

PATHFINDER[®]

ROLLENSPIEL[™]



EINSTEIGERBOX

3. Erweiterte Auflage,
inkl. Leitfaden zum
Spielen mit Kindern

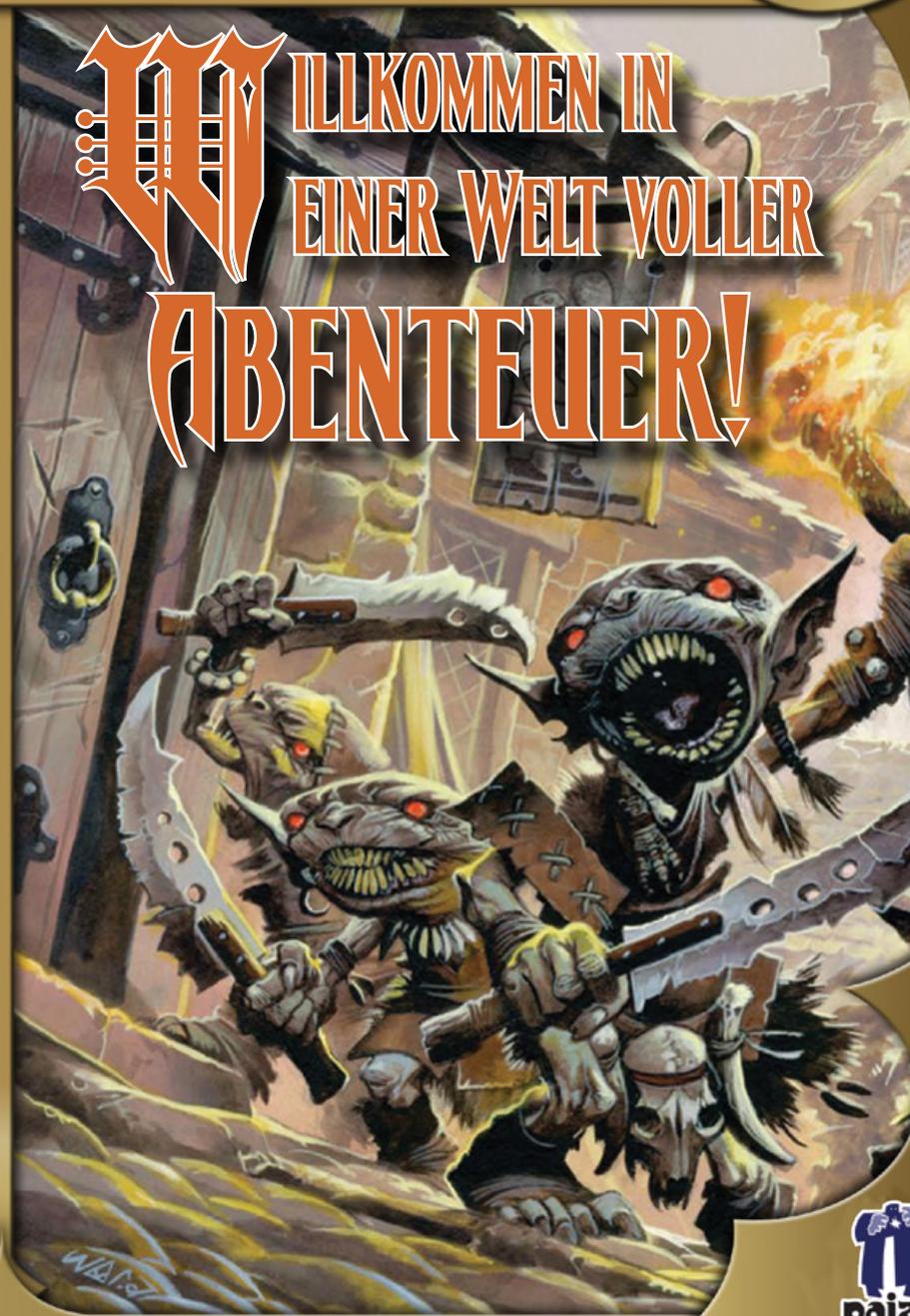


US4001PDF

! Ehe du dir den Inhalt der Schachtel näher ansiehst, lies zuerst diese Seite. Sie wird dir helfen, dich in dieser Box auf Anhieb zurecht zu finden.

