

PATHFINDER[®]

ROLLENSPIEL[™]



HELDENBUCH



DIE CHARAKTERERSCHAFFUNG

Eingekreiste Buchstaben beziehen sich auf die Bereiche des leeren Charakterbogens.

1 A WÄHLE DEIN VOLK:



2 A WÄHLE DEINE KLASSE:



3 B

ÜBERLEGE, WELCHE ATTRIBUTE WICHTIG SIND (Seite 13)

Stärke	Konstitution	Weisheit
Geschicklichkeit	Intelligenz	Charisma

4 B

WÜRFLE DEINE SECHS ATTRIBUTE AUS

Würfle 4W6 und addiere die drei besten Würfelergebnisse zusammen. Wiederhole dies noch fünf Mal.

Schreibe die Attributswerte auf deinen Charakterbogen (Seite 13).
Modifiziere deine Attributswerte entsprechend deines Volkes (Seite 13).

5 B

BERECHENE DEINE ATTRIBUTSMODIFIKATOREN und schreibe sie auf deinen Charakterbogen (Seite 13).

6 A

WÄHLE EINE GESINNUNG und schreibe sie auf deinen Charakterbogen (Seite 13).

7 A

WÄHLE EINEN NAMEN UND EIN GESCHLECHT und schreibe beides auf deinen Charakterbogen.

8 C

SCHREIBE DEINE VOLKSMERKMALE auf deinen Charakterbogen: Elf (Seite 15), Mensch (Seite 15) oder Zwerg (Seite 14).

9 E F

SCHREIBE DEINE KLASSENMERKMALE auf deinen Charakterbogen: Kämpfer (Seite 16), Kleriker (Seite 18), Magier (Seite 24) oder Schurke (Seite 30).

10 D

WÄHLE ENTWEDER DIE VORGESCHLAGENEN FERTIGKEITEN für deine Klasse (Seite 33) oder wähle selbst Fertigkeiten (Seite 34-39) aus.

11 I

WÄHLE ENTWEDER DIE VORGESCHLAGENEN TALENTE für deine Klasse aus (Seite 33) oder wähle selbst Talente (Seite 40-43).

12 J

WÄHLE ENTWEDER DIE VORGESCHLAGENE AUSRÜSTUNG für deine Klasse (Seite 33) oder stelle dir deine Ausrüstung (Seite 44-49) selbst zusammen.

13

FÜHRE DIE LETZTEN HANDGRIFFE DURCH für deinen Charakter (Seite 32).

14 K

SOLLTEST DU EIN KLERIKER ODER MAGIER SEIN, DANN WÄHLE AUS, WELCHE ZAUBER DU VORBEREITEST für dein erstes Abenteuer (oder warte ab, bis der Spielleiter dir sagt, dass du deine Zauber vorbereiten sollst). Klerikerzauber findest du ab Seite 20, Magierzauber ab Seite 26.



HELDENBUCH

Dieses Buch ist für Spieler, die die Regeln des Pathfinder-Rollenspiels erlernen wollen. Spielleiter sollten mit diesem Buch und dem Spielleiterbuch vertraut sein

INHALT

DIE GRUFT DES SKELETTKÖNIGS	2	SCHURKE	30
SPIELBEISPIEL	9	LETZTE HANDGRIFFE	32
VORBEREITUNGEN	10	FERTIGKEITEN	34
DIE CHARAKTERERSCHAFFUNG	12	TALENTE	40
VÖLKER	14	AUSRÜSTUNG	44
KÄMPFER	16	DAS SPIEL	50
KLERIKER	18	STUFENAUFSTIEG!	63
MAGIER	24	INDEX	64

AUTOREN • JASON BULMAHN UND SEAN K. REYNOLDS

COVER ARTIST • Alberto Dal Lago

INTERIOR ARTISTS • Alex Aparin, Eric Belisle, Kerem Beyit, Jeff Carlisle, Concept Art House, Victor Pérez Corbella, Eric Dechamps, Vincent Dutrait, Sara Forlenza, Paul Guzenko, Mauricio Herrera, Andrew Hou, Warren Mahy, Steve Prescott, Scott Purdy, Dave Rapoza, Wayne Reynolds, Dan Scott, Mac Smith, Craig J Spearing, Florian Stitz, Sarah Stone, Svetlin Velinov, Tyler Walpole, Eva Widermann, Ben Wootten, Kevin Yan, and Kieran Yanner

CARTOGRAPHY • Jason Engle

SPECIAL THANKS

The Paizo Customer Service, Warehouse, and Website Teams, Ryan Dancey, Clark Peterson, and the proud participants of the Open Gaming Movement

Playtesters • Markus Alexander, Robert Busey, Micah Frederick, Tyler Greene, Skye Hernden, Peter Johnson, Cameron Kelley, Rikky Moore, Ari Rangel, James White, and Tyler Williams

Dieses Spiel ist J. Eric Holmes, Frank Mentzer und Tom Moldvay gewidmet.

CREATIVE DIRECTOR • James Jacobs
SENIOR ART DIRECTOR • Sarah E. Robinson
MANAGING EDITOR • F. Wesley Schneider

LEAD DESIGNER • Jason Bulmahn

EDITING AND DEVELOPMENT • Judy Bauer, Christopher Carey, Stephen Radney-MacFarland, Erik Mona, Sean K Reynolds, Lisa Stevens, James L. Sutter, and Vic Wertz

EDITORIAL ASSISTANCE • Rob McCreary and Mark Moreland

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

DEUTSCHE FASSUNG • Ulisses Spiele GmbH

ORIGINALTITEL • Pathfinder Roleplaying Game Beginner Box

ÜBERSETZUNG • Ulrich-Alexander Schmidt

LEKTORAT UND KORREKTORAT • Manfred Fischer, Thorsten Naujoks, Oliver Nick, Oliver von Spreckelsen

LAYOUT • Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de



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

DIE GRUFT DES SKELETTKÖNIGS

SOLOABENTEUER

**BIST DU
BEREIT FÜR
DAS ABENTEUER?
DIE FOLGENDEN SEITEN
ENTHALTEN EIN KURZES
ABENTEUER, DAS DU ALLEIN
SPIELEN KANNST. DU MUSST
DIE REGELN DES SPIELES DAZU
NICHT KENNEN, DA DU SIE
TEILWEISE IM LAUFE DES
ABENTEUERS ERLERNEN
WIRST. SOLLTEST DU LIEBER
GLEICH EINEN CHARAKTER
ANFERTIGEN WOLLEN,
DANN LIES AUF SEITE 10
WEITER!**

Zum Spielen benötigst du ein Blatt Papier, einen Stift und die Würfel, welche der Einsteigerbox beiliegen. Lies Abschnitt 1 und tu, was dir dort gesagt wird. Die meisten Abschnitte weisen dich an, zu einem anderen Abschnitt zu gehen oder geben dir mehrere Wahlmöglichkeiten. Lies nur die Abschnitte, die du auch lesen sollst. Deine Entscheidungen bestimmen, ob der von dir gespielte Charakter das Abenteuer überlebt oder stirbt. Daher wähle weise!

BENÖTIGTE WÜRFEL



W4



W6



W8



W20

1 Du bist ein tapferer Kämpfer aus dem Ort Sandspitze. Sandspitze liegt in einem Land namens Varisia an der Küste der großen Brodelnden See. Das Leben in diesem kleinen Ort ist einfach, aber hart: Die umliegende Wildnis ist voller Goblins und anderer Monster. In letzter Zeit wurden diese Monster immer mutiger; mittlerweile rauben sie Kinder und Vieh von den umliegenden Bauernhöfen. Voller Verzweiflung haben die Leute sich an dich gewandt – die Bürgermeisterin, eine freundliche Frau namens Kendra Deverin, hat dir 100 Goldmünzen als Belohnung versprochen, wenn du ein

nahes Gewölbe von den Kreaturen säubern kannst, die dort angeblich leben. Es ist eine gefährliche Aufgabe, doch du bist dir sicher, dass du ihr gewachsen bist. Du holst deine Ausrüstung – ein wehrhaftes Kettenhemd und das alte Langschwert deines Vaters – und brichst auf in den Wald. Du folgst der grob gezeichneten Karte, die dir die Bürgermeisterin gegeben hat. Nach mehrstündigem Fußmarsch erreichst du einen kahlen Hügel. Direkt vor dir liegt ein dunkler Tunnelleingang. Dies muss das Gewölbe sein! (Lies auf der nächsten Seite weiter!)



Nimm deinen Mut zusammen und geh hinein – lies bei **Abschnitt 9** weiter.

2

Du kehrst in den Raum zurück, wo du gegen den Goblin gekämpft hast. Du gehst den Gang nach Westen entlang, der nach Moder und Schimmel riecht.



Falls du diesen Gang bereits erforscht haben solltest, mach bei **Abschnitt 16** weiter.

Andernfalls lies Abschnitt 4.

3

Du wirfst dich herum und fliehst vor dem furchtbaren Skelett. Sein entsetzliches Lachen verfolgt dich, während du panisch durch die Gänge eilst. Schließlich erreichst du den Tunneleingang und die süße Sicherheit des Tageslichts. Sobald du wieder zu Atem gekommen bist, entscheidest du, dass es reicht. Du hast ein Monster getötet und größere Gefahren überlebt als alle anderen Bewohner von Sandspitze – das ist genug Abenteuer für einen Tag! Du verstaust die gefundenen Schätze gut und kehrst in den Ort zurück. Die Sonne geht gerade unter, als du den Ortsrand erreichst.

Du gehst direkt zum Rathaus, um der Bürgermeisterin Bericht zu erstatten. Mehrere Bewohner des Ortes folgen dir. Natürlich sind alle froh, dich heil und lebend wiederzusehen, doch ist man auch besorgt hinsichtlich der größeren Bedrohung, die immer noch im Gewölbe lauert. Die Bürgermeisterin gibt dir die Hälfte der versprochenen Belohnung (50 Goldmünzen) und teilt dir mit, dass die anderen 50 Goldmünzen dir gehören, solltest du zum Gewölbe zurückkehren und die Aufgabe vollenden. Vielleicht fühlst du dich dazu imstande, wenn du mit dem Gold einen anderen Heiltrank ähnlich dem, den du bei dem Goblin gefunden hast, erwirbst?

Während die Dorfbewohner miteinander tuscheln, kehren sie eilig in ihre Häuser zurück, um ihre Türen zu verschließen, denn die Nacht bricht herein ...



Solltest du zum Gewölbe zurückkehren wollen, um zu vollenden, was du angefangen hast, mach bei **Abschnitt 9** weiter. Du kannst natürlich vorher für 50 Goldmünzen einen Heiltrank erwerben, der genauso funktioniert, wie der aus **Abschnitt 13**.

Andernfalls lies weiter bei den Regeln zur Erschaffung deines eigenen Charakters, die auf **Seite {10}** beginnen.

4

Der Modergeruch wird mit jedem Schritt stärker, den du in den westlichen Gang hinein machst. Nach etwa 15 m endet der Gang an einer einfachen, halb offenen Holztür. Du kannst in den Raum dahinter blicken.

Im Raum steht ein großer Käfig aus Eisenstangen. Der Käfigboden ist mit einer Schicht schimmlichen Stroh bedeckt. Im Stroh liegt ein Bauernbursche aus Sandspitze, der seit einem, vor kurzem erfolgten Goblinangriff vermisst wird. Er sieht hungrig aus und ist von Schrammen und blauen Flecken übersät. Auf der anderen Seite des Raumes hängt ein großer Schlüssel an einem Haken in etwa einem Meter Höhe, sodass ein Goblin noch herankäme. Der Junge scheint zu schlafen.



Falls du den Schlüssel an dich nimmst, lies bei **Abschnitt 11** weiter. Wenn du den Jungen aufwecken und mit ihm reden willst, mach bei **Abschnitt 22** weiter. Solltest du den Jungen ignorieren und den Raum verlassen wollen, gehe zu **Abschnitt 14**.

5

Der Gang endet in einer riesigen Kammer mit gewölbter Decke. Auf der gegenüberliegenden Seite führt eine Treppe zu einer kleinen Plattform. Auf dieser Plattform steht ein goldener Thron, der mit Diamanten und Rubinen verziert ist.

Auf dem Thron sitzt ein Skelett in der uralten, verrosteten Rüstung eines Königs, welches ein merkwürdig glühendes Langschwert mit seinen Knochenhänden umklammert hält. Plötzlich dreht das Skelett den Kopf in deine Richtung und seine leeren Augenhöhlen füllen sich mit roten Flammen! Seine Kiefer öffnen sich und formen ein furchtbares Grinsen. Es hebt das Schwert und deutet damit auf dich.

„So“, krächzt es mit einer Stimme, als würden zwei Steine gegeneinander reiben. „Dein elendes Dorf hat mir seinen Streiter geschickt. Wie nett. Da du anscheinend meinen Goblindiener getötet hast, scheint es mir nur gerecht, dass du seinen Platz einnimmst und dich mir anschließst – im Tod!“

Mit einem knirschenden Lachen erhebt sich das Skelett und bewegt sich auf dich zu, das Langschwert zum Schlag erhoben!



Wenn du das Skelett mit deinem Langschwert angreifen willst, lies bei **Abschnitt 20** weiter.

Falls du das Skelett mit einer anderen Waffe, die du gefunden hast, angreifen willst, blättere zu **Abschnitt 15**.

Falls du weglaufen willst, mach bei **Abschnitt 3** weiter.



6

„Vielen Dank!“, schluchzt der Bauernjunge, als du die Käfigtür öffnest. „Ich bin hier schon seit Tagen gefangen. Ich werde von hier abhauen, aber falls du bleiben willst, dann sei bloß vorsichtig. In den Tiefen dieses Gewölbes lauert etwas, das viel fürchterlicher ist als ein Goblin. Der Goblin sprach vom Skelettkönig! Hier, nimm meinen Streitkolben.“ Er fegt etwas Stroh zur Seite und hebt eine Waffe auf, die aussieht wie ein Knüppel mit einem großen metallenen Knauf. „Ich konnte ihn unter meinem Hemd verstecken, als der Goblin mich gefangen nahm. Du wirst ihn vielleicht brauchen können gegen was auch immer sich dort unten verbirgt. Viel Glück!“ Er drückt dir den Streitkolben in die Hand, rennt dann aus dem Gewölbe hinaus und nach Hause. Schreib dir auf, dass du einen Streitkolben hast, vielleicht wird er dir später noch von Nutzen sein.

?

Sobald du den Streitkolben auf deinem Notizpapier aufgeschrieben hast, lies bei **Abschnitt 14** weiter.

7

Du kannst das seltsame Gefühl nicht abschütteln, dass etwas nicht stimmt. Dennoch fasst du deinen Mut zusammen und gehst weiter. Dabei trittst du auf einen ansonsten unscheinbaren Flecken gelben Schimmelpilzes, der auf dem Stein wächst. Plötzlich vernimmst du ein lautes „Whusch!“ und stehst in einer Wolke aus gelben Sporen. Die Sporen scheinen überall zu sein und verstopfen dir Mund und Nase. Du musst husten und würgen, deine Augen tränen und deine Arme fühlen sich schwach an. Du kannst weitergehen, bist aber aufgrund der Sporen kränkelnd. Schreibe dir auf dein Notizpapier „kränkelnd“. Sobald die Sporen wieder zu Boden sinken und du durch den gelblichen Tränenschleier wieder etwas sehen kannst, gehst du zu dem Riss in der Rückwand des Raumes. Dahinter befindet sich tatsächlich ein Durchgang. Ein flackerndes Licht lockt von oberhalb und du hörst das Rasseln trockener Knochen.

?

Du schreitest durch den Durchgang. Lies weiter bei **Abschnitt 5**.

8

Der Boden und die Decke dieses Raumes sind von Brandspuren gezeichnet, allerdings wurde die Falle bereits ausgelöst und stellt keine Bedrohung mehr dar. Du kannst nur geradeaus gehen – unter der Teufelsstatue hindurch und die in die Dunkelheit führende Treppe hinab.

?

Um die Treppe hinabzusteigen, mach bei **Abschnitt 10** weiter.

9

Du stehst in einem dunklen, staubigen Korridor der abwärts in den Hügel hinein führt. Das durch den Eingang hineinfallende Licht verblasst rasch, bis du nur noch schwaches Leuchten wahrnimmst. Du musst eine Fackel anzünden, um den Weg erkennen zu können. Im flackernden Licht siehst du, dass der Gang sich vor dir zu einem Raum weitet. Du hörst ein leises Knurren und ziehst dein Schwert.

Dann nimmst du eine Bewegung wahr: Ein Haufen Lumpen in der Ecke springt auf und gibt sich als ein bössartiger Goblin mit warziger grüner Haut und einem wassermelonenförmigen Kopf zu erkennen. Seine schmutzigen Kleider sind voller Blutflecken und in einer Hand hält er noch eine geröstete Hammelkeule, die nur von einem geraubten Schaf stammen kann. In der anderen Hand hat er ein gemein aussehendes Kurzschwert. Der Goblin faucht dich an und stürmt auf dich zu!

Du bist nun im Kampf. Du weißt, dass der Goblin eine gemeine, böse Kreatur ist und dass du ihn töten musst, ehe du weiterziehen kannst. Du und der Goblin, ihr greift euch abwechselnd an. Angriffswürfe werden mit einem 20-seitigen Würfel (oder kurz W₂₀) abgelegt. Auf das Würfelergebnis wird der Angriffsbonus addiert (siehe unten). Sollte das Endergebnis gleich oder größer der Rüstungsklasse (kurz RK) des Zieles sein, ist der Angriff ein Treffer und verursacht Schaden. Schaden wird von den Trefferpunkten (kurz TP) des Zieles abgezogen. Um den Goblin zu besiegen, musst du seine Trefferpunkte auf 0 oder weniger bringen. Sollte der Goblin dagegen deine Trefferpunkte auf 0 oder weniger reduzieren, stirbst du. Notiere deine Trefferpunkte auf deinem Notizpapier.

Dein Angriffsbonus	+5
Langschwertschaden	1W8+2
Deine RK	16
Deine Trefferpunkte	12

Angriffsbonus des Goblins	+1
Kurzschwertschaden	1W4
RK des Goblins	13
Trefferpunkte des Goblins	6

Der Kampf wird in Runden abgewickelt. Der Goblin und du führen jede Runde einen Angriff aus. Du bist in jeder Runde zuerst an der Reihe. Würfle 1W₂₀ und addiere deinen Angriffsbonus (+5) auf den Wurf. Sollte das Ergebnis gleich oder größer der RK des Goblins (13) sein, triffst du und verursachst 1W8+2 Schadenspunkte (notiere die aktuellen TP des Goblins auf deinem Notizpapier). Dann greift der Goblin dich an. Würfle 1W₂₀ für den Goblin und addiere seinen Angriffsbonus (+1) zum Ergebnis. Sollte das Endergebnis gleich oder größer deiner RK (16) sein, trifft der Goblin dich und du nimmst 1W4 Schadenspunkte (schreibe deine aktuellen Trefferpunkte auf). Dies geht so lange, bis einer von euch beiden auf 0 TP oder darunter ist.

?

Solltest du auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert werden, wurdest du besiegt. Schlag **Abschnitt 17** auf. Falls du den Goblin auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduzierst, besiegst du den Goblin. Lies bei **Abschnitt 13** weiter.

10

Die uralten Steinstufen sind feucht und glatt. Am Fuße der Treppe befindet sich eine natürliche Höhle voller Stalagmiten und Stalaktiten. Du kannst seichte Wasserpfützen auf dem Boden sehen und einen langen Riss in der gegenüberliegenden Höhlenwand. Der Riss wirkt wie ein Durchgang.

Als du die Höhle durchquerst, hast du das Gefühl, dass etwas nicht stimmt. Du hältst inne und siehst dich um.



Um das Geheimnis aufzudecken, musst du einen Fertigkeitwurf schaffen. Jeder Charakter verfügt über mehrere Fertigkeiten, die seine Kenntnisse als Abenteurer repräsentieren. Gegenwärtig ist ein Wurf auf **Wahrnehmung** fällig, um verborgene Dinge zu bemerken. Hierzu würfle $1W20$ und addiere deinen Fertigungsbonus. Dein Bonus auf **Wahrnehmung** ist +4.



Falls das Ergebnis deines Wurfes für **Wahrnehmung** 12 oder höher ist, lies bei **Abschnitt 19** weiter.

Sollte das Ergebnis weniger als 12 betragen, blättere zu **Abschnitt 7**.

11

Du nimmst den Eisenschlüssel vom Haken. Er scheint zum Schloss an der Käfigtür zu passen. Du bist für den Bauernjungen die einzige Hoffnung, aus dem Gewölbe zu entkommen.



Falls du den Jungen aufwecken und mit ihm reden willst, lies bei **Abschnitt 22** weiter.

Solltest du den Jungen ignorieren und den Raum verlassen wollen,

dann gehe zu **Abschnitt 14**.

12

Diese große Kammer ist bis auf die Spinnweben unter der Decke leer. Auf der anderen Seite des Raumes kannst du eine grässliche Steinfigur eines Teufels erkennen, der über einem offenen Türdurchgang hockt. Auf dem Boden liegen ein paar Goldmünzen. Du kannst erkennen, dass hinter dem Durchgang eine Treppe tiefer in das Gewölbe hinab führt.

Du siehst keine Monster im Raum, also gehst du zu der Treppe und hebst unterwegs die Münzen auf. Auf halber Strecke stolperst du über einen Stolperdraht. Plötzlich schießt ein Flammenstrahl aus dem Maul des steinernen Teufels – direkt auf dich zu!

Du bist auf eine Falle gestoßen. So etwas ist in Gewölben recht häufig. Eine Falle führt einen Angriff gegen deinen Charakter aus. In diesem Falle schießt sie einen Flammenkegel auf dich ab. Dieses Feuer füllt den ganzen Raum aus und trifft dich automatisch für 6 Schadenspunkte. Du kannst nur versuchen, zurückzuspringen und so einem Teil des Schadens zu entgehen. Dieser Versuch wird durch einen Rettungswurf dargestellt. Für den Rettungswurf gegen diese Falle würfle $1W20$ und addiere 2. Sollte das Endergebnis gleich oder größer des Schwierigkeitsgrades (oder SG) der Falle sein, nimmst du nur halben Schaden. Der SG dieser Falle beträgt 11, daher gelingt dein Rettungswurf bei einem Endergebnis von 11 oder mehr. Du nimmst dann nur 3 Schadenspunkte. Nach dem Feuerstoß ist die Falle ausgelöst und stellt keine Bedrohung mehr dar.

Notiere deine aktuellen Trefferpunkte auf deinem Notizpapier und blättere um.



Falls das Feuer dich auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert, tötet die Falle dich. Blättere zu **Abschnitt 17**. Solltest du aber noch wenigstens 1 Trefferpunkt haben, überlebst du die Falle. Lies bei **Abschnitt 21** weiter.

13

Mit einem letzten, verzweifelten Sprung überwindest du die Verteidigung des Goblins und stößt ihm deine Klinge in die Brust. Der Goblin faucht ein letztes Mal vor Schmerz und Frustration auf, dann schließt er seine Glubschaugen für immer und sinkt tot zu Boden. In einem schmutzigen Beutel an seinem Gürtel findest du 7 Goldmünzen und eine kleine Glasphiole mit roter Flüssigkeit. Auf dem Stopfen steht das Wort „Heilung“. Dies muss ein *Heiltrank* sein! Der vom Goblin verursachte Schaden bleibt bestehen. Notiere deine aktuellen Trefferpunkte auf deinem Notizpapier. Du kannst den Heiltrank jederzeit trinken, um 8 Trefferpunkte zurückzuerhalten. Du kannst aber nicht deine maximalen Trefferpunkte (in deinem Fall 12 TP) übertreffen. Solltest du den Trank während eines Kampfes zu dir nehmen, musst du ihn trinken, statt anzugreifen – dein Gegner kann dich dann zweimal hintereinander angreifen. Schreibe „Heiltrank +8 TP“ auf dein Notizpapier und streich ihn wieder weg, wenn du den Trank zu dir nimmst. Du kannst den Trank nur einmal trinken. Du blickst dich um. Die Kammer ist leer. Zwei Gänge führen tiefer in das Gewölbe hinein.



Der östliche Gang ist voller Spinnweben und scheint schon länger nicht mehr benutzt worden zu sein. Wenn du nach Osten gehen willst, dann lies bei **Abschnitt 18** weiter. Der westliche Gang riecht nach Heu und Schimmel, ist aber frei von Spinnenweben. Wenn du nach Westen gehen willst, lies bei **Abschnitt 4** weiter.

14

Du verlässt den Raum und kehrst durch den Gang zu der Kammer mit dem toten Goblin darin zurück. Der Weg nach Osten – der Gang voller Spinnenweben – ist noch unerforscht.



Du gehst den Gang nach Osten entlang – lies bei **Abschnitt 18** weiter.

15

Du erinnerst dich an die Warnung des Bauernjungen. Statt deines Langschwertes ziehst du den Streitkolben hervor. Es ist an der Zeit, diesem Skelett eine Lektion zu erteilen!

Dein Angriffsbonus	+6
Streitkolbenschaden	1W8+3
Deine RK	16
Deine Trefferpunkte	Überprüfe deine Notizen
Angriffsbonus des Skeletts	+4
Langschwertschaden	1W8
RK des Skeletts	17
Trefferpunkte des Skeletts	14

Solltest du durch den Gelben Schimmelpilz in der letzten Höhle kränkeln, erleidest du bei deinen ersten drei Angriffswürfen in diesem Kampf einen Malus von -2. Dieser Malus reduziert deinen Angriffsbonus auf +4 (statt +6). Du bist im Kampf. Das Skelett und du führen jede Runde einen Angriff aus. Du bist in jeder Runde zuerst an der Reihe. Würfle 1W20 und addiere deinen Angriffsbonus (+6 oder +4, falls du kränkelst) auf den Wurf. Sollte das Ergebnis gleich oder größer der RK des Skeletts (17) sein, triffst du und verursachst 1W8+3 Schadenspunkte – der Streitkolben zerschmettert die Knochen mit Leichtigkeit. Dann greift das Skelett dich an. Würfle 1W20 für das Skelett und addiere seinen Angriffsbonus (+4) zum Ergebnis. Sollte das Endergebnis gleich oder größer deiner RK (16) sein, trifft das Skelett dich und du nimmst 1W8 Schadenspunkte (schreibe deine aktuellen Trefferpunkte auf). Dies geht so lange, bis einer von euch beiden auf 0 TP oder darunter ist. Vergiss nicht, dass du den Kampf mit der Menge an Trefferpunkten beginnst, die nach dem Kampf mit dem Goblin und der Begegnung mit der Falle noch übrig sind (vergiss aber auch nicht deinen *Heiltrank*, sofern du ihn noch nicht benutzt hast, um 8 TP zurückzugewinnen).



Wenn du das Skelett besiegst, lies bei **Eintrag 23** weiter. Sollte das Skelett dich besiegen, blättere zu **Eintrag 17**.

16

Du kehrst in die Gefängniskammer mit dem Eisenkäfig zurück (in der du in Eintrag 4 erstmals warst).



Solltest du den Gefangenen befreit haben, gibt es hier nichts mehr zu tun. Blättere zu **Abschnitt 14**.

Solltest du den Bauernjungen im Käfig aufwecken wollen, lies bei **Abschnitt 22** weiter.

Falls du den Schlüssel nehmen willst, lies bei **Abschnitt 11** weiter.

Wenn du den Raum verlassen willst, blättere zu **Abschnitt 14**.

17

Du erliegst deinen Verletzungen. Während es langsam um dich herum dunkel wird, gilt dein letzter Gedanke deinen Freunden und deiner Familie im Ort. Du bedauerst, dass du sie nicht beschützen konntest.

Obwohl du gestorben bist, brauchen die Bewohner von Sandspitze immer noch deine Hilfe. Du kannst dieses Abenteuer von vorn beginnen, indem du wieder bei **Abschnitt 1** beginnst. Du hast wieder volle Trefferpunkte, aber alle erlangten Dinge sind verloren. Auch ist das Gewölbe wieder vollständig hergestellt und muss von Neuem erforscht und seine Gefahren erneut überwunden werden.



Falls du von vorne beginnen willst, blättere zu **Abschnitt 1**.

18

Du nutzt deine Fackel, um die Spinnenweben wegzubrennen, und gehst vorsichtig den östlichen Gang entlang. Nach etwa 9 m macht der Gang eine Biegung nach Süden. Nach weiteren 6 m führt er in eine große Kammer.



Solltest du erstmals hier sein, lies bei **Abschnitt 12** weiter.

Falls du diesen Weg bereits erforscht haben solltest, blättere zu **Abschnitt 8**.

19

Plötzlich wird dir klar, was dir Sorgen bereitet! Du verharrst mitten in der Bewegung. Direkt vor dir, dort wo du gerade hintreten wolltest, befindet sich ein Flecken Gelben Schimmelpilzes auf dem Steinboden. Du hast schon Geschichten darüber gehört – gelbfarbener Schimmel, der in dunklen Höhlen wächst und harmlos wirkt, bis er gestört wird. Dann stößt er Millionen giftiger Sporen aus, welche ahnungslose Wanderer würgen lassen und krank machen. Du ziehst deinen Fuß zurück und machst einen weiten Bogen um den Schimmelpilz herum. Nachdem du diese Katastrophe abgewendet hast, gehst du zu dem Riss in der Rückwand des Raumes. Es ist wirklich ein Durchgang. Du siehst ein flackerndes Licht und hörst das Rasseln trockener Knochen. Solltest du verwundet sein, könnte dies ein guter Moment sein, um deinen *Heiltrank* zu dir zu nehmen.



Um den Durchgang zu passieren, blättere zu **Abschnitt 5** weiter.

20

Mit dem Langschwert deines Vaters in der Hand trittst du kampfbereit dem Skelett entgegen.

Dein Angriffsbonus +5

Langschwertschaden 1W8-3

Deine RK 16

Deine Trefferpunkte Überprüfe deine Notizen

Angriffsbonus des Skeletts +4

Langschwertschaden 1W8

RK des Skeletts 17

Trefferpunkte des Skeletts 14

Solltest du durch den Gelben Schimmelpilz in der letzten Höhle kränkeln, erleidest du bei deinen ersten drei Angriffswürfen in diesem Kampf einen Malus von -2. Dieser Malus reduziert deinen Angriffsbonus auf +3 (statt +5).

Du bist im Kampf. Das Skelett und du führen jede Runde einen Angriff aus. Du bist in jeder Runde zuerst an der Reihe. Würfle 1W20 und addiere deinen Angriffsbonus (+5, oder +3, falls du kränkelst) auf den Wurf. Sollte das Ergebnis gleich oder größer der RK des Skeletts (17) sein, triffst du und verursachst 1W8-3 Schadenspunkte – dein Langschwert eignet sich für das Durchbohren von Leibern und Schneiden von Fleisch, ist aber gegen die Knochen und die Rüstung des Skeletts nicht sonderlich effektiv. Wenn du weniger als 1 Schadenspunkt auswürfelst, fügst du dem Skelett keinen Schaden zu, obwohl du getroffen hast. Dann greift das Skelett dich an. Würfle 1W20 für das Skelett und addiere seinen Angriffsbonus (+4) zum Ergebnis. Sollte das Endergebnis gleich oder größer deiner RK (16) sein, trifft das Skelett dich und du nimmst 1W8 Schadenspunkte (schreibe deine aktuellen Trefferpunkte auf). Dies geht so lange, bis einer von euch beiden auf 0 TP oder darunter ist. Vergiss nicht, dass du den Kampf mit der Menge an Trefferpunkten beginnst, die nach dem Kampf mit dem Goblin und der Begegnung mit der Falle noch übrig sind (vergiss aber auch nicht deinen *Heiltrank*, sofern du ihn noch nicht benutzt hast, um 8 TP zurückzugewinnen).



Wenn du das Skelett besiegst, lies bei **Abschnitt 23** weiter.

Sollte das Skelett dich besiegen, blättere zu **Abschnitt 17**.

21

Das Feuer hat dich etwas verbrannt, aber du hast überlebt. Du sammelst die letzten Münzen auf – insgesamt sind es 9 Goldmünzen. Nun gibt es nur noch die verrußte Statue und die nach unten führende Treppe. Du hast gehört, dass Gewölbe umso gefährlicher werden, je tiefer man vordringt. Bist du bereit, die tiefere Ebene zu erkunden?



Falls du tiefer in das Gewölbe vordringen willst, schlage **Abschnitt 10** auf.

Wenn du lieber umkehren und den anderen Gang überprüfen willst, blättere zu **Abschnitt 2**.

22

Du sprichst den Jungen an. Er öffnet langsam die Augen. „Den Göttern sein Dank!“, krächzt er durch aufgeplatzte, blutige Lippen. „Ich hatte auf dem Feld gearbeitet, als der Goblin mich angriff. Ich glaube, er will mich fressen. Bitte hilf mir hier raus! Ich will nur nach Hause.“

Was tust du?



Wenn du den Schlüssel benutzt, um den Jungen zu befreien, schlag **Abschnitt 6** auf.

Solltest du sein Bitten ignorieren und den Raum verlassen, blättere zu **Abschnitt 14**.

23

Mit einem letzten Hieb deiner mächtigen Waffe zerschmetterst du die Knochen des Skeletts. Knochen und Rüstung fallen zu Boden wie eine Puppe, deren Fäden gekappt wurden. Während du zusiehst, zerfällt der uralte Leichnam zu Staub, bis nur noch das sanft glühende Langschwert übrig ist. Du hast den untoten Herren des Gewölbes besiegt!

Du siehst dich im Thronraum um und entscheidest dich, das magische Langschwert an dich zu nehmen. Dann brichst du 4 Diamanten und 6 Rubine aus dem Thron, ehe du das Gewölbe endgültig verlässt und ins Dorf zurückkehrst.

Die Leute jubeln, als du mit dem glühenden Langschwert des Skeletts an der Hüfte durch die Straßen marschierst. Auf der Vordertreppe des Rathauses unterhältst du die Bürgermeisterin und die Menge mit der Geschichte deines Sieges. Danach übergibt sie dir deine Belohnung: einen Sack, der 100 Goldmünzen enthält - mehr Geld als du je zuvor in deinem Leben gesehen hast. Besser noch - ein örtlicher Händler, der deine Geschichte gehört hat, bietet dir an, dir die Diamanten für 100 Goldmünzen pro Stück und die Rubine für jeweils 50 Goldmünzen abzukaufen. Du findest ferner heraus, dass es sich bei dem magischen Langschwert um ein *Langschwert +1* handelt, welches dir einen Bonus von +1 bei allen damit durchgeführten Angriffs- und Schadenswürfen verleiht.

Mit dem Gold aus der Belohnung und dem Verkauf deiner Edelsteine hast du mehr als genug Geld, um dir eine bessere Rüstung und vielleicht sogar einen Zaubertrank oder zwei zuzulegen. Du beginnst zu glauben, dass das Leben als heldenhafter Abenteurer genau das Richtige für dich sein könnte ...



DU HAST GERADE DEIN ERSTES ROLLENSPIEL-ABENTEUER BEEENDET UND BIST BEREIT, DEINEN ERSTEN EIGENEN CHARAKTER ZU ERSCHAFFEN.

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Ein Rollenspiel ist ein Fantasy-Spiel, bei dem du und andere Spieler in die Rollen von Helden schlüpfen, welche eine Gruppe bilden und auf gefährliche Abenteuer ausziehen. Dabei hilft ihnen der Spielleiter (SL), der die Geschichte erzählt. Der SL bestimmt, welchen Gefahren die Helden (auch „Spielercharaktere“ oder SC) begegnen und welche Belohnungen sie erhalten, wenn sie ihre Questen vollenden. Stelle es dir als ein Spiel vor, bei dem ihr zusammen eine Geschichte erzählt - die Spieler übernehmen die Helden und der Spielleiter ist der Erzähler, welcher den Rest der Welt kontrolliert. Als Spieler entscheidest du, was dein Charakter tut, welche Persönlichkeit er hat und warum er oder sie ein auf Abenteuer ausziehender Held ist.

SPIELBEISPIEL

Der Spielleiter (SL) leitet ein Abenteuer für vier Spieler. Die Charaktere sind Kyra (eine menschliche Klerikerin), Valeros (ein menschlicher Kämpfer), Merisiel (eine elfische Schurkin) und Ezren (ein menschlicher Magier). Die Abenteuerer haben eine alte, über einen Fluss führende Brücke erreicht. Nachdem der SL den Spielern die Lage beschrieben hat, fragt er sie, was sie tun wollen.



Ezren: Lasst uns weiterziehen, dieser Platz gefällt mir nicht.



Valeros: Stimmt. Ich ziehe meinen Kriegshammer.



Merisiel: Ich halte die Augen offen, nur um sicher zu gehen, dass keine Monster in der Nähe sind.

Der SL sieht sich seine Notizen zu diesem Teil des Abenteuers an und bemerkt, dass sich ein paar Skelette in der Nähe befinden – und dass die SC in ihre Falle gelaufen sind.



SL: Merisiel, mach mal einen Wurf auf Wahrnehmung!



Merisiel würfelt mit einem W20 und erzielt eine 12. Sie blickt auf ihren Charakterbogen nach ihrem Fertigkeitbonus für Wahrnehmung, welcher +6 beträgt. Sie addiert +6 zu ihrem Wurf.



Merisiel: Ich habe 18. Was sehe ich?



SL: Du bemerkst vier Skelette, die sich hinter dir nähern. Sie tragen rostige Rüstungen und uralte Schwerter. Würfelt bitte alle auf Initiative.



Um zu bestimmen, in welcher Reihenfolge sie im Kampf handeln, wirft jeder der Spieler einen W20 und addiert den auf seinem Charakterbogen aufgeführten Initiativebonus. Der SL würfelt einmal für die Skelette. Kyra hat eine 18, Valeros eine 16, Ezren eine 12 und Merisiel eine 5. Die Skelette haben eine 11.



SL: Kyra, du hast den höchsten Initiativewert, du beginnst.



Kyra: Ich wirke Segnen, sodass wir alle +1 auf unsere Angriffswürfe bekommen. Dann ziehe ich meinen Krummsäbel.



SL: Valeros?



Valeros: Ich greife das nächste Skelett an.



Valeros würfelt einen W20 und erhält eine 17. Er addiert seinen Angriffsbonus von +3 mit dem Kriegshammer und +1 von Kyras Segnen hinzu. Sein Gesamtwert ist 21. Der SL stellt fest, dass das Skelett nur eine Rüstungsklasse von 14 hat.



SL: Das ist ein Treffer. Würfel den Schaden aus.

Valeros würfelt den Schaden für seinen Kriegshammer und erhält ein Ergebnis von 9.



SL: Dein Kriegshammer zerschmettert den Schädel des Skeletts. Das Monster zerfällt zu einem Haufen Knochen. Ezren, du bist dran.



Ezren: Ich wirke Magisches Geschoss auf das Skelett, das mir am nächsten ist.

