheerender Treffer gegen das Bein wirft die Kreatur zu Boden. Der Schlag macht das Bein völlig nutzlos, bis es geheilt wird, sofern dem Ziel kein Zähigkeitswurf gelingt. Sollte der Rettungswurf um 5 oder mehr misslingen, wird das Bein abgetrennt oder anderweitig verstümmelt, so dass es nur mittels *Regeneration* oder einen ähnlichen Effekt wiederhergestellt werden kann. Sollte der Rettungswurf gelingen, ist das Ziel stattdessen lahm und bewegt sich nur mit seiner halben Bewegungsrate, bis das Bein geheilt wird oder einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 20 erhält. Eine Kreatur mit einem nutzlosen oder abgetrennten Bein bewegt sich mit seiner halben Bewegungsrate, sollte noch mehr als die Hälfte ihrer Beine zu gebrauchen sein; andernfalls kann es nicht aufstehen und sich nur kriechend fortbewegen. Das Ziel erleidet zudem die Effekte eines Gezielten Angriffs gegen das Bein für 2W6 Minuten, sofern das Bein noch zu gebrauchen ist.

Brust

Gezielte Angriffe gegen die Brust zielen auf das gutgeschützte Zentrum der Masse einer Kreatur. Gezielte Angriffe gegen die Brust sind leicht (Malus von -2).

Gezielter Angriff: Ein Gezielter Angriff gegen die Brust verursacht keinen zusätzlichen Schaden. Alle durch den Treffer verursachten Fertigkeitswürfe (z.B. für Akrobatik beim Balancieren oder für Klettern beim Klettern) erleiden einen Malus von -2.

Kritischer Gezielter Angriff: Ein Kritischer Treffer gegen die Brust verursacht 1W4 Punkte KO-Schaden und erschöpft das Ziel. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf nach Anrechnung des KO-Schadens vereitelt die Erschöpfung. Die Kreatur erleidet zudem die Effekte eines Gezielten Angriffes gegen die Brust.

Verheerender Treffer: Ein Verheerender Treffer gegen die Brust verursacht 2W4 Punkte KO-Schaden und entkräftet das Ziel. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf nach Anrechnung des KO-Schadens reduziert die Entkräftung zur Erschöpfung. Sollte der Rettungswurf um 5 oder mehr scheitern, erleidet die Kreatur aufgrund innerer Verletzungen 1 Punkt KO-Schaden in jeder Runde, in der sie eine Standard-Aktion ausführt. Die inneren Verletzungen können mit einem Fertigkeitswurf auf Heilkunde gegen SG 25 geheilt werden oder indem so viele Trefferpunkte auf natürlichem oder magischem Wege geheilt werden, wie der Verheerende Schlag verursacht hat. Die Kreatur erleidet zudem die Effekte eines Gezielten Angriffes gegen die Brust.

Talente für Gezielte Angriffe

Verbesserter Gezielter Angriff

Du triffst stets genau da, wohin zu zielst.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe bei Gezielten Angriffen. Wenn du eine Volle Aktion oder eine Standard-Aktion ausführst, bei der du mehrere Angriffe erhältst, kannst einen Angriff durch einen Gezielten Angriff ersetzen. Du kannst pro Runde nur einen Gezielten Angriff versuchen.

Normal: Du kannst pro Runde einen Gezielten Angriff mit einer Vollen Aktion ausführen.

Mächtiger Gezielter Angriff

Du kannst mehrere gezielte Angriffe in der Zeit durchführen, die andere für einen gezielten Angriff benötigen.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise, Verbesserter Gezielter Angriff, GAB +6.

Vorteil: Wenn du einen Angriff ausführst, kannst du diesen Angriff durch einen Gezielten Angriff ersetzen. Du kannst auf diese Weise in einer Runde mehrere Gezielte Angriffe ausführen. Jeder zusätzliche Gezielte Angriff nach dem ersten in derselben Runde unterliegt einem Malus von -5. Ferner ist jeder Gezielte Angriff, der Schaden in Höhe der Hälfte der Trefferpunkte des Zieles (Minimum 40) verursacht, ein Verheerender Treffer.

Normal: Du kannst pro Runde nur einen Gezielten Angriff mit einer Vollen Aktion ausführen. Ein Gezielter Angriff, der mindestens 50 Schadenspunkte verursacht, ist ein Verheerender Treffer.

Hals

Der Hals stellt ein lohnendes, aber schwieriges Ziel dar. Halsverletzungen hindern eine Kreatur am Sprechen und sollten Blutgefäße oder die Luftröhre beschädigt werden, führen solche Verletzungen rasch zum Tod. Kreaturen ohne verletzliche Köpfe haben in der Regel auch keine angreifbaren Hälse. Gezielte Angriffe gegen den Hals sind herausfordernd (Malus von -10).

Gezielter Angriff: Ein Gezielter Angriff gegen den Hals macht das Sprechen nahezu unmöglich; dem Ziel ist für 1 Runde nur ein heiseres Flüstern möglich. Zauber mit verbalen Komponenten haben eine Chance von 20% zu scheitern. Dies gilt auch für Versuche, einen Gegenstand mittels eines Befehlswortes zu aktivieren (allerdings verbraucht dies keine Ladung bei magischen Gegenständen).

Kritischer Gezielter Angriff: Ein Kritischer Treffer gegen den Hals verursacht 1W6 Punkte Blutungsschaden. Ferner muss dem Ziel ein Zähigkeitswurf gelingen, damit ihm

nicht die Luftröhre zerquetscht wird, was ihm das Atmen oder Sprechen un möglich macht und ihn möglicherweise ersticken lässt. Eine zerquetschte Luftröhre kann mittels magischer Heilung (aus einer oder mehreren Quellen) geheilt werden, sofern so viele Schadenspunkte geheilt werden, wie durch den ursprünglichen Angriff verursacht wurden. Dasselbe kann durch einen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 25 erreicht werden, bei dem ein Luftröhrenschnitt durchgeführt wird. Letzteres verursacht 2W6 Schadenspunkte und macht die Kreatur unfähig zu sprechen. Sollte das Ziel den Rettungswurf schaffen, erleidet es immer noch die Effekte eines Gezielten Angriffes gegen den Hals für 1W4 Minuten.

Verheerender Treffer: Ein Verheerender Treffer gegen den Hals macht dem Ziel das Atmen oder Sprechen unmöglich und verursacht 1W4 Punkte KO-Blutungsschaden. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf reduziert diesen Schaden auf 2W6 Punkte gewöhnlichen (Trefferpunkte-) Blutungsschaden und vereitelt, dass das Ziel für 1W4 Minuten sprechen und atmen kann. Der durch einen Verheerenden Schlag gegen den Hals verursachte KO-Blutungsschaden kann nur mittels *Regeneration* (Zauber oder besondere Fähigkeit), magischer Heilung (aus einer oder mehreren Quellen), die so viele Schadenspunkte heilt, wie der ursprüngliche Schlag verursacht hat, oder durch einen Fertigkeitswurf auf Heilkunde gegen SG 20 gestoppt werden. Letzterer erfordert 1W4 Runden.

Hand

Unter Händen sind hier die meisten Extremitäten zu verstehen, welche zu Feinarbeiten genutzt werden. Gezielte Angriffe gegen eine Hand sind schwierig (Malus von -5).

Gezielter Angriff: Alle Angriffs-, Schadens-, Attributs- oder Fertigkeitswürfe mit der verletzten Hand unterliegen für 1W4 Runden einem Malus von -2. Dies umfasst auch Angriffs- und Schadenswürfe mit Zweihandwaffen. Ferner erleidet das Ziel einen Malus von -4 auf seine KMV, um Entwaffnen zu widerstehen; zudem lässt es seine Waffe bei einer natürlichen 1 auf einem Angriffswurf fallen.

Kritischer Gezielter Angriff: Ein Kritischer Treffer gegen die Hand verursacht 1W4 Punkte GE-Schaden. Ferner muss dem Ziel ein Reflexwurf gelingen, um nicht alles fallenzulassen, was es in dieser Hand trägt. Gegenstände, die mit zwei Händen gehalten werden, werden nicht fallengelassen, aber das Ziel verliert den Griff mit der verletzten Hand. Das Ziel erleidet ferner die Effekte eines Gezielten Angriffes gegen die Hand für 1W4 Minuten.

Verheerender Treffer: Ein Verheerender Treffer gegen die Hand verursacht 1W6 Punkte GE-Schaden. Der Schlag macht die Hand nutzlos, bis sie geheilt wird, sofern dem Ziel kein Reflexwurf gelingt. Sollte der Rettungswurf um 5 oder mehr scheitern, wird die Hand abgetrennt oder anderweitig verstümmelt, so dass sie nur mittels *Regeneration* oder einen ähnlichen Effekt wiederhergestellt werden kann. Unabhängig vom Ergebnis des Rettungswurfes wird alles automatisch fallengelassen, was von der verletzten Hand gehalten wird, selbst wenn der Gegenstand in zwei oder mehr Händen gehalten wird. Ferner erleidet das Ziel die Effekte eines Gezielten Angriffs gegen die Hand für 2W6 Minuten, sofern die Hand einsatzfähig bleibt.

Herz

Ein Gezielter Angriff gegen das Herz repräsentiert einen tödlichen Schlag. Sofern der Angreifer keinen Kritischen oder Verheerenden Treffer landet, scheitert der Versuch und wird als normaler Treffer behandelt.

Ein Gezielter Angriff gegen das Herz kann regeltechnisch für alle Angriffe gegen kleine Körperbereiche bei einer Kreatur verwandt werden, bei denen ein Treffer tödliche Folgen haben kann, z.B. auch die einzige Schwäche eines unvorstellbar uralten Roten Drachen. Gezielte Angriffe gegen das Herz sind herausfordernd (Malus von -10).

Gezielter Angriff: Ein Gezielter Angriff gegen das Herz ist nur ein normaler Treffer ohne zusätzliche Effekte.

Kritischer Gezielter Angriff: Ein Kritischer Treffer gegen das Herz durchbohrt das Organ und verursacht Entkräftung und 1W4 Punkt KO-Blutungsschaden. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf reduziert dies zu Erschöpfung und 1 Punkt KO-Blutungsschaden. In beiden Fällen ist zum Beenden der Blutung entweder der Zauber *Regeneration* oder ein entsprechender Effekt erforderlich; magische Heilung, die so viele Schadenspunkte heilt, wie der Angriff verursacht hat (die Heilung kann aus mehreren Quellen kommen); oder ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 20, der 1W4 Runden erfordert.

Ein Kritischer Treffer gegen das Herz eines Vampirs mit einer hölzernen Stichwaffe pfählt den Vampir, sofern ihm der Zähigkeitswurf misslingt; die weiteren Effekte werden im *Pathfinder Monsterhandbuch* beschrieben.

Verheerender Treffer: Ein Verheerender Treffer gegen das Herz zerstört es und tötet sofort jede Kreatur, die ihr Herz zum Überleben benötigt. Kreaturen, denen ein Zähigkeitswurf gelingt, sind entkräftet und erleiden jeweils 1W6 Punkte KO-Schaden und 1W4 Punkte KO-Blutungsschaden. Diesen Schaden erleiden auch Kreaturen, die ohne Herz überleben können.

Ein Verheerender Treffer gegen das Herz eines Vampirs mit einer hölzernen Stichwaffe wirkt auf diesen wie ein Kritischer Gezielter Angriff gegen das Herz; er erhält immer noch einen Zähigkeitswurf, um die Folgen zu vermeiden.

Innere Organe

Der Körperbereich Inneren Organe entspricht dem Unterleib bei Humanoiden; lebenswichtige Organe, die nicht durch Knochen geschützt werden. Zu Angriffen auf die inneren Organe können auch gemeine „Tiefschläge“ gehören. Nicht-humanoide Kreaturen können ihre inneren Organe an nahezu jeder Stelle haben, die schwer zu treffen, schlecht geschützt ist und bei der ein Treffer verheerende Folgen hat. Gezielte Treffer auf die inneren Organe sind schwierig (Malus von -5).

Gezielter Angriff: Ein Gezielter Angriff auf die inneren Organe lässt das Ziel für 1W4 Runden kränkeln. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf reduziert diese Zeit auf 1 Runde. Ein durch den Treffer kränkelndes Ziel kann nicht rennen oder einen Sturmangriff ausführen.

Kritischer Gezielter Angriff: Ein Kritischer Treffer verursacht 1W4 Punkte KO-Schaden. Ferner ist dem Ziel für 1W4 Runden übel und es kränkelt für 1W6 Minuten. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf verhindert die Übelkeit. Während das Ziel aufgrund des Treffers kränkelt, kann es nicht rennen oder einen Sturmangriff ausführen.

Verheerender Treffer: Ein Verheerender Treffer auf die inneren Organe verursacht 1W6 Punkte KO-Entzug, lässt das Ziel für 1W4 Runden unter Übelkeit leiden und für 2W6 Minuten kränkeln. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf reduziert den Entzugsschaden zu normalem Trefferpunkteschaden und die Übelkeit auf 1 Runde. Sollte der Rettungswurf um 5 oder mehr misslingen, wird das Ziel ausgenommen oder anderweitig furchtbar verwundet. Es erleidet dann 1 Punkt KO-Blutungsschaden. Der durch einen Verheerenden Schlag in die inneren Organe verursachte KO-Blutungsschaden kann nur mittels *Regeneration* (Zauber oder besondere Fähigkeit), magischer Heilung (aus einer oder mehreren Quellen), die so viele Schadenspunkte heilt, wie der ursprüngliche Schlag verursacht hat, oder durch einen Fertigkeitswurf auf Heilkunde gegen SG 20 gestoppt werden. Letzterer erfordert 1W4 Runden.

Kopf

Gezielte Angriffe gegen den Kopf sind schwierig (Malus von -5), da die meisten Kreaturen doch ein wenig begabt darin sind, Angriffen gegen das Gesicht auszuweichen. Einige Kreaturen wie Otyughen und Purpurwürmern haben auch gar keine Köpfe. Kreaturen mit mehreren Köpfen müssen in derselben Runde mit Gezielten Angriffen an allen Köpfen getroffen werden, um Auswirkungen zu erleiden; und selbst dann erleiden sie nur den schwächsten Effekt, den einer der Köpfe erlitten hat (so müsste z.B. bei einem Ettin bei jedem Kopf ein Kritischer Gezielter Angriff treffen, damit er die Effekte eines Kritischen Gezielten Angriffs gegen den Kopf erleidet).

Gezielter Angriff: Ein Gezielter Angriff gegen den Kopf lässt das Ziel für 1W4 Runden kränkeln.

Kritischer Gezielter Angriff: Ein Kritischer Treffer gegen den Kopf verursacht 1W6 Punkte IN-, WE- oder CH-Schaden (zufällig bestimmt) und macht das Ziel für 1W4 Runden wankend. Das Ziel erleidet ferner die Effekte eines Gezielten Angriffes gegen den Kopf für 1W4 Minuten.

Verheerender Treffer: Ein Verheerender Treffer gegen den Kopf verursacht jeweils 1W6 Punkte IN-, WE- und CH-Schaden und lässt das Ziel für 1W10 Runden bewusstlos werden. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf vereitelt die Bewusstlosigkeit, lässt das Ziel aber für 1W10 Runden stattdessen wanken. Sollte der Rettungswurf um 5 oder mehr scheitern, erleidet das Ziel ein schweres Hirntrauma und verhält sich wie unter *Schwachsinn*, bis es *Heilung*, *Vollständige Genesung* oder einen ähnlichen Effekt erhält. Das Ziel erleidet zudem die Effekte eines Gezielten Angriffes gegen den Kopf für 2W6 Minuten.

Ohr

Ohren sind die zum Hören genutzten Organe. Kreaturen ohne sichtbare Ohren sind in der Regel nicht empfänglich für Gezielte Angriffe gegen diesen Körperbereich. Gezielte Angriffe gegen das Ohr sind herausfordernd (Malus von -10).

Gezielter Angriff: Ein Gezielter Angriff gegen das Ohr macht dieses Ohr für 1 Runde taub und verleiht einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Eine Kreatur, die das Gehör auf allen Ohren verliert, ist taub, bis sie ihr Gehör mittels des Zaubers *Blindheit/Taubheit kurieren* oder ähnlichen Effekten zurückerlangt.

Kritischer Gezielter Angriff: Ein Kritischer Treffer gegen das Ohr macht dieses Ohr für 2W6 Minuten taub und lässt das Ziel für 1 Runde wanken. Das Ziel erleidet ferner die Effekte eines Gezielten Angriffes gegen das Ohr für diesen Zeitraum.

Verheerender Treffer: Ein Verheerender Treffer gegen das Ohr zerstört dieses Ohr und betäubt das Ziel für 1 Runde. Die dann folgenden 1W4 Runden ist es wankend. Es ist taub, bis der Effekt mittels *Blindheit/Taubheit kurieren* oder einen ähnlichen Effekt aufgehoben wird. Bei einem erfolgreichen Zähigkeitswurf wankt das Ziel nicht, ist aber taub, bis der Effekt geheilt wird.

Rüstungsteile

Alle Rüstungen im Pathfinder-Rollenspiel bestehen aus Stücken und Teilen, die jedes Mal sorgfältig (oder hastig) angelegt werden, wenn die Rüstung getragen wird. Eine komplette Rüstung bietet stets mehr Schutz als Rüstungsteile, allerdings hat ein Charakter nicht immer die Zeit, in schwierigen Situationen eine komplette Rüstung anzulegen. In besonders grässlichen Situationen könnte es sein, dass sie Rüstungsteile in niedrigstufigen Schatzhorten finden oder sie gefallenen Gegnern auf dem Schlachtfeld abnehmen, um sich selbst zu schützen.

Die folgenden Regeln ermöglichen es dir, Rüstungsteile in deine Kampagne einzuführen. Alle in den *Pathfinder Grundregeln* und den *Pathfinder Expertenregeln* zu findenden Rüstungen werden in drei unterschiedliche Bereich unterteilt: Arme, Beine und Torso.

Rüstungen und Rüstungsteile

Das System für Rüstungsteile unterteilt Rüstungen in drei allgemeine Arten von Teilrüstungen. Eine Teilrüstung ist eine kleine Gruppe von Rüstungsteilen, statt nur irgendein Stück der Rüstung zu sein. Eine Teilrüstung besteht aus den Rüstungsteilen, die zum Schutz des entsprechenden Körperbereichs erforderlich sind; entweder die Arme, die Beine oder den Torso (den Kopf eingeschlossen). Eine Arm- oder Beinteilrüstung ist eine Rüstung für beide Arme oder beide Beine. Eine Plattenpanzerarmteilrüstung besteht in der Regel aus einem Paar Oberarmpanzer, Unterarmschienen, Panzerhandschuhen und Schulterstücken, sowie Stücken aus Kettengeflecht und Polstern. Eine Kettenlamellararmteilrüstung besteht aus zwei Kettenärmeln, Panzerhandschuhen und vielleicht einem Paar Schulterstücken. Beide schützen die Arme, bestehen aber aus einer unterschiedlichen Anzahl bestimmter Teile und Arten von Komponenten.

Die schützenden Eigenschaften der individuellen Teilrüstungen sind in Tabelle 5-7: Armteilrüstungen, Tabelle 5-8: Beinteilrüstungen und Tabelle 5-9: Torsoteilrüstungen aufgeführt. Sollte ein Charakter nur ein Teilrüstungsstück (z.B. eine Torsoteilrüstung) tragen, wird diese als seine gesamte Rüstung betrachtet; der Charakter verwendet die Spielwerte dieses Teiles als seine Rüstung. Sollte ein Charakter mehr als ein Teilrüstungsstück tragen, addiert er die Preise, Rüstungsboni und Gewichte der Teilrüstungen zusammen. Er nutzt den schlechtesten Maximalen GE-Bonus, die schlechteste Arkane Patzerchance und Begrenzung seiner Bewegungsrate, um die vollständigen Spielwerte und Eigenschaften der getragenen Rüstung zu bestimmen. Solange er ein Teilrüstungsstück trägt wird er hinsichtlich aller Effekte, die auf dem Tragen von Rüstung basieren, behandelt, als trüge er eine Rüstung (z.B. bei einem Kämpfer Rüstungstraining und –meisterschaft).

Sollte ein Charakter alle drei Kategorien von Teilrüstungen tragen, trägt er eine vollständige Panzerung. Ein vollständige Panzerung kann aus Teilrüstungen derselben Art (drei Plattenpanzerteilrüstungen ergeben eine Ritterrüstung) oder einer Mischung aus Teilrüstungen bestehen (eine Panzerplattenarm- und –torsoteilrüstung kombiniert mit einer Kettenhemdbeinteilrüstung ergeben einen Plattenpanzer). Wenn ein Charakter eine vollständige Panzerung trägt, egal ob sie aus gemischten Teilen besteht oder nicht, erhält er einen Bonus von +1 auf seinen Rüstungsbonus über den Schutz hinaus, welchen er durch die Kombination der Teilrüstungen bereits besitzt. Da eine gemischte Rüstung unangenehm zu tragen ist, steigt die Arkane Patzerchance um 5%, sofern der Charakter eine vollständige Panzerung trägt.

Sollte ein Charakter beispielsweise eine Brustplatte mit einer Plattenpanzerarmteilrüstung und einer Kettenhemdbeinteilrüstung tragen, ergeben sich die Spielwerte der Rüstung aus Tabelle 5-5: Plattenpanzerteile. Die oberste Reihe führt den Preis, die Boni, Mali usw. für einen vollständigen Plattenpanzer auf, während die Reihen darunter die Spielwerte für die Komponenten enthalten, sowie die Vorteile, die sich aus den Teilrüstungen ergeben, welche die Panzerung bilden.

Teilrüstungen und Umgang mit Rüstungen

Wenn man im Umgang mit einer Rüstungskategorie geübt ist, ist man auch geübt im Umgang mit den Teilrüstungen für diese Kategorie; d.h. dass jemand, der im Umgang mit Leichter Rüstung geübt ist, auch im Umgang mit allen Leichten Teilrüstungen geübt ist. Manche Torsoteilrüstungen (wie Kette, Platte und eine Behände Brustplatte) werden als eine Kategorie leichter behandelt, wenn sie allein getragen werden.

Wenn ein Charakter wenigstens ein Teilrüstungsstück einer Art trägt, mit der er im Umgang nicht geübt ist, erleidet er den Rüstungsmalus für dieses Stück auf Angriffswürfe und alle Fertigkeitswürfe, bei denen Bewegungen enthalten sind. Sollte er mehr als ein Teilrüstungsstück einer Art tragen, mit der er im Umgang nicht geübt ist, gilt der schlechteste Rüstungsmalus unter den Teilen, mit denen er nicht geübt ist, auf alle Angriffswürfe und alle Fertigkeitswürfe, bei denen Bewegungen enthalten sind.

Tabelle 5-5: Plattenpanzerteile

Rüstungstyp	Kosten	RK-Bonus	Max. GE-Bonus	Rüstungsmalus	Arkane Patzerchance	Bewegungsrate 9 m	Bewegungsrate 6 m	Gewicht
Plattenpanzer	600 GM	+8	+0	–7	40%	6 m	4,50 m	50 Pfd.
(Plattenarmteilrüstung)	375 GM	+1	+0	–7	35%	9 m	6 m	10 Pfd.
(Plattenbeinteilrüstung)	25 GM	+0	+2	–2	15%	9 m	6 m	10 Pfd.
(Plattentorsoteilrüstung)	200 GM	+6	+3	–4	35%	6 m	4,50 m	30 Pfd.
(Rüstung)	—	+1	—	—	+5%	—	—	—

Meisterarbeiten, besondere Materialien und magische Rüstung

Jede individuelle Teilrüstung kann eine Meisterarbeit sein oder aus speziellen Materialien hergestellt werden. Eine Meisterarbeit kann auch zu den normalen Kosten (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*) verzaubert werden. Dabei wird jedes Teil als eigenständige Rüstung behandelt, wobei die meisten Rüstungsmacher und Hersteller magischer Gegenstände aber wissen, dass dies ein ineffizienter Ansatz ist.

Der effizienteste Weg zur Herstellung von Meisterarbeiten oder dem Verzaubern magischer Rüstungen besteht darin, die ganze Rüstung herzustellen oder zu verzaubern. Dazu müssen die Teilrüstungen nicht alle von derselben Art sein, müssen aber zusammen erschaffen und verzaubert werden. Der Nachteil besteht darin, dass die individuellen Teilrüstungen allein nicht als Meisterarbeiten oder magisch zählen (magische Teilrüstungen können aber als magisch erkannt und als Teil einer Rüstung identifiziert werden). Wenn sie als Rüstungsteile genutzt werden, funktionieren sie wie normale, nichtmagische Teilrüstungen ihrer Art, die auch keine Meisterarbeiten sind.

Sollte ein Charakter separat hergestellte oder verzauberte Teilrüstungen tragen, bietet die Rüstung nur die Vorteile der Meisterarbeitsqualität und die Verzauberung des am besten schützenden Teiles; dabei handelt es sich in der Regel um die Torsoteilrüstung. Sollte ein Charakter keine Torsoteilrüstung tragen, ist das Teil, welches am nächstbesten schützt, die Beinteilrüstung, gefolgt von der Armteilrüstung.

Wenn ein Charakter beispielsweise weder eine Torso-, noch eine Beinteilrüstung trägt, dafür aber eine *Kettenarmteilrüstung +1*, erhält er die Vorzüge für das Tragen einer magischen Rüstung (die Teilrüstung fungiert als Meisterarbeit und besitzt einen Verbesserungsbonus von +1 aufgrund der Verzauberung). Sollte der Charakter dann eine normale Kettentorsoteilrüstung anlegen, verliert er den Bonus von +1 aufgrund von Magie und die Reduzierung des Rüstungsmalus aufgrund von Meisterarbeit, da die nun am besten schützende Teilrüstung keine dieser Eigenschaften aufweist.

Damit die Rüstung die Vorteile besonderen Materials erhält, müssen alle Teilrüstungen aus demselben besonderen Material bestehen. Daher können Teilrüstungen aus besonderem Material zu einem niedrigeren Preis hergestellt werden, in Abhängigkeit davon, welche Teile aus dem besonderen Material bestehen. Eine ganze Rüstung aus demselben besonderen Material nutzt die Standardpreise, die auch im *Pathfinder Grundregelwerk* genannt sind.

Im Falle von Kettenhemden, Brustplatten, Behänden Brustplatten und anderen Teilrüstungen, die behandelt werden, als wären sie eine Kategorie leichter, wenn sie allein getragen werden, verwende beim Bestimmen der Herstellungskosten dieser Teilrüstung aus besonderem Material die Grundkategorie der Rüstung (Mittelschwere Rüstung im Falle einer Kettentorsoteilrüstung und Schwer im Falle einer Plattentorsoteilrüstung). Im Fall von Adamantrüstungen und ähnlichen Rüstungen erhält der Gegenstand die Materialvorteile der leichteren Kategorie (Schadensreduzierung 1/- im Falle einer Kettentorsoteilrüstung, die als Kettenhemd getragen wird, oder SR 2/- im Falle einer Plattentorsoteilrüstung, die als Brustplatte getragen wird).

Adamant

Teilrüstungen aus Adamant geben ihrem Träger Schadensreduzierung 1/- bei leichter Rüstung, SR 2/- bei mittelschwerer Rüstung und 3/- bei schwerer Rüstung. Adamantteilrüstungen sind immer Meisterarbeiten. Teilrüstungen aus Adamant, die normalerweise aus Stahl hergestellt werden, besitzen ein Drittel mehr Trefferpunkte als normal.

Art des adamantenen Gegenstandes	Preismodifikator
Mittelschwere Armteilrüstung	2.500 GM
Mittelschwere Beinteilrüstung	2.500 GM
Mittelschwere Torsoteilrüstung	5.000 GM
Schwere Armteilrüstung	2.500 GM
Schwere Beinteilrüstung	2.500 GM
Schwere Torsoteilrüstung	10.000 GM

Drachenhaut

Sollte die Drachenhaut, mit der diese Rüstung hergestellt wird, von einem Drachen stammen, der über Immunität gegen eines Energieart verfügte, besitzen die Teilrüstungen ebenfalls Immunität gegen diese Energieart. Der Träger der Rüstung erhält die Immunität aber nur, wenn die ganze Rüstung aus der Haut derselben Drachenart besteht. Eine Teilrüstung aus Drachenhaut hat den doppelten Preis einer entsprechenden, normalen Teilrüstung + 100 GM. Alternativ kann eine Torsoteilrüstung aus Drachenhat für 700 GM hergestellt werden und eine Behände Torsoteilrüstung für 1.100 GM. Sollte diese allein getragen werden, verleiht sie dem Träger die Immunität gegen Energieschaden, über welche der Drache verfügte.

Mithral

Teilrüstungen aus Mithral sind leichter als Stahl, aber ebenso hart. Mithralteilrüstungen behindern die Fortbewegung weniger. Mittelgroße Teilrüstungen mit reduzierter Bewegungs-

rate weisen bei Fertigung aus Mithral keine reduzierte Bewegungsrate auf. Schwere Teilrüstungen, welche die Renngeschwindigkeit des Trägers auf ein Drittel seiner Bewegungsrate statt des Vierfachen senken, senken sie nicht, wenn sie aus Mithral gefertigt oder Teil einer Mithralrüstung sind.

Solange alle Teilrüstungsteile, welche ein Charakter trägt, aus Mithral bestehen, sinkt die Zauberpatzerchance um 10%, steigt der Maximal GE-Bonus um 2 und sinkt der Rüstungsmalus um 3 (Minimum 0).

Ein Gegenstand aus Mithral wiegt halb so viel wie derselbe Gegenstand aus anderen Metallen. Teilrüstungen aus Mithral werden als Meisterarbeiten behandelt.

Art des Gegenstandes aus Mithral	Preismodifikator
Mittelschwere Armteilrüstung	1.500 GM
Mittelschwere Beinteilrüstung	1.500 GM
Mittelschwere Torsoteilrüstung	1.000 GM
Schwere Armteilrüstung	2.500 GM
Schwere Beinteilrüstung	2.500 GM
Schwere Torsoteilrüstung	4.000 GM

Rüstungsteile an- und ablegen

Die zum Anlegen eines Rüstungsteils erforderliche Zeit hängt von seinem Typ und dem geschützten Bereich ab – siehe Tabelle 5-6.

Anlegen: Diese Spalte gibt an, wie lange ein Charakter zum Anlegen des Rüstungsteils braucht (1 Minute entspricht 10 Runden).

Hastig anlegen: Diese Spalte gibt an, wie lange ein Charakter braucht, um das Rüstungsteil anzulegen, wenn er in Eile ist. Der Rüstungsmalus und der Rüstungsbonus sind bei hastig angelegter Rüstung um jeweils 1 Punkt schlechter als normal (Minimum 0 im Falle des Rüstungsbonus).

Ablegen: Diese Spalte gibt an, wie lange ein Charakter zum Ablegen des Rüstungsteils braucht.

Tabelle 5-6 Teilrüstungen anlegen

Teilrüstungsart und geschützter Bereich	Anlegen	Hastig anlegen	Ablegen
Leichte Armteilrüstung	2 Runden	1 Runde	2 Runden[1]
Leichte Beinteilrüstung	3 Runden	2 Runden	2 Runden[1]
Leichte Torsoteilrüstung	5 Runden	2 Runden	5 Runden[1]
Mittelschwere Armteilrüstung	1 Minute[1]	2 Runden	2 Runden[1]
Mittelschwere Beinteilrüstung	1 Minute[1]	3 Runden	2 Runden[1]
Mittelschwere Torsoteilrüstung	1 Minute[1]	5 Runden	3 Runden[1]
Schwere Armteilrüstung	1 Minute[2]	1 Minute[1]	1 Minute[1]
Schwere Beinteilrüstung	1 Minute[2]	1 Minute[1]	1 Minute[1]
Schwere Torsoteilrüstung	2 Minuten[2]	1 Minute[1]	2 Minuten[1]

[1] Falls der Charakter Hilfe hat, wird diese Zeit halbiert. Ein einzelner Charakter kann bis zu zwei angrenzenden Kreaturen helfen, solange er nichts anderes tut. Zwei Charaktere können einander nicht dabei helfen, gleichzeitig Rüstungsteile an- oder abzulegen.

[2] Der Träger benötigt Hilfe beim Anlegen dieses Rüstungsteils. Ohne Hilfe kann es nur hastig angelegt werden.

Teilrüstungen für ungewöhnliche Kreaturen

Teilrüstungen für ungewöhnlich große Kreaturen, ungewöhnlich kleine Kreaturen und nichthumanoide Kreaturen (z.B. Pferde) haben andere Preise und Gewichte als die in den Tabellen 5-7, 5-8 und 5-9 angegebenen. Den passenden Multiplikator findest du in Tabelle 6-8 im *Pathfinder Grundregelwerk*. Bei Tieren mit vier oder mehr Beinen wird die Rüstung für eine Hälfte der Beine als Beinteilrüstung und die für die andere Hälfte als Armteilrüstung gewertet.

Trefferpunkte und Härte von Teilrüstungen

Um die Trefferpunkte und die Härte deiner Rüstung zu bestimmen, nutzt du die Härte des schwächsten Materials. Zur Bestimmung der Trefferpunkte addiere die Rüstungsboni (plus den +1 Bonus für das Tragen einer vollständigen Rüstung) und multipliziere das Ergebnis mit 5. Falls du die Härte und Trefferpunkte einer einzelnen Teilrüstung bestimmen musst, besitzt diese die Härte des Materials, aus dem sie hauptsächlich besteht, sowie Trefferpunkte in Höhe ihres Rüstungsbonus (ein Rüstung mit einem Rüstungsbonus von +0 wird behandelt, als hätte sie einen Rüstungsbonus von +1), multipliziere dies mit 5. Die Härte von Materialien ist in Tabelle 7-13 des *Pathfinder Grundregelwerkes* zu finden.

Beschreibung von Rüstungsteilen

Das System für Rüstungsteile besteht aus den folgenden Teilrüstungen. Diese sind in drei Rüstungsgruppen unterteilt:

Armpanzerungen

Da Armteilrüstungen den im Vergleich kleinsten Bereich schützen, haben sie meist auch die geringsten Rüstungswerte. Leichte Armteilrüstungen bieten nur Schutz, wenn sie Teil einer vollständigen Rüstung sind. Da Armteilrüstungen dazu neigen, die Handbewegungen zu stören, welche beim Zaubern für die Gestik nötig sind, besitzen sie auch die höchste arkane Patzerchance.

Bänderpanzerarmteilrüstung: Diese überlappenden Metallstreifen auf Leder haben in der Regel das Aussehen langer Ärmel, die mit Schulterstücken und Metallpanzerhandschuhen verbunden sind.

Behände Plattenarmteilrüstung: Diese Teilrüstung besteht aus clever gefertigten Einzelteilen, welche die Beweglichkeit ihres Trägers verbessern sollen. Wenn sie allein, mit einer Behänden Plattentorsoteilrüstung oder mit einer Behänden Plattentorsoteilrüstung und einer Kettenbeinteilrüstung (oder leichterer Rüstung) getragen wird, beträgt der Malus auf Fertigkeitswürfe für Klettern und Springen (Akrobatik) nur -4. (Meisterarbeit und Mithralversionen dieser Rüstung und den genannten Kombinationen mit Teilrüstungen reduzieren diesen Malus und den normalen Malus).

Bergmuster-Armteilrüstung: Diese Ärmel bestehen aus überlappenden Stahlstücken, von denen jedes die Form des Symboles für „Berg“ besitzt und auf Stoff aufgenäht wurde.

Beschlagene Lederarmteilrüstung: Diese Ärmel bestehen aus gehärtetem Leder, dass sorgfältig zusammengenäht und mit Metallbolzen verstärkt wurde.

Tabelle 5-7: Armteilrüstungen

Rüstungsart	Preis	Rüstungs-bonus	Maximaler GE-Bonus	Rüstungs-malus	Arkane Patzerchance	Bewegungsrate 9 m	Bewegungsrate 6m	Gewicht[1]
Leichte Rüstung								
Beschlagenes Leder	5 GM	+0	+5	0	15%	9 m	6 m	2 Pfd.
Gesteppt	25 GM	+0	+8	0	10%	9 m	6 m	2 Pfd.
Holz	5 GM	+0	+3	–1	15%	9 m	6 m	3 Pfd.
Lamellar, Leder-	15 GM	+0	+3	–1	20%	9 m	6 m	5 Pfd.
Leder	2 GM	+0	+6	0	10%	9 m	6 m	2 Pfd.
Polster	1 GM	+0	+8	0	5%	9 m	6 m	2 Pfd.
Mittelschwere Rüstung								
Bergmuster	50 GM	+1	+3	–2	30%	9 m	6 m	10 Pfd.
Fell	2 GM	+0	+4	–2	20%	9 m	6 m	3 Pfd.
Kikko	5 GM	+0	+5	–1	20%	9 m	6 m	5 Pfd.
Kette	25 GM	+1	+2	–3	30%	9 m	6 m	5 Pfd.
Lamellar, Horn-	25 GM	+1	+5	–2	25%	9 m	6 m	5 Pfd.
Lamellar, Stahl-	25 GM	+1	+3	–2	25%	9 m	6 m	5 Pfd.
Schuppe	10 GM	+1	+3	–2	25%	9 m	6 m	5 Pfd.
Schwere Rüstung								
Behände Platte	425 GM	+1	+0	–7	40%	9 m	6 m	5 Pfd.
Bänder	50 GM	+1	+1	–3	35%	9 m	6 m	5 Pfd.
Kusari gusoku	50 GM	+1	+1	–3	35%	9 m	6 m	5 Pfd.
Lamellar, Eisen	50 GM	+1	+0	–4	40%	9 m	6 m	10 Pfd.
O-yoroi	250 GM	+1	+2	–5	35%	9 m	6 m	5 Pfd.
Platte	375 GM	+1	+1	–7	35%	9 m	6 m	10 Pfd.
Schiene	50 GM	+1	+0	–4	40%	9 m	6 m	5 Pfd.
Tatami-do	100 GM	+1	+3	–5	35%	9 m	6 m	5 Pfd.