- ▶ FALLS DU ALLEIN SEIN SOLLTEST, aber dennoch ein Abenteuer erleben möchtest, NIMM DAS **HELDENBUCH** UND SCHLAGE **SEITE 2 AUF**, ehe du dir die Spielregeln durchliest. Dort findest du ein Abenteuer, das du allein spielen kannst und dir die Grundlagen des Spieles zeigt.
- ▶ JEDE GRUPPE BENÖTIGT EINEN SPIELLEITER, DOCH FALLS DU EIN HELD SEIN UND SOFORT LOSSPIELEN MÖCHTEST, dann nimm dir einen der vorgefertigten Charakterbögen (eine Anleitung zum Auseinanderbauen des Charakterbogensets findest du auf der Rückseite dieses Infoblatts). Du kannst ein weiser Kleriker, ein mächtiger Kämpfer, ein hinterlistiger Schurke oder ein gerissener Magier sein!
- ▶ FALLS DU EIN HELD SEIN, ABER DEINEN EIGENEN CHARAKTER ERSTELLEN MÖCHTEST, dann nimm dir das *Heldenbuch* und eine Kopie des leeren Charakterbogens (eine Anleitung zum Auseinanderbauen des Charakterbogensets findest du auf der Rückseite dieses Infoblatts). SCHLAG SEITE 12 IM *HELDENBUCH* AUF und folge den Anweisungen, um deinen eigenen, einzigartigen Helden zu erschaffen!
- ▶ JEDE GRUPPE BRAUCHT EINEN SPIELLEITER. Solltest du diese Rolle übernehmen wollen, dann nimm dir das *Spielleiterbuch*. Der Spielleiter kennt alle Geheimnisse und hat die Kontrolle über alle Monster, auf welche die Helden im Verlaufe ihrer Abenteuer treffen werden. SCHLAG SEITE 2 IM *SPIELLEITERBUCH* AUF, um dir das erste Abenteuer durchzulesen, mit dem es die Helden zu tun bekommen werden.

WILLKOMMEN IM PATHFINDER ROLLENSPIEL!



BATHILINDER[®] ROLLENSPIEL™

CHARAKTERBOGENSET

BEDIENUNGSANLEITUNG

- 1) SCHLAGE DIE MITTE DES CHARAKTERBOGENSET-HEFTES AUF UND TRENNE DIE RÜCKENDRAHTHEFTUNG VORSICHTIG AUF.
- 2) SCHNEIDE DIE LEEREN CHARAKTERBÖGEN ENTLANG DER FALZ MIT EINER SCHERE AUSEINANDER.



PATHFINDER[®]

ROLLENSPIEL[™]



HELDENBUCH



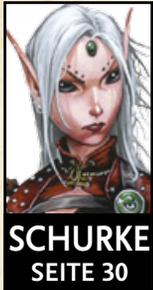
DIE CHARAKTERERSCHAFFUNG

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

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

6 A

WÄHLE EINE GESINNING 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, halboffenen 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 hereinfallende 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 Goblings	+1
Kurzschwertschaden	1W4
RK des Goblings	13
Trefferpunkte des Goblings	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 Goblings (13) sein, triffst du und verursachst 1W8+2 Schadenspunkte (notiere die aktuellen TP des Goblings 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 übergibst 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!

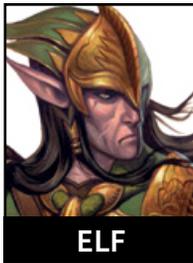
Dieses Buch wird dir die einzelnen Schritte dieses Vorganges erklären und mitteilen, was du auf deinem Charakterbogen wo aufschreiben musst. Befolge die einzelnen Schritte in der vorgegebenen Reihenfolge!

1 A WÄHLE DEIN VOLK



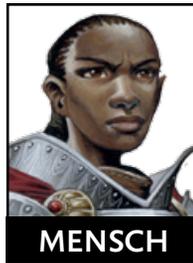
ZWERG

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



ELF

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



MENSCH

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.



KLERIKER

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



KÄMPFER

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



SCHURKE

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



MAGIER

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 Fertigungsringe 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 Zwerge 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 (GEWÖLBEKUNDE) |

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.

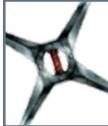
F WÄHLE DEINEN GOTT

 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

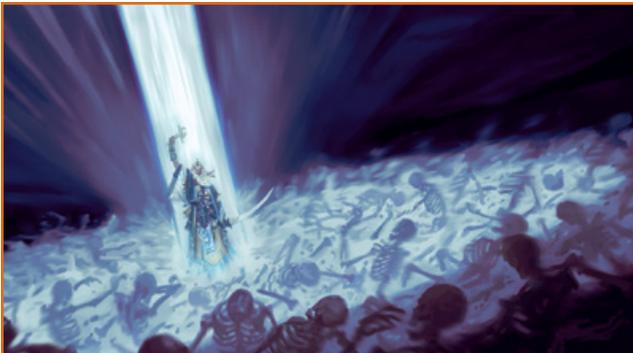
Sarenraes Heilige Waffe ist der **Krummsäbel**, eine lange, gebogene Nahkampfwaffe, mit der tödliche Hiebe ausgeführt werden können.

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).

SEGNE

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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).

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.