Magisches Geschoss erschafft einen Stoß magischer Energie, der stets trifft. Ezren würfelt den Schaden aus und erhält insgesamt eine 5. Dies lässt ein weiteres Skelett zu Boden gehen.



SL: Zwei Skelette sind noch übrig – und die sind nun dran. Eines stürmt auf Valeros los und schlägt mit der Waffe nach ihm, während das andere sich zu Kyra bewegt und sie angreift.



Der SL würfelt einen W20 für den Angriff auf Valeros und erhält eine 8; dies erreicht weder Valeros Rüstungsklasse von 18 noch übertrifft es sie. Der SL würfelt noch einmal für den Angriff auf Kyra und erhält eine 17; dies übertrifft ihre Rüstungsklasse von 16. Der SL würfelt den Schaden aus, den dieser Angriff verursacht.



SL: Das Skelett trifft dich, Kyra. Das gibt einen hässlichen Schnitt am Oberarm. Du nimmst 6 Schadenspunkte.



Kyra: Autsch! Ich habe nur noch 2 Trefferpunkte übrig!



SL: Merisiel, du bist am Zug.



Merisiel: Ich bewege mich, um eines der Skelette in die Zange zu nehmen und einen Hinterhältigen Angriff ausführen zu können.

Merisiel führt ihren Angriff aus. Da sie als letzte am Zug ist, geht der Kampf weiter – die nächste Runde beginnt mit Kyra und dann in derselben Reihenfolge wie zuvor. Dies wiederholt sich so lange, bis eine Seite besiegt ist. Sollten die Abenteuerer den Kampf überstehen, können sie die Brücke überqueren und weiter nach Ruhm suchen.



VORBEREITUNGEN

Dieses Buch bringt dir die Regeln des Pathfinder-Rollenspiels bei. Dieser erste Abschnitt führt dich durch die Erschaffung eines Charakters.



WAS DU BRAUCHST

Um einen Charakter zu erschaffen (oder auch „auszuwürfeln“), brauchst du:

- Das *Heldenbuch* (das Buch, welches du in der Hand hast)
- Eine Kopie des leeren Charakterbogens
- Die Würfel aus der *Einsteigerbox*
- Einen Bleistift
- Einen Notizblock oder Schmierpapier

WÜRFEL



Das Spiel verwendet sechs verschiedene Arten von Würfeln. Wenn gewürfelt wird, wird der Buchstabe „W“ benutzt, gefolgt von der Zahl der Seiten des Würfels. Ein normaler Würfel ist ein W6. Die *Pathfinder Einsteigerbox* enthält einen W4, einen W6, einen W8, zwei verschiedene W10, einen W12 und einen W20. Sieh dir die Darstellungen oben an, um zu verstehen, welcher Würfel welcher ist. Der pyramidenförmige W4 ist ziemlich ungewöhnlich, weil er keine flache Oberseite hat. Stattdessen liest man bei ihm das Würfelergebnis ab indem man auf die Zahl achtet, welche an allen drei sichtbaren Seiten aufrecht steht.

WÜRFELN

Wenn du mehrere Würfel würfeln sollst, wird eine Zahl der Art des Würfels vorangestellt. Diese Zahl besagt, wie viele Würfel gewürfelt werden sollen. 3W6 bedeutet z.B., dass du einen W6 drei Mal würfeln und die Ergebnisse addieren sollst. 1W20 bedeutet, dass du einen 20-seitigen Würfel würfeln sollst. Abhängig davon, was du tust, addierst du manchmal eine Zahl zum Gesamtergebnis, z.B. 2W8+3, und ziehst manchmal eine Zahl ab, z.B. 1W20-2.



AUF- UND ABRUNDEN

Wenn du eine Zahl multipliziert oder dividierst und ein Rest übrig bleibt, rundest du in der Regel zur nächsten ganzen Zahl ab (selbst wenn dies 0 sein sollte). Wenn du z.B. eine 7 würfelst und durch 2 teilen sollst, dann runde die 3,5 zu 3 ab.

WÜRFEL LESEN

Beim W10, W12 und W20 befindet sich eine dünne Linie oder ein Punkt unter der 6 und der 9, sodass du die beiden Zahlen voneinander unterscheiden kannst. Die *Einsteigerbox* enthält zwei unterschiedliche W10. Mit diesen kannst du Zahlen von 1 bis 100 würfeln, dies wird W100 oder W% genannt. Würfle mit beiden Würfeln und lies dann den zweistelligen Würfel zuerst für die Zehnerstelle und den anderen für die Einerstelle. Wenn du z.B. 50 und 7 würfelst, ist das Ergebnis 57. Wenn du 00 und 5 würfelst, ist es 05. Solltest du 00 und 0 würfeln, ist das Ergebnis 100.





SPIELREGELN

Wenn du einen Charakter erschaffst, stößt du dabei auf Begriffe wie „Rettungswurf“ oder „Trefferpunkte“. Mach dir darüber zunächst keine Gedanken, dieses Buch erklärt die Begriffe später.

Falls du neugierig sein solltest, kannst du diese Begriff im Index (Seite {64}) oder im Glossar auf der Innenseite des Umschlages dieses Buches nachsehen. Du musst diese Begriffe aber erst später kennen.

DIE GRUNDREGEL

Wenn dein Charakter versucht, etwas zu tun – sei es ein Angriff, der Versuch, einem Zauber zu widerstehen, oder der Einsatz einer Fertigkeit –, würfelst du immer:

1W20 + Modifikatoren

Die Handlung, die du unternehmen willst, sagt dir, was deine Modifikatoren sind. Je höher du würfelst, umso größer ist die Erfolgswahrscheinlichkeit.

DIESER EINFACHE WURF IST DEIN EINSTIEG IN DIE WELT GRENZENLOSER ABENTEUER!

WIE DU DIESES BUCH BENUTZT

Der Abschnitt zur Charaktererschaffung ab der nächsten Seite gibt dir durchnummerierte Schritt-für-Schritt-Anweisungen, wie ein Charakter erschaffen wird. Folge den gelb nummerierten Schritten in der normalen Reihenfolge. Die grünen Buchstaben beziehen sich auf Abschnitte des leeren Charakterbogens. Dieses Buch teilt dir mit, wann und wo du Informationen auf den Bogen schreiben sollst.

MAGIE WIRD KURSIV GESCHRIEBEN

Solltest du *Kursivschrift* sehen, bedeutet dies, dass es um einen Zauber oder magischen Gegenstand geht wie z.B. *Blitz* oder ein *Schwert des Aufflammens*.



Während du einen Charakter erschaffst, schreibst du Informationen auf den leeren Charakterbogen. Wenn du das Bleistiftsymbol siehst, bedeutet dies, dass du etwas aufschreiben sollst.



Es gibt übereinstimmende grüne Buchstaben in diesem Buch und auf deinem Charakterbogen. Diese Buchstaben sollen dir dabei helfen, dich mit jedem Abschnitt vertraut zu machen, und teilen dir mit, wo du Informationen aufschreiben sollst.



Dieses Buch verwendet diese Bilder zur Repräsentation der Völker und Klassen. Wenn du eines dieser Bilder anderswo in diesem Buch siehst und es zum Volk oder der Klasse deines Charakters passt, solltest du dem fraglichen Abschnitt besondere Aufmerksamkeit widmen.

Ein Ausrufezeichen bedeutet „Halt, du bist mit diesem Abschnitt fertig – sieh dir jetzt einen anderen Teil des Buches an!“



DIE CHARAKTERERSCHAFFUNG



CHARAKTERKONZEPT

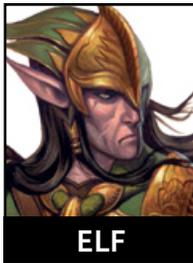
Es ist soweit: Du erschaffst deinen eigenen Charakter der 1. Stufe! Was für einen Charakter willst du spielen? Einen weisen Priester? Einen mächtigen Krieger? Einen listigen Dieb? Einen klugen Magier? Einen kantigen Zwerg? Einen cleveren Elfen? Einen vielseitigen Menschen? Die Wahl liegt ganz bei dir!

Dieses Buch wird dir die einzelnen Schritte dieses Vorganges erklären und mitteilen, was du auf deinem Charakterbogen wo aufschreiben musst. Befolge die einzelnen Schritte in der vorgegebenen Reihenfolge!

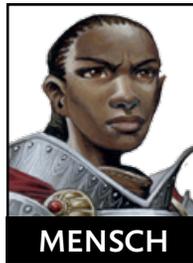
1 A WÄHLE DEIN VOLK



Du bist zäh und abgehärtet! Zwerge können im Dunkeln sehen und sind begabt darin, Monster zu bekämpfen. (Seite 14)



Du bist gewandt und scharfäugig! Elfen sind schnell und begabt im Umgang mit vielen Waffen. (Seite 15)



Du bist begabt und vielseitig! Menschen lernen schnell und beherrschen mehr Dinge als andere Völker. (Seite 15)

2 A WÄHLE DEINE KLASSE

In der *Pathfinder-Einsteigerbox* werden vier Klassen vorgestellt.



Du vermischst göttliche Magie und Stahl! Kleriker können heilen, Gegner niederstrecken und Rüstung tragen. (Seiten 18–23)



Du beherrscht alle Waffen und Rüstungen! Kämpfer sind mutig und begabte Krieger. (Seiten 16–17)



Du bist lautlos und gefährlich! Schurken können Fallen entschärfen und Hinterhältige Angriffe ausführen. (Seiten 30–31)



Du beherrscht mächtige arkane Magie! Magier wirken die mächtigsten Zauber. (Seiten 24–29)

3 B DIE SECHS ATTRIBUTE

Du hast **sechs Attributswerte**, die für deine körperlichen und geistigen Fähigkeiten stehen. Je höher ein Attributswert ist, umso besser bist du in diesem Bereich. Die Attribute sind:

STÄRKE

Dies besagt, wie stark du bist. Eine hohe Stärke bedeutet, dass du mehr Schaden bei einem Nahkampftreffer verursachst. Kämpfer benötigen eine hohe Stärke.

GESCHICKLICHKEIT

Dies besagt, wie gewandt du bist. Eine hohe Geschicklichkeit bedeutet, dass du besser im Umgang mit Fernkampfwaffen und schwerer im Kampf zu treffen bist. Schurken benötigen eine hohe Geschicklichkeit.

KONSTITUTION

Dies besagt, wie abgehärtet du bist. Eine hohe Konstitution bedeutet, dass du mehr Trefferpunkte besitzt und Giften besser widerstehen kannst.

INTELLIGENZ

Dies besagt, wie klug du bist. Eine hohe Intelligenz bedeutet, dass du mehr Fertigerstufen erhältst. Magier benötigen eine hohe Intelligenz.

WEISHEIT

Dies besagt, wie aufmerksam und intuitiv du bist. Eine hohe Weisheit bedeutet, dass du viel erkennst. Kleriker benötigen eine hohe Weisheit.

CHARISMA

Dies besagt, wie gut du andere überzeugen kannst. Wenn du gerne Problemen mit Worten statt mit Stahl begegnest, benötigst du ein hohes Charisma.

4 B WÜRFLE DEINE ATTRIBUTSWERTE AUS

6 WÜRFLE 4W6 UND ADDIERE DIE DREI HÖCHSTEN WÜRFELERGEBNISSE ZUSAMMEN.

Schreibe dir dieses Endergebnis auf. Mach das noch fünf Mal, bis du sechs Zahlen im Bereich von 3 bis 18 hast. Diese Zahlen sind deine **Attributswerte**.

NOTIERE DIESE ATTRIBUTSWERTE IN ABSCHNITT B DEINES CHARAKTERBOGENS.

Du kannst die Zahlen in jeder beliebigen Reihenfolge einsetzen. Beachte dabei aber, welche Attribute die von dir angestrebte Klasse benötigt.



Wenn du ein Kleriker bist, dann nutze deinen höchsten Wert für Weisheit und den zweithöchsten für Konstitution oder Charisma.



Wenn du ein Kämpfer bist, dann nutze deinen höchsten Wert für Stärke und den zweithöchsten für Konstitution oder Geschicklichkeit.



Wenn ein Schurke bist, dann nutze deinen höchsten Wert für Geschicklichkeit und den zweithöchsten für Stärke oder Konstitution.



Wenn du ein Magier bist, dann nutze deinen höchsten Wert für Intelligenz und den zweithöchsten für Geschicklichkeit oder Konstitution.

PASSE DEINE ATTRIBUTSWERTE IN ABSCHNITT B GEMÄSS DEINER VOLKSZUGEHÖRIGKEIT AN.



Zwerge addieren je +2 auf Konstitution und Weisheit und ziehen -2 von ihrem Charisma ab.



Elfen addieren je +2 auf Geschicklichkeit und Intelligenz und ziehen -2 von ihrer Konstitution ab.



Menschen addieren +2 auf einen Attributswert ihrer Wahl. (Nimm das Attribut, das für deine Klasse am wichtigsten ist.)

SCHLECHT GEWÜRFELT?

Sollte dein höchster Attributswert 13 oder weniger sein oder die Summe deiner Attributsmo­difikatoren (Schritt 5) +3 oder weniger ergeben, kannst du alle deine Attributswerte neu auswürfeln – wiederhole einfach Schritt 4!

5 B ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

Benutze die folgende Tabelle, um anhand deiner Attributswerte deine **Attributsmo­difikatoren** zu bestimmen. Wenn du Abkürzungen wie **ST**, **GE**, **KO**, **IN**, **WE** oder **CH** siehst, dann beziehen diese sich auf deinen **Attributsmo­difikator** (-5 bis +5) und nicht auf deinen **Attributswert** (1-20).

SCHREIBE DEINE ATTRIBUTSMODIFIKATOREN UNTER „ATTRIBUTSMODIFIKATOR“ IN ABSCHNITT B DEINES CHARAKTERBOGENS AUF.

ATTRIBUTSWERT	ATTRIBUTSMODIFIKATOR
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20	+5

6 A WÄHLE EINE GESINNUNG

Jede Kreatur besitzt eine „Gesinnung“, die ihre generelle moralische Einstellung und ihr Verhalten ausdrückt. Wähle aus den Folgenden aus:

Rechtschaffen Gut (RG): Du verbindest Ehre und Mitgefühl.

Neutral Gut (NG): Du glaubst daran, das Gute und Richtige zu tun, ohne dich um Recht und Ordnung zu kümmern.

Chaotisch Gut (CG): Du verbindest ein gutes Herz mit einem freien Geist.

Rechtschaffen Neutral (RN): Du bist verlässlich und ehrenwert, ohne dich ausschließlich auf gute Taten zu konzentrieren.

Neutral (N): Du handelst ohne Vorurteile oder innere Zwänge.

Chaotisch Neutral (CN): Du bist frei von den Einschränkungen und Regeln der Gesellschaft und den strengen Moralvorstellungen anderer.

SCHREIBE DEINE GESINNUNG IN ABSCHNITT A DEINES CHARAKTERBOGENS AUF.

7 A WÄHLE EINEN NAMEN

Schreibe den Namen und das Geschlecht deines Charakters in Abschnitt A deines Charakterbogens auf. Auf den Seiten 14-15 befinden sich Beispielnamen für Elfen und Zwerge.

! WAS ALS NÄCHSTES?

SCHLAG DIE SEITEN 14-15 AUF, UM INFORMATIONEN ÜBER DIE VÖLKER ZU ERLANGEN. DIESE SEITEN SAGEN DIR, WAS DU AUF DEINEN CHARAKTERBOGEN SCHREIBEN SOLLST UND WAS DIE NÄCHSTEN SCHRITTE SIND.



VÖLKER

Charaktere können gewandte Elfen, begabte Menschen oder standhafte Zwerge sein. Jedes Volk verfügt über besondere Fähigkeiten, welche den Helden dabei helfen, eine fantastische Welt voller Magie und Gefahr zu erforschen.

VOLKSMERKMALE

Jedes Volk hat andere Volksmerkmale, welche Helden bei ihren Abenteuern Vorteile verschaffen. Deine Volkzugehörigkeit schränkt dich bei der Klassenwahl nicht ein – du kannst einen elfischer Kleriker, einen zwergischen Magier oder jede andere Kombination wählen. Einige Volksmerkmale beziehen sich auf Regeln, die später erklärt werden. Schreibe deine Volksmerkmale unter Abschnitt C auf deinem Charakterbogen auf.



ZWERG



Zwerge sind ein stoisches, ernsthaftes Volk, das seine Städte in den Herzen der Berge errichtet und gegen Orks und Goblins kämpft. Zwerge sind klein und breit gebaut – in der Regel sind sie etwa 30 cm kleiner als ein Mensch. Viele Zwerge glauben, dass Elfen zu launisch sind, um Respekt zu verdienen. Zwergen gefällt allerdings das Interesse der Menschen an der Baukunst und der Erforschung. Zwerge werden von Ehre und Tradition angetrieben. Sie besitzen einen starken Sinn für Freundschaft und Gerechtigkeit. Zwerge ziehen oft auf Abenteuer aus, um Ruhm und Reichtum zu erlangen.

Zwergische Männernamen: Dolgrin, Grunyar, Harsk, Kazmuk, Morgrym, Rogar

Zwergische Frauennamen: Agna, Bodill, Ingra, Kotri, Rusilka, Yangrit

Du bist zäh und ausdauernd wie Stein! Du liebst das Geräusch, wenn Metall auf Metall schlägt, Bier und einen guten Witz.



C WENN DU EIN ZWERG BIST, DANN SCHREIBE DIE FOLGENDEN FÜNF ZWERGISCHEN VOLKSMERKMALE IN ABSCHNITT C DEINES CHARAKTERBOGENS AUF

BEWEGUNGSRATE 6 M (4 FELDER)

Deine Bewegungsrate beträgt nur 6 m, aber dafür wirst du nie durch Ausrüstung und Rüstung verlangsamt.

DUNKELSICHT 18 M

Du kannst im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen. Dies funktioniert wie normale Wahrnehmung, du siehst aber nur Grautöne.

HASS +1 GEGEN GOBLINS UND ORKS

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Goblins und Orks aufgrund deiner besonderen Ausbildung.

ABGEHÄRTET +2 GEGEN GIFTE UND ZAUBER

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe, um Gift, Zaubern und Monsterfähigkeiten zu widerstehen, welche Zauber nachahmen.

WAFFENVERTRAUTHEIT

Du beherrscht den Umgang mit Streitäxten und Kriegshammer unabhängig von deiner Klasse.

ELF



Elfen lieben die Natur. Sie schätzen ihre Privatsphäre und Traditionen. Obwohl Elfen in der Regel größer als Menschen sind, besitzen sie eine elegante, zerbrechliche Gestalt, die durch lange, spitze Ohren unterstrichen wird. Elfen betrachten Menschen oft als impulsiv und voreilig und Zwerge als stur und langweilig. Viele Elfen ziehen auf Abenteuer aus einem Verlangen, die Welt zu erkunden. Dazu verlassen sie ihre abgeschiedenen Waldreiche, um vergessene Magie zurückzugewinnen oder verlorene Königreiche zu suchen.

Elfische Männernamen: Caladrel, Heldalel, Lanliss, Meirdrael, Seldlon, Talathel, Variel, Zordlon

Elfische Frauennamen: Amrunelara, Dardlara, Faunra, Jathal, Merisiel, Oparal, Soumral, Tessara, Yalandlara

Du bist schnell und elegant wie ein Reh und scharfäugig wie ein Adler. Du liebst die Wälder und andere Gebiete der Natur sowie die Magie.

C WENN DU EIN ELF BIST, DANN SCHREIBE DIE FOLGENDEN FÜNF ELFISCHEN VOLKSMERKMALE IN ABSCHNITT C AUF DEINEM CHARAKTERBOGEN.



BEWEGUNGSRATE 9 M (6 FELDER)

Deine gewöhnliche Bewegungsrate beträgt 9 m. Wenn du mittelschwere oder schwere Rüstung trägst, wird deine Bewegungsrate auf 6 m (4 Felder) reduziert.

DÄMMERSICHT

Du kannst bei dämmerigem Licht doppelt so weit sehen wie ein Mensch oder ein Zwerg.

ELFISCHE IMMUNITÄT GEGEN SCHLAF

Du bist gegen magische Schlafangriffe (wie den Zauber *Schlaf*) immun.

GESCHÄRFTE SINNE

Elfen bemerken viele Einzelheiten. Schreibe unter Abschnitt D auf deinem Charakterbogen bei der Fertigkeit Wahrnehmung „+2“ in das Feld für Sonstige Modifikatoren.

WAFFENVERTRAUTHEIT

Du weißt unabhängig von deiner Klasse, wie du Kurzbögen, Langbögen, Langschwerter und Rapiere benutzt.

MENSCH



Menschen sind gegenwärtig das vorherrschende Volk auf der Welt. Ihre Imperien und Nationen sind gewaltig und ausgedehnt. Menschen sorgen mit der Stärke ihrer Schwertarme und der Macht ihrer Zauber dafür, dass man sich an sie erinnert. Körperlich sind sie sehr unterschiedlich und rangieren von dunkelhäutig bis blass, dünn bis fett und groß bis klein in beliebigen Kombinationen. Menschen sind als flexibel, einfallreich und zielstrebig bekannt. Sie neigen dazu, Elfen und Zwergen mit Akzeptanz zu begegnen. Menschen haben viele Götter und Religionen. Ihre Ambitionen treiben viele Menschen zu einem Abenteuerleben, manche streben nach Reichtum, Ruhm, sozialem Status, arkanem Wissen oder auch nur nach dem Prickeln der Gefahr. Menschliche Namen variieren in sehr großer Zahl abhängig von Kultur, Geschichte und Helden.

Du bist besessen davon, bei allem Erfolg zu haben. Menschen wie du haben Imperien errichtet und sind zu legendären Helden geworden.

C WENN DU EIN MENSCH BIST, DANN SCHREIBE DIE FOLGENDEN DREI MENSCHLICHEN VOLKSMERKMALE IN ABSCHNITT C DEINES CHARAKTERBOGENS:



BEWEGUNGSRATE 9 M (6 FELDER)

Deine gewöhnliche Bewegungsrate beträgt 9 m. Wenn du mittelschwere oder schwere Rüstung trägst, wird deine Bewegungsrate auf 6 m (4 Felder) reduziert.

BONUSTALENT

Menschen haben eine Begabung für das Erlernen besonderer Tricks, sogenannter Talente. Du beginnst das Spiel mit einem zusätzlichen Talent! Du wirst später mehr über Talente erfahren.

BONUSFERTIGKEITSRÄNGE

Menschen lernen schnell. Du erhältst einen zusätzlichen Fertigkeitensrang auf jeder Stufe. Du wirst später mehr über Fertigkeiten erfahren.

! DU BIST MIT DEN VÖLKERN FERTIG! SCHLAGE SEITE 16 AUF, WENN DU EINEN KÄMPFER SPIELEN WILLST, SEITE 18 BEI EINEM KLERIKER, SEITE 24 BEI EINEM MAGIER ODER SEITE 30 BEI EINEM SCHURKEN!

KÄMPFER

Du wurdest in der Schmiede des Krieges abgehärtet. Du bist ein Meister des Schlachtfeldes, der die Kunst des Kampfes studiert, um sich selbst in eine lebende Waffe zu verwandeln!

1. STUFE KLASSENMERKMALE

F  SCHREIBE DIESE ZAHLEN UNTER KLASSE IN ABSCHNITT F AUF:

REFLEXWURF	+0	TREFFERPUNKTE	10
WILLENSWURF	+2	ANGRIFFSBONUS	+1
ZÄHIGKEITSWURF	+2	FERTIGKEITSRÄNGE	2

D  KREUZE DIESE KLASSENFERTIGKEITEN IN ABSCHNITT D AUF DEINEM CHARAKTERBOGEN AN:

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> KLETTERN | <input checked="" type="checkbox"/> SCHWIMMEN |
| <input checked="" type="checkbox"/> REITEN | <input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (GEWÖLBKUNDE) |

I WAFFENFOKUS

Wähle eine der unten aufgeführten Waffen. Schreibe **Waffenfokus** und den **Namen der gewählten Waffe** unter Abschnitt I deines Charakterbogens auf. Wenn du mit dieser Art von Waffe einen Angriffswurf durchführst, addiere +1 auf deinen Angriffsbonus (Abschnitt G).



STREITAXT

Eine Streitaxt kann einhändig oder zweihändig für zerstörerische Kritische Treffer geführt werden.



LANGSCHWERT

Ein Langschwert ist ein verlässliche Waffe, die von Abenteurern, Soldaten und Stadtwachen benutzt wird.



KRIEGSHAMMER

Ein kräftiger Kriegshammer eignet sich sehr gut, um Schädel einzuschlagen und Skelette zu zermalmen.



KURZBOGEN

Ein Kurzbogen ist schnell und tödlich und klein genug, dass du ihn auch vom Rücken eines Pferdes aus abschießen kannst.



ANDERE WAFFEN

Solltest du dich nicht für eine der hier gezeigten Waffen entscheiden wollen, dann sieh dir die anderen Waffen auf den Seiten 45-46 an!



DU BIST MIT DEINEM KÄMPFER DER 1. STUFE FERTIG. LIES AUF SEITE 32 WEITER.



E RÜSTUNGEN UND WAFFEN

Kämpfer wissen, wie man die besten Waffen und Rüstungen benutzt! In Abschnitt E deines Charakterbogens kreuze Schilde, Leichte Rüstungen, Mittelschwere Rüstungen, Schwere Rüstungen, Einfache Waffen und Kriegswaffen an. Du erfährst später mehr über Waffen und Rüstungen.



2. KÄMPFERSTUFE

STUFENAUFSTIEG

KAMPFTALENT: Du erhältst ein Talent aus dieser Liste: Ausweichen, Defensive Kampfweise, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schildfokus, Schnelle Waffenbereitschaft, Schnelles Nachladen, Tödliche Zielgenauigkeit, Waffenfinesse, Waffenfokus. Du musst die Voraussetzungen des von dir gewählten Talents erfüllen. Notiere dieses Talent unter Abschnitt I.

TAPFERKEIT: Notiere **Tapferkeit** unter Abschnitt F. Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Furcht!

TREFFER-PUNKTE **ADDIERE**
+1W10+KO

ANGRIFFSBONUS	ADDIERE +1
REFLEXWURF	KEINE ÄNDERUNG
WILLENSWURF	KEINE ÄNDERUNG
ZÄHIGKEITSWURF	ADDIERE +1

3. KÄMPFERSTUFE

STUFENAUFSTIEG

NOTIERE DAS FOLGENDE NEUE KLASSENMERKMAL UNTER ABSCHNITT F AUF DEINEM CHARAKTERBOGEN:

RÜSTUNGSTRAINING: Kämpfer können sich in Rüstungen besser bewegen! Du kannst dich in Mittelschwerer Rüstung (z.B. Fellrüstung, Kettenpanzer und Schuppenpanzer) mit voller Bewegungsrate bewegen. Schwere Rüstungen behindern dich aber immer noch!

TREFFER-PUNKTE **ADDIERE**
+1W10+KO

ANGRIFFSBONUS	ADDIERE +1
REFLEXWURF	ADDIERE +1
WILLENSWURF	ADDIERE +1
ZÄHIGKEITSWURF	KEINE ÄNDERUNG



4. KÄMPFERSTUFE

STUFENAUFSTIEG

NOTIERE DAS FOLGENDE NEUE KLASSENMERKMAL UNTER ABSCHNITT F AUF DEINEM CHARAKTERBOGEN:

WAFFENSPEZIALISIERUNG: Kämpfer können mit ihrer erwähnten Waffe mehr Schaden verursachen! Wenn du mit der Waffe, die du auf der 1. Stufe für Waffenfokus ausgewählt hast, triffst, verursachst du +2 Schadenspunkte mehr! Füge unter Abschnitt G beim Schaden dieser Waffe +2 hinzu.

TREFFER-PUNKTE **ADDIERE**
+1W10+KO

ANGRIFFSBONUS	ADDIERE +1
REFLEXWURF	KEINE ÄNDERUNG
WILLENSWURF	KEINE ÄNDERUNG
ZÄHIGKEITSWURF	ADDIERE +1

5. KÄMPFERSTUFE

STUFENAUFSTIEG

NOTIERE DAS FOLGENDE NEUE KLASSENMERKMAL UNTER ABSCHNITT F AUF DEINEM CHARAKTERBOGEN:

WAFFENTRAINING: Kämpfer verbessern ihr Können mit ähnlichen Waffen. Wähle eine der unten aufgeführten Waffengruppen aus. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit allen Waffen, die zu dieser Gruppe gehören! Vergiss nicht, deinen Angriffsbonus und den Schaden für diese Waffen in Abschnitt G des Charakterbogens zu aktualisieren.

TREFFER-PUNKTE **ADDIERE**
+1W10+KO

ANGRIFFSBONUS	ADDIERE +1
REFLEXWURF	KEINE ÄNDERUNG
WILLENSWURF	KEINE ÄNDERUNG
ZÄHIGKEITSWURF	KEINE ÄNDERUNG

WAFFENGRUPPEN

ÄXTE	STREITAXT, WURFBEIL, ZWEIHÄNDIGE ÄXT	LEICHTE KLINGENWAFFEN	DOLCH, KURZSCHWERT, RAPIER
ARMBRÜSTE	LEICHTE ARMBRÜST, SCHWERE ARMBRÜST	SCHWERE KLINGENWAFFEN	KRUMMSÄBEL, LANGSCHWERT, ZWEIHÄNDER
BÖGEN	KURZBOGEN, LANGBOGEN	SPEERE	KURZSPEER, SPEER, WURFSPEER
HÄMMER	HAMMER, KNÜPPEL, STREITKOLBEN	WURFWAFFEN	LEICHTER HAMMER, WURFAXT, WURFFEIL, WURFSPEER

KLERIKER

Du bist ein Krieger-Priester. Du streckst deine Feinde mit der Macht deines Gottes nieder und heilst deine Verbündeten auf dem Schlachtfeld!



1 STUFE KLASSENMERKMALE

F SCHREIBE DIESE ZAHLEN UNTER KLASSE IN ABSCHNITT F AUF:

REFLEXWURF	+0	TREFFERPUNKTE	8
WILLENSWURF	+2	ANGRIFFSBONUS	+0
ZÄHIGKEITSWURF	+2	FERTIGKEITSRÄNGE	2

D KREUZE DIESE KLASSENFERTIGKEITEN IN ABSCHNITT D AUF DEINEM CHARAKTERBOGEN AN:

- | | |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> DIPLOMATIE | <input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (GESCHICHTE) |
| <input checked="" type="checkbox"/> HEILKUNDE | <input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (RELIGION) |
| <input checked="" type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN | <input checked="" type="checkbox"/> ZAUBERKUNDE |
| <input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (ARKANES) | |

E RÜSTUNGEN UND WAFFEN

In Abschnitt E deines Charakterbogens kreuze Schilde, Leichte Rüstungen, Mittelschwere Rüstungen und Einfache Waffen an. Weitere Informationen zu Waffen und Rüstungen findest du auf den Seiten 44-47.

K ZAUBER

Du kannst Klerikerzauber wirken (siehe Seite 20). Jeden Morgen verbringst du eine Stunde im Gebet und bereitest dabei deine Zauber für diesen Tag vor. Dies wird als „Zauber vorbereiten“ bezeichnet. Wenn du einen Zauber wirkst, streiche ihn von deiner Liste der für diesen Tag vorbereiteter Zauber. Du kannst jeden Tag andere Zauber wählen – es müssen nicht immer dieselben sein und du kannst Zauber auch mehrfach wählen.

F ENERGIE FOKUSSIEREN 1W6

Schreibe in Abschnitt F deines Charakterbogens **Energie fokussieren 1W6**. Schreibe daneben **3 + CH-Modifikator pro Tag**.

Wenn du diese Fähigkeit einsetzt, erzeugst du eine Explosion göttlicher Kraft mit dir und deinem heiligen Symbol im Zentrum. Du kannst dies täglich **3 + CH-Modifikator** Mal ausführen. Jedes Mal musst du dich entscheiden, ob du **die Lebenden heilen** oder **die Untoten verletzen** willst:

DIE LEBENDEN HEILEN: Alle lebenden Kreaturen (dich selbst eingeschlossen) gewinnen im Umkreis von 9 m **1W6** Trefferpunkte zurück. Diese Energie heilt keine Untoten, schadet ihnen aber auch nicht.



DIE UNTOTEN VERLETZEN:

Untote Kreaturen im Umkreis von 9 m erleiden **1W6** Schadenspunkte. Sollte einem Untoten ein Willenswurf gelingen, erleidet er nur halben Schaden. Der SG dieses Rettungswurfes ist **10 + deine halbe Klerikerstufe (Minimum 0) + CH-Modifikator**. Diese Energie verletzt keine lebenden Kreaturen, heilt sie aber auch nicht.

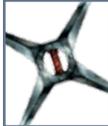
F WÄHLE DEINEN GOTT

 Wähle einen der Götter auf den Seiten 19-20 aus. Schreibe den Namen deines Gottes und seine beiden besonderen Kräfte in Abschnitt F deines Charakterbogens auf. Schreibe die Heilige Waffe deines Gottes in Abschnitt E.



DESNA

Desna ist die Göttin der Reisenden, der Sterne und des Glücks. Ihre Kleriker sind Wanderer, Wahrsager oder Künstler. Sie kämpfen gegen die bösen Dinge in der Dunkelheit.



HEILIGE WAFFE: STERNMESSER

Desnas Heilige Waffe ist das **Sternmesser**, welches du im Nahkampf einsetzen oder nach einem Gegner werfen kannst.

FLINKFUSS 3 + WE-MODIFIKATOR PRO TAG

Du kannst Flinkfuß täglich 3 + WE-Modifikator Mal einsetzen. Wenn du diese Kraft nutzt, kannst du dich für 1 Runde mit normaler Bewegungsrate über Hindernisse bewegen, die ansonsten deine Bewegung behindern würden (z.B. Unterholz, Treppen oder Geröll). Das Aktivieren dieser Kraft ist eine Freie Aktion.

GLÜCKSPILZ 3 + WE-MODIFIKATOR PRO TAG

Du kannst Glückspilz täglich 3 + WE-Modifikator Mal einsetzen. Wenn du diese Kraft nutzt, berühre einen Verbündeten oder dich selbst. Jedes Mal, wenn der berührte Charakter in der nächsten Runde einen W20 würfelt, darf er zweimal würfeln und das bessere Ergebnis verwenden. Das Aktivieren dieser Kraft ist eine Freie Aktion.



GORUM

Gorum ist der Gott der Stärke und des Kampfes. Seine Kleriker sind Söldner, Gladiatoren oder mächtige Helden, die es lieben zu kämpfen. Sie glauben, dass sein Geist sich in jedem Brocken Eisen befindet.



HEILIGE WAFFE: LANGSCHWERT

Gorums Heilige Waffe ist das **Langschwert**, eine Nahkampf-Waffe, welche von Soldaten, Stadtwachen und vielen Abenteurern genutzt wird.

KRAFTSCHUB 3 + WE-MODIFIKATOR PRO TAG

Du kannst Kraftschub täglich 3 + WE-Modifikator Mal einsetzen. Wenn du diese Kraft nutzt, berühre einen Verbündeten oder dich selbst. Der berührte Charakter erhält in der nächsten Runde einen Bonus auf Stärkewürfe und stärkebasierende Fertigkeitwürfe in Höhe deiner halben Klerikerstufe (Minimum +1). Das Aktivieren dieser Kraft ist eine Standard-Aktion.

SCHLACHTENWUT 3 + WE-MODIFIKATOR PRO TAG

Du kannst Schlachtenwut täglich 3 + WE-Modifikator Mal einsetzen. Wenn du diese Kraft nutzt, berühre einen Verbündeten oder dich selbst. Der berührte Charakter erhält während der nächsten Runde einen Bonus auf Nahkampfschaden in Höhe deiner halben Klerikerstufe (Minimum +1). Das Aktivieren dieser Kraft ist eine Standard-Aktion.



GÖTTIN DER REISENDEN, DER STERNE UND DES GLÜCKS



GOTT DER STÄRKE UND DES KAMPFES



SARENRAE

Sarenrae ist die Göttin der Sonne und der Heilung. Ihre Kleriker sind Heiler, Meister mit dem Krummsäbel und Zerstörer untoter Monster und Scheusale.



HEILIGE WAFFE: KRUMMSÄBEL

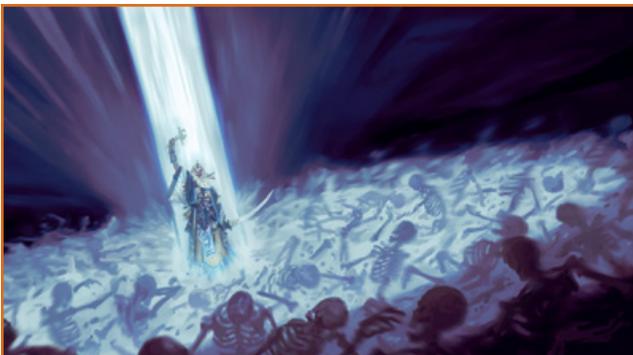
Sarenraes Heilige Waffe ist der **Krummsäbel**, eine lange, gebogene Nahkampfwaffe, mit der tödliche Hiebe ausgeführt werden können.

ABWENDUNG DES TODES 3 + WE-MODIFIKATOR PRO TAG

Du kannst Abwendung des Todes täglich 3 + WE-Modifikator Mal einsetzen. Wenn du diese Kraft nutzt, berühre einen sterbenden Verbündeten, der -1 TP oder weniger hat. Du heilst bei diesem Verbündeten 1W4 Trefferpunkte + deine halbe Klerikerstufe (Minimum +1). Das Aktivieren dieser Kraft ist eine Standard-Aktion.

SEGNUMG DER SONNE

Wenn du Energie fokussierst, um Untote zu verletzen, dann addiere deine Klerikerstufe zum gewürfelten Schaden.



GÖTTIN DER SONNE UND DER HEILUNG

K KLERIKERZAUBER

GEBETE

Schreibe **Gebete** in Abschnitt K. Gebete sind schwache Klerikerzauber, die du beliebig oft am Tag einsetzen kannst (bis zu 1x/Runde). Du musst Gebete auch nicht vorbereiten, sondern kannst stets auf sie zurückgreifen.

LICHT

REICHWEITE Berührung | **DAUER** 10 Minuten pro Klerikerstufe

Du lässt einen Gegenstand (z.B. ein Schwert oder eine Münze) wie eine Fackel aufleuchten. Der Gegenstand gibt keine Wärme ab. Das Licht reicht 6 m weit. Du kannst immer nur einen **Licht**-Zauber aktiv haben – sobald du einen zweiten wirkst, erlischt der erste.