[1] Gewichtsangaben sind für Teilrüstungen, die für mittelgroße Charaktere gefertigt sind. Teilrüstungen für kleine Charaktere kosten die Hälfte, Teilrüstungen für große Charaktere das Doppelte.

Eisenlamellararmteilrüstung: Diese Armteilrüstung besteht aus einer Anzahl von Eisenplatten, die in parallelen Reihen angebracht und mit Kettenpanzerung verstärkt wurden.

Fellarmteilrüstung: Diese Armteilrüstung besteht aus Ärmeln, welche aus Fell oder der gegerbten Haut einer dickhäutigen Kreatur hergestellt wurde.

Gesteppte Stoffarmteilrüstung: Diese Ärmel bestehen aus schwerem, gesteppten Tuch, in dem sich insbesondere Pfeile und andere Fernkampfstichwaffen verfangen sollen. Wenn sie allein oder zusammen mit anderen gesteppten Stoffteilrüstungen getragen werden, erhält der Träger SR 3/- gegen Fernkampfstichwaffen.

Hölzerne Armteilrüstung: Diese Ärmel bestehen aus auf Leder genähtes, feuerbehandelten Holz.

Hornlamellararmteilrüstung: Diese Armteilrüstung besteht aus einer Anzahl von Hornplatten, die in parallelen Reihen angebracht und mit Leder verstärkt wurden.

Kettenpanzerarmteilrüstung: Diese Armteilrüstung hat in der Regel das Aussehen von Ärmeln aus lockerem Kettengeflecht, die an der Schulter befestigt sind. Es gibt aber auch die Variante, welche mittels Schulterstücken befestigt wird und in Panzerhandschuhen endet.

Kikkoarmteilrüstung: Diese Armteilrüstung besteht aus Lederärmeln, die mit sechseckigen Eisenplatten verstärkt wurde.

Kusari-Gusoku-Armteilrüstung: Diese Armteilrüstung besteht aus leichten Lamellarschulterstücken und lackierten Ärmeln.

Lederarmteilrüstung: Diese Armteilrüstung besteht aus gehärtetem Leder, das sorgsam zusammengenäht wurde.

Lederlamellararmteilrüstung: Ähnlich wie eine Lederarmteilrüstung wird eine Lederlamellararmteilrüstung aus einer Anzahl unauffälliger Platten aus gehärtetem Leder hergestellt, die in parallelen Reihen aufgebracht werden.

O-yoroi-Armteilrüstung: Diese Teilrüstung besteht aus stählernen Lamellarschulterstücken und lederverstärkten Metallärmeln. O-yoroi-Armstücke enden in Panzerhandschuhen.

Plattenarmteilrüstung: Ein Plattenlamellar besteht aus Schulterstücken, Oberarmpanzer, Unterarmpanzer, Ellenbogenschützer und Panzerhandschuhen. Er wird durch Kettengeflecht und gepolsterte Rüstung verstärkt.

Polsterarmteilrüstung: Diese Ärmel bestehen aus schwerem oder gestepptem Tuch.

Tabelle 5-8: Beinteilrüstungen

Rüstungsart	Preis	Rüstungsbonus	Maximaler GE-Bonus	Rüstungsmalus	Arkane Patzerchance	Bewegungsrate 9 m	Bewegungsrate 6m	Gewicht[1]
Leichte Rüstung								
Beschlagenes Leder	5 GM	+1	+5	0	10%	9 m	6 m	3 Pfd.
Leder	3 GM	+0	+6	0	0%	9 m	6 m	3 Pfd.
Polster	1 GM	+0	+8	0	0%	9 m	6 m	3 Pfd.
Gesteppt	5 GM	+0	+8	0	5%	9 m	6 m	3 Pfd.
Lamellar, Leder-	15 GM	+1	+2	–1	10%	9 m	6 m	10 Pfd.
Holz	5 GM	+1	+3	–1	5%	9 m	6 m	7 Pfd.
Mittelschwere Rüstung								
Kette	25 GM	+0	+2	–2	15%	9 m	6 m	10 Pfd.
Fell	3 GM	+1	+4	–2	10%	9 m	6 m	7 Pfd.
Kikko	10 GM	+1	+3	–1	10%	6 m	4,50 m	5 Pfd.
Lamellar, Horn-	25 GM	+1	+3	–2	10%	6 m	4,50 m	5 Pfd.
Lamellar, Stahl-	25 GM	+1	+3	–2	15%	9 m	6 m	5 Pfd.
Bergmuster	50 GM	+1	+3	–2	15%	6 m	4,50 m	10 Pfd.
Schuppe	10 GM	+1	+3	–2	15%	9 m	6 m	10 Pfd.
Schwere Rüstung								
Bänder	50 GM	+1	+1	–3	15%	6 m[2]	4,50 m[2]	10 Pfd.
Kusari gusoku	100 GM	+1	+1	–3	20%	6 m[2]	4,50 m[2]	10 Pfd.
Lamellar, Eisen-	50 GM	+1	+1	–4	20%	6 m[2]	4,50 m[2]	10 Pfd.
Platte	925 GM	+1	+1	–3	20%	6 m[2]	4,50 m[2]	10 Pfd.
Schiene	50 GM	+1	+0	–4	20%	6 m[2]	4,50 m[2]	15 Pfd.
Tatami-do	150 GM	+1	+3	–3	15%	6 m[2]	4,50 m[2]	5 Pfd.
O-yoroi	300 GM	+2	+2	–3	20%	6 m[2]	4,50 m[2]	5 Pfd.

[1] Gewichtsangaben sind für Teilrüstungen, die für mittelgroße Charaktere gefertigt sind. Teilrüstungen für kleine Charaktere kosten die Hälfte, Teilrüstungen für große Charaktere das Doppelte.
[2] Wenn du in dieser Teilrüstung rennst, bewegst du dich nur mit dem Dreifachen deiner Bewegungsrate statt dem Vierfachen.

Schuppenarmteilrüstung: Diese Ärmel bestehen aus Dutzenden kleinen, überlappenden Metallplatten. Zu einer Schuppenarmteilrüstung gehören auch zwei Panzerhandschuhe.

Schienenarmteilrüstung: Diese Ärmel bestehen aus mit Kettengeflecht verstärkten Metallstreifen. Zu einer Schienenarmteilrüstung gehören auch zwei Panzerhandschuhe.

Stahllamellararmteilrüstung: Diese Ärmel bestehen aus einer Anzahl von Stahlplatten, die in parallelen Reihen aufgenäht wurden. Zu einer Stahllamellararmteilrüstung gehören auch zwei Panzerhandschuhe.

Tatami-Do-Armteilrüstung: Diese leichtere Version der O-yoroi-Rüstung besteht aus leichteren Lamellarschulterteilen und einem lackierten Ärmel. Zu einer Tatami-Do-Armteilrüstung gehören auch zwei Panzerhandschuhe.

Beine

Schwerere Beinteilrüstungen verlangsamen ihren Träger und haben höhere Rüstungsmali, sind für Zauberkundige aber weniger einengend als schwerere Armteilrüstungen.

Bänderbeinteilrüstung: Diese überlappenden, auf Leder angebrachten Metallstreifen haben in der Regel die Form von Beinlingen oder einem Rock.

Bergmuster-Beinteilrüstung: Diese Beinteilrüstung ist in der Regel ein langer Rock aus vielen überlappenden Stahlstücken, die auf Tuch befestigt wurden. Dazu trägt man schwere Stoff- oder Lederbeinschienen, die mit Stahlplatten verstärkt sind. Es gibt aber auch eine Beinlingversion.

Beschlagene Lederbeinteilrüstung: Diese Beinlinge bestehen aus gehärtetem Leder, welches sorgfältig zusammengenäht und mit Metallnieten verstärkt wurde.

Eisenlamellarbeinteilrüstung: Diese Beinlinge bestehen aus einer Anzahl von Eisenplatten, die in parallelen Reihen zusammengenäht sind und mit Kettenzeug verstärkt werden. Manchmal sehen sie auch aus wie ein Rock, in diesem Fall werden die Beine zusätzlich durch eisenverstärkte, lederne Beinschienen geschützt.

Fellbeinteilrüstung: Diese Teilrüstung besteht aus Beinlingen oder einem Rock aus Fell oder der gegerbten Haut einer dickhäutigen Bestie.

Gesteppte Stoffbeinteilrüstung: Dies sind Beinlinge aus schwerem gesteppten Tuch. Wenn sie allein oder mit anderen Rüstungsteilen aus gestepptem Tuch getragen werden, bieten sie SR 3/- gegen Fernkampfstichwaffen.

Hölzerne Beinteilrüstung: Diese Teilrüstung besteht aus einem Paar Beinlinge oder einem Rock aus auf Leder genähtes, feuerbehandelten Holz.

Hornlamellarbeinteilrüstung: Diese Beinlinge bestehen aus einer Anzahl von Hornplatten, die in parallelen Reihen aufgenäht und mit Leder verstärkt wurden. Manchmal handelt es sich dabei auch um einen Rock und die Beine werden dann zusätzlich durch hornverstärkte Lederbeinschienen geschützt.

Kettenbeinteilrüstung: Eine Kettenbeinteilrüstung hat das Aussehen eines langen Rocks aus Kettengeflecht. Für weiteren Schutz sorgen Stahlbeinschienen oder Beinlinge aus engmaschigem Kettengeflecht, welches mittels Polstern, stählernen Kniekappen und Lederriemen verstärkt wird.

Kikko-Beinteilrüstung: Diese Beinteilrüstung ist in der Regel ein Lederrock, welcher mit sechseckigen Eisenplatten verstärkt wird. Die Beine werden zusätzlich durch stahlverstärkte, lederne Beinschienen geschützt. Manche Versionen dieser Beinteilrüstung bestehen auch aus ledernen Beinlingen, die mit sechseckigen Platten verstärkt sind.

Kusari-Gosoku-Beinteilrüstung: Diese Teilrüstung besteht aus leichten Lamellar-Oberschenkelschützern und Beinlingen aus gestepptem Stoff oder Leder.

Lederbeinteilrüstung: Diese Teilrüstung besteht aus Beinlingen oder einem Rock aus gehärtetem Leder, welches sorgfältig zusammengenäht wurde.

Lederlamellarbeinteilrüstung: Diese Teilrüstung besteht aus einer Anzahl diskreter, gehärteter Lederplatten, die in parallelen Reihen zusammengenäht wurden. Es gibt sie als Rock oder als Beinlinge.

O-Yoroi-Beinteilrüstung: Diese Teilrüstung besteht aus stählernen Lamellaroberschenkelschützern und Metallbeinlingen, die mit Leder und Tuch verstärkt sind.

Polsterbeinteilrüstung: Dieses Rüstungsteil besteht aus Beinlingen oder einem Rock aus schwerem oder gestepptem Tuch.

Plattenbeinteilrüstung: Eine Plattenbeinteilrüstung besteht aus Oberschenkelschutz, Unterschenkelschutz, Kniekappen und Beinschienen, sowie Kettengeflecht und Polstern für zusätzlichen Schutz.

Schuppenbeinteilrüstung: Eine Schuppenbeinteilrüstung ist in der Regel ein Rock aus überlappenden Metallplatten mit ledernen Beinschienen, welche mit Stahlplatten verstärkt sind. Manche Rüstungen haben stattdessen lange Beinlinge aus überlappenden Metallplatten.

Schienenbeinteilrüstung: Diese Oberschenkelschützer und Beinlinge bestehen aus Metallsteifen und Kettengeflecht.

Stahllamellarbeinteilrüstung: Diese Teilrüstung besteht aus Oberschenkelschützern und Beinlingen oder einem Rock aus in parallelen Reihen zusammengenähten Stahlplatten.

Tatami-Do-Beinteilrüstung: Diese Teilrüstung besteht aus leichten Lamellaroberschenkelschützern und –beinlingen.

Torso

Die Torsoteilrüstung bietet den meisten Schutz, behindert aber in der Regel ihren Träger auch am meisten.

Behände Plattentorsoteilrüstung: Diese Brustplatte soll ihrem Träger zusätzliche Flexibilität verleihen. Wenn sie allein getragen wird, beträgt der Rüstungsmalus bei Fertigkeitswürfen für Klettern und Springen nur -1. (Meisterarbeit- und Mithralversionen dieser Rüstung senken diesen Malus, sowie den normalen Malus).

Wenn diese Teilrüstung zusammen mit einer Behänden Lamellararmteilrüstung und einer Kettenbeinteilrüstung (oder leichterer Rüstung) getragen wird, beträgt der Rüstungsmalus bei Fertigkeitswürfen für Klettern und Springen nur -4. (Meisterarbeit- und Mithralversionen dieser Rüstung und der genannten Kombination von Teilrüstungen senken diesen Malus, sowie den normalen Malus).

Wenn eine Behände Plattentorsoteilrüstung allein getragen wird, wird sie als Mittelschwere Rüstung betrachtet und nicht als Schwere Rüstung; dies gilt auch hinsichtlich der Herstellung von Versionen dieser Rüstung aus besonderen Materialien.

Bändertorsoteilrüstung: Diese Teilrüstung ist ein Lederhemd mit verstärkenden, überlappenden Metallplatten.

Bergmustertorsoteilrüstung: Diese Teilrüstung ist ein Hemd aus verbundenen Stahlstücken, welche auf Leder oder Stoff genäht wurden.

Beschlagene Ledertorsoteilrüstung: Dieses Hemd oder diese Jacke besteht aus sorgfältig zusammengenähtem, gehärteten Leder, welches mit Metallnieten verstärkt wurde.

Do-Maru: Diese leichte Teilrüstung wird wie ein kurzer Gepanzerter Mantel aus Lamellar um den Leib gewickelt.

Eisenlamellartorsoteilrüstung: Diese Teilrüstung ist ein Hemd aus einer Anzahl in parallelen Reihen zusammengenähter und mit Kettengeflecht verstärkter Eisenplatten.

Felltorsoteilrüstung: Diese Teilrüstung ist ein Hemd, eine Jacke oder eine Binde aus Fell oder der gegerbten Haut einer dickhäutigen Bestie.

Gepanzerter Mantel: Dieser wehrhafte Ledermantel ist mit Metallplatten verstärkt, die ins Futter eingenäht sind. Er ist zwar unhandlicher als andere Torsoteilrüstungen und weniger effektiv, kann dafür aber mit einer Bewegungsaktion an- und abgelegt werden (ein Gepanzerter Mantel

Tabelle 5-9: Torsoteilrüstungen

Rüstungsart	Preis	Rüstungsbonus	Maximaler GE-Bonus	Rüstungsmalus	Arkane Patzerchance	Bewegungsrate 9 m	Bewegungsrate 6m	Gewicht[1]
Leichte Rüstung								
Beschlagenes Leder	15 GM	+1	+5	0	15%	9 m	6 m	15 Pfd.
Gesteppt	50 GM	+0	+8	0	10%	9 m	6 m	10 Pfd.
Haramaki	3 GM	+1	+10	0	0%	9 m	6 m	1 Pfd.
Holz	10 GM	+1	+3	–1	15%	9 m	6 m	15 Pfd.
Lamellarkürass	15 GM	+2	+4	0	5%	9 m	6 m	8 Pfd.
Lamellar, Leder-	30 GM	+2	+3	–2	20%	9 m	6 m	10 Pfd.
Leder	5 GM	+1	+6	0	10%	9 m	6 m	10 Pfd.
Polster	3 GM	+0	+8	0	5%	9 m	6 m	5 Pfd.
Zeremonielle Seidenrüstung	30 GM	+1	+10	0	0%	9 m	6 m	4Pfd.
Mittelschwere Rüstung								
Bergmuster	150 GM	+3	+3	–4	30%	6 m	4,50 m	20 Pfd.
Do-maru	200 GM	+5	+4	–4	25%	6 m	4,50 m	30 Pfd.
Fell	10 GM	+2	+4	–2	20%	9 m	6 m	15 Pfd.
Gepanzerter Mantel	50 GM	+4	+3	–2	20%	6 m	4,50 m	20 Pfd.
Kette[3]	100 GM	+4	+4	–2	30%	9 m	6 m	25 Pfd.
Kikko	15 GM	+2	+4	–3	20%	6 m	4,50 m	15 Pfd.
Lamellar, Horn-	50 GM	+2	+3	–4	25%	6 m	4,50 m	20 Pfd.
Lamellar, Stahl-	100 GM	+1	+3	–5	25%	6 m	4,50 m	25 Pfd.
Schuppe	30 GM	+2	+3	–2	25%	9 m	6 m	15 Pfd.
Vier-Spiegel-Rüstung	20 GM	+5	+4	–5	30%	6 m	4,50 m	40 Pfd.
Schwere Rüstung								
Behände Platte[3]	400 GM	+6	+3	–4	25%	6 m	4,50 m	25 Pfd.
Bänder	150 GM	+4	+1	–2	35%	6 m[2]	4,50 m[2]	20 Pfd.
Kusari-gusoku	200 GM	+4	+1	–7	35%	6 m[2]	4,50 m[2]	20 Pfd.
Lamellar, Eisen-	100 GM	+4	0	–7	40%	6 m[2]	4,50 m[2]	15 Pfd.
O-Yoroi	750 GM	+5	+2	–6	35%	6 m[2]	4,50 m[2]	30 Pfd.
Platte[3]	200 GM	+6	+3	–4	35%	6 m[2]	4,50 m[2]	30 Pfd.
Schiene	100 GM	+4	0	–3	40%	6 m[2]	4,50 m[2]	25 Pfd.
Steinmantel	500 GM	+8	0	–7	40%	6 m[2]	4,50 m[2]	45 Pfd.
Tatami-do	500 GM	+4	+4	–6	35%	6 m[2]	4,50 m[2]	30 Pfd.

[1] Gewichtsangaben sind für Teilrüstungen, die für mittelgroße Charaktere gefertigt sind. Teilrüstungen für kleine Charaktere kosten die Hälfte, Teilrüstungen für große Charaktere das Doppelte.
[2] Wenn du in dieser Teilrüstung rennst, bewegst du dich nur mit dem Dreifachen deiner Bewegungsrate statt dem Vierfachen.
[3] Diese Teilrüstungen gelten als eine Gewichtskategorie leichter, wenn sie allein getragen werden. Eine einzelne getragene Kettentorsoteilrüstung ist ein Kettenhemd (Leichte Rüstung), während eine Platten- oder Behände Plattentorsoteilrüstung eine Brustplatte ist (Mittelschwere Rüstung).

kann nicht hastig angelegt werden). Diese Torsoteilrüstung kann mit anderen Rüstungen getragen werden, allerdings erhält der Träger nur den höchsten Rüstungsbonus, statt die Rüstungsboni zu addieren.

Haramaki: Eine Haramaki wird auch als Bauchwärmer bezeichnet. Es handelt sich um eine Seidenschärpe, die mit Kettengeflecht oder Metallplatten gefüttert ist und um den Bauch gebunden wird, um diesen zu schützen.

Hölzerne Torsoteilrüstung: Dieses Hemd oder dieser Kürass besteht aus auf Leder genähtes, feuergehärteten Holz.

Hornlamellartorsoteilrüstung: Diese Teilrüstung besteht aus einem Hemd aus einer Anzahl von in parallelen Reihen zusammengenähten Hornplatten, welche mit Leder verstärkt wurden.

Kettentorsoteilrüstung: Diese Teilrüstung ist ein Hemd aus Kettengeflecht. Allein getragen zählt sie als leichte Rüstung und verhält sich wie ein Kettenhemd.

Kikko-Torsoteilrüstung: Diese Teilrüstung ist ein Hemd aus sechseckigen, auf Stoff oder Leder genähten Eisenplatten.

Lamellarkürass: Dieser Kürass besteht aus lackierten, zusammengebundenen und an einem Seidenhemd befestigten Lederplatten. Er wird zuweilen allein getragen; meist während Zeremonien, bei denen das Tragen anderer Rüstung kritisch beäugt wird.

Lederlamellartorsoteilrüstung: Dieses Hemd oder Kürass besteht aus einer Anzahl diskreter Platten aus gehärtetem Leder, welche sorgfältig, in parallelen Reihen zusammengenäht wurden.

Ledertorsoteilrüstung: Diese Teilrüstung ist ein Hemd oder eine Jacke aus sorgfältig zusammengenähtem, gehärtetem Leder.

O-Yoroi-Torsoteilrüstung: Zu diesem komplizierten, aus mehreren Teilen bestehenden Kürass gehören auch ein Kabutohelm und eine Ho-Ate-Maske zum weiteren Schutz (siehe Seite 128-129).

Plattentorsoteilrüstung: Dies ist eine Brustplatte aus Stahl. In Verbindung mit anderer Rüstung wird zusätzlich ein Helm getragen. Wenn sie allein getragen wird, zählt sie als mittelschwere Rüstung, funktioniert wie eine Brustplatte und enthält keinen Helm.

Polstertorsoteilrüstung: Dieses Hemd oder diese Jacke besteht aus schwerem oder gestepptem Tuch.

Gesteppte Tuchtorsoteilpanzerung: Dieses Hemd oder diese Jacke besteht aus schwerem, gestepptem Tuch, dass Pfeile und andere Fernkampfstichwaffen auffangen soll. Wenn diese Teilpanzerung allein oder mit anderen Teilpanzerungen aus gestepptem Tuch getragen wird, erhält der Träger SR 3/- gegen Fernkampfstichwaffen.

Schuppentorsoteilrüstung: Dieses Hemd oder dieser Kürass besteht aus Dutzenden kleiner, überlappender Metallplatten.

Schienentorsoteilrüstung: Dieses Hemd oder dieser Kürass besteht aus Metallstreifen, welche mit Kettenpanzerung verstärkt werden.

Stahllamellartorsoteilrüstung: Diese Teilrüstung besteht aus einem Hemd oder Kürass aus in parallelen Reihen zusammengenähten Stahlplatten. Zu einer Stahllamellartorsoteilrüstung gehört ein Helm.

Steinmantel: Dieser schwere Kürass besteht aus aus alchemistisch behandeltem Stein hergestellten Lamellar. Sollte diese Teilrüstung über anderen Teilrüstungen getragen werden, erhält sie keinen Rüstungsbonus durch die anderen Teilrüstungen, jedoch sämtliche Behinderungen.

Tatami-Do-Torsoteilrüstung: Diese leichtere Version der O-Yoroi-Torsoteilrüstung besteht aus einem leichteren Lamellarhemd. Dazu gehören ein faltbarer Kabutohelm und eine gepanzerte Kapuze (siehe Seiten 128-129).

Vier-Spiegel-Rüstung: Dieser Kürass besteht aus vier, mittels ledernen Schulterriemen zusammengehaltenen Platten. Dazu gehört ein Helm.

Zeremonielle Seidenrüstung: Diese Robe dient hauptsächlich zeremoniellen Zwecken. Manchmal wird sie über schwerer Rüstung getragen. Sie besteht aus mehreren Stofflagen über einer Außenschicht aus bestickter Seide, welche mittels Ledernieten verstärkt wird. Sie kann über anderen Torsoteilrüstungen getragen werden, verleiht aber keinen zusätzlichen Rüstungsschutz und erhöht das Gewicht und den Preis solcher Rüstungen.

Wunden und Vitalität

Trefferpunkte sind ein abstrakter Maßstab. Wenn ein Kämpfer eine Stufe aufsteigt, wird er nicht plötzlich resistenter gegen Schaden. Ein Schwerthieb verursacht nicht plötzlich weniger Schaden. Trefferpunkte stehen vielmehr für das Training, dem sich der Kämpfer unterworfen hat. Dabei mag er seine Fähigkeit etwas verbessert haben, mit Wunden umzugehen. Allerdings repräsentieren seine Trefferpunkte weniger eine Fähigkeit, körperliche Schäden zu ignorieren, als vielmehr sein Können, Treffer zu vermeiden; sein Können, auszuweichen, sich zu drehen und wenden. Jeder verlorene Trefferpunkt bedeutet, dass er im Verlauf eines Kampfes immer weniger beweglich wird; die schwindenden Trefferpunkte sind also ein Maßstab für seine Ausdauer und Kondition! Es ist aber nicht so zufriedenstellend, einem Spieler mitzuteilen, dass er zwar einen Kritischen Treffer gewürfelt hat, der Gegner sich aber weitestgehend unter der Klinge weggeduckt und nur einen Kratzer erlitten hat.

Dieses Variantsystem für das Nachhalten von Wunden und Vitalität sollte dabei helfen, dies zu verbessern. Wie auch die anderen Systeme in diesem Kapitel ist es völlig optional.

Wund- und Vitalitätspunkte bestimmen

In diesem System besitzen Kreaturen statt Trefferpunkten eine Anzahl von Wundpunkten und Vitalitätspunkten. Diese beiden Ersatzwerte werden separat nachgehalten und repräsentieren unterschiedliche Wege, wie ein Charakter mit erlittenem Schaden umgeht. Im Folgenden werden diese Werte beschrieben und wie sie innerhalb des Variantsystems zur Verfolgung erlittenen Schadens funktionieren.

Wundpunkte

Eine Kreatur besitzt in der Regel eine Anzahl von Wundpunkten in Höhe ihres doppelten Konstitutionswertes Sie besitzt zudem eine Wundgrenze in Höhe ihres Konstitutionswertes.

Wundpunkte repräsentieren den Umfang an Schaden, den eine Kreatur erleiden kann, bevor sie stirbt. Wenn die Wundpunkte einer Kreatur auf oder unter ihre Wundgrenze fallen, ist sie verwundet. Eine verwundete Kreatur erhält den Zustand Wankend, solange sie verwundet ist. Sollte eine Kreatur verwundet sein und während ihres Zuges eine Standard- oder Bewegungsaktion ausführen, werden ihre verbliebenen Wundpunkte um 1 reduziert und sie muss einen Konstitutionswurf gegen SG 10 ablegen. Sollte dieser Wurf scheitern, wird sie bewusstlos.

Eine Kreatur mit 0 oder weniger Wundpunkten ist tot.

Wundpunkte und Konstitutionsschaden, -entzug und –abzug: Die Wundpunkte einer Kreatur und ihr Konstitutionswert sind eng miteinander verbunden. Mit jedem Punkt erlittenen KO-Schadens verliert eine Kreatur 2 Wundpunkte, die Wundgrenze bleibt aber unverändert. Wenn eine Kreatur einen Malus auf ihren KO-Wert oder einen KO-Entzug erleidet, verliert sie einen Wundpunkt pro Punkt an Malus oder Entzug, solange der Malus oder der Entzug bestehen. Weder ein KO-Malus, noch KO-Entzug wirken sich auf die Wundgrenze einer Kreatur aus.

Vitalitätspunkte

Vitalität repräsentiert die Fähigkeit einer Kreatur, dem Großteil des tatsächlichen physischen Schadens, den sie durch einen Angriff erleiden könnte, auszuweichen. Wenn eine Kreatur Schaden erleidet, reduziert dieser Schaden in der Regel zuerst ihre Vitalitätspunkte. Manche besonderen Angriffe verursachen entweder direkten Schaden an den Wundpunkten des Zieles oder sie verursachen Schaden an seinen Wund- und Vitalitätspunkten (siehe Kritische Treffer).

Kreaturen mit einem oder mehreren vollen Trefferwürfeln oder Stufen erhalten Vitalitätspunkte. Eine Kreatur erhält pro Stufe oder Trefferwürfel eine Anzahl von Vitalitätspunkten basierend auf der Art ihres Trefferwürfels. Verwende den Trefferwürfel der Kreatur, um ihre Vitalitätspunkte zu bestimmen, so wie du es bei Trefferpunkten tätest, aber addiere nicht den KO-Modifikator der Kreatur. Eine Kreatur erhält die maximalen Vitalitätspunkte für ihren ersten Trefferwürfel, sofern dieser das Resultat einer Charakterstufe ist. Kreaturen, deren erster Trefferwürfel von einer NSC-Klasse oder ihrem Volk stammt, würfeln ihre Vitalitätspunkte aus. Eine Kreatur mit weniger als einem vollen Trefferwürfel besitzt keine Vitalitätspunkte, sondern nur Wundpunkte.

Wenn eine Kreatur keine Vitalitätspunkte (mehr) besitzt, wird jeder weitere Schaden gegen ihre Gesamtwundpunkte angerechnet.

Wund- und Vitalitätspunkte zurückerlangen

Eine Kreatur kann auf mehrere Weisen Wund- und Vitalitätspunkte zurückerlangen, es ist meist aber leichter, Vitalitätspunkte zurückerlangen.

Heilzauber und –effekte: Wenn eine Kreatur Heilzauber wirkt oder eine Fähigkeit mit einem heilenden Effekt (z.B. Positive Energie fokussieren bei lebenden Kreaturen oder die Paladinfähigkeit Handauflegen) nutzt, muss sie sich entscheiden, ob sie damit Wund- oder Vitalitätspunkte heilen möchte. Die Kreatur entscheidet dies, bevor sie den Zauber wirkt oder die Fähigkeit einsetzt. Wenn die Kreatur sich entscheidet, Vitalitätspunkte zu heilen, funktioniert der Zauber oder Effekt normal und heilt eine Anzahl von Vitalitätspunkten in Höhe der normalerweise geheilten Trefferpunkte. Sollte die Kreatur sich entscheiden, Wundpunkte zu heilen, heilt sie eine Anzahl von Wundpunkten in Höhe der Anzahl von Würfeln, die sie normalerweise für den Zauber oder Effekt würfeln würde. Im Falle von Effekten wie der Zauber *Heilung*, bei dem ein Zauber oder Effekt 10 Trefferpunkte pro Zauberstufe heilt, heilt die Kreatur Wundpunkte in Höhe ihrer Zauberstufe.

Wenn beispielsweise ein Kleriker der 12. Stufe positive Energie fokussiert, um lebenden Kreaturen Wundpunkte zurückzugeben, heilt er in der Regel 6 Wundpunkte bei allen lebenden Kreaturen im Wirkungsbereich seiner fokussierten Energie. Wenn er den Zauber *Heilung* wirkt, stellt er bei der berührten Kreatur 12 Wundpunkte wieder her.

Ruhe: Wenn eine Kreatur eine ganze Nacht ruhen konnte (8 Stunden Schlaf oder mehr), erlangt sie all ihre Vitalitätspunkte und einen Wundpunkt zurück. Sollte es

während der Ruhephase eine wesentliche Unterbrechung geben, gewinnt die Kreatur weder Wund-, noch Vitalitätspunkte zurück. Nach einem vollständigen Tag Bettruhe erlangt eine Kreatur alle Vitalitätspunkte und Wundpunkte in Höhe ihrer halben Stufe zurück.

Genesung und ähnliche Effekte: Wenn eine Kreatur durch den Zauber *Genesung* oder einen ähnlichen Effekt Konstitutionspunkte zurückerlangt, gewinnt sie pro Punkt Konstitution zudem 2 Wundpunkte zurück. Mit dem Ende eines KO-Malus oder eines KO-Entzuges erhält eine Kreatur alle Wundpunkte zurück, die sie durch den Malus oder Entzug verloren hat.

WUNDPUNKTE VERURSACHENDE ANGRIFFE

Manche Angriffe können direkten Schaden an den Wundpunkten verursachen:

Kritische Treffer: Wenn eine Kreatur Ziel eines Kritischen Treffers wird, verursacht der Kritische Treffer den gewöhnlichen Schaden; er reduziert zuerst die Vitalitätspunkte und dann die Wundpunkte, wenn das Ziel über keine Vitalitätspunkte mehr verfügt. Der Kritische Treffer verursacht ferner Wundpunkteschaden in Höhe des Kritischen-Treffermultiplikators (d.h. z.B. 3 Wundpunkte bei einer Waffe mit einem Modifikator von x3) neben allem Wundpunkteschaden, welchen die Kreatur durch den Kritischen Treffer möglicherweise erleidet.

Schaden durch negative Energie: Wenn eine Kreatur einer anderen Kreatur negativen Energieschaden mit einem Zauber oder Effekt zufügt, kann sie wählen, ob sie mit diesem Zauber oder Effekt Wund- oder Vitalitätspunkteschaden (aber nicht beides) verursachen will. Wenn die Kreatur sich entscheidet, Vitalitätspunkteschaden zu verursachen, verursacht der Zauber oder Effekt den normalen negativen Energieschaden, fügt aber nur Vitalitätspunkteschaden zu, selbst wenn dieser die Anzahl an Vitalitätspunkten des Zieles überschreiten sollte. Sollte der Zauber oder Effekt dagegen direkten Wundpunkteschaden verursachen, verursacht er Wundpunkteschaden in Höhe der Anzahl an Würfeln, welche die Kreatur normalerweise für den Effekt würfeln würde. Sollte der Effekt eine Anzahl an Punkten pro Zauberstufe verursachen (z.B. der Zauber *Leid*), verursacht er eine Anzahl an Wundpunkten in Höhe der Zauberstufe des Zaubers.

WAS NOCH ZU BEACHTEN IST...

Im Folgenden gibt es noch einige Dinge zu beachten, wenn das System zu Wunden und Vitalität Verwendung findet:

Temporäre Trefferpunkte: Wenn eine Kreatur normalerweise temporäre Trefferpunkte erlangen würde, erhält sie stattdessen temporäre Vitalitätspunkte. Wenn diese Kreatur Schaden erleidet, verliert sie zuerst diese temporären Vitalitätspunkte. Sollte ein Angriff nur Wundpunkteschaden zufügen, sind diese temporären Trefferpunkte davon nicht betroffen.

Nichttödlicher Schaden: Wenn eine Kreatur nichttödlichen Schaden erleidet, erleidet sie diesen nur an ihren Vitalitätspunkten, selbst wenn der Angriff mehr Schaden verursacht, als die Kreatur Vitalitätspunkte besitzt. Sollte die Kreatur keine Vitalitätspunkte (und auch keine temporären Vitalitätspunkte) besitzen, erhält sie bei jedem Angriff, der nichttödlichen Schaden verursacht, entweder 1 Punkt Wundschaden oder eine Anzahl von Wundschadenspunkten in Höhe des Kritischen-Treffermodifikators des Angriffes, falls es sich bei diesem um einen Kritischen Treffer gehandelt hat.

Zauber oder Effekte, die mit einer bestimmten Anzahl von Trefferpunkten ausgelöst werden: In diesem System wird ein Effekt eines Zaubers oder Effektes, zu dem es kommt, wenn eine Kreatur auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert wird (z.B. bei dem Zauber *Auflösung*), ausgelöst, wenn eine Kreatur den Zustand Verwundet erlangt. Im Falle des Zaubers *Leid* oder eines ähnlichen Effektes, bei dem eine Kreatur durch den Zauber oder Effekt nicht unter 1 Trefferpunkt reduziert werden kann, können die Wundpunkte einer Kreatur nicht auf oder unter die Wundgrenze reduziert werden.

TALENTVARIANTEN ZUM SYSTEM FÜR WUNDEN UND VITALITÄT

Die folgenden Talente sind entweder neu und für das System für Wunden und Vitalität gedacht oder funktionieren unter diesem System anders:

Abhärtung

Du verfügst über höhere körperliche Durchhaltekraft.

Vorteil: Du erlangst 1 Wundpunkt pro Stufe oder Trefferwürfel, über den du verfügst.

Große Unverwüstbarkeit (Kampf)

In dir ruft der bevorstehende Tod nur Zorn hervor.

Voraussetzungen: ST 13, KO 13, Ausdauer, Unverwüstlich, GAB +6, Ork oder Halb-Ork.

Vorteil: Du bist nicht wankend, wenn du deine Wundgrenze erreichst, verlierst aber 1 Wundpunkt pro Runde, wenn du Aktionen ausführst. Du verlierst pro Runde nur 1 Wundpunkt, wenn du Aktionen ausführst. Ferner erhältst du einen Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe, solange sich deine Wundpunkte auf oder unterhalb deiner Wundgrenze befinden.

Mächtige Unverwüstbarkeit (Kampf)

Selbst wenn du eine schwere Wunde erleidest, kannst du den Schaden ignorieren und weiterkämpfen.

Voraussetzungen: ST 13, KO 15, Ausdauer, Eisenhaut, Große Unverwüstbarkeit, Unverwüstlich, GAB +9, Ork oder Halb-Ork.

Vorteil: Wenn deine Wundpunkte deine Wundgrenze erreicht haben, erleidest du keinen Wundpunkt, wenn du eine Aktion ausführst.

Unverwüstlich

Du machst weiter, selbst wenn deine Wundpunkte unter deiner Wundgrenze liegen.

Vorteil: Wenn sich deine gegenwärtigen Wundpunkte unterhalb deiner Wundgrenze befinden, muss dir kein Konstitutionswurf gegen SG 10 gelingen, um bei Bewusstsein zu bleiben.