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

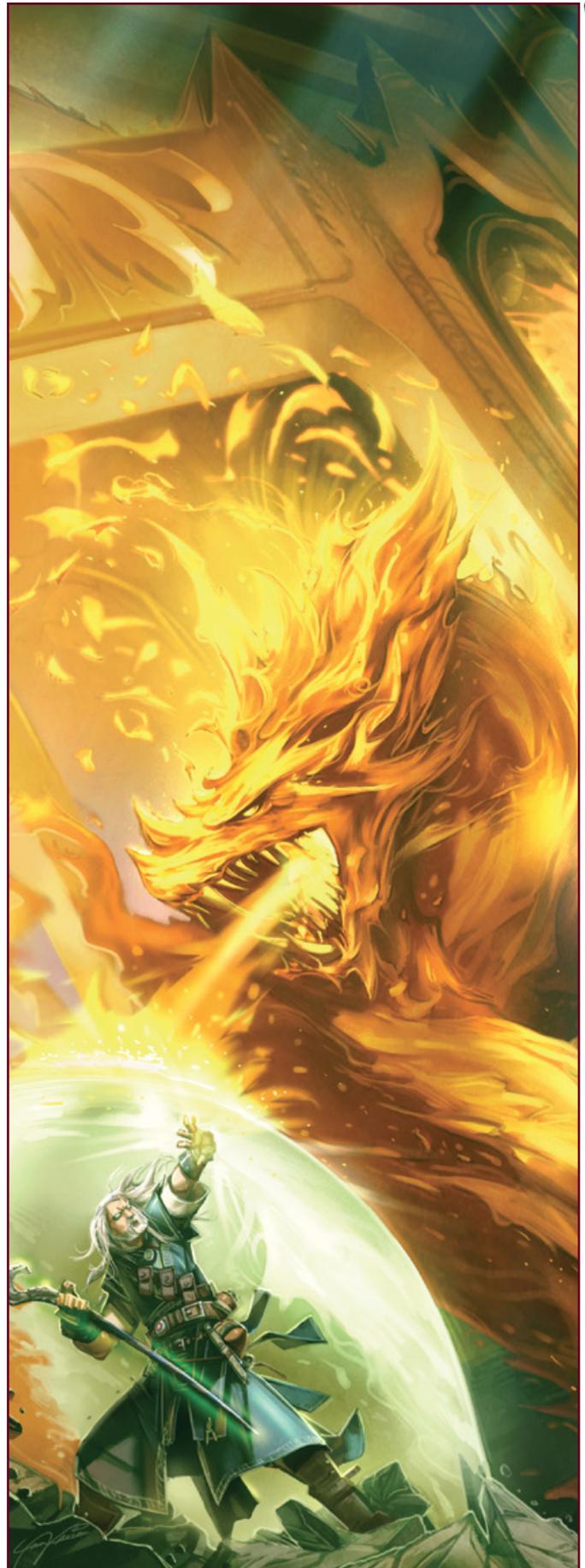
Du kannst einen blendenden Lichtstrahl erzeugen. Führe einen Berührungsangriff im Fernkampf gegen einen Gegner durch. Wenn du triffst, ist dein Ziel automatisch für 1 Runde blind. Du kannst dies am Tag 3 + IN-Modifikator Mal tun.

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 bewussthlose 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 Waffen finesse, 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 AUSTRÜSTUNG

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 AUSTRÜSTUNG 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 Fertigkeitserängen in Abschnitt F deines Charakterbogens. Addiere nochmals +1, falls du ein Mensch bist. Das Ergebnis benennt, wie viele Fertigkeitseränge du auf der 1. Stufe besitzt.

Wähle aus dieser Liste – in der genannten Reihenfolge – bis du keine Fertigkeitseränge 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 Fertigkeitserängen in Abschnitt F deines Charakterbogens. Addiere nochmals +1, falls du ein Mensch bist. Das Ergebnis benennt, wie viele Fertigkeitseränge du auf der 1. Stufe besitzt.

Wähle aus dieser Liste – in der genannten Reihenfolge – bis du keine Fertigkeitseränge 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 Fertigkeitserängen in Abschnitt F deines Charakterbogens. Addiere nochmals +1, falls du ein Mensch bist. Das Ergebnis benennt, wie viele Fertigkeitseränge du auf der 1. Stufe besitzt.

Wähle aus dieser Liste – in der genannten Reihenfolge – bis du keine Fertigkeitseränge 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 Fertigkeitserängen in Abschnitt F deines Charakterbogens. Addiere nochmals +1, falls du ein Mensch bist. Das Ergebnis benennt, wie viele Fertigkeitseränge du auf der 1. Stufe besitzt.

Wähle aus dieser Liste – in der genannten Reihenfolge – bis du keine Fertigkeitseränge 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 Fertigkeitsränge 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 Fertigkeitsrang 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 Fertigkeitwurf 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 Wurfes 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