MAGIE ENTDECKEN

REICHWEITE 18 m | **DAUER** 1 Minute pro Klerikerstufe

Du entdeckst magische Gegenstände und Zauber oder kannst einen magischen Gegenstand identifizieren. In der Runde, in der du diesen Zauber wirkst, spürst du, ob sich Magie in Reichweite befindet. In der 2. Runde kennst du genau die Anzahl. In der 3. Runde erkennst du, was genau magisch ist. Wenn du diesen Zauber auf einen magischen Gegenstand anwendest, erkennst du seine Kräfte.

MAGIE LESEN

REICHWEITE Persönlich | **DAUER** 10 Minuten pro Klerikerstufe

Du kannst magische Schriftrollen und andere magische Schriften lesen. Wenn du diesen Zauber auf eine magische Schriftrolle wirkst, auf der ein Klerikerzauber niedergeschrieben wurde, kannst du den Zauber wirken, als hättest du ihn vorbereitet. Der Spielleiter besitzt weitere Informationen zu magischen Schriftrollen.

STABILISIEREN

REICHWEITE 9m | **DAUER** Augenblicklich

Du verhinderst, dass eine sterbende Kreatur (eine Kreatur mit -1 oder weniger Trefferpunkten) weitere Trefferpunkte verliert (siehe Seite 60 hinsichtlich sterbender Kreaturen). Sollte jemand die Kreatur erneut verletzen, beginnt sie wieder zu sterben.



1. GRAD KLERIKERZAUBER



Du kannst täglich einen Klerikerzauber des 1. Grades von der Liste auf dieser Seite vorbereiten. Sollte deine Weisheit 12 oder höher sein, kannst du einen zusätzlichen Klerikerzauber des 1. Grades pro Tag vorbereiten! Notiere die Anzahl der Zauber des 1. Grades pro Tag in Abschnitt K. Du kannst jederzeit einen vorbereiteten Zauber des 1. Grades gegen *Leichte Wunden heilen* austauschen – streiche in diesem Fall den vorbereiteten Zauber von deiner Liste ab und wirke *Leichte Wunden heilen*! Sollte ein Zauber besagen, dass du ihn auf einen Verbündeten wirken kannst, kannst du ihn auch auf dich selbst wirken – du bist nicht gezwungen, ihn auf jemand anderes zu wirken.



BÖSES ENTDECKEN

REICHWEITE 18 m | **DAUER** 10 Minuten pro Klerikerstufe

Du kannst böse Kreaturen innerhalb der Zauberreichweite spüren. In der Runde, in der du diesen Zauber wirkst, spürst du, ob sich böse Kreaturen in Reichweite befinden, in der zweiten Runde, wie viele es sind, und in der dritten weißt du genau, welche Kreaturen böse sind.



FURCHT AUSLÖSEN

REICHWEITE 9 m | **DAUER** 1W4 Runden

Du wirkst diesen Zauber auf einen Gegner. Das Ziel erhält einen Willenswurf gegen den Zauber (SG 11 + dein WE-Modifikator). Sollte das Ziel nicht widerstehen, flieht es vor dir, solange der Zauber anhält. Du kannst diesen Zauber nicht auf geistlose Kreaturen oder Kreaturen mit HG 4 oder mehr wirken.



FURCHT BANNEN

REICHWEITE 9 m | **DAUER** 10 Minuten

Du gibst einem Verbündeten einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Furcht. Sollte der Verbündete bereits von einem Furchteffekt betroffen sein, hebt dieser Zauber die Furcht auf und der Verbündete kann normal handeln.



GÖTTLICHE GUNST

REICHWEITE Persönlich | **DAUER** 1 Minute

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit Waffen. Dieser Bonus wirkt nicht auf Zauberschaden oder Schaden durch Fokussierte Energie.



HEILIGTUM

REICHWEITE Berührung | **DAUER** 1 Runde pro Klerikerstufe

Der von dir berührte Verbündete wird gegen Feinde geschützt. Wenn ein Gegner diesen Verbündeten angreifen will, muss ihm ein Willenswurf (SG 11 + dein WE-Modifikator) gelingen, um den Zauber zu überwinden. Sollte dem Gegner der Rettungswurf nicht gelingen, scheitert sein Angriff gegen den Verbündeten automatisch. Sollte der Verbündete jemanden angreifen, endet der Zauber.



LEICHTE WUNDEN HEILEN

REICHWEITE Berührung | **DAUER** Augenblicklich

Du berührst eine lebende Kreatur und heilst bei ihr 1W8 Trefferpunkte + deine Klerikerstufe (dies kann die Kreatur nur bis zum Maximum ihrer Trefferpunkte heilen).

Alternativ kannst du einen Berührungsangriff im Nahkampf gegen einen Untoten ausführen, um Schaden gleich 1W8 + deiner Klerikerstufe zu verursachen. Dem Untoten steht ein Willenswurf (SG 11 + dein WE-Modifikator) zu, um den Schaden zu halbieren.



SCHILD DES GLAUBENS

REICHWEITE Berührung | **DAUER** 1 Minute pro Klerikerstufe

Der von dir berührte Verbündete erhält einen Bonus von +2 auf seine Rüstungsklasse.



SCHUTZ VOR BÖSEM

REICHWEITE Berührung | **DAUER** 1 Minute pro Klerikerstufe

Der von dir berührte Verbündete erhält einen Bonus von +2 auf seine Rüstungsklasse und alle Rettungswürfe. Der Bonus zählt allerdings nur gegen Angriffe und Fähigkeiten böser Kreaturen (der Zauber gibt keinen Bonus gegen gute oder neutrale Kreaturen).



SEGGEN

REICHWEITE 15 m | **DAUER** 1 Minute pro Klerikerstufe

Du und alle Verbündeten innerhalb der Reichweite erhalten einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe. Du und deine Verbündeten erhalten ferner einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Furcht (wie z.B. den Zauber *Furcht auslösen*).



UNHEIL

REICHWEITE 30 m | **DAUER** 1 Minute pro Klerikerstufe

Du wirkst diesen Zauber auf einen Gegner. Diesem steht ein Willenswurf (SG 11 + dein WE-Modifikator) zu. Sollte er nicht widerstehen, wird er von Furcht erfüllt und erleidet einen Malus von -2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe. Dies ist ein Furchteffekt. Du kannst diesen Zauber nicht auf geistlose Gegner wirken.



DU BIST MIT DEINEM KLERIKER DER 1. STUFE FERTIG. LIES WEITER AUF SEITE 32.



2. KLERIKERSTUFE

STUFENAUFSTIEG

Du kannst einen weiteren Klerikerzauber des 1. Grades pro Tag vorbereiten!

TREFFER-PUNKTE **ADDIERE**
+1W8+KO

ANGRIFFSBONUS **ADDIERE**
+1

REFLEXWURF **KEINE**
ÄNDERUNG

WILLENSWURF **ADDIERE**
+1

ZÄHIGKEITSWURF **ADDIERE**
+1

3. KLERIKERSTUFE

STUFENAUFSTIEG

Deine Fähigkeit Energie fokussieren verbessert sich um +1W6, auf 2W6!
Du kannst einen Klerikerzauber des 2. Grades pro Tag von den Zaubern auf dieser Seite vorbereiten! Sollte deine Weisheit 14 oder höher betragen, kannst du einen zusätzlichen Klerikerzauber des 2. Grades pro Tag vorbereiten!
So wie du statt eines vorbereiteten Zauber des 1. Grades *Leichte Wunden heilen* wirken kannst, kannst du statt eines vorbereiteten Zaubers des 2. Grades *Mittelschwere Wunden heilen* wirken.

TREFFER-PUNKTE **ADDIERE**
+1W8+KO

ANGRIFFSBONUS **ADDIERE**
+1

REFLEXWURF **ADDIERE**
+1

WILLENSWURF **KEINE**
ÄNDERUNG

ZÄHIGKEITSWURF **KEINE**
ÄNDERUNG

BÄRENSTÄRKE

REICHWEITE Berührung | **DAUER** 1 Minute pro Klerikerstufe

Der von dir berührte Verbündete wird stärker. Er erhält einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe im Nahkampf, Stärkewürfe, sowie Würfe für Klettern und Schwimmen.

BEISTAND

REICHWEITE Berührung | **DAUER** 1 Minute pro Klerikerstufe

Der von dir berührte Verbündete erhält einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht. Er erhält ferner temporäre Trefferpunkte in Höhe von 1W8 + deiner Klerikerstufe. Sollten von diesen temporären Trefferpunkten noch welche übrig sein, wenn der Zauber endet, verschwinden sie.

DUNKELHEIT

REICHWEITE Berührung | **DAUER** 1 Minute pro Klerikerstufe

Du lässt einen Gegenstand magische Dunkelheit mit einem Radius von 6 m ausstrahlen. Fackeln, Laternen, *Licht*-Zauber und die meisten anderen Lichtquellen funktionieren in dieser Dunkelheit nicht. Eine Kreatur mit Dunkelsicht (z.B. ein Zwerg) kann in der magischen Dunkelheit sehen.

ENERGIEN WIDERSTEHEN

REICHWEITE Berührung | **DAUER** 1 Minute pro Klerikerstufe

Du schützt einen Verbündeten vor Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure (wähle eine Energieschadensart aus, wenn du den Zauber wirkst). Jedes Mal, wenn das Ziel während der Wirkungsdauer durch diese Energieart Schaden erleidet, ziehe 10 vom Schaden ab (Sollte dem Verbündeten ein Rettungswurf zum Halbieren des Schadens möglich sein, dann ziehe die 10 Punkte ab, nachdem der Schaden halbiert wurde).

GERÄUSCHEXPLOSION

REICHWEITE 9 m | **DAUER** Augenblicklich

Du erzeugst einen lauten Donnerschlag in einer Explosion mit 3 m Radius. Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 1W8 Punkte Schallschaden und müssen einen Zähigkeitswurf (SG 12 + dein WE-Modifikator) schaffen. Gelingt ihnen dies nicht, sind sie für 1 Runde gelähmt und können keine Aktionen ausführen.

GIFT VERZÖGERN

REICHWEITE Berührung | **DAUER** 1 Stunde pro Klerikerstufe

Der von dir berührte Verbündete ignoriert die Effekte von Gift, bis der Zauber endet. Wenn der Zauber endet, beginnen alle verzögerten Gifte wieder zu wirken. Dieser Zauber heilt keine Gifffeffekte, die bereits eingetreten sind, sondern verhindert nur vorübergehend, dass weitere Gifffeffekte eintreten.

MITTELSCHWERE WUNDEN HEILEN

REICHWEITE Berührung | **DAUER** Augenblicklich

Du berührst eine lebende Kreatur und heilst bei ihr 2W8 Trefferpunkte + deine Klerikerstufe (dies kann die Kreatur nur bis zum Maximum ihrer Trefferpunkte heilen).

Alternativ kannst du einen Berührungsangriff im Nahkampf gegen einen Untoten ausführen, um Schaden gleich 2W8 + deiner Klerikerstufe zu verursachen. Dem Untoten steht ein Willenswurf (SG 12 + dein WE-Modifikator) zu, um den Schaden zu halbieren.

PERSON FESTHALTEN

REICHWEITE 30 m | **DAUER** 1 Runde pro Klerikerstufe

Du wirkst diesen Zauber auf einen humanoiden Gegner. Diesem steht ein Willenswurf (SG 12 + dein WE-Modifikator) zu, um dem Zauber zu widerstehen. Gelingt ihm das nicht, ist er gelähmt. Dem Ziel steht jede Runde am Ende seines Zuges ein weiterer Willenswurf zu, um den Zauber zu beenden. Dieser Zauber wirkt nicht bei geistlosen Kreaturen.

VORAHNUNG

REICHWEITE Persönlich | **DAUER** Augenblicklich

Du fragst deinen Gott, ob eine bestimmte Handlung (z.B. das Öffnen einer Tür) eine gute Idee ist oder nicht. Die Wahrscheinlichkeit, dass dein Gott antwortet, liegt bei 70% (W%, 31+ ist ein Erfolg). Der SL teilt dir dann mit, ob die Handlung eine gute Idee, eine schlechte oder keines von beidem ist.

WAFFE DES GLAUBENS

REICHWEITE 30 m | **DAUER** 1 Runde pro Klerikerstufe

Du erschaffst eine Waffe aus leuchtender Energie, welche in der Luft schwebt und jede Runde einen Angriff ausführt. Du würfelst für die Waffe (Angriff: 1W20 + dein WE-Modifikator + Angriffsbonus, Schaden: 1W8+1). Du kannst das Ziel der Waffe ändern, indem du eine Bewegungsaktion aufwendest.

4. KLERIKERSTUFE

STUFENAUFSTIEG

Du kannst einen weiteren **Klerikerzauber des 1. Grades** pro Tag vorbereiten!
 Du kannst einen weiteren **Klerikerzauber des 2. Grades** pro Tag vorbereiten!

TREFFER-PUNKTE **ADDIERE**
+1W8+KO

ANGRIFFSBONUS **ADDIERE**
+1

REFLEXWURF **KEINE**
ÄNDERUNG

WILLENSWURF **ADDIERE**
+1

ZÄHIGKEITSWURF **ADDIERE**
+1

5. KLERIKERSTUFE

STUFENAUFSTIEG

Deine Fähigkeit **Energie fokussieren** verbessert sich um **+1W6**, auf **3W6**!
 Du kannst einen **Klerikerzauber des 3. Grades** am Tag von den Zaubern auf dieser Seite vorbereiten!
 Sollte deine Weisheit **16** oder höher betragen, kannst du einen zusätzlichen **Klerikerzauber des 3. Grades** am Tag vorbereiten!
 So wie du statt eines vorbereiteten Zaubers des 1. Grades *Leichte Wunden heilen* wirken kannst, kannst du statt eines vorbereiteten Zaubers des 3. Grades *Schwere Wunden heilen* wirken!

TREFFER-PUNKTE **ADDIERE**
+1W8+KO

ANGRIFFSBONUS **KEINE**
ÄNDERUNG

REFLEXWURF **KEINE**
ÄNDERUNG

WILLENSWURF **KEINE**
ÄNDERUNG

ZÄHIGKEITSWURF **KEINE**
ÄNDERUNG

FLUCH BRECHEN

REICHWEITE Berührung **DAUER** Augenblicklich

Du berührst einen Verbündeten und versuchst, einen auf ihm liegenden Fluch zu brechen. Würfle **1W20** + deine Klerikerstufe. Wenn dein Ergebnis dem **SG** des Fluches entspricht oder ihn übertrifft, brichst du den Fluch.

GEBET

REICHWEITE 12 m **DAUER** 1 Runde pro Klerikerstufe

Du und alle deine Verbündeten innerhalb der Reichweite erhalten einen Bonus von **+1** auf **Angriffs-, Waffenschadens- und Fertigkeitwürfe**. Gegner innerhalb der Reichweite erhalten einen Malus von **-1** auf **Angriffs-, Waffenschadens- und Fertigkeitwürfe**. Diese Mali wirken sogar noch weiter, wenn sie sich aus der Reichweite des Zaubers hinausbewegen.

GLEISSENDES LICHT

REICHWEITE 30 m **DAUER** 1 Runde pro Klerikerstufe

Du verschießt einen Strahl aus heiligem Licht aus deiner Hand, der einen Gegner treffen kann. Führe einen **Berührungsangriff** im Fernkampf aus (siehe Seite 58). Wenn du triffst, erleidet der Gegner **2W8** Schadenspunkte. Ein untoter Gegner erleidet stattdessen sogar **5W6** Schadenspunkte.

KRANKHEIT KURIEREN

REICHWEITE Berührung **DAUER** Augenblicklich

Du berührst einen Verbündeten und versuchst bei ihm eine Krankheit zu heilen. Würfle **1W20** + deine Klerikerstufe. Wenn dein Ergebnis dem **SG** der Krankheit entspricht oder ihn übertrifft, heilst du die Krankheit. Dies verhindert nicht, dass der Verbündete sich später erneut mit der Krankheit infizieren könnte.

MAGIE BANNEN

REICHWEITE 30 m **DAUER** Augenblicklich

Du kannst einen Zauber aufheben, der auf einer Kreatur oder einem Gegenstand liegt. Würfle **1W20** + deine Klerikerstufe gegen **SG 11** + der Kleriker- oder Magierstufe der Kreatur, welche den Zauber gewirkt hat. Wenn du Erfolg hast, endet dieser Zauber. Du kannst diesen Zauber nicht gegen einen Zauber mit Wirkungsdauer „Augenblicklich“ einsetzen.

MIT TOTEN SPRECHEN

REICHWEITE Berührung **DAUER** Augenblicklich

Du kannst einer Leiche bis zu drei Fragen stellen. Die Leiche weiß nur, was ihr zu Lebzeiten bekannt war. Du musst eine Sprache benutzen, die ihr zu Lebzeiten bekannt war. Sollte die Leiche eine andere Gesinnung als du haben, steht ihr ein **Willenswurf** (**SG 13** + dein **WE-Modifikator**) gegen deinen Zauber zu.

SCHWERE WUNDEN HEILEN

REICHWEITE Berührung **DAUER** Augenblicklich

Du berührst eine lebende Kreatur und heilst bei ihr **3W8** Trefferpunkte + deine Klerikerstufe (dies kann die Kreatur nur bis zum Maximum ihrer Trefferpunkte heilen).

Alternativ kannst du einen **Berührungsangriff** im Nahkampf gegen einen Untoten ausführen, um Schaden gleich **3W8** + deiner Klerikerstufe zu verursachen. Dem Untoten steht ein **Willenswurf** (**SG 13** + dein **WE-Modifikator**) zu, um den Schaden zu halbieren.

TAGESLICHT

REICHWEITE Berührung **DAUER** 10 Minuten pro Klerikerstufe

Du lässt einen Gegenstand (z.B. ein Schwert oder eine Münze) so hell wie die Sonne aufleuchten. Das Licht gibt keine Wärme ab und hat eine Reichweite von **18 m**. Lichtempfindliche Kreaturen erhalten durch dieses Licht **Mali** auf **Angriffswürfe**. Dieser Zauber hebt *Dunkelheit* auf.

WASSER ATMEN

REICHWEITE Berührung **DAUER** 2 Stunden pro Klerikerstufe

Du berührst einen oder mehrere Verbündete und verleiht ihnen die Fähigkeit, Wasser atmen zu können. Die Kreaturen können immer noch zudem Luft atmen. Du teilst die Wirkungsdauer gleichmäßig zwischen allen betroffenen Kreaturen auf (Bsp.: Bei einem Kleriker der 5. Stufe würde der Zauber insgesamt 10 Stunden lang wirken. Wenn er ihn auf 5 Verbündete wirkt, kann jeder 2 Stunden lang Wasser atmen).

UNSICHTBARKEIT AUFHEBEN

REICHWEITE 9 m **DAUER** 1 Minute pro Klerikerstufe

Alle unsichtbaren Kreaturen innerhalb von **9 m** Entfernung zu dir werden automatisch sichtbar. Sie werden wieder unsichtbar, wenn sie sich weiter als **9 m** von dir entfernen. Dies hilft dir aber nicht dabei, Kreaturen zu finden, die sich ohne Magie verbergen (sondern z.B. mittels der Fertigkeit *Heimlichkeit*).

MAGIER

Du bist ein Meister der Magie. Fremdartige Energien gehorchen deinem Willen und zerstören deine Feinde! Dein Zauberbuch ist deine beste Waffe, Rüstung und mehr!



1. STUFE KLASSENMERKMALE

F SCHREIBE DIESE ZAHLEN UNTER KLASSE IN ABSCHNITT F AUF:

REFLEXWURF	+0	TREFFERPUNKTE	6
WILLENSWURF	+2	ANGRIFFSBONUS	+0
ZÄHIGKEITSWURF	+0	FERTIGKEITSRÄNGE	2

D KREUZE DIESE KLASSENFERTIGKEITEN IN ABSCHNITT D AUF DEINEM CHARAKTERBOGEN AN:

- | | |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (ARKANES) | <input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (LOKALES) |
| <input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (GEOGRAPHIE) | <input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (NATUR) |
| <input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (GESCHICHTE) | <input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (RELIGION) |
| <input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (GEWÖLBEKUNDE) | <input checked="" type="checkbox"/> ZAUBERKUNDE |

E RÜSTUNGEN UND WAFFEN

Magier können keine Rüstung tragen. Kreuze in Abschnitt E deines Charakterbogens nichts an. Notiere: **Dolch, Kampfstab, Knüppel, Leichte Armbrust, Schwere Armbrust.**

ZAUBER

Du kannst Magierzauber (siehe Seite 26) wirken! Du musst jeden Morgen eine Stunde mit dem Studium deines Zauberbuches verbringen und dich entscheiden, welche Zauber du an diesem Tag wirken willst. Dies wird als „Zauber vorbereiten“ bezeichnet. Wenn du einen Zauber wirkst, streiche ihn von der Liste deiner für diesen Tag vorbereiteten Zauber. Du kannst jeden Tag andere Zauber aus deinem Zauberbuch auswählen, es muss sich nicht immer um dieselben handeln. Du kannst Zauber auch mehrfach vorbereiten, um sie dann diesem Tag mehrfach zur Verfügung zu haben. Jeder vorbereitete Zauber belegt einen Zauberplatz seines Zaubergrades.

F ARKANE VERBINDUNG

Wähle einen dieser Gegenstände: **Dolch [Meisterarbeit], Kampfstab [Meisterarbeit], Ring** oder **Zauberstab**. Schreibe diesen Gegenstand mit dem Zusatz **Arkane Verbindung** unter Abschnitt F deines Charakterbogens auf. Du erhältst diesen Gegenstand kostenlos hinzu. Einmal am Tag kannst ihn benutzen, um einen der Zauber in deinem Zauberbuch zu wirken. Du musst diesen Zauber nicht vorbereitet haben – die Arkane Verbindung ist wie ein Notfallzauber, der nicht auf der Liste deiner vorbereiteten Zauber steht. Falls du einen verlorenen oder zerstörten gebundenen Gegenstand ersetzen musst, kostet dies 200 Goldmünzen.



K MAGIERZAUBERBUCH

Jeder Zauber, den du kennst, steht in deinem Zauberbuch geschrieben. Zu Beginn kennst du nur ein paar Zauber, doch wenn du mächtiger wirst, lernst du weitere. Du kannst auch Zauber von Schriftrollen oder aus dem Zauberbuch eines anderen Magiers kopieren. Solltest du dein Zauberbuch verlieren, kannst du keine Zauber vorbereiten, bis du es zurückerlangst oder dir Ersatz beschaffst!

F WÄHLE DEINE ARKANE SCHULE

Als Teil deiner Ausbildung erlernst du alle möglichen Arten von Zaubern und wählst eine Art (oder „Schule“) der Magie, an der du wirklich interessiert bist. Die Schulen sind die Allgemeine Schule, die Schule der Hervorrufung und die Schule der Illusion. Auf der 1. Stufe erhalten alle drei Schulen zusätzliche Zaubern. Thaumaturgen und Illusionisten erhalten auf der 3. und 5. Stufe jeweils einen zusätzlichen Zauber für ihr Zauberbuch, das sind die bei den Stufenaufstiegen beschriebenen Zaubern, die ohne Vorbereitung gewirkt werden können.

 Schreibe den Namen deiner Schule und die damit verbundenen Fähigkeiten unter Abschnitt F auf. Falls du verbotene Zaubern besitzen solltest, notiere sie in Abschnitt K ganz unten in deinem Zauberbuch.

DIE ALLGEMEINE SCHULE

Magier der Allgemeinen Schule lernen etwas über jede Art der Magie. Du kannst jeden Magierzauber erlernen.

HAND DES LEHRLINGS 3 + IN-MODIFIKATOR PRO TAG

Du kannst deine Nahkampfwaffe magisch bis zu 9 m weit nach einem Gegner schleudern. Dein Angriffswurf ist $1W20 + \text{Angriffsbonus} + \text{IN-Modifikator}$. Die Waffe verursacht normalen Schaden + ST-Modifikator und kehrt sofort zu dir zurück. Du kannst dies am Tag 3 + IN-Modifikator Mal tun.

DIE SCHULE DER HERVORRUFUNG

Hervorrufungsmagie, auch Thaumaturgie genannt, befasst sich mit dem Erzeugen und Beherrschen von Energie. Viele Thaumaturgen konzentrieren sich auf Angriffszauber statt auf Verteidigung oder Trickserei.

BRENNENDE HÄNDE 1 PRO TAG

Du kannst den Zauber *Brennende Hände* (siehe Seite 27) einmal am Tag wirken, ohne ihn dazu vorbereiten zu müssen.

ENERGIEGESCHOSS 3 + IN-MODIFIKATOR PRO TAG

Du kannst ein Energiegeschoss auf einen höchstens 9 m entfernten Gegner schießen. Dieses verursacht $1W4+1$ Schadenspunkte. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Standard-Aktion. Du kannst dies am Tag 3 + IN-Modifikator Mal tun.

VERBOTENE ZAUBER

Du kannst niemals folgende Zaubern lernen oder wirken: *Magierüstung*, *Säurepfeil*, *Selbstverkleidung*, *Spinnennetz*, *Standort vortäuschen*, *Stinkende Wolke* oder *Unsichtbarkeit*.

DIE SCHULE DER ILLUSIONEN

Illusionen können Dinge verschwinden lassen oder ihr Äußeres verändern. Illusionisten sind gut darin, Leute zu täuschen, allerdings fällt es ihnen schwerer, körperliche Gegenstände zu bewegen oder zu verändern.

BLENDSTRAHL 3 + IN-MODIFIKATOR PRO TAG

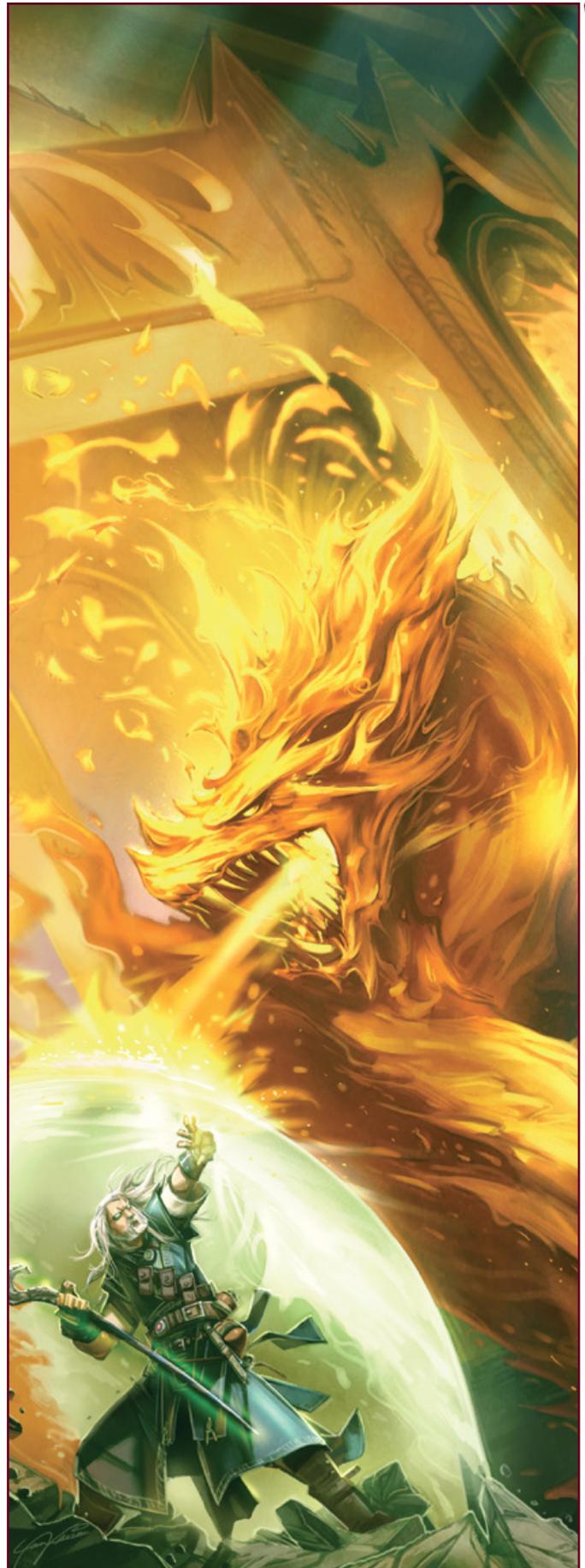
Du kannst einen blendenden Lichtstrahl erzeugen. Führe einen Berührungsangriff im Fernkampf gegen einen Gegner durch. Wenn du triffst, ist dein Ziel automatisch für 1 Runde blind. Du kannst dies am Tag 3 + IN-Modifikator Mal tun.

SELBSTVERKLEIDUNG 1 PRO TAG

Du kannst den Zauber *Selbstverkleidung* (siehe Seite 27) einmal am Tag wirken, ohne ihn dazu vorbereitet haben zu müssen.

VERBOTENE ZAUBER

Du kannst niemals folgende Zaubern lernen oder wirken: *Falsches Leben*, *Federfall*, *Fliegen*, *Furcht auslösen*, *Hast*, *Klopfen*, *Schweben* oder *Vampirgriff*.





K MAGIERZAUBER

ZAUBERTRICKS

Zaubertricks sind schwache Magierzauber, die du beliebig oft am Tag einsetzen kannst. Du könntest jede Runde einen wirken. Du musst sie nicht wie andere Magierzauber vorbereiten, du hast stets auf diese vier Zaubertricks neben deinen besseren Zaubern Zugriff.



KÄLTESTRAHL

REICHWEITE 9 m | DAUER Augenblicklich

Du schießt einen Strahl aus Eis aus deinem Finger. Führe einen Berührungsangriff im Fernkampf aus (siehe Seite 58). Wenn du triffst, erleidet die Kreatur 1W3 Punkte Kälteschaden (würfle 1W6, halbiere das Ergebnis und runde auf).



MAGIE LESEN

REICHWEITE Persönlich | DAUER 10 Minuten pro Magierstufe

Du kannst magische Schriftrollen und andere magische Schriften lesen. Wenn du diesen Zauber auf eine magische Schriftrolle wirkst, auf der ein Magierzauber niedergeschrieben wurde, kannst du den Zauber wirken, als hättest du ihn vorbereitet. Der Spielleiter besitzt weitere Informationen zu magischen Schriftrollen.



MAGIE ENTDECKEN

REICHWEITE 18 m | DAUER 1 Minute pro Magierstufe

Du entdeckst magische Gegenstände und Zauber oder kannst einen magischen Gegenstand identifizieren. In der Runde, in der du diesen Zauber wirkst, spürst du, ob sich Magie in Reichweite befindet. In der 2. Runde kennst du genau die Anzahl. In der 3. Runde erkennst du, was genau magisch ist. Wenn du diesen Zauber auf einen magischen Gegenstand anwendest, erkennst du seine Kräfte.



MAGIERHAND

REICHWEITE 9 m | DAUER Konzentration

Du kannst einen Gegenstand anheben und bewegen, indem du einfach auf ihn zeigst. Du kannst den Gegenstand mit einer Bewegungsaktion bis zu 4,50 m weit bewegen. Solltest du den Gegenstand aus der Reichweite hinausbewegen, endet der Zauber. Du kannst diesen Zauber nicht verwenden, um einen Gegenstand zu bewegen, den eine andere Kreatur in der Hand hält oder am Leib trägt.

1. GRAD MAGIERZAUBER



Wähle eine Anzahl von Zaubern von dieser Seite gleich 3 + dein IN-Modifikator. Diese Zauber befinden sich in deinem Zauberbuch – schreibe sie unter Abschnitt K in dein Zauberbuch auf deinen Charakterbogen.

Du kannst täglich einen **Magierzauber des 1. Grades** von der Liste auf dieser Seite vorbereiten. Sollte deine Intelligenz 12 oder höher sein, kannst du einen zusätzlichen Magierzauber des 1. Grades pro Tag vorbereiten! Notiere die Zahl der Zauber des 1. Grades pro Tag in Abschnitt K. Sollte ein Zauber besagen, dass du ihn auf einen Verbündeten wirken kannst, kannst du ihn auch auf dich selbst wirken – du bist nicht gezwungen, ihn auf jemand anderes zu wirken.



ALARM

REICHWEITE 9 m | **DAUER** 2 Stunden pro Magierstufe

Wähle einen Bereich mit 6 m Radius, z.B. einen Lagerplatz. Sollte eine andere Kreatur als du oder deine Verbündeten diesen Bereich betreten, ertönt ein lautes Klingeln, welches jeden aufweckt. Auch unsichtbare oder schleichende Kreaturen können den Alarm auslösen.



BRENNENDE HÄNDE

REICHWEITE 15 feet | **DAUER** Augenblicklich

Du erzeugst einen 4,50 m langen Flammenkegel, der aus deinen Händen schießt. Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereiches erleiden 1W4 Punkte Feuerschaden pro Magierstufe. Jeder Kreatur steht ein Reflexwurf (SG 11 + dein IN-Modifikator) zu, um den Schaden zu halbieren.



FEDERFALL

REICHWEITE 9 m | **DAUER** bis die Ziele landen

Du wählst eine Anzahl von Verbündeten entsprechend deiner Magierstufe (Maximum). Diese fallen langsam (18 m pro Runde) und erleiden bei der Landung keinen Sturzschaden. Sie können sich aber immer noch verletzen, wenn sie auf oder in etwas Gefährlichem landen, z.B. auf Dornen oder in Lava. Du kannst diesen Zauber als Freie Aktion wirken.



FURCHT AUSLÖSEN

REICHWEITE 9 m | **DAUER** 1W4 Runden

Du wirkst diesen Zauber auf einen Gegner. Das Ziel erhält einen Willenswurf gegen den Zauber (SG 11 + dein IN-Modifikator). Sollte das Ziel nicht widerstehen, flieht es vor dir, solange der Zauber anhält. Du kannst diesen Zauber nicht auf geistlose Kreaturen oder Kreaturen mit HG 4 oder mehr wirken.



GEHEIMTÜREN ENTDECKEN

REICHWEITE 18 m | **DAUER** 10 Minuten pro Magierstufe

Du kannst Geheimtüren und verborgene Gänge spüren. In der Runde, in der du diesen Zauber wirkst, spürst du, ob sich solche in Reichweite befinden. In der zweiten Runde erkennst du die Anzahl. In der dritten Runde weißt du genau, wo sie sind und wie du sie öffnen kannst.



MAGIERRÜSTUNG

REICHWEITE Berührung | **DAUER** 1 Stunde pro Magierstufe

Ein von dir berührter Verbündeter erhält einen Bonus von +4 auf seine Rüstungsklasse. Sollte er bereits eine Rüstung tragen, dann verwendet er entweder diesen Bonus oder den Bonus seiner Rüstung, falls dieser höher ist.



MAGISCHES GESCHOSS

REICHWEITE 30 m | **DAUER** Augenblicklich

Du verschießt ein Geschoss aus magischer Energie, welches einen Gegner automatisch trifft und 1W4+1 Schadenspunkte verursacht. Ab der 3. Stufe verschießt du zwei Geschosse pro Zauber, ab der 5. Stufe drei Geschosse pro Zauber. Du kannst diese Geschosse auf verschiedene Ziele verschießen.



SCHLAF

REICHWEITE 30 m | **DAUER** 1 Minute pro Magierstufe

Lebende Kreaturen in einem Radius von 3 m um das Zielgebiet herum schlafen ein. Der Zauber wirkt auf insgesamt bis zu 4 Charakterstufen oder HG 3 beginnend mit der Kreatur mit den wenigsten Stufen, bzw. dem niedrigsten HG (z.B. auf 1 Kreatur mit HG 1 + 1 Kreatur mit HG 3, nicht aber auf 2 Kreaturen mit HG 3). Er ignoriert bewusste und geistlose Kreaturen, sowie Konstrukte. Einer betroffenen Kreatur steht ein Willenswurf (SG 11 + dein IN-Modifikator) zu, um dem Zauber zu widerstehen. Um eine schlafende Kreatur aufzuwecken, ist eine Standard-Aktion erforderlich, reiner Lärm genügt nicht.



SELBSTVERKLEIDUNG

REICHWEITE Persönlich | **DAUER** 10 Minuten pro Magierstufe

Du verwendest Illusionen, um dein Äußeres zu verändern (inklusive deiner Kleidung, Rüstung, Waffen und Ausrüstung). Du kannst 30 cm kleiner oder größer erscheinen und jede Erscheinung von dünn bis wuchtig wählen. Du kannst sogar wie ein Angehöriger eines anderen Volkes (Elf, Goblin, Mensch, Ork, Zwerg, usw.) aussehen, aber nicht wie etwas völlig anderes (z.B. eine Riesenspinne oder ein Drache).



PERSON BEZAUBERN

REICHWEITE 9 m | **DAUER** 1 Stunde pro Magierstufe

Du machst einen humanoiden Gegner glauben, dass du sein Freund wärst (das heißt nicht, dass er von dir Befehle entgegennimmt). Dem Ziel steht ein Willenswurf (SG 11 + dein IN-Modifikator) zu, um zu widerstehen. Sollte es von dir oder deinen Verbündeten angegriffen werden, erhält es +5 auf seinen Rettungswurf. Dieser Zauber wirkt nicht bei geistlosen Kreaturen.



DU BIST MIT DEINEM MAGIER DER 1. STUFE FERTIG. LIES WEITER AUF SEITE 32.

2. MAGIERSTUFE

STUFENAUFSTIEG

Füge deinem Zauberbuch zwei neue **Magierzauber des 1. Grades** hinzu!
Du kannst einen weiteren **Magierzauber des 1. Grades** pro Tag vorbereiten!

	6	TREFFER-PUNKTE	ADDIERE
			+1W6+KO

ANGRIFFSBONUS		ADDIERE
		+1

REFLEXWURF	KEINE
	ÄNDERUNG

WILLENSWURF		ADDIERE
		+1

ZÄHIGKEITSWURF	KEINE
	ÄNDERUNG

3. MAGIERSTUFE

STUFENAUFSTIEG

Füge deinem Zauberbuch zwei neue **Magierzauber des 1. oder 2. Grades** hinzu!
Du kannst einen **Magierzauber des 2. Grades** am Tag (von den Zaubern auf dieser Seite) aus deinem Zauberbuch vorbereiten! Sollte deine **Intelligenz 14** oder höher betragen, kannst du einen zusätzlichen **Magierzauber des 2. Grades** am Tag vorbereiten!
Thaumaturgen können einmal am Tag *Sengender Strahl* wirken, ohne den Zauber vorbereiten zu müssen; Illusionisten können einmal am Tag *Unsichtbarkeit* wirken, ohne ihn vorbereiten zu müssen.

	6	TREFFER-PUNKTE	ADDIERE
			+1W6+KO

ANGRIFFSBONUS	KEINE
	ÄNDERUNG

REFLEXWURF		ADDIERE
		+1

WILLENSWURF	KEINE
	ÄNDERUNG

ZÄHIGKEITSWURF		ADDIERE
		+1

ENERGIEN WIDERSTEHEN

REICHWEITE Berührung | **DAUER** 10 Minuten pro Magierstufe

Du schützt einen Verbündeten vor Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure (wähle eine Energieschadensart aus, wenn du den Zauber wirkst). Jedes Mal wenn das Ziel während der Wirkungsdauer durch diese Energieart Schaden erleidet, ziehe 10 vom Schaden ab. (Sollte dem Verbündeten ein Rettungswurf zum Halbieren des Schadens möglich sein, dann ziehe die 10 Punkte ab, nachdem der Schaden halbiert wurde).