6 Zauber

Das Gesicht des Oberingenieurs war von Sorgenfalten durchzogen. „Sie haben sich eingegraben, Herr. Unsere Ballisten erwischen immer nur einen oder zwei von ihnen und sie schließen die Löcher in ihren Mauern ebenso schnell, wie unsere Katapulte sie schaffen.“

Der Fürst-General rieb sich die Augen. Wann hatte einer von ihnen zuletzt geschlafen? „Haltet den Beschuss aufrecht, Tabril. Sollten wir diese Mauern nicht bis zum Sonnenuntergang gestürmt haben, ist die gesamte Nordfront in Gefahr.“

In diesem Augenblick erhob der weißhaarige Gesandte endlich die Stimme: „Ich glaube, ich könnte Euch in dieser Hinsicht behilflich sein.“ Auf seine Gesten hin knisterten blaue Blitze seinen Stab entlang. „Mit allem gebührendem Respekt, Herr, denkt Ihr nicht, dass dieser Krieg den Kampf mit Stöcken und Steinen hinter sich lassen sollte?“

Zauber

Energieexplosionen, magische Verzauberungen und aus anderen Realitäten herbeigezauberte Verbündete sind im Kampf oft ebenso bedeutsam wie das Können mit Klinge und Bogen. Die hier präsentierten Listen fassen die neuen Zauber in diesem Band zusammen.

Ein [M] oder [F] am Ende des Namens eines Zaubers zeigt an, dass dieser Zauber eine Material- oder Fokuskomponente benötigt, welche normalerweise nicht in einem Zauberkomponentenbeutel enthalten ist.

Reihenfolge der Präsentation: Die ersten Zauberlisten in diesem Kapitel sind nach Klassen und Stufen unterteilt. Sie enthalten den Namen des Zaubers und eine kurze, unvollständige Beschreibung. Im Anschluss an diese Listen folgt eine vollständige Aufstellung der aufgeführten Zauber, welche die ausführlichen Beschreibungen jedes Zaubers beinhaltet. Diese Zauber werden in alphabetischer Reihenfolge dargestellt, sieht man von Zaubervarianten der Kategorie „Mächtiger", „Schwacher", „Gemeinschaftlicher" oder „Massen-" ab. Diese erscheinen alphabetisch unter dem Buchstaben des Grundzaubers.

Trefferwürfel: Der Begriff „Trefferwürfel" wird in Bezug auf Effekte, die eine Anzahl von Trefferwürfeln von Kreaturen betreffen, synonym mit dem Begriff „Charakterstufen" verwendet.

Kreaturen, die ihre Trefferwürfel nur aufgrund ihrer Klasse erhalten, haben so viele Charakterstufen, wie es ihren Trefferwürfeln entspricht.

Zauberstufe: Die Kraft eines Zaubers hängt in vielen Fällen von der Zauberstufe ab. Die Klassenstufe des Zaubernden gilt beim Wirken eines Zaubers als Zauberstufe. Eine Kreatur ohne Klassen besitzt, solange es nicht angegeben wird, so viele Zauberstufen, wie es ihren Trefferwürfeln entspricht. In den folgenden Zauberlisten bezeichnet das Wort „Stufe" immer die Zauberstufe.

Kreaturen und Charaktere: Die Begriffe „Kreatur" und „Charakter" werden bei den Zauberbeschreibungen synonym verwendet.

Gemeinschaftliche Zauber: Gemeinschaftliche Zauber funktionieren wie andere Zauber, nur ermöglichen sie es dem Zauberwirkenden, die Wirkungsdauer auf mehrere Ziele zu verteilen. Jedes Ziel zählt als Ziel des Zaubers. Wenn die Wirkungsdauer aufgeteilt wird, muss diese so gleichmäßig wie möglich auf die Ziele aufgeteilt werden. Ferner kann kein Ziel einen Zaubereffekt mit kürzerer Wirkungsdauer erhalten als die kleinste Zeiteinheit, in welcher die Wirkung abgerechnet wird, außer die Zauberbeschreibung sagt anderes aus. Ein Zauberkundiger der 5. Stufe z.B. wirkt Gemeinschaftliche Zauber mit einer Wirkungsdauer von 10 Minuten pro Stufe (50 Minuten). Sollte er vier Ziele haben, muss jedes Ziel den Effekt mit einer Wirkungsdauer von 10 Minuten erhalten (zusammen 40 Minuten). Die restlichen 10 Minuten an Wirkungszeit können einem der Ziele zugesprochen werden oder gehen verloren.

Ein Hinweis zu Alchemisten: Ein Alchemist muss über die Entdeckung Haltbarer Extrakt verfügen, um Gemeinschaftliche Zauber brauen zu können. Ohne diese Entdeckung kann er keine entsprechenden Formeln nutzen.

Alchemistenformeln

Alchemistenformeln des 1. Grades

Dringlicher Schritt: Du kannst dich langsam fortbewegen und immer noch Zauber wirken, bis du dich schnell bewegst, angreifst oder einen Schadenszauber wirkst.

Gesinnung sehen: Wähle eine Gesinnung aus. Fortan nimmst du Kreaturen und Gegenstände mit dieser Gesinnung als von geisterhaftem Leuchten umgeben wahr.

Illusion der Ruhe: Du scheinst völlig still zu stehen, sogar wenn du handelst.

Schockschild: Ein Energieschild schützt dich, bis du es mit Hilfe einer elektrischen Explosion auflöst.

Weiter Schuss: Die Grundreichweite einer abgefeuerten Fernkampfwaffe steigt um +3 m.

Ziel-Bombenzusatz: Von dir geworfene Bomben verursachen bei einer einzelnen Kreatur mehr Schaden.

Alchemistenformeln des 2. Grades

Absorbierende Barriere: Dieser Zauber schützt das Ziel mit Hüllen aus Energie.

Gemeinschaftliche Ameisenstärke: Dieser Zauber funktioniert wie *Ameisenstärke*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Injizierende Berührung: Du kannst die Wirkung einer Infusion, eines Elixiers, eines Gifts oder eines Tranks mit Hilfe eines Berührungsangriffes übermitteln.

Kraftumkehr: Dieser Zauber lenkt die Wucht eines Nahkampfangriffes auf die Waffe des Angreifers um.

Kugelschild: Du erhältst einen Ablenkungsbonus von +4 auf deine RK gegen Feuerwaffen- und Fernkampfangriffe.

Schatten-Bombenzusatz: Deine Bomben bedecken das Ziel mit einer schattenhaften Substanz, welche ihm Tarnung verleiht aber auch seine Sicht einschränkt.

Sengende Beleidigung: Lege einen Wurf auf Einschüchtern gegen alle Gegner innerhalb von 9 m ab. Entmutigte Gegner nehmen zusätzlich Feuerschaden.

Sicherer Halt: Du erhältst einen Kompetenzbonus von +4 auf deine KMV und auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Klettern.

Tieraspekt: Du erhältst einige positive Eigenschaften von einem Tier deiner Wahl.

Waffenumgang verleihen: Dieser Zauber verleiht einer Kreatur kurzzeitig Geübtheit im Umgang mit einer Waffe.

Alchemistenformeln des 3. Grades

Blitzpeitschen-Bombenzusatz: Deine Bomben werden mit einem Schutzzauber versehen. Ziele, die durch deine Bomben Schaden nehmen, erleiden Blitzschaden durch den Schutzzauber sobald sie sich weiter als 1,50 m bewegen.

Gemeinschaftliche Dunkelsicht: Dieser Zauber funktioniert wie *Dunkelsicht*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliches Elementen trotzen: Dieser Zauber funktioniert wie *Elementen trotzen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliches Energien widerstehen: Dieser Zauber funktioniert wie *Energien widerstehen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliches Gift verzögern: Dieser Zauber funktioniert wie *Gift verzögern*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftlicher Schutz vor Pfeilen: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Pfeilen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftliches Spinnenklettern: Dieser Zauber funktioniert wie *Spinnenklettern*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Geschwindigkeitsausbruch: Du erhältst eine erhöhte Bewegungsrate. Du ignorierst Gelegenheitsangriffe während deiner Bewegung. Du kannst dich durch Felder von Kreaturen bewegen, welche größer sind als du.
Giftigkeit absorbieren: Du wirst sowohl gegen Krankheiten als auch gegen Gifte immun. Während der Wirkungsdauer kannst du einmalig eine Krankheit oder ein Gift absorbieren und dann an andere weitergeben.
Harzige Haut: Du erhältst SR 5/Stichwaffen und einen Bonus von +4 auf deine KMV gegen Entwaffnen.
Mächtiger Tieraspekt: Dieser Zauber funktioniert wie *Tieraspekt*, du erhältst aber einige positive Eigenschaften von zwei Tieren deiner Wahl.

Alchemistenformeln des 4. Grades

Gemeinschaftlicher Luftweg: Dieser Zauber funktioniert wie *Luftweg*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftliche Zungen: Dieser Zauber funktioniert wie *Zungen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Mutagenberührung: Du kannst an berührte Kreaturen eine schwächere Version deines Mutagens weitergeben.
Vipern-Bombenzusatz: Deine Bomben zaubern giftige Vipern herbei. Ziele, die durch deine Bomben getroffen werden oder sich im Explosionsradius der Bombe befinden, werden von den Vipern gebissen.

Alchemistenformeln des 5. Grades

Erschöpfungs-Bombenzusatz: Ziele, die durch deine Bomben getroffen werden oder sich im Explosionsradius der Bombe befinden, sind erschöpft.
Gemeinschaftliche Steinhaut[M]: Dieser Zauber funktioniert wie *Steinhaut*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Staubgestalt: Du wirst kurzfristig zu einer körperlosen Kreatur aus Staub.

Alchemistenformeln des 6. Grades

Käfig-Bombenzusatz: Deine Bomben erzeugen Energiekäfige, welche Kreaturen im Explosionsradius der Bombe einsperren.
Kurzstreckenteleportation: Du kannst dich mit Hilfe einer Bewegungsaktion 9 m weit teleportieren oder aus dem Liegen aufstehen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Antipaladinzauber

Antipaladinzauber des 1. Grades

Litanei der Faulheit: Das Ziel kann 1 Runde lang keine Gelegenheitsangriffe durchführen.
Litanei der Schwäche: Das Ziel ist 1 Runde lang erschöpft.
Weiter Schuss: Die Grundreichweite einer abgefeuerten Fernkampfwaffe steigt um +3 m.

Antipaladinzauber des 2. Grades

Gemeinschaftlicher Schutz vor Gutem: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Gutem*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftlicher Schutz vor Ordnung: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Ordnung*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Litanei der Reaktion: Du erhältst für 1 Runde zwei zusätzliche Gelegenheitsangriffe.
Litanei der Redegewandtheit: Das Ziel ist 1 Runde lang fasziniert.
Litanei der Verstrickung: Das Ziel ist 1 Runde lang erschöpft.
Litanei der Verteidigung: Dieser Zauber verdoppelt den Verzauberungsbonus deiner Rüstung.
Magisches Belagerungsgerät: Ein Belagerungsgerät erhält einen Bonus von +1 auf Ziel- und Schadenswürfe.
Waffenumgang verleihen: Dieser Zauber verleiht einer Kreatur kurzzeitig Geübtheit im Umgang mit einer Waffe.

Antipaladinzauber des 3. Grades

Gemeinschaftliche Dunkelsicht: Dieser Zauber funktioniert wie *Dunkelsicht*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Geschwindigkeitsausbruch: Du erhältst eine erhöhte Bewegungsrate. Du ignorierst Gelegenheitsangriffe während deiner Bewegung. Du kannst dich durch Felder von Kreaturen bewegen, welche größer sind als du.
Litanei des Entkommens: Dieser Zauber teleportiert einen Freund aus einem Ringkampf.
Litanei des Sehvermögens: Du kannst unsichtbare Kreaturen und Gegenstände innerhalb von 9 m sehen.
Unaufhaltsame Todeswalze: Deine Kraft wächst mit jedem Leben, das du nimmst.

Antipaladinzauber des 4. Grades

Gemeinschaftliche Unauffindbarkeit[M]: Dieser Zauber funktioniert wie *Unauffindbarkeit*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Litanei des Donners: Das Ziel ist taub, bis dieser Zustand aufgehoben wird. Ferner ist es 1 Runde lang verwirrt.
Litanei der Rache: Verbündete, die das Ziel des Zaubers angreifen, erhalten für 1 Runde einen Bonus von +5 auf ihre Schadenswürfe.
Litanei des Wahnsinns: Das Ziel ist mindestens 1 Runde lang verwirrt.
Mächtiges Magisches Belagerungsgerät: Dieser Zauber funktioniert wie *Magisches Belagerungsgerät*, das Belagerungsgerät erhält jedoch einen Bonus von +1/4 Zauberstufen auf Ziel- und Schadenswürfe.

Bardenzauber

Bardenzauber des 0. Grades

Verstörende Feenerscheinung: Du hüllst dich in einen Schleier aus verstörenden Illusionen.

Bardenzauber des 1. Grades

Augenblick der Größe: Dieser Zauber verdoppelt einen Moralbonus.

Befreiender Befehl: Das Ziel des Zaubers legt mit Hilfe einer Augenblicklichen Aktion einen Fertigkeitswurf auf Entfesselungskunst ab und erhält einen Bonus auf diesen Wurf.

Bewunderung: Du erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie sowie auf Schaukampfwürfe.

Blick bannen: Dieser Zauber zwingt das Ziel, während der Wirkungsdauer des Zaubers, nur dich anzusehen.

Dringlicher Schritt: Du kannst dich langsam fortbewegen und immer noch Zauber wirken, bis du dich schnell bewegst, angreifst oder einen Schadenszauber wirkst.

Feindseligkeit hervorrufen: Gegner werden dazu gezwungen, dich anstelle deiner Verbündeten anzugreifen.

Gesinnung sehen: Wähle eine Gesinnung aus. Fortan nimmst du Kreaturen und Gegenstände mit dieser Gesinnung als von geisterhaftem Leuchten umgeben wahr.

Negative Reaktion: Die Zielkreatur kann niemanden positiv beeinflussen.

Reichlich Munition: Dieser Zauber ersetzt in jeder Runde nichtmagische Munition.

Wissen des Meisterschützen: Du erhältst einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst. Ferner bewegst du dich beim Spurenlesen mit deiner vollen Bewegungsrate.

Zusammenflicken: Der Zielgegenstand verliert den Zustand Beschädigt.

Bardenzauber des 2. Grades

Donnerschuss: Die Munition der Zielfeuerwaffe macht Gegner taub.

Erleuchtende Fackel: Ein berührter Gegenstand gibt helles Licht ab und verleiht einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und Wahrnehmung.

Gemeinschaftliches Sprache weitergeben: Dieser Zauber funktioniert wie *Sprache weitergeben*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Plündernde Hand: Du kannst aus der Ferne einen Gegenstand ergreifen und manipulieren.

Sengende Beleidigung: Lege einen Wurf auf Einschüchtern gegen alle Gegner innerhalb von 9 m ab. Entmutigte Gegner nehmen zusätzlich Feuerschaden.

Skrupel: Das Ziel erleidet Mali auf Attributs-, Fertigkeits- und Konzentrationswürfe, bis es eine ganze Runde lang nichts tut.

Taktisches Können: Du erhältst aufgrund deiner Positionierung einen zusätzlichen Bonus von +1 auf Angriffswürfe oder deine RK.

Zurückkehrende Waffe: Eine Waffe erhält die besondere Waffeneigenschaft *Rückkehr*.

Bardenzauber des 3. Grades

Gemeinschaftliches Gift verzögern: Dieser Zauber funktioniert wie *Gift verzögern*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliche Zungen: Dieser Zauber funktioniert wie *Zungen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliche Zurückkehrende Waffe: Dieser Zauber funktioniert wie *Zurückkehrende Waffe*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Phantomfahrzeuglenker: Dieser Zauber beschwört ein Phantom, das Fahrzeuge lenkt.

Bardenzauber des 4. Grades

Geladene Spiegelbilder: Dieser Zauber funktioniert wie *Spiegelbilder*, die Duplikate verursachen jedoch Elektrizitätsschaden, wenn sie zerstört werden.

Gemeinschaftliches Geisterross: Dieser Zauber funktioniert wie *Geisterross*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Druidenzauber

Druidenzauber des 1. Grades

Befreiender Befehl: Das Ziel des Zaubers legt mit Hilfe einer Augenblicklichen Aktion einen Fertigkeitswurf auf Entfesselungskunst ab und erhält einen Bonus auf diesen Wurf.

Feuchtes Pulver: Dieser Zauber ruiniert die geladene Munition einer Zielfeuerwaffe.

Luftblase: Dieser Zauber erschafft eine kleine Luftblase um deinen Kopf oder um einen Gegenstand.

Pulver schwächen: Die Reichweite einer Zielfeuerwaffe wird halbiert. Ferner erleidet man einen Malus von -2 auf Schadenswürfe, die man mit ihr ausführt.

Wissen des Meisterschützen: Du erhältst einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst. Ferner bewegst du dich beim Spurenlesen mit deiner vollen Bewegungsrate.

Druidenzauber des 2. Grades

Gemeinschaftliche Ameisenstärke: Dieser Zauber funktioniert wie *Ameisenstärke*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliches Elementen trotzen: Dieser Zauber funktioniert wie *Elementen trotzen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Sicherer Halt: Du erhältst einen Kompetenzbonus von +4 auf deine KMV und auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Klettern.

Soldaten der Wildnis: Nahegelegene Pflanzen helfen dir im Kampf.

Tieraspekt: Du erhältst einige positive Eigenschaften von einem Tier deiner Wahl.

Wintereinbruch: Der Wirkungsbereich des Zaubers wird von eisiger Kälte erfüllt.

Wohlwollendes Gehölz: Pflanzen in einem Wald werden hilfsbereit, statt dich und deine Verbündeten zu behindern.

Druidenzauber des 3. Grades

Gefährtenverbindung: Du kannst mit deinem Tiergefährten sprechen und problemlos mit ihm umgehen.

Gemeinschaftliches Energien widerstehen: Dieser Zauber funktioniert wie *Energien widerstehen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliches Gift verzögern: Dieser Zauber funktioniert wie *Gift verzögern*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliches Spinnenklettern: Dieser Zauber funktioniert wie *Spinnenklettern*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliches Sprache weitergeben: Dieser Zauber funktioniert wie *Sprache weitergeben*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Harzige Haut: Du erhältst SR 5/Stichwaffen und einen Bonus von +4 auf deine KMV gegen Entwaffnen.

Mächtiger Tieraspekt: Dieser Zauber funktioniert wie *Tieraspekt*, du erhältst aber einige positive Eigenschaften von zwei Tieren deiner Wahl.

Welpengestalt: Dieser Zauber verwandelt ein Tier oder eine magische Bestie kurzfristig in eine jüngere und niedlichere Version.

Druidenzauber des 4. Grades

Gemeinschaftlicher Schutz vor Energien: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Energien*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Giftigkeit absorbieren: Du wirst sowohl gegen Krankheiten als auch gegen Gifte immun. Während der Wirkungsdauer kannst du einmalig eine Krankheit oder ein Gift absorbieren und dann an andere weitergeben.

Obsidianscholle: Dieser Zauber verwandelt den Boden in geschmolzenes Glas, welches fast sofort wieder erkaltet.

Druidenzauber des 5. Grades

Gemeinschaftlicher Luftweg: Dieser Zauber funktioniert wie *Luftweg*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Druidenzauber des 6. Grades

Gemeinschaftliche Steinhaut^{M}: Dieser Zauber funktioniert wie *Steinhaut*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Staubgestalt: Du wirst kurzfristig zu einer körperlosen Kreatur aus Staub.

Teerlache: Dieser Zauber verwandelt den Boden in eine Lache aus kochendem Teer.

Druidenzauber des 7. Grades

Baumkatapult: Dieser Zauber verwandelt große Bäume in Katapulte derselben Größenkategorie.

Druidenzauber des 8. Grades

Furchteinflößende Erscheinung: Du nimmt eine entsetzliche, übergroße Form deiner selbst an und strahlst eine Aura aus, die Kreaturen erschüttert oder verängstigt.

Druidenzauber des 9. Grades

Mächtiges Baumkatapult: Dieser Zauber funktioniert wie *Baumkatapult*, kann aber auch auf riesige und gigantische Bäume gewirkt werden, um sie in Katapulte derselben Größenkategorie zu verwandeln.

HEXENZAUBER

Hexenzauber des 1. Grades

Blick bannen: Dieser Zauber zwingt das Ziel, während der Wirkungsdauer des Zaubers, nur dich anzusehen.

Feindseligkeit hervorrufen: Gegner werden dazu gezwungen, dich anstelle deiner Verbündeten anzugreifen.

Feuchtes Pulver: Dieser Zauber ruiniert die geladene Munition einer Zielfeuerwaffe.

Friedenssiegel: Dieser Zauber bindet eine Waffe an den Körper ihres Trägers, sodass dieser es schwerer hat diese zu ziehen.

Luftblase: Dieser Zauber erschafft eine kleine Luftblase um deinen Kopf oder um einen Gegenstand.

Negative Reaktion: Die Zielkreatur kann niemanden positiv beeinflussen.

Pulver schwächen: Die Reichweite einer Zielfeuerwaffe wird halbiert. Ferner erleidet man einen Malus von -2 auf Schadenswürfe, die man mit ihr ausführt.

Treffsichere Waffe: Dieser Zauber verleiht einen Bonus von +2 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer. Ferner erhöht sich dieser Bonus um +1/4 Zauberstufen.

Waffe oder Rüstung verstärken: Dieser Zauber nimmt einer Waffe oder Rüstung vorübergehend die Eigenschaft Zerbrechlich.

Zusammenflicken : Der Zielgegenstand verliert den Zustand Beschädigt.

Hexenzauber des 2. Grades

Bewunderung: Du erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie sowie auf Schaukampfwürfe.

Donnerschuss: Die Munition der Zielfeuerwaffe macht Gegner taub.

Fehlzündung provozieren: Die Munition der Zielfeuerwaffe neigt zu Fehlzündungen.

Gemeinschaftliches Reittier: Dieser Zauber funktioniert wie *Reittier*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliches Waffe oder Rüstung verstärken: Dieser Zauber funktioniert wie *Waffe oder Rüstung verstärken*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliches Zauber verbergen: Dieser Zauber funktioniert wie *Zauber verbergen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Rückstoß: Das Abfeuern der Zielfeuerwaffe erzeugt einen gewaltigen Rückstoß.

Skrupel: Das Ziel erleidet Mali auf Attributs-, Fertigkeits- und Konzentrationswürfe, bis es eine ganze Runde lang nichts tut.

Verlässliches Pulver: Die Munition in der Zielfeuerwaffe neigt weniger zu Fehlzündungen.

Waffenumgang verleihen: Dieser Zauber verleiht einer Kreatur kurzzeitig Geübtheit im Umgang mit einer Waffe.

Wintereinbruch: Der Wirkungsbereich des Zaubers wird von eisiger Kälte erfüllt.

Zurückkehrende Waffe: Eine Waffe erhält die besondere Waffeneigenschaft *Rückkehr*.

Hexenzauber des 3. Grades

Blendende Verpuffung: Die Munition der Zielfeuerwaffe erzeugt beim Abfeuern einen grellen Blitz, welcher den Schützen der Waffe als auch alle um ihn herum blenden kann.

Gegner schweben lassen: Dieser Zauber lässt das Ziel schweben.

Gemeinschaftliches Gift verzögern: Dieser Zauber funktioniert wie *Gift verzögern*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliche Zurückkehrende Waffe: Dieser Zauber funktioniert wie *Zurückkehrende Waffe*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Heilung stehlen: Du raubst die Hälfte an magischer Heilung, welche die Zielkreatur erhält.

Schwäche aufspüren: Dieser Zauber ermöglicht es dir bei einem Kritischen Treffer, den Schaden zwei Mal auszuwürfeln und das bessere Ergebnis zu wählen.

Welpengestalt: Dieser Zauber verwandelt ein Tier oder eine magische Bestie kurzfristig in eine jüngere und niedlichere Version.

Hexenzauber des 4. Grades

Benannte Kugel: Dieser Zauber verleiht der Zielmunition (oder einer Wurfwaffe) tödliche Genauigkeit gegen eine bestimmte Kreatur oder Kreaturenart.

Gemeinschaftliche Zungen: Dieser Zauber funktioniert wie *Zungen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Giftigkeit absorbieren: Du wirst sowohl gegen Krankheiten als auch gegen Gifte immun. Während der Wirkungsdauer kannst du einmalig eine Krankheit oder ein Gift absorbieren und dann an andere weitergeben.

Lähmendes Vorzeichen: Dieser Zauber bringt Unglück über eine Kreatur, sodass sie mit Angriffen und Zaubern nur halben Schaden verursacht.

Hexenzauber des 5. Grades

Beschwörer mitverletzen: Das Ziel nimmt Schaden, sobald eine von ihm herbeigezauberte Kreatur Schaden erleidet.

Feindseliger Austausch: Du erzeugst eine intra-dimensionale Verbindung mit einer Zielkreatur und tauschst mit ihr die Plätze.

Klingenkranz[F]: Dieser Zauber erweckt 4 Mithraldolche zum Leben, die fortan um dich herum wirbeln, nahe Kreaturen angreifen und dich beim Wirken von Zaubern vor Gelegenheitsangriffen schützen.

Symbol des Schlagens[M]: Dieser Zauber funktioniert wie *Symbol des Todes*, füllt aber ein Feld von 1,50 m x 1,50 m aus.

Hexenzauber des 6. Grades

Mächtige Benannte Kugel: Dieser Zauber funktioniert wie *Benannte Kugel*, verursacht aber zusätzlich 2 Schadenspunkte/Zauberstufe.

Staubgestalt: Du wirst kurzfristig zu einer körperlosen Kreatur aus Staub.

Hexenzauber des 7. Grades

Kurzstreckenteleportation: Du kannst dich mit Hilfe einer Bewegungsaktion 9 m weit teleportieren oder aus dem Liegen aufstehen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Mächtiger Feindseliger Austausch: Dieser Zauber funktioniert wie *Feindseliger Austausch*, du kannst aber eine weitere Kreatur/4 Zauberstufen zum Ziel machen.

Hexenzauber des 8. Grades

Furchteinflößende Erscheinung: Du nimmt eine entsetzliche, übergroße Form deiner selbst an und strahlst eine Aura aus, die Kreaturen erschüttert oder verängstigt.

Hexenzauber des 9. Grades

Gemeinschaftliche Gedankenleere: Dieser Zauber funktioniert wie *Gedankenleere*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Heldenhafte Anrufung: Kreaturen erhalten Boni auf Angriffe und Schaden, temporäre Trefferpunkte sowie Immunität gegen Furcht- und Bezauberungseffekte.

Hexenmeister-/Magierzauber

Hexenmeister-/Magierzauber des 0. Grades

Verstörende Feenerscheinung: Du hüllst dich in einen Schleier aus verstörenden Illusionen.

Hexenmeister-/Magierzauber des 1. Grades

Augenblick der Größe: Dieser Zauber verdoppelt einen Moralbonus.

Befreiender Befehl: Das Ziel des Zaubers legt mit Hilfe einer Augenblicklichen Aktion einen Fertigkeitswurf auf Entfesselungskunst ab und erhält einen Bonus auf diesen Wurf.

Blick bannen: Dieser Zauber zwingt das Ziel, während der Wirkungsdauer des Zaubers, nur dich anzusehen.

Dringlicher Schritt: Du kannst dich langsam fortbewegen und immer noch Zauber wirken, bis du dich schnell bewegst, angreifst oder einen Schadenszauber wirkst.

Feuchtes Pulver: Dieser Zauber ruiniert die geladene Munition einer Zielfeuerwaffe.

Friedenssiegel: Dieser Zauber bindet eine Waffe an den Körper ihres Trägers, sodass dieser es schwerer hat diese zu ziehen.

Gesinnung sehen: Wähle eine Gesinnung aus. Fortan nimmst du Kreaturen und Gegenstände mit dieser Gesinnung als von geisterhaftem Leuchten umgeben wahr.

Illusion der Ruhe: Du scheinst völlig still zu stehen, sogar wenn du handelst.

Kugeln gießen[M]: Dieser Zauber wandelt 1 Pfund Metall in Munition um.

Luftblase: Dieser Zauber erschafft eine kleine Luftblase um deinen Kopf oder um einen Gegenstand.

Negative Reaktion: Die Zielkreatur kann niemanden positiv beeinflussen.

Pulver schwächen: Die Reichweite einer Zielfeuerwaffe wird halbiert. Ferner erleidet man einen Malus von -2 auf Schadenswürfe, die man mit ihr ausführt.

Reichlich Munition: Dieser Zauber ersetzt in jeder Runde nichtmagische Munition.

Schockschild: Ein Energieschild schützt dich, bis du es mit Hilfe einer elektrischen Explosion auflöst.

Spiegelschlag: Du kannst mehrere Gegner mit einem Angriff treffen.

Treffsichere Waffe: Dieser Zauber verleiht einen Bonus von +2 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer. Ferner erhöht sich dieser Bonus um +1/4 Zauberstufen.

Waffe oder Rüstung verstärken: Dieser Zauber nimmt einer Waffe oder Rüstung vorübergehend die Eigenschaft Zerbrechlich.

Weiter Schuss: Die Grundreichweite einer abgefeuerten Fernkampfwaffe steigt um +3 m.

Zusammenflicken : Der Zielgegenstand verliert den Zustand Beschädigt.

Hexenmeister-/Magierzauber des 2. Grades

Bewunderung: Du erhältst einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie sowie auf Schaukampfwürfe.

Blutendes Auge: Eine berührte Nahkampfwaffe (Hieb) verursacht fortan Blutungsschaden am Kopf des Gegners.

Donnerschuss: Die Munition der betroffenen Feuerwaffe macht Gegner taub.

Fehlzündung provozieren: Die Munition der Zielfeuerwaffe neigt zu Fehlzündungen.

Feurige Schuriken[M]: Dieser Zauber ruft mehrere feurige Projektile herbei, die nach Gegnern geworfen werden können.

Gemeinschaftliche Ameisenstärke: Dieser Zauber funktioniert wie *Ameisenstärke*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliches Elementen trotzen: Dieser Zauber funktioniert wie *Elementen trotzen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliches Reittier: Dieser Zauber funktioniert wie *Reittier*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftlicher Schutz vor Bösem: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Bösem*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftlicher Schutz vor Chaos: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Chaos*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftlicher Schutz vor Gutem: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Gutem*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftlicher Schutz vor Ordnung: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Ordnung*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliches Waffe oder Rüstung verstärken: Dieser Zauber funktioniert wie *Waffe oder Rüstung verstärken*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Kraftumkehr: Dieser Zauber lenkt die Wucht eines Nahkampfangriffes auf die Waffe des Angreifers um.

Kugelschild: Du erhältst einen Ablenkungsbonus von +4 auf deine RK gegen Feuerwaffen- und Fernkampfangriffe.

Magisches Belagerungsgerät: Ein Belagerungsgerät erhält einen Bonus von +1 auf Ziel- und Schadenswürfe.

Nachladende Hände: Dieser Zauber lädt in jeder Runde einmal deine Waffe nach.

Plündernde Hand: Du kannst aus der Ferne einen Gegenstand ergreifen und manipulieren.

Querschläger: Dieser Zauber verleiht einer Projektilwaffe die Fähigkeit abprallende Munition zu verschießen.

Raum verzerren: Die Angriffe der Zielkreatur treffen nicht das beabsichtigte Ziel, stattdessen richten sie sich gegen ein zufällig bestimmtes Ziel.

Rückstoß: Das Abfeuern der Zielfeuerwaffe erzeugt einen gewaltigen Rückstoß.

Schützende Waffe[F]: Die Waffe, welche du als Fokus für diesen Zaubers nutzt, verteidigt dich. Ferner gestattet sie es dir, Zauber zu wirken, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Sicherer Halt: Du erhältst einen Kompetenzbonus von +4 auf deine KMV und auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Klettern.

Skrupel: Das Ziel erleidet Mali auf Attributs-, Fertigkeits- und Konzentrationswürfe, bis es eine ganze Runde lang nichts tut.

Spontane Selbstentzündung: Das Ziel erleidet 3W6 Punkte Feuerschaden und fängt Feuer.

Taktisches Können: Du erhältst aufgrund deiner Positionierung einen zusätzlichen Bonus von +1 auf deine Angriffswürfe oder auf deine RK.

Telekinetisches Zusammenbauen[F]: Beim Zusammenbau eines Belagerungsgerätes ist 1 Arbeiter/2 Zauberstufen weniger erforderlich.

Tieraspekt: Du erhältst einige positive Eigenschaften von einem Tier deiner Wahl.

Verlässliches Pulver: Die Munition in der Zielfeuerwaffe neigt weniger zu Fehlzündungen.

Waffenumgang verleihen: Dieser Zauber verleiht einer Kreatur kurzzeitig Geübtheit im Umgang mit einer Waffe.

Wintereinbruch: Der Wirkungsbereich des Zaubers wird von eisiger Kälte erfüllt.

Zurückkehrende Waffe: Eine Waffe erhält die besondere Waffeneigenschaft *Rückkehr*.

Hexenmeister-/Magierzauber des 3. Grades

Absorbierende Barriere[F]: Dieser Zauber schützt das Ziel mit Hüllen aus Energie.

Blendende Verpuffung: Die Munition der Zielfeuerwaffe erzeugt beim Abfeuern einen grellen Blitz, welcher den Schützen der Waffe als auch alle um ihn herum blenden kann.

Gegner schweben lassen: Dieser Zauber lässt das Ziel schweben.

Gemeinschaftliche Dunkelsicht: Dieser Zauber funktioniert wie *Dunkelsicht*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliches Energien widerstehen: Dieser Zauber funktioniert wie *Energien widerstehen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftlicher Schutz vor Pfeilen: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Pfeilen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliches Spinnenklettern: Dieser Zauber funktioniert wie *Spinnenklettern*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliches Sprache weitergeben: Dieser Zauber funktioniert wie *Sprache weitergeben*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliche Zurückkehrende Waffe: Dieser Zauber funktioniert wie *Zurückkehrende Waffe*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Harzige Haut: Du erhältst SR 5/Stichwaffen und einen Bonus von +4 auf deine KMV gegen Entwaffnen.

Heilung stehlen: Du raubst die Hälfte an magischer Heilung, welche die Zielkreatur erhält.

Injizierende Berührung: Du kannst die Wirkung einer Infusion, eines Elixiers, eines Gifts oder eines Tranks mit Hilfe eines Berührungsangriffes übermitteln.

Kette des Verhängnisses: Dieser Zauber erschafft eine schwebende Kette aus Energie.
Phantomfahrzeuglenker: Dieser Zauber beschwört ein Phantom, das Fahrzeuge lenkt.
Schrotexplosion[M]: Dieser Zauber erzeugt eine Explosion aus herbeigezauberten Metallkügelchen.
Schwäche aufspüren: Dieser Zauber ermöglicht es dir bei einem Kritischen Treffer, den Schaden zwei Mal auszuwürfeln und das bessere Ergebnis zu wählen.
Welpengestalt: Dieser Zauber verwandelt ein Tier oder eine magische Bestie kurzfristig in eine jüngere und niedlichere Version.

Hexenmeister-/Magierzauber des 4. Grades

Benannte Kugel: Dieser Zauber verleiht der Zielmunition (oder einer Wurfwaffe) tödliche Genauigkeit gegen eine bestimmte Kreatur oder Kreaturenart.
Geladene Spiegelbilder: Dieser Zauber funktioniert wie *Spiegelbilder*, die Duplikate verursachen jedoch Elektrizitätsschaden, wenn sie zerstört werden.
Gemeinschaftliche Unauffindbarkeit[M]: Dieser Zauber funktioniert wie *Unauffindbarkeit*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftliches Geisterross: Dieser Zauber funktioniert wie *Geisterross*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftlicher Schutz vor Energien: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Energien*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftliche Zungen: Dieser Zauber funktioniert wie *Zungen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Mächtiges Magisches Belagerungsgerät: Dieser Zauber funktioniert wie *Magisches Belagerungsgerät*, das Belagerungsgerät erhält jedoch einen Bonus von +1/4 Zauberstufen auf Ziel- und Schadenswürfe.
Mächtiger Tieraspekt: Dieser Zauber funktioniert wie *Tieraspekt*, du erhältst aber einige positive Eigenschaften von zwei Tieren deiner Wahl.
Obsidianscholle: Dieser Zauber verwandelt den Boden in geschmolzenes Glas, welches fast sofort wieder erkaltet.
Phantomstreitwagen: Dieser Zauber beschwört einen quasirealen schweren Streitwagen, der von vier Pferden gezogen wird.
Telekinetischer Sturmangriff: Dieser Zauber schleudert einen Verbündeten durch die Luft.