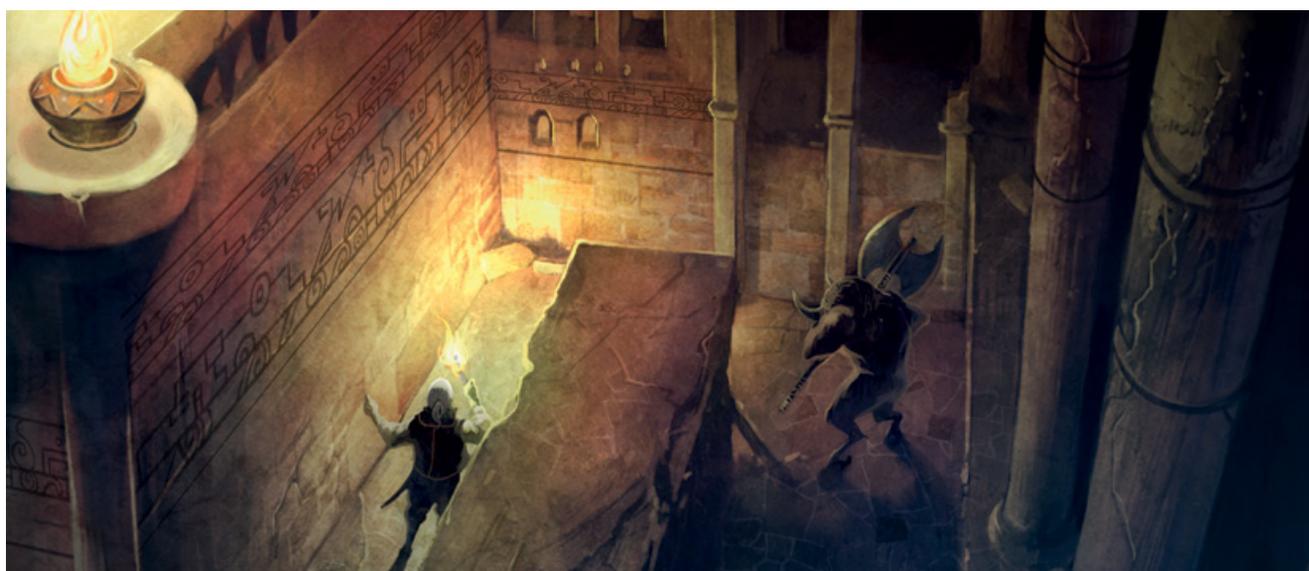
Wenn du eine Falle entschärfst, würfelt der SL für dich für Mechanismus ausschalten, sodass du nicht weißt, ob du es geschafft hast oder nicht. Ohne Diebeswerkzeug erhältst du einen Malus von -2 auf den Wurf. Bei Erfolg entschärfst du den Mechanismus. Solltest du um 4 oder weniger scheitern, kannst du 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 Fertigkeitrang 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 Fertigkeit 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 Fertigkeitensränge, 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 Fertigkeitensränge (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 Fertigkeitensränge in Heilkunde besitzt. Wenn du 3 Fertigkeitensränge 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 Fertigkeitensränge 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 Angriffswürfe 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 Fernkampfwaffe



VORTEIL

Wenn du mit einer Fernkampfwaffe 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 Fernkampfwaffe 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 Talent es 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 Talent es 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 Talent es 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

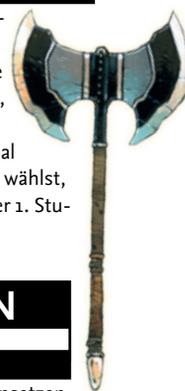
VORAUSSETZUNGEN Keine 
VORTEIL

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.

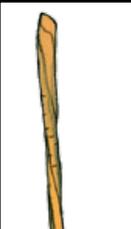


G EINFACHE WAFFEN

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					GRUND-REICHWEITE 3 M
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	



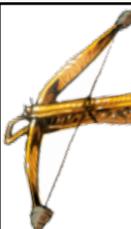
KAMPFSTAB					GRUND-REICHWEITE NAHKAMPF
Diese Waffe besteht aus einfachem Holz und ist etwa 1,50 m lang.					
PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT	
0 GM	2	Wuchtwaffe	1W6	20 X 2	



KNÜPPEL					GRUND-REICHWEITE NAHKAMPF
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	20 X 2	



KURZSPEER					GRUND-REICHWEITE 6 M
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	20 X 2	



LEICHTE ARMBRUST					GRUND-REICHWEITE 27 M
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	20 X 2	



LEICHTER STREITKOLBEN					GRUND-REICHWEITE NAHKAMPF
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	20 X 2	



SCHLEUDER					GRUND-REICHWEITE 15 M
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	20 X 2	



SCHWERE ARMBRUST					GRUND-REICHWEITE 36 M
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	20 X 2	



SCHWERER STREITKOLBEN					GRUND-REICHWEITE NAHKAMPF
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	20 X 2	



SPEER					GRUND-REICHWEITE 6 M
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	20 X 3	



WAFFENLOSER SCHLAG					GRUND-REICHWEITE NAHKAMPF
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	20 X 2	



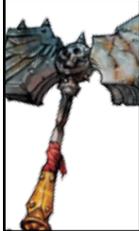
WURFPFEIL					GRUND-REICHWEITE 6 M
Dies ist eine etwa 30 – 60 cm lange Wurf- waffe.					
PREIS	HÄNDE	ART	SCHADEN	KRIT	
5 SM	Leicht	Stichwaffe	1W4	20 X 2	



WURFSPEER					GRUND-REICHWEITE 9 M
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	20 X 2	

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

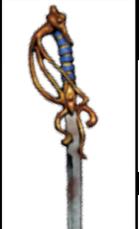


LEICHTER HAMMER

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

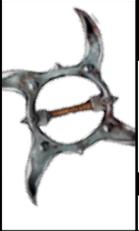


RAPIER

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 Schadensbonus.