SCHWEBEN

REICHWEITE 9 m | **DAUER** 1 Minute pro Magierstufe

Du lässt einen Gegenstand oder Verbündeten aufwärts oder abwärts schweben. Du kannst das Ziel pro Runde mit einer Bewegungsaktion um bis zu 6 m weit bewegen. Der Zauber bewegt das Ziel nicht seitwärts. Du kannst maximal 100 Pfund x deine Magierstufe mit diesem Zauber anheben.

FALSCHES LEBEN

REICHWEITE Persönlich | **DAUER** 1 Stunde pro Magierstufe

Du nutzt die Kräfte des Untodes, um dir selbst 1W10 temporäre Trefferpunkte plus 1 Punkt pro Magierstufe zu verleihen. Solltest du Schaden erleiden, verlierst du zuerst temporäre Trefferpunkte. Sollten noch temporäre Trefferpunkte übrig sein, wenn der Zauber endet, verschwinden sie.

SENGENDER STRAHL

REICHWEITE 9 m | **DAUER** Augenblicklich

Du schießt einen Strahl sengenden Feuers auf einen Gegner. Führe einen Berührungsangriff im Fernkampf aus (siehe Seite 58). Bei einem Treffer erleidet der Gegner 4W6 Punkte Feuerschaden.

FÜRCHTERLICHER LACHANFALL

REICHWEITE 9 m | **DAUER** 1 Runde pro Magierstufe

Du lässt einen Gegner unkontrollierbar lachen. Dem Ziel steht ein Willenswurf (SG 12 + dein IN-Modifikator) zu. Wenn es scheitert, stürzt es zu Boden und kann keine Aktionen unternehmen. In der zweiten Runde der Wirkungsdauer steht dem Gegner ein weiterer Rettungswurf zu, um den Lachanfall zu beenden. Dieser Zauber wirkt nicht bei geistlosen Kreaturen.

SPINNENNETZ

REICHWEITE 30 m | **DAUER** 10 Minuten pro Magierstufe

Du erzeugst eine Explosion klebriger Netze mit 6 m Radius. Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen Reflexwurf (SG 12 + dein IN-Modifikator) schaffen oder können sich nicht bewegen und auch keine Aktionen ausführen. Eine feststeckende Kreatur kann eine Standard-Aktion aufwenden für einen weiteren Rettungswurf. Wenn man sich durch Netze bewegt, zählt jedes Feld als 2 Felder.

KLOPFEN

REICHWEITE 30 m | **DAUER** Augenblicklich

Du wählst ein Schloss innerhalb der Reichweite. Der Zauber versucht, dieses Schloss zu öffnen. Würfle 1W20 + deine Magierstufe + 10. Sollte das Ergebnis den SG des Schlosses erreichen oder übertreffen, öffnet es sich und bleibt offen. Andernfalls passiert nichts.

UNSICHTBARES SEHEN

REICHWEITE personal | **DAUER** 10 Minuten pro Magierstufe

Du nimmst unsichtbare Kreaturen und Gegenstände als durchscheinende Formen wahr. Der Zauber hilft dir nicht dabei, Kreaturen zu sehen, die sich nur verstecken, getarnt oder schwer zu erkennen sind – er enthüllt nur magische Unsichtbarkeit.

SÄUREPFEIL

REICHWEITE 120 m | **DAUER** Augenblicklich

Du erschaffst ein pfeilförmiges Geschoss aus Säure, welches auf einen Gegner zuschießt. Führe einen Berührungsangriff im Fernkampf aus (siehe Seite 58). Wenn du triffst, verursacht der Säurepfeil 2W4 Punkte Säureschaden. Die Säure ätzt auch noch bei deinem nächsten Zug, so dass dein Ziel noch einmal 2W4 Punkte Säureschaden erleidet.

UNSICHTBARKEIT

REICHWEITE Berührung | **DAUER** 1 Minute pro Magierstufe

Ein von dir berührter Verbündeter wird mitsamt seiner Ausrüstung unsichtbar. Gegenstände, die er aufhebt, verschwinden ebenfalls, während Dinge, die er fallenlässt, wieder sichtbar werden. Angriffswürfe gegen ihn verfehlen zu 50% (siehe Seite 59). Wenn das Ziel jemanden angreift oder einen Zauber wirkt, der jemanden verletzt, endet die Unsichtbarkeit.

4. MAGIERSTUFE

STUFENAUFSTIEG

Füge deinem Zauberbuch zwei neue **Magierzauber des 1. oder 2. Grades** hinzu!
 Du kannst einen weiteren **Magierzauber des 1. Grades** pro Tag vorbereiten!
 Du kannst einen weiteren **Magierzauber des 2. Grades** pro Tag vorbereiten!

6 TREFFER-PUNKTE **ADDIERE +1W6+KO**

ANGRIFFSBONUS **ADDIERE +1**

REFLEXWURF **KEINE ÄNDERUNG**

WILLENSWURF **ADDIERE +1**

ZÄHIGKEITSWURF **KEINE ÄNDERUNG**

5. MAGIERSTUFE

STUFENAUFSTIEG

Füge deinem Zauberbuch zwei neue **Magierzauber des 1., 2. oder 3. Grades** hinzu!
 Du kannst einen **Magierzauber des 3. Grades** am Tag (von den Zaubern auf dieser Seite) aus deinem Zauberbuch vorbereiten! Sollte deine Intelligenz 16 oder höher betragen, kannst du einen zusätzlichen **Magierzauber des 3. Grades** am Tag vorbereiten!
 Thaumaturgen können einmal am Tag **Feuerball** wirken, ohne den Zauber vorbereiten zu müssen.
 Illusionisten können einmal am Tag **Standort vortäuschen** wirken, ohne ihn vorbereiten zu müssen.

6 TREFFER-PUNKTE **ADDIERE +1W6+KO**

ANGRIFFSBONUS **KEINE ÄNDERUNG**

REFLEXWURF **KEINE ÄNDERUNG**

WILLENSWURF **KEINE ÄNDERUNG**

ZÄHIGKEITSWURF **KEINE ÄNDERUNG**



BLITZ

REICHWEITE 36 m **DAUER** Augenblicklich

Du erschaffst einen Elektrizitätsblitz, der von dir zu einem Gegner innerhalb der Reichweite hinüberschießt. Jede Kreatur (von dir abgesehen), die sich auf der geraden Linie zwischen dir und deinem Ziel befindet, erleidet **1W6** Punkte Elektrizitätsschaden pro Magierstufe (dein Ziel eingeschlossen). Jeder Kreatur steht ein Reflexwurf (SG 13 + dein IN-Modifikator) zu, um den Schaden zu halbieren.



EINFLÜSTERUNG

REICHWEITE 9 m **DAUER** 1 Stunde pro Magierstufe

Du gibst einem Gegner eine nachvollziehbare Anweisung oder Aufgabe, die er ausführen muss. Er kann mit einem Willenswurf (SG 13 + dein IN-Modifikator) widerstehen. Die Anweisung darf nicht gefährlich oder tödlich sein. Der Gegner befolgt die Anweisung, so gut er kann. Wenn er die Anweisung oder die Aufgabe erfüllt hat, endet die Wirkung des Zaubers.



FEUERBALL

REICHWEITE 120 m **DAUER** Augenblicklich

Du erzeugst eine Feuerexplosion mit 6 m Radius. Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden **1W6** Punkte Feuerschaden pro Magierstufe. Jeder Kreatur steht ein Reflexwurf (SG 13 + dein IN-Modifikator) zu, um den Schaden zu halbieren.



FLIEGEN

REICHWEITE Berührung **DAUER** 1 Minute pro Magierstufe

Ein von dir berührter Verbündeter erhält die Fähigkeit zu fliegen. Die Kreatur erhält eine Flugbewegungsrate von 18 m (oder 12 m, falls sie mittelschwere oder schwere Rüstung trägt). Wenn der Zauber endet, schwebt das Ziel sicher zu Boden.



HAST

REICHWEITE 9 m **DAUER** 1 Runde pro Magierstufe

Du lässt einen Verbündeten pro Magierstufe schneller handeln und sich bewegen. Jedes Ziel kann eine Bewegungsaktion aufwenden für einen zusätzlichen Angriff pro Runde mit seinem normalen Angriffsbonus. Die Bewegungsrate jedes Zieles steigt um 9 m (6 Felder).



HELLSEHEN

REICHWEITE 120 m **DAUER** 1 Minute pro Magierstufe

Du erschaffst ein unsichtbares, schwebendes Auge an einem Ort deiner Wahl innerhalb der Zauberreichweite. Du kannst durch dieses Auge blicken, als wärst du selbst dort. Das Auge kann in alle Richtungen sehen, sich aber nicht von der Stelle bewegen.



MAGIE BANNEN

REICHWEITE 30 m **DAUER** Augenblicklich

Du kannst einen Zauber aufheben, der auf einer Kreatur oder einem Gegenstand liegt. Würfle **1W20** + deine Magierstufe gegen SG 11 + der Kleriker- oder Magierstufe der Kreatur, welche den Zauber gewirkt hat. Wenn du Erfolg hast, endet dieser Zauber. Du kannst diesen Zauber nicht gegen einen Zauber mit Wirkungsdauer „Augenblicklich“ einsetzen.



STANDORT VORTÄUSCHEN

REICHWEITE Berührung **DAUER** 1 Runde pro Magierstufe

Ein von dir berührter Verbündeter wird schwerer zu treffen, da er sich ständig in Bewegung zu befinden und sich mal hier, mal dort aufzuhalten scheint. Angriffe gegen ihn verfehlen ihn zu 50% (siehe Seite 59). Der Zauber stört seine Angriffe und sonstigen Aktionen nicht.



STINKENDE WOLKE

REICHWEITE 30 m **DAUER** 1 Runde pro Magierstufe

Du erzeugst eine Wolke stinkender, giftiger Dämpfe mit einem Radius von 6 m. Lebende Kreaturen in dieser Wolke müssen einen Zähigkeitswurf schaffen (SG 13 + dein IN-Modifikator) oder sie verbringen **1W4+1** Runden mit Husten und Würgen, in denen sie keine Aktionen unternehmen können. Kreaturen müssen diesen Rettungswurf jedes Mal ablegen, wenn sie die Wolke betreten oder ihren Zug in ihr beenden.



VAMPIRGRIFF

REICHWEITE Berührung **DAUER** Augenblicklich

Du berührst einen Gegner und raubst ihm etwas Lebenskraft. Führe einen Berührungsangriff im Nahkampf durch. Wenn du triffst, erleidet der Gegner **2W6** Schadenspunkte und du erhältst dieselbe Anzahl an temporären Trefferpunkten. Sollten von diesen temporären Trefferpunkten nach einer Stunde noch welche übrig sein, verschwinden sie.

SCHURKE

Schurken sind unauffällig, schnell, können Fallen finden und entschärfen und tödliche Hinterhältige Angriffe führen! Du bist der Gefahr stets einen Schritt voraus.



1. STUFE KLASSENMERKMALE

F SCHREIBE DIESE ZAHLEN UNTER KLASSE IN ABSCHNITT F AUF:

REFLEXWURF	+2	TREFFERPUNKTE	8
WILLENSWURF	+0	ANGRIFFSBONUS	+0
ZÄHIGKEITSWURF	+0	FERTIGKEITSRÄNGE	8

D KREUZE DIESE KLASSENFERTIGKEITEN IN ABSCHNITT D AUF DEINEM CHARAKTERBOGEN AN:

- | | |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> AKROBATIK | <input checked="" type="checkbox"/> MOTIV ERKENNEN |
| <input checked="" type="checkbox"/> BLUFFEN | <input checked="" type="checkbox"/> SCHWIMMEN |
| <input checked="" type="checkbox"/> DIPLOMATIE | <input checked="" type="checkbox"/> WAHRNEHMUNG |
| <input checked="" type="checkbox"/> HEIMLICHKEIT | <input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (GEWÖLBEKUNDE) |
| <input checked="" type="checkbox"/> KLETTERN | <input checked="" type="checkbox"/> WISSEN (LOKALES) |
| <input checked="" type="checkbox"/> MECHANISMUS AUSSCHALTEN | |

F HINTERHÄLTIGER ANGRIFF +1W6

Schreibe **Hinterhältiger Angriff +1W6** unter Abschnitt F auf deinen Charakterbogen. Wenn du einen Hinterhältigen Angriff ausführst, addiere +1W6 zu deinem normalen Waffenschaden. Du kannst einen Hinterhältigen Angriff ausführen, wenn:

Dein Gegner noch nicht im Kampf gehandelt hat (siehe Seite 54).

Du einen Gegner mit einem Verbündeten in die Zange nimmst (siehe Seite 59).

Der Gegner hilflos ist (siehe Seite 60).

Der Bonusschaden durch einen Hinterhältigen Angriff wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert. Du kannst einen Hinterhältigen Angriff mit einer Nah- oder einer Fernkampfwaffe ausführen. Solltest du eine Fernkampfwaffe benutzen, darf dein Gegner nicht weiter als 9 m entfernt sein für einen Hinterhältigen Angriff.

F FALLEN FINDEN +1

Schreibe unter Abschnitt F **Fallen finden +1** auf deinen Charakterbogen. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Würfe für Wahrnehmung, um Fallen zu finden, und einen Bonus von +1 auf Würfe für Mechanismus ausschalten. Schurken können mittels Mechanismus ausschalten magische Fallen entschärfen (andere Klassen können magische Fallen entdecken, aber nicht entschärfen).

E RÜSTUNGEN UND WAFFEN

Schurken bevorzugen schnelle, leicht zu verbergende Waffe und flexible Rüstungen.

In Abschnitt E deines Charakterbogens kreuze Leichte Rüstungen und Einfache Waffen an. Dann notiere Kurzbogen, Kurzsword und Rapier. Du erfährst später mehr zu Waffen und Rüstungen.



DU BIST FERTIG MIT DEINEM SCHURKEN DER 1. STUFE. LIES AUF SEITE 32 WEITER.



2. SCHURKENSTUFE

STUFENAUFSTIEG

NOTIERE DAS FOLGENDE NEUE KLASSENMERKMAL UNTER ABSCHNITT F AUF DEINEM CHARAKTERBOGEN:

ENTRINNEN: Manche Zauber und Monsterfähigkeiten erlauben dir einen Reflexwurf, um den Schaden zu halbieren. Sollte dir dieser Reflexwurf gelingen, erleidest du stattdessen keinen Schaden!

SCHURKENTRICK: Wähle einen der Schurkentricks von der folgenden Liste!

TREFFER-PUNKTE **ADDIERE**
+1W8+KON

ANGRIFFSBONUS **ADDIERE**
+1

REFLEXWURF **ADDIERE**
+1

WILLENSWURF **KEINE**
ÄNDERUNG

ZÄHIGKEITSWURF **KEINE**
ÄNDERUNG

HOCHSEILARTIST

Du kannst dich mit voller Bewegungsrate auf schmalen Oberflächen (wie Seilen und Felsvorsprüngen) bewegen. (Ohne diesen Trick kannst du dich nur mit deiner halben Bewegungsrate bewegen.)

SCHNELLE HEIMLICHKEIT

Wenn du die Fertigkeit Heimlichkeit benutzt, kannst du dich mit deiner normalen Bewegungsrate bewegen. (Normalerweise kannst du dich unter Heimlichkeit nur mit halber Bewegungsrate fortbewegen.)

SCHNELLES ENTSCHÄRFEN

Wenn du mit der Fertigkeit Mechanismus ausschalten eine Falle entschärfst, benötigst du nur die Hälfte der Zeit (1W4 Runden statt 2W4 Runden).

SCHURKENFINESSE

Du erhältst das Talent Waffenfinesse, sodass du bei deinen Angriffswürfen deinen GE-Modifikator statt des ST-Modifikators hinzuaddierst.

SPÜRNASE

Wenn sich eine Falle innerhalb von 3 m befindet, erhältst du einen freien Wurf auf Wahrnehmung, um sie zu bemerken. Der SL legt diesen Wurf heimlich ab.

WAFFENTRAINING

Du erhältst das Talent Waffenfokus, welches dir einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit einer Art von Waffe verleiht (siehe Seite 43).

3. SCHURKENSTUFE

STUFENAUFSTIEG

Der Schaden deines Hinterhältigen Angriffes steigt um +1W6!

NOTIERE DAS FOLGENDE NEUE KLASSENMERKMAL UNTER ABSCHNITT F AUF DEINEM CHARAKTERBOGEN:

FALLENGESPÜR: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Reflexwürfe gegen Fallen und einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse gegen Fallen!

TREFFER-PUNKTE **ADD**
+1W8+KON

ANGRIFFSBONUS **ADDIERE**
+1

REFLEXWURF **KEINE**
ÄNDERUNG

WILLENSWURF **ADDIERE**
+1

ZÄHIGKEITSWURF **ADDIERE**
+1



4. SCHURKENSTUFE

STUFENAUFSTIEG

Deine Fähigkeit Fallen finden steigt auf +2!

NOTIERE DIE FOLGENDEN NEUEN KLASSENMERKMAL UNTER ABSCHNITT F AUF DEINEM CHARAKTERBOGEN:

REFLEXBEWEGUNG: Deine Gegner erhalten keinen Bonus auf ihren Angriffswurf mehr, wenn sie dich in die Zange nehmen! Andere Schurken können keinen Hinterhältigen Angriff mehr durchführen, wenn sie dich in die Zange nehmen!

SCHURKENTRICK: Wähle einen Schurkentrick von der Liste oben!

TREFFER-PUNKTE **ADD**
+1W8+KON

ANGRIFFSBONUS **ADDIERE**
+1

REFLEXWURF **ADDIERE**
+1

WILLENSWURF **ADDIERE**
+1

ZÄHIGKEITSWURF **KEINE**
ÄNDERUNG

5. SCHURKENSTUFE

STUFENAUFSTIEG

Der Schaden deines Hinterhältigen Angriffes steigt um +1W6!

TREFFER-PUNKTE **ADD**
+1W8+KON

ANGRIFFSBONUS **KEINE**
ÄNDERUNG

ZÄHIGKEITSWURF **KEINE**
ÄNDERUNG

REFLEXWURF **KEINE**
ÄNDERUNG

WILLENSWURF **KEINE**
ÄNDERUNG

LETZTE HANDGRIFFE



WAS KOMMT ALS NÄCHSTES?

Nachdem du deine Volks- und Klassenzugehörigkeit ausgewählt hast, bist du fast fertig! Wähle noch deine Fertigkeiten, Talente und Ausrüstung aus und du kannst mit dem Spiel loslegen!

Solltest du es eilig haben oder Hilfe benötigen, sieh dir den Kasten zu deiner Klasse auf der nächsten Seite an – dieser enthält Vorschläge zu Fertigkeiten, Talenten und Ausrüstungsgegenständen, um deinem Charakter den letzten Schliff zu geben.

Falls du selbst Fertigkeiten, Talente und Ausrüstung auswählen willst, lies auf dieser Seite die Abschnitte D, I und J durch, diese werden dir sagen, wo in diesem Buch du die gesuchten Informationen findest.

Du kannst auch beides vermischen – falls du z.B. deine Fertigkeiten selbst auswählen, aber die vorgeschlagenen Talente und Ausrüstungsgegenstände übernehmen willst, dann tu es! Diese Vorschläge sind nur Ideen, um dir dabei zu helfen, deinen Charakter schneller fertigzustellen.

D FERTIGKEITEN

Fertigkeiten sind Dinge, die dein Charakter tun kann, wie Klettern, Leute durch Reden überzeugen, Wunden behandeln, Schlösser knacken, auf einem Pferd reiten, Schleichen oder Schwimmen. Manche Fertigkeiten betreffen Dinge, die jeder ohne Übung kann (wie Klettern oder Schwimmen). Andere erfordern ein gewisses Minimum an Übung, ehe man sie nutzen kann (wie ein Schloss zu knacken). Mehr zu Fertigkeiten findest du auf Seite 34. **WENN DU MIT DEN FERTIGKEITEN FERTIG BIST, BLÄTTERE AUF DIESE SEITE ZURÜCK!**

I TALENTE

Talente sind besondere Fähigkeiten oder Tricks, wie sich instinktiv zu ducken, wenn man angegriffen wird, zu wissen, wie man zwei Gegner mit einem Schwerthieb trifft, oder sich gegen Gedankenkontrolle zu wehren. Manche Talente verbessern oder modifizieren deine Klassenmerkmale wie Zauber zu wirken oder Energie zu fokussieren. Mehr zu Talenten findest du auf Seite 40. **WENN DU MIT DEN TALENTEN FERTIG BIST, BLÄTTERE AUF DIESE SEITE ZURÜCK!**

J AUSRÜSTUNG

Unter Ausrüstung versteht man alles, was du benutzen kannst, um ein besserer Abenteurer zu werden, wie Waffen und Rüstungen. Sollte dein Charakter genug Geld besitzen, kann er jeden Ausrüstungsgegenstand in diesem Buch erwerben – allerdings könnte es sein, dass er nicht weiß, wie man es benutzt. Mehr zu Ausrüstungsgegenständen findest du auf Seite 44. **WENN DU MIT DER AUSRÜSTUNG FERTIG BIST, BLÄTTERE AUF DIESE SEITE ZURÜCK!**

LETZTE HANDGRIFFE

Jetzt fehlen nur noch ein paar letzte Handgriffe:

- 1 Notiere deine Attributsmodifikatoren aus Abschnitt B in den entsprechenden Kästchen in den Abschnitten D, F, G und H.
- 2 Addiere deinen KO-Modifikator zu deinen Trefferpunkten in Abschnitt F.
- 3 Solltest du keine Ränge in einer der unter Abschnitt D aufgeführten Fertigkeiten besitzen, schreibe o in das entsprechende Kästchen.
- 4 Wenn du das Talent Verbesserte Initiative besitzt, schreibe in Abschnitt G in der Zeile für Initiative +4 in das Kästchen Verbesserte Initiative.
- 5 Addiere deinen ST-Modifikator zum Schaden bei allen Nahkampfwaffen in Abschnitt G.
- 6 Berechne deine Fertikeitsboni (Abschnitt D), Rettungswürfe (Abschnitt F), Initiative (Abschnitt G), Nahkampfangriff (Abschnitt G), Fernkampfangriff (Abschnitt G) und Rüstungsklasse (Abschnitt H).
- 7 Notiere deinen Nahkampfangriffswert (Abschnitt G) bei jeder Nahkampfwaffe in Abschnitt G im Kästchen für den Angriffsbonus.
- 8 Notiere deinen Fernkampfangriffswert (Abschnitt G) bei jeder Fernkampfwaffe in Abschnitt G im Kästchen für den Angriffsbonus.



VORSCHLÄGE FÜR KLERIKER



D FERTIGKEITEN Addiere deinen IN-Modifikator zu deinen Fertigkeitsträngen in Abschnitt F deines Charakterbogens. Addiere nochmals +1, falls du ein Mensch bist. Das Ergebnis benennt, wie viele Fertigkeitstränge du auf der 1. Stufe besitzt.

Wähle aus dieser Liste – in der genannten Reihenfolge – bis du keine Fertigkeitstränge mehr hast:

Heilkunde, Wissen (Religion), Diplomatie, Zauberkunde, Wissen (Arkane), Motiv erkennen, Wissen (Geschichte)

Schreibe eine 1 bei jeder gewählten Fertigkeit in das Kästchen für Ränge und eine 3 in das Kästchen für Sonstige Modifikatoren.

I TALENTE Schreibe **Zusätzliches Fokussieren** in Abschnitt I deines Charakterbogens auf. Solltest du ein Mensch sein, dann notiere dir auch **Verbesserte Initiative**.

J AUSRÜSTUNG: Notiere dies in Abschnitt J.

Leichte Armbrust	Arkan gebundener Gegenstand
Armbrustbolzen (10)	Kerzen (10)
Dolch	Zauberbuch
Abenteurerausrüstung	6 GM

Notiere die Spielwerte deiner Waffe (siehe Seite 45-46 in Abschnitt G. In Abschnitt H notiere +5 im Kästchen „Rüstung“.

VORSCHLÄGE FÜR SCHURKEN



D FERTIGKEITEN Addiere deinen IN-Modifikator zu deinen Fertigkeitsträngen in Abschnitt F deines Charakterbogens. Addiere nochmals +1, falls du ein Mensch bist. Das Ergebnis benennt, wie viele Fertigkeitstränge du auf der 1. Stufe besitzt.

Wähle aus dieser Liste – in der genannten Reihenfolge – bis du keine Fertigkeitstränge mehr hast:

Wahrnehmung, Heimlichkeit, Mechanismus ausschalten, Klettern, Akrobatik, Motiv erkennen, Bluffen, Schwimmen, Wissen (Gewölbekunde), Diplomatie, Wissen (Lokales)

Schreibe eine 1 bei jeder gewählten Fertigkeit in das Kästchen für Ränge und eine 3 in das Kästchen für Sonstige Modifikatoren.

I TALENTE Schreibe **Ausweichen** in Abschnitt I deines Charakterbogens auf. Solltest du ein Mensch sein, dann notiere dir auch **Verbesserte Initiative**.

J AUSRÜSTUNG: Notiere dies in Abschnitt J.

Beschlagene Lederrüstung	Abenteurerausrüstung
Leichte Armbrust	Kreide
Armbrustbolzen (10)	Seil
Dolch	Diebeswerkzeug
Kurzschwert	28 GM

Notiere die Spielwerte deiner Waffe (siehe Seite 45-46 in Abschnitt G. In Abschnitt H notiere +3 im Kästchen „Rüstung“ und +1 im Kästchen „Sonstiges“.

VORSCHLÄGE FÜR KÄMPFER



D FERTIGKEITEN Addiere deinen IN-Modifikator zu deinen Fertigkeitsträngen in Abschnitt F deines Charakterbogens. Addiere nochmals +1, falls du ein Mensch bist. Das Ergebnis benennt, wie viele Fertigkeitstränge du auf der 1. Stufe besitzt.

Wähle aus dieser Liste – in der genannten Reihenfolge – bis du keine Fertigkeitstränge mehr hast:

Klettern, Schwimmen, Wissen (Gewölbekunde), Reiten

Schreibe eine 1 bei jeder gewählten Fertigkeit in das Kästchen für Ränge und eine 3 in das Kästchen für Sonstige Modifikatoren.

I TALENTE Schreibe **Heftiger Angriff** in Abschnitt I deines Charakterbogens auf. Solltest du ein Mensch sein, dann notiere dir auch **Verbesserte Initiative**.

J AUSRÜSTUNG: Notiere dies in Abschnitt J.

Schuppenpanzer	Abenteurerausrüstung
Schwerer Stahlschild	Wurfhaken
die Waffe, für die du	Kletterhaken (10)
Waffenfokus gewählt hast	Seil
Kurzbogen und Pfeile (20)	49 GM

Notiere die Spielwerte deiner Waffe (siehe Seite 45-46 in Abschnitt G. In Abschnitt H notiere +5 im Kästchen „Rüstung“ und +2 im Kästchen „Schild“

VORSCHLÄGE FÜR MAGIER



D FERTIGKEITEN Addiere deinen IN-Modifikator zu deinen Fertigkeitsträngen in Abschnitt F deines Charakterbogens. Addiere nochmals +1, falls du ein Mensch bist. Das Ergebnis benennt, wie viele Fertigkeitstränge du auf der 1. Stufe besitzt.

Wähle aus dieser Liste – in der genannten Reihenfolge – bis du keine Fertigkeitstränge mehr hast:

Wissen (Arkane), Zauberkunde, Wissen (Gewölbekunde), Wissen (Geographie), Wissen (Geschichte), Wissen (Lokales), Wissen (Natur)

Schreibe eine 1 bei jeder gewählten Fertigkeit in das Kästchen für Ränge und eine 3 in das Kästchen für Sonstige Modifikatoren.

I TALENTE Schreibe **Verbesserte Initiative** in Abschnitt I deines Charakterbogens auf. Solltest du ein Mensch sein, dann notiere dir auch **Abhärtung** und addiere +3 zu deinen Trefferpunkten in Abschnitt F.

J AUSRÜSTUNG: Notiere dies in Abschnitt J.

Leichte Armbrust	Abenteurerausrüstung
Armbrustbolzen (10)	Kerzen (10)
Dolch	Zauberbuch
Arkan gebundener Gegenstand	6 GM

Notiere die Spielwerte deiner Waffe (siehe Seite 45-46 in Abschnitt G. In Abschnitt H notiere +0 im Kästchen „Rüstung“.



FERTIGKEITEN

Fertigkeiten repräsentieren die grundlegenden Fähigkeiten deines Charakters. Wenn dein Charakter in der Stufe aufsteigt, kann er neue Fertigkeiten erlangen und seine bereits beherrschten Fertigkeiten drastisch verbessern.

D FERTIGKEITEN AUF DER 1. STUFE

Wie viele Fertigkeitensränge du auf der 1. Stufe erhältst, hängt von deiner Klasse ab. Kämpfer, Kleriker und Magier erhalten 2 Ränge, Schurken 8. Addiere deinen IN-Modifikator zu dieser Zahl. Wenn du ein Mensch bist, erhältst du +1 zusätzlichen Rang. Ein menschlicher Kleriker mit IN-Modifikator +1 würde z.B. 2 Ränge erhalten, weil er ein Kleriker ist, +1 Rang durch seine IN und +1 Rang, weil er ein Mensch ist – insgesamt also 4 Ränge.

WÄHLE DEINE FERTIGKEITEN

Investiere **einen** Rang in jede Fertigkeit, die du möchtest, bis dir die Ränge ausgehen. Du kannst auf der 1. Stufe in keiner Fertigkeit mehr als 1 Rang besitzen.

Wähle Fertigkeiten, die zu deiner Idee für deinen Charakter passen. Wenn dein Charakter z.B. viel Zeit im Freien verbringt, könntest du jeweils einen Rang in Klettern und Schwimmen investieren. Du kannst deine Ränge für jede Fertigkeit ausgeben, die du möchtest, selbst wenn die Wahl seltsam wirkt. So könntest du einen Rang in Zauberkunde investieren, selbst wenn du ein Kämpfer bist – vielleicht war deine Schwester eine Magierin oder vielleicht bist du aus einer Magierakademie geflogen, ehe du dich entschieden hast, ein Kämpfer zu werden. Und auch ein Kleriker könnte einen Rang in Mechanismus ausschalten investieren – vielleicht war er ja ein Einbrecher, ehe er zu einem Priester wurde.

Notiere die Ränge in Abschnitt D auf deinem Charakterbogen.

ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

Jede Fertigkeit steht mit einem Attributsmodifikator in Verbindung – Akrobatik ist eine GE-Fertigkeit, Klettern eine ST-Fertigkeit usw. Wenn du einen Fertigkeitensrang in eine Fertigkeit investierst, solltest du den damit verbundenen Attributsmodifikator in das entsprechende Kästchen bei dieser Fertigkeit eintragen. Wenn du also z.B. 1 Rang in Klettern investierst und einen ST-Modifikator von +2 (Abschnitt B) hast, dann schreibe in das Kästchen für den Attributsmodifikator neben Klettern +2.

KLASSENFERTIGKEITEN

Deine Ausbildung in einer Klasse bedeutet, dass du automatisch in einigen Fertigkeiten besser bist als in anderen – Kämpfer können gut klettern, Kleriker haben viel Wissen (Religion) usw. Die Fertigkeiten, in denen du ausgebildet wurdest, werden als Klassenfertigkeiten bezeichnet – es handelt sich um die Fertigkeiten, die bei den Klassenbeschreibungen auf den Seiten 16, 18, 24 und 30 aufgeführt werden. (Außerdem zeigen dir die Bilder bei den Fertigungsbeschreibungen, welche Klassen die jeweilige Fertigkeit als Klassenfertigkeit besitzen.) Wenn du in einer deiner Klassenfertigkeiten wenigstens 1 Rang hast, erhältst du einen Bonus von +3 auf diese Fertigkeit – schreibe diese +3 in das Kästchen für Sonstige Modifikatoren bei dieser Fertigkeit unter Abschnitt D deines Charakterbogens auf. Dieser Klassenfertigungsbonus bleibt immer +3.

ZUSAMMENRECHNEN

Addiere bei jeder Fertigkeit, in die du einen Rang investiert hast, die Zahlen und schreibe das Ergebnis in das Kästchen für den Gesamtwert. Zu den Zahlen sollten der investierte Rang, dein Attributsmodifikator, dein Klassenfertigungsbonus (sofern du einen besitzt) und dein Volksbonus (sofern du einen besitzt) gehören. Bis du in der Stufe aufsteigst, ist der Gesamtwert die einzige Zahl, um die du dich noch kümmern musst.

FERTIGKEITSWÜRFE

Wenn du eine Fertigkeit zu nutzen versuchst, würfle **1W20 + der Gesamtwert der Fertigkeit**. Höhere Würfe sind besser als niedrige. Du vergleichst das Ergebnis mit dem **Schwierigkeitsgrad (SG)** der angestrebten Handlung. Höhere Schwierigkeitsgrade sind schwieriger als niedrige SG. Wenn dein Ergebnis den SG erreicht oder übertrifft, hast du Erfolg! Andernfalls scheiterst du, dann kannst du es aber meistens im nächsten Zug erneut versuchen.

Solltest du keine Ränge in eine Fertigkeit investiert haben, besteht dein Gesamtwert, den du auf den W20-Wurf addierst, nur aus deinem Attributsmodifikator und deinem Volksmodifikator (sofern du einen hast).

KONKURRIERENDE FERTIGKEITSWÜRFE

Manchmal musst du einen konkurrierenden Fertigkeitenswurf ablegen. Statt gegen den vom Spielleiter bestimmten SG würfelst du gegen einen anderen Charakter oder ein Monster. Wenn du dich an einen Goblin anschleichen willst, musst du einen Wurf für Heimlichkeit ablegen, während der Goblin einen Wurf für Wahrnehmung macht – sein SG dabei ist das Ergebnis deines Wurfs für Heimlichkeit. Sollte der Goblin deinen Wurf für Heimlichkeit erreichen oder übertreffen, bemerkt er dich.

NUR GEÜBT EINSETZBARE FERTIGKEITEN

Wenn eine Fertigkeit in einem grauen statt einem schwarzen Balken steht, musst du in ihr geübt sein, damit du sie einsetzen kannst (du musst wenigstens 1 Rang in der Fertigkeit haben). Solltest du keine Ränge in der Fertigkeit haben, kannst du nicht auf sie würfeln.

AKROBATIK (GE)



Du nutzt Akrobatik zum Springen, um das Gleichgewicht zu halten, Flickflacks zu schlagen, sicher nach einem Sturz aufzukommen und andere körperliche Handlungen auszuführen, die Geschicklichkeit erfordern. Wenn du Akrobatik einsetzt, geschieht dies im Rahmen einer Bewegung.

BALANCIEREN

Wenn dir ein Akrobatikwurf gelingt, kannst du dich eine Runde lang mit deiner halben Bewegungsrate auf einem Felsvorsprung oder sogar einem Seil fortbewegen. Solltest du Schaden erleiden, während du balancierst, muss dir ein weiterer Wurf gelingen, um nicht zu stürzen.

BREITE DER OBERFLÄCHE	SG FÜR AKROBATIK
31 cm oder mehr	Kein Wurf erforderlich
16 – 30 cm breit	10
5 – 15 cm breit	15
weniger als 5 cm breit	20

SPRINGEN

Du kannst Akrobatik einsetzen, um hoch oder weit zu springen. Falls du nicht wenigstens 3 m Anlauf nehmen kannst, **verdopple den SG!** Sollte dir ein Sprung über eine Grube um 4 oder weniger misslingen, kannst du mit einem Reflexwurf gegen SG 20 versuchen, die gegenüberliegende Kante zu ergreifen. Solltest du um 5 oder mehr scheitern, fällst du. Solltest du absichtlich nach unten springen, kannst du einen Wurf für Akrobatik gegen SG 15 machen; bei Erfolg wird die gefallene Distanz behandelt, als wärest du 3 m weniger gestürzt, was den Fallschaden verringert.

WEITSPRUNG	SG FÜR AKROBATIK
1,50 m	5
3 m	10
4,50 m	15
6 m	20
mehr als 6 m	+5 pro 1,50 m

HOCHSPRUNG	SG FÜR AKROBATIK
30 cm	4
60 cm	8
90 cm	12
1,20 m	16
höher als 1,20 m	+4 pro 30 cm

MODIFIKATOREN

Schlechte Bodenbedingungen können den SG für Würfe auf Akrobatik erhöhen. Diese Modifikatoren addieren sich auf, aber verwenden immer nur den schlimmsten einer Art von Modifikator (wenn z.B. eine Behinderung sowohl aufgrund von Sand wie auch durch Geröll besteht, dann erhöhe den SG nur um +5).

EINFLUSSFAKTOREN AUF AKROBATIK	SG-MODIFIKATOR
Leichte Behinderung (Sand, Schotter)	+2
Schwere Behinderung (Geröll, Höhle)	+5
Leichte Glätte (nass)	+2
Starke Glätte (vereist)	+5
Leichter Abhang (< 45°)	+2
Steiler Abhang (>45°)	+5
Leicht instabil (Boot in aufgewühltem Wasser)	+2
Instabil (Boot in einem Sturm)	+5
Sehr instabil (Erdbeben)	+10

BLUFFEN (CH)



Du setzt Bluffen ein, um überzeugende Lügen zu erzählen. Sollte jemand meinen, dass du die Unwahrheit sagst, kann er einen konkurrierenden Wurf auf Motiv erkennen gegen deinen Wurf auf Bluffen ausführen. Sollte dein Wurf höher sein, überzeugst du ihn davon, dass du die Wahrheit sagst. Eine Lüge zu erzählen dauert solange, wie erforderlich ist, um sie auszusprechen (meist 1 Runde oder mehr). Sollte dein Gegenüber dir nicht glauben, unterliegen weitere Würfe auf Bluffen gegen ihn einem Malus von -10.

GLAUBWÜRDIGKEIT

Es ist leichter, die Leute zu täuschen, wenn sie dir glauben wollen – und schwerer, wenn deine Lüge an den Haaren herbeigezogen ist.