Hexenmeister-/Magierzauber des 5. Grades

Belagerungsenergiegeschoss: Ein großes Belagerungsgerät verursacht Energieschaden. Abhängig von der gewählten Energieart werden auch andere Effekte verursacht.
Beschwörer mitverletzen: Das Ziel nimmt Schaden, sobald eine von ihm herbeigezauberte Kreatur Schaden erleidet.
Feindseliger Austausch: Du erzeugst eine intra-dimensionale Verbindung mit einer Zielkreatur und tauschst mit ihr die Plätze.
Gemeinschaftliche Steinhaut[M]: Dieser Zauber funktioniert wie *Steinhaut*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Giftigkeit absorbieren: Du wirst sowohl gegen Krankheiten als auch gegen Gifte immun. Während der Wirkungsdauer kannst du einmalig eine Krankheit oder ein Gift absorbieren und dann an andere weitergeben.
Klingenkranz[F]: Dieser Zauber erweckt 4 Mithraldolche zum Leben, die fortan um dich herum wirbeln, nahe Kreaturen angreifen und dich beim Wirken von Zaubern vor Gelegenheitsangriffen schützen.
Symbol des Schlagens[M]: Dieser Zauber funktioniert wie *Symbol des Todes*, füllt aber ein Feld von 1,50 m x 1,50 m aus.

Hexenmeister-/Magierzauber des 6. Grades

Mächtiges Belagerungsenergiegeschoss: Dieser Zauber funktioniert wie *Belagerungsenergiegeschoss*, kann aber auf Belagerungsgeräte jeder Größenkategorie gewirkt werden.
Mächtige Benannte Kugel: Dieser Zauber funktioniert wie *Benannte Kugel*, verursacht aber zusätzlich 2 Schadenspunkte/Zauberstufe.
Teerlache: Dieser Zauber verwandelt den Boden in eine Lache aus kochendem Teer.

Hexenmeister-/Magierzauber des 7. Grades

Arkane Kanone[F]: Dieser Zauber verwandelt deinen Fokus in eine magische, selbstfeuernde Kanone.
Kurzstreckenteleportation: Du kannst dich mit Hilfe einer Bewegungsaktion 9 m weit teleportieren oder aus dem Liegen aufstehen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren.
Mächtiger Feindseliger Austausch: Dieser Zauber funktioniert wie *Feindseliger Austausch*, du kannst aber eine weitere Kreatur/4 Zauberstufen zum Ziel machen.

Hexenmeister-/Magierzauber des 8. Grades

Furchteinflößende Erscheinung: Du nimmt eine entsetzliche, übergroße Form deiner selbst an und strahlst eine Aura aus, die Kreaturen erschüttert oder verängstigt.

Hexenmeister-/Magierzauber des 9. Grades

Gemeinschaftliche Gedankenleere: Dieser Zauber funktioniert wie *Gedankenleere*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Heldenhafte Anrufung: Kreaturen erhalten Boni auf Angriffe und Schaden, temporäre Trefferpunkte sowie Immunität gegen Furcht- und Bezauberungseffekte.

Inquisitorenzauber

Inquisitorenzauber des 1. Grades

Blick bannen: Dieser Zauber zwingt das Ziel, während der Wirkungsdauer des Zaubers, nur dich anzusehen.
Bogenstock: Ein Kurzbogen kann als Knüppel oder ein Langbogen als Kampfstab benutzt werden.
Feindseligkeit hervorrufen: Gegner werden dazu gezwungen, dich anstelle deiner Verbündeten anzugreifen.
Friedenssiegel: Dieser Zauber bindet eine Waffe an den Körper ihres Trägers, sodass dieser es schwerer hat diese zu ziehen.
Litanei der Faulheit: Das Ziel kann 1 Runde lang keine Gelegenheitsangriffe durchführen.
Litanei der Schwäche: Das Ziel ist 1 Runde lang erschöpft.
Treffsichere Waffe: Dieser Zauber verleiht einen Bonus von +2 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer. Ferner erhöht sich dieser Bonus um +1/4 Zauberstufen.
Weiter Schuss: Die Grundreichweite einer abgefeuerten Fernkampfwaffe steigt um +3 m.

Wissen des Meisterschützen: Du erhältst einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst. Ferner bewegst du dich beim Spurenlesen mit deiner vollen Bewegungsrate.

Zurückkehrende Waffe: Eine Waffe erhält die besondere Waffeneigenschaft *Rückkehr*.

Inquisitorenzauber des 2. Grades

Blutendes Auge: Eine berührte Nahkampfwaffe (Hieb) verursacht fortan Blutungsschaden am Kopf des Gegners.

Erleuchtende Fackel: Ein berührter Gegenstand gibt helles Licht ab und verleiht einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und Wahrnehmung.

Gemeinschaftlicher Schutz vor Bösem: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Bösem*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftlicher Schutz vor Chaos: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Chaos*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftlicher Schutz vor Gutem: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Gutem*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftlicher Schutz vor Ordnung: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Ordnung*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliche Zurückkehrende Waffe: Dieser Zauber funktioniert wie *Zurückkehrende Waffe*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Instrument der Pein: Eine berührte Waffe strahlt göttlichen Zorn aus. Dies verleiht der Kreatur, die diese Waffe trägt, einen Bonus auf ihre Fertigkeitswürfe für Einschüchtern.

Litanei der Verteidigung: Dieser Zauber verdoppelt den Verzauberungsbonus deiner Rüstung.

Magisches Belagerungsgerät: Ein Belagerungsgerät erhält einen Bonus von +1 auf Ziel- und Schadenswürfe.

Mühelose Rüstung: Deine getragene Rüstung verlangsamt dich nicht länger.

Sengende Beleidigung: Lege einen Wurf auf Einschüchtern gegen alle Gegner innerhalb von 9 m ab. Entmutigte Gegner nehmen zusätzlich Feuerschaden.

Skrupel: Das Ziel erleidet Mali auf Attributs-, Fertigkeits- und Konzentrationswürfe, bis es eine ganze Runde lang nichts tut.

Taktisches Können: Du erhältst aufgrund deiner Positionierung einen zusätzlichen Bonus von +1 auf deine Angriffswürfe oder auf deine RK.

Waffenumgang verleihen: Dieser Zauber verleiht einer Kreatur kurzzeitig Geübtheit im Umgang mit einer Waffe.

Inquisitorenzauber des 3. Grades

Gemeinschaftliches Energien widerstehen: Dieser Zauber funktioniert wie *Energien widerstehen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliches Gift verzögern: Dieser Zauber funktioniert wie *Gift verzögern*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Geschwindigkeitsausbruch: Du erhältst eine erhöhte Bewegungsrate. Du ignorierst Gelegenheitsangriffe während deiner Bewegung. Du kannst dich durch Felder von Kreaturen bewegen, welche größer sind als du.

Leuchtender Pfeil: Dieser Zauber verleiht der Zielmunition ein strahlendes Leuchten.

Litanei der Reaktion: Du erhältst für 1 Runde zwei zusätzliche Gelegenheitsangriffe.

Litanei der Rechtschaffenheit: Das Ziel, sollte es von böser Gesinnung sein, erleidet mehr Schaden durch Kreaturen mit einer Aura des Guten.

Litanei der Redegewandtheit: Das Ziel ist 1 Runde lang fasziniert.

Litanei der Verstrickung: Das Ziel ist 1 Runde lang erschöpft.

Schwäche aufspüren: Dieser Zauber ermöglicht es dir bei einem Kritischen Treffer, den Schaden zwei Mal auszuwürfeln und das bessere Ergebnis zu wählen.

Unaufhaltsame Todeswalze: Deine Kraft wächst mit jedem Leben, das du auslöschst.

Inquisitorenzauber des 4. Grades

Benannte Kugel: Dieser Zauber verleiht der Zielmunition (oder einer Wurfwaffe) tödliche Genauigkeit gegen eine bestimmte Kreatur oder Kreaturenart.

Gemeinschaftlicher Schutz vor Energien: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Energien*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Litanei des Entkommens: Dieser Zauber teleportiert einen Freund aus einem Ringkampf.

Litanei des Sehvermögens: Du kannst unsichtbare Kreaturen und Gegenstände innerhalb von 9 m sehen.

Mächtiges Magisches Belagerungsgerät: Dieser Zauber funktioniert wie *Magisches Belagerungsgerät*, das Belagerungsgerät erhält jedoch einen Bonus von +1/4 Zauberstufen auf Ziel- und Schadenswürfe.

Nachspüren: Du kannst spüren, ob sich eine bestimmte Kreatur in einem Radius von 30 Kilometer befindet.

Richtendes Licht: Du erhältst einen zusätzlichen Effekt, wenn ein Richtspruch aktiv ist.

Inquisitorenzauber des 5. Grades

Gemeinschaftliche Immunität gegen Zauber: Dieser Zauber funktionert wie *Immunität gegen Zauber*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliche Steinhaut[M]: Dieser Zauber funktioniert wie *Steinhaut*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Litanei des Donners: Das Ziel ist taub, bis dieser Zustand aufgehoben wird. Ferner ist es 1 Runde lang verwirrt.

Litanei der Rache: Verbündete, die das Ziel des Zaubers angreifen, erhalten für 1 Runde einen Bonus von +5 auf ihre Schadenswürfe.

Inquisitorenzauber des 6. Grades

Litanei des Wahnsinns: Das Ziel ist mindestens 1 Runde lang verwirrt.

Mächtige Benannte Kugel: Dieser Zauber funktioniert wie *Benannte Kugel*, verursacht aber zusätzlich 2 Schadenspunkte/Zauberstufe.

Kampfmaguszauber

Kampfmaguszauber des 1. Grades

Blick bannen: Dieser Zauber zwingt das Ziel, während der Wirkungsdauer des Zaubers, nur dich anzusehen.

Dringlicher Schritt: Du kannst dich langsam fortbewegen und immer noch Zauber wirken, bis du dich schnell bewegst, angreifst oder einen Schadenszauber wirkst.

Illusion der Ruhe: Du scheinst völlig still zu stehen, sogar wenn du handelst.
Negative Reaktion: Die Zielkreatur kann niemanden positiv beeinflussen.
Schockschild: Ein Energieschild schützt dich, bis du es mit Hilfe einer elektrischen Explosion auflöst.
Schützende Waffe[F]: Die Waffe, welche du als Fokus für diesen Zaubers nutzt, verteidigt dich. Ferner gestattet sie es dir, Zauber zu wirken, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren.
Spiegelschlag: Du kannst mehrere Gegner mit einem Angriff treffen.
Treffsichere Waffe: Dieser Zauber verleiht einen Bonus von +2 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer. Ferner erhöht sich dieser Bonus um +1/4 Zauberstufen.
Waffe oder Rüstung verstärken: Dieser Zauber nimmt einer Waffe oder Rüstung vorübergehend die Eigenschaft Zerbrechlich.
Weiter Schuss: Die Grundreichweite einer abgefeuerten Fernkampfwaffe steigt um +3 m.
Zurückkehrende Waffe: Eine Waffe erhält die besondere Waffeneigenschaft *Rückkehr*.
Zusammenflicken: Der Zielgegenstand verliert den Zustand Beschädigt.

Kampfmaguszauber des 2. Grades

Absorbierende Barriere: Dieser Zauber schützt das Ziel mit Hüllen aus Energie.
Blutendes Auge: Eine berührte Nahkampfwaffe (Hieb) verursacht fortan Blutungsschaden am Kopf des Gegners.
Gemeinschaftliches Reittier: Dieser Zauber funktioniert wie *Reittier*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftliches Waffe oder Rüstung verstärken: Dieser Zauber funktioniert wie *Waffe oder Rüstung verstärken*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftliche Zurückkehrende Waffe: Dieser Zauber funktioniert wie *Zurückkehrende Waffe*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Mühelose Rüstung: Deine getragene Rüstung verlangsamt dich nicht länger.
Nachladende Hände: Dieser Zauber lädt in jeder Runde einmal deine Waffe nach.
Plündernde Hand: Du kannst aus der Ferne einen Gegenstand ergreifen und manipulieren.
Raum verzerren: Die Angriffe der Zielkreatur treffen nicht das beabsichtigte Ziel, stattdessen richten sie sich gegen ein zufällig bestimmtes Ziel.
Taktisches Können: Du erhältst aufgrund deiner Positionierung einen zusätzlichen Bonus von +1 auf deine Angriffswürfe oder auf deine RK.
Telekinetisches Zusammenbauen[F]: Beim Zusammenbau eines Belagerungsgerätes ist 1 Arbeiter/2 Zauberstufen weniger erforderlich.
Tieraspekt: Du erhältst einige positive Eigenschaften von einem Tier deiner Wahl.
Waffenumgang verleihen: Dieser Zauber verleiht einer Kreatur kurzzeitig Geübtheit im Umgang mit einer Waffe.

Kampfmaguszauber des 3. Grades

Geschwindigkeitsausbruch: Du erhältst eine erhöhte Bewegungsrate. Du ignorierst Gelegenheitsangriffe während deiner Bewegung. Du kannst dich durch Felder von Kreaturen bewegen, welche größer sind als du.
Mächtiger Tieraspekt: Dieser Zauber funktioniert wie *Tieraspekt*, du erhältst aber einige positive Eigenschaften von zwei Tieren deiner Wahl.
Schwäche aufspüren: Dieser Zauber ermöglicht es dir bei einem Kritischen Treffer, den Schaden zwei Mal auszuwürfeln und das bessere Ergebnis zu wählen.

Kampfmaguszauber des 4. Grades

Klingenkranz[F]: Dieser Zauber erweckt 4 Mithraldolche zum Leben, die fortan um dich herum wirbeln, nahe Kreaturen angreifen und dich beim Wirken von Zaubern vor Gelegenheitsangriffen schützen.
Schrotexplosion[M]: Dieser Zauber erzeugt eine Explosion aus herbeigezauberten Metallkügelchen.

Kampfmaguszauber des 5. Grades

Symbol des Schlagens[M]: Dieser Zauber funktioniert wie *Symbol des Todes*, füllt aber ein Feld von 1,50 m x 1,50 m aus.

Kampfmaguszauber des 6. Grades

Kurzstreckenteleportation: Du kannst dich mit Hilfe einer Bewegungsaktion 9 m weit teleportieren oder aus dem Liegen aufstehen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

KLERIKERZAUBER

Klerikerzauber des 1. Grades

Augenblick der Größe: Dieser Zauber verdoppelt einen Moralbonus.
Befreiender Befehl: Das Ziel des Zaubers legt mit Hilfe einer Augenblicklichen Aktion einen Fertigkeitswurf auf Entfesselungskunst ab und erhält einen Bonus auf diesen Wurf.
Feindseligkeit hervorrufen: Gegner werden dazu gezwungen, dich anstelle deiner Verbündeten anzugreifen.
Gleißendes Metall: Eine berührte Waffe wird von Flammen umgeben.
Luftblase: Dieser Zauber erschafft eine kleine Luftblase um deinen Kopf oder um einen Gegenstand.
Reichlich Munition: Dieser Zauber ersetzt in jeder Runde nichtmagische Munition.
Waffe oder Rüstung verstärken: Dieser Zauber nimmt einer Waffe oder Rüstung vorübergehend die Eigenschaft Zerbrechlich.
Wissen des Meisterschützen: Du erhältst einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst. Ferner bewegst du dich beim Spurenlesen mit deiner vollen Bewegungsrate.

Klerikerzauber des 2. Grades

Gemeinschaftliche Ameisenstärke: Dieser Zauber funktioniert wie *Ameisenstärke*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliches Elementen trotzen: Dieser Zauber funktioniert wie *Elementen trotzen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftlicher Schutz vor Bösem: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Bösem*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftlicher Schutz vor Chaos: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Chaos*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftlicher Schutz vor Gutem: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Gutem*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftlicher Schutz vor Ordnung: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Ordnung*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftliches Waffe oder Rüstung verstärken: Dieser Zauber funktioniert wie *Waffe oder Rüstung verstärken*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Instrument der Pein: Eine berührte Waffe strahlt göttlichen Zorn aus. Dies verleiht der Kreatur, die diese Waffe trägt, einen Bonus ihre auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern.
Magisches Belagerungsgerät: Ein Belagerungsgerät erhält einen Bonus von +1 auf Ziel- und Schadenswürfe.
Mühelose Rüstung: Deine getragene Rüstung verlangsamt dich nicht länger.
Plündernde Hand: Du kannst aus der Ferne einen Gegenstand ergreifen und manipulieren.
Waffenumgang verleihen: Dieser Zauber verleiht einer Kreatur kurzzeitig Geübtheit im Umgang mit einer Waffe.
Zurückkehrende Waffe: Eine Waffe erhält die besondere Waffeneigenschaft *Rückkehr*.

Klerikerzauber des 3. Grades

Erleuchtende Fackel: Ein berührter Gegenstand gibt helles Licht ab und verleiht einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und Wahrnehmung.
Gemeinschaftliches Energien widerstehen: Dieser Zauber funktioniert wie *Energien widerstehen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftliches Gift verzögern: Dieser Zauber funktioniert wie *Gift verzögern*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftliches Sprache weitergeben: Dieser Zauber funktioniert wie *Sprache weitergeben*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftliche Zurückkehrende Waffe: Dieser Zauber funktioniert wie *Zurückkehrende Waffe*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Kette des Verhängnisses: Dieser Zauber erschafft eine schwebende Kette aus Energie.
Leuchtender Pfeil: Dieser Zauber verleiht der Zielmunition ein strahlendes Leuchten.
Unaufhaltsame Todeswalze: Deine Kraft wächst mit jedem Leben, das du auslöschst.

Klerikerzauber des 4. Grades

Beschwörer mitverletzen: Das Ziel nimmt Schaden, sobald eine von ihm herbeigezauberte Kreatur Schaden erleidet.
Gemeinschaftliches Auf Wasser gehen: Dieser Zauber funktioniert wie *Auf Wasser gehen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftlicher Schutz vor Energien: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Energien*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Lähmendes Vorzeichen: Dieser Zauber bringt Unglück über eine Kreatur, sodass sie mit Angriffen und Zaubern nur halben Schaden verursacht.

Klerikerzauber des 5. Grades

Gemeinschaftliche Immunität gegen Zauber: Dieser Zauber funktionert wie *Immunität gegen Zauber*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftlicher Luftweg: Dieser Zauber funktioniert wie *Luftweg*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftliche Zungen: Dieser Zauber funktioniert wie *Zungen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Mächtiges Magisches Belagerungsgerät: Dieser Zauber funktioniert wie *Magisches Belagerungsgerät*, das Belagerungsgerät erhält jedoch einen Bonus von +1/4 Zauberstufen auf Ziel- und Schadenswürfe.
Symbol des Schlagens[M]: Dieser Zauber funktioniert wie *Symbol des Todes*, füllt aber ein Feld von 1,50 m x 1,50 m aus.

Klerikerzauber des 6. Grades

Staubgestalt: Du wirst kurzfristig zu einer körperlosen Kreatur aus Staub.

Klerikerzauber des 7. Grades

Blitzendes Vorzeichen: Du bringst Unglück über eine Kreatur, sodass sie Elektrizitätsschaden erleidet, wenn sie angreift oder einen Zauber wirkt.

Klerikerzauber des 8. Grades

Furchteinflößende Erscheinung: Du nimmt eine entsetzliche, übergroße Form deiner selbst an und strahlst eine Aura aus, die Kreaturen erschüttert oder verängstigt.

Klerikerzauber des 9. Grades

Mächtige Gemeinschaftliche Immunität gegen Zauber: Dieser Zauber funktioniert wie *Mächtige Immunität gegen Zauber*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

PAKTMAGIERZAUBER

Paktmagierzauber des 1. Grades

Feindseligkeit hervorrufen: Gegner werden dazu gezwungen, dich anstelle deiner Verbündeten anzugreifen.
Lebenskraftübertragung: Dein Lebensband zu deinem Eidolon wird noch stärker. Du kannst mit Hilfe einer Schnellen Aktion 1W6 Trefferpunkte auf dein Eidolon transferieren (oder umgekehrt).
Zusammenflicken: Der Zielgegenstand verliert den Zustand Beschädigt.

Paktmagierzauber des 2. Grades

Absorbierende Barriere: Dieser Zauber schützt das Ziel mit Hüllen aus Energie.

Gemeinschaftliche Ameisenstärke: Dieser Zauber funktioniert wie *Ameisenstärke*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftliches Reittier: Dieser Zauber funktioniert wie *Reittier*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftlicher Schutz vor Bösem: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Bösem*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftlicher Schutz vor Chaos: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Chaos*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftlicher Schutz vor Gutem: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Gutem*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftlicher Schutz vor Ordnung: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Ordnung*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Raum verzerren: Die Angriffe der Zielkreatur treffen nicht das beabsichtigte Ziel, stattdessen richten sie sich gegen ein zufällig bestimmtes Ziel.
Schützende Waffe[F]: Die Waffe, welche du als Fokus für diesen Zaubers nutzt, verteidigt dich. Ferner gestattet sie es dir, Zauber zu wirken, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Paktmagierzauber des 3. Grades

Gemeinschaftliches Energien widerstehen: Dieser Zauber funktioniert wie *Energien widerstehen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftliches Geisterross: Dieser Zauber funktioniert wie *Geisterross*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftlicher Schutz vor Pfeilen: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Pfeilen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftliches Spinnenklettern: Dieser Zauber funktioniert wie *Spinnenklettern*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Obsidianscholle: Dieser Zauber verwandelt den Boden in geschmolzenes Glas, welches fast sofort wieder erkaltet.
Phantomstreitwagen: Dieser Zauber beschwört einen quasirealen schweren Streitwagen, der von vier Pferden gezogen wird.
Schrotexplosion[M]: Dieser Zauber erzeugt eine Explosion aus herbeigezauberten Metallkügelchen.
Verbesserte Lebenskraftübertragung: Dieser Zauber funktioniert wie *Lebenskraftübertragung*, transferiert jedoch mit Hilfe einer Schnellen Aktion 2W6 Trefferpunkte auf dein Eidolon (oder umgekehrt).

Paktmagierzauber des 4. Grades

Beschwörer mitverletzen: Das Ziel nimmt Schaden, sobald eine von ihm herbeigezauberte Kreatur Schaden erleidet.
Feindseliger Austausch: Du erzeugst eine intra-dimensionale Verbindung mit einer Zielkreatur und tauschst mit ihr die Plätze.
Gemeinschaftlicher Schutz vor Energien: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Energien*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftliche Steinhaut[M]: Dieser Zauber funktioniert wie *Steinhaut*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftliche Zungen: Dieser Zauber funktioniert wie *Zungen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Paktmagierzauber des 5. Grades

Belagerungsenergiegeschoss: Ein großes Belagerungsgerät verursacht Energieschaden. Abhängig von der gewählten Energieart werden auch andere Effekte verursacht.
Klingenkranz[F]: Dieser Zauber erweckt 4 Mithraldolche zum Leben, die fortan um dich herum wirbeln, nahe Kreaturen angreifen und dich beim Wirken von Zaubern vor Gelegenheitsangriffen schützen.
Mächtige Lebenskraftübertragung: Dieser Zauber funktioniert wie *Lebenskraftübertragung*, transferiert jedoch mit Hilfe einer Schnellen Aktion 3W6 Trefferpunkte auf dein Eidolon (oder umgekehrt).
Teerlache: Dieser Zauber verwandelt den Boden in eine Lache aus kochendem Teer.

Paktmagierzauber des 6. Grades

Kurzstreckenteleportation: Du kannst dich mit Hilfe einer Bewegungsaktion 9 m weit teleportieren oder aus dem Liegen aufstehen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren.
Mächtiges Belagerungsenergiegeschoss: Dieser Zauber funktioniert wie *Belagerungsenergiegeschoss*, kann aber auf Belagerungsgeräte jeder Größenkategorie gewirkt werden.
Mächtiger Feindseliger Austausch: Dieser Zauber funktioniert wie *Feindseliger Austausch*, du kannst aber eine weitere Kreatur/4 Zauberstufen zum Ziel machen.

PALADINZAUBER

Paladinzauber des 1. Grades

Befreiender Befehl: Das Ziel des Zaubers legt mit Hilfe einer Augenblicklichen Aktion einen Fertigkeitswurf auf Entfesselungskunst ab und erhält einen Bonus auf diesen Wurf.
Bogenstock: Ein Kurzbogen kann als Knüppel oder ein Langbogen als Kampfstab benutzt werden.
Feindseligkeit hervorrufen: Gegner werden dazu gezwungen, dich anstelle deiner Verbündeten anzugreifen.
Gleißendes Metall: Eine berührte Waffe wird von Flammen umgeben.
Litanei der Faulheit: Das Ziel kann 1 Runde lang keine Gelegenheitsangriffe durchführen.
Taktisches Können: Du erhältst aufgrund deiner Positionierung einen zusätzlichen Bonus von +1 auf deine Angriffswürfe oder auf deine RK.
Weiter Schuss: Die Grundreichweite einer abgefeuerten Fernkampfwaffe steigt um +3 m.

Palainzauber des 2. Grades

Gemeinschaftliches Elementen trotzen: Dieser Zauber funktioniert wie *Elementen trotzen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftlicher Schutz vor Bösem: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Bösem*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftlicher Schutz vor Chaos: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Chaos*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftlicher Schutz vor Gutem: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Gutem*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftlicher Schutz vor Ordnung: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Ordnung*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Göttlicher Pfeil: Dieser Zauber lädt ein Geschoss mit heiliger Energie auf.
Litanei der Reaktion: Du erhältst für 1 Runde zwei zusätzliche Gelegenheitsangriffe.
Litanei der Rechtschaffenheit: Das Ziel, sollte es von böser Gesinnung sein, erleidet mehr Schaden durch Kreaturen mit einer Aura des Guten.
Litanei der Redegewandtheit: Das Ziel ist 1 Runde lang fasziniert.
Litanei der Verstrickung: Das Ziel ist 1 Runde lang erschöpft.
Litanei der Verteidigung: Dieser Zauber verdoppelt den Verzauberungsbonus deiner Rüstung.
Magisches Belagerungsgerät: Ein Belagerungsgerät erhält einen Bonus von +1 auf Ziel- und Schadenswürfe.
Mühelose Rüstung: Deine getragene Rüstung verlangsamt dich nicht länger.
Waffenumgang verleihen: Dieser Zauber verleiht einer Kreatur kurzzeitig Geübtheit im Umgang mit einer Waffe.

Paladinzauber des 3. Grades

Gemeinschaftliches Energien widerstehen: Dieser Zauber funktioniert wie *Energien widerstehen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftliches Gift verzögern: Dieser Zauber funktioniert wie *Gift verzögern*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Geschwindigkeitsausbruch: Du erhältst eine erhöhte Bewegungsrate. Du ignorierst Gelegenheitsangriffe während deiner Bewegung. Du kannst dich durch Felder von Kreaturen bewegen, welche größer sind als du.
Leuchtender Pfeil: Dieser Zauber verleiht der Zielmunition ein strahlendes Leuchten.
Litanei des Entkommens: Dieser Zauber teleportiert einen Freund aus einem Ringkampf.
Litanei des Sehvermögens : Du kannst unsichtbare Kreaturen und Gegenstände innerhalb von 9 m sehen.
Unaufhaltsame Todeswalze: Deine Kraft wächst mit jedem Leben, das du auslöschst.

Paladinzauber des 4. Grades

Litanei des Donners: Das Ziel ist taub, bis dieser Zustand aufgehoben wird. Ferner ist es 1 Runde lang verwirrt.
Litanei der Rache: Verbündete, die das Ziel des Zaubers angreifen, erhalten für 1 Runde einen Bonus von +5 auf ihre Schadenswürfe.
Mächtiges Magisches Belagerungsgerät: Dieser Zauber funktioniert wie *Magisches Belagerungsgerät*, das Belagerungsgerät erhält jedoch einen Bonus von +1/4 Zauberstufen auf Ziel- und Schadenswürfe.

Waldläuferzauber

Waldläuferzauber des 1. Grades

Befreiender Befehl: Das Ziel des Zaubers legt mit Hilfe einer Augenblicklichen Aktion einen Fertigkeitswurf auf Entfesselungskunst ab und erhält einen Bonus auf diesen Wurf.
Bogenstock: Ein Kurzbogen kann als Knüppel oder ein Langbogen als Kampfstab benutzt werden.
Feindseligkeit hervorrufen: Gegner werden dazu gezwungen, dich anstelle deiner Verbündeten anzugreifen.
Gleißendes Metall: Eine berührte Waffe wird von Flammen umgeben.
Luftblase: Dieser Zauber erschafft eine kleine Luftblase um deinen Kopf oder um einen Gegenstand.
Reichlich Munition: Dieser Zauber ersetzt in jeder Runde nichtmagische Munition.
Weiter Schuss: Die Grundreichweite einer abgefeuerten Fernkampfwaffe steigt um +3 m.
Wissen des Meisterschützen: Du erhältst einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst. Ferner bewegst du dich beim Spurenlesen mit deiner vollen Bewegungsrate.
Zurückkehrende Waffe: Eine Waffe erhält die besondere Waffeneigenschaft *Rückkehr*.

Waldläuferzauber des 2. Grades

Blutendes Auge: Eine berührte Nahkampfwaffe (Hieb) verursacht fortan Blutungsschaden am Kopf des Gegners.
Gemeinschaftliche Ameisenstärke: Dieser Zauber funktioniert wie *Ameisenstärke*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftliches Elementen trotzen: Dieser Zauber funktioniert wie *Elementen trotzen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Gemeinschaftliche Zurückkehrende Waffe: Dieser Zauber funktioniert wie *Zurückkehrende Waffe*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.
Mühelose Rüstung: Deine getragene Rüstung verlangsamt dich nicht länger.
Nachladende Hände: Dieser Zauber lädt in jeder Runde einmal deine Waffe nach.
Querschläger: Dieser Zauber verleiht einer Projektilwaffe die Fähigkeit abprallende Munition zu verschießen.
Schwäche aufspüren: Dieser Zauber ermöglicht es dir bei einem Kritischen Treffer, den Schaden zwei Mal auszuwürfeln und das bessere Ergebnis zu wählen.
Soldaten der Wildnis: Nahegelegene Pflanzen helfen dir im Kampf.
Tieraspekt: Du erhältst einige positive Eigenschaften von einem Tier deiner Wahl.
Wohlwollendes Gehölz: Pflanzen in einem Wald werden hilfsbereit, statt dich und deine Verbündeten zu behindern.

Waldläuferzauber des 3. Grades

Benannte Kugel: Dieser Zauber verleiht der Zielmunition (oder einer Wurfwaffe) tödliche Genauigkeit gegen eine bestimmte Kreatur oder Kreaturenart.

Gefährtenverbindung: Du kannst mit deinem Tiergefährten sprechen und problemlos mit ihm umgehen.

Gemeinschaftliches Energien widerstehen: Dieser Zauber funktioniert wie *Energien widerstehen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliches Gift verzögern: Dieser Zauber funktioniert wie *Gift verzögern*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftlicher Schutz vor Energien: Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Energien*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Geschwindigkeitsausbruch: Du erhältst eine erhöhte Bewegungsrate. Du ignorierst Gelegenheitsangriffe während deiner Bewegung. Du kannst dich durch Felder von Kreaturen bewegen, welche größer sind als du.

Mächtiger Tieraspekt: Dieser Zauber funktioniert wie *Tieraspekt*, du erhältst aber einige positive Eigenschaften von zwei Tieren deiner Wahl.

Waldläuferzauber des 4. Grades

Bund mit dem Gelände: Du behandelst das Gelände, in dem du dich gerade befindest, als bevorzugtes Gelände.

Gemeinschaftliches Auf Wasser gehen: Dieser Zauber funktioniert wie *Auf Wasser gehen*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Gemeinschaftliche Dunkelsicht: Dieser Zauber funktioniert wie *Dunkelsicht*, du kannst die Wirkungsdauer aber unter berührten Kreaturen aufteilen.

Mächtige Benannte Kugel: Dieser Zauber funktioniert wie *Benannte Kugel*, verursacht aber zusätzlich 2 Schadenspunkte/Zauberstufe.

Nachspüren: Du kannst spüren, ob sich eine bestimmte Kreatur in einem Radius von 30 Kilometer befindet.

Zauberbeschreibungen

Absorbierende Barriere

Schule Beschwörung (Erschaffung) [Energie]; **Grad** ALC 2, HXM/MAG 3, KAM 2, PKM 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Stück eines Metallschildes)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe oder bis entladen
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Nein
Unsichtbare Hüllen aus solider Energie umgeben und schützen das Ziel. Es erhält einen Rüstungsbonus von +2 auf ihre RK. Ferner werden die jeweils ersten 5 Punkte tödlichen Schadens, den das Ziel durch einen Angriff erhält, in nichttödlichen Schaden umgewandelt. Gegen Angriffe, die nichttödlichen Schaden verursachen, erhält das Ziel SR 5/-. Sobald dieser Zauber 5 Schadenspunkte pro Zauberstufe in nichttödlichen Schaden umgewandelt hat (Maximum 50 Punkte) ist der Schutz aufgebraucht und der Zauber endet.

Ameisenstärke, Gemeinschaftliche

Grad ALC 2, DRU 2, HXM/MAG 2, KLE 2, PKM 2, WAL 2
Ziel Berührte Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Ameisenstärke* (siehe *Pathfinder Expertenregeln*, S. 203), du kannst die Wirkungsdauer aber in 2-Stunden-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen aufteilen.

Arkane Kanone

Schule Verwandlung; **Grad** HXM/MAG 7
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G, F (eine verzierte Miniaturkanone im Wert von 5.000 GM, die mit einem Tropfen deines Blutes geschmiedet wurde)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt 1 magisch erschaffene Kanone
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Dein Fokus wird zu einer mittelgroßen *Arkanen Kanone*, welche auf einem freien Feld innerhalb der Reichweite des Zaubers erscheint. Sollte kein freies Feld existieren, scheitert der Zauber. Die Kanone wird in geladenem Zustand herbeigerufen. In jeder folgenden Runde kann sich die Kanone entweder laden oder feuern. Eine Kanone muss geladen sein, um sich abzufeuern. Ferner musst du keine Munition zur Verfügung stellen.
Wenn du an der Reihe bist, kannst du eine Bewegungsaktion aufwenden, um die Kanone an einen neuen Ort zu weisen. Die Kanone rollt bis zu 6 m weit. Sollte sich die *Arkane Kanone* aus deiner Sichtlinie bewegen, verschwindet sie und der Zauber endet.
Die Kanone hat eine Grundreichweite von 15 m. Innerhalb der Grundreichweite zielt sie gegen die Berührungs-RK eines Zieles. Die Kanone erleidet keine Fehlzündungen.
Die Kanone funktioniert wie eine Waffe mit der besonderen Waffeneigenschaft *Leitend* (siehe *Pathfinder Expertenregeln*, S. 287). Du kannst durch sie deine zauberähnlichen oder übernatürlichen Fähigkeiten fokussieren, solange du dich innerhalb der Reichweite des Zaubers befindest. Der Angriffsbonus der Kanone entspricht deiner Zauberstufe + IN-Modifikator (bei Magiern) oder CH-Modifikator (bei Hexenmeistern) mit einem zusätzlichen Bonus von +1 pro vier Zauberstufen (Maximum +5 auf der 20. Stufe). Bei einem Treffer verursacht die Kanone 4W10 Schadenspunkte. Die Angriffe der *Arkanen Kanone* haben einen Kritischen Modifikator von x4.
Die Kanone besitzt RK 10, Härte 10 und 80 Trefferpunkte. Sollte sie zum Ziel eines Zaubers oder Effektes werden, der einen Rettungswurf verlangt, benutzt sie deinen Rettungswurfmodifikator. Sollte die Kanone zerstört werden, wird auch dein Fokus zerstört.

Augenblick der Grösse

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 1, HXM/MAG 1, KLE 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (Hasenfell)
Reichweite 15 m
Ziel Der Zauberkundige und Verbündete innerhalb einer Explosion mit 15 m-Radius um den Zauberkundigen herum
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe oder bis entladen
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Jede von dem Zauber betroffene Kreatur wird von einem Potenzial für Ruhm und mehr Erfolg erfüllt. Sollte eine betroffene Kreatur

einen Moralbonus beliebiger Art besitzen, kann sie diesen für einen Wurf verdoppeln, ehe sie würfelt. Sobald dieser Effekt genutzt wurde, endet der Zauber für dieses Ziel.

Auf Wasser gehen, Gemeinschaftliches

Grad KLE 4, WAL 4
Ziel Berührte Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Auf Wasser gehen*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 10-Minuten-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen aufteilen.

Baumkatapult

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 7
Zeitaufwand 10 Minuten
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 große Pflanze pro drei Zauberstufen
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du verleihst unbeweglichen Pflanzen in gewissem Maße Beweglichkeit und flößt ihnen einen Hauch von Leben ein. Jede Pflanze, die Ziel dieses Zaubers ist, funktioniert wie ein leichtes Katapult (siehe Seiten 161, 163) bis zum Ende der Wirkungsdauer des Zaubers. Das Katapult verwendet deine Zauberstufe als Ausrichtbonus. Du musst aber eine Standard-Aktion zum Ausrichten jedes Katapultes aufwenden, ehe es zum ersten Mal feuert, sowie jedes Mal, wenn es auf ein neues Ziel das Feuer eröffnen soll. Du kannst einem oder allen Bäumen unter deinem Kommando mit Hilfe einer Freien Aktion befehlen, das Feuer einzustellen. Du musst den Baumkatapulten keine Munition zur Verfügung stellen; sie laden sich automatisch mit Steinen und Felsbrocken, die in der Nähe vorhanden sind, und graben sie notfalls auch tief aus dem Boden aus. Du kannst den Bäumen aber auch selbst Munition zur Verfügung stellen. Die Bäume laden keinen flammende oder brennende Munition. Ferner kann *Belagerungsenergiegeschoss* nicht auf sie gewirkt werden, wenn es sich bei der ausgewählten Energie um Feuer handelt.