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

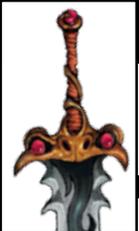


WURFAXT

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 Schienpanzer 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.



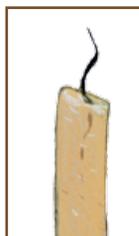
HEILIGES WASSER 25 GM

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 Fertigkeitswurf ablegst, dann addiere die Anzahl der Fertigeitsränge, 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).

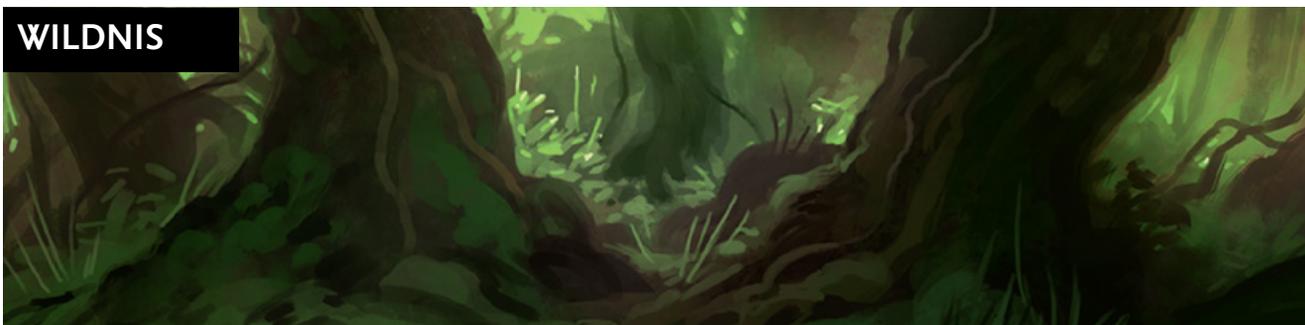
LICHTQUELLEN: Lichtquellen geben Licht in einem bestimmten Radius ab. Eine Fackel z.B. gibt normales Licht in einem 6 m Radius ab. Jede Lichtquelle benennt die Reichweite und die Lichtstufe, die sie liefert. Wenn du Dämmerlicht besitzt (wie z.B. ein Elf), kannst du sehen, als wäre der Radius verdoppelt.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



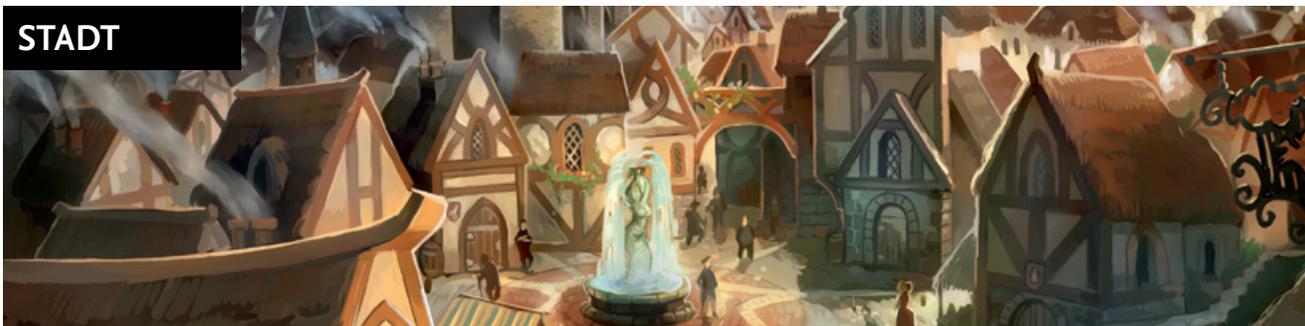
GEWÖLBE



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

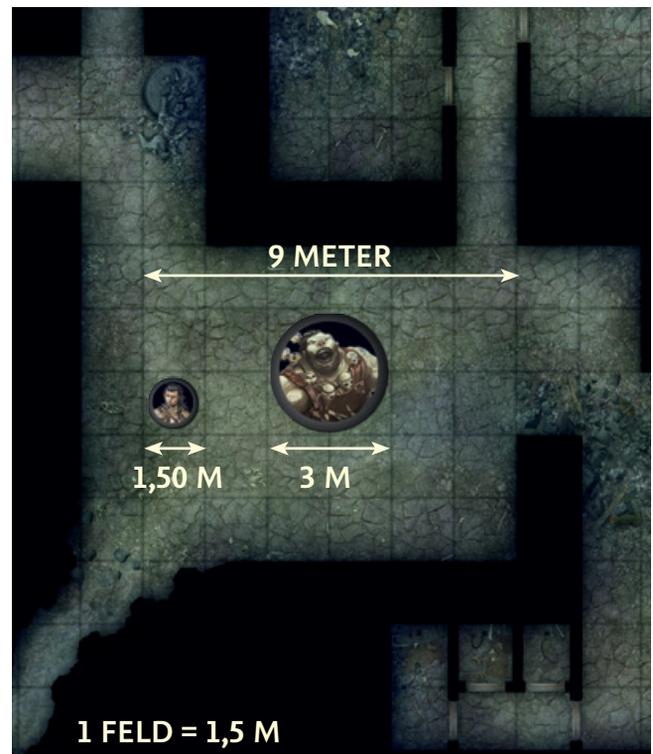
Wenn ein Kampf beginnt, hilft es, eine Karte der Gegend mit einem Quadratraster zu verwenden, ähnlich wie der laminierte Bodenplan in der Schachtel. Du kannst die blanke Seite mit dem Raster für eigene Karten verwenden, aber benutze nur einen abwasch- oder abwischbaren Stift. Die Felder auf dem Raster 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 entscheidenden 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.