UMSTÄNDE	MODIFIKATOR AUF BLUFFEN
Das Ziel möchte dir glauben	+5
Die Lüge ist glaubwürdig	+0
Die Lüge ist unwahrscheinlich	-5
Die ist an den Haaren herbeigezogen	-10
Die Lüge ist unmöglich wahr	-20

DIPLOMATIE (CH)



Du setzt Diplomatie ein, um Leute dazu zu bringen, dir zuzustimmen, um Streitigkeiten beizulegen und wertvolle Informationen oder Gerüchte von anderen in Erfahrung zu bringen. Wenn dir der Wurf gelingt, hilft dir das Ziel auf irgendeine Weise (der SL bestimmt wie). Solltest du scheitern, hilft es dir nicht. Falls du um 5 oder mehr scheitern, verschlechtert sich die Einstellung des Zieles dir und deinen Freunden gegenüber – sollte es bereits Unfreundlich gewesen sein, könnte es nun sogar angreifen! Du kannst Diplomatie gegen keine Kreatur anwenden, die dich nicht versteht, eine Intelligenz von 3 oder weniger hat oder plant, dir in naher Zukunft zu schaden. Diplomatie erfordert so viel Zeit, wie du brauchst, um mit der Kreatur zu sprechen (meistens wenigstens 1 Runde).

LEUTE BEEINFLUSSEN

Der SG des Wurfes hängt von der Einstellung der Kreatur und ihrem Charisma-Modifikator ab.

ANFÄNGLICHE EINSTELLUNG	SG FÜR DIPLOMATIE
Feindlich	25 + CH-Modifikator der Kreatur
Unfreundlich	20 + CH-Modifikator der Kreatur
Gleichgültig	15 + CH-Modifikator der Kreatur
Freundlich	10 + CH-Modifikator der Kreatur
Hilfsbereit	0 + CH-Modifikator der Kreatur

SCHWIERIGKEITSGRAD

Der SG dieses Wurfes wird zudem durch die Art der erbetenen Unterstützung oder des gewünschten Rates modifiziert. Manche Bitten scheitern automatisch, falls sie den Werten oder der Natur der Zielkreatur widersprechen (dies legt der SL fest).

FORDERUNG	MODIFIKATOR
Einen einfachen Rat oder Hilfe geben	-5
Einen ausführlichen Rat oder umfangreiche Hilfe geben	+0
Ein unwichtiges Geheimnis verraten oder komplizierte Hilfe geben	+5
Ein bedeutendes Geheimnis verraten oder gefährvolle Hilfe geben	+10 oder mehr
Weitere Forderungen	+5 pro Forderung

INFORMATIONEN SAMMELN

Wenn du mehrere Stunden damit verbringst, mit den Leuten im Ort zu reden, kannst du Diplomatie nutzen, um Informationen zu einem bestimmten Thema oder einer Person zu sammeln. Hierzu musst du wenigstens 1W4 Stunden lang die Leute in den örtlichen Schenken, auf Marktplätzen und an Versammlungsplätzen befragen. Der SG deines Wurfes für Diplomatie hängt davon ab, wie gut die gesuchte Information bekannt ist. Bei gewöhnlichen Tatsachen und Gerüchten beträgt er 10, doch bei obskurem oder geheimem Wissen beträgt er normalerweise 20 oder mehr. Der SL kann zudem entscheiden, dass manche Dinge dem gewöhnlichen Volk einfach nicht bekannt sind.

ERNEUTER VERSUCH

Du kannst dieselbe Kreatur alle 24 Stunden beeinflussen. Du kannst aber stets mehr Zeit mit dem Versuch verbringen, Informationen zu sammeln.



HEILKUNDE (WE)

Du setzt Heilkunde ein für Chirurgie, zur Behandlung von Krankheiten und Vergiftungen, um Sterbende zu retten und Verletzten zu helfen, sich zu erholen.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Der SG und die Auswirkungen von Heilkunde hängen davon ab, welche Art von Heilung du beabsichtigst.

AUFGABE	SG FÜR HEILKUNDE
Erste Hilfe	15
Langzeitbehandlung	15
Tödliche Wunden behandeln	20
Vergiftung behandeln	SG = SG des RW gegen das Gift
Krankheit behandeln	SG = SG des RW gegen die Krankheit

ERSTE HILFE

Mit Erster Hilfe rettest du einen sterbenden Charakter. Wenn ein Charakter sich im negativen Trefferpunktbereich befindet und Trefferpunkte verliert, kannst du ihn stabilisieren. Ein stabilisierter Charakter gewinnt keine Trefferpunkte zurück, verliert aber auch keine mehr. Dies ist eine Standard-Aktion.

LANGZEITBEHANDLUNG

Du behandelst eine verletzte Person einen Tag lang. Wenn dein Wurf für Heilkunde erfolgreich ist, gewinnt der Patient nach einer achtstündigen Ruhephase 2 Trefferpunkte pro Charakterstufe zurück oder 4 Trefferpunkte pro Charakterstufe nach einem ganzen Tag vollständiger Ruhe. Du kannst dich selbst nicht auf diese Weise behandeln. Du kannst bis zu sechs Patienten am Tag behandeln. Langzeitbehandlung nimmt 8 Stunden deines Tages in Anspruch.

TÖDLICHE WUNDEN BEHANDELN

Du setzt Chirurgie ein, um eine verletzte Kreatur zu heilen. Dies stellt 1 Trefferpunkt pro Charakterstufe der Kreatur wieder her. Solltest du den SG um 5 oder mehr übertreffen, dann addiere deinen WE-Modifikator zur Zahl der geheilten Trefferpunkte. Eine Kreatur kann auf diese Weise nur einmal am Tag geheilt werden. Dies dauert 1 Stunde.

VERGIFTUNG BEHANDELN

Du kümmerst dich um eine vergiftete Kreatur, die durch das Gift weiteren Schaden zu erleiden droht. Jedes Mal, wenn die Kreatur einen Rettungswurf gegen das Gift ablegt, legst du einen Wurf auf Heilkunde ab. Wenn du den SG des Giftes erreichst oder übertriffst, erhält die Kreatur einen Bonus von +4 auf ihren Rettungswurf. Dies ist eine Standard-Aktion.

KRANKHEIT BEHANDELN

Du kümmerst dich um eine kranke Kreatur. Jedes Mal, wenn die Kreatur einen Rettungswurf gegen die Krankheitseffekte ablegt, machst du einen Wurf für Heilkunde. Wenn du den SG der Krankheit erreichst oder übertriffst, erhält die Kreatur einen Bonus von +4 auf ihren Rettungswurf. Dies dauert 10 Minuten.

HEIMLICHKEIT (GE)

Du nutzt Heimlichkeit, um zu verhindern, dass andere Kreaturen dich bemerken, sodass du an ihnen vorbei schleichen oder sie angreifen kannst, wenn sie es nicht erwarten. Diese Fertigkeit deckt Schleichen und Verstecken ab.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Dein Wurf für Heimlichkeit konkurriert mit dem Wurf für Wahrnehmung jeder Kreatur, die dich bemerken könnte. Wenn du den SG dieser Kreatur übertriffst, bemerkt sie dich nicht. Normalerweise macht der SL Würfe auf Heimlichkeit für dich, da du nie genau weißt, wie heimlich du gerade bist.

Wenn du stillstehst oder dich maximal mit der Hälfte deiner Bewegungsrate fortbewegst, kannst du Heimlichkeit ohne Mali einsetzen. Solltest du dich schneller bewegen, erleidest du einen Malus von -5 auf Würfe für Heimlichkeit. Du kannst Heimlichkeit nicht verwenden, wenn du angreifst, rennst oder einen Sturmangriff ausführst.

Du kannst Heimlichkeit nicht benutzen, wenn eine Kreatur dich beobachtet. Wenn du dich hinter einer Ecke oder einem großen Gegenstand in Deckung befindest oder hinter einem Vorhang oder Büschen (Tarnung), kannst du in der Regel einen Wurf auf Heimlichkeit gegen eine Kreatur ablegen. Du kannst einen Wurf auf Bluffen ablegen, der mit dem Wurf für Wahrnehmung der Kreatur konkurriert, um eine kleine Ablenkung zu erschaffen („Da! Hinter dir!“), sodass du dich schnell außer Sicht ducken und einen Wurf auf Heimlichkeit mit einem Malus von -10 ablegen kannst.



KLETTERN (ST)

Du benutzt Klettern, um Wände, Klippen, Vorhänge, Seile usw. hochzuklettern. Wenn dein Wurf den SG erreicht oder übertrifft, kannst du mit einem Viertel deiner Bewegungsrate klettern. Solltest du dir selbst einen Malus von -5 auferlegen und den Wurf schaffen, kannst du mit deiner halben Bewegungsrate klettern. Du musst einmal pro Bewegungsaktion einen Wurf ablegen. Solltest du um 4 oder weniger scheitern, kommst du nicht voran. Solltest du um 5 oder mehr scheitern, fällst du.

Du brauchst beide Hände zum Klettern, kannst dich aber mit einer Hand festhalten (ohne dich zu bewegen) und mit der anderen Hand einen Zauber wirken oder eine einhändige Aktion ausführen (z.B. mit einer Waffe angreifen oder etwas aus deiner Gürteltasche holen). Falls du beim Klettern Schaden erleidest, muss dir ein weiterer Wurf gelingen, um nicht abzustürzen.

SCHWIERIGKEITSGRADE

BEISPIELOBERFLÄCHE	SG FÜR KLETTERN
Ein Seil mit Knoten, das an einer Wand hängt	0
Ein freihängendes Seil mit Knoten oder ein Seil, das an einer Wand hängt	5
Die Takelage eines Schiffes oder ein felsiger Hügel	10
Eine Felswand, ein Baum oder ein freihängendes Seil	15
Eine Steinmauer	20
Eine Ziegelmauer	25
Eine Decke mit Handgriffen	30
Eine absolut glatte, senkrechte Oberfläche	unmöglich

HANDGRIFFE

Du kannst deine eigenen Handgriffe und Fußhalte erzeugen, indem du Kletterhaken (siehe Seite 49) in eine Wand hämmerst. Dies dauert 1 Minute pro Kletterhaken. Du benötigst pro 1,50 m einen Kletterhaken. Wenn du eine mit Kletterhaken versehene Wand erklimmst, beträgt der SG 15. Du kann eine Axt auf dieselbe Weise verwenden, um eine Eiswand oder einen Baum hinaufzuklettern.

DEN EIGENEN FALL ABFANGEN

Es ist fast unmöglich, einen Sturz abzufangen, wenn man einmal abgestürzt ist – der SG hierzu liegt um +20 höher als der gescheiterte SG.

MECHANISMUS AUSSCHALTEN (GE)

Du kannst Mechanismus ausschalten benutzen, um Fallen zu entschärfen, Schlösser zu öffnen und einfache mechanische Gerätschaften (wie Katapulte, Wagenräder und Türen) zu sabotieren. Diebeswerkzeug erleichtert dies.

ENTSCHÄRFEN ODER SABOTIEREN

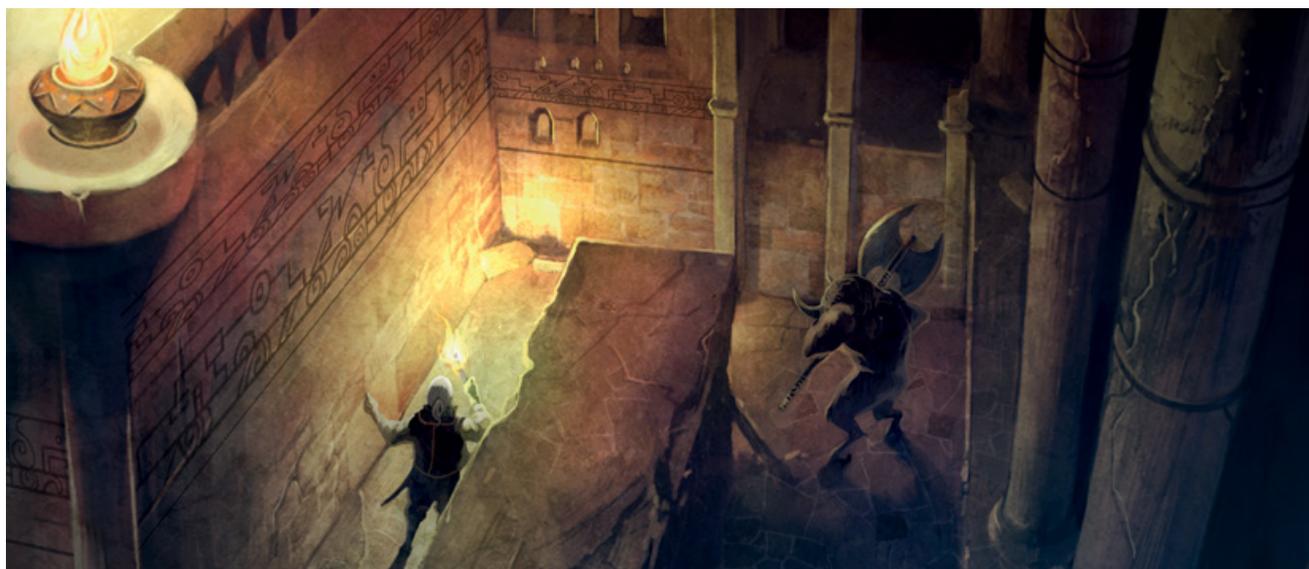
Wenn du eine Falle entschärfst, würfelt der SL für dich für Mechanismus ausschalten, sodass du nicht weißt, ob du es geschafft hast oder nicht. Ohne Diebeswerkzeug erhältst du einen Malus von -2 auf den Wurf. Bei Erfolg entschärfst du den Mechanismus. Solltest du um 4 oder weniger scheitern, kannst du es erneut versuchen. Solltest du um 5 oder mehr scheitern, geht etwas schief – falls es sich um eine Falle handelt, löst du sie aus, falls du etwas sabotierst, glaubst du nur, den Mechanismus ausgeschaltet zu haben, der jedoch weiterhin normal funktioniert. Einen einfachen Mechanismus auszuschalten erfordert eine Runde und ist eine Volle Aktion. Bei einem raffinierten oder schwierigen Mechanismus dauert es 1W4 oder 2W4 Runden.

MECHANISMUS	AUSSCHALTEN-		
	ZEIT	SG	BEISPIEL
Einfach	1 Runde	10	Ein Schloss blockieren
Raffiniert	1W4 Runden	15	Ein Wagenrad sabotieren
Schwierig	2W4 Runden	20	Eine einfache Falle entschärfen oder wieder funktionsfähig machen
Extrem schwierig	2W4 Runden	25	Eine komplexe Falle entschärfen

EIN SCHLOSS ÖFFNEN

Der SG zum Öffnen eines Schlosses hängt von dessen Qualität ab. Ohne Diebeswerkzeuge (siehe Seite 49) steigt der SG um +10. Um ein Schloss zu öffnen brauchst du eine Standard-Aktion und eine Bewegungsaktion.

QUALITÄT DES SCHLOSSES	SG FÜR MECHANISMUS AUSSCHALTEN
Einfach	20
Durchschnittlich	25
Gut	30
Hervorragend	40



MOTIV ERKENNEN (WE)



Du nutzt Motiv erkennen, um zu erkennen, ob dich jemand belügt (und gegen dich Bluffen einsetzt), festzustellen, wie vertrauenswürdig eine Person ist, oder ob eine Person sich merkwürdig verhält.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Wenn du glaubst, dass jemand gegen dich Bluffen einsetzt, kannst du einen Wurf für Motiv erkennen ablegen. Solltest du das Ergebnis des Wurfes des anderen für Bluffen erreichen oder übertreffen, erkennst du, dass er lügt. Sollte er nicht wirklich lügen (etwa weil er es auch nicht anders weiß), glaubst du, dass er dir die Wahrheit erzählt, ganz egal wie hoch dein Ergebnis ist.

Du kannst Motiv erkennen nutzen, um ein Bauchgefühl für eine Situation zu entwickeln. Z.B. könntest du zu dem Schluss kommen, dass die Person dir gegenüber ein Betrüger ist oder unter Gedankenkontrolle steht. Der SG hierfür beträgt 20. Solltest du Erfolg haben, bemerkst du, dass die Person sich seltsam verhält. Du kannst ebenso diese Fertigkeit nutzen, um eine Vorstellung davon zu bekommen, ob eine verstohlen auftretende Person wirklich vertrauenswürdig ist. Um ein Gefühl für jemanden zu bekommen, ist 1 Minute erforderlich.

REITEN (GE)



Du setzt Reiten ein, um ein Tier zu reiten oder ein von dir gerittenes Tier zu kontrollieren. In der Regel handelt es sich dabei um ein Pferd.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Wenn du ein Reittier ohne Sattel reitest, erleidest du einen Malus von -5 auf deine Würfe für Reiten.

AUFGABE	SG FÜR REITEN
Mit den Knien lenken	5
Weiche Landung	15
Sprung	15
Schnelles Auf- oder Absteigen	20

MIT DEN KNIEN LENKEN

Du kannst dein Reittier mit den Knien lenken, sodass du beide Hände zum Kämpfen frei hast. Lege zu Beginn deines Zuges deinen Wurf auf Reiten ab. Wenn du scheiterst, kannst du in dieser Runde nur eine Hand verwenden, da du die andere brauchst, um dein Reittier zu kontrollieren. Dies erfordert keine Aktion.

WEICHE LANDUNG

Wenn du von einem Reittier fällst, erleidest du normalerweise 1W6 Schadenspunkte und landest auf dem Rücken liegend. Wenn dir dieser Wurf auf Reiten gelingt, erleidest du keinen Schaden durch den Sturz und landest auf den Füßen. Diese Anwendung der Fertigkeit Reiten erfordert keine Aktion und kann sogar eingesetzt werden, wenn du nicht an der Reihe bist.

SPRUNG

Im Rahmen seiner Bewegung kannst du dein Reittier über Hindernisse springen lassen. Wenn dir ein Wurf für Reiten gegen SG 15 gelingt, kannst du für das Reittier würfeln (benutze den Gesamtbonus deiner Fertigkeit Reiten oder der Fertigkeit Akrobatik des Reittieres (den niedrigeren der beiden)), um zu bestimmen, wie weit es springt. Sollte dir dein Wurf für Reiten misslingen, stürzt du beim Sprung von deinem Reittier und erleidest entsprechend Fallschaden (wenigstens 1W6 Punkte). Diese Anwendung der Fertigkeit Reiten erfordert keine Aktion, sondern ist Teil der Bewegung des Reittieres.

SCHNELLES AUF- ODER ABSTEIGEN

Auf ein Reittier zu steigen oder abzusteigen ist normalerweise eine Bewegungsaktion. Wenn du an der Reihe bist und eine Bewegungsaktion verfügbar hast, kannst du als Freie Aktion versuchen, ein Reittier zu besteigen oder abzusteigen. Sollte dir der Wurf für Reiten misslingen, musst du deine Bewegungsaktion aufwenden, hast aber immer noch deine Freie Aktion.

SCHWIMMEN (ST)



Du nutzt Schwimmen, um dich im Wasser fortzubewegen, egal ob vertikal oder horizontal. Wenn du den SG des Wurfes für Schwimmen schaffst, kannst du mit einem Viertel deiner Bewegungsrate im Rahmen einer Bewegungsaktion oder mit deiner halben Bewegungsrate im Rahmen einer Vollen Aktion schwimmen. Du musst diesen Wurf einmal pro Bewegungsaktion oder Voller Aktion ablegen. Solltest du um 4 oder weniger scheitern, bewegst du dich nicht voran (die Strömung könnte dich aber mitziehen). Solltest du um 5 oder mehr scheitern, gehst du unter.

Solltest du dich unter Wasser befinden, weil dein Wurf für Schwimmen gescheitert ist oder du absichtlich unter der Wasseroberfläche schwimmst, musst du den Atem anhalten. Du kannst deinen Atem für eine Anzahl von Runden gleich 2 x deinem Konstitutionswert anhalten, dabei aber nur Bewegungs- oder Freie Aktionen unternehmen. Solltest du eine Standard-Aktion ausführen (z.B. einen Angriff), verringere die verbleibende Zeit um 1 Runde (wenn du also in jeder Runde angreifst, kannst du deinen Atem nur für eine Zahl von Runden gleich deines Konstitutionswertes anhalten). Wenn dir die Luft ausgeht, muss dir in jeder Runde ein Konstitutionswurf gelingen (1W20 + KO-Modifikator); der SG beginnt bei 10 und steigt jede Runde um +1. Wenn dir ein KO-Wurf misslingt, beginnst du zu ertrinken (siehe Seite 47 im *Spielleiterbuch* zu Erstickten).

SCHWIERIGKEITSGRAD

Der SG bei Würfeln für Schwimmen ist vom Wasser abhängig:

WASSER	SG FÜR SCHWIMMEN
Ruhig	10
Aufgewühlt	15
Stürmisch	20

WAHRNEHMUNG (WE)



Du setzt Wahrnehmung ein, um Fallen zu entdecken, zu bemerken, wenn jemand sich an dich heranschleicht, schwache Geräusche zu hören, Gift im Essen zu bemerken usw. Du musst nur dann eine Aktion für Wahrnehmung aufwenden, wenn du aktiv nach etwas suchst – ein Feld von 1,50 m x 1,50 m abzusuchen ist eine Bewegungsaktion.



SCHWIERIGKEITSGRAD

Wenn eine Kreatur sich an dich anschleicht, legst du einen konkurrierenden Wurf auf Wahrnehmung gegen das Ergebnis des Wurfes auf Heimlichkeit der Kreatur als SG ab. Solltest du den SG erreichen oder übertreffen, bemerkst du die Kreatur, ansonsten kann sie an dir vorbei schleichen oder dich angreifen. Hier ein paar öfter auftretende SG für Wahrnehmung:

DETAIL	SG FÜR WAHRNEHMUNG
Kampfgeräusche hören	-10
Rauch riechen	0
Ein Gespräch belauschen	0
Schritte einer Kreatur hören	10
Ein geflüstertes Gespräch belauschen	15
Eine gewöhnliche Geheimtür finden	20
Eine verborgene Falle finden	je nach Falle
Eine Kreatur bemerken, die Heimlichkeit einsetzt	Konkurrierender Wurf gegen Heimlichkeit

MODIFIKATOREN

Es ist viel schwerer, einen Ork zu entdecken, der in 30 m Entfernung vorbei schleicht, als wenn er sich nur 3 m weit weg befindet! Hier ein paar öfter auftretende Modifikatoren für den SG für Wahrnehmung:

MODIFIKATOREN FÜR WAHRNEHMUNG	SG-MODIFIKATOR
Entfernung zu Quelle, Gegenstand oder Kreatur	+1 pro 3 m
Durch eine geschlossene Tür	+5
Durch eine Wand	+10
Kreatur, die den Wurf macht, schläft	+10

WISSEN (IN)

Du setzt Wissen ein, um einfache und schwierige Fragen zu beantworten. Bei Wissen handelt es sich in Wirklichkeit um mehrere verschiedene Wissensfertigkeiten, die aber alle denselben Regeln unterliegen.

WISSENSFERTIGKEITEN

Du behandelst die Wissensfertigkeiten als verschiedene Fertigkeiten, wenn du ihnen Fertigkeitsränge zuweist (wenn du z.B. einen Fertigungsgrad in Wissen [Arkane] investierst, gibt er dir keinen Bonus bei Wissen [Geschichte]). Schau bei der Beschreibung deiner Klasse (Seite 16, 18, 24 oder 30) nach, welche Wissensfertigkeiten für dich Klassenfertigkeiten sind.

WISSENS-FERTIGKEIT	THEMEN
Arkane	Arkane Symbole, Drachen, Konstrukte, Magische Bestien
Geographie	Gelände, Klima, Länder, Leute
Geschichte	Entdeckungen, Kolonien, Stadtgründungen, Kriege
Gewölbekunde	Aberrationen, Höhlen, Schleime, Schlicke
Lokales	Gesetze, Humanoide, Legenden, Persönlichkeiten, Traditionen
Natur	Monströse Humanoide, Pflanzen, Tiere, Ungeziefer, Wetter
Religion	Götter und Göttinnen, Heilige Symbole, mythische Geschichte, Untote

SCHWIERIGKEITSGRAD

Wenn du keine Fertigungsgrade in eine Wissensfertigkeit investierst, kannst du keine Fragen beantworten, deren SG höher als 10 ist. Sollte dir ein Wurf auf Wissen misslingen, kannst du ihn zu dieser Frage erst erneut versuchen, wenn du eine Stufe aufgestiegen bist. Ein erfolgreicher Wurf kann dir einen Hinweis zu den Fähigkeiten oder Schwächen eines Monsters geben.

FRAGE	SG FÜR WISSENS
Sehr einfach	10
Grundlagen	15
Schwierig	20
Sehr schwierig	30

ZAUBERKUNDE (IN)



Du nutzt Zauberkunde, um aktive magische Effekte und Zauber zu verstehen.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Der SG und Effekt eines Wurfes auf Zauberkunde hängen von der Aufgabe ab.

AUFGABE	SG
Eine Schriftrolle, einen Trank oder einen Zauberstab identifizieren	15 + Zauberstufe
Erkennen, welchen Zauber ein Gegner wirkt	15 + Zaubergrad
Anderen magischen Gegenstand identifizieren	20

Beachte, dass der Zauber *Magie entdecken* magische Gegenstände ohne einen Wurf auf Zauberkunde identifizieren kann. Im *Spielleiterbuch* findest du auf Seite 48 weitere Informationen.

FERTIGKEITEN VERBESSERN

Wenn du in der Stufe aufsteigst, erhältst du so viele weitere Fertigungsgrade, wie du auf der 1. Stufe deiner Klasse erhalten hast. Wenn du ein menschlicher Kleriker mit IN 12 bist, erhältst du auf der ersten Stufe 4 Fertigungsgrade (2 Kleriker + 1 IN-Modifikator + 1 Mensch) und 4 weitere auf der 2. Stufe.

Du kannst die Ränge in dieselben Fertigkeiten investieren wie auf der 1. Stufe oder in andere. Du kannst nun mehr als einen Rang in einer Fertigkeit haben, als du Charakterstufen besitzt. Wenn du z.B. auf der 1. Stufe 1 Rang in Heilkunde investiert hast, kannst du auf der 2. Stufe nur 1 weiteren Rang investieren, sodass du dann 2 Fertigungsgrade in Heilkunde besitzt. Wenn du 3 Fertigungsgrade haben willst, musst du warten, bis du wenigstens die 3. Stufe erreicht hast.

Du kannst Ränge in Fertigkeiten investieren, in denen du bisher noch 0 Ränge hast. Wenn du z.B. bisher keine Ränge in Klettern investiert hast, kannst du auf der 2. Stufe auch 1 oder 2 Ränge in Klettern investieren.

Du musst nicht jede Fertigkeit beherrschen. Abenteurer reisen in Gruppen zusammen, um sich zu ergänzen. Wenn ihr einen Schurken dabei habt, der Mechanismus ausschalten gut beherrscht, können der Kämpfer und der Kleriker ihre Fertigungsgrade auf Fertigkeiten verteilen, die der Schurke vielleicht nicht so gut beherrscht, z.B. Heilkunde und Reiten.



DU BIST MIT DEN FERTIGKEITEN FERTIG. BLÄTTERE ZURÜCK ZU SEITE 32, UM DEINEN CHARAKTER FERTIGZUSTELLEN.



TALENTE

Talente sind besondere Tricks, die du kennst, oder Fähigkeiten, um bestimmte Dinge besser machen zu können als andere. Sie helfen dabei, deinen Charakter von anderen Abenteurern zu unterscheiden.

I STARTTALENTE

Ein Charakter der 1. Stufe beginnt das Spiel mit einem Talent. Ein Mensch erhält ein zusätzliches Talent auf der 1. Stufe. Alle Charaktere erhalten ein weiteres Talent auf der 3. Stufe und eines auf der 5. Stufe.

Die Bilder neben den Talentnamen zeigen an, für welche Klasse ein Talent gut geeignet ist – orientiere dich auch an ihnen bei deiner Auswahl.

Notiere deine Talente unter Abschnitt I auf deinem Charakterbogen.

VORAUSSETZUNGEN

Manche Talente haben bestimmte Voraussetzungen, die du erfüllen musst, ehe du das Talent nehmen kannst. Das Talent **Defensive Kampfweise** z.B. erfordert einen Intelligenzwert von 13 oder mehr. Wenn du die Voraussetzung nicht erfüllst, kannst du das Talent nicht auswählen. Manche Talente haben mehr als eine Voraussetzung.

VORTEILE, MALI, STEIGERUNGEN

VORTEIL besagt, wie das Talent wirkt, oder wie du es einsetzt. Die meisten Talente kann man nur einmal auswählen – solltest du ein Talent mehrfach auszuwählen können, steht dies unter Vorteil.

MALUS besagt, ob der Einsatz des Talent es irgendwelche Mali mit sich bringt.

STEIGERUNG besagt, was das Talent auf höheren Stufen macht.

ABHÄRTUNG

VORAUSSETZUNGEN | Keine 
VORTEIL

Du erhältst +3 Trefferpunkte.

STEIGERUNG

Auf der 4. und 5. Stufe erhältst je einen weiteren Trefferpunkt.

AUSWEICHEN

VORAUSSETZUNGEN | Geschicklichkeit 13 
VORTEIL

Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine RK. Solltest du deinen Geschicklichkeitsbonus auf RK verlieren (z.B. weil du gelähmt oder gefesselt bist), verlierst du solange auch den Bonus von +1 auf deine RK aus diesem Talent.

BEHÄNDE BEWEGUNG

VORAUSSETZUNGEN | Geschicklichkeit 13 
VORTEIL

Du kannst dich durch 1,50 m schwieriges Gelände wie durch normales Gelände bewegen. Dies bedeutet, dass dich diese 1,50 m an schwierigem Gelände nur 1,50 m von deiner Bewegungsrate kosten statt 3 m.

BLITZSCHNELLE REFLEXE

VORAUSSETZUNGEN | Keine 
VORTEIL

Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Reflexwürfe.

DEFENSIVE KAMPFWEISE

VORAUSSETZUNGEN | Intelligenz 13 



VORTEIL

Wenn du dieses Talent nutzt, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

MALUS

Wenn du dieses Talent nutzt, erleidest du einen Malus von -1 auf deine Reflexwürfe im Nahkampf bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

STEIGERUNG

Wenn du ein Kämpfer der 4. Stufe bist, steigt der Bonus auf die RK auf +2 und der Malus auf Angriffe im Nahkampf auf -2.



DOPPELSCHLAG

VORAUSSETZUNGEN | Stärke 13, Talent Heftiger Angriff, Angriffsbonus +1
VORTEIL

Wenn du dieses Talent nutzt, teile dem SL mit, dass du einen Doppelschlag versuchst. Dann führe deinen Nahkampfangriff aus.

Wenn du triffst, fügst du deinem Gegner Schaden zu und erhältst einen zusätzlichen freien Nahkampfangriff in dieser Runde mit demselben Angriffsbonus gegen eine zweite Kreatur. Diese zweite Kreatur muss zu deinem ersten Ziel und dir benachbart sein.

Dieses Talent gestattet dir nur einen zusätzlichen Angriff pro Runde.

MALUS

Wenn du dieses Talent einsetzt, erleidest du einen Malus von -2 auf deine Rüstungsklasse bis zu deinem nächsten Zug.

EISERNER WILLE

VORAUSSETZUNGEN | Keine
VORTEIL

Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Willenswürfe.

FERTIGKEITSFOKUS

VORAUSSETZUNGEN | Keine
VORTEIL

Wähle eine Fertigkeit. Du erhältst einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe für diese Fertigkeit. Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst ihm aber jedes Mal eine andere Fertigkeit zuordnen.

GESCHMEIDIGE BEWEGUNG

VORAUSSETZUNGEN | Geschicklichkeit 15, Talent Behände Bewegung
VORTEIL

Du kannst dich pro Runde durch bis zu 4,50 m an schwierigem Gelände bewegen, als wäre es normales Gelände. Dies gilt zusätzlich zu den 1,50 m, die dir das Talent Behände Bewegung gestattet, sodass du dich pro Runde um bis zu 6 m durch Schwieriges Gelände fortbewegen kannst.



GEZIELTES FOKUSSIEREN

VORAUSSETZUNGEN | Charisma 13, Kleriker
VORTEIL

Wenn du Energie fokussierst, kannst du eine Anzahl von Kreaturen bis gleich deines CH-Modifikators auswählen. Diese Kreaturen werden von der Fokussierten Energie nicht betroffen (auf diese Weise kannst du Verbündete heilen, ohne in der Nähe befindliche Feinde ebenfalls zu heilen).

GROSSE ZÄHIGKEIT

VORAUSSETZUNGEN | Keine
VORTEIL

Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Zähigkeitswürfe.

HEFTIGER ANGRIFF

VORAUSSETZUNGEN | Stärke 13, Angriffsbonus +1
VORTEIL



Wenn du dieses Talent einsetzt, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Nahkampfschadenswürfe bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Solltest du eine Waffe zweihändig führen, beträgt der Bonus +3 statt +2.

MALUS

Wenn du dieses Talent einsetzt, erleidest du einen Malus von -1 auf deine Angriffswürfe im Nahkampf bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

STEIGERUNG

Wenn du ein Kämpfer der 4. Stufe bist, dann steigen der Schadensbonus auf +4 (oder +6 bei zweihändig geführten Waffen) und der Angriffsbonus auf -2.

KERNSCHUSS

VORAUSSETZUNGEN | Keine
VORTEIL

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe im Fernkampf und Fernkampfschadenswürfe. Du erhältst diesen Bonus nur, wenn dein Ziel nicht weiter als 9 m entfernt ist.



LEICHTFÜSSIGKEIT

VORAUSSETZUNGEN Keine

VORTEIL

Wenn du leichte Rüstung oder keine Rüstung trägst, steigt deine Bewegungsrate um 1,50 m (1 Feld). Du kannst dieses Talent mehrfach wählen; deine Bewegungsrate steigt jedes Mal um 1,50 m.

PRÄZISIONSSCHUSS

VORAUSSETZUNGEN Geübt mit der genutzten Fernkampf-Waffe



VORTEIL

Wenn du mit einer Fernkampf-Waffe in den Nahkampf schießt oder wirfst, erleidest du nicht den üblichen Abzug von -4 für das Schießen in den Nahkampf (siehe Seite 56).

SCHILDFOKUS

VORAUSSETZUNGEN Geübt im Umgang mit Schilden

VORTEIL

Der RK-Bonus, den du durch einen Schild erhältst, steigt um +1.

SCHNELLE WAFENBEREITSCHAFT

VORAUSSETZUNGEN Angriffsbonus +1

VORTEIL

Du kannst eine Nah- oder Fernkampf-Waffe mit einer Freien Aktion statt einer Bewegungsaktion ziehen.

SCHNELLES NACHLADEN

VORAUSSETZUNGEN Geübt im Umgang mit der gewählten Armbrustart

VORTEIL

Wähle entweder die Leichte oder die Schwere Armbrust. Solltest du die Leichte Armbrust wählen, kannst du sie fortan mit einer Freien Aktion nachladen. Solltest du die Schwere Armbrust wählen, kannst du sie fortan mit einer Bewegungsaktion nachladen.

Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen, musst ihm aber jedes Mal eine andere Art von Armbrust zuordnen.

TÖDLICHE ZIELGENAUIGKEIT

VORAUSSETZUNGEN Geschicklichkeit 13, Angriffsbonus +1



VORTEIL

Wenn du dieses Talent einsetzt, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Schadenswürfe im Fernkampf bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

MALUS

Wenn du dieses Talent einsetzt, erleidest du einen Malus von -1 auf deine Angriffswürfe im Fernkampf bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

STEIGERUNG

Wenn du ein Kämpfer der 4. Stufe bist, steigt der Schadensbonus auf +4 und der Malus auf Angriffe im Fernkampf auf -2.

UMGANG MIT EINFACHEN WAFFEN

VORAUSSETZUNGEN Keine

VORTEIL

Du kannst alle einfachen Waffen im Kampf benutzen. Nur Magier können dieses Talent wählen, da die anderen Klassen bereits im Umgang mit einfachen Waffen geübt sind. Wenn du im Umgang mit einer Waffe nicht geübt bist, erleidest du einen Malus von -4 auf deine Angriffswürfe mit dieser Waffe.

UMGANG MIT KRIEGSWAFFEN

VORAUSSETZUNGEN Keine

VORTEIL

Wähle eine Kriegswaffe wie einen Kriegshammer, ein Kurzsword, ein Langsword oder eine Streitaxt (siehe Seite 46). Du bist imstande, diese

Art von Waffe im Kampf einzusetzen. Wenn du mit einer Waffe nicht im Umgang geübt bist,

erhältst du andernfalls einen Malus von -4 auf deine Angriffswürfe.

Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst es aber jedes Mal einer anderen Kriegswaffe zuordnen.

Kämpfer können dieses Talent nicht wählen, da sie bereits im

Umgang mit allen Kriegswaffen geübt sind.



VERBESSERTE GROSSE ZÄHIGKEIT

VORAUSSETZUNGEN Talent Große Zähigkeit 
VORTEIL

Einmal am Tag kannst du einen Zähigkeitswurf wiederholen, wenn du glaubst zu scheitern. Das Ergebnis des zweiten Wurfes ist bindend. Du musst dich zum Einsatz dieses Talentes entscheiden, bevor der SL dir mitteilt, ob du den Rettungswurf geschafft hast oder nicht.

VERBESSERTE BLITZSCHNELLE REFLEXE

VORAUSSETZUNGEN Talent Blitzschnelle Reflexe 
VORTEIL



VORTEIL

Einmal am Tag kannst du einen Reflexwurf wiederholen, wenn du glaubst zu scheitern. Das Ergebnis des zweiten Wurfes ist bindend. Du musst dich zum Einsatz dieses Talentes entscheiden, bevor der SL dir mitteilt, ob du den Rettungswurf geschafft hast oder nicht.

VERBESSERTE INITIATIVE

VORAUSSETZUNGEN Keine 
VORTEIL

Du erhältst einen Bonus von +4 auf deine Initiativwürfe.



VERBESSERTER EISERNER WILLE

VORAUSSETZUNGEN Talent Eiserner Wille 
VORTEIL

Einmal am Tag kannst du einen Willenswurf wiederholen, wenn du glaubst zu scheitern. Das Ergebnis des zweiten Wurfes ist bindend. Du musst dich zum Einsatz dieses Talentes entscheiden, bevor der SL dir mitteilt, ob du den Rettungswurf geschafft hast oder nicht.

VERBESSERTER ZAUBERSCHWIERIGKEITSGRAD

VORAUSSETZUNGEN Kleriker oder Magier 
VORTEIL

Wähle einen deiner Angriffszauber, der einen Rettungswurf gestattet. Der SG dieses Rettungswurfes steigt um +2. Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst es aber jedes Mal einem anderen Zauber zuordnen.

VERBESSERTES FOKUSSIEREN

VORAUSSETZUNGEN Kleriker 
VORTEIL

Wenn du Energie fokussieren einsetzt, um untote Kreaturen zu verletzen, steigt der SG des Rettungswurfes gegen diese Fähigkeit um +2. Dieses Talent verändert nicht den Effekt von Energie fokussieren zur Heilung lebender Kreaturen.