Baumkatapult, Mächtiges

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 9
Ziel 1 gigantische, riesige oder große Pflanze pro drei Zauberstufen
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf Keine; **Zauberresistenz** Nein
Wie *Baumkatapult*, kann aber auch auf größere Pflanzen gewirkt werden. Jede Pflanze funktioniert wie ein Katapult ihrer Größenkategorie.

Befreiender Befehl

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 1, DRU 1, HXM/MAG 1, KLE 1, PAL 1, WAL 1
Zeitaufwand 1 Augenblickliche Aktion
Komponenten V
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Sollte das Ziel gefesselt sein, sich in einem Ringkampf befinden oder auf eine andere Art und Weise an der Fortbewegung gehindert werden, kann es mit Hilfe einer Augenblicklichen Aktion einen Fertigkeitswurf auf Entfesselungskunst ablegen, um zu entkommen. Es erhält auf diesen Wurf einen Kompetenzbonus in Höhe deiner doppelten Zauberstufe (Maximum +20). Dieser Zauber hat keine Wirkung, wenn sich das Ziel nicht mittels Entfesselungskunst befreien könnte (z.B. weil es unter der Wirkung von *Person festhalten* steht oder durch Stärkeschaden gelähmt ist).

Belagerungsenergiegeschoss

Schule Verwandlung [Variabel]; **Grad** HXM/MAG 5, PKM 5
Zeitaufwand 10 Minuten
Komponenten V, G, M (ein Pechkügelchen)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 großes Belagerungsgerät
Wirkungsdauer 10 Min./Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)

Dieser Zauber vewandelt die vom Fernkampfbelagerungsgerät abgefeuerte Munition in Munition aus reiner Energie. Wenn der Zauberkundige den Zauber wirkt, wählt er eine der folgenden Energiearten aus: Elektrizität, Energie, Feuer, Kälte, Säure oder Schall. Die Munition der Belagerungswaffe verursacht nun bei einem Treffer diese Art von Energieschaden; die Schadenshöhe ändert sich ebenso wenig wie andere Effekte der Munition. Im Gegensatz zu anderen Arten von Energieschaden verursacht dieser Energieschaden an Gegenständen vollen Schaden. Abhängig von der gewählten Energieart erhält die Munition zudem einen der folgenden Effekte:

Elektrizität: Kreaturen, die vom Angriff des Belagerungsgeräts getroffen werden oder sich innerhalb von 4,50 m Entfernung zum Ziel befinden, sind für 1 Runde wankend.

Energie: Kein zusätzlicher Effekt.

Feuer: Kreaturen und hölzerne Gegenstände innerhalb von 4,50 m zum Ziel des Angriffes können Feuer fangen und fangen an zu brennen (siehe hierzu S. 444 im *Pathfinder Grundregelwerk* und S. 164 in diesem Buch).

Kälte: Die Munition erschafft eine Eisschicht in einem Explosionsradius von 6 m um das Ziel des Angriffes vom Belagerungsgerät herum. Diese Schicht hält 1W6 Runden an. Kreaturen im Bereich der Eisschicht werden verstrickt. Jede Kreatur, die sich zu Beginn ihres Zuges im Bereich der Eisschicht befindet, erleidet 2W6 Punkte Kälteschaden.

Säure: Die Munition verursacht ihren halben Schaden bei allen Kreaturen und nicht getragenen Gegenständen in einem Explosionsradius von 4,50 m um das vom Belagerungsgerät getroffene Ziel. Der SG des Rettungswurfes gegen diesen Explosionsschaden entspricht dem SG gegen den Zauber.

Schall: Von dem Angriff getroffene Kreaturen und solche innerhalb von 6 m Entfernung zum Ziel müssen einen Zähigkeitswurf bestehen, um nicht für 1 Stunde taub zu werden. Der SG dieses Effektes entspricht dem SG dieses Zaubers.

Belagerungsenergiegeschoss, Mächtiges

Schule Verwandlung [Variabel]; **Grad** HXM/MAG 6, PKM 6
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Belagerungsgerät beliebiger Größe

Dieser Zauber funktioniert sie *Belagerungsenergiegeschoss*, das Ziel kann aber ein Belagerungsgerät beliebiger Größe sein und ist nicht auf die Größenkategorie Groß beschränkt.

Benannte Kugel

Schule Erkenntniszauber; **Grad** HEX 4, HXM/MAG 4, INQ 4, WAL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein Gegenstand der ausgewählten Kreatur oder Kreaturenart)
Reichweite Berührung
Ziel 1 Stück Munition oder 1 Wurfwaffe
Wirkungsdauer 10 Min./Stufe oder bis entladen
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)

Du versiehst den Zielgegenstand mit tödlicher Treffsicherheit gegen eine ausgewählte Art von Kreatur (und Unterart bei Humanoiden oder Externaren) oder eine bestimmte Kreatur, die du kennst und beim Namen nennen kannst. Wenn die Munition gegen die ausgewählte Kreatur zum Einsatz kommt, wird niemals eine Fehlzündung provoziert. Die Tarnung der Kreatur wird nicht beachtet, außer es handelt sich um Vollständige Tarnung. Sollte die Entfernung zwischen dir und der ausgewählten Kreatur bei 9 m oder weniger liegen, zielt der Angriff gegen deren Berührungs-RK. Wenn das Ziel (Munition oder Wurfwaffe) die ausgewählte Kreatur trifft, musst du ihre Zauberresistenz überwinden, damit dieser Zauber wirkt. Ein normaler Treffer gegen die Kreatur wird als Kritische Bedrohung gewertet und verursacht +1 Schadenspunkt pro Zauberstufe (Maximum +20), dieser zusätzliche Schaden wird bei einem bestätigten Kritischen Treffer nicht multipliziert. Ein natürlicher Kritischer Treffer verursacht denselben zusätzlichen Schaden, dieser zusätzliche Schaden wird in diesem Fall aber multipliziert. Sobald der Zielgegenstand benutzt wurde, um die ausgewählte Kreatur anzugreifen, endet dieser Zauber unabhängig davon, ob der Angriff erfolgreich war oder nicht.

Benannte Kugel, Mächtige

Grad HEX 6, HXM/MAG 6, INQ 6, WAL 4

Dieser Zauber funktioniert wie *Benannte Kugel*, verursacht aber +2 zusätzliche Schadenspunkte pro Zauberstufe (Maximum +40).

Beschwörer mitverletzen

Schule Nekromantie; **Grad** HEX 5, HXM/MAG 5, KLE 4, PKM 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (zwei Fliegen)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 herbeigezauberte Kreatur oder 1 Eidolon
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du nutzt die unsichtbare, mystische Verbindung zwischen der Zielkreatur und ihrem Beschwörer, um letzteren zu verletzen. Wenn die herbeigezauberte Kreatur Ziel eines Zaubers wird, welcher Schaden verursacht, wird der Beschwörer dieser Kreatur ebenfalls als Ziel des Zaubers betrachtet. Der Beschwörer kann hierbei aber seine gewöhnlichen Verteidigungsmechanismen gegen den Zauber einsetzen (z.B. Rettungswurf und Zauberresistenz). Sollte er sich auf einer anderen Existenzebene befinden, hat der Zauber auf ihn keine Auswirkung.

Bewunderung

Schule Verwandlung [Gefühl]; **Grad** BAR 1, HEX 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja

Das Ziel dieses Zauber wird von jenen bewundert, auf die es mittels Diplomatie oder während eines Schaukampfes Einfluss nehmen möchte. Sollte sich das Ziel nicht im Kampf befinden, erhält es einen Moralbonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Diplomatie, um Kreaturen zu beeinflussen. Sollte sich das Ziel jedoch in einem Schaukampf befinden (siehe Seite 153), erhält das Ziel einen Moralbonus von +2 auf alle Schaukampfwürfe.

Blendende Verpuffung
Schule Verwandlung; **Grad** HEX 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Fingerhut zu Pulver gemahlenes Katzengold)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Feuerwaffe
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (Gegenstand); siehe Text; **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand); siehe Text
Die Feuerwaffe gibt einen blendenden Blitz ab, selbst wenn sie gerade nicht geladen ist. Jeder Kreatur innerhalb von 4,50 m um die Kreatur herum, welche die Waffe trägt, muss ein Zähigkeitswurf gelingen, um nicht für 1W4 Runden geblendet zu werden. Die Kreatur, welche die Feuerwaffe trägt, erleidet einen Malus von -4 auf diesen Rettungswurf. Sollte die Feuerwaffe geladen sein, ist die Munition verschwendet.

Blick bannen
Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 1, HEX 1, HXM/MAG 1, INQ 1, KAM 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du veranlasst das Ziel, ausschließlich dich für die Wirkungsdauer des Zaubers oder bis der Zauber endet anzusehen. Während das Ziel dich anstarrt, wendet es von allen anderen den Blick ab, sodass andere Kreaturen außer dir gegen die Angriffe des Zieles Tarnung erhalten. Sollte das Ziel bewusst deine Sichtlinie verlassen (das Ziel muss dich zwar ansehen, kann sich aber nach wie vor bewegen), wird es für 1 Runde blind und der Zauber endet. Solltest du die Sichtlinie des Zieles freiwillig verlassen, das Bewusstsein verlieren oder sterben, erleidet die Kreatur daraus keine Nachteile. Blinde Kreaturen und solche, die gegen Blickangriffe immun sind, sind auch gegen diesen Zauber immun.

Blitzendes Vorzeichen
Schule Hervorrufung [Elektrizität]; **Grad** KLE 7
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A); siehe Text
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Die von dir auserwählte Kreatur wird von einer leuchtenden, roten Aura eines rachsüchtigen Schicksals umgeben. Einmal pro Runde muss der Kreatur nach einem Angriff oder dem Wirken eines Zaubers ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Zauberstufe + WE-Modifikator (im Falle eines Klerikers) oder CH-Modifikator (im Falle eines Mystikers) ablegen. Bei Misslingen erleidet sie 4W6 + WE-Modifikator (im Falle eines Klerikers) oder CH-Modifikator (im Falle eines Mystikers) Elektrizitätsschaden. Bei Erfolg nimmt sie keinen Schaden. Du kannst diesen Zauber mit Hilfe einer Augenblicklichen Aktion beenden, falls das Ziel einen Kritischen Treffer bestätigt. Dies vereitelt den Kritischen Treffer und macht die Kreatur für 1 Runde benommen. Der Angriff trifft sein Ziel aber immer noch und verursacht normalen Schaden. Die Effekte der Benommenheit treten nach dem Angriff ein.

Blitzpeitschen-Bombenzusatz
Schule Hervorrufung [Elektrizität]; **Grad** ALC 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Speziell, siehe unten; **Zauberresistenz** Speziell, siehe unten
Wenn du einen Extrakt zu dir nimmst, der nach dieser Formel hergestellt wurde, veränderst du die dir innewohnende Magie, was wiederum das Wesen deiner Bomben verändert, während der Extrakt wirkt. Dieser Effekt beeinflusst deine anderen Entdeckungen nicht, mit denen du deine Bomben modifizierst. Du kannst stets nur einen Bombenzusatz-Effekt (eine Formel mit dem Wort „Bombenzusatz“ im Titel) gleichzeitig aktiv haben. Solltest du einen anderen Bombenzusatz trinken, endet die Wirkung des letzten Bombenzusatzes und der neue wird aktiv.

Wenn du eine Bombe wirfst und einen direkten Treffer erzielst, schnellen peitschenähnliche Stränge elektrischer Energie aus der Bombe und legen sich um das direkte Ziel der Bombe sowie um bis zu drei Kreaturen nach Wahl des Alchemisten, die durch die Bombe Schaden genommen haben. Jene, die von diesen elektrischen Energien getroffen worden, müssen jedes Mal, wenn sie sich mit Hilfe einer Bewegungsaktion weiter als 1,50 m bewegen, einen Reflexwurf bestehen oder erleiden 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden pro Runde, solange sie unter der Wirkung dieses Effektes stehen. Dieser Effekt ignoriert Zauberresistenz nicht.

Blutendes Auge

Schule Nekromantie; **Grad** HXM/MAG 2, INQ 2, KAM 2, WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Wirkungsbereich 1 berührte Nahkampfwaffe (Hieb)
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe oder bis entladen
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)
Du verleihst einer Nahkampfwaffe (Hieb) die Fähigkeit, eine grässliche Kopfwunde zu verursachen. Wenn die Zielwaffe eine lebende Kreatur trifft, kann der Waffenträger diesen Zauber mit Hilfe einer Freien Aktion beenden und fügt der Kreatur nicht nur die normalen Effekte des Treffers, sondern auch eine blutende Wunde an ihrem Kopf zu. Diese Wunde verursacht Blutungsschaden in Höhe deiner halben Zauberstufe. Wenn das Opfer zu Beginn seines Zuges Blutungsschaden nimmt, erleidet es auch einen kumulativen Malus von -1 auf alle Angriffswürfe. Sobald der Malus -3 beträgt, behandelt das Opfer alle seine Ziele, als besäßen sie Tarnung (20% Fehlschlagschance). Erreicht der Malus -5, ist das Ziel geblendet. Diese Effekte enden, wenn der Blutungsschaden gestoppt wird. Eine Kreatur, die gegen Blutungsschaden immun ist, ist auch gegen die Effekte dieses Zaubers immun.

Bogenstock

Schule Verwandlung; **Grad** INQ 1, PAL 1, WAL 1
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V
Reichweite Persönlich
Ziel 1 Waffe (Bogen)
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)
Der berührte Bogen nimmt die Härte und Festigkeit von geschmiedetem Stahl an, sodass er als Nahkampfwaffe benutzt werden kann.
Durch diesen Zauber kann ein Kurzbogen als Knüppel oder ein Langbogen als Kampfstab benutzt werden. Der Bogen behält seine normalen Trefferpunkte und seine Härte bei. Sollte er über einen Verzauberungsbonus verfügen, wird dieser bei Angriffs- und Schadenswürfen angerechnet. Weitere besondere Waffeneigenschaften finden auch bei Nahkampfangriffen Anwendung, sofern sie auch Nahkampfwaffen verliehen werden können.

Bund mit dem Gelände

Schule Verzauberung [Geistesbeeinflussend]; **Grad** WAL 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Fingerhut Erde aus deinem bevorzugtesten Gelände)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Stunde/2 Stufen (A)
Du bittest die Geister der Natur um Hilfe, damit du dich besser deiner Umgebung anpassen kannst. Du behandelst das Gelände, als wäre es dein bevorzugtestes Gelände. Solltest du nicht über das Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände verfügen, erhältst du keine Vorteile durch diesen Zauber.

Donnerschuss

Schule Verwandlung [Schall]; **Grad** BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Stück eines verbrauchten Donnersteines)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 geladene Feuerwaffe
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (Gegenstand), siehe Text; **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand); siehe Text
Die Zielfeuerwaffe gibt selbst ungeladen ein lautes Donnern ab. Jeder Kreatur innerhalb von 4,50 m Entfernung zu der Kreatur, welche die Feuerwaffe trägt, muss ein Zähigkeitswurf gelingen, um nicht für 1 Minute taub zu werden. Die Kreatur, welche die Feuerwaffe trägt, erleidet einen Malus von -4 auf diesen Rettungswurf und der Fehlzündungsbereich steigt für 1W4 Runden um +1. Sollte die Feuerwaffe geladen sein, während dieser Zauber auf sie gewirkt wird, ist die Munition verschwendet.

Dringlicher Schritt

Schule Bannzauber [Energie]; **Grad** ALC 1, BAR 1, HXM/MAG 1, KAM 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Hasenpfote)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe oder bis entladen
Dieser Zauber erzeugt einen subtilen und komplizierten Energieeffekt, der am effektivsten ist, wenn er von einem stillstehenden oder sich langsam bewegenden Zauberkundigen genutzt wird. Während du unter der Wirkung dieses Zaubers stehst, kannst du in jeder Runde zwei 1,50 m-Schritte machen und immer noch Zauber wirken oder zauberähnliche Fähigkeiten nutzen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Dieser Zauber endet automatisch, sobald du einen Angriff ausführst, einen schädlichen Zauber gegen eine andere Kreatur wirkst oder dich mit einer Bewegungsaktion weiter als 1,50 m fortbewegst. Sollte die Aktion, welche den Zauber beendet, zudem Gelegenheitsangriffe provozieren, dann werden diese Gelegenheitsangriffe normal provoziert.

Dunkelsicht, Gemeinschaftliche

Grad ALC 3, ANP 3, HXM/MAG 3, WAL 4
Ziel Berührte Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Dunkelsicht*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 1-Stunden-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen aufteilen.

Elementen trotzen, Gemeinschaftliches

Grad ALC 3, DRU 2, HXM/MAG 2, KLE 2, PAL 2, WAL 2
Ziel Berührte Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Elementen trotzen*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 1-Stunden-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen aufteilen.

Energien widerstehen, Gemeinschaftliches

Grad ALC 3, DRU 3, HXM/MAG 3, INQ 3, KLE 3, PAL 3, PKM 3, WAL 3
Ziel Berührte Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Energien widerstehen*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 10-Minuten-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen aufteilen.

Erleuchtende Fackel

Schule Hervorrufung [Licht]; **Grad** BAR 2, INQ 2, KLE 3
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührter Gegenstand
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Ein von dir berührter Gegenstand strahlt helles Licht in einem Radius von 6 m aus. Der Effekt wirkt wie eine reguläre Flamme, erzeugt aber keine Hitze und verbraucht keinen Sauerstoff. Verbündete innerhalb dieses Lichts erhalten einen Verbesserungsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und Wahrnehmung, sowie auf Wissenswürfe, um Monster im Wirkungsbereich und deren besondere Kräfte und Schwächen zu identifizieren.
Wenn ein Inquisitor diesen Zauber wirkt, wird der Lichtradius verdoppelt (Ausstrahlung mit 12 m-Radius), solange der Inquisitor einen Richtspruch aktiv hat.
Lichtzauber bannen und heben Dunkelheitszauber desselben oder niedrigeren Grades auf.

Erschöpfungs-Bombenzusatz

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** ALC 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (speziell, siehe unten); **Zauberresistenz** Ja
Wenn du einen Extrakt zu dir nimmst, der nach dieser Formel hergestellt wurde, veränderst du die dir innewohnende Magie, was wiederum das Wesen deiner Bomben verändert, während der Extrakt wirkt. Dieser Effekt beeinflusst deine anderen Entdeckungen nicht, mit denen du deine Bomben modifizierst. Du kannst stets nur einen Bombenzusatz-Effekt (eine Formel mit dem Wort „Bombenzusatz“ im Titel) gleichzeitig aktiv haben. Solltest du einen anderen Bombenzusatz trinken, endet die

Wirkung des letzten Bombenzusatzes und der neue wird aktiv. Wenn du eine Bombe wirfst und ein Ziel direkt triffst, sind bis zu vier Kreaturen betroffen – die direkt getroffene Kreatur und bis zu drei Kreaturen deiner Wahl, die durch die Bombe Explosionsschaden erlitten haben. Diesen Kreaturen muss ein Willenswurf gelingen, um nicht erschöpft zu werden.

Fehlzündung provozieren

Schule Verwandlung; **Grad** HEX 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein paar Tropfen Schnaps)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 geladene Feuerwaffe
Wirkungsdauer Augenblicklick
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)
Dieser Zauber lässt die Munition in der Zielfeuerwaffe zu Fehlzündungen neigen. Der Fehlzündungsbereich steigt um 1 +1 pro fünf Zauberstufen (Maximum +4 auf der 20. Stufe, d.h. der Gesamtbonus beträgt maximal +5 auf der 20.Stufe) für die gegenwärtig geladene Munition. Sollte der Benutzer der Waffe um den Effekt dieses Zaubers wissen, ehe er die veränderte Munition abfeuert (Zauberkunde, SG 17, um den gewirkten Zauber oder einen ähnlichen Effekt zu identifizieren), kann er mit einer Standard-Aktion die veränderte Munition aus der Feuerwaffe entfernen. Dies zerstört die Munition.

Feindseliger Austausch

Schule Beschwörung (Teleportation); **Grad** HEX 5, HXM/MAG 5, PKM 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Münze)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur deiner Größenkategorie oder kleiner
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe oder bis entladen
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du erschaffst eine intradimensionale Verbindung zur Zielkreatur. Wenn du angriffen oder Ziel eines Schadenszaubers wirst, kannst du eine Augenblickliche Aktion aufwenden, um dich und die Zielkreatur zu teleportieren und die Plätze tauschen zu lassen. Solltest du es nicht schaffen, mittels Teleportation den Wirkungsbereich eines Effektes zu verlassen, könnte dieser immer noch auf dich einwirken. Sollte die Zielkreatur nicht auf deinen Platz passen, ohne sich durch zu zwängen, oder solltest du das Ziel auf ein belegtes Feld oder an einen Ort teleportieren willst, an dem es nicht normal stehen kann, scheitert der Austausch. Das Ziel muss zudem bei Bewusstsein und am Leben sein. Dieser Zauber endet, sobald er einmal zur Teleportation genutzt wurde.

Feindseliger Austausch, Mächtiger

Grad HEX 7, HXM/MAG 7, PKM 6
Ziel 1 Kreatur pro 4 Stufen
Dieser Zauber funktioniert wie *Feindseliger Austausch*, du kannst aber für jeweils vier Zauberstufen eine Kreatur als Ziel auswählen oder eine einzelne Kreatur zum Ziel machen, die größer ist als du. Du kannst mit jedem Ziel einmal den Platz tauschen, solange der Effekt anhält. Der Zauber endet, sobald du ihn genutzt hast, um mit jedem betroffenen Ziel einmal zu teleportieren und den Platz zu tauschen.

Feindseligkeit hervorrufen

Schule Verzauberung (Zwang) [Gefühl, Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 1, HEX 1, INQ 1, KLE 1, PAL 1, PKM 1, WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Tropfen deines Blutes)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf siehe Text; **Zauberresistenz** siehe Text
Wenn eine Kreatur, die du sehen kannst und die dich bedroht, einen deiner Verbündeten angreift, kannst du diese Kreatur mit Hilfe einer Augenblicklichen Aktion dazu veranlassen, dich anzugreifen. Du musst dazu zuerst die Zauberresistenz der Kreatur überwinden; ferner steht der Kreatur ein Willenswurf zu, um diesen Zwang zu ignorieren.
Ein Paktmagier kann sein Eidolon zum Ziel dieses Zaubers machen.

Feuchtes Pulver

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 1, HEX 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein feuchtes Stück Baumwolle)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 geladene Feuerwaffe
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)
Dieser Zauber sorgt dafür, dass die Munition in der Zielfeuerwaffe aufgrund von Nässe ruiniert wird. Jeder Versuch, diese Munition abzufeuern, scheitert. Es besteht hingegen nie die Chance einer Fehlzündung. Der Benutzer benötigt eine Volle Aktion, um die Waffe zu reinigen, ehe er sie nachladen und abfeuern kann. Sollte der Benutzer der Waffe um den Effekt dieses Zaubers wissen, ehe er die veränderte Munition abfeuert (Zauberkunde, SG 16, um den gewirkten Zauber oder einen ähnlichen Effekt zu identifizieren), kann er mit einer Standard-Aktion die veränderte Munition aus der Feuerwaffe entfernen. Dies zerstört die Munition.

Feurige Schuriken

Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** HXM/MAG 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Fingerhut Schwefel und ein Schuriken im Wert von 2 SM)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Zwei oder mehr feurige Schuriken
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Du erschaffst zwei feurige Geschosse, welche Schuriken ähneln, plus ein weiteres Geschoss pro zwei Zauberstufen ab der 5. Zauberstufe (d.h. auf der 5. Zauberstufe drei Schuriken bis zum Maximum von acht Schuriken auf der 15. Zauberstufe). Die Geschosse schweben vor dir und können von dir auf dasselbe oder verschiedene Ziel abgefeuert werden. Jeder Schuriken benötigt einen Berührungsangriff im Fernkampf, um zu treffen, und verursacht 1W8 Punkte Feuerschaden. Du provozierst keine Gelegenheitsangriffe, wenn du die Geschosse verschießt.
Jeder beim Wirken dieses Zaubers entstandene Schuriken, den du nicht abschießt, schwebt für die Wirkungsdauer des Zaubers neben dir. Du kannst einen dieser Schuriken in einer

Folgerunde mit einer Schnellen Aktion abschießen oder eine beliebige Anzahl an verbliebenen Schuriken mit einer Standard-Aktion. Alle Schuriken, die bei Ablauf der Wirkungsdauer noch nicht verschossen wurden, verschwinden dann und sind verschwendet.

Friedenssiegel

Schule Bannzauber; **Grad** HEX 1, HXM/MAG 1, INQ 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Waffe in ihrer Scheide oder über der Schulter
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)
Du bindest eine Waffe an Ort und Stelle und somit am Leib ihres Besitzers oder innerhalb ihrer Scheide oder ihres Halfters. Jeder, der die Waffe zu ziehen versucht, muss eine Standard-Aktion aufwenden sowie einen Stärkewurf bestehen (SG = SG des Zaubers). Das Ziehen der Waffe provoziert unabhängig vom Erfolg des Wurfes Gelegenheitsangriffe.

Furchteinflössende Erscheinung

Schule Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** DRU 8, HEX 8, HXM/MAG 8, KLE 8
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Krötenhaut)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe
Du wirst zu einer größeren, grässlicheren Version deiner selbst. Du nimmst die Größenkategorie Groß an und gewinnst Merkmale, die deine Gegner in Entsetzen versetzen. Du erlangst das Folgende: einen Größenbonus von +6 auf Stärke und von +4 auf Konstitution, einen natürlichen Rüstungsbonus von +6, SR 10/Magie und Zauberresistenz in Höhe von 10 + ½ Zauberstufe. Du strahlst ferner eine Aura mit 9 m-Radius aus; feindliche Kreaturen innerhalb dieser Aura sind erschüttert. Wenn dich eine durch diese Aura erschütterte Kreatur mit einem Nahkampfangriff trifft, wird sie für 1W4 Runden verängstigt. Nach Ablauf dieser Runden wird die verängstigte Kreatur jedoch nicht länger von der Aura beeinflusst. Der Effekt der Aura ist sowohl ein geistesbeeinflussender als auch ein Furchteffekt.

Gedankenleere, Gemeinschaftliche

Grad HEX 9, HXM/MAG 9
Ziel Berührte Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Gedankenleere*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 1-Stunden-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen aufteilen.

Gegner schweben lassen

Schule Verwandlung; **Grad** HEX 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine magnetsteinbesetzte Lederschlaufe)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du lässt das Ziel wenige Zentimeter über dem Boden schweben. Da es keinen Boden unter den Füßen besitzt, wird seine Bewegungsrate halbiert. Das Ziel erleidet ferner einen Malus von -4 auf seine KMV gegen Ansturm, Versetzen und Zerren. Eine Zielkreatur, die mit einer Nah- oder Fernkampfwaffe angreift, muss feststellen, dass sie immer mehr aus dem Gleichgewicht kommt. Sie erleidet Mali von -1 auf den ersten Angriffswurf, von -2 auf den zweiten Angriffswurf usw. (bis zu einem maximalen Malus von -5). Wenn die Kreatur eine Volle Aktion aufwendet, um sich zu stabilisieren, beginnt der Malus wieder bei -1. Dieser Zauber scheitert, wenn er auf fliegende Kreaturen gewirkt wird.

Gefährtenverbindung

Schule Verzauberung (Bezauberung) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** DRU 3, WAL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Dein Tiergefährte
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe

Die Verbindung zwischen dir und deinem Tiergefährten wird stärker. Solange er dich sehen kann, könnt ihr telepathisch miteinander kommunizieren, als würdet ihr dieselbe Sprache sprechen. Ferner kannst du deinen Tiergefährten mit einer Schnellen Aktion, statt einer Bewegungsaktion antreiben. Dies erfordert wiederum auch, dass dein Tiergefährte dich sehen kann, dir muss hierbei aber kein Fertigkeitswurf auf Mit Tieren umgehen gelingen, denn solche Würfe gelingen automatisch.

Geisterross, Gemeinschaftliches

Grad BAR 4, HXM/MAG 4, PKM 3
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Bis zu sechs quasi-reale, pferdeähnliche Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Geisterross*, du kannst aber bis zu sechs Reittiere herbeizaubern und die Wirkungsdauer in 1-Stunden-Intervallen unter den herbeigezauberten Kreaturen aufteilen.

Geschwindigkeitsausbruch

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 3, ANP 3, INQ 3, KAM 3, PAL 3, WAL 3
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer siehe Text
Bis zum Ende deines Zuges erhältst du einen Bonus von +6 m auf deine Bewegungsrate (oder +3 m, falls du Mittelschwere oder Schwere Rüstung tragen solltest). Deine Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe und du kannst dich sogar durch Felder bewegen, welche von Kreaturen besetzt sind, die größer sind als du. Deine Bewegung darf in dieser Runde aber nicht auf einem Feld enden, das von einer Kreatur besetzt ist.

Geladene Spiegelbilder

Schule Illusion (Einbildung) [Elektrizität]; **Grad** BAR 4, HXM/MAG 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** siehe Text
Dieser Zauber funktioniert wie *Spiegelbilder*, die erschaffenen, illusionären Doppelgänger geben bei ihrer Vernichtung aber Stromstöße ab. Ein Gegner, der eines deiner Abbilder mit einem Nahkampfangriff zerstört, erleidet 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden. Du musst die Zauberresistenz eines Zieles überwinden, wenn du ihm erstmals diesen Elektrizitätsschaden zufügst. Bei einem Fehlschlag wird das Ziel immun gegen den Schaden dieses gewirkten Zaubers.

Gesinnung sehen
Schule Erkenntniszauber; **Grad** ALC 1, BAR 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Krötenauge)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Wenn du diesen Zauber wirkst, wähle eine Gesinnung (z.B. Rechtschaffen Gut oder Chaotisch Böse). Kreaturen dieser Gesinnung strahlen ein geisterhaftes Leuchten aus, solange du sie siehst. Andere Kreaturen können dieses Leuchten nicht sehen, nur du. Zauber und Effekte, welche eine Gesinnung verhüllen, z.B. *Gesinnung verbergen*, stören auch die Effekte dieses Zaubers.

Gift verzögern, Gemeinschaftliches
Grad ALC 3, BAR 3, DRU 3, HEX 3, INQ 3, KLE 3, PAL 3, WAL 3
Ziel Berührte Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Gift verzögern*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 1-Stunden-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen aufteilen.

Giftigkeit absorbieren
Schule Nekromantie [Gift, Krankheit]; **Grad** ALC 3, DRU 4, HEX 4, HXM/MAG 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (der Dorn einer Giftpflanze)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 10 Min./Stufe oder bis entladen
Rettungswurf siehe Text; **Zauberresistenz** Nein
Du absorbierst Gift aus deiner Umgebung und wirst so selbst giftig. Während du unter der Wirkung dieses Zaubers stehst, bist du gegen Krankheiten und Gifte immun, mit denen du in Kontakt kommst. Wenn du einer Krankheit oder einem Gift ausgesetzt wirst, kannst du dich entscheiden, es zu absorbieren. Dies beendet deine allgemeine Immunität gegenüber Krankheiten und Giften. Bis zum Wirkungsende des Zaubers bleibst du jedoch immun gegen die Krankheit oder das Gift, welches du absorbiert hast. Solltest du diesen Zauber während der Wirkungsdauer erneut auf dich wirken, kannst du kein zweites Gift absorbieren, die Wirkungsdauer wird aber auf ihre vollen 10 Minuten/Stufe zurückgesetzt.
Während du ein Gift oder eine Krankheit absorbiert hast, kannst du dieses Leiden mit einem Berührungsangriff im Nahkampf an eine andere Kreatur weitergeben. Solltest du dein Ziel verfehlen, beendet dies den Zauber nicht; du kannst es in den Folgerunden erneut versuchen. Solltest du dein Ziel treffen, endet dieser Zauber und dein Ziel muss einen Rettungswurf gegen das übertragene Leiden ablegen (SG = SG für den Rettungswurf gegen diesen Zauber oder SG für den Rettungswurf gegen die Krankheit/das Gift, wenn dieser höher ist). Misslingt dem Ziel der Rettungswurf, erliegt es sofort den normalen Effekten des Giftes oder der Krankheit.
Sollte die Wirkungsdauer des Zaubers enden, bevor du das Leiden weitergeben konntest, wirst du dem absorbierten Gift oder der absorbierten Krankheit ausgesetzt, als hättest du es an dich selbst weitergegeben. Du erhältst in diesem Fall aber einen Bonus von +2 auf deinen Rettungswurf.

Gleissendes Metall
Schule Verwandlung [Feuer]; **Grad** KLE 1, PAL 1, WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel 1 Nahkampfwaffe
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (siehe Text)
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)
Die Zielwaffe entflammt. Das Feuer schadet weder der Waffe, noch ihrem Träger, verletzt aber jene, die von der Waffe getroffen werden. Wenn der Träger der Waffe mit dieser einen Gegner trifft, verursacht die Waffe zusätzliche 1W4 Punkte Feuerschaden. Dieser Schaden wird im Falle eines Kritischen Treffers nicht multipliziert. Dieser Effekt endet augenblicklich, wenn die Waffe in Wasser eingetaucht werden sollte. Ferner ist dieser Effekt nicht kumulativ mit den besonderen Waffeneigenschaften *Aufflammen* und *Flammeninferno* oder anderen Effekten, welche die Waffe zusätzlichen Feuerschaden verursachen lassen. Dieser Zauber funktioniert nicht bei Waffen, welche die besondere Waffeneigenschaft *Eis* oder *Eisinferno* besitzen bzw. zusätzlichen Kälteschaden verursachen.

Göttlicher Pfeil
Schule Verwandlung [Gutes]; **Grad** PAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel 1 Projektil
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe oder bis entladen
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du lädst ein Projektil – z.B. einen Pfeil oder ein Schuriken – mit heiliger Energie auf, sodass es bei Untoten zusätzlichen Schaden in Höhe des Schadens verursacht, den du mit deinem Klassenmerkmal Handauflegen zufügst. Dieser zusätzliche Schaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert. Obwohl dir dieser Zauber keine zusätzlichen Anwendungen von Handauflegen verschafft, musst du mindestens eine Anwendung vorrätig haben, um diesen Zauber zu wirken. Sollte das Projektil ein Ziel treffen oder zerstört werden, bevor die Wirkungsdauer ausläuft, endet der Zauber.

Harzige Haut
Schule Verwandlung; **Grad** ALC 3, DRU 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 10 Min./Stufe
Rettungswurf siehe Text; **Zauberresistenz** Nein
Du bedeckst deinen Körper mit einer harzigen Substanz, welche dich vor Angriffen schützt und Waffen festhält, die dich treffen. Du erhältst SR 5/Stichwaffen, sowie einen Situationsbonus von +4 auf deine KMV gegen Entwaffnen und auf Rettungswürfe gegen Effekte, die dich etwas fallenlassen würden, das du festhältst. Ferner erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe, um einen Ringkampf einzuleiten, aufrechtzuerhalten oder um einen Gegner in den Haltegriff zu nehmen. Jeder von dir in einen Ringkampf verwickelte Gegner erleidet einen Malus von -2 auf Versuche, sich aus dem Ringkampf zu befreien und auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst.
Jede Waffe, die dich trifft, klebt an dir fest, sofern ihrem Träger kein Reflexwurf gelingt. Eine solche Waffe kann mit einem Stärkewurf (SG = SG des Zaubers) befreit werden. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf waffenlose Schläge oder natürliche Waffen.

Heilung stehlen
Schule Nekromantie; **Grad** HEX 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Stück Schwamm, das in Tränen getränkt wurde)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe oder bis entladen
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Mit diesem Zauber kannst du die Heilung der Zielkreatur stehlen. Dir muss ein Berührungsangriff im Nahkampf gegen das Ziel gelingen. Wenn dein Ziel Heilung in Form eines Zaubers oder übernatürlichen Effektes, der Trefferpunkte heilt, erfährt, erhält es für die Wirkungsdauer dieses Zaubers nur die Hälfte (abgerundet) und du erhältst die andere Hälfte (ebenfalls abgerundet). Du darfst dich dazu nicht weiter als 7,50 m (plus 1,50 m pro zwei Zauberstufen) vom Ziel entfernen. Solltest du diesen Bereich verlassen, endet der Zauber vorzeitig. Du kannst mit diesem Zauber 5 Trefferpunkte pro Zauberstufe (Maximum 50 TP) stehlen, dann endet der Zauber.

Heldenhafte Anrufung
Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** HEX 9, HXM/MAG 9
Zeitaufwand 10 Minuten
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine oder mehrere Kreaturen, von denen keine weiter als 9 m von der anderen entfernt sein darf.
Wirkungsdauer 10 Min./Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Du nutzt uralte Worte der Macht und verleihst allen Kreaturen, die zu den Zielen dieses Zauber gehören, heroische Kräfte. Sie erhalten einen Moralbonus von +4 auf Angriffs- und Schadenswürfe, 2W8+4 temporäre Trefferpunkte und werden für die Wirkungsdauer des Zaubers immun gegen Furcht und Bezauberungseffekte.
Wenn die Wirkungsdauer des Zaubers endet, werden die Ziele jedoch erschöpft.