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 wärest 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 **Rettenwurf** (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.

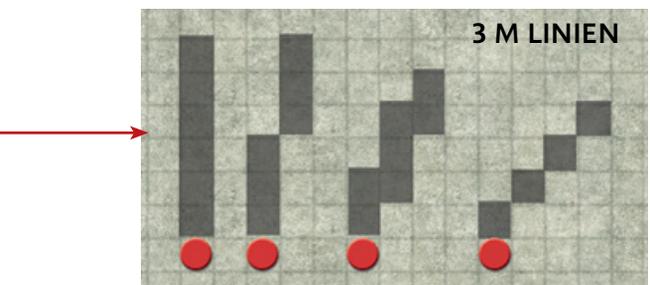
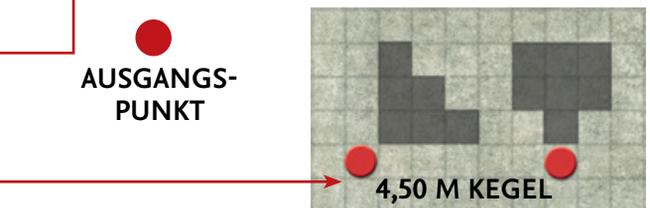
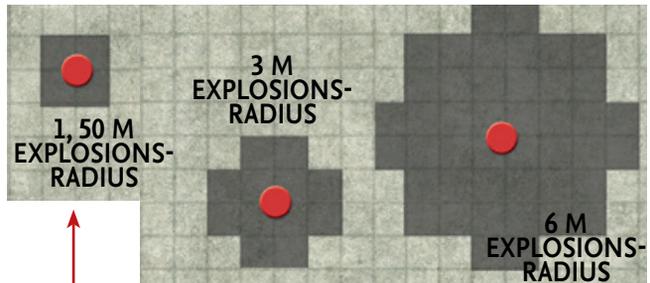
Manche Zaubereffekte bilden eine Explosion, einen Kegel oder eine Linie. Auf dem Diagramm findest du Beispiele für den Einsatz auf einem Raster.

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.

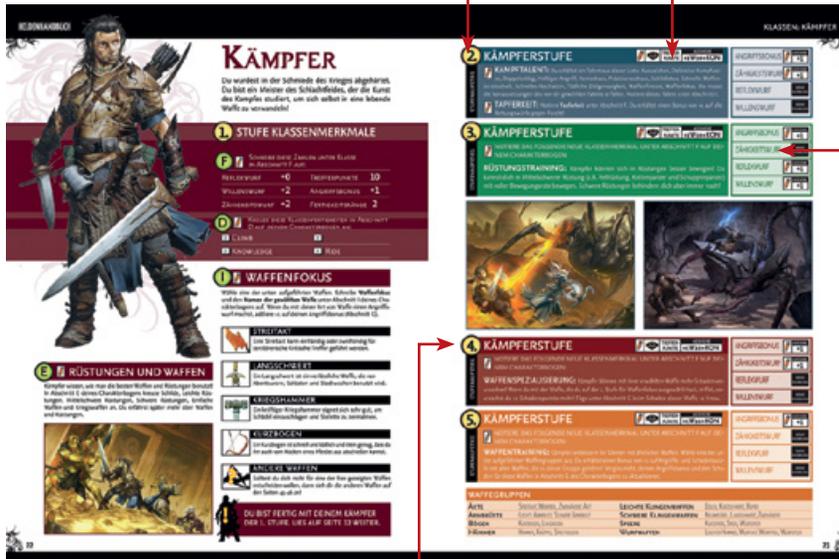


STUFENAUFSTIEG!

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 Fertigerstufen 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.

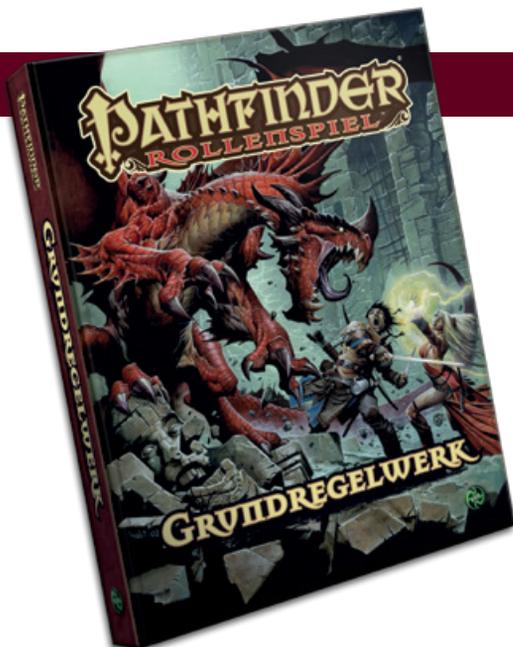
7 Wenn du die 5. Stufe erreichst, kannst du ein weiteres Talent wählen.