WAFFENFINESSE

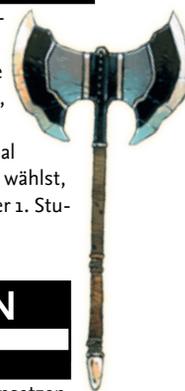
VORAUSSETZUNGEN Keine 
VORTEIL

Wenn du mit einer Leichten Waffe oder einem Rapier im Nahkampf angreift, kannst du deinen GE-Modifikator statt des ST-Modifikators für den Angriffswurf benutzen.

WAFFENFOKUS

VORAUSSETZUNGEN Angriffsbonus +1 
VORTEIL

Wähle eine Waffe, in deren Umgang du geübt bist, z.B. Langschwert, Leichter Streitkolben, Schwere Armbrust oder Streitaxt. Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Angriffswürfe mit dieser Waffe. Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst ihm aber jedes Mal eine andere Waffe zuordnen. Kämpfer erhalten dieses Talent automatisch als Klassenmerkmal auf der 1. Stufe. Wenn du ein Kämpfer bist und dieses Talent wählst, musst du eine andere Waffe wählen als diejenige, der du auf der 1. Stufe Waffenfokus zugeordnet hast.



ZUSÄTZLICHES FOKUSSIEREN

VORAUSSETZUNGEN Kleriker 
VORTEIL

Du kannst Energie fokussieren täglich zwei zusätzliche Male einsetzen.

! DU BIST MIT DEN TALENTEN FERTIG. BLÄTTERE ZURÜCK ZU SEITE 32, UM DEINEN CHARAKTER FERTIGZUSTELLEN.

AUSRÜSTUNG

Ein kluger Abenteurer nimmt die richtige Ausrüstung in ein Gewölbe mit. Dieser Abschnitt befasst sich mit Waffen, Rüstungen und anderen nützlichen Dingen.



REICHTUM UND GELD (GM)

Du beginnst das Spiel mit einer gewissen Menge an Goldmünzen, die du für Waffen, Rüstungen und andere Ausrüstung ausgeben kannst:

KLERIKER	140 GM	SCHURKE	140 GM
KÄMPFER	175 GM	MAGIER	70 GM



J MÜNZEN

Die häufigste Münze ist die Goldmünze (GM). Eine Goldmünze ist 10 Silbermünzen (SM) wert. Eine Silbermünze wiederum ist 10 Kupfermünzen (KM) wert. Du findest vielleicht auch andere Schätze wie Goldstatuen oder Edelsteine, die ebenfalls GM wert sind und wie Geld benutzt werden können – das ist manchmal leichter, als einen Berg Münzen mit sich herumzuschleppen.

G WAFFEN

Waffen gibt es in vielen Formen und Größen. Alle Waffen verursachen Trefferpunktschaden. Wenn du eine Kreatur mit einer Waffe triffst, zieht die Kreatur diesen Schaden von ihren aktuellen Trefferpunkten ab.

KRITISCHER TREFFER

Bei jeder Waffe besteht die Möglichkeit, einen Kritischen Treffer zu landen, der zusätzlichen Schaden verursacht. Kritische Treffer werden im Regelabschnitt auf Seite 59 beschrieben.

EINFACHE UND KRIEGSWAFFEN

Einfache Waffen sind leicht zu benutzen. Kämpfer, Kleriker und Schurken können alle einfachen Waffen benutzen. Kriegswaffen dagegen erfordern mehr Übung als Einfache Waffen. Nur Kämpfer können alle Kriegswaffen ohne Mali benutzen. Einige Talente erlauben es dir, den Umgang mit weiteren Waffen zu erlernen. Einfache Waffen befinden sich auf Seite 45, Kriegswaffen auf Seite 46.

MUNITION

Armbrüste, Bögen und Schleudern benutzen Munition – Bolzen für Armbrüste, Pfeile für Bögen und Schleuderkugeln oder –steine für Schleudern. Wenn du einen Bolzen, Pfeil oder Stein verschossen hast, wird er zerstört, egal ob du getroffen hast oder nicht.

EIN- ODER ZWEIHÄNDIG

Bei jedem Waffeneintrag wird im Kästchen „Hände“ aufgezeigt, wie viele Hände du zum Führen dieser Waffe im Kampf benötigst. Eine **Leichte** Waffe kannst du mit einer Hand, aber nicht mit beiden führen. Eine **Einhändige** Waffe kannst du mit einer Hand oder beiden

Händen (für zusätzlichen Schaden) führen.

Eine **Zweihändige** Waffe musst du mit beiden Händen führen.

Wenn du eine Nahkampfwaffe einhändig führst, addiere deinen ST-Modifikator auf den Nahkampfschaden. Wenn du sie zweihändig führst, addiere das 1,5 fache deines ST-Modifikators auf den Nahkampfschaden.

Wenn du eine Waffe mit beiden Händen führst, kannst du deine zweite Hand für nichts anderes benutzen (z.B. auch keinen Schild dort tragen; du kannst eine Waffe in einer Hand *halten*, musst aber beide Hände zum *Angreifen* benutzen).

MEISTERARBEITEN

Eine Waffe [Meisterarbeit] ist eine besonders gut angefertigte Version einer normalen Waffe. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit einer Waffe [Meisterarbeit] – aber nur auf den Angriffswurf, nicht auf den Schaden. Eine Waffe [Meisterarbeit] kostet 300 GM mehr als die normale Version der Waffe (ein Dolch [Meisterarbeit] kostet 302 GM). Es gibt keine Munition, die als Meisterarbeit angefertigt wird.



G EINFACHE WAFFEN

Einfache Waffen erfordern kaum Übung, um sie effektiv benutzen zu können. Kämpfer, Kleriker und Schurken sind automatisch im Umgang mit allen Einfachen Waffen geübt. Magier beherrschen nur ein paar Einfache Waffen (siehe Seite 24). Wenn du mit einer Waffe nicht geübt bist, erleidest du einen Malus von -4 auf deinen Angriffswurf damit.

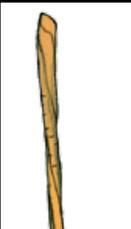


DOLCH

Du kannst diese Waffe im Nahkampf und als Wurf-
waffe verwenden.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
2 GM	Leicht	Hieb-/Stichwaffe	1W4	19-20 X 2

GRUND-
REICHWEITE
3 M



KAMPFSTAB

Diese Waffe besteht aus einfachem Holz und ist
etwa 1,50 m lang.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
0 GM	2	Wuchtwaffe	1W6	19-20 X 2

GRUND-
REICHWEITE
NAHKAMPF



KNÜPPEL

Dies ist in der Regel eine hölzerne Waffe. In man-
che Knüppel sind Nägel gehämmert, um sie schwe-
rer zu machen.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
0 GM	1	Wuchtwaffe	1W6	19-20 X 2

GRUND-
REICHWEITE
NAHKAMPF

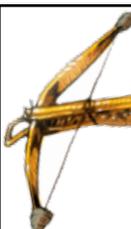


KURZSPEER

Diese Waffe ist etwa 0,90 m lang. Du kannst sie im
Nahkampf oder als Wurf-
waffe verwenden.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
1 GM	1	Stichwaffe	1W6	19-20 X 2

GRUND-
REICHWEITE
6 M



LEICHTE ARMBRUST

Zum Laden dieser Waffe brauchst du beide Hände
und eine Bewegungsaktion. 10 Armbrustbolzen in
einem Köcher kosten 1 GM.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
35 GM	2	Stichwaffe	1W8	19-20 X 2

GRUND-
REICHWEITE
27 M



LEICHTER STREITKOLBEN

Diese Waffe hat einen verzierten, metallenen Kopf,
der an einem einfachen, hölzernen oder metallenen
Schaft befestigt ist.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
5 GM	Leicht	Wuchtwaffe	1W6	19-20 X 2

GRUND-
REICHWEITE
NAHKAMPF



SCHLEUDER

Um eine Schleuder zu laden, brauchst du beide
Hände und eine Bewegungsaktion. 10 Schleuder-
steine in einem kleinen Beutel kosten 1 SM.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
0 GM	1	Wuchtwaffe	1W4	19-20 X 2

GRUND-
REICHWEITE
15 M



SCHWERE ARMBRUST

Zum Laden dieser Waffe benötigst du beide Hände
und eine Volle Aktion. 10 Armbrustbolzen in einem
Köcher kosten 1 GM.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
50 GM	2	Stichwaffe	1W10	19-20 X 2

GRUND-
REICHWEITE
36 M



SCHWERER STREITKOLBEN

Diese Waffe hat einen verzierten, metallenen Kopf,
der an einem einfachen, hölzernen oder metallenen
Schaft befestigt ist.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
12 GM	1	Wuchtwaffe	1W8	19-20 X 2

GRUND-
REICHWEITE
NAHKAMPF



SPEER

Diese Stichwaffe ist 1,50 m lang. Du kannst sie im
Nahkampf oder als Wurf-
waffe benutzen.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
2 GM	2	Stichwaffe	1W8	19-20 X 3

GRUND-
REICHWEITE
6 M



WAFFENLOSER SCHLAG

Dieser Angriff deckt jeden Faustschlag, Tritt oder
waffenlosen Angriff ab, den du im waffenlosen
Kampf ausführst. Alle Charaktere können Waffen-
lose Schläge anwenden.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
0 GM	Leicht	Wuchtwaffe	1W3	19-20 X 2

GRUND-
REICHWEITE
NAHKAMPF



WURFPFEIL

Dies ist eine etwa 30 – 60 cm lange Wurf-
waffe.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
5 SM	Leicht	Stichwaffe	1W4	19-20 X 2

GRUND-
REICHWEITE
6 M



WURFSPEER

Dies ist eine Wurf-
waffe. Du kannst sie wie einen
Speer im Nahkampf verwenden, erhältst dann aber
einem Malus von -4 auf deinen Angriffswurf.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
1 GM	Leicht	Stichwaffe	1W6	19-20 X 2

GRUND-
REICHWEITE
9 M

G KRIEGSWAFFEN

Kriegswaffen erfordern einige Übung, um sie effektiv nutzen zu können. Kämpfer beherrschen alle Kriegswaffen. Ein Kleriker kann die Kriegswaffe seiner Gottheit verwenden. Schurken beherrschen ein paar Kriegswaffen (siehe Seite 30). Wenn du mit einer Waffe nicht geübt bist, erleidest du einen Malus von -4 auf deine Angriffswürfe mit ihr.



KRIEGSHAMMER

GRUND-REICHWEITE
NAHKAMPF

Diese schwere Waffe mit ihrem langen Griff ist wie ein Vorschlaghammer mit einem großen, metallenen Kopf.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
12 GM	1	Wuchtwa ffe	1W8	20 X 3



KRUMMSÄBEL

GRUND-REICHWEITE
NAHKAMPF

Dies eine gebogene Klingewaffe, die in Gewicht und Länge einem Langschwert entspricht.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
15 GM	1	Hiebwa ffe	1W6	20 X 2



KURZBOGEN

GRUND-REICHWEITE
20 M

Dieser Bogen ist etwa 0,90 m lang. Du kannst ihn beritten benutzen. 20 Pfeile in einem Köcher kosten 1 GM.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
30 GM	2	Stichwa ffe	1W6	20 X 3



LANGBOGEN

GRUND-REICHWEITE
30 M

Dieser Bogen ist etwa 1,50 m lang. Du kannst ihn nicht vom Rücken eines Reittieres aus benutzen. 20 Pfeile in einem Köcher kosten 1 GM.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
75 GM	2	Stichwa ffe	1W8	20 X 3



LANGSCHWERT

GRUND-REICHWEITE
NAHKAMPF

Dieses Schwert ist etwa 1 m lang.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
15 GM	1	Hiebwa ffe	1W8	20 X 2

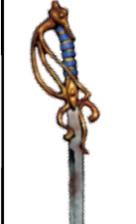


LEICHTER HAMMER

GRUND-REICHWEITE
6 M

Du kannst einen Leichten Hammer im Nahkampf und als Wurfwaffe benutzen.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
1 GM	Leicht	Wuchtwa ffe	1W4	20 X 2



RAPIER

GRUND-REICHWEITE
NAHKAMPF

Dies ist ein Fechtschwert. Du kannst es mit Waffenfinesse benutzen. Wenn du es zweihändig benutzt, erhältst du nicht den 1,5 fachen ST-Modifikator als Schadenbonus.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
20 GM	1	Stichwa ffe	1W6	20 X 2



STERNMESSER

GRUND-REICHWEITE
6 M

Du kannst ein Sternmesser im Nahkampf und als Wurfwaffe benutzen.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
24 GM	Leicht	Stichwa ffe	1W4	20 X 3



KURZSCHWERT

GRUND-REICHWEITE
NAHKAMPF

Dieses Schwert ist etwa 0,60 m lang.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
10 GM	Leicht	Stichwa ffe	1W6	20 X 2



STREITAXT

GRUND-REICHWEITE
NAHKAMPF

Dies ist eine Axt mit einer Klinge. Die Klinge kann gerade oder gebogen sein.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
10 GM	1	Hiebwa ffe	1W8	20 X 3

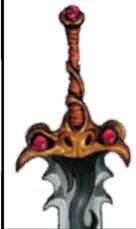


WURFAXT

GRUND-REICHWEITE
3 M

Diese Waffe ist eine kleine Axt von der Größe eines Beiles. Du kannst sie im Nahkampf oder als Wurfwaffe verwenden.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
8 GM	Leicht	Hiebwa ffe	1W6	20 X 2



ZWEIHÄNDER

GRUND-REICHWEITE
NAHKAMPF

Dieses gewaltige, zweihändige Schwert ist etwa 1,50 m lang.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
50 GM	2	Hiebwa ffe	2W6	20 X 2



ZWEIHÄNDIGE AXT

GRUND-REICHWEITE
NAHKAMPF

Dies ist eine große Axt mit zwei Klingen.

PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT
20 GM	2	Hiebwa ffe	1W12	20 X 3

H RÜSTUNGEN UND SCHILDE

Alle Arten von Rüstungen gehören einer der folgenden Kategorien an: Leicht, Mittelschwer oder Schwer. Leichte Rüstungen verlangsamen dich nicht – du bewegst dich mit deiner normalen Bewegungsrate. Mittelschwere und Schwere Rüstungen dagegen verlangsamen Menschen und Elfen auf eine Bewegungsrate von 6 m. Rüstungen und Schilde geben dir einen Bonus auf deine Rüstungsklasse (aufgeführt in der rechten oberen Ecke jeweils). Wenn du eine Rüstung und einen Schild trägst, addierst du beide Werte zu deiner Rüstungsklasse. Du kannst stets nur eine Rüstung und einen Schild tragen.

RÜSTUNG TRAGEN

Du kannst einen Schild mit einer Bewegungsaktion an- oder ablegen. Du kannst Lederrüstung, Beschlagene Lederrüstung oder ein Kettenhemd in 1 Minute an- oder ablegen. Du kannst eine Brustplatte, einen Kettenpanzer, Schuppenpanzer oder Schienenpanzer in 4 Minuten an- oder in 1 Minute ablegen (wenn du Hilfe hast, dauert es nur die Hälfte der Zeit). Du kannst einen Plattenpanzer oder eine Ritterrüstung in 4 Minuten an- oder in 1W4+1 Minuten ablegen (du benötigst Hilfe).

Es ist schwierig, in einer Rüstung zu schlafen. Leichte Rüstung ist gerade so bequem genug, dass du in ihr schlafen kannst, ohne Mali zu erhalten. Doch wenn du in einer Mittelschweren oder Schwere Rüstung schläfst, bist du am nächsten Tag erschöpft (-1 auf jeden Wurf, bei dem dein ST- oder GE-Modifikator zum Tragen kommt).



BESCHLAGENE LEDERRÜSTUNG **25 GM** **+3**
LEICHT

Diese Rüstung ähnelt einer Lederrüstung, ist aber mit kleinen Metallnieten verstärkt. Sie ist viel billiger als ein Kettenhemd, daher beginnen die meisten Schurken mit einer Beschlagenen Lederrüstung und legen sich ein Kettenhemd zu, wenn sie es sich leisten können



FELLRÜSTUNG **15 GM** **+4**
MITTEL

Diese Art von Rüstung wird aus dicken Fellen und Tierhäuten angefertigt. Sie ist klobig, aber billig. Abhängig vom Herkunftsort kann es sich um Bärenfell, Nashornhaut, die Schuppenhaut einer Riesenechse oder noch fremdartigeres handeln. Primitive Krieger und Kleriker tragen derartiges häufig.



KETTENHEMD **100 GM** **+4**
LEICHT

Das Kettenhemd bedeckt den Torso. Es besteht aus Tausenden miteinander verbundenen Metallringen. Ein Kettenhemd ist die beste Rüstung, die ein Schurke tragen kann – es leistet guten Schutz und ist dabei leicht genug, dass man in ihm schleichen kann.



KETTENPANZER **150 GM** **+6**
MITTEL

Diese Rüstung aus verbundenen Metallringen bedeckt Torso, Arme und Oberschenkel. Zur Rüstung gehören Panzerhandschuhe. Ein Kettenpanzer ist die beste Rüstung, die ein Kleriker tragen kann – sie liefert guten Schutz, ist aber etwas klobig.



LEDERRÜSTUNG **10 GM** **+2**
LEICHT

Eine Lederrüstung besteht aus aneinandergenähten Stücken gekochten Leders. Die meisten Schurken bevorzugen beschlagene Lederrüstungen, da diese besser schützen. In armen Siedlungen oder heißen Gegenden könnte die Stadtwache Lederrüstungen tragen statt metallener Rüstungen.



LEICHTER STAHLSCILD **9 GM** **+1**
SCHILD

Du streifst einen leichten Schild über deinen Unterarm und fasst ihn mit der Hand. Ein leichter Schild erlaubt dir, andere Gegenstände in dieser Hand zu halten (z.B. eine Fackel oder Laterne), aber nicht mit ihr eine Waffe zu führen.



PLATTENPANZER **600 GM** **+8**
SCHWER

Plattenpanzer verbinden Elemente von Ritterrüstungen und Kettenpanzern. Zu einem Plattenpanzer gehören Panzerhandschuhe und ein Helm. Viele Kämpfer wechseln zu einem Plattenpanzer, sobald sie ihn sich leisten können, und dann zu einer Ritterrüstung, wenn sie genug Geld haben.



RITTERRÜSTUNG **1.500 GM** **+9**
SCHWER

Diese Metallrüstung umfasst Panzerhandschuhe, schwere Lederstiefel, einen Helm mit Visier und eine dicke Schicht Polsterung, die unter der Rüstung getragen wird. Eine Ritterrüstung ist die beste nichtmagische Rüstung, die ein Charakter finden kann.



SCHIENENPANZER **200 GM** **+7**
SCHWER

Schienenpanzer bestehen aus Metallstreifen, die auf einen Unterrock aus Hartleder genäht wurden. Zur Rüstung gehören Panzerhandschuhe. Ein Schienenpanzer ist die billigste Schwere Rüstung, die du bekommen kannst. Manche Kämpfer sparen Geld, indem sie Schienen- statt Plattenpanzer tragen.



SCHUPPENPANZER **50 GM** **+5**
MITTEL

Ein Schuppenpanzer besteht aus Dutzenden kleinen, einander überlappenden Metallplatten. Zur Rüstung gehören Panzerhandschuhe. Er ist viel billiger als ein Kettenpanzer und bietet fast denselben Schutz, daher tragen viele neue Abenteurer einen Schuppenpanzer.



SCHWERER STAHLSCILD **20 GM** **+2**
SCHILD

Du streifst einen schweren Schild über deinen Unterarm und fasst ihn mit der Hand. Ein schwerer Schild ist so schwer, dass du deine Schildhand für nichts anderes benutzen kannst – du kannst nichts in der Hand tragen und auch keine zweihändigen Waffen führen.

J ABENTEUERAUSRÜSTUNG

Abenteurer benötigen besondere Ausrüstung, um die alltäglichen Kämpfe zu überleben und gefährliche Gewölbe zu erkunden. Egal ob du ein Seil benötigst, um eine Klippe zu erklimmen, Heiliges Wasser, um einen Vampir abzuschrecken, oder gute Dietriche, um eine Schatztruhe zu öffnen, du solltest stets sicherstellen, dass du die erforderlichen Werkzeuge dabei hast!



ABENTEURERAUSRÜSTUNG 7 GM

Dieses Ausrüstungspaket enthält die grundlegende Ausrüstung, die die meisten Abenteurer benötigen: Rucksack, Schlafsack, Gürteltasche, Sack, Kleidung, Fackeln (10), Reiseproviant (5 Tage) und Wasserschlauch.



GEGENGIFT 50 GM

Wenn du eine Phiole Gegengift trinkst (ein Standard-Aktion), erhältst du eine Bonus von +5 auf Rettungswürfe gegen Gift für 1 Stunde.



GÜRTEL TASCHE 1 GM

Dies ist ein Lederbehälter. Er ist etwas größer als eine geballte Faust. Er hat eine Klappe und wird mit einem Knopf verschlossen. Eine Gürteltasche fasst etwa 50 Münzen.



ALCHEMISTENFEUER 20 GM

Dies ist eine Wurfwaffe. Führe einen Berührungsangriff im Fernkampf aus (siehe Seite 58). Wenn du triffst, erleidet das Ziel 1W6 Punkte Feuerschaden. Das Ziel muss seinen nächsten Zug damit verbringen, das Feuer zu löschen (Reflexwurf, SG 15), oder es erleidet noch einmal 1W6 Punkte Feuerschaden, ehe die Flammen erlöschen.



HEILIGES SYMBOL 1 GM/25 GM

Ein heiliges Symbol fokussiert göttliche Kraft. Wenn du ein Kleriker bist, muss du dein heiliges Symbol festhalten, um Energie zu fokussieren. Jede Religion hat ihr eigenes heiliges Symbol. Ein hölzernes heiliges Symbol kostet 1 GM, ein silbernes 25 GM.



BRECHSTANGE 2 GM

Eine Brechstange gibt dir einen Bonus von +2 auf Stärkewürfe zum Aufbrechen von Türen oder Kisten. Du kannst sie wie einen Knüppel mit einem Malus von -4 auf deinen Angriffswurf benutzen.



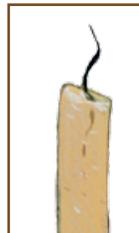
HEILIGES WASSER 25 GM

Heiliges Wasser ist eine Wurfwaffe, die Untote wie Säure verbrennt. Führe einen Berührungsangriff im Fernkampf aus (siehe Seite 58). Wenn du triffst, erleidet der Untote 2W4 Schadenspunkte. Heiliges Wasser verursacht keinen Schaden bei Wesen, die nicht untot sind.



DIEBESWERKZEUG 30 GM

Du benötigst diese Dietriche, um Mechanismus ausschalten einsetzen zu können. Wenn du kein Diebeswerk hast, musst du mit improvisierten Werkzeugen wie gebogenem Draht und einem Dolch arbeiten – dann erleidest du aber einen Malus von -2 auf Würfe für Mechanismus ausschalten.



KERZE 1 KM

Eine Kerze beleuchtet einen kleinen Bereich schwach und erhöht die Lichtstufe (siehe Seite 51) in einem Radius von 1,50 m um eine Kategorie. Eine Kerze kann die Lichtstufe nicht über normales Licht verbessern. Eine Kerze brennt 1 Stunde.



FACKEL 1 KM

Eine Fackel verbreitet normales Licht in einem Radius von 6 m und erhöht die Beleuchtungsstufe (siehe Seite 51) um eine Kategorie in einem Bereich von 6 m über diesen Radius hinaus. Eine Fackel brennt 1 Stunde lang. Wenn du eine Fackel wie einen Knüppel verwendest, hast du einen Malus von -4 bei deinen Angriffswürfen (1W3 Schaden +1 Punkt Feuerschaden).



KLETTERHAKEN 1 SM

Kletterhaken sind kleine Eisenspitzen, die du in den Boden oder eine Wand hämmerst. Du kannst mit ihnen Türen offen oder geschlossen halten, an ihnen Seile befestigen oder sie nutzen, um Zelte an Ort und Stelle zu befestigen.



FEUERSTEIN UND STAHL 1 GM

Du schlägst Feuerstein gegen ein Stück Stahl, um Funken zum Feuermachen zu erzeugen. Eine Fackel, ein Lagerfeuer oder andere brennbare Gegenstände auf diese Weise anzuzünden, erfordert eine Volle Aktion.



KREIDE 1 GM

Abenteurer verwenden Kreide, um den Standort von Fallen und Geheimtüren zu markieren und in Gewölben Wegweiser anzubringen. Ein gewöhnliches Stück Kreide ist etwa 7 cm lang und reicht für 300 Worte oder 90 m an Linien.



	LATERNE	7 GM
<p>Eine Laterne verbreitet normales Licht in einem Radius von 9 m und erhöht die Lichtstufe (siehe Seite 51) um eine Kategorie in einem Bereich von 9 m über diesen Radius hinaus. Eine Laterne brennt 6 Stunden lang mit einem halben Liter Öl.</p>		

	SEIL	1 GM
<p>Dieses 15 m lange Seil ist fest und widerstandsfähig. Du kannst es zerschneiden, indem du ihm 2 Schadenspunkte zufügst. Wenn du mit einem Seil gefesselt wirst, kannst du die Fesseln mit einem Stärkewurf gegen SG 23 sprengen.</p>		

	ÖL	1 SM
<p>Diese Halbliterflasche Öl wird für Laternen benutzt. Du kannst den Inhalt auf den Boden gießen, um einen Bereich von 1,50 m x 1,50 m rutschig zu machen. Wenn das Öl angezündet wird, brennt es 2 Runden lang und verursacht pro Runde 1W3 Punkte Feuerschaden. Es explodiert nicht, wenn es wie Alchemistenfeuer geworfen wird.</p>		

	SPIEGEL	10 GM
<p>Dieser polierte Stahlspiegel eignet sich, um damit um Ecken zu blicken, ohne den Kopf hervorstrecken zu müssen. Ein gewöhnlicher Spiegel hat eine Breite von etwa 10 cm.</p>		

	PFERD	75 GM
<p>Ein Pferd eignet sich als Reittier für einen Menschen, Elfen oder Zwerg. Du kannst es auch als Packpferd verwenden, um Ausrüstung und Schätze zu tragen. Pferde weigern sich in der Regel, in Gebäude zu gehen oder sich in unterirdische Bereiche zu begeben.</p>		

	STANGE	5 KM
<p>Dies ist eine 3 m lange Holzstange, mit der du den Boden vor dir abtasten kannst, um Fallen oder Treibsand zu finden.</p>		

	REISEPROVIANT	5 SM
<p>Diese Rationen bestehen aus der Nahrung, die ein erwachsener Mensch, Elf oder Zwerg am Tag benötigt. Sie können lange gelagert werden, ohne zu verderben. Reiseproviant besteht meist aus Trockenfleisch, Hartkäse, Keksen und Trockenobst.</p>		

	WASSERSCHLAUCH	1 GM
<p>Ein Wasserschlauch ist ein wasserdichter Behälter, der 2 l Wasser, Bier, Wein oder anderer Flüssigkeit halten kann ohne zu lecken.</p>		

	RUCKSACK	2 GM
<p>Ein Rucksack besteht aus Leder und Tuch. Er hat eine Klappe an der Oberseite, die mit einer Schnalle verschlossen wird, sowie Riemen an der Unterseite, an denen ein Schlafsack befestigt werden kann. Ein Rucksack fasst etwa 90 Liter an Inhalt. Du kannst einen Rucksack mit einer Bewegungsaktion aufsetzen oder ablegen.</p>		

	WURFHAKEN	1 GM
<p>Du kannst einen Wurfhaken mit einem Seil verwenden, statt das Seil an einen Kletterhaken oder einen Vorsprung zu binden. Du kannst einen Wurfhaken werfen, um ihn an einem Gegenstand zu befestigen, wenn dir ein Angriff im Fernkampf gegen RK 10 gelingt.</p>		

	SACK	1 SM
<p>Dies ist ein großer Stoffsack mit einer dicken Schnur zum Verschließen. Er fasst etwa 60 Liter an Inhalt. Du kannst einen Sack an deinem Gürtel oder Rucksack befestigen.</p>		

	ZAUBERBUCH	15 GM
<p>Ein Zauberbuch hat 100 Seiten. Jeder Zauber beansprucht eine Seite pro Zaubergrad. Wenn du ein Magier bist, beginnst du das Spiel mit einem Zauberbuch, das alle dir bekannten Zauber enthält. Du musst dein Zauberbuch dabei haben, um deine Zauber vorbereiten zu können.</p>		

	SCHLAFSACK	1 SM
<p>Dies ist eine schwere Schlafdecke. Sie ist breit genug, um in der Mitte gefaltet zu werden, sodass du auf einer Hälfte schlafen und dich mit der anderen zudecken kannst. Du kannst einen Schlafsack fest zusammenrollen, um ihn einfacher zu tragen, oder unter einem Rucksack befestigen.</p>		

! DU BIST MIT DER AUSRÜSTUNG FERTIG. BLÄTTERE ZURÜCK ZU SEITE 32, UM DEINEN CHARAKTER FERTIGZUSTELLEN.

DAS SPIEL

Nachdem du einen Charakter erschaffen hast, wird es Zeit, dass du dir die Spielregeln ansiehst. Das Spiel verläuft in der Regel in einem von zwei Modi: Erkundung oder Kampf.



ERKUNDUNG

Die Erkundung der Spielwelt geschieht mit einer völlig anderen Geschwindigkeit als der Kampf. Ganze Tage können in Echtzeit in Sekunden verstreichen, in denen du und deine Abenteurergruppe von einem Ort zum nächsten reist. Ebenso könnt ihr eine Stunde in Echtzeit damit verbringen, mit dem Oberhaupt der Diebesgilde über die Freilassung eines entführten Prinzen zu verhandeln. Das Tempo der Handlung wird vom Spielleiter bestimmt, aber durch deine Entscheidungen beeinflusst.

Wenn du z.B. durch die Wildnis reist, könnte der SL beschreiben, dass vor dir eine Turmruine im Wald steht. Du könntest dich entscheiden, dich an den Turm heranzuschleichen – in diesem Fall wird der SL dich auf Heimlichkeit würfeln lassen. Du könntest auch erst einmal sehen wollen, ob jemand dort wohnt, so dass der SL dich auf Wahrnehmung würfeln lassen könnte. Du könntest natürlich auch direkt hingehen – und wenn dich dann eine Riesenspinne angreift, lässt der SL einen Kampf beginnen. All

diese Folgen unterscheiden sich sehr voneinander. Was aber wirklich passiert, hängt von deinen Entscheidungen und den Fertigkeiten deines Charakters und seiner Verbündeten ab.

BEGEGNUNGEN

Während du deinen Charakter spielst, wirst du viele Begegnungen haben. Begegnungen sind einzelne „Szenen“, die vom Spielleiter und deinen Aktionen bestimmt werden. Eine Begegnung kann ein Streit mit dem Besitzer eines Geschäftes sein, aber auch der Versuch, einen Dorfbewohner aus einem brennenden Gebäude zu retten. Begegnungen können durch Fertigkeitwürfe gelöst werden, indem man Hinweisen nachgeht oder durch Kampf (dies wird weiter hinten in diesem Kapitel beschrieben). Wie eine Begegnung endet, hängt meist von den Entscheidungen ab, die du für deinen Charakter triffst.



WÜRFE ABLEGEN

Du verwendest Würfel, um zu bestimmen, ob dein Charakter bei einer Aufgabe Erfolg hat oder scheitert. Der SL könnte dich auffordern, einen „Stärkewurf“ oder einen „Wurf auf Klettern“ abzulegen. Alle diese Würfe erfolgen auf dieselbe Weise: Wenn der SL dich zu einem Wurf auffordert, dann tu folgendes:

Würfle 1W20 + Charakterboni + vom SL genannte Modifikatoren

Addiere diese Zahlen zusammen. Ein höheres Ergebnis ist immer besser. Derweil bestimmt der SL für sich den Schwierigkeitsgrad (SG) des Wurfes. Sollte dein Ergebnis diesen SG erreichen oder übertreffen, gelingt dir der Wurf! Andernfalls scheiterst du. Die Charakterboni hängen davon ab, welche Art von Wurf der SL von dir verlangt:

FERTIGKEITSWURF: Wenn du einen Fertigkeitwurf ablegst, dann addiere die Anzahl der Fertigkeitstränge, den Attributsmodifikator der Fertigkeit (z.B. bei Klettern den ST-Modifikator) und alle anderen hinzu gehörenden Boni, über die dein Charakter aufgrund von Volkszugehörigkeit, Klasse oder Talenten verfügt (addiere diese Boni am besten schon im Vorfeld auf deinem Charakterbogen zusammen). Die SG für gewöhnliche Anwendungen der Fertigkeiten sind im Kapitel Fertigkeiten in diesem Buch aufgeführt.

ATTRIBUTSWURF: Bei einem Wurf auf ein Attribut addierst du nur einen deiner Attributsmodifikatoren. Du kannst Attributswürfe einsetzen, wenn keine deiner Fertigkeiten das abdeckt, was du vorhast. Wenn du z.B. eine Tür eintreten willst, könnte der SL dich um einen ST-Wurf bitten.

ÜBERLANDREISE

Außerhalb von Kämpfen musst du dir bei der Fortbewegung weitaus weniger Gedanken über deine Bewegungsrate machen. Sollte deine Geschwindigkeit für die Geschichte wichtig sein, kannst du hier erkennen, wie schnell du normalerweise reist:

Ungerüsteter Mensch oder Elf	4,5 km/Stunde
Mensch oder Elf in Mittelschwerer oder Schwerer Rüstung	3 km/Stunde
Zwerg	3 km/Stunde
Charakter, der auf einem Pferd reitet	7,5 km/Stunde

Du kannst dieses Reisetempo jeden Tag für bis zu 8 Stunden aufrechterhalten. Wenn du mehr als 8 Stunden unterwegs bist, ermüdest du und erleidest 1W6 Schadenspunkte pro zusätzlicher Stunde. Du kannst dich entscheiden, einen „Eilmarsch“ zu unternehmen, wobei sich deine Bewegungsrate verdoppelt, allerdings hältst du das nur eine Stunde lang durch und bist danach erschöpft und erleidest 1 Schadenspunkt. Solltest du dann noch weiter eilen wollen, erleidest du 2 Schadenspunkte pro Stunde.

Diese Bewegungsraten gelten, wenn du dich auf einer Straße oder einem ausgetretenen Pfad bewegst. Wenn du durch die Wildnis oder Sümpfe reist, verringert sich deine Bewegungsrate um bis zu 50 %. Der SL teilt dir mit, wenn sich das Gelände auf deine Fortbewegung auswirkt. Im Kampf funktioniert Bewegung etwas anders – siehe Seite 55 hinsichtlich der Bewegungsaktionen.

LICHTVERHÄLTNISSE

Deine Abenteuer werden dich oft in Höhlen, schmutzige Abwasserkanäle und gefährliche Gewölbe führen, in denen es in der Regel dunkel

ist. Eine einfache Lichtquelle wie eine Fackel oder den Zauber *Licht* dabei zu haben, kann da einen gewaltigen Unterschied machen. Um die Dinge einfach zu halten, gibt es im Spiel vier unterschiedliche Lichtstufen:

HELLES LICHT: Jeder kann bei diesem Licht sehen. Lichtempfindliche Kreaturen erleiden in derart hellen Bereichen Mali. Beispiele für Helles Licht sind direktes Sonnenlicht und der Wirkungsbereich des Zaubers *Tageslicht*.

NORMALES LICHT: Dies sind durchschnittliche Lichtverhältnisse. Jeder kann bei diesem Licht sehen. Beispiele für Normales Licht wären Sonnenlicht, das durch eine Baumkrone fällt, Fackeln, Laternen und der Zauber *Licht*.

DÄMMRIGES LICHT: Dies sind düstere Lichtverhältnisse. Zwerge und andere Kreaturen mit Dunkelsicht können bei dämmerigem Licht normal sehen. Andere Kreaturen können ebenfalls sehen, aber nicht so deutlich; wenn sie bei solchen Lichtverhältnissen angreifen, besteht eine größere Chance, dass sie vorbei schlagen (siehe Tarnung, Seite 59). Beispiele wären Mondlicht und Kerzenlicht.

DUNKELHEIT: Dies ist völlige Finsternis. Zwerge und andere Kreaturen mit Dunkelsicht können normal sehen. Kreaturen ohne Dunkelsicht sehen überhaupt nichts. Wenn du nicht im Dunkeln sehen kannst, besteht bei einem Angriffswurf eine Chance von 50%, dass du vorbei schlägst (01-50 auf W%), selbst wenn dein Angriffswurf normalerweise treffen würde. Beispiele für Dunkelheit wären das Innere von Gewölben, Höhlen und Bereiche magischer Dunkelheit (wie sie der Zauber *Dunkelheit* erschafft).

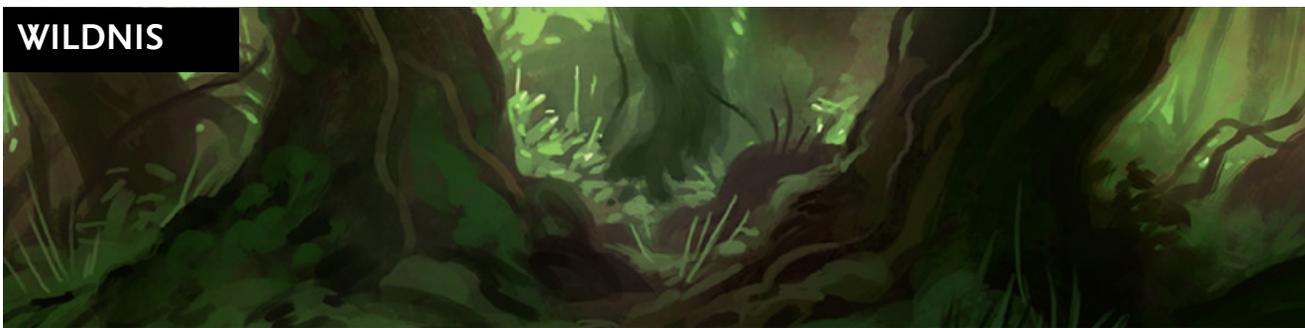
LICHTQUELLEN: Lichtquellen geben Licht in einem bestimmten Radius ab. Eine Fackel z.B. gibt normales Licht in einem 6 m Radius ab. Jede Lichtquelle benennt die Reichweite und die Lichtstufe, die sie liefert. Wenn du Dämmerlicht besitzt (wie z.B. ein Elf), kannst du sehen, als wäre der Radius verdoppelt. Wenn du z. B. ein Elf bist, kannst du innerhalb von 12 m um eine Fackel herum normal sehen.