Illusion der Ruhe
Schule Illusion (Einbildung); **Grad** ALC 1, HXM/MAG 1, KAM 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe
Rettungswurf Willen, anzweifeln (bei Treffer; siehe unten); **Zauberresistenz** Nein
Wenn du diesen Zauber wirkst, erschaffst du einen illusionären Doppelgänger, der dasselbe Feld belegt wie du. Dieser Doppelgänger erweckt den Eindruck, dass du stillstehst, selbst wenn dies nicht der Fall sein sollte. Solange du unter der Wirkung dieses Zaubers stehst, provozierst du keine Gelegenheitsangriffe, wenn du einen Zauber wirkst, einen Fernkampfangriff mit einer Wurfwaffe ausführst oder dich während einer Bewegungsaktion aus deinem Feld bewegst. Die Illusion verbirgt jedoch keine Angriffe mit einer Schusswaffe.
Wenn dich eine Kreatur mit einer beliebigen Art von Angriff trifft, erhält sie einen Rettungswurf um diese Illusion anzuzweifeln. Bei Erfolg zweifelt die Kreatur die Illusion an und wird von ihr nicht mehr betroffen.

Immunität gegen Zauber, Gemeinschaftliche
Grad INQ 5, KLE 5
Ziel Berührte Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Immunität gegen Zauber*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 10-Minuten-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen aufteilen.

Immunität gegen Zauber, Gemeinschaftliche Mächtige
Grad KLE 9
Ziel Berührte Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Mächtige Immunität gegen Zauber*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 10-Minuten-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen aufteilen.

Injizierende Berührung
Schule Verwandlung; **Grad** ALC 2, HXM/MAG 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du musst ein Elixier, einen Extrakt, ein Gift oder einen Zaubertrank in der Hand halten, wenn du diesen Zauber wirkst. Die Substanz verschwindet aus dem jeweiligen Behälter in einen magischen Sack innerhalb deines Körpers. Solange der Zauber wirkt, kannst du die Substanz mit Hilfe einer Berührung übertragen. Bei einem Gegner musst du diesen dazu erfolgreich mit einem Berührungsangriff im Nahkampf treffen. Solltest du treffen, wirkt die Substanz sofort, Inkubationszeiten fallen nicht an; der Gegner erhält den normalen Rettungswurf gegen die Substanz, sofern einer gestattet ist. Solltest du verfehlen, verbleibt die Substanz in dem magischen Sack zum späteren Gebrauch.
Dieser Zauber schützt dich vor Gift in dem Sack, solltest du jedoch nicht das Klassenmerkmal Gift einsetzen besitzen, so besteht eine Chance von 5%, dass du dich dem Gift selbst aussetzt, wenn du den Zauber wirkst. Wenn du beim Injizieren des Gegners eine natürliche 1 würfeln solltest, wirst du dem Gift ebenfalls ausgesetzt.

Instrument der Pein
Schule Verwandlung [Schmerz]; **Grad** INQ 2, KLE 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Waffe
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand), siehe Text; **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand), siehe Text
Du lässt eine Waffe eine spürbare Aura göttlichen Zorns ausstrahlen. Während eine Kreatur diese Waffe führt, erhält sie einen Moralbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern. Wenn ein Angriff mit der Zielwaffe trifft, kann der Nutzer eine Freie Aktion aufwenden, um den Effekt zu entladen. Die getroffene Kreatur erleidet dann furchtbare Schmerzen. Sollte die Kreatur über Zauberresistenz verfügen, wirkt diese gegen diesen Effekt. Sollte der Kreatur ein Willenswurf misslingen, leidet sie für 1W4+1 Runden unter Übelkeit. Bei Erfolg kränkelt sie stattdessen nur für 1 Runde. Das Kränkeln, welches durch das Instrument hervorgerufen wird, gilt als geistesbeeinflussender Effekt.

Käfig-Bombenzusatz

Schule Hervorrufung [Energie]; **Grad** ALC 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Wenn du einen Extrakt zu dir nimmst, der nach dieser Formel hergestellt wurde, veränderst du die dir innewohnende Magie, was wiederum das Wesen deiner Bomben verändert, während der Extrakt wirkt. Dieser Effekt beeinflusst deine anderen Entdeckungen nicht, mit denen du deine Bomben modifizierst. Du kannst stets nur einen Bombenzusatz-Effekt (eine Formel mit dem Wort „Bombenzusatz" im Titel) gleichzeitig aktiv haben. Solltest du einen anderen Bombenzusatz trinken, endet die Wirkung des letzten Bombenzusatzes und der neue wird aktiv.

Wenn du eine Bombe wirfst und dein Ziel direkt triffst, erzeugt die Bombe eine unsichtbares, würfelförmiges Gefängnis, welches aus einer soliden *Energiewand* besteht. Das Gefängnis ist so groß wie der Explosionsradius der geworfenen Bombe und hält jede Kreatur fest, die sich in diesem Bereich befindet. Sollte eine Kreatur zu groß sein, um in den Explosionsbereich hineinzupassen, scheitert der Effekt automatisch. Teleportationen und andere Formen der Astralreise stellen Fluchtmöglichkeiten dar, die Energiewände des Käfigs reichen jedoch auch in die Ätherebene und blockieren ätherische Reisen.

Wie eine *Energiewand* widersteht der mittels des *Käfig-Bombenzusatzes* erschaffene Käfig *Magie bannen*. *Magische Auftrennung* funktioniert hingegen. Die Käfigwände können normal mittels Zaubern beschädigt werden; *Auflösung* zerstört den Käfig automatisch. Die Käfigwände können auch mit Waffen und übernatürlichen Fähigkeiten beschädigt werden, der Käfig hat jedoch Härte 20 und Trefferpunkte in Höhe des zwanzigfachen deiner Alchemistenstufe. Der Kontakt mit einer *Sphäre des Nichts* oder einem *Entzauberungszepter* zerstört diesen Käfig sofort.

Wenn ein Alchemist den *Käfig-Bombenzusatz* nutzt, kann er zu jeder Zeit nur einen Käfig erzeugen. Sollte der Alchemist während der Wirkungsdauer dieser Formel eine weitere Bombe werfen, beendet dies die Existenz des bisherigen Käfigs und erschafft einen neuen. Wenn die Wirkungsdauer des *Käfig-Bombenzusatzes* endet, verschwindet auch der erschaffene Käfig.

Kette des Verhängnisses

Schule Hervorrufung [Energie]; **Grad** HXM/MAG 3, KLE 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein Kettenglied)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt 3 m-Kette
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Eine schwebende Kette mit einem Haken an jedem Ende erscheint in einem freien Feld deiner Wahl. Dieses Feld muss sich innerhalb der Reichweite des Zaubers befinden. Die Kette ist ein mittelgroßer Gegenstand mit 3 m-Reichweite. Körperliche Angriffe können einer *Kette des Verhängnisses* nicht schaden oder sie treffen, sie wird aber durch *Auflösung*, *Magie bannen*, einer *Sphäre des Nichts* oder von einem *Entzauberungszepter* normal betroffen. Die RK der Kette gegen Berührungsangriffe beträgt 10 + CH-Modifikator (HXM), IN-Modifikator (MAG) oder WE-Modifikator (KLE).

Man kann mit der Kette folgende Kampfmanöver ausführen: Schmutziger Trick (blenden oder verstricken), Versetzen, Zerren und Zu-Fall-bringen; sie verwendet deine Zauberstufe anstelle deines Kampfmanöverbonuses und deinen CH-Modifikator (HXM), IN-Modifikator (MAG) oder WE-Modifikator (KLE) anstelle deines ST- oder GE-Modifikators. Die Kette provoziert mit ihren Kampfmanövern keine Gelegenheitsangriffe. Sie erleidet keine Mali oder Fehlschlagchancen aufgrund von Dunkelheit, Unsichtbarkeit oder anderen Formen der Tarnung.

Du kannst die Kette mit Hilfe einer Bewegungsaktion um bis zu 9 m weit bewegen. Sollte sie die Reichweite des Zaubers oder deinen Sichtbereich verlassen, kehrt sie zu dir zurück.

Sollte eine von der Kette angegriffene Kreatur über Zauberresistenz verfügen, muss dir ein Zauberstufenwurf (1W20 + deine Zauberstufe) gegen die Zauberresistenz gelingen, sobald die Kette das erste erfolgreiche Manöver gegen diese Kreatur ausführt. Sollte der Kette erfolgreich widerstanden werden, endet der Zauber. Andernfalls entfaltet die Waffe für die Wirkungsdauer des Zaubers ihre normalen Effekt gegen diese Kreatur.

Kinetische Resonanz

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Gummibaumsaft)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)

Wird das Ziel von einem Nahkampfangriff getroffen, so wandelt dieser Zauber die Bewegungsenergie und Kraft des Angriffes um. Sobald ein Angreifer gegen das Ziel einen erfolgreichen Angriff ausgeführt hat, muss ihm ein Zähigkeitswurf für seine Waffe gelingen. Sollte dieser scheitern, nimmt die Waffe Schaden in Höhe des Schadens, welcher gegen das Ziel ausgewürfelt wurde. Kreaturen, die natürliche Angriffe oder waffenlose Schläge nutzen, sind von diesem Zauber nicht betroffen.

Klingenkranz

Schule Bannzauber; **Grad** HEX 5, HXM/MAG 5, KAM 4, PKM 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, F (vier Mithraldolche, von denen jeder mindestens einen Wert von 502 GM haben muss)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsbereich Ausstrahlung mit 1,50 m-Radius und dir als Zentrum
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Reflex, halbiert (speziell, siehe unten); **Zauberresistenz** Nein (speziell, siehe unten)

Den als Fokus für diesen Zauber dienenden Dolchen wird eine tödliche Schärfe verliehen, während sie zum Leben erwachen und um dich herumwirbeln. Dabei entsteht um dich herum ein Schutzschild aus wirbelnden Mithralklingen mit einem Radius von 1,50 m, das sich mit dir bewegt. Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb des Wirkungsbereiches der wirbelnden Klingen beginnt, erleidet 1W4 Schadenspunkte für jeweils zwei Zauberstufen (Maximum 10W4 mit der 20. Stufe). Der Schaden umgeht SR/Silber.

Ferner wehren die Dolche einige Angriffe in ähnlicher Weise wie der Zauber *Schützende Waffe* ab (siehe Seite 241).

Während du unter diesem Zauber stehst, kannst du Zauber wirken, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren, und musst auch nicht defensiv zaubern. Eine Kreatur mit dem Talent Zauberstörer kann diese Verteidigung leicht umgehen. Bei diesen Kreaturen provozierst du Gelegenheitsangriffe, selbst unter diesem Zauber; du kannst aber immer noch defensiv zaubern. Sollte dir dies nicht gelingen, provozierst du bei einer solchen Kreatur Gelegenheitsangriffe.
Die Klingen, welche als Fokus für diesen Zauber dienen, können schlussendlich für eine größere Wirkung verzaubert werden. Wenn alle Klingen denselben Verbesserungsbonus und dieselben besonderen Waffeneigenschaften besitzen, wird eine Kreatur, die durch diesen Zauber Schaden erleidet, behandelt, als wäre sie von einer dieser Waffen getroffen worden. Sollte beispielsweise ein Kampfmagus der 12. Stufe diesen Zauber wirken und vier *Mithraldolche des Eises +1* als Fokus verwenden, würden die Klingen 6W4+1 Punkte Schaden plus 1W6 Punkte Kälteschaden verursachen, solange den Dolchen befohlen wird, sich in Eis zu hüllen. Unabhängig von allen anderen Modifikationen muss es sich bei den Fokuswaffen immer um Mithraldolche handeln. Keine andere Art von Waffe kann als Fokus für diesen Zauber dienen.

Kugeln giessen

Schule Verwandlung; **Grad** HXM/MAG 1
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G, M (1 Pfd. Blei oder ein anderes Weichmetall im Wert von 2 GM)
Reichweite Berührung
Ziel 1 Pfund Weichmetall
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du verwandelst 1 Pfund Blei in Kugeln. Wenn du diesen Zauber wirkst, entscheidest du, ob du normale Schleuderkugeln, Feuerwaffenkugeln oder Streumunition für Feuerwaffen (Kügelchen) herstellst. Der Zauber erschafft zwei Schleuderkugeln, 30 Feuerwaffenkugeln oder 10 Ladungen Streumunition.

Kugelschild

Schule Bannzauber; **Grad** ALC 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Kugel)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 10 Min./Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Die geschützte Kreatur erhält einen Ablenkungsbonus von +4 auf ihre RK gegen Feuerwaffen- und Fernkampfangriffe. Der Bonus steigt zusätzlich um +1 für jeweils fünf Zauberstufen (Maximum +4 auf der 20. Stufe, d.h. der Gesamtbonus beträgt maximal +8 auf der 20.Stufe). Obwohl der Zauber *Kugelschild* heißt, schützt er zudem gegen Angriffe durch Feuerwaffen mit der Waffeneigenschaft Streuwaffe.

Kurzstreckenteleportation

Schule Beschwörung (Teleportation); **Grad** ALC 6, HEX 7, HXM/MAG 7, KAM 6, PKM 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Ei eines Zaunkönigs)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Wenn du unter dem Effekt dieses Zaubers stehst, kannst du dich mit Hilfe einer Bewegungsaktion bis zu 9 m weit teleportieren. Du musst diese Bewegung in einem freien Feld innerhalb deiner Sichtlinie beenden, in dem du stehen kannst. Alternativ kannst du eine Bewegungsaktion aufwenden, um aus dem Liegen aufzustehen. Dieses Teleportieren provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Lähmendes Vorzeichen

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** HEX 4, KLE 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A); siehe Text
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja
Das Ziel wird von einer glühenden, grünen Aura des Unglücks umgeben. Jedes Mal, wenn das Ziel des Zaubers einen Angriff ausführt oder einen Zauber wirkt, muss es einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ Zauberstufe + IN-Modifikator (Hexe), WE-Modifikator (Kleriker) oder CH-Modifikator (Mystiker) ablegen. Sollte der Rettungswurf scheitern, verursacht der Angriff oder der Zauber nur den halben Schaden. Du kannst diesen Zauber mit Hilfe einer Augenblicklichen Aktion beenden, wenn das Ziel einen Kritischen Treffer bestätigt; dies vereitelt den Kritischen Treffer. Der von dir vereitelte Angriff trifft immer noch, verursacht aber nur halben Schaden.

Lebenskraftübertragung

Schule Beschwörung (Heilung); **Grad** PKM 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Du nutzt *Lebenskraftübertragung*, um mit deinem Eidolon Trefferpunkte zu teilen. Während dieser Zauber aktiv ist, kannst du eine Schnelle Aktion aufwenden, um zwischen dir und deinem Eidolon 1W6 Trefferpunkte zu transferieren – du kannst dir selbst Schaden zufügen und dadurch dein Eidolon heilen oder umgekehrt. Sollte sich dein Eidolon weiter als 15 m von dir fortbewegen, endet dieser Zauber.

Lebenskraftübertragung, Mächtige

Grad PKM 5
Dieser Zauber funktioniert wie *Lebenskraftübertragung*, du kannst aber mit Hilfe einer Schnellen Aktion 3W6 Trefferpunkte transferieren.

Lebenskraftübertragung, Verbesserte

Grad PKM 3
Dieser Zauber funktioniert wie *Lebenskraftübertragung*, du kannst aber mit Hilfe einer Schnellen Aktion 2W6 Trefferpunkte transferieren.

Leuchtender Pfeil

Schule Hervorrufung [Licht]; **Grad** INQ 3, KLE 3, PAL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Bis zu 50 Einheiten Munition, die alle beim Wirken des Zaubers zusammen sein müssen
Wirkungsdauer 10 Min./Stufe

Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)
Du lässt Munition – Schuriken eingeschlossen – strahlendes Licht abgeben. Kreaturen, die in hellem Licht Mali erleiden, erleiden diese Mali 1 Runde, nachdem sie von einem solchen Geschoss getroffen wurden. Untote und Kreaturen, die durch Sonnenlicht Schaden nehmen, erleiden zusätzlich 1W6 Schadenspunkte durch solche Projektile. Dieser zusätzliche Schaden und die Hälfte allen weiteren Schadens, den du mit einem betroffenen Projektil verursachst, stammt direkt von dieser strahlenden Energie und unterliegt keiner Schadensreduzierung. Ein solches Projektil gibt für 1 Runde Licht wie ein Sonnenzepter ab, nachdem es abgeschossen oder geworfen wurde.

Litanei des Donners

Schule Hervorrufung [Schall, sprachabhängig]; **Grad** ANP 4, INQ 5, PAL 4
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du rufst ohrenbetäubenden Donner auf deinen Feind hernieder. Das Ziel ist taub, bis dieser Zustand aufgehoben wird, und für 1 Runde verwirrt.
Während das Ziel unter der Wirkung dieses Zaubers steht, kann es nicht das Ziel eines anderen „Litanei"-Zaubers werden.

Litanei des Entkommens

Schule Beschwörung (Teleportation) [Sprachabhängig]; **Grad** ANP 3, INQ 4, PAL 3
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 bereitwillige, im Ringkampf befindliche Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja
Mit einem gewaltigen Gebet bittest du die Diener deines Gottes, einen Freund aus einem Ringkampf zu befreien. Das Ziel verliert sowohl die Zustände Ringend als auch Im Haltegriff und wird 3 m weit teleportiert.

Litanei der Faulheit

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussend, sprachabhängig]; **Grad** ANP 1, INQ 1, PAL 1
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja
Mit dieser Litanei machst du das Ziel schwerfälliger. Es kann keine Gelegenheitsangriffe ausführen oder defensiv zaubern.
Während das Ziel unter der Wirkung dieses Zaubers steht, kann es nicht das Ziel eines anderen „Litanei"-Zaubers werden.

Litanei der Rache

Schule Verwandlung [Sprachabhängig]; **Grad** ANP 4, INQ 5, PAL 4
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja
Diese Litanei lässt deinen Gegner Treffer stärker spüren. Jede Kreatur, die das Ziel mit einer Attacke trifft erhält einen Heiligen oder Unheiligen Bonus (abhängig von der Gesinnung des Zauberkundigen) von +5 auf den Schadenswurf.
Während das Ziel unter der Wirkung dieses Zaubers steht, kann es nicht das Ziel eines anderen „Litanei"-Zaubers werden.

Litanei der Reaktion

Schule Verwandlung; **Grad** ANP 2, INQ 3, PAL 2
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde
Durch diese Litanei wirst du deiner Gegner besser gewahr. Du kannst zwei zusätzliche Gelegenheitsangriffe in dieser Runde ausführen. Ferner erhältst du einen Heiligen Bonus von +2 auf deine RK gegen Gelegenheitsangriffe.
Während du unter der Wirkung dieses Zaubers stehst, kannst du nicht das Ziel eines anderen „Litanei"-Zaubers werden.

Litanei der Rechtschaffenheit

Schule Hervorrufung [Gutes, sprachabhängig]; **Grad** INQ 3, PAL 2
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufe)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja
Mit dieser Litanei des Anathemas machst du eine böse Kreatur empfindlicher gegen die Angriffe guter Kreaturen. Sollte das Ziel von böser Gesinnung sein, erleidet es doppelten Schaden durch Angriffe von Kreaturen mit einer guten Aura (Klassenmerkmal oder Kreatur der Unterart Gut). Sollte das Ziel zudem der Unterart Böse angehören und von Kreaturen mit einer guten Aura getroffen werden, ist es zudem für 1W4 Runden benommen. Sollte der Zauber eine nicht-böse Kreatur zum Ziel haben, die auch nicht der Unterart Böse angehört, hat er keinen Effekt und ist verschwendet.
Während das Ziel unter der Wirkung dieses Zaubers steht, kann es nicht das Ziel eines anderen „Litanei"-Zaubers werden.

Litanei der Redegewandtheit

Schule Verzauberung (Bezauberung) [Geistesbeeinflussend, sprachabhängig]; **Grad** ANP 2, INQ 3, PAL 2
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja
Deine Litanei ist derart fesselnd, dass dein Ziel nichts anderes tun kann als zuzuhören. Das Ziel ist fasziniert.
Während das Ziel unter der Wirkung dieses Zaubers steht, kann es nicht das Ziel eines anderen „Litanei"-Zaubers werden.

Litanei der Schwäche

Schule Nekromantie [Sprachabhängig]; **Grad** ANP 1, INQ 1
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja
Deine Litanei offenbart die Schwäche deines Zieles und entzieht ihm seine Stärke. Das Ziel ist für 1 Runde erschöpft.
Während das Ziel unter der Wirkung dieses Zaubers steht, kann es nicht das Ziel eines anderen „Litanei"-Zaubers werden.

Litanei des Sehvermögens

Schule Erkenntniszauber; **Grad** ANP 3, INQ 4, PAL 3
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde
Diese Litanei enthüllt dir unsichtbare Kreaturen und Gegenstände innerhalb von 9 m.
Während das Ziel unter der Wirkung dieses Zaubers steht, kann es nicht das Ziel eines anderen „Litanei"-Zaubers werden.

Litanei der Verstrickung

Schule Beschwörung (Herbeirufung) [Sprachabhängig]; **Grad** ANP 2, INQ 3, PAL 2
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Deine Litanei beschwört Ketten aus Energie, die aus dem Boden schießen und die Bewegung des Zieles behindern. Das Ziel wird verstrickt. Dieser Zauber hat keinen Effekt auf fliegende Kreaturen oder Kreaturen, die nicht auf festem Boden stehen.
Während das Ziel unter der Wirkung dieses Zaubers steht, kann es nicht das Ziel eines anderen „Litanei"-Zaubers werden.

Litanei der Verteidigung

Schule Verwandlung; **Grad** ANP 2, INQ 2, PAL 2
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja
Diese Litanei stärkt deine Verteidigung. Jeder Verzauberungsbonus deiner Rüstung wird verdoppelt und du wirst immun gegen Furcht.
Während das Ziel unter der Wirkung dieses Zaubers steht, kann es nicht das Ziel eines anderen „Litanei"-Zaubers werden.

Litanei des Wahnsinns

Schule Verzauberung (Bezauberung) [Geistesbeeinflussend, sprachabhängig]; **Grad** ANP 4, INQ 6
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 oder mehr Runden (siehe unten)
Rettungswurf Nein, siehe unten; **Zauberresistenz** Ja
Diese Litanei ist ein Sermon des Irrsinns. Das Ziel ist verwirrt. Es kann zu Beginn jedes Zuges einen Rettungswurf gegen diese Verwirrung ablegen (SG = SG des Zaubers). Sollte der Rettungswurf scheitern, ist das Ziel mindestens eine weitere Runde lang verwirrt. Sollte der Rettungswurf gelingen, endet der Effekt.
Während das Ziel unter der Wirkung dieses Zaubers steht, kann es nicht das Ziel eines anderen „Litanei"-Zaubers werden.

Luftblase

Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** DRU 1, HEX 1, HXM/MAG 1, KLE 1, WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G, M/GF (eine kleine, luftgefüllte Blase)
Reichweite Berührung
Ziel 1 Kreatur oder 1 Gegenstand, der nicht größer als eine große Zweihandwaffe sein darf
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Luftblase erzeugt eine kleine Blase mit atembarer Luft, die den Kopf der berührten Kreatur oder den berührten Gegenstand umgibt. Die *Luftblase* gestattet der berührten Kreatur unter Wasser oder in ähnlicher, luftloser Umgebung zu atmen oder schützt den berührten Gegenstand vor Wasserschaden.
Eine Feuerwaffe innerhalb der *Luftblase* kann mittels eines Pulverhorns, einer Kartusche oder anderer, luftdicht geschützten Gerätschaft geladen und dann abgefeuert werden. Wenn eine Feuerwaffe unter Wasser abgefeuert wird, erleidet der Schuss immer noch den üblichen Malus von -2 auf den Angriffswurf pro 1,50 m an Wasser, welches die Kugel durchdringen muss (neben den normalen Entfernungsmali). Sollte eine Feuerwaffe innerhalb einer *Luftblase* explodieren, kommt es zu einer normalen Explosion.

Luftweg, Gemeinschaftlicher

Grad ALC 4, DRU 5, KLE 5
Ziel Berührte Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Luftweg*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 10-Minuten-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen aufteilen.

Magisches Belagerungsgerät

Schule Verwandlung; **Grad** ANP 2, HXM/MAG 2, INQ 2, KLE 2, PAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Berührung
Ziel 1 berührtes Belagerungsgerät
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)
Dieser Zauber gestattet einem indirekt schießenden Belagerungsgerät, ihre Ziele mit größerer Genauigkeit zu bombardieren und mehr Schaden zu verursachen. Das Belagerungsgerät erhält einen Verbesserungsbonus von +1 auf Ziel- und Schadenswürfe. Sollte dieser Zauber auf eine direkt schießende Belagerungswaffe angewandt werden, funktioniert er wie *Magische Waffe*.

Magisches Belagerungsgerät, Mächtiges

Schule Verwandlung; **Grad** ANP 4, HXM/MAG 4, INQ 4, KLE 5, PAL 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (Schwarzpulver)
Reichweite Berührung
Ziel 1 berührtes Belagerungsgerät
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)
Dieser Zauber funktioniert wie *Magisches Belagerungsgerät*, verleiht einem indirekt schießenden Belagerungsgerät aber einen Verbesserungsbonus von +1 auf Ziel- und Schadenswürfe pro vier Zauberstufen (Maximum +5). Sollte dieser Zauber auf eine direkt schießende Belagerungswaffe angewandt werden, funktioniert er wie *Mächtige Magische Waffe*.

Mutagenberührung

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein vollständiger Fingernagel)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer Speziell (siehe unten)
Rettungswurf Zähigkeit (keine Wirkung); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Wenn du unter den Auswirkungen deines Mutagens stehst, kannst du diesen Zauber wirken, um jenes sicher an eine andere Kreatur mit einer Berührung weiterzugeben. Dir muss ein erfolgreicher Berührungsangriff im Nahkampf gegen das Ziel gelingen. Bei einem Treffer gehen die Auswirkungen des Mutagens auf das berührte Ziel über und enden bei dir. Das Ziel erhält aber nur den halben alchemistischen Bonus auf das körperliche Attribut, welches von deinem Mutagen betroffen wurde, dafür aber den doppelten Malus auf das ebenfalls betroffene geistige Attribut. Sollte ein geistiger Attributswert des Zieles dadurch unter 3 fallen, ist das Ziel für die verbleibende Wirkungsdauer des Mutagens zudem verwirrt. Das Mutagen hält an, bis seine Wirkungsdauer abläuft. Es kann frühzeitig beendet werden, falls das Ziel eine Phiole mit Gegengift zu sich nimmt oder verabreicht bekommt – die Erfolgschance hierbei beträgt 50%.
Du kannst diesen Zauber zusammen mit den Entdeckungen Mächtiges Mutagen und Verbessertes Mutagen nutzen. Es gilt aber weiterhin, dass du nur den halben Bonus und den doppelten Malus weitergibst.

Mühelose Rüstung

Schule Verwandlung; **Grad** INQ 2, KAM 2, KLE 2, PAL 2, WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe
Deine getragene Rüstung reduziert nicht länger deine Bewegungsrate. Du senkst zudem den Rüstungsmalus um +1 und weitere +1 alle fünf Zauberstufen ab der 5. Zauberstufe (Maximum +5 auf der 20. Stufe).

Nachladende Hände

Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** HXM/MAG 2, KAM 2, WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Schusswaffe
Wirkungsdauer 1 Runde/Zauberstufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)
Einmal pro Runde laden Phantomhände eine einzelne Fernkampf- oder Feuerwaffe mit herbeigezauberter Munition nach. Diese Munition gilt als magisch hinsichtlich der Überwindung von Schadensreduzierung und Angriffen auf körperlose Kreaturen, ist ansonsten aber Standardmunition (eine normale Kugel oder Kügelchen und Schwarzpulver im Falle von Feuerwaffen). Herbeigezauberte Munition hört 1 Runde, nachdem sie von der Waffe entfernt wurde, auf zu existieren oder mit dem Ende der Wirkungsdauer, sofern dies zuerst eintritt.

Nachspüren
Schule Erkenntniszauber; **Grad** INQ 4, WAL 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du spürst, ob sich eine dir gut bekannte Kreatur, die du dir klar vorstellen kannst, in einem Radius von 30 Kilometern von deinem gegenwärtigen Standort befindet. Du erfährst auch die Entfernung und Richtung. Du kannst erkennen, ob sich die Kreatur in Bewegung befindet, in welche Richtung sie sich mit welcher Geschwindigkeit bewegt und wie sie sich bewegt. Der Radius deiner Wahrnehmung steigt um 7,50 km für jeweils zwei weitere Zauberstufen jenseits der 10. Zauberstufe (Maximum Gesamtradius 67,5 km mit der 20. Stufe, hierbei wurden die ersten 30 km des Zaubers bereits berücksichtigt).

Negative Reaktion
Schule Illusion (Fehlgefühl); **Grad** BAR 1, HEX 1, HXM/MAG 1, KAM 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Die Taten und Worten des Zieles können niemanden beeindrucken. Das Ziel erleidet einen Malus von -10 auf alle Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern sowie auf alle Schaukampfwürfe.

Obsidianscholle
Schule Verwandlung [Erde, Feuer]; **Grad** DRU 4, HXM/MAG 4, PKM 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein kleines Stück Obsidian)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich Explosion mit 6 m-Radius
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Reflex, teilweise, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein
Du verwandelst eine dünne Schicht des Bodens in geschmolzenes Glas, welches schnell abkühlt. Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 1W6 Punkte Feuerschaden für jeweils zwei Zauberstufen (Maximum 10W6) und werden verstrickt. Jeder betroffenen Kreatur steht ein Reflexwurf zu, um den Schaden zu halbieren und nicht verstrickt zu werden. Eine verstrickte Kreatur kann versuchen, sich mit Hilfe einer Bewegungsaktion zu befreien, bei der ihr ein Stärkewurf oder ein Fertigkeitswurf auf Entfesselungskunst gelingen muss (SG = SG des Zaubers).
Der Boden ist fortan mit rutschigen Vorsprüngen und scharfen Kanten aus Obsidianglas bedeckt Der Wirkungsbereich wird zu schwierigem Gelände und der SG von Fertigkeitswürfen auf Akrobatik steigt im Wirkungsbereich um +5. Um innerhalb des Wirkungsbereiches zu rennen oder einen Sturmangriff durchzuführen, ist ein Fertigkeitswurf auf Akrobatik gegen SG 15 erforderlich. Eine Kreatur, die im Wirkungsbereich zu Boden stürzt, erleidet durch die scharfen Obsidiansplitter 1W6 Schadenspunkte.

Phantomfahrzeuglenker
Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** BAR 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand 10 Minuten
Komponenten V, G
Reichweite 3 m
Effekt Eine quasi-reale, menschenähnliche Kreatur
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du zauberst eine kleine oder mittelgroße, quasi-reale, menschenähnliche Kreatur herbei, dessen genaues Aussehen du nach Belieben anpassen kannst. Diese Schöpfung kann jedes Fahrzeug lenken, das du ihr zuweist. Diese Phantomkreatur kämpft nicht. Tiere, die ihr Fahrzeug mittels Muskelkraft antreiben, reagieren auf seine Befehle, während andere Tiere den Fahrzeuglenker meiden und sich weigern, ihn anzugreifen. Der Fahrzeuglenker hat RK 20 (+1 Größe, +4 natürliche Rüstung, +5 GE), sofern es sich um eine kleine Kreatur handelt, oder RK 19 (+4 natürliche Rüstung, +5 GE), sofern es sich um eine mittelgroße Kreatur handelt. Er hat 7 Trefferpunkte + 1 TP pro Zauberstufe. Sollte er alle Trefferpunkte verlieren, verschwindet der Phantomfahrzeuglenker. Ein Phantomfahrzeuglenker hat eine Bewegungsrate (Land) von 9 m und führt alle Fahrzeuglenkwürfe unabhängig von den erforderlichen Fertigkeiten mit deiner Zauberstufe + IN-Modifikator als Modifikator aus.

Phantomstreitwagen
Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** HXM/MAG 4, PKM 3
Zeitaufwand 10 Minuten
Komponenten V, G
Reichweite 0 m
Effekt Ein quasi-realer Streitwagen mit Zuggespann
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du zauberst einen quasi-realen schweren Streitwagen mit vier pferdeartigen Kreaturen als Zuggespann herbei. Du bestimmst das genaue Aussehen. Der Streitwagen besitzt alle normalen Eigenschaften eines schweren Streitwagens. Du oder eine von dir beim Wirken des Zaubers bestimmte Person muss den Streitwagen lenken. Dieser kann – den Fahrzeuglenker eingeschlossen – bis zu sechs Passagiere tragen. Die Zugtiere und der Streitwagen machen keine Geräusche. Die Zugtiere kämpfen nicht, der Fahrzeuglenker kann den Streitwagen aber wie einen normalen Streitwagen nutzen.
Der Streitwagen und die Zugtiere sind im Grunde Wesen mit RK 19 (-2 Größe +6 natürliche Rüstung, +5 GE) und 10 Trefferpunkten +2 Trefferpunkte pro Zauberstufe (Maximum +40, d.h. Gesamtmaximum +50). Sollte das Wesen alle Trefferpunkte verlieren, verschwindet es und lässt möglicherweise alle Passagiere gegen ein Hindernis schlagen (behandle dies als Demoliert). Das Wesen erhält verschiedene Kräfte entsprechend der Zauberstufe wie ein Reittier nach dem Zauber *Geisterross*.

Plündernde Hand
Schule Hervorrufung [Energie]; **Grad** BAR 2, HXM/MAG 2, KAM 2, KLE 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Gegenstand
Wirkungsdauer siehe Text

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)
Du erschaffst und kontrollierst eine unsichtbare telekinetische Kraft, mit der du entweder vollkommen überraschend oder mit vorsichtiger Sorgfalt agieren kann. Du kannst einem Gegner einen Gegenstand abnehmen oder einen Gegenstand aus der Ferne manipulieren. Du kannst diese Kraft zu einem von zwei Zwecken einsetzen:
Abruptes Manöver: Du versuchst sofort ein Kampfmanöver für Entwaffnen oder Entreißen gegen ein Ziel innerhalb deiner Reichweite. Verwende als Kampfmanöverbonus deine Zauberstufe und den Modifikator deines magischen Bezugsattributs (CH-Modifikator bei Barde, Hexenmeister und Mystiker, IN-Modifikator bei Kampfmagus und Magier oder WE-Modifikator bei Kleriker) anstelle deines ST- oder GE-Modifikators.
Dieses Kampfmanöver provoziert keinen Gelegenheitsangriff durch sein Ziel, das Wirken des Zaubers könnte es aber. Solltest du Erfolg haben, ziehst du den Zielgegenstand zu dir und kannst ihn auffangen, solltest du genug Hände frei haben. Andernfalls landet der Gegenstand in deinem Feld, als hättest du ihn fallen gelassen.
Sorgfältiges Manöver: Du legst einen Fertigkeitswurf auf Mechanismus ausschalten oder Fingerfertigkeit ab, um ein Ziel in Reichweite zu bestehlen. Dieser Zauber hält so lange an, wie du Zeit für diese Handlung benötigst, und erfordert deine volle Konzentration. Sobald du den Fertigkeitswurf abgelegt hast, endet der Zauber. Solltest du mit dem Fertigkeitswurf auf Fingerfertigkeit erfolgreich sein, ziehst du den Zielgegenstand zu dir wie mit einem abrupten Manöver. Das Ziel erhält einen Bonus von +2 auf seinen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung, um diesen erfolgreichen Versuch wahrzunehmen.

Pulver schwächen

Schule Verwandlung**; Grad** HEX 1, HXM/MAG 1, DRU 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (eine leere Papierkartusche)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 geladene Feuerwaffe
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)
Wenn die Zielfeuerwaffe abgefeuert wird, fällt bei der gegenwärtigen Munition die Zündung schwächer aus. Mit dieser Munition wird die Grundreichweite der Waffe halbiert und der Schießende erleidet einen Malus von -2 auf Schadenswürfe. Sollte der Benutzer der Feuerwaffe den Zaubereffekt erkennen, bevor er die veränderte Munition abschießt (Zauberkunde, SG 16, um den gewirkten Zauber oder einen ähnlichen Effekt zu identifizieren), kann er eine Standard-Aktion aufwenden, um die Munition aus der Feuerwaffe zu entfernen. Dies zerstört die veränderte Munition.

Querschläger

Schule Hervorrufung; **Grad** HXM/MAG 2, WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Schlüsselbein)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Schusswaffe
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe oder bis entladen
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)
Du verleihst einer Schusswaffe die Fähigkeit, Geschosse zu verschießen, welche von einem Ziel abprallen, sodass sie ein weiteres treffen. Wenn der Benutzer der Waffe ein Geschoss abprallen lassen will, wählt er ein Primärziel seines Angriffes. Sofern er dieses trifft, prallt das Geschoss ab, statt zerstört zu werden. Der Benutzer der Waffe kann sodann ein Sekundärziel auswählen, dass nicht weiter als 6 m vom Primärziel entfernt sein darf. Er führt einen Angriffswurf gegen das Sekundärziel mit demselben Grundangriffsbonus aus, erhält aber nicht die Vorteile eventueller Verbesserungsboni oder magischer Eigenschaften des Geschosses. Sollte der Schuss aus einer Feuerwaffe stammen, zielt das abprallende Geschoss gegen die normale RK statt gegen die Berührungs-RK.
Solange der Zauber andauert, kann der Benutzer der Zielwaffe ein Geschoss für jeweils drei deiner Zauberstufen einmal abprallen lassen (Maximum sechsmal Abprallen mit Zauberstufe 18). Sobald der Träger der Zielwaffe diese Menge hat abprallen lassen, endet der Zauber. Sollte der Träger der Waffe nicht alle abprallenden Anwendungen nutzen, ehe die Wirkungsdauer des Zaubers endet, sind die verbliebenen Anwendungen verschwendet.