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.

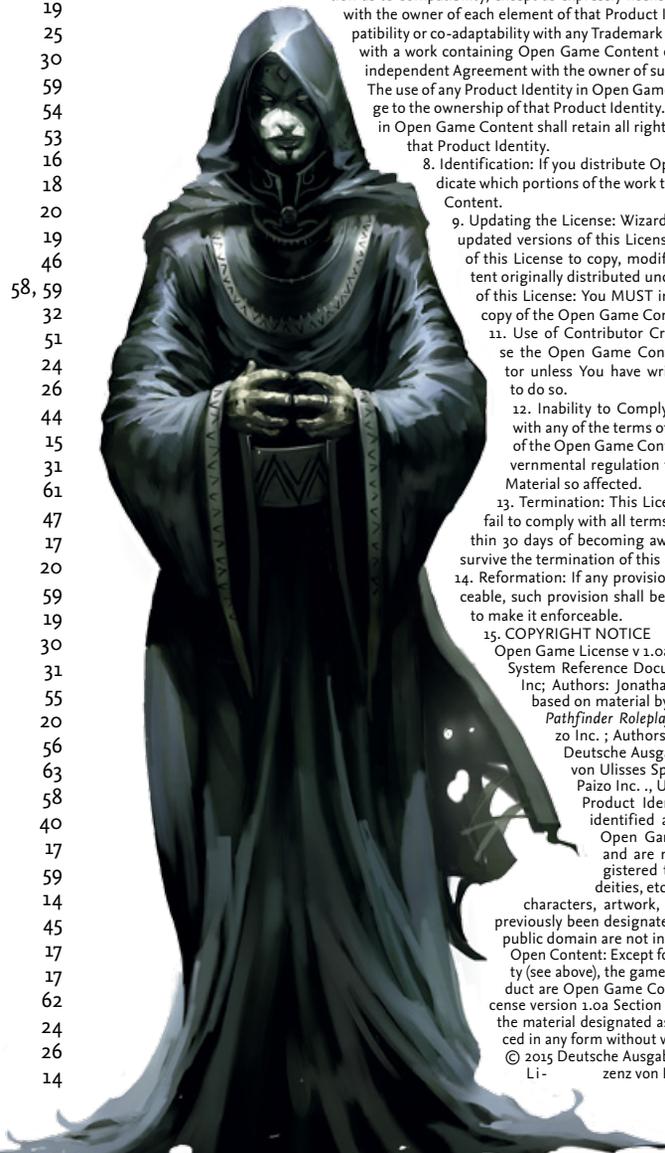
Pathfinder Roleplaying Game Beginner Box. © 2011, Paizo Inc.; Authors: Jason Bulmahn and Sean K Reynolds.

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 umherwanderndes 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.)



PATHFINDER[®]

ROLLENSPIEL[™]



SPIELLEITERBUCH



SCHWARZZAHNS HORT

1 Feld = 1,50 m

10 DRACHENHÖHLE

9 HEIMGESUCHTE KRYPTA



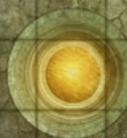
7 GEFÄHRLICHER TEICH



8 GOBLINFEHDE



3 MAGISCHER BRUNNEN



4 EDELSTEINALTAR



6 GRAFFITI UND MAGISCHE SÄULE

GRAFFITI

SÄULE

FEUERSTATUE

FEUERSTATUE

1 GOBLIN-HINTERHALT

MOOSVORHANG



2 GOBLINHÖHLE



5 SPINNENNEST



SPINNWEBEN



SPIELLEITERBUCH

*Dieses Buch ist ausschließlich für Spielleiter.
Spielleiter sollten mit diesem Buch und dem Heldenbuch vertraut sein*

INHALT

ABENTEUER: SCHWARZZAHNS HORT	2	ZUFALLSBEGEGNUNGEN	84
SPIELLEITEN	16	SANDSPITZE	88
DER AUFBAU EINES ABENTEUERS	24	ÜBERSICHTEN	92
GELÄNDE	32	ZUSTÄNDE	94
MAGISCHE GEGENSTÄNDE	48	INDEX	96
MONSTER	60	WEITERE LEKTÜRE	96

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 • Peter Basedau, Manfred Fischer, Oliver Nick, Christopher Sadlowski, 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

SCHWARZZAHNS HORT



NUR FÜR SPIELLEITER!