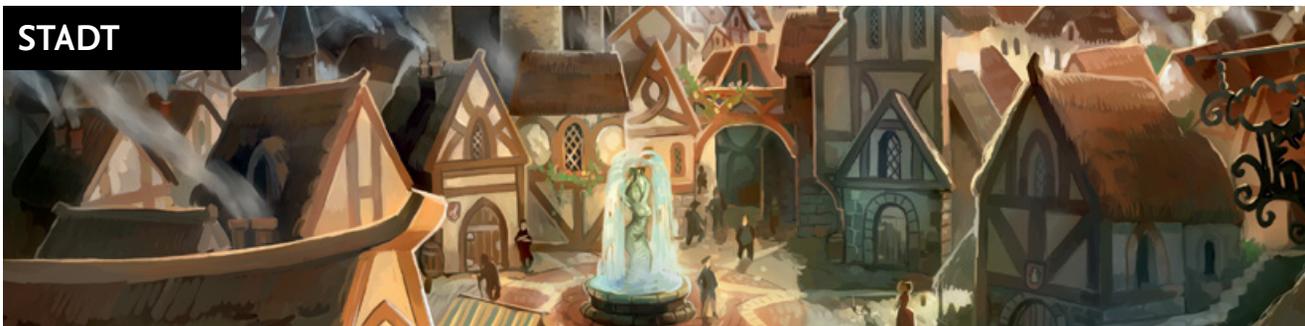
GEWÖLBE



WILDNIS



STADT



UMGEBUNGEN

Beim Erkunden gibt es viele Arten von Umgebung, die du dir vielleicht gerne ansehen willst – Spukwälder, gefährliche Gewölbe, überfüllte Städte usw. Jede Art von Umgebung hat ihre eigenen Herausforderungen und Begegnungen. Dein Spielleiter kennt die meisten Einzelheiten zu diesen Umgebungen. Hier sind die Grundlagen, die auch du kennen solltest:

GEWÖLBE: Ein „Gewölbe“ ist jede Ansammlung von Räumen oder Kammern. Es kann eine Kanalisation, Höhle, Krypta, ein Tempel oder vielleicht sogar ein richtiger Kerker sein. Beim Erforschen eines Gewölbes kannst du auf Fallen stoßen. Fallen sind mechanische oder magische Mechanismen, die sich aktivieren, wenn man ihnen zu nahe kommt, und Schaden oder andere Effekte verursachen. Die am häufigsten auftretende Falle ist die Fallgrube. Wenn du auf eine Fallgrube trittst, gibt der Boden unter dir nach und du stürzt in die Grube, wobei du Schaden erleidest. Du kannst mittels Wahrnehmung Fallen finden und sie mittels Mechanismus ausschalten entschärfen, ehe sie ausgelöst werden. Du kannst in Gewölben auch auf Gefahren wie verschlossene Türen, Kammern voller Wasser und gefährliche Pilze stoßen, wie auch auf Kampfbegegnungen mit den dort lebenden Monstern.

WILDNIS: Die Wildnis umfasst alle anderen Orte der Welt – Wälder, Wüsten, Berge, Meere usw. Du reist durch die Wildnis auf dem Weg zum nächsten Abenteuer. In der Wildnis leben viele Arten von Monstern: von hungrigen Werwölfen bis zu Riesenspinnen. Die Wild-

nis enthält natürliche Gefahren wie Treibsand, eisige Kälte und sengende Hitze. Es ist sicherer auf der Straße zu bleiben, doch an manchen Orten gibt es keine Straßen und Helden gehen nicht immer auf Nummer sicher!

STADT: Städte sind Orte, an denen Leute leben. Es mag sich um winzige Ansiedlungen mit ein paar Häusern und Hühnerställen oder auch um gewaltige, von Mauern umschlossene Städte handeln. In Städten kannst du neue Ausrüstung kaufen, Schätze verkaufen und dich von deinen jüngsten Abenteuern erholen. Städte sind nicht frei von Gefahren: Diebe lauern in den Schatten und manchmal ist die Kanalisation voller Monster. Böse Kleriker verbergen sich in uralten Kammern, wo sie finstere Götter verehren, während grausame Magier planen und intrigieren. Trotz dieser Gefahren ist die Stadt größtenteils ein sicherer Ort – aber du weißt nie, wo du dennoch auf Abenteuer stoßen könntest.

DAS VERGEHEN VON ZEIT

Du musst dich nicht im Kampf befinden, um die Fähigkeiten deines Charakters einzusetzen. Wenn du einen deiner vorbereiteten Zauber wirken willst, ist dir dies jederzeit möglich – viele Zauber haben eine lange Wirkungsdauer, sodass du sie vielleicht lange vor dem Beginn eines Kampfes wirken kannst. Wenn du eine Waffe ziehen oder Energie fokussieren willst, um jemanden zu heilen, oder ob du etwas essen oder nach einer Falle suchen willst; all dies kannst du auch im Erkundungsmodus – du musst dich nicht im Kampfmodus befinden.

KAMPF

In jenen Teilen der Welt, die voller Monster sind, sind ein scharfes Schwert und ein guter Schild meist effektivere Kommunikationsmittel als Worte. Kampf gehört zum Spiel und läuft anders ab als eine Erkundung. Im Kampf kann nicht jeder handeln wann er will, sondern er ist in Kampfunden eingeteilt, in denen jeder an die Reihe kommt. Es gibt Regeln, die dir sagen, was du während deines Zuges tun kannst und was nicht. Dieser Abschnitt des Buches beschreibt den Kampf, wie man angreift, Zauber wirkt und sich während des Kampfes bewegt.

ÜBERBLICK

Zu einem Kampf kommt es im Spiel, wenn zwei oder mehr Kreaturen sich entscheiden, einander mit Waffen, Klauen, Zaubern oder anderen Fähigkeiten anzugreifen. Wenn dies geschieht, würfelt jeder auf Initiative, um die Reihenfolge festzulegen, wer wann an der Reihe ist. Im Kampf wird die Zeit in **Runden** gemessen. Jede Runde ist 6 Sekunden lang – dies reicht aus, um sich ein Stück zu bewegen und entweder eine Waffe zu schwingen oder einen Zauber zu wirken. Zehn Runden sind 1 Minute (60 Sekunden) Spielzeit. Der Spielleiter beginnt mit demjenigen, dessen Initiativwurf am höchsten war, und arbeitet sich bis zum niedrigsten durch. Wenn dein Initiativwert erreicht ist, bist du an der Reihe und es ist dein **Zug**. Während deines Zuges kannst du alle deine Aktionen ausführen. Wenn du fertig bist, macht der SL bei der Kreatur weiter, deren Initiativwert der nächst niedrigere ist. Sobald alle am Zug waren, beginnt eine neue Runde und der SL zählt von Neuem herunter. Dies wiederholt sich so oft, bis der Kampf vorbei ist – in der Regel sind dann alle Kreaturen auf einer Seite tot, geflohen oder haben sich ergeben.

KARTENFELDER

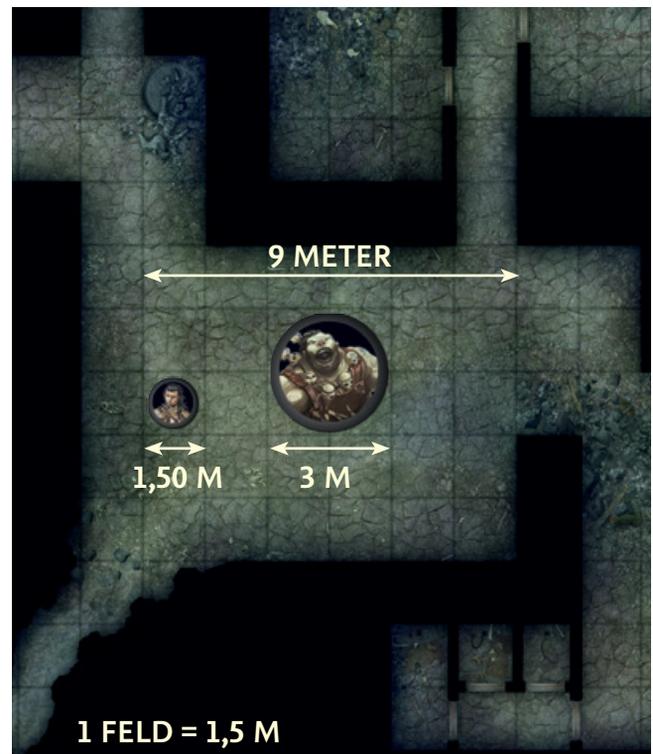
Wenn ein Kampf beginnt, hilft es, eine Karte der Gegend mit einem Quadratraster zu verwenden, ähnlich wie der laminierte Bodenplan in der Schachtel. Du kannst die blanke Seite mit dem Raster für eigene Karten verwenden, aber benutze nur einen abwasch- oder abwischbaren Stift. Die Felder auf dem Raster haben jeweils eine Länge von 1,50 m, so dass du mit dem Raster Entfernungen bestimmen kannst. So wären 9 m auf der Karte 6 Felder ($9\text{m} : 1,50\text{m} = 6$).

Ein Elf, Mensch oder Zwerg füllt genau 1 Feld aus – gut, er füllt es nicht komplett aus, aber dies repräsentiert den Raum, den der Charakter einnimmt und die von ihm kontrollierte Fläche. Die meisten Monster nehmen auch nur ein Feld ein, manche größere Monster wie z.B. Oger belegen 4 Felder (einen Bereich von 3 m x 3 m).

Du musst dir nicht merken, in welche Richtung du blickst. Wir gehen davon aus, dass ein gewöhnlicher Abenteurer oder ein normales Monster stets mit Gefahr rechnet und sich daher auch ständig umsieht, besonders mitten im Gefecht!

Eine Kreatur kann einen Gegner auf einem beliebigen benachbarten Feld angreifen. Manche Monster haben die Fähigkeit, auch Felder zu erreichen, die weiter weg sind – der SL weiß, wie dies funktioniert.

Die *Pathfinder Einsteigerbox* enthält Dutzende von Pappaufstellern, die du verwenden kannst, um Charaktere und Monster bei Kampfbegegnungen zu repräsentieren. Diese Aufsteller können dir auf dem Raster dabei helfen, den Überblick zu bewahren: Wo ist dein Charakter, was kann er erreichen, welche Monster leben noch, wie weit kannst du dich während eines Zuges bewegen usw. Kampfbegegnungen können sehr taktisch werden, daher ist es wichtig zu wissen, wo du dich befindest und wo der Rest. Wähle einen Aufsteller, der deiner Vorstellung vom Aussehen deines Charakters entspricht. Falls du keinen passenden finden kannst, kannst du auch einen beliebigen Aufsteller als Platzhalter verwenden.



INITIATIVE

Zu Beginn eines Kampfes würfelt jeder Kampfbeteiligte seine Initiative aus. Ein Initiativewurf ist ein Geschicklichkeitswurf:

Initiative = 1W20 + GE-Modifikator

Solltest du das Talent Verbesserte Initiative (siehe Seite 43) besitzen, erhältst du einen Bonus von +4 auf deinen Wurf (dieser ist bereits auf deinem Charakterbogen notiert). Der SL schreibt sich die Ergebnisse der Initiativwürfe auf ein Stück Papier in der Reihenfolge vom höchsten zum niedrigsten Wert. Sollte es zwei (oder mehr) identische Werte geben, sollten alle betroffenen Kreaturen mit 1W20 würfeln, um zu bestimmen, wer von ihnen zuerst handelt.

Dein Initiativewert verändert sich während des Kampfes nicht, selbst wenn du keine Aktionen unternimmst oder bewusstlos wirst.

Initiative funktioniert wie eine Uhr – wenn man am Ende der Liste angekommen ist, beginnt man wieder von vorn, d.h. die Kreatur mit dem höchsten Initiativewert beginnt die nächste Kampfunde.

ÜBERRASCHUNG

Manchmal ist eine Seite zu Beginn eines Kampfes überrascht – du überraschst die Monster oder die Monster überraschen dich. Dies passiert meist bei einem Hinterhalt oder wenn eine Gruppe sich an eine andere Gruppe heranschleicht. Wenn das geschieht, lässt der SL für jede schleichende Kreatur einen Wurf auf Heimlichkeit ausführen und die andere Gruppe würfelt auf Wahrnehmung, um die Heranschleichenden zu bemerken (dabei handelt es sich um einen konkurrierenden Fertigkeitwurf, siehe Seite 34). Jeder, dem der Wurf für Wahrnehmung nicht gelingt, ist während der ersten Runde **überrascht**, weshalb diese auch als „Überraschungsrunde“ bezeichnet wird.

Wenn jemand im Kampf überrascht ist, passieren in der Überraschungsrunde zwei besondere Dinge: Erstens kann jemand, der überrascht ist, **keine Aktionen** ausführen. Zweitens kann jemand, der nicht überrascht ist, nur **eine** Aktion (d.h. eine Standard-Aktion oder eine Bewegungsaktion) ausführen. Sobald die erste Runde vorbei ist, ist niemand mehr überrascht und jeder kann Aktionen ausführen.

Sollte niemand zu Beginn eines Kampfes überrascht sein, gibt es keine Überraschungsrunde und jeder ist normal an der Reihe.

KAMPFRUNDENSEQUENZ

1. Ist jemand überrascht?
2. Jeder würfelt seine Initiative aus!
3. Der SL ordnet die Initiativereihenfolge.
4. Jeder handelt nach der Initiativereihenfolge.
Überraschte Kreaturen können während der ersten Kampfunde nicht handeln.
5. Ende der Runde, gehe zurück zu Schritt 4.

AM ZUG SEIN

In Reihenfolge ihrer Initiative kommt jede Kreatur einmal zum Zug. In deinem Zug kannst du eine oder mehr Aktionen ausführen. Es gibt drei Arten von Aktionen:

FREIE AKTIONEN: Eine Freie Aktion nimmt kaum Zeit in Anspruch und kann auch während anderer Aktionen ausgeführt werden. Als Freie Aktion kannst du sprechen, einen Gegenstand fallen lassen, dich flach auf den Boden fallen lassen usw.

BEWEGUNGSAKTIONEN: Eine Bewegungsaktion nimmt einen kleinen Teil deines Zuges in Anspruch. Mit einer Bewegungsaktion kannst du dich um bis zu deiner Bewegungsrate fortbewegen,

eine Waffe ziehen, einen Gegenstand vom Boden aufheben, dich aus einer liegenden Position erheben, ein Pferd besteigen oder von einem Pferd absteigen, dir einen Schild am Arm befestigen usw.

STANDARD-AKTIONEN: Eine Standard-Aktion verschlingt den Großteil deines Zuges. Mit einer Standard-Aktion kann du einen Angriff im Nah- oder Fernkampf ausführen, einen Zauber wirken, einen magischen Gegenstand aktivieren oder eine Klassenfähigkeit wie Energie fokussieren einsetzen. Du kannst eine Standard-Aktion auch nutzen, um eine Bewegungsaktion auszuführen, selbst wenn du bereits eine Bewegungsaktion ausgeführt hast.

Du kannst während deines Zuges eine Aktion von jeder Art ausführen. So könntest du z.B. mit einer Freien Aktion deine Armbrust fallen lassen, dein Schwert mit einer Bewegungsaktion ziehen und mit einer Standard-Aktion einen Goblin angreifen. Würdest du bereits dein Schwert in der Hand haben, könntest du auch nur den Goblin mit einer Standard-Aktion angreifen, ohne deine Bewegungs- oder Freie Aktion zu nutzen. Du kannst deine Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen – du kannst angreifen und dich dann wegbewegen oder dich zu einem Gegner bewegen und dann angreifen. Du kannst keine Aktionen während eines Zuges „ansparen“, um sie im nächsten Zug einzusetzen. Manchmal bist du auch nicht in der Lage, während einer Runde alle deine Aktionen zu nutzen (z.B. während einer Überraschungsrunde).

VOLLE AKTIONEN (SPEZIELL): Manche umfangreichen oder zeitraubenden Dinge verlangen von dir eine „Volle Aktion“ – z.B. das Anheben eines schweren Tores oder das Entschärfen einer Falle. Wenn du eine Volle Aktion aufwendest, verbraucht dies deine Standard-Aktion und deine Bewegungsaktion für diese Runde, nicht aber deine Freie Aktion.

Es folgen Informationen über die Arten von Aktionen:

FREIE AKTIONEN

Freie Aktionen nehmen kaum Zeit in Anspruch. Du hast in der Regel nur eine Freie Aktion pro Runde, wobei der SL dir auch mehrere während deines Zuges gestatten kann. Du könntest z.B. einem Freund eine Warnung zurufen und zugleich deine Armbrust fallen lassen. Manche Fertigkeiten, Talente und Zauber ermöglichen dir noch andere Arten Freier Aktionen.

EINEN GEGENSTAND FALLEN LASSEN: Du kannst einen Gegenstand, den du in der Hand hältst, in dein Feld oder in ein benachbartes Feld fallen lassen.

SICH ZU BODEN WERFEN: Du kannst dich in deinem Feld flach zu Boden werfen.

1,50 M-SCHRITT: Du kannst dich um 1,50 m (1 Feld) in eine beliebige Richtung bewegen, aber nur, wenn du weder deine Bewegungs-, noch deine Standard-Aktion genutzt hast, um dich fortzubewegen (du kannst also auf diese Weise nicht 1,50 m neben deiner normalen Bewegungsrate zurücklegen). Wenn du diese Art von Aktion unternimmst, ist es die einzige dir während deines Zuges mögliche Fortbewegung. Du kannst keinen 1,50 m-Schritt machen, wenn deine Fortbewegung verlangsamt ist oder du dich in ein Gelände hinein bewegst, das dich verlangsamt (z.B. Schlamm oder Unterholz).

SPRECHEN: Im Allgemeinen ist Sprechen eine Freie Aktion. Mehr als ein paar Sätze liegt aber jenseits des Limits für eine Freie Aktion – eine Runde ist schließlich nur 6 Sekunden lang, daher kannst du auch während deines Zuges nicht so viel reden. Manchmal musst du sprechen als Teil der Nutzung einer Fertigkeit (z.B. Diplomatie) oder um einen Zauber zu wirken, allerdings ist dies dann Teil der entsprechenden Aktion.



BEWEGUNGSAKTIONEN

Bewegungsaktionen beanspruchen einiges deiner Zeit – etwas weniger als die Hälfte deines Zuges.

BEWEGEN: Du kannst eine Bewegungsaktion aufwenden, um dich auf der Karte fortzubewegen. Zum Bewegen gehören auch Klettern mit der Fertigkeit Klettern und Schwimmen mit der Fertigkeit Schwimmen. Auf einer Rasterkarte entspricht 1 Feld 1,50 m. Menschen und Elfen besitzen in der Regel eine Bewegungsrate von 9 m (6 Feldern). Mittelschwere oder Schwere Rüstung verlangsamt Menschen und Elfen auf 6 m (4 Felder). Zwerge bewegen sich stets mit einer Bewegungsrate von 6 m (4 Feldern) – selbst in Mittelschwerer oder Schwere Rüstung. Da du auch eine Standard-Aktion für eine Bewegungsaktion nutzen kannst, kannst du dich während deines Zuges maximal um das Zweifache deiner Bewegungsrate fortbewegen (einmal als Bewegungsaktion und einmal als Standard-Aktion); dies wird als „Doppelte Bewegung“ bezeichnet.

SICH DURCH KREATUREN BEWEGEN: Du kannst dich durch ein Feld bewegen, das von einem Verbündeten besetzt ist, dort aber nicht deine Bewegung beenden. Du kannst dich nicht durch ein Feld bewegen, das von einem Gegner besetzt ist, und dort auch nicht deine Bewegung beenden. Sollte eine Kreatur hilflos sein (bewusstlos, gelähmt usw.), kannst du dich durch ihr Feld bewegen oder in diesem deine Bewegung beenden, egal ob es sich um Freund oder Feind handelt.

DIAGONALE BEWEGUNGEN: Du kannst dich auf einem Raster auch diagonal bewegen. Die erste diagonale Bewegung kostet dich 1,50 m, die zweite 3 m, die dritte 1,50 m, die vierte 3 m usw. Du kannst dich nicht diagonal um eine Ecke oder durch eine Tür bewegen (du musst dich ein Feld geradeaus und dann eines zur Seite bewegen). Du kannst dich diagonal um eine Kreatur herum bewegen. Du kannst dich auch diagonal um Hindernisse wie Gruben bewegen.

SCHWIERIGES GELÄNDE: Schwieriges Gelände ist etwas, das dein Bewegung verlangsamt, z.B. dichtes Unterholz, Geröllhalden oder Treppen. Jedes Feld an Schwierigem Gelände zählt als 3 m (2 Felder) an Bewegung. Eine diagonale Bewegung durch Schwieriges Gelände kostet 4,50 m (3 Felder) an Bewegung. Wenn du fliegst, verlangsamt dich Schwieriges Gelände nicht.

BEWEGUNG VERSEHENTLICH IN EINEM NICHT ERLAUBTEN FELD BEENDEN: Es kann vorkommen, dass du deine Bewegung an einem Platz beendest, an dem du nicht anhalten darfst. Sollte dies passieren, endet deine Bewegung in Wirklichkeit im letzten zugelassenen Feld, das du durchquert hast oder im nächsten möglichen zugelassenen Feld, sollte dies dem Endpunkt näher sein.

MINIMALE BEWEGUNG: Selbst wenn du verlangsamt wirst, kannst du dich mit einer Vollen Aktion (also deiner Bewegungsrate plus deiner Standard-Aktion) um 1,50 m (1 Feld) in eine beliebige Richtung – auch diagonal – fortbewegen. Natürlich kannst du so nicht durch Wände gehen oder Felder erreichen, die du gar nicht erreichen kannst (z.B. kannst du auch so nicht diagonal um eine Ecke gehen). Solange du also nicht völlig bewegungsunfähig bist, kannst du dich in einer Runde also mindestens 1,50 m weit bewegen.

EINE WAFFE ZIEHEN/WEGSTECKEN: Du kannst eine Waffe mit einer Bewegungsaktion ziehen und kampfbereit machen. Du kannst eine Waffe mit einer Bewegungsaktion wegstecken. Du kannst diese Aktion auch bei anderen Gegenständen verwenden, die du bei dir trägst und die leicht erreichbar sind, z.B. einem Zauberstab, einem Trank oder einer Schriftrolle. Sollte sich die Waffe oder der Gegenstand in deinem Rucksack oder an einem anderen schwer zugänglichen Platz befinden, musst du die Aktion Einen Gegenstand benutzen verwenden (siehe Seite 56). Wenn dein Angriffsbonus +1 oder höher ist, dann kannst du im Rahmen deiner Bewegung auch eine Waffe mit einer Freien Aktion ziehen.

Armbrustbolzen, Pfeile oder Schleudersteine hervorzuholen ist keine Aktion – du kannst dies automatisch im Rahmen deiner Standard-Aktion tun, wenn du mit einer Armbrust, einem Bogen oder einer Schleuder angreifst.

EINEN GEGENSTAND BENUTZEN: Einen Gegenstand zu bewegen oder zu benutzen erfordert meist eine Bewegungsaktion. Hierzu gehören auch das Öffnen oder Schließen einer Tür, etwas aus deinem Rucksack zu holen, eine Leichte Armbrust nachzuladen, einen Tisch oder Stuhl umzuwerfen usw.

EIN PFERD BESTEIGEN/VON EINEM PFERD ABSTEIGEN: Auf ein Pferd zu steigen oder abzusteigen ist eine Bewegungsaktion.

EINEN SCHILD BEREITMACHEN ODER ABLEGEN: Wenn du einen Schild an deinem Arm befestigst, um in den Genuss des Schildbonus auf die Rüstungsklasse zu kommen, erfordert dies eine Bewegungsaktion. Wenn du einen so getragenen Schild wieder ablegst, ist dies ebenfalls eine Bewegungsaktion.

Sollte dein Angriffsbonus +1 oder höher sein, kannst du deinen Schild mit einer Freien Aktion während deiner Bewegung bereitmachen oder ablegen.

Solltest du einen Schild nur in der Hand halten, also nicht am Arm befestigt tragen, kannst du ihn mit einer Freien Aktion fallen lassen.

AUFSTEHEN: Um aus dem Liegen aufzustehen, benötigst du eine Bewegungsaktion.

STANDARD-AKTIONEN

Eine Standard-Aktion nimmt mehr als die Hälfte deines Zuges in Anspruch. Meistens unternimmt dein Charakter Standard-Aktionen:

NAHKAMPFANGRIFF: Du kannst einen benachbarten Gegner mit einer Nahkampfwaffe als Standard-Aktion angreifen. Benachbart bedeutet, dass er nicht mehr als 1,50 m (1 Feld) entfernt ist. Manche Monster haben eine höhere Reichweite.

FERNKAMPFANGRIFF: Du kannst eine Fernkampfwaffe mit einer Standard-Aktion benutzen, um einen Gegner anzugreifen. Dein Ziel muss sich wenigstens 3 m (2 Felder) von dir entfernt befinden. Die maximale Reichweite einer Wurf-Waffe beträgt das 5-fache der in der Waffenbeschreibung genannten Grundreichweite. Ein Dolch hat z.B. eine Grundreichweite von 3 m und kann daher bis zu 15 m weit geworfen werden. Bei Armbrüsten, Bögen und Schleudern beträgt die Maximalreichweite das 10-fache der genannten Grundreichweite. Wenn du einen Gegner auf diese Weise angreifst, der zu einem deiner Verbündeten benachbart ist, erleidest du einen Malus von -4 auf deinen Angriffswurf (falls du über das Talent Präzisionsschuss verfügst [Seite 43], entfällt dieser Malus).

EINEN ZAUBER WIRKEN: Du kannst einen deiner vorbereiteten Zauber als Standard-Aktion wirken. Weitere Informationen zum Zaubern im Kampf findest du auf Seite 61.

EINEN MAGISCHEN GEGENSTAND BENUTZEN: Du kannst einen magischen Gegenstand wie eine Schriftrolle, einen Zauberspruch oder ein Elixier mit einer Standard-Aktion benutzen. Viele magische Gegenstände funktionieren automatisch und müssen nicht erst mit einer Aktion aktiviert werden – z.B. ein magischer Umhang, der dich unauffälliger macht und so besser schleichen lässt, ein magisches Schwert, das dir Boni auf Angriffs- und Schadenswürfe verleiht und ein magischer Gürtel, der dich stärker macht, funktionieren ständig.

EIN BESONDERE FÄHIGKEIT EINSETZEN: Der Einsatz mancher Klassenfähigkeiten, wie das Energie fokussieren eines Klerikers oder der Blendstrahl der Magierschule der Illusionen, erfordert eine Standard-Aktion. Monster können besondere Fähigkeiten besitzen, die sie mit einer Standard-Aktion zum Einsatz bringen können – z.B. Feuerspeien!

ZEITABLAUF IM KAMPF

Manchmal besagen die Regeln Dinge wie „hält 1 Runde an“. Das bedeutet, dass etwas direkt vor dem Initiativwert endet, zu dem es in der Vorrunde gewirkt wurde. Wenn du z.B. den Zauber *Heiligtum* wirkst bei Initiative 15 und der Zauber 1 Runde anhält, endet er in der nächsten Runde unmittelbar vor Initiative 15. Wenn der Zauber 2 Runden anhält, dann endet er in der übernächsten Runde unmittelbar vor Initiative 15 usw. – Vergiss nur nicht, dass rundenbasierte Wirkungsdauern immer direkt vor dem Erreichen des Initiativwertes enden, zu dem sie begonnen haben.

Manchmal sagen die Regeln auch, dass es „eine Runde“ dauert, um etwas zu aktivieren. Das bedeutet, dass du von deinem Initiativwert bis zum selben Wert in der nächsten Runde damit beschäftigt wärst – es verbraucht deinen Zug in der Ausgangsrunde, aber du kannst dann in der nächsten wieder normal handeln (eine Volle Aktion verbraucht nur eine Runde, nicht zwei).

EINEN ANGRIFF AUSFÜHREN

Wenn du versuchst, einen Gegner mit einer Nahkampfwaffe anzugreifen, legst du einen Angriffswurf ab, um zu sehen, ob du triffst. Dein Angriffswurf setzt sich zusammen aus:

**Nahkampf: 1W20 +
Angriffsbonus + ST-
Modifikator + sonstige
Modifikatoren**

„Sonstige Modifikatoren“ können der Bonus von +1 durch das Talent *Waffenfokus* sein, der Zauber *Segnen* oder anderes, was dir einen Vorteil beim Treffen verschafft.





Der Oger hat Deckung gegen Merisiel, da zumindest eine Linie durch eine Wand führt.

Der Oger hat Vollständige Deckung gegen Kyra.

Der Oger hat keine Deckung gegen Valeros.

DECKUNG

„Deckung“ ist jede Art von festem Hindernis zwischen dir und einem Gegner, welches zumindest einem von euch erschwert, den anderen zu treffen – z.B. ein Tisch, ein Baum oder eine andere Kreatur. Um festzustellen, ob du Deckung hast, wähle eine Ecke des Feldes, in dem du dich befindest und ziehe eine imaginäre Linie von dir zu einer der Ecken des Feldes, in dem sich dein Gegner befindet. Wenn diese Linie durch einen festen Gegenstand oder eine Kreatur hindurchführt, hast du Deckung gegen die Angriffe dieses Gegners. Solange wenigstens eine imaginäre Linie zwischen dir und dem Gegner dir Deckung verläuft, besitzt du Deckung. Deckung gibt dir einen Bonus von +4 auf deine RK gegen Angriffe dieses Gegners.

DECKUNG AUFGRUND VON NIEDRIGEN HINDERNISSEN: Ein niedriges Hindernis (z.B. eine hüfthohe Mauer) könnte nicht ausreichen, um dir (im Stehen) Deckung zu geben. Wenn dein Gegner näher an dem Hindernis ist als du, dann gibt es dir keine Deckung.

VOLLSTÄNDIGE DECKUNG: Wenn du völlig hinter einer Wand oder von einem anderen Hindernis verdeckt bist, können Gegner dich nicht angreifen. Wenn jede imaginäre Linie, die du zwischen deinen Feldecken und den Feldecken deines Gegners ziehen könntest, durch das Hindernis verläuft, dann hast du Vollständige Deckung gegen diesen Gegner. Ihr könnt einander dann nicht angreifen.

Es ist völlig in Ordnung, wenn du dabei über 20 kommst! – Hohe Werte sind immer besser!

Ein Fernkampfangriff mit einer Fernkampfwaffe funktioniert genauso, statt des ST-Modifikators wird aber dein GE-Modifikator hinzuzugerechnet:

Fernkampf: 1W20 + Angriffsbonus + GE-Modifikator + Sonstige Modifikatoren

Egal ob du einen Angriff im Nahkampf oder im Fernkampf ausführst, wenn dein Angriffswurf gleich oder höher der **Rüstungsklasse** deines Zieles ist, triffst du und würfelst dann den Schaden aus.

GRUNDREICHWEITE: Alle Fernkampfwaffen besitzen eine Grundreichweite, z.B. „18 m“. Wenn du innerhalb dieser Reichweite

oder weniger angreifst, erfolgt dein Angriffswurf ganz normal. Wenn die Entfernung zu deinem Ziel größer ist, erleidest du einen Malus auf den Angriffswurf, weil das Ziel schwerer zu treffen wird. Du erleidest einen Malus von -2 jedes Mal, wenn die Grundreichweite um einen Faktor überschritten wird. Z.B.: Ein Kurzbogen hat eine Grundreichweite von 18 m. Wenn du auf ein Ziel innerhalb dieser 18 m schießt, hat du keine Mali. Innerhalb von 19,50 m – 36 m hast du einen Malus von -2, innerhalb von 37,50 m – 54 m von -4 usw.

MINIMAL- UND MAXIMALREICHWEITE: Du kannst keine Angriffe im Fernkampf durchführen, wenn du nicht mindestens 3 m von allen Gegnern entfernt bist. Du kannst eine Wurf- waffe maximal um das 5-fache der Grundreichweite werfen und mit Armbrüsten und Bögen maximal das 10-fache der Grundreichweite weit schießen.



BESONDERE AKTION: STURMANGRIFF

Ein Sturmangriff verbraucht deine Bewegungsaktion und deine Standard-Aktion. Wenn du einen Sturmangriff ausführst, bewegst du dich mit bis zu doppelter Bewegungsrate und führst am Ende der Bewegung einen Angriff durch.

BEWEGUNG WÄHREND EINES STURMANGRIFFES:

Du musst dich vor deinem Angriff wenigstens 3 m (2 Felder) weit bewegen, nicht nach dem Angriff. Du darfst dich nicht um mehr als das Doppelte deiner Bewegungsrate fortbewegen. Du musst dich in einer geraden Linie auf deinen Gegner zubewegen – du musst dich nicht dem Raster nach bewegen, kannst bei einem Sturmangriff aber weder Haken schlagen, noch um eine Ecke biegen oder ähnliches.

Der Weg zu deinem Ziel muss frei sein. Nichts darf deine Fortbewegung behindern – auch kein Schwieriges Gelände. Du musst auf das nächste Feld ziehen, von dem aus du deinen Gegner angreifen kannst.

ANGRIFF WÄHREND EINES STURMANGRIFFES:

Nach der Bewegung kannst du einen einzelnen Nahkampfangriff gegen das Ziel ausführen. Du erhältst einen Bonus von +2 auf deinen Angriffswurf, aber auch einen Malus von -2 auf deine RK bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

AUTOMATISCHER ERFOLG UND FEHLSCHLAG

Wenn du auf einem W20 eine 1 würfelst, wird dies als **natürliche 1** bezeichnet. Eine gewürfelte 20 wird als **natürliche 20** bezeichnet. Es handelt sich nur dann um eine natürliche 1 oder 20, wenn der Würfel dieses Ergebnis zeigt. Wenn du z.B. eine 19 würfelst und einen Bonus von +1 hast, dann ist es keine „natürliche“ 20.

ANGRIFFS- UND RETTUNGSWÜRFE: Wenn du eine natürliche 20 bei einem Angriffs- oder Rettungswurf erhältst, ist es ein automatischer Erfolg. Eine natürliche 1 dagegen ist ein automatischer Fehlschlag.

FERTIGKEITSWÜRFE: Bei Fertigkeit- und Attributswürfen gibt es bei einer natürlichen 20 keinen automatischen Erfolg und auch keinen automatischen Fehlschlag bei einer natürlichen 1. Das bedeutet, dass es keine automatische Erfolgchance bei unmöglichen Aufgaben gibt (du kannst also nicht über den Mond springen), aber dafür auch keine automatische Fehlschlagschance bei wirklich einfachen Aufgaben (z.B. wenn du 30 cm tief springen willst).

KRITISCHE BEDROHUNG

Wenn du eine natürliche 20 bei deinem Angriffswurf würfelst, triffst du nicht nur automatisch, es ist zudem auch noch eine **Kritische Bedrohung**. Dies bedeutet, dass auch die Chance besteht, aus dem Angriff einen **Kritischen Treffer (Krit)** zu machen und zusätzlichen Schaden zu verursachen. Wenn dein Angriff eine Kritische Bedrohung ist, legst du einen weiteren Angriffswurf mit denselben Boni wie beim ersten Mal ab. Sollte der zweite Angriffswurf ebenfalls die RK des Zieles erreichen oder übertreffen, hast du einen **Kritischen Treffer** gelandet (man nennt dies auch **den Kritischen Treffer bestätigen**). Wenn der zweite Angriffswurf fehlschlägt, war es nur ein normaler Treffer und das Ziel erleidet normalen Schaden.

Einen Krit zu bestätigen erfordert keine Zeit und verbraucht keine zusätzlichen Aktionen.

Manche Waffen (wie Armbrüste und Langschwerter) haben einen Kritischen Bedrohungsbereich von 19-20, nicht nur bei 20. Ein Rapier oder Krummsäbel hat einen Kritischen Bedrohungsbereich von 18-20. Eine gewürfelte 18 bzw. 19 bedeutet bei diesen Waffen zwar eine Kritische Bedrohung, ist aber kein automatischer Treffer wie bei einer 20. Wenn also z.B. eine gewürfelte 19 + Boni nicht reicht, um zu treffen, dann ist es auch keine Kritische Bedrohung. Das Kästchen „Krit“ bei der jeweiligen Waffenbeschreibung (Seiten 45-46) teilt dir den Kritischen Bedrohungsbereich auf dem W20 mit.

Mehr zu Kritischen Treffern findest du auf Seite 59.

RÜSTUNGSKLASSE

Deine **Rüstungsklasse (RK)** repräsentiert, wie schwierig es für Gegner ist, dich zu treffen und zu verletzen. Du berechnest deine RK so:

10 + Rüstungsbonus + Schildbonus + GE-Modifikator + sonstige Modifikatoren

„Sonstige Modifikatoren“ könnten ein Bonus von +1 durch das Talent Ausweichen sein, der Zauber *Schutz vor Bösem* oder jeder andere defensive Bonus. Je höher deine RK ist, umso schwerer ist es für einen Gegner, dich zu treffen.

DER VERLUST DEINES GE-MODIFIKATORS: Manchmal kannst du nicht auf den Angriff eines Gegners reagieren, z.B. wenn du überrascht oder gelähmt bist. Dies nennt man **auf dem falschen Fuß**. Wenn du auf dem falschen Fuß angetroffen wirst, addierst du deinen GE-Modifikator nicht auf deine RK. Solltest du einen negativen GE-Modifikator haben, verändert sich in diesem Fall deine RK aber nicht zum Besseren (ein niedriger GE-Modifikator ist nie gut).



BERÜHRUNGSANGRIFFE: Manche besonderen Angriffe ignorieren Rüstungen und Schilde – du musst deinen Gegner bei diesem Angriff nur berühren. Dies nennt man einen **Berührungsangriff**. Wenn du einen Berührungsangriff ausführst, erhält der Gegner keinen Rüstungsbonus und keinen Schildbonus auf seine RK. Es ist also leichter, ihn zu treffen. Ein Berührungsangriff ist entweder ein **Berührungsangriff im Nahkampf** oder ein **Berührungsangriff im Fernkampf**, bei dem du deine Boni wie bei gewöhnlichen Angriffen im Nah- oder Fernkampf addierst.

SCHADEN

Wenn dein Angriff trifft, verursachst du Schaden. Dein Waffenschaden ist im Ausrüstungskapitel aufgeführt und teilt dir mit, wie viel Schaden eine Waffe verursacht. Schaden reduziert die Trefferpunkte des Gegners.

STÄRKE-MODIFIKATOR: Wenn du mit einer Nahkampfwaffe, Wurfwaffe oder einer Schleuder triffst, dann addiere deinen ST-Modifikator auf den Schadenswurf. Sollte dein ST-Modifikator negativ sein, dann addiere ihn auf jeden Waffenschaden außer bei Leichten oder Schweren Armbrüsten.

Wenn du eine Einhand- oder Zweihandwaffe mit beiden Händen führst, addierst du das 1-1/2 fache deines ST-Modifikators, sofern er positiv ist (multipliziere keinen negativen ST-Modifikator).

MINIMALSCHADEN: Sollten Mali den Schaden unter 1 reduzieren, verursacht ein Treffer immer noch 1 Schadenspunkt. Dies passiert in der Regel nur, wenn du einen niedrigen ST-Modifikator hast.