Raum verzerren
Schule Verwandlung; **Grad** HXM/MAG 2, KAM 2, PKM 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Stück Draht, das zu einem Kreis gebogen wurde)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du verzerrst den Raum um eine Kreatur herum und krümmst den Weg ihrer Nahkampfangriffe auf unvorhersehbare Weise in Richtung einer nahen, von deinem Ziel bedrohten Kreatur. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges gehen Angriffe der Zielkreatur gegen ein zufällig bestimmtes Ziel anstelle des ursprünglichen Zieles.

Reichlich Munition
Schule Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad** BAR 1, HXM/MAG 1, KLE 1, WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein Stück Munition)
Reichweite Berührung
Ziel Berührter Behälter
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Wenn dieser Zauber auf einen Behälter wie z.B. einen Köcher oder einen Beutel mit nichtmagischer Munition oder Schuriken gewirkt wird (dabei kann es sich auch um Geschosse und Munition von der Qualität Meisterarbeit handeln), ersetzt er zu Beginn jeder Runde sämtliche Munition, welche in der vorherigen Runde aus dem Behälter entfernt wurde. Die Munition, welche in der vorherigen Runde entnommen wurde, verschwindet. Sollte nach dem Wirken dieses Zaubers auf den Behälter ein Zauber gewirkt werden, welcher Geschosse verbessert (z.B. *Waffengesinnung* oder *Mächtige Magische Waffe*) sind auch alle Geschosse, die von diesem Zauber herbeigezaubert werden, von jenem Zauber betroffen.

Reittier, Gemeinschaftliches
Grad HEX 2, HXM/MAG 2, KAM 2, PKM 2
Effekt Bis zu sechs Reittiere
Dieser Zauber funktioniert wie *Reittier*, du kannst aber bis zu sechs leichte Reitpferde oder Ponys herbeizaubern und die Wirkungsdauer in 2-Stunden-Intervallen zwischen den herbeigezauberten Reittieren aufteilen.

Richtendes Licht
Schule Hervorrufung [Licht]; **Grad** INQ 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Wirkungsbereich Explosion mit 9 m-Radius
Wirkungsdauer Augenblicklich, siehe Text
Ein Inquisitor kann diesen Zauber nur wirken, während er einen Richtspruch aktiv hat. Wenn er diesen Zauber wirkt, verursacht er in Abhängigkeit von den aktiven Richtsprüchen einen oder mehrere der folgenden Effekte:
Durchschlagend: Der Zauberkundige wird von einem violetten Licht umgeben. Dies senkt die Zauberresistenz seiner Feinde innerhalb des Explosionsradius um 5 für 1 Runde pro Zauberstufe.
Gerechtigkeit: Der Zauberkundige wird von einem blauen Leuchten umgeben und enthüllt sowohl verborgene als auch unsichtbare Kreaturen. Das Licht umgibt solche Kreaturen für 1 Runde pro Zauberstufe und lässt die Kreaturen einen Malus von -20 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit erleiden.
Heilung: Der Zauberkundige wird von einem grünen Leuchten umgeben. Verbündete im Wirkungsbereich erhalten eine Anzahl von Trefferpunkten in Höhe von 1W8 + WE-Modifikator des Zauberkundigen zurück.
Reinheit: Der Zauberkundige wird von einem weißen Licht umgeben. Dies gestattet jedem Verbündeten innerhalb des Explosionsradius einen einzelnen Rettungswurf gegen einen Effekt, welcher einen Rettungswurf erlaubt. Der Wurf erfolgt mit einem heiligen Bonus von +2.
Resistenz: Der Zauberkundige wird von kupferfarbenem Licht umgeben. Dies verleiht Verbündeten innerhalb des Explosionsradius Resistenz 5 gegen die Energieart, gegen welche der Inquisitor durch den Richtschutz gerade geschützt wird, für 1 Runde pro Zauberstufe.
Schutz: Der Zauberkundige wird von bernsteinfarbenem Licht umgeben und verleiht seinen Verbündeten im Explosionsradius einen heiligen Bonus von +2 auf RK und KMV, sowie einen Bonus von +4 auf die RK gegen kritische Bestätigungswürfe für 1 Runde pro Zauberstufe.
Unverwüstlichkeit: Der Zauberkundige wird von einem goldenen Licht umgeben. Dies verleiht Verbündeten innerhalb des Explosionsradius SR 3/Magie oder die Gesinnung, welche dein Richtspruch ermöglicht, für 1 Runde pro Zauberstufe.
Vernichtung: Der Zauberkundige wird von einem roten Leuchten umgeben. Feinde im Wirkungsbereich erleiden 4W8 Schadenspunkte und sind für 1W4 Runden erschüttert. Ein erfolgreicher Willenswurf halbiert den Schaden und verhindert die Erschütterung.
Zerschmettern: Der Zauberkundige wird von silbernem Licht umgeben. Die Waffen seiner Verbündeten innerhalb des Explosionsradius gelten als magisch. Ferner werden jene Waffen so behandelt, als hätten sie dieselbe Gesinnung wie seine Waffe und als wären sie aus Adamant hinsichtlich des Überwindens von Schadensreduzierung für 1 Runde pro Zauberstufe.

Rückstoss
Schule Verwandlung; **Grad** HEX 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Horn vom Huf eines Maultiers)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Feuerwaffe
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)
Die Zielfeuerwaffe feuert plötzlich von selbst, selbst wenn sie gar nicht geladen sein sollte. Der entstehende Rückstoß überrascht ihren Träger. Dieser muss darum kämpfen, sie nicht zu verlieren, sodass er bis zum Beginn seines nächsten Zuges als auf dem falschen Fuß erwischt gilt. Sollte sich der Träger der Waffe bereits auf dem falschen Fuß befinden, wird er stattdessen zu Boden geworfen. Wenn die Feuerwaffe geladen war, ist die Munition verschwendet.

Schatten-Bombenzusatz
Schule Beschwörung (Erschaffung) [Schatten]; **Grad** ALC 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Speziell, siehe unten; **Zauberresistenz** Speziell, siehe unten
Wenn du einen Extrakt zu dir nimmst, der nach dieser Formel hergestellt wurde, veränderst du die dir innewohnende Magie, was wiederum das Wesen deiner Bomben verändert, während der Extrakt wirkt. Dieser Effekt beeinflusst deine anderen Entdeckungen nicht, mit denen du deine Bomben modifizierst. Du kannst stets nur einen Bombenzusatz-Effekt (eine Formel mit dem Wort „Bombenzusatz" im Titel) gleichzeitig aktiv haben. Solltest du einen anderen Bombenzusatz trinken, endet die Wirkung des letzten Bombenzusatzes und der neue wird aktiv.
Wenn du eine Bombe wirfst und einen direkten Treffer erzielst, setzt die Bombe eine schattenhafte Substanz frei, welche das direkte Ziel und bis zu drei Kreaturen nach deiner Wahl bedeckt, die durch die Bombe Explosionsschaden erleiden. Den betroffenen Kreaturen muss ein Zähigkeitswurf gelingen, um nicht Tarnung zu erhalten. Im Gegenzug behandeln die betroffenen Kreaturen, während der Wirkungsdauer des Zaubers, alle anderen Kreaturen so als besäßen diese ebenfalls Tarnung. Dieser Effekt ignoriert Zauberresistenz nicht.

Schockschild

Schule Bannzauber [Elektrizität, Energie]; **Grad** ALC 1, HXM/MAG 1, KAM 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe (A)
Dieser Zauber erschafft einen unsichtbaren Schild ähnlich dem Zauber *Schild*, aber nicht so stark. Dieser Schild schwebt vor dir und negiert gegen dich gerichtete *Magisches Geschoss*-Angriffe. Ferner bietet sie dir einen Schildbonus von +2 auf deine RK. Dieser Bonus wirkt auch gegen körperlose Berührungsangriffe. Du kannst jederzeit mit Hilfe einer Freien Aktion den Zauber beenden. Zu diesem Zeitpunkt fügt er allen Kreaturen – dich eingeschlossen – in einem 1,50 m-Radius 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden zu. Ein Reflexwurf halbiert den Schaden.

Schrotexplosion

Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** HXM/MAG 3, KAM 4, PKM 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Handvoll Metallkügelchen oder eine Handvoll Kügelchen aus Adamant, Silber oder Kaltem Eisen; Preise siehe Beschreibung)
Reichweite 9 m
Wirkungsbereich Kegelförmige Explosion
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Nein
Dieser Zauber erzeugt eine Explosion aus herbeigezauberten Metallkügelchen. Diese treffen alles im Wirkungsbereich und verursachen 1W8 Punkte Stichwaffenschaden für jeweils zwei Zauberstufen (Maximum 5W8). Dieser Schaden unterliegt Schadensreduzierung. Sollte die Materialkomponente aus Kaltem Eisen (Preis 50 GM), Silber (Preis 20 GM) oder Adamant (Preis 100 GM) bestehen, kann die Explosion entsprechende Schadensreduzierung überwinden. Die Kügelchen verschwinden, nachdem der Zauber gewirkt und der Schaden verursacht wurde.

Schutz vor Bösem, Gemeinschaftlicher

Grad HXM/MAG 2, INQ 2, KLE 2, PAL 2, PKM 2
Ziel Berührte Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Bösem*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 1-Minuten-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen aufteilen.

Schutz vor Chaos, Gemeinschaftlicher

Grad HXM/MAG 2, INQ 2, KLE 2, PAL 2, PKM 2
Ziel Berührte Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Chaos*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 1-Minuten-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen aufteilen.

Schutz vor Energien, Gemeinschaftlicher

Grad DRU 4, HXM/MAG 4, INQ 4, KLE 4, PKM 4, WAL 3
Ziel Berührte Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Energien*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 10-Minuten-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen aufteilen. Sobald der Zauber 12 Punkte Energieschaden pro Zauberstufe (Maximum 120 Punkte) bei einem Ziel absorbiert hat, endet der Zauber für dieses Ziel.

Schutz vor Gutem, Gemeinschaftlicher

Grad ANP 2, HXM/MAG 2, INQ 2, KLE 2, PAL 2, PKM 2
Ziel Berührte Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Gutem*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 1-Minuten-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen aufteilen.

Schutz vor Ordnung, Gemeinschaftlicher

Grad ANP 2, HXM/MAG 2, INQ 2, KLE 2, PAL 2, PKM 2
Ziel Berührte Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Ordnung*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 1-Minuten-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen aufteilen.

Schutz vor Pfeilen, Gemeinschaftlicher

Grad ALC 3, HXM/MAG 3, PKM 3
Ziel Berührte Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Schutz vor Pfeilen*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 1-Stunden-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen aufteilen. Sobald der Zauber 10 Schadenspunkte pro Zauberstufe (Maximum 100 Punkte) bei einem Ziel absorbiert hat, endet der Zauber für dieses Ziel.

Schützende Waffe

Schule Bannzauber; **Grad** HXM/MAG 2, KAM 1, PKM 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, F (eine Nahkampfwaffe, mit der du geübt bist und die du in der Hand hältst)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Der Fokus dieses Zaubers nimmt über deinem Kopf und somit innerhalb deines Feldes eine defensive Position ein. Er greift Gegner an, als würde er von einer kundigen Hand geführt und pariert bzw. wehrt gegen dich gerichtete Nahkampfangriffe ab, schlägt aber nicht nach deinen Gegner oder verletzt sie. Die Waffe dient nur zur Verteidigung. Während sie dich beschützt, kannst du Zauber wirken, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren (du musst folglich auch nicht defensiv zaubern).

Eine Kreatur mit dem Talent Zauberstörer kann diese Verteidigung leicht umgehen. Bei diesen Kreaturen provozierst du Gelegenheitsangriffe, selbst unter diesem Zauber; du kannst aber immer noch defensiv zaubern.

Schwäche aufspüren

Schule Erkenntniszauber; **Grad** HEX 3, HXM/MAG 3, INQ 3, KAM 3, WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein in Essig eingelegtes Auge eines Raubtieres)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe
Du kannst die Schwachstellen deiner Gegner sofort aufspüren und mit Kritischen Treffern größeren Schaden verursachen. Wenn du einen Kritischen Treffer landest, würfle den Schaden zwei Mal und behalte das höhere Ergebnis; zusätzlicher Schaden oder Präzisionsschaden ist davon nicht betroffen.

Skrupel

Schule Verzauberung (Zwang) [Gefühl, geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2, INQ 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe oder bis entladen
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Das Ziel ist plötzlich von unerklärlichen Zweifeln an der Richtigkeit seines Tuns erfüllt. Dies beeinflusst die Effektivität seines Handelns. Die Kreatur erleidet einen Malus von -10 auf ihre Attributs-, Fertigkeits- und Konzentrationswürfe bis zum Ende der Wirkungsdauer oder bis es einen Zug lang absolut nichts tut (und eine Volle Aktion dafür aufwendet, ihren Fokus zurückzuerlangen). Letzteres beendet den Zauber.

Sengende Beleidigung

Schule Hervorrufung [Feuer, Sprachabhängig]; **Grad** ALC 2, BAR 2, INQ 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Wirkungsbereich 9 m-Radius
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Reflex, teilweise, siehe Text; **Zauberresistenz** Speziell, siehe unten
Du stößt eine Tirade von derart hasserfüllten, bösartigen Beleidigungen aus, dass Gegner, die deine Worte hören, davon körperlich verbrannt werden. Wenn du diesen Zauber wirkst, lege einen Fertigkeitswurf auf Einschüchtern ab, um jeden Gegner innerhalb von 9 m zu entmutigen. Entmutigte Feinde erleiden 1W10 Punkte Feuerschaden und müssen einen Reflexwurf bestehen, um nicht Feuer zu fangen. Zauberresistenz kann den Feuerschaden verhindern, schützt aber nicht gegen den entmutigenden Effekt.

Sicherer Halt

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 2, DRU 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (eine sehr kleine Teerkugel)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 10 Min./Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Das Ziel wird tritt- und grifffester, wodurch es einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Klettern, für Akrobatik beim Balancieren und auf seine KMV gegen Ansturm, Ziehen, Versetzen und Zu-Fall-bringen bekommt. Zudem wird das Ziel, während der Wirkungsdauer dieses Zaubers, immun gegen Entwaffnen.

Soldaten der Wildnis

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 2, WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite 9 m
Wirkungsbereich Ausstrahlung mit 9 m-Radius und dir als Zentrum
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du rufst nahe Pflanzen herbei, damit sie dir im Kampf helfen. Dieser Zauber entfaltet keine Wirkung, wenn sich im Wirkungsbereich keine Pflanzen befinden, die du steuern kannst. Du kannst jedes Mal wenn du am Zug bist eine Schnelle Aktion und/oder eine Standard-Aktion aufwenden, um einen der folgenden Angriffe zu befehlen. Der Angriffsbonus oder KMB dieser Angriffe entspricht deinem Grundangriffsbonus + deinem WE-Modifikator. Aufgrund dieses Zaubers verleihst du Schadenswürfen einen Bonus von +1 für jeweils drei Zauberstufen (Maximum +5). Deine *Soldaten der Wildnis* provozieren niemals Gelegenheitsangriffe und zählen auch nicht als Verbündete, um Gegner in die Zange zu nehmen oder zu anderen Zwecken.
Baum: Ein Baum führt einen Nahkampfangriff mit einer Reichweite von 3 m ab seinem Stamm aus. Ein Treffer verursacht Schaden in Höhe von 1W8 + deinem WE-Modifikator. Der Baum kann stattdessen ein Kampfmanöver für Ansturm, Versetzen oder Zerren mit derselben Reichweite ausführen, sich selbst aber nicht bewegen.
Unterholz oder Hecke: Ein Feld mit Unterholz oder einer Hecke fungiert als eine mittelgroße Kreatur und versucht ein Kampfmanöver für Ringkampf gegen einen Gegner auf einem angrenzenden Feld. Dichtes Unterholz erhält einen Bonus von +2 auf seine KMV. Unterholz kann sich nicht mit einem im Ringkampf befindlichen Opfer bewegen oder es in einen Haltegriff nehmen, wohl aber Schaden in Höhe von 1W4 Punkten + deines WE-Modifikators verursachen, wenn ein Wurf auf Ringkampf gegen einen mit dem Unterholz im Ringkampf befindlichen Gegner gelingt. Die KMV des Unterholzes ist 5 + sein KMB. Solltest du das Unterholz nicht anweisen, den Ringkampf aufrechtzuerhalten, lässt es seinen Gegner frei.

Spiegelschlag

Schule Verwandlung; **Grad** HXM/MAG 1, KAM 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Spiegelscherbe)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer siehe Text
Du veränderst kurz den Fluss der Zeit, um einen Nahkampfangriff in zwei Angriffe aufzuspalten. Vor dem Ende deines nächsten Zuges vergleiche bei deinem nächsten Nahkampfangriff die RK

zweier Gegner innerhalb deiner Reichweite. Sollten die gewählten Gegner dich in die Zange nehmen, erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Angriffswurf (und den Bestätigungswurf, siehe unten). Solltest du beide Gegner treffen, kannst du jedem den halben Schaden zufügen. Triffst du nur einen, erleidet dieser den normalen Schaden deines Angriffes. Solltest du einen Kritischen Treffer landen, musst du nur einen Bestätigungswurf gegen beide Gegner ausführen. Solltest du gegen beide bestätigen, fügst du jedem den halben kritischen Schaden zu. Falls du nur gegen einen Gegner bestätigen solltest, landest du nur einen gewöhnlichen Treffer (statt eines Kritischen Treffers). Solltest du diesen Effekt nicht vor dem Ende deines nächsten Zuges nutzen, endet der Zauber.

Spinnenklettern, Gemeinschaftliches

Grad ALC 3, DRU 3, HXM/MAG 3, PKM 3
Ziel Berührte Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Spinnenklettern*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 10-Minuten-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen aufteilen.

Spontane Selbstentzündung

Schule Hervorrufung [Feuer]; **Grad** HXM/MAG 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Fingerhut Salpeter)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, halbiert und Reflex (siehe Beschreibung); **Zauberresistenz** Ja
Du deutest auf eine Kreatur, was sie spontan in Flammen aufgehen lässt. Das Ziel erleidet 3W6 Punkte Feuerschaden und fängt Feuer (siehe S. 444, *Pathfinder Grundregelwerk*). Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert den Schaden und verhindert, dass das Ziel zu brennen beginnt. Ein brennendes Ziel kann jede Runde während deines Zuges einen neuen Rettungswurf ablegen, um die Flammen zu löschen (SG = SG des Zaubers), andernfalls nimmt es weitere 1W6 Punkte Feuerschaden.

Sprache weitergeben, Gemeinschaftliches

Grad BAR 2, DRU 3, HXM/MAG 3, KLE 3
Ziel Berührte Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Sprache weitergeben* (siehe *Pathfinder Expertenregeln*, S. 244), du kannst die Wirkungsdauer aber in 1-Stunden-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen aufteilen.

Staubgestalt

Schule Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 5, DRU 6, HEX 6, KLE 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Fingerkuppe Staub von einem Grabstein oder heiligem Schrein)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Wenn du diesen Zauber wirkst, behältst du deine Gestalt grob bei, doch du und deine Ausrüstung verwandeln sich vollständig zu Staub. In dieser Staubgestalt erleidest du keine Mali, wenn du dich durch enge Räume zwängst und kannst dich durch Räume bewegen, als wärst du drei Größenkategorien kleiner. Du zählst als körperlos, nichtmagische Angriffe verursachen bei dir aber halben Schaden; magische Angriffe sind davon nicht betroffen. Du kannst immer noch deine magischen Gegenstände und andere Ausrüstungsgegenstände normal benutzen.
Sollte die Wirkungsdauer enden, während du dich auf einem Feld befindest, für das du zu klein bist, erleidest du 3W6 Schadenspunkte und wirst auf das nächste freie Feld geschoben, auf das du passt.

Steinhaut, Gemeinschaftliche

Grad ALC 5, DRU 6, HXM/MAG 5, INQ 5, PKM 4
Komponenten V, G, M (Granit- und Diamantenstaub im Wert von 100 GM pro betroffener Kreatur)
Ziel Berührte Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Steinhaut*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 10-Minuten-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen aufteilen. Sobald der Zauber bei einem Ziel 10 Schadenspunkte pro Zauberstufe (Maximum 150 Punkte) vereitelt hat, endet der Zaubereffekt für dieses Ziel.

Symbol des Schlagens

Schule Illusion (Schatten) [Schatten]; **Grad** HEX 5, HXM/MAG 5, KAM 5, KLE 5
Komponenten V, G, M (eine Nahkampfwaffe der Qualität Meisterarbeit im Wert von mindestens 300 GM)
Rettungswurf Willen halbiert, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja, siehe Text
Dieser Zauber funktioniert wie *Symbol des Todes*, wenn du allerdings die Materialkomponente benutzt, zeichnest du ein *Symbol des Schlagens*, welches ein Feld von 1,50 m x 1,50 m ausfüllt. Sobald dieses Symbol ausgelöst wird, glüht es auf und wirkt für 10 Minuten pro Zauberstufe oder bis es eine Anzahl von Gelegenheitsangriffen in Höhe deiner Zauberstufe ausgeführt hat, so dies zuerst eintritt. Wenn das Symbol ausgelöst wird, bedroht es seinen Bereich und den angrenzenden Bereich, als wäre es eine mittelgroße Kreatur, welche eine magische Version der Waffe nutzt, die du als Materialkomponente verwandt hast. Das Symbol benutzt deine Zauberstufe +1 + den Modifikator deines magischen Bezugsattributs (IN-Modifikator bei Hexe, Kampfmagus oder Magier, WE-Modifikator bei Kleriker oder CH-Modifikator bei Hexenmeister und Mystiker) als Angriffsbonus. Es kann pro Runde eine Anzahl an Gelegenheitsangriffen in Höhe von 1 + dem Modifikator deines magischen Bezugsattributs ausführen. Es erhält ebenfalls einen Schadensbonus in Höhe des Modifikators deines magischen Bezugsattributs. Wenn das Symbol ausgelöst wird, erscheint eine schattenhafte Version deiner selbst, welche die Materialkomponente des Zaubers führt, um diese Angriffe durchzuführen. Das Symbol greift jede Kreatur an, die nicht auf das Symbol eingestimmt ist und einen Gelegenheitsangriff durch das Symbol provoziert. Wenn das Symbol eine Kreatur erstmals angreift, muss es die Zauberresistenz dieser Kreatur überwinden; gelingt dies nicht, kann es der Kreatur keinen Schaden zufügen und greift sie nie wieder erneut an. Ferner steht einer erstmals vom Symbol angegriffenen Kreatur ein Willenswurf zu, um die Schattennatur der Angriffe zu erkennen und nur halben Schaden durch die Angriffe des Symbols zu nehmen.

Taktisches Können
Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 2, HXM/MAG 2, INQ 2, KAM 2, PAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein Stück einer Karte)
Reichweite 9 m
Wirkungsbereich Der Zauberkundige und alle Verbündeten innerhalb einer Explosion mit 9 m-Radius um den Zauberkundigen herum
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Taktisches Können verleiht dir und deinen Verbündeten ein meisterliches Verständnis von Schlachtfeldtaktiken. Wenn du aufgrund deiner Position einen Bonus auf Angriffswürfe oder deine RK erhalten würdest, z.B. weil du jemanden in die Zange nimmst, dich auf höherem Gelände oder in Deckung befindest, erhältst du einen zusätzlichen Verständnisbonus von +1. Dieser Bonus steigt auf der 10. Zauberstufe und jeweils alle fünf weiteren Zauberstufen um weitere +1 (d.h. bis zum Maximum von +4 auf der 20. Stufe).

Teerlache
Schule Verwandlung [Erde, Feuer]; **Grad** DRU 6, HXM/MAG 6, PKM 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein Ball gehärtetem Teers)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich Explosion mit 6 m-Radius
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Reflex, teilweise, siehe Text; **Zauberresistenz** Nein
Du verwandelst eine Schicht des Bodens in heißen Teer. Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden bei Erscheinen des Teers 1W6 Punkte Feuerschaden pro Zauberstufe (Maximum 10W6 Schadenspunkte) und müssen ein Reflexwurf bestehen, um nicht verstrickt zu werden. Eine verstrickte Kreatur erhält in jeder Runde einen Rettungswurf, um sich aus dem Teer zu befreien; sie kann auch eine Bewegungsaktion aufwenden, um zu versuchen, sich mit einem Stärkewurf oder einem Fertigkeitswurf auf Entfesselungskunst zu befreien (SG = SG des Zaubers).
Das Betreten eines Feldes im Wirkungsbereich kostet 2 Felder an Bewegung. Der SG von Fertigkeitswürfen auf Akrobatik steigt innerhalb des Wirkungsbereichs um +5. Dieser Bereich gilt als schwieriges Gelände. Eine Kreatur, die sich in den Wirkungsbereich hineinbewegt oder dort ihren Zug beginnt, erleidet 2W6 Punkte Feuerschaden und muss den Reflexwurf gegen Verstricken erneut ablegen. Eine Kreatur, die im Wirkungsbereich zu Boden fällt, erleidet einen Malus von -4 auf ihre Reflexwürfe gegen den Teer, sowie auf ihre Stärke- und Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst gegen den Teer.
Eine Kreatur, die dem Teer entkommt, nimmt immer noch Feuerschaden durch den Teer, bis der Zauber endet oder die Kreatur eine Volle Aktion damit verbringt, den Teer zu entfernen. Eine Kreatur mit Teer am Leib erleidet einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Fliegen, um mittels Flügeln oder ähnlichem zu fliegen.

Telekinetischer Sturmangriff
Schule Hervorrufung [Energie]; **Grad** HXM/MAG 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 bereitwillige Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Du schleuderst einen Verbündeten mittels Telekinetik über das Schlachtfeld bis er einen Punkt innerhalb der Reichweite des Zaubers erreicht. Dein Verbündeter fliegt dabei direkt über dem Boden, sofern du es nicht anders wünschst. Diese Bewegung provoziert normale Gelegenheitsangriffe, du kannst deinen Verbündeten aber über Gegenstände oder aus der Reichweite von Gegnern heben, so lange sich dein Verbündeter innerhalb der Reichweite des Zaubers befindet. Sollte dein Verbündeter auf einem Feld landen, das sich benachbart zu einem Gegner befindet, kann er eine Augenblickliche Aktion aufwenden, um diesen Gegner mit einem Bonus von +2 auf den Angriffswurf anzugreifen.

Telekinetisches Zusammenbauen
Schule Verwandlung; **Grad** HXM/MAG 2, KAM 2
Zeitaufwand 1 Minute
Komponenten V, G, F (eine Miniatur des Zielbelagerungsgeräts im Wert von 10 GM)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 zerlegtes Belagerungsgerät
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du setzt ein Belagerungsgerät zusammen und brauchst dabei einen Arbeiter pro zwei deiner Zauberstufen weniger. Du kannst einen weiteren Arbeiter einsparen, sofern du Fertigkeitsränge in Wissen (Baukunst) besitzt, plus einen weiteren Arbeiter für jeweils 5 Fertigkeitsränge in dieser Fertigkeit. Sollte deine Zauberstufe plus dein Wissen (Baukunst) nicht ausreichen, den Bedarf an Arbeitern zu eliminieren, scheitert dieser Zauber.

Tieraspekt
Schule Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 2, DRU 2, HXM/MAG 2, KAM 2, WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein Teil eines Tieres)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Du erhältst einige der Vorzüge eines Tieres. Deine Gestalt verändert sich weitestgehend nicht, dies gilt auch für deine Größe, allerdings verändern sich ein paar deiner Körperteile. Von dir getragene Rüstung oder Ausrüstung passt sich für die Wirkungsdauer dieses Zaubers deiner neuen Gestalt an. Wenn du *Tieraspekt* wirkst, wähle eines der folgenden Tiere, um die mit ihm verbundenen Vorteile zu erlangen. Du kannst immer nur unter der Wirkung eines *Tieraspekt*- oder *Mächtiger Tieraspekt*-Zaubers stehen. Wähle einen der folgenden Aspekte:
Affe: Deine Hände und Arme werden so geschickt wie die eines Menschenaffen. Du erhältst einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Klettern und kannst Gegenstände werfen, als würdest du das Talent Improvisierter Fernkampf besitzen.
Baumechse: An deinen Händen und Füßen wachsen Kletterklauen. Du erhältst eine Bewegungsrate (Klettern) in Höhe deiner halben normalen Bewegungsrate (Land) und alle damit einhergehenden Vorteile.
Frosch: Deine Beine werden länger und kräftiger. Du erhältst einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und wirst beim Springen stets so behandelt, als hättest du Anlauf genommen.

Gorilla: Deine Arme werden so lang, beweglich und stark wie die eines großen Affen. Dein waffenloser Schaden steigt um eine Würfelkategorie (z.B. von 1W6 auf 1W8). Du erhältst einen Kompetenzbonus von +4 auf Kampfmanöverwürfe für Ringkampf oder Versetzen.
Otter: Dir wachsen Schwimmhäute an Händen und Füßen und deine Lungenkapazität steigt, sodass du dich mit Leichtigkeit durch Wasser bewegen kannst. Du erhältst eine Bewegungsrate (Schwimmen) in Höhe deiner halben Bewegungsrate (Land) sowie alle mit ihr einhergehenden Vorteile. Ferner kannst du deinen Atem für 4 Runden pro Konstitutionspunkt anhalten, bevor du Konstitutionswürfe ablegen musst (um die Luft anzuhalten).
Raptor: Deine Beine werden kräftiger und ähneln denen eines Deinonychus'. Du erhältst eine um +6 m erhöhte Bewegungsrate (Land). Dieser Bonus ist ein Verbesserungsbonus.
Waschbär: Deine Hände werden sehr geschickt und deine Füße erhalten ein weiches Polster. Du erhältst einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit, Heimlichkeit und Mechanismus ausschalten.

Tieraspekt, Mächtiger

Schule Verwandlung (Gestaltwechsel);
Grad ALC 3, DRU 3, HXM/MAG 4, KAM 3, WAL 3
Dieser Zauber funktioniert wie *Tieraspekt*, du kannst aber entweder zwei Aspekte gleichzeitig wählen oder einen Aspekt weiter mit dem Folgenden verbessern:
Affe: Du erhältst einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik.
Baumechse: Du erhältst einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.
Frosch: Du erhältst eine Bewegungsrate (Schwimmen) in Höhe deiner halben normalen Bewegungsrate (Land) und alle damit einhergehenden Vorteile.
Gorilla: Du erhältst einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und einen Kompetenzbonus von +1 auf Zähigkeitswürfe.
Otter: Deine Bewegungsrate (Schwimmen) entspricht deiner normalen Bewegungsrate (Land) und du musst keine Konzentrationswürfe ablegen, um unter Wasser zu zaubern.
Raptor: Dein Verbesserungsbonus auf deine Bewegungsrate steigt auf +9 m und du erhältst die Vorteile des Talents Rennen.
Waschbär: Dein Kompetenzbonus auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit, Heimlichkeit und Mechanismus ausschalten steigt auf +4.

Treffsichere Waffe

Schule Verwandlung; **Grad** HEX 1, HXM/MAG 1, INQ 1, KAM 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Waffe oder 20 Geschosse, die alle zusammen sein müssen, wenn der Zauber gewirkt wird
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)
Dieser Zauber lässt eine Waffe nach lebenswichtigen Körperbereichen suchen, sodass das Resultat kritischer Treffer verbessert wird. Diese Verwandlung verleiht einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe, um Kritische Treffer zu bestätigen. Der Bonus steigt auf der 4. Stufe und alle weiteren vier Stufen um jeweils weitere +1 (Gesamtmaximum +7 auf der 20. Stufe). Sollte der Zauber auf Geschosse gewirkt werden, endet der Effekt bei einem Geschoss, sobald dieses für einen Angriff genutzt wurde, unabhängig davon, ob es getroffen hat. Schuriken gelten für diesen Zauber als Geschosse.

Unauffindbarkeit, Gemeinschaftliche

Grad ANP 4, HXM/MAG 4
Komponenten V, G, M (Diamantenstaub im Wert von 25 GM pro Ziel)
Ziel Berührte Kreaturen oder Gegenstände
Dieser Zauber funktioniert wie *Unauffindbarkeit*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 1-Stunde-Intervallen unter den berührten Kreaturen und Gegenständen aufteilen.

Unaufhaltsame Todeswalze

Schule Nekromantie [Tod]; **Grad** ANP 3, INQ 3, KLE 3, PAL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Min./Stufe
Mit jedem Leben, das du auslöschst, wirst du gefährlicher und schwerer aufzuhalten. Während der Wirkungsdauer dieses Zaubers erhältst du einen kumulativen Glücksbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe im Nahkampf, ST-Würfe, stärkebasierende Fertigkeitswürfe, sowie SR 2/- jedes Mal, wenn du einen qualifizierten Gegner mit einem Nahkampfangriff auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduzierst (Maximum Glücksbonus von +5 und SR 10/-). Ein qualifizierter Gegner muss mindestens vier Trefferwürfel weniger als du besitzen (d.h. wenn du zehn Trefferwürfel hast, muss der Gegner mindestens Sechs oder mehr haben). Natürlich darf der Gegner auch mehr Trefferwürfel haben als du.

Verlässliches Pulver
Schule Verwandlung; **Grad** HEX 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein paar Tropfen Schnaps)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 geladene Feuerwaffe
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)
Die gegenwärtig geladene Munition in der Feuerwaffe neigt weniger zu Fehlzündungen. Senke den Fehlzündungsbereich um 1. Senke ihn ab der 5. Stufe und alle weiteren fünf Stufen um 1 weiteren Punkt (Maximum +5 auf der 20. Stufe) für die gegenwärtig geladene Munition, der minimale Fehlzündungsbereich von 0 darf nicht unterschritten werden.

Verstörende Feenerscheinung
Schule Illusion (Fehlgefühl); **Grad** BAR 0, HXM/MAG 0
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Du umgibst dich selbst mit verstörenden Illusionen, sodass du wie ein bizarres, wahnsinniges Feenwesen aussiehst und klingst. Du erhältst SR 1/Kaltes Eisen gegen einen einzelnen Gegner bis zum Ende der Wirkungsdauer oder bis du Schaden erleidest.

Vipern-Bombenzusatz
Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** ALC 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Wenn du einen Extrakt zu dir nimmst, der nach dieser Formel hergestellt wurde, veränderst du die dir innewohnende Magie, was wiederum das Wesen deiner Bomben verändert, während der Extrakt wirkt. Dieser Effekt beeinflusst deine anderen Entdeckungen nicht, mit denen du deine Bomben modifizierst. Du kannst stets nur einen Bombenzusatz-Effekt (eine Formel mit dem Wort „Bombenzusatz“ im Titel) gleichzeitig aktiv haben. Solltest du einen anderen Bombenzusatz trinken, endet die Wirkung des letzten Bombenzusatzes und der neue wird aktiv.
Wenn du eine Bombe wirfst und ein Ziel direkt triffst, werden bis zu vier Vipern durch die Bombe freigesetzt. Eine Viper greift das Ziel des direkten Treffers an, während die anderen bis zu drei Kreaturen angreifen, die durch die Explosion Schaden nehmen. Die Vipern führen Berührungsangriffe im Nahkampf aus, bei denen sie deinen Grundangriffsbonus + IN-Modifikator verwenden und bei einem Treffer 1W4 + deinen IN-Modifikator als Schaden verursachen. Das Ziel wird vergiftet, als wäre es von einer Giftschlange (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 229) gebissen worden. Nach einem Angriff verschwinden die herbeigezauberten Vipern unabhängig davon, ob sie getroffen haben. Die herbeigezauberten Vipern werden durch deine Bomben weder verletzt, noch anderweitig betroffen.

Waffe oder Rüstung verstärken
Schule Verwandlung; **Grad** HEX 1, HXM/MAG 1, KAM 1, KLE 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (eine Metallnadel)
Reichweite Berührung
Ziel 1 berührte Rüstung oder Waffe
Wirkungsdauer 10 Min./Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)
Du verstärkst eine Waffe oder Rüstung. Diese erhält dadurch vorübergehend eine Verbesserung oder verliert die Eigenschaft Zerbrechlich (siehe S. 146). Eine berührte, zerbrechliche Waffe oder Rüstung gilt für die Wirkungsdauer des Zaubers als nicht zerbrechlich. Normale Waffen oder Rüstungen erlangen stattdessen für die Wirkungsdauer des Zaubers die Eigenschaft Meisterarbeit, ferner wird ihre Härte verdoppelt. Sollte dieser Zauber auf Waffen oder Rüstungen von Meisterarbeitsqualität oder magische Waffen oder Rüstungen gewirkt werden, wird die Härte für die Wirkungsdauer des Zaubers verdoppelt.

Waffe oder Rüstung verstärken, Gemeinschaftliches
Grad HEX 2, HXM/MAG 2, KAM 2, KLE 2
Ziel Berührte Waffen oder Rüstungen
Dieser Zauber funktioniert wie *Waffe oder Rüstung verstärken*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 10-Minuten-Intervallen zwischen den berührten Gegenständen aufteilen.