KRITISCHE TREFFER

Wenn du einen **Kritischen Treffer** (oder auch **Krit**) landest, verursachst du zusätzlichen Schaden. Die meisten Waffen haben einen **Kritischen Multiplikator** von x2. Das bedeutet, dass ein Krit doppelten Schaden verursacht: Würfle den Schaden zweimal aus und addiere deinen Schadensbonus zweimal, als hättest du deinen Gegner zweimal getroffen. Manche Waffen haben einen Kritischen Multiplikator von x3 und verursachen dreifachen Schaden, in diesem Fall würfle den Schaden dreimal aus und addiere deinen Schadensbonus dreimal. Das Kästchen „Krit“ bei der Waffenbeschreibung (Seiten 45-46) teilt dir den Kritischen Multiplikator für eine Waffe mit.

WAS DU NICHT MULTIPLIZIERST: Es gibt zwei Arten von Schaden, der bei einem Krit nicht multipliziert wird: Da wäre einmal der Schaden, den ein Schurke bei einem Hinterhältigen Angriff zusätzlich verursacht. Wenn du bei einem Hinterhältigen Angriff einen Kritischen Treffer landest, addierst du den Schaden durch den Hinterhältigen Angriff nur einmal (nicht zweimal bei einem x2 Krit oder dreimal bei einem x3 Krit).

Die andere Schadensart ist der magische Energieschaden von besonderen magischen Waffen wie einem *Schwert des Aufflammens* - diese Waffen addieren ihren Schaden bei jedem Angriff, der zusätzliche Schaden wird aber auch bei einem Kritischen Treffer nur einmal hinzuzaddiert.

ZAUBER UND KRITISCHE TREFFER: Wenn du einen Zauber wirkst, bei dem du einen Angriffswurf ablegst, kannst du mit ihm einen Kritischen Treffer landen wie mit einer Waffe. Der Kritische Bedrohungsbereich eines Zaubers ist 20, der Schadensmultiplikator ist x2.

TARNUNG

Tarnung ist alles, was es Gegnern erschwert, dich zu sehen, aber nicht solide genug ist, um ihre Angriffe aufzuhalten – z.B. ein Gebüsch, Nebel oder dämmriges Licht. Du hast Tarnung, wenn einer der folgenden drei Umstände vorliegt:



IN DIE ZANGE NEHMEN

Wenn du und ein Verbündeter sich auf gegenüberliegenden Seiten oder Ecken eines Gegners befinden, nehmt ihr ihn in die Zange. Der Gegner wird durch den Angriff von zwei Seiten abgelenkt, daher erhalten du und dein Verbündeter einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe im Nahkampf gegen ihn. Du und dein Verbündeter müssen Nahkampfwaffen benutzen, um einen Bonus für In die Zange nehmen zu erhalten. Sollte dein Verbündeter z.B. einen Bogen benutzen, erhält keiner von euch den Bonus. Auf dem Bild oben siehst du ein paar Beispiele. Schurken lieben es, andere in die Zange zu nehmen, da sie dann Hinterhältige Angriffe ausführen können (siehe Seite 30).

- Du befindest dich vollständig in einem Bereich, der Tarnung gibt (z.B. einem großen Gebüsch oder einer Nebelwolke).
- Zwischen dir und dem Gegner liegt ein Bereich, der Tarnung verleiht.
- Du stehst in einem Bereich mit dämmrigem Licht und dein Gegner kann bei dämmrigem Licht nicht gut sehen.

Manche magische Effekte verleihen dir Tarnung, selbst wenn nichts in der Nähe ist, das es erschwert, dich zu sehen.

Tarnung gibt dir keinen Bonus auf deine Rüstungsklasse, sondern deinen Gegnern eine zusätzliche Chance, dich zu verfehlen, egal wie gut ihre Angriffswürfe sind. Dies wird als **Fehlschlagschance aufgrund von Tarnung** bezeichnet. Mehrere Quellen von Tarnung addieren sich nicht auf, du verwendest nur die stärkste.

FEHLSCHLAGSCHANCE AUFGRUND VON TARNUNG: Wenn du Tarnung hast, besteht eine Chance von 20%, dass ein Gegner dich verfehlt. Wenn du Tarnung hast und angegriffen wirst, muss der Gegner mit einem W% würfeln. Sollte er dabei im Bereich 21-100 würfeln, legt er einen normalen Angriffswurf ab, doch sollte er im Bereich 01-20 würfeln, verfehlt er automatisch und würfelt keinen Angriff.

VOLLSTÄNDIGE TARNUNG: Wenn ein Gegner dich nicht sehen kann, weil du z.B. in einem dunklen Raum bist und wenn der Gegner keine Dunkelsicht besitzt, der Gegner blind ist oder du unsichtbar, besitzt du Vollständige Tarnung gegen diesen Gegner. Ein Gegner kann dich nicht angreifen, wenn du Vollständige Tarnung gegen ihn besitzt, wohl aber das Feld, in dem er glaubt, dass du dich darin aufhältst. Hierbei besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass er dich aufgrund von Tarnung verfehlt. Er würfelt mit 1W%, bei einem Ergebnis von 51-100 macht er dann einen normalen Angriff, bei 01-50 verfehlt er automatisch und macht keinen Angriffswurf mehr. (Siehe die Zustände Geblendet und Unsichtbar im *Spielleiterbuch* auf den Seiten 94-95.)

TARNUNG IGNORIEREN: Tarnung funktioniert nicht immer. Wenn du Dunkelsicht besitzt, kann du bei dämmrigem Licht oder Dunkelheit immer noch gut sehen. Mit Dämmsicht kannst du im Fackelschein oder mit Hilfe einer anderen Lichtquelle weiter sehen als jemand ohne Dämmsicht. Magie wie z.B. *Unsichtbares sehen* hilft dir dabei, unsichtbare Kreaturen zu sehen.

HILFLOSE VERTEIDIGER

Ein hilfloser Gegner ist eine Kreatur, die gefesselt, schlafend, gelähmt, bewusstlos oder anderweitig deiner Gnade ausgeliefert ist. Eine hilflose Kreatur hat einen Malus von -4 auf ihre RK gegen Angriffe im Nahkampf und wird behandelt, als wäre ihre Geschicklichkeit 0 (d.h. sie erhält einem Malus von -9 auf ihre RK gegen Angriffe im Nahkampf und von -5 gegen Angriffe im Fernkampf). Wenn du ein Schurke bist, kannst du deinen Hinterhältigen Angriff gegen eine hilflose Kreatur benutzen.

TREFFERPUNKTE

Wenn deine Trefferpunkte 0 erreichen, bist du kampfunfähig und kannst während deines Zuges nur eingeschränkt handeln. Wenn du unter 0 fällst, wirst du bewusstlos und beginnst zu sterben. Wenn deine Trefferpunkte einem negativen Wert entsprechend deiner Konstitution erreichen (z.B. -10, wenn du eine Konstitution von 10 hast), bist du tot. Mehr Informationen zu kampfunfähig, sterbend oder tot findest du im Abschnitt Verwundung und Tod weiter unten.

VERWUNDUNG UND TOD

Trefferpunkte (TP) repräsentieren, wie schwer du zu töten bist.

SCHADEN ERLEIDEN

Meistens wird dein Charakter verwundet, indem er Schaden erleidet und Trefferpunkte verliert.

WAS SIND TREFFERPUNKTE? Trefferpunkte stehen in der Spielwelt für zwei Dinge: Die Fähigkeit, körperlichen Schaden zu erleiden und dennoch weitermachen zu können, sowie die Fähigkeit, einen Schlag abzumindern.

DIE AUSWIRKUNGEN VON TREFFERPUNKTEVERLUST: Solange du wenigstens 1 Trefferpunkt besitzt, erleidest du keine Mali bei deinen Aktionen aufgrund von Verwundungen. Sobald deine Trefferpunkte auf 0 fallen, bist du **kampfunfähig** (siehe unten). Wenn deine Trefferpunkte auf -1 oder darunter fallen, wirst du bewusstlos und **beginnst zu sterben**.

Wenn deine negativen Trefferpunkte deinem Konstitutionswert erreichen oder übertreffen (den Attributswert, nicht den Modifikator), bist du **tot** (wenn deine Konstitution z.B. 10 beträgt, stirbst du bei -10).

KAMPFUNFÄHIG (0 TREFFERPUNKTE)

Wenn du genau 0 Trefferpunkte hast, bist du **kampfunfähig**. Du kannst dann während deines Zuges nur eine Bewegungsaktion oder eine Standard-Aktion (nicht beide), sowie eine Freie Aktion ausführen. Solltest du eine Standard-Aktion ausführen, verlierst du im Anschluss 1 Trefferpunkt, sofern diese Aktion dich nicht heilt. Sollte der Verlust dieses 1 Trefferpunktes dich auf -1 oder weniger bringen, wirst du bewusstlos und **beginnst zu sterben**.

Wenn du durch Heilung über 0 TP gebracht wirst, bist du wieder voll handlungsfähig, als wärst du niemals auf 0 oder weniger TP gefallen.

STERBEN (NEGATIVE TREFFERPUNKTE)

Wenn sich deine Trefferpunkte im negativen Bereich befinden, aber noch nicht deinem Konstitutionswert entsprechen oder diesen überschreiten, **liegst du im Sterben**.

Wenn du im Sterben liegst, wirst du bewusstlos und kannst keine Aktionen ausführen. Jede Runde muss dir ein KO-Wurf gegen SG 10 ge-

lingen (1W20 + KO-Modifikator), um nicht 1 Trefferpunkt zu verlieren. Bei diesem Wurf hast du einen Malus in Höhe deiner negativen Trefferpunkte (solltest du bei -5 TP sein, hast du also einen Malus von -5 auf deinen Wurf). Wenn dir der Wurf gelingt, bist du zwar immer noch bewusstlos, aber stabil und verlierst keine zusätzlichen Trefferpunkte mehr, solange du keinen weiteren Schaden erleidest. Eine natürliche 20 ist bei diesem Wurf ein automatischer Erfolg.

Andere Charaktere können dich mit einem Wurf auf Heilkunde gegen SG 15 stabilisieren.

Ferner stabilisiert dich magische Heilung, selbst wenn sie dich nicht über 0 TP bringt.

Sobald du stabil bist, kannst du durch natürliche oder magische Heilung wieder auf die Beine kommen. Bei 0 Trefferpunkten oder mehr erlangst du dein Bewusstsein zurück.

TOD

Wenn deine negativen Trefferpunkte deinen Konstitutionswert erreichen oder übertreffen (den Attributswert, nicht den Modifikator), bist du tot (wenn deine Konstitution z.B. 10 beträgt, stirbst du bei -10). Nur mächtige Magie kann einen toten Charakter ins Leben zurückholen.

HEILUNG

Wenn du Schaden erlitten hast, kannst du Trefferpunkte durch natürliche oder magische Heilung zurückerlangen.

Natürliche Heilung: Nach einem acht- oder mehrstündigen Schlaf erlangst du 1 Trefferpunkt pro Stufe zurück (ein Kämpfer der 2. Stufe würde also 2 TP zurückerhalten usw.). Jede bedeutende Störung deines Schlafes verhindert, dass du dich so erholst. Wenn du einen Tag und eine Nacht völlige Bettruhe einhältst, erlangst du Trefferpunkte in Höhe deiner doppelten Stufe zurück.

MAGISCHE HEILUNG: Verschiedene Fähigkeiten und Zaubere können Trefferpunkte wiederherstellen.

GRENZEN DER HEILUNG: Du kannst niemals mehr Trefferpunkte zurückerlangen, als du verloren hast. Heilung bringt deine Trefferpunkte niemals über deinen normalen Gesamtwert hinaus.

ZAUBER WIRKEN

Um einen Zauber zu wirken, wendest du 1 Standard-Aktion auf.

MAGISCHE WORTE: Um einen Zauber zu wirken, musst du imstande sein, mit fester Stimme wie bei einer normalen Unterhaltung (kein Flüstern) zu sprechen.

MAGISCHE GESTEN: Um einen Zauber zu wirken, musst du eine Hand frei haben, in der du nichts hältst und bei der du auch keinen Schild am Arm befestigt hast, damit du magische Gesten ausführen und auf das Ziel deines Zaubers deuten kannst.

HEILIGES SYMBOL: Wenn du ein Kleriker bist, musst du dein Heiliges Symbol in der Hand halten oder am Leib tragen, um deine Zauber wirken zu können (du musst es nicht festhalten).

KONZENTRATION: Du musst dich konzentrieren, um einen Zauber wirken zu können. Wenn du benachbart zu einem Gegner bist, lenkt dieser dich genug ab, dass du nicht in der Lage bist, einen Zauber zu wirken. Die Ausnahme hiervon sind Zauber, die dich einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen lassen – du kannst solche Zauber neben einem Gegner wirken.

BERÜHRUNGSZAUBER: Wenn ein Zauber die Reichweite „Berührung“ hat, wirkst du ihn und berührst dann das Ziel in dieser Runde mit einer Freien Aktion. Wenn du den Zauber auf dich oder einen Verbündeten wirkst, erfordert dies keinen Angriffswurf. Solltest du den Zauber auf einen Gegner wirken wollen, musst du einen **Berührungsangriff im Nahkampf** ausführen. Wenn du niemanden mit einem Berührungsangriff im Nahkampf in dieser Runde berührst, kannst du es später noch einmal mit einer Standard-Aktion versuchen, du **hältst dann die Ladung**. Wenn du einen anderen Zauber wirkst, während du eine Ladung hältst, verlierst du den ursprünglichen Zauber. Du kannst die Ladung mit einer Standard-Aktion verpuffen lassen.

RETTUNGSWÜRFE

Abenteurer bekommen es mit Fallen, feuerspeienden Monstern und anderen merkwürdigen und gefährlichen Bedrohungen zu tun. Wenn du von so etwas angegriffen wirst, wird dir vielleicht ein **Rettungswurf** (oder **RW**) gewährt, um dem Effekt des Angriffes zu widerstehen, ihm auszuweichen oder ihn zu vermindern. Es gibt drei Arten von Rettungswürfen:

REFLEXWURF: Diesen Rettungswurf legst du ab, um Explosionen zu widerstehen, nicht in Gruben zu fallen und manchen Fallen auszuweichen.

WILLENSWURF: Mit diesem Rettungswurf widerstehst du Furcht, Gedankenkontrolle und vielen Zaubern.

ZÄHIGKEITSWURF: Mit diesem Rettungswurf widerstehst du körperlichen Auswirkungen wie Gift, Krankheit oder auch dem besonderen Angriff eines Monsters, der dich in Stein verwandelt.

So legst du Rettungswürfe ab:

Würfle 1W20 + Grundbonus auf den RW + Attributsmodifikator + sonstige Modifikatoren

Der Grundbonus stammt von deiner Klasse – ein Kleriker der 1. Stufe hat z.B. einen Klassenbonus von +2 auf Willens- und Zähigkeitswürfe. Der Attributsmodifikator hängt von der Art des Rettungswurfs ab; bei Reflexwürfen verwendest du deinen GE-Modifikator, bei Willenswürfen den WE-Modifikator und bei Zähigkeitswürfen den KO-Modifikator.

„Sonstige Modifikatoren“ umfasst deine Volksmerkmale, Klassenmerkmale oder Magie, welche dir einen Bonus auf den Rettungswurf geben, z.B. der Bonus gegen Gifte und Zauber, den ein Zwerg erhält, oder der Bonus von +4 gegen Furcht, den der Klerikerzauber *Furcht bannen* verleiht.

SCHWIERIGKEITSGRADE VON RETTUNGSWÜRFEN:

Jeder besondere Angriff hat einen **Schwierigkeitsgrad (SG)**, der bestimmt, wie schwierig es ist, dem Effekt zu widerstehen. Wenn du diesen Wert oder höher mit deinem Rettungswurf erreichst, ist der Wurf erfolgreich. Du widerstehst dem Effekt, weichst ihm aus oder reduzierst seine Auswirkungen. Der SG eines besonderen Angriffes ist in der Beschreibung des Angriffes aufgeführt. Bei mächtigen Monstern ist der SG meist höher als bei schwachen Monstern.

BERITTENER KAMPF

Du kannst vom Rücken eines Pferdes aus kämpfen, allerdings gibt es dabei ein paar Sonderregeln:

REITTIERE IM KAMPF: Ein Pferd mit einem Reiter kann nicht angreifen. Dein Reittier handelt, wenn du an der Reihe bist. Du bestimmst, wie es sich bewegt und wohin. Du bewegst dich mit der Bewegungsrate des Pferdes, benutzt dabei aber die Bewegungsaktion deines Reittieres und nicht deine eigene. Ein Pferd beansprucht einen Bereich von 3 m x 3 m (oder 2 x 2 Felder). Du befindest dich ebenfalls in diesem Bereich, daher können Kreaturen, die eines dieser Felder erreichen können, auch dich angreifen.



BERITTENER KAMPF: Um ein Reittier zu lenken, musst du mit einer Hand die Zügel festhalten. Als Freie Aktion kannst du einen Wurf auf Reiten gegen SG 5 versuchen, um dein Reittier mit den Knien zu lenken, so dass du in dieser Runde beide Hände benutzen kannst. Wenn dein Reittier nur eine seiner Aktionen für die Bewegung benutzt, kannst du während deines Zuges einen Nah- oder Fernkampfangriff ausführen.

Sollte dein Pferd einen Sturmangriff ausführen, haben du und dein Pferd beide den Malus auf RK für einen Sturmangriff. Wenn du am Ende des Sturmangriffes einen Nahkampfangriff ausführst, erhältst du den Bonus auf den Angriff im Nahkampf für den Sturmangriff.

Sollte dein Pferd eine doppelte Bewegung ausführen und sowohl seine Bewegungs- wie auch seine Standard-Aktion nutzen, um sich mit seiner Bewegungsrate fortzubewegen, kannst du während deines Zu-

ges keinen Nahkampfangriff ausführen, wohl aber einen Fernkampfangriff mit einem Malus von -4 auf den Angriffswurf. Du machst deinen Angriffswurf, wenn dein Reittier die Hälfte der Bewegung vollendet hat.

WENN DEIN REITTIER IM KAMPF STÜRZT: Sollte dein Reittier stürzen, erleidest du 1W6 Punkte Fallschaden. Sollte dir ein Wurf auf Reiten gegen SG 15 gelingen, fängst du deinen Sturz ab und erleidest keinen Schaden.

WENN DU BEWUSSTLOS WIRST: Solltest du im Sattel das Bewusstsein verlieren, besteht eine Chance von 50%, dass du dich im Sattel halten kannst. Andernfalls fällst du und erleidest 1W6 Schadenspunkte. Solange du es nicht lenkst, meidet dein Reittier Kämpfe.

WIE MAN DIE BESCHREIBUNG EINES ZAUBERS LIEST

Dieser Abschnitt erklärt die Spielregeln für Zauber und wie du die Beschreibung eines Zaubers liest. Zum Wirken von Zaubern lies bitte auf Seite 61 nach.

REICHWEITE: Dieser Wert besagt, wie weit entfernt der Zauber sich entfalten kann, wenn du ihn wirkst.



BRENNENDE HÄNDE

REICHWEITE 4,50 m **DAUER** Augenblicklich

Du erzeugst einen 4,50 m langen Flammenkegel, der aus deinen Händen schießt. Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereiches erleiden 1W4 Punkte Feuerschaden pro Magierstufe. Jeder Kreatur steht ein Reflexwurf (SG 11 + dein IN-Modifikator) zu, um den Schaden zu halbieren.

WIRKUNGSDAUER: Dies besagt, wie lange ein Zauber wirkt. Die Wirkungsdauer bemisst sich in der Regel in Runden, Minuten oder Stunden. Manche Zauber haben eine Wirkungsdauer von „Augenblicklich“. Dies bedeutet, dass sie in Kraft treten, wenn du sie wirkst, und dass die Magie dann wieder endet, wie der Flammenstoß des Zaubers *Brennende Hände*.

EFFEKT: Dies ist die lange Beschreibung, was der Zauber macht, was seine Ziele sind und wie er mit anderen Regeln interagiert. Falls der Zauber Kreaturen einen Rettungswurf gestattet, um ihm zu widerstehen, steht es in der Beschreibung. Hier steht auch, welche Art von Rettungswurf dem Ziel zusteht (Reflex, Willen oder Zähigkeit), ebenso wie du den SG berechnest.

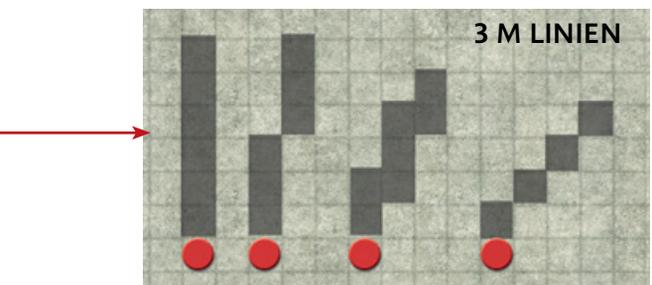
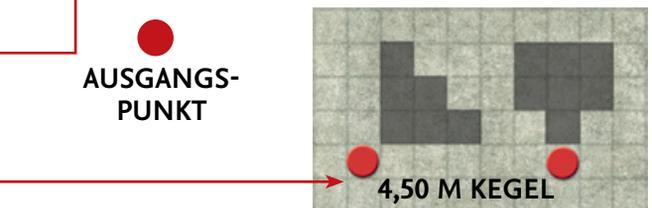
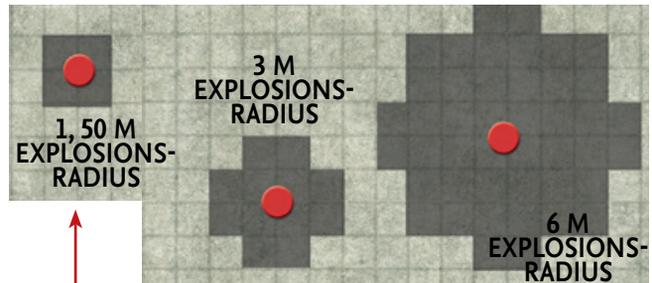
Manche Zaubereffekte bilden eine Explosion, einen Kegel oder eine Linie. Auf dem Diagramm findest du Beispiele für den Einsatz auf einem Raster.

WIRKUNGSBEREICHE VON ZAUBERN

EXPLOSION: Eine Explosion ist eine Kugel, du zeichnest sie aber auf einer Karte als groben Kreis ein. Bei einem Explosionseffekt wählst du die Ecke eines Feldes auf Karte, die das Zentrum der Explosion sein soll. Jede Kreatur im Wirkungsbereich ist betroffen und Kreaturen außerhalb dieses Bereiches sind sicher.

KEGEL: Ein Kegeleffekt ist wie eine Explosion, deckt aber nur einen Viertelkreis ab, der von dir ausgeht.

LINIE: Ein linienförmiger Zaubereffekt schießt von dir in einer geraden Linie zu dem von dir ausgewählten Ziel. Wähle eine Ecke deines Feldes und ziehe von dort aus eine Linie, bis du dein Ziel erreichst, die Reichweite des Zaubers ausschöpfst oder eine feste Barriere triffst. Linienzauber werden nicht von Kreaturen blockiert, daher kannst du mehrere Kreaturen mit einem Linienzauber (z.B. *Blitz*) treffen. Wenn eine Linie durch ein Feld führt, wirkt der Effekt auf Kreaturen in diesem Feld.



STUFENAUFSTIEG!

Wenn du Abenteuer erlebst und Monster besiegst, erhältst du **Erfahrungspunkte (EP)**. Mit der Zeit kommen einige EP zusammen und wenn du genug beisammen hast, erhältst du eine Stufe in deiner Klasse. Die Tabelle rechts teilt dir mit, wie viele EP du für einen Stufenaufstieg benötigst. Die Zahlen in der Tabelle benennen die Gesamtsumme an Erfahrungspunkten, die du für diese Stufe benötigst, nicht wie viele du zwischen den Stufen brauchst.

WENN DU EINE STUFE AUFSTIEGST, GEHE DIE FOLGENDEN PUNKTE DER REIHENFOLGE AB:

1 Notiere deine neue Stufe auf deinem Charakterbogen.



GESAMT-EP	DEINE STUFE
2.000 EP	2.
5.000 EP	3.
9.000 EP	4.
15.000 EP	5.

2 Erhöhe deine Trefferpunkte um den Wert in der Stufenaufstiegsübersicht für deine neue Klassenstufe. Wenn diese z.B. 1W10 + KO sagt, dann würfle 1W10 und addiere diesen Wurf und deinen KO-Modifikator zu deinem Trefferpunktmaximum. Du erhältst mindestens 1 zusätzlichen Trefferpunkt pro Stufe, auch wenn du z.B. eine 1 würfelst und dein KO-Modifikator -1 beträgt.

3 Erhöhe deine Angriffsboni und Rettungswürfe wie in der Stufenaufstiegsübersicht angegeben. Sollte dort z.B. Angriffsbonus +1 stehen, dann erhöhe deinen Angriffsbonus in Abschnitt F und G um +1 jeweils. Sollte dort stehen Zähigkeitswurf +1, dann erhöhe deinen Zähigkeitswert in Abschnitt F um +1.

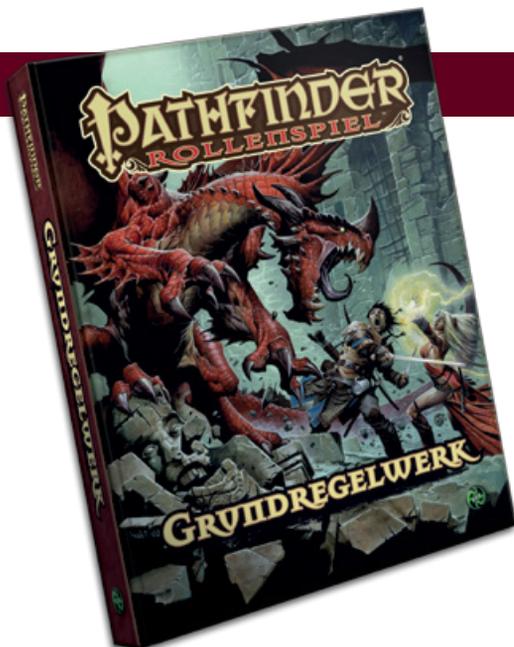
4 Du erhältst Fertigungsringe gleich dem unter Abschnitt F genannten Wert auf deinem Charakterbogen. Du kannst diese Ränge auf neue Fertigkeiten verteilen oder in Fertigkeiten, die du bereits geübt hast (siehe Fertigkeiten verbessern auf Seite 39).

5 Wenn du die 4. Stufe erreichst, kannst du eines deiner Attribute permanent um +1 erhöhen. Sollte dies einen Attributswert von einem ungeraden auf einen geraden Wert ändern, verändert dies auch den Attributsmodifikator (siehe Seite 13), sodass du deinen Charakterbogen entsprechend aktualisieren musst. Wenn z.B. dein ST-Modifikator größer wird, betrifft dies deine Angriffe im Nahkampf. Wenn dein GE-Modifikator ansteigt, wirkt sich dies auf deine Angriffe im Fernkampf, Initiative, Rüstungsklasse und Reflexwürfe aus.

6 Wenn du die 3. Stufe erreichst, kannst du ein weiteres Talent wählen.

7 Wenn du die 5. Stufe erreichst, kannst du ein weiteres Talent wählen.

8 Notiere alle anderen neuen Klassenmerkmale, die in der Stufenaufstiegsübersicht genannt werden.



ÜBER DIE 5. STUFE HINAUS

Wenn du die 5. Stufe erreicht hast, bedeutet dies nicht, dass du von vorn anfangen musst!

Bist du bereit, den nächsten Schritt in eine gewaltige Welt voller Abenteuer zu machen? Dann hol dir das *Pathfinder Grundregelwerk*! Lass deine Helden ihr volles Potential erreichen mit der zwanzigstufigen Progression für den Kämpfer, Kleriker, Magier und Schurken, neuen Klassen wie dem Hexenmeister oder dem Paladin, weiteren Völkern wie Gnomen und Halb-Orks und viel, viel mehr! Du findest das *Pathfinder Grundregelwerk* in Buchhandlungen und online bei ulisses-spiele.de.

INDEX

Attributmodifikatoren	13
Abenteurerausrüstung	48
Abwendung des Todes	20
Angriffswürfe	56
Arkane Verbindung	24
Attributswerte	13
Berittener Kampf	61
Berührungsangriff	58
Bewegungsaktionen	55
Blendstrahl	25
Deckung	57
Desna	19
Einfache Waffen	45
1,50 m-Schritt	54
Elf	15
Energiegeschoss	25
Entrinnen	31
Fallen finden	30
Fallgespür	31
Fertigkeiten	34
Fertigkeitwürfe	34
Flinkfuß	19
Freie Aktionen	54
Gebete	20
Gesinnung	13
Glückspilz	19
Gorum	19
Hand des Lehrlings	25
Hinterhältiger Angriff	30
In die Zange nehmen	59
Initiative	54
Kampf	53
Kämpfer	16
Kleriker	18
Klerikerzauber	20
Kraftschub	19
Kriegswaffen	46
Kritischer Treffer/Kritische Bedrohung	58, 59
Letzte Schritte der Charaktererschaffung	32
Licht (Bedingungen)	51
Magier	24
Magierzauber	26
Meisterarbeiten	44
Mensch	15
Reflexbewegung	31
Rettungswürfe	61
Rüstungen und Schilde	47
Rüstungstraining	17
Sarenrae	20
Schaden	59
Schlachtenwut	19
Schurke	30
Schurkentricks	31
Schwieriges Gelände	55
Segnung der Sonne	20
Standard-Aktionen	56
Stufenaufstieg	63
Sturmangriff	58
Talente	40
Tapferkeit	17
Tarnung	59
Volk	14
Waffen	45
Waffenspezialisierung	17
Waffentraining	17
Zauberbeschreibung	62
Zauberbuch	24
Zaubertricks	26
Zwerg	14

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 Beginner Box. © 2011, Paizo Inc. ; Authors: Jason Bulmahn and Sean K Reynolds.

Deutsche Ausgabe: Pathfinder Rollenspiel Einsteigerbox von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

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 Inc. game product are Open Game Content, as defined in the Open Game 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.

© 2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.



GLOSSAR DER HÄUFIGSTEN BEGRIFFE

AKTIONEN: Wenn du an der Reihe bist, kannst du bis zu drei Aktionen ausführen: eine Standard-Aktion, eine Bewegungsaktion und eine Freie Aktion. Erklärungen und Beispiele für diese drei Arten von Aktionen findest du ab Seite 54.

ANGRIFF: Ein Wurf mit einem W20, um zu versuchen, einen Gegner zu treffen (siehe Seiten 56-57). Es kann sich um Angriffe im Nahkampf oder im Fernkampf (alles, was 3 m oder mehr entfernt ist) handeln. Hohe Ergebnisse sind besser.

ATTRIBUTSMODIFIKATOR: Diese Zahl addierst du auf deine Würfe in Abhängigkeit davon, wie hoch deine Attributswerte sind. Die Attributs-Modifikatoren sind ST-Modifikator, GE-Modifikator, KO-Modifikator, IN-Modifikator, WE-Modifikator und CH-Modifikator. Der Wertebereich reicht von -5 bis +5. Höher ist besser. Du kannst deine Attributsmodifikatoren auf Seite 13 ablesen.

ATTRIBUTSWERT: Diese sechs Zahlen repräsentieren dein körperliches und geistiges Können – Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Attributswerte reichen von 1 bis 20. Höher ist besser. Sobald du deine Attributswerte ausgewürfelt hast, kannst du deine Attributsmodifikatoren bestimmen (danach benutzt du deine Attributswerte kaum noch).

BENACHBART: Direkt nebeneinander. Auf einem Bodenplan ist eine Kreatur zu dir benachbart, wenn eine Kante ihres Feldes eine Kante deines Feldes berührt oder eine Ecke ihres Feldes eine Ecke deines Feldes berührt.

BERÜHRUNGSANGRIFF: Eine Art von Angriff, bei der du eine Kreatur nur zu berühren brauchst, anstatt sie hart genug zu treffen, um ihre Rüstung, ihren Schild und magischen Schutz zu durchdringen. Ein Berührungsangriff kann ein Nahkampf- oder ein Fernkampfangriff sein, je nachdem, was du machst.

ERFAHRUNGSPUNKTE (EP): Diese zeigen an, wie gut du dich als Abenteurer schlägst. Wenn du genug EP zusammen hast, erhältst du eine weitere Klassenstufe (auch als „Stufenaufstieg“ bezeichnet).

FERNKAMPF: Ein Angriff auf Entfernung wie das Abschießen einer Armbrust oder das Werfen eines Dolches.

FERTIGKEIT: Etwas, das du erlernen kannst und wobei du mit der Zeit besser wirst (z.B. Klettern, Schlösser knacken oder Schwimmen).

GESINNUNG: Die generelle moralische Einstellung deines Charakters und sein Verhaltenskodex. Dein Charakter kann sich an alle Regeln und Gesetze halten, sie brechen, wenn ihm danach ist, oder irgendwo dazwischen stehen (siehe Seite 13).

KLASSE: Der Beruf eines Spielercharakters: Kämpfer (ein Meister der Waffen, Rüstungen und des Kampfes), Kleriker (ein Priester mit magischen Kräften), Magier (ein Schüler des magischen Wissens) oder Schurke (eine vielseitige, oft unauffällig agierende Person).

KLASSENSTUFE: Beschreibt, wie mächtig ein Charakter in seiner Klasse ist. Alle neuen Abenteurer beginnen auf Stufe 1. Wenn du Questen bestehst und Monster besiegst, erhältst du Erfahrungspunkte und wirst mächtiger.

MEISTERARBEIT: Eine besonders gut gearbeitete Waffe (siehe Seite 44).

NAHKAMPF: Ein Angriff im Nahkampf (statt im Fernkampf wie z.B. ein abgeschossener Pfeil oder ein geworfener Dolch). Du kannst nur benachbarte Gegner im Nahkampf angreifen.

NATÜRLICHE 1: Wenn du mit einem W20 eine 1 würfelst. Solltest du z.B. eine 5 würfeln und einen Malus von -4 haben, ist das Ergebnis keine „natürliche 1“, sondern eine normale 1. Solltest du bei einem Angriffs- oder Rettungswurf eine natürliche 1 würfeln, ist dies ein automatischer Fehlschlag.

NATÜRLICHE 20: Wenn du mit einem W20 eine 20 würfelst. Solltest du z.B. eine 16 würfeln und einen Bonus von +4 haben, ist das Ergebnis keine „natürliche 20“, sondern eine normale 20. Solltest du bei einem Angriffs- oder Rettungswurf eine natürliche 20 würfeln, ist dies ein automatischer Erfolg.

NICHTSPIELERCHARAKTER (NSC): Jeder Charakter in der Spielwelt, welcher vom Spielleiter kontrolliert wird (z.B. Kneipenwirte, Goblins usw.).

RETTUNGSWURF (RW): Ein Wurf mit einem W20, um einem Zauber oder einer besonderen Angriffsart zu widerstehen. Zähigkeitswürfe betreffen Dinge, denen man widersteht, wenn man ein harter Kerl ist (z.B. Gifte). Reflexwürfe betreffen Dinge, denen man durch Flinkheit widerstehen kann (z.B. Fallen und Explosionen). Willenswürfe sind für Dinge, denen du mit der Kraft deines Geistes widerstehen kannst (z.B. Furcht und Gedankenkontrolle). Höhere Würfe sind besser.

RÜSTUNGSKLASSE: Diese Zahl repräsentiert, wie schwer es ist, dich mit einem Angriff zu treffen und zu verletzen. Höhere Werte sind besser. Eine gewöhnliche Person ohne Rüstung hat RK 10.

SCHWIERIGKEITSGRAD (SG): Eine Zahl, welche angibt, wie schwierig eine Aufgabe ist. Wenn du für einen Angriff würfelst, einem Zauber widerstehst oder eine Fertigkeit einsetzt, musst du den jeweiligen Schwierigkeitsgrad erreichen oder übertreffen. Leichte Aufgaben haben SG 5, durchschnittliche SG 10 und schwierige SG 20 oder höher.

SPIELER: Du und jeder andere Mitspieler, der nicht die Funktion des Spielleiters übernimmt.

SPIELERCHARAKTER (SC): Ein von einem Spieler kontrollierter Charakter in der Spielwelt.

SPIELLEITER (SL): Die Person, welche die Monster kontrolliert und die Welt beschreibt, in der deine Abenteuer stattfinden.

TALENT: Ein besonderer Trick oder eine Befähigung, die dich etwas besser machen lässt als eine gewöhnliche Person, du kannst z.B. ein schneller Läufer oder resistent gegen Gedankenkontrolle sein.

TREFFERPUNKTE (TP): Die Menge an Schaden, die dein Charakter erleiden kann, ehe er bewusstlos wird (siehe Seite 60).

UNTOTER: Eine tote Kreatur, die von übernatürlichen Kräften belebt wird, z.B. ein Vampir, ein Zombie oder ein umherwandelndes Skelett.

VOLK: Eine Art von intelligenter, zivilisierter Kreatur, wie z.B. ein Elf, Mensch oder Zwerg.

WURF: Ein Wurf mit einem W20 beim Einsatz einer Fertigkeit (auch „Fertigkeitswurf“) oder einer natürlichen Fähigkeit (auch „Attributswurf“).

KAMPFABLAUF

DIE KAMPFRUNDE

1. Ist jemand überrascht?
2. Jeder würfelt die Initiative aus! (1W20 + Initiativebonus)
3. Der SL ordnet die Initiativereihenfolge.
4. Jeder macht seinen Zug entsprechend der Reihenfolge, derjenige mit dem höchsten Ergebnis beginnt. Überraschte Kreaturen können in der ersten Runde keine Aktion unternehmen.
5. Ende der Runde, mach mit Schritt 4 weiter.
(Weitere Informationen zum Kampf findest du auf Seite 53.)

ANGRIFF IM NAHKAMPF

1W20 + Angriffsbonus + ST-Modifikator
+ sonstige Modifikatoren

ANGRIFF IM FERNKAMPF

1W20 + Angriffsbonus + GE-Modifikator +
sonstige Modifikatoren

Bei Angriffen im Nah- oder Fernkampf ist eine natürliche 20 ein automatischer Treffer und eine natürliche 1 ein automatischer Fehlschlag. (Weiteres zu Angriffen im Nah- oder Fernkampf auf S. 56.)

RETTUNGSWURF

1W20 + Grundbonus auf den RW
+ Attributsmodifikator + sonstige Modifikatoren
Eine natürliche 20 ist immer ein Erfolg und eine natürliche 1 immer ein Fehlschlag. (Mehr zu Rettungswürfen auf S. 61.)

FERTIGKEITSWURF

1W20 + Fertigkeitstränge + Attributsmodifikator
+ sonstige Modifikatoren
(Weitere Informationen zu Fertigkeitwürfen findest du auf Seite 34.)