Waffenumgang verleihen
Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** ALC 2, ANP 2, HEX 2, HXM/MAG 2, INQ 2, KAM 2, KLE 2, PAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Metallsplitter)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Du verleihst dem Ziel die Fähigkeit, mit einer ungeübten Waffenart umgehen zu können, als wäre es damit geübt. Es kann sich hierbei um jede Art von Waffe, exotische eingeschlossen, handeln. Das Ziel des Zaubers muss eine Waffe der entsprechenden Art aber in der Hand halten, wenn du den Zauber wirkst.

Weiter Schuss
Schule Verwandlung; **Grad** ALC 1, ANP 1, HXM/MAG 1, INQ 1, KAM 1, PAL 1, WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein Stück Pfeilbefiederung)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe
Dieser Zauber erhöht die Grundreichweite jeder vom Ziel genutzten Fernkampfwaffe um +3 m.

Welpengestalt

Schule Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Stoffpuppe)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Tier oder magische Bestie
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (und Willen, speziell, siehe Text); **Zauberresistenz** Ja
Du verwandelst das Ziel in eine kleine magische Bestie und erschaffst so vorübergehend eine junge, magische Version des Tieres. In dieser Gestalt hat das Ziel nur 1 TW (maximale Trefferpunkte) und erleidet einen Malus von -4 auf Stärke, Konstitution, Intelligenz und Weisheit (Minimum 1). Die Kreatur erhält ferner einen Größenbonus von +4 auf Geschicklichkeit und einen Bonus von +2 auf seine natürliche Rüstungsklasse.
Jeder nicht-bösen Kreatur, die eine Kreatur in dieser Gestalt angreifen will, muss ein Willenswurf (SG = SG des Zaubers) gelingen, um nicht von Schuldgefühlen und dem Wunsch übermannt zu werden, die junge, unschuldige Kreatur beschützen zu wollen. Sollte der Willenswurf scheitern, kann die Kreatur den Angriff nicht ausführen, verliert die entsprechende Aktion und kann die verwandelte Kreatur für die Wirkungsdauer des Zaubers oder bis die Kreatur sie angreift nicht direkt angreifen. Dieser Teil des Zaubers ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Böse Kreaturen zögern nicht, das Ziel dieses Zaubers anzugreifen und manche besonders gemeine Kreaturen könnten sich sogar besondere Mühe geben, dem Ziel Schaden zuzufügen.

Wintereinbruch

Schule Hervorrufung [Kälte]; **Grad** DRU 2, HEX 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 150 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich Explosion mit 1,50 m-Radius
Wirkungsdauer 1 Runde/2 Stufen
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Ja
Der Wirkungsbereich dieses Zaubers wird von eisiger Kälte erfüllt, welcher 2W6 Punkte Kälteschaden bei jeder Kreatur im Wirkungsbereich verursacht. Kreaturen, die Schaden erleiden, müssen einen Zähigkeitswurf bestehen, um nicht für 1 Runde wankend zu sein. Der Wirkungsbereich bleibt für die Wirkungsdauer des Zaubers eisig. Jede Kreatur, die sich zu Beginn deines Zuges innerhalb des Wirkungsbereichs befindet, erleidet 1W6 Punkte Kälteschaden (Zähigkeit, halbiert), wird aber unabhängig vom Ausgang des Rettungswurfes nicht wankend.

Wissen des Meisterschützen

Schule Erkenntniszauber; **Grad** BAR 1, DRU 1, INQ 1, KLE 1, WAL 1
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe
Während du unter der Wirkung dieses Zaubers stehst, trägst du den Mantel des Jägers und nutzt die Weisheit der Wildnisgeister. Du erhältst für die Wirkungsdauer des Zaubers einen heiligen Bonus von +4 auf alle Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst und musst dich nicht mit deiner halben Bewegungsrate fortbewegen, während du dich durch die Wildnis bewegst oder Spuren liest.

Wohlwollendes Gehölz

Schule Bannzauber; **Grad** DRU 2, WAL 2
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G, M (ein Fingerhut Dung)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 bereitwillige, lebende Kreatur pro drei Stufen, von denen keine weiter als 9 m von der anderen entfernt sein darf.
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Während ein Ziel unter der Wirkung dieses Zaubers steht, sind bewaldete Gebiete ihm gegenüber hilfsbereit statt hinderlich. Ein Ziel erleidet keine Einschränkungen seiner Bewegungsrate und keine Mali auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Heimlichkeit aufgrund von Unterholz. Ferner ist die Fehlschlagschance aufgrund von Unterholz 10% geringer als normal.
Wenn sich ein Ziel zwischen und auf Bäumen bewegt, erhält es einen Situationsbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Klettern. Waldläufer, die sich in ihrem bevorzugten Gelände aufhalten, können zudem ihren Bonus aus diesem Klassenmerkmal auf solche Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Klettern hinzufügen.

Zauber verbergen, Gemeinschaftliches

Grad HEX 2
Ziel Berührte Kreaturen oder Gegenstände
Dieser Zauber funktioniert wie *Zauber verbergen* (siehe *Pathfinder Expertenregeln*, S. 256), du kannst die Wirkungsdauer aber in 1-Tages-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen oder Gegenständen aufteilen.

Ziel-Bombenzusatz

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Wenn du einen Extrakt zu dir nimmst, der nach dieser Formel hergestellt wurde, veränderst du die dir innewohnende Magie, was wiederum das Wesen deiner Bomben verändert, während der Extrakt wirkt. Dieser Effekt beeinflusst deine anderen Entdeckungen nicht, mit denen du deine Bomben modifizierst. Du kannst stets nur einen Bombenzusatz-Effekt (eine Formel mit dem Wort „Bombenzusatz“ im Titel) gleichzeitig aktiv haben. Solltest du einen anderen Bombenzusatz trinken, endet die Wirkung des letzten Bombenzusatzes und der neue wird aktiv.
Wenn du Bomben wirfst, kannst du nur direkte Treffer erzielen – d.h. deine Bomben explodieren nicht. Die Bombe verursacht ihren Grundschaden plus deinen doppelten IN-Modifikator (anstatt nur den Grundschadens plus deinen einfachen IN-Modifikators zu verursachen).

Zungen, Gemeinschaftliche

Grad ALC 4, BAR 3, HEX 4, HXM/MAG 4, KLE 5, PKM 4
Ziel Berührte Kreaturen
Dieser Zauber funktioniert wie *Zungen*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 10-Minuten-Intervallen zwischen den berührten Kreaturen aufteilen.

Zurückkehrende Waffe

Schule Beschwörung (Teleportation); **Grad** BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2, INQ 1, KAM 1, KLE 2, WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel 1 Waffe, die geworfen werden kann
Wirkungsdauer 1 Min./Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)
Für die Dauer dieses Zauber verhält sich die Zielwaffe, als besäße sie die besondere Waffeneigenschaft *Rückkehr* (siehe S. 470, *Pathfinder Grundregelwerk*). Dieser Zauber kann als Voraussetzung für die besondere Waffeneigenschaft *Rückkehr* genutzt werden (um sie als Verzauberung auf eine Waffe zu zaubern).

Zurückkehrende Waffe, Gemeinschaftliche

Grad BAR 3, HEX 3, HXM/MAG 3, INQ 2, KAM 2, KLE 3, WAL 2
Ziel Berührte Waffen, die geworfen werden können
Dieser Zauber funktioniert wie *Zurückkehrende Waffe*, du kannst die Wirkungsdauer aber in 1-Minuten-Intervallen zwischen den berührten Waffen aufteilen.

Zusammenflicken

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 1, HEX 1, HXM/MAG 1, KAM 1, PKM 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein kleines Kügelchen Baumharz)
Reichweite Berührung
Ziel 1 beschädigter Gegenstand von bis zu 2 Pfund Gewicht pro Stufe
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (harmlos, Gegenstand)
Wenn du diesen Zauber wirkst, binden geisterhafte Kräfte eine beschädigte Waffe wieder zusammen und heben den Zustand Beschädigt für eine kurze Zeit auf. Solange ein beschädigter Gegenstand unter der Wirkung dieses Zaubers steht, erleidet er keine Nachteile aus dem Zustand Beschädigt und wird behandelt, als wäre er nicht beschädigt. Der Gegenstand erhält keine Trefferpunkte zurück und kann immer noch durch Schaden zerstört werden.

Anhang: Neue Waffen

Einfache Waffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Reichweite	Gewicht[1]	Art[2]	Speziell
Einhandwaffen								
Miri-Keule[P]	2 GM	1W3	1W4	x2	—	2 Pfd.	W oder S	Zerbrechlich

Kriegswaffe	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Reichweite	Gewicht[1]	Art[2]	Speziell
Leichte Waffen								
Eisenpinsel[F]	2 GM	1W2	1W3	x2	3 m	—	S	—
Gladius[G]	15 GM	1W4	1W6	19–20/x2	—	3 Pfd.	H oder S	Schaukampf
Jutte[F]	8 GM	1W4	1W6	x2	—	1 Pfd.	W	Entwaffnen, Mönch
Kerambit[F]	2 GM	1W2	1W3	x3	—	—	H	—
Lungchuan Tamo[F]	5 GM	1W3	1W4	x2	3 m	1 Pfd.	H oder S	Mönch
Schang Gou[F]	6 GM	1W3	1W4	x2	—	1 Pfd.	H	Entwaffnen oder Zu-Fall-bringen (siehe Beschreibung), Mönch
Schmetterlingsschwert[F]	20 GM	1W3	1W4	19–20/x2	—	1 Pfd.	H	Mönch
Tonfa[F]	1 GM	1W4	1W6	x2	—	1 Pfd.	W	Blockierend, Mönch
Wuschu-Wurfpfeil (5)[F]	1 GM	1W2	1W3	x2	3 m	—	S	Mönch
Einhandwaffen								
Doppelhühnersäbel[F]	12 GM	1W4	1W6	19–20/x2	—	3 Pfd.	H	Entwaffnen, Mönch
Neunringbreitschwert[F]	15 GM	1W6	1W8	x3	—	4 Pfd.	H	Mönch
Scizore[G]	20 GM	1W8	1W10	x2	—	3 Pfd.	S	Schaukampf
Sibat[F]	2 GM	1W4	1W6	x3	3 m	2 Pfd.	H oder S	siehe Beschreibung
Terbutje[P]	5 GM	1W6	1W8	19–20/x2	—	2 Pfd.	H	Zerbrechlich
Zweihandwaffen								
Dreispitzendoppelklingenschwert[F]	12 GM	1W8	1W10	x3	—	14 Pfd.	S	Reichweite
Hakenlanze[F]	3 GM	1W6	1W8	x4	—	10 Pfd.	S	Reichweite, Zu-Fall-bringen
Hacke[P]	12 GM	1W6	2W4	x4	—	12 Pfd.	S	Zerbrechlich
Mönchsspaten[F]	20 GM	1W4/1W4	1W6/1W6	x2	—	12 Pfd.	H oder S oder W	Doppelwaffe, Mönch
Naginata[F]	35 GM	1W6	1W8	x4	—	9 Pfd.	H	Reichweite
Nodachi[F]	60 GM	1W8	1W10	18–20/x2	—	8 Pfd.	H oder S	Abwehr
Rhomphaia[P]	15 GM	1W6	2W4	x3	—	10 Pfd.	S oder H	Abwehr, Reichweite, Zerbrechlich
Sansetsukon[F]	8 GM	1W8	1W10	19–20/x2	—	3 Pfd.	W	Blockieren, Entwaffnen, Mönch
Tepoztopilli[P]	8 GM	1W8	1W10	19–20/x2	—	8 Pfd.	S oder H	Reichweite, Zerbrechlich
Tigergabel[F]	5 GM	1W6	1W8	x2	—	8 Pfd.	S	Abwehr, Mönch
Fernkampfwaffen								
Amentum[G]	—	1W4	1W6	x2	15 m	1 Pfd.	S	Schaukampf
Atlatl[P]	2 GM	1W4	1W6	x2	15 m	2 Pfd.	S	—
Atlatlwurfpfeil[P]	1 GM	—	—	—	—	2 Pfd.	—	—
Pfeil, Weitreichender Eisenspitzen- (20)[F]	1 GM	—	—	—	—	4 Pfd.	—	—
Pfeil, Pfeifender (20)[F]	2 GM	—	—	—	—	3 Pfd.	—	—
Pfeilröhre[F]	3 GM	1W3	1W4	x2	12 m	1/2 Pfd.	S	—
Bambusschaft (10)[F]	1 GM	—	—	—	—	1/2 Pfd.	—	—
Vergiftete Sand-Röhre[F]	1 GM	Speziell	Speziell	—	—	1 Pfd.	—	—
Wurfspeer[G]	1 GM	—	—	—	—	2 Pfd.	—	—

[F] Fernöstliche Waffe (siehe Seiten 130–134). [G] Gladiatorenwaffe (siehe Seiten 144–145). [P] Primitive Waffe (siehe Seiten 146–149).

Exotische Waffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Reichweite	Gewicht[1]	Art[2]	Speziell
Leichte Waffen								
Aklys[G]	5 GM	1W6	1W8	×2	6 m	2 Pfd.	W	Schaukampf, Zu-Fall-bringen
Dan bong[F]	1 SM	1W2	1W3	19–20/×2	3 m	—	W	Blockieren, Mönch
Emeistachel[F]	3 GM	1W2	1W3	19–20/×2	—	—	S	Mönch, siehe Text
Knöchelaxt[G]	9 GM	1W4	1W6	×3	—	2 Pfd.	H	Mönch, Schaukampf
Kriegsfächer[F]	5 GM	1W3	1W4	×3	—	—	H oder S	Ablenken, Mönch
Madu, Leder-[G]	40 GM	1W3	1W4	×2	—	5 Pfd.	S	Schaukampf
Madu, Stahl-[G]	40 GM	1W3	1W4	×2	—	6 Pfd.	S	Schaukampf
Pata[G]	14 GM	1W4	1W6	×3	—	3 Pfd.	S	Schaukampf
Quadrens[G]	8 GM	1W4	1W6	19–20/×2	—	2 Pfd.	S	Schaukampf
Skorpionspeitsche[G]	5 GM	1W3	1W4	×2	—	3 Pfd	H	Schaukampf
Sica[G]	10 GM	1W4	1W6	×2	—	2 Pfd.	H	Schaukampf
Tekko-kagi (Eisenklaue)[F]	2 GM	1W2	1W3	×2	—	—	S	Entwaffnen, siehe Text
Wakizaschi[F]	35 GM	1W4	1W6	18–20/×2	—	2 Pfd.	S oder H	Tödlich
Einhandwaffen								
Hakenaxt[G]	20 GM	1W6	1W8	×3	—	7 Pfd.	H	Entwaffnen, Schaukampf, Zu-Fall-bringen
Katana[F]	50 GM	1W6	1W8	18–20/×2	—	6 Pfd.	H	Tödlich
Neunteilige Peitsche[F]	8 GM	1W6	1W8	19–20/×2	—	3 Pfd.	W	Ablenken, Blockieren, Mönch, Zu-Fall-bringen
Schotel[G]	30 GM	1W6	1W8	×3	—	3 Pfd.	S	Schaukampf
Taiaha[P]	10 GM	1W8/1W4	1W10/1W6	×2/×3	—	8 Pfd.	W oder S	Doppelwaffe
Terbutje, Zweihand-[P]	12 GM	1W8	1W10	19–20/×2	—	4 Pfd.	H	Zerbrechlich
UrumiF	30 GM	1W6	1W8	18–20/×2	—	6 Pfd.	H	Ablenken
Wahaika[P]	3 GM	1W4	1W6	×2	3 m	3 Pfd.	W	Entwaffnen
Zweihandwaffen								
Bo-Stab[F]	1 GM	1W4	1W6	×2	—	3 Pfd.	W	Blockieren, Doppelwaffe, Mönch
Fliegende Klinge[G]	40 GM	1W10	1W12	×3	—	12 Pfd.	H	Reichweite, Schaukampf
Harpune[P]	5 GM	1W6	1W8	×3	3 m	16 Pfd.	S	Ringkampf, Zerbrechlich
Doppelkettenkama[F]	8 GM	1W4/1W4	1W6/1W6	×2	—	4 Pfd.	H	Doppelwaffe, Mönch, Reichweite, Zu-Fall-bringen
Doppelgehstockkatana[F]	50 GM	1W4/1W4	1W6/1W6	×3	—	6 Pfd.	W	Doppelwaffe
Kusarigama (Sichel und Kette)[F]	12 GM	1W2/1W4	1W3/1W6	×2	—	3 Pfd.	H oder W	Doppelwaffe, Mönch, Reichweite, Ringkampf, Zu-Fall-bringen
Kyoketsu Schoge[F]	6 GM	1W3	1W4	×2	6 m	1 Pfd.	H oder S	Entwaffnen, Mönch, Reichweite, Ringkampf
Meteor-Hammer[F]	10 GM	1W6	1W8	×2	—	10 Pfd.	W	Reichweite, Zu-Fall-bringen
Schwert, Siebenzweigiges[F]	50 GM	1W8	1W10	×3	—	7 Pfd.	H	Entwaffnen, Mönch
Tetsubo[F]	20 GM	1W8	1W10	×4	—	10 Pfd.	W	—
Fernkampfwaffen								
Kestros[P]	1 GM	1W6	1W8	×3	15 m	1 Pfd.	S	—
Kestroswurfpfeil (10)[P]	5 GM	—	—	—	—	5 Pfd.	—	—
SeilpfeilF	1 GM	1W3	1W4	×2	6 m	—	S	Ablenken, Blockieren, Mönch
Wurfschild[G]	+50 GM	1W4	1W6	×2	6 m	—	W	Schaukampf, Zu-Fall-bringen

[1] Gewichtsangaben sind für mittelgroße Waffen. Eine kleine Waffe wiegt die Hälfte, eine große Waffe das Doppelte.

[2] Eine Waffe mit zwei Schadensarten verursacht Schaden nach Wahl ihres Benutzers, sofern der Eintrag ein „oder" enthält.

INDEX

Ablenkend (Waffeneigenschaft) 130
Affenschamane (Druide) 34
Alchemist 24–25
  Entdeckungen 24
  Formelliste 210–211
Alternative Klassenmerkmale 23
Anfangsvermögen 8
Antipaladin - Zauberliste 211
Archäologe (Barde) 32
Archetypen 22–23
  Funktion von Archetypen 23
Bannerträger (Ritter) 62
Barbar 26–31
  Kampfrauschkräfte 26–28
Barde 32–33
  Zauberliste 212
Belagerungsgeräte 158–167
Belagerungsmagier (Magier) 50
Beschädigte Gegenstände 149
Bestienreiter (Ritter) 62-63
Bilderstürmer (Inquisitor) 36
Blaurosenorden (Ritter) 60
Blockierend (Waffeneigenschaft) 130
Bücherorden (Ritter) 60-61
Chamäleon (Schurke) 68
Chasseur (Ritter) 63
Druide 34–35
  Zauberliste 212–213
Duelle 150–152
Existierende Charaktere anpassen 23
Fahrzeuge 168–187
  Fahrzeuge im Kampf 175–180
  Fahrzeugsgrundlagen 170
  Fahrzeugsspielwerte 180–187
  Vollständige Fahrzeugsregeln 170
Fahrzeuglenker (Schurke) 68-69
Falkner (Waldläufer) 73
Faustkämpfer (Kämpfer) 38
Feldspäher (Waldläufer) 73-74
Fernöstliche Waffen und Rüstungen 128–134
Feuerwaffen 135–143
  Feuerwaffenmunition und Abenteuerausrüstung 140–141
  Fortschrittliche Feuerwaffen 139–140
  Frühe Feuerwaffen 137–139
  Magische Feuerwaffengegenstände 141–143
Feuerwaffenregeln 135–137
Fledermausschamane (Druide) 34
Geheimnisvoller Fremder (Schütze) 71
Gepanzerter Koloss (Barbar) 28-29
Gepanzerter Schütze (Schütze) 71-72
Gesandter (Ritter) 63-64
Geweihter Schurke (Schurke) 69
Gezielte Angriffe 193–197
Gladiator (Kämpfer) 38
Gladiatorenwaffen 144–145
Gnadenvoller Heiler (Kleriker) 48
Göttlicher Jäger (Paladin) 56
Göttlicher Stratege (Kleriker) 48
Großwildjäger (Waldläufer) 74
Halunke (Kämpfer) 38-40
Heiliger Schütze (Paladin) 56-57
Heiliger Taktiker (Paladin) 57-58
Hexe - Zauberliste 213–214
Hexenjäger (Inquisitor) 36-37
Hexenmaister - Zauberliste 217–219
Himmelsstreiter (Paladin) 58
Inquisition des Schwarzpulvers (Inquisitor) 36
Inquisition der Zaubervereitelung (Inquisitor) 36
Inquisitor 36–37
  Inquisitionen 36
  Zauberliste 216–218
Kampf meistern 124–167
Kämpfer 38–43
  Erweiterte Waffengruppen 39
Kampfmagus 44–47
  Arkana 44–45
  Zauberliste 217–218
Kensai (Kampfmagus) 45-46
Klassen 6–75
Kleriker 48–49
  Zauberliste 218–219
Kreuzfahrer (Kleriker) 48-49
Lanzenreiter (Ritter) 64
Leibgardist (Ritter) 64
Magier 50–51
  Zauberliste 214–216
Manövermeister (Mönch) 52
Meister aller Kampfstile (Mönch) 52
Meister der Kampfkünste (Mönch) 53
Messerstecher (Schurke) 69
Mönch 52–55
Musketenmeister (Schütze) 72
Musketier (Ritter) 65
Ninja 13–17
  Meistertricks 16–17
  Ninjatricks 14–16
Mystiker - Zauberliste 218–219
Kriegerkaste (Samurai) 21
Narbenwüter (Barbar) 29
Paktmagier - Zauberliste 219–220
Paladin 56–59
  Zauberliste 220-221
Rüstungsteile 198–205
Pirat (Schurke) 69
Pistolero (Schütze) 72
Primitive Waffen und Rüstungen 146–149
Protektor (Paladin) 58-59
Räuber (Schurke) 69-70
Regelvarianten 188–207
Ringkampf (Waffeneigenschaft) 130
Ritter 60–65
  Ritterorden 60–61
Ronin (Samurai) 21-22
Rüstung als Schadensreduzierung 191–192
Rüstungsmeister (Kämpfer) 40
Samurai 18–22
  Samuraikasten 21–22
Scharlatan (Schurke) 70
Schaukampf 153–157
Schaukampf (Waffeneigenschaft) 144
Schindelläufer (Schurke) 70
Schneid 9
Schurke 66–70
  Tricks 66–67
  Verbesserte Tricks 67–68

Schütze 9–12
Archetypen 71–72
Schützentricks 10–12
Schützentricks 10–12
Seelenloser Ritter (Antipaladin) 59
Seelenschmied (Kampfmagus) 46
Seeräuber (Barbar) 30
Sensei (Mönch) 53
Siegelorden (Ritter) 61
Skirnir (Kampfmagus) 46-47
Sohei (Mönch) 53-54
Sprengmagier (Magier) 50
Stadtbarbar (Barbar) 30
Stratege (Ritter) 65
Taktiker (Kämpfer) 40-41
Talente 76–123
Gemeinschaftstalente 78
Gezielter-Angriff-Talente 195
Kampfkunsttalente 78–79
Kampftalente 79
Kritischer-Treffer-Talente 79
Metamagische Talente 79
Schaukampftalente 79
Schneidtalente 79
Talentarten 78–79
Talentvarianten zum System für Wunden und Vitalität 207
Tanzender Derwisch (Barde) 32–33
Tartschenkämpfer (Kämpfer) 41
Tetori (Mönch) 54
Teufelskerl (Barde) 33
Tiefenwanderer (Waldläufer) 74-75
Titanenschinder (Barbar) 30-31
Tödlich (Waffeneigenschaft) 130
Turmschildexperte (Kämpfer) 41-42
Überlebenskünstler (Schurke) 70
Ulane (Kämpfer) 42
Unbeugsamer (Kämpfer) 42-43
Verheerender Treffer (Gezielte Angriffe) 194
Verkünder (Kleriker) 49
Verteidigung (Rüstung als Schadensreduzierung) 191
Waffenloser Kämpfer (Kämpfer) 43
Waghalsige Tat 12
Wahrer Wilder (Barbar) 31
Waldläufer 73–75
Zauberliste 221–222
Weltenwanderer (Druider) 35
Wendiger Mönch (Mönch) 55
Wilder Wüter (Barbar) 31
Wildnishüter (Waldläufer) 75
Wildnispirscher (Waldläufer) 75
Wildschweinschamane (Druide) 35
Wildwandler (Alchemist) 24-25
Wunden und Vitalität 206–207
Zauber 208–249
Zauberbrecher (Inquisitor) 37
Zauberschütze (Magier) 50-51
Zauberstreiter (Kampfmagus) 47
Zerbrechlich (Waffeneigenschaft) 146
Zerbrechliche Rüstung 146
Zornesmischer (Alchemist) 25

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells,
enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to
that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. © 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

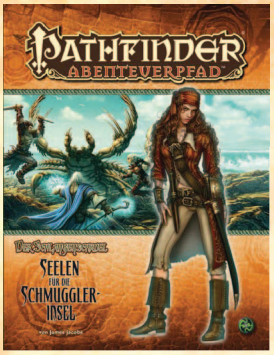
Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

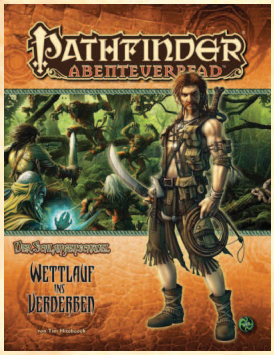
Marid from the *Tome of Horrors III*. © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene.

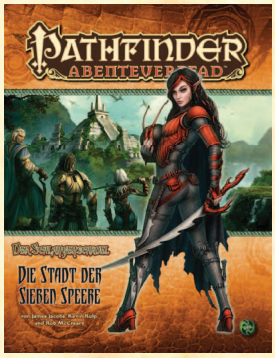
Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Combat. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn, Tim Hitchcock, Colin McComb, Rob McCreary, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor. Deutsche Ausgabe: *Pathfinder Ausbauregeln II - Kampf* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

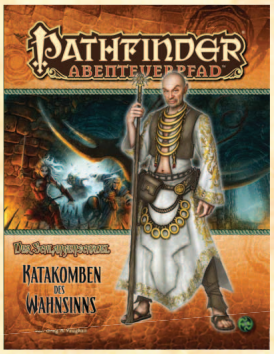
Aufregende Abenteuer erwarten dich!

Der Schlangenschädel

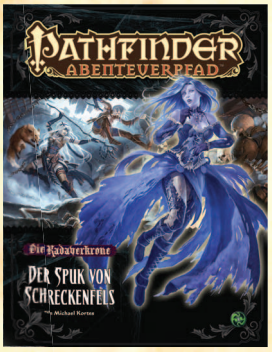


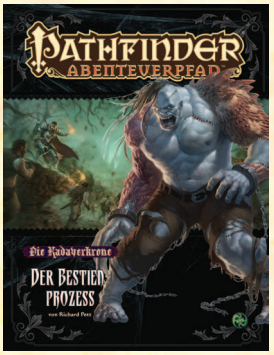


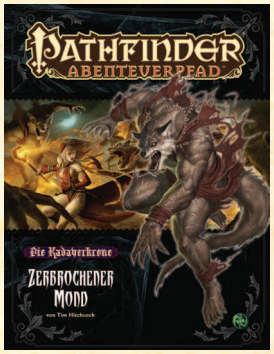


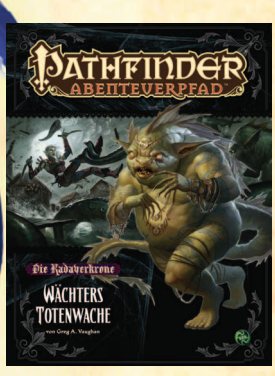


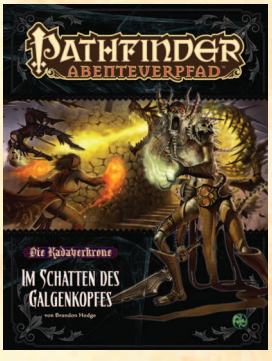
Die Kadaverkrone



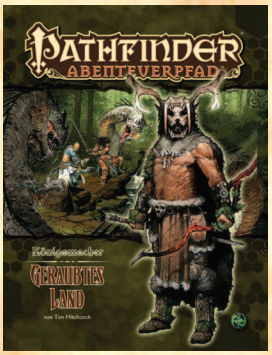


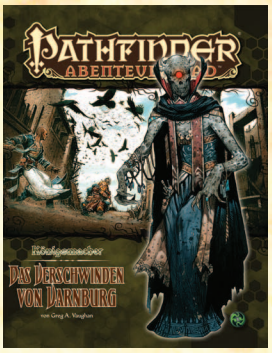


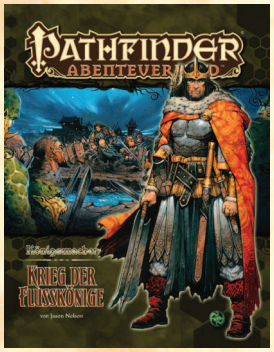


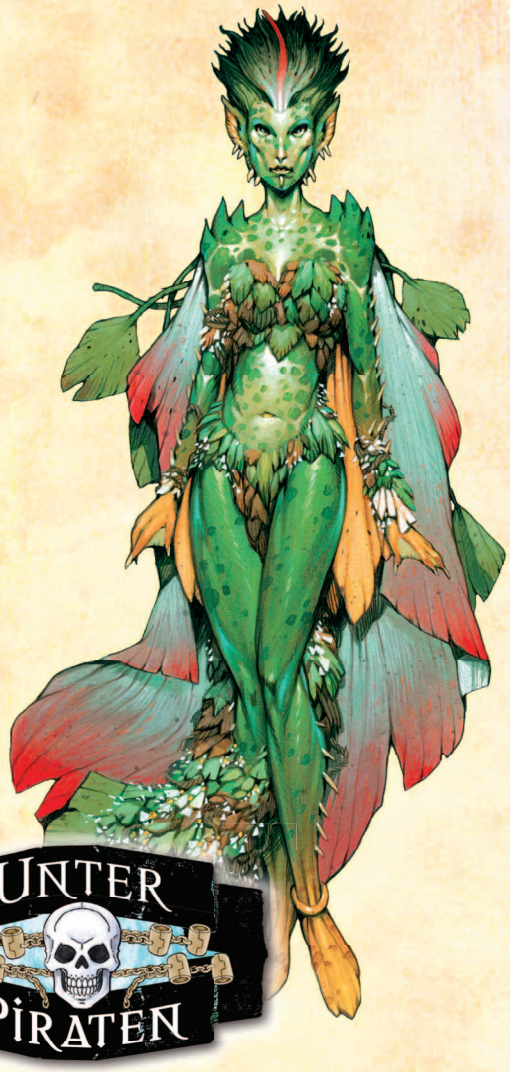


Königsmacher

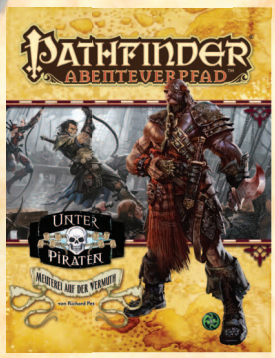


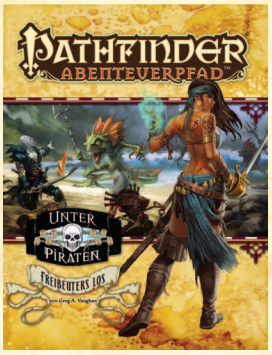


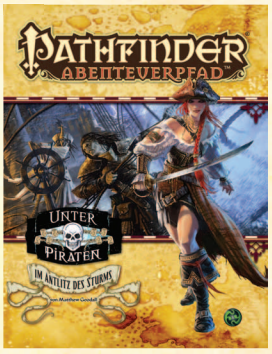


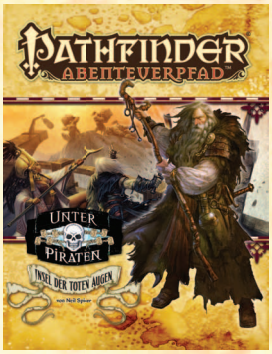


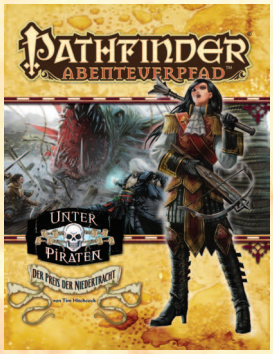
Unter Piraten

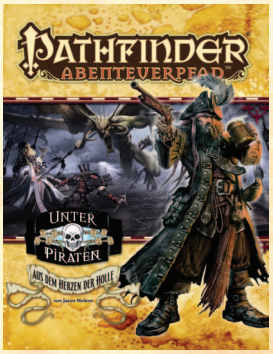












Alle Infos auf: www.ulisses-spiele.de

Die beste aller möglichen Welten

Entdecke die Welt von Golarion, den offiziellen Kampagnenhintergrund für das beliebte Pathfinder-Rollenspiel! Ein Zeitalter der verlorenen Prophezeiungen ist angebrochen und nimmt unaufhaltsam seinen Lauf. Ein nicht enden wollender Mahlstrom, ein Riss im Gewebe der Realität, ist entstanden, und die Anbetung von Teufeln breitet sich ebenso aus wie die Bedrohung durch Kriege. Doch noch ist nicht alles verloren, denn in diesen dunklen Zeiten bieten sich zahlreiche Möglichkeiten für spannende Abenteuer und ruhmreiche Helden. In diesem Buch findest du:

- Eine detaillierte Zusammenfassung aller spielbaren Völker, die in Golarion beheimatet sind, einschließlich mehr als ein Dutzend menschlicher Bevölkerungsgruppen.
- Ausführliche Beschreibungen von über 40 Ländern der Inneren See: zerfallende Reiche, expansionistische Imperien, unabhängige Stadtstaaten und von Monstern heimgesuchte Wildnisgebiete. Sie bieten dir den passenden Hintergrund für jede Art von Fantasy-Kampagne!
- Informationen zu den Kulturen und Regeln für die 20 Hauptgottheiten der Inneren See, Einträge zu weiteren Göttern, Halbgöttern, vergessenen Gottheiten, bizarren Kulten, seltsamen Philosophien und vieles mehr!
- Einen Überblick über die Geschichte der Inneren See, eine Beschreibung magischer Artefakte und technologischer Wunder, Informationen über wichtige Machtgruppen und Organisationen sowie Hunderte Orte, die auf Abenteurer warten!
- Neun neue Monster, darunter exotische Humanoide am Himmel und im Wasser, Untote und Drachen sowie ein zorniger Dämonenherrscher im Exil.
- Eine große, optisch ansprechende Posterkarte, die dir einen Überblick über die Länder der Inneren See verschafft.

Blut & Stahl!

Ergreift die Initiative mit den *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf* für das Pathfinder Rollenspiel! In diesem Buch kommen neue Entdeckungen für das Schlachtfeld und die Geheimnisse uralter Meister zusammen. Die kampfkundigen Klassen des Pathfinder-Rollenspieles finden hier ein Arsenal wie noch nie zuvor! Brandneue Klassen wie der adleräugige Schütze, der nicht zu fassende Ninja und der ehrenvolle Samurai schreiben die Regeln des Kampfes neu. Neue Regelsysteme für Kampfkünste, Gladiatorenkämpfe, gezielte Angriffe, Feuerwaffen und anderes warten auf die Mutigen! Wähle deine Waffen weise, da nur die Bestgerüsteten überleben.

Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf ist ein Begleitband für das *Pathfinder Rollenspielsystem*, den jeder haben sollte. Dieses phantsievolle Rollenspiel basiert auf einer mehr als zehnjährigen Entwicklungszeit und einer öffentlichen Testphase, bei der über 50.000 Spieler an der Erschaffung eines moderne Rollenspiels mitgewirkt haben, um den Bestseller unter den Fantasy-Rollenspielen ins neue Jahrtausend zu holen.

Die Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf enthalten:

- Schütze, Ninja und Samurai – neue Klassen, die den Kampf in einzigartiger und zerstörerischer Weise beherrschen.
- Neue Optionen für auf den Kampf ausgerichtete Spielercharaktere, darunter neue Kampfrauschkräfte, Arkana, Kampfkünste, kampfentscheidende Zauber und Dutzende neue Archetypen wie den Gladiator, Hexenjäger und den Zauberschützen.
- Neue Ausrüstungsgegenstände und Kampfoptionen für alle Charakterklassen, darunter fernöstliche Rüstungen, Gladiatorenwaffen, Feuerwaffen, Belagerungsgeräte und Duelle.
- Ein System zum Fahrzeugkampf, egal ob Streitwagen, Kutschen, Boote oder Luftschiffe.
- Viele optionale Regeln wie Gezielte Angriffe, Rüstung als Schadensreduzierung und neue Möglichkeiten, den Gesundheitszustand eines Charakters im Auge zu behalten.
- Über 250 neue Talente, darunter Kampfkünste und Todesstöße.
- UND VIEL, VIEL MEHR!

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de
paizo PUBLISHING
PATHFINDER ROLLENSPIEL
www.pathfinder-rpg.de
3.5 · OGL COMPATIBLE
Artikelnummer: US50008PDF
ISBN 978-3-86889-669-5