Willkommen in einer Welt spannender Abenteuer, gefährlicher Monster und tapferer Helden! Wenn du dieses Buch liest, bist du auf dem besten Wege, ein Spielleiter (oder kurz SL) zu werden. Es ist deine Aufgabe, das Abenteuer als eine Art Schiedsrichter zu leiten. Jedes Spiel benötigt einen SL sowie einen oder mehrere Spieler. Als SL übernimmst du die Rolle der Monster, Fallen und anderer Charaktere, die die Helden der Geschichte überwinden müssen. Die anderen Spieler übernehmen die Rolle der Abenteurer, welche deine Welt erkunden. Wenn du lieber ein Spieler sein möchtest, dann höre jetzt auf zu lesen und gib dieses Buch an einen Freund zum Lesen weiter, damit dieser die Rolle des SL übernehmen kann.

Wenn du Spielleiter sein und ein Abenteuer für deine Freunde leiten möchtest, kannst du mit diesem Abenteuer beginnen. Es beinhaltet 10 Begegnungen, die dir ein Gefühl für die Aufgaben eines SL vermitteln sollen. Falls du nicht sofort ein Abenteuer leiten, sondern mehr über die Funktion des SL erfahren willst, dann blättere weiter zu Seite 16.

Dieses Abenteuer ist für vier Charaktere der 1. Stufe gedacht, kann aber auch mit zwei oder drei Charakteren gespielt werden. Jeder Spieler sollte einen der vorgefertigten Charaktere wählen, die in dieser Box enthalten sind, oder sich seinen, bzw. ihren eigenen Charakter mit Hilfe der Regeln im *Heldenbuch* erstellen.

Gib den Spielern 10-15 Minuten, um sich ihre Charakterbögen anzusehen. In dieser Zeit solltest du die Seiten 4-7 lesen und die Seiten 8-15 überfliegen. Falls du mehr Zeit hast, dann lies dir die vollständigen Kampfregeln auf den Seiten 53-62 des *Heldenbuches* durch – schließlich wird es in diesem Abenteuer so einige Kämpfe geben!

DIE AUFGABEN DES SPIELLEITERS

Als Spielleiter ist es deine Aufgabe, den Spielern bei der Erkundung der Welt und des Abenteuers zu helfen. Während die Spieler individuelle Spielercharaktere (SC) übernehmen, kontrollierst du alle anderen Aspekte der Welt – die gierigen Goblins, den weisen König, den niederträchtigen Drachen und die ganzen anderen Bewohner der Welt. Du musst während des Spieles auf die Fragen deiner Spieler reagieren. Wenn sich die Charaktere in einem Raum umsehen, dann musst du ihn den Spielern beschreiben können. Wenn die Charaktere eine steile Klippe erklettern wollen, entscheidest du, was geschieht, wenn sie scheitern, und wie viel Schaden sie durch den Sturz erleiden.

Eines ist aber sehr wichtig: Du befindest dich nicht im Wettstreit mit den Spielern. Du gewinnst das Spiel nicht, indem du alle Charaktere tötest. Bei diesem Spiel gewinnen alle, wenn sie Spaß haben. Deine Aufgabe ist es, die Spieler herauszufordern, nicht sie zu besiegen.

ZUM LEITEN DIESES ABENTEUERS

Dieses Abenteuer wurde für neue Spieler und neue SL entwickelt. Die Spieler können alles probieren, was ihnen in den Sinn kommt. Dem sind aber Grenzen gesetzt, da ihren gespielten Charakteren nicht alles möglich ist. – schließlich sind sie alle ganz neue Abenteurer!

Das Abenteuer besteht aus einer Reihe von Begegnungen, die auf der Karte auf der Innenseite des Umschlages aufgeführt sind. Diese Karte ist auch als Bodenplan in der Einsteigerbox enthalten. Lege diese Karte in die Mitte des Tisches. Bei diesem Abenteuer ist es in Ordnung, wenn die Spieler die ganze Karte sehen, da sie nicht wissen, was sich in den Räumen befindet, bis sie diese erkundet haben. Jeder Spieler sollte sich einen der Pappaufsteller auswählen, um seinen Charakter während des Spieles darstellen zu können. Du selbst wirst viele der Monsteraufsteller benötigen, brauchst sie aber erst zusammenzubauen, wenn du sie benötigst. Im Laufe des Spieles bewegen die Spieler ihre Figuren abwechselnd über die Karte, während sie den Hort erforschen. Wenn die

Charaktere einen der durchnummerierten Bereiche auf der Karte erreichen, schlage die entsprechende Begegnung für diesen Bereich in diesem Buch auf. Begegnungsbereiche mit roter Schrift enthalten Kämpfe, während Bereiche mit blauer Schrift Fallen und andere Herausforderungen enthalten. Jede Begegnung beginnt mit einer Beschreibung, wie die Begegnung aufgebaut ist, gefolgt von einem blauen Textkasten, den du deinen Spielern laut vorlesen solltest (dieser Text verrät nichts über die Begegnung bzw. nimmt den Charakteren nichts wichtiges vorweg). Auf diesen Text folgt ein Abschnitt, der beschreibt, wie sich die Begegnung entwickelt. Dieser Text enthält geheime Informationen über den Raum und die Herausforderungen, denen die SC bei der Erkundung dieses Bereiches gegenüberstehen. Sollte die Begegnung einen Kampf, eine Falle, Gefahr oder einen Schatz enthalten, folgen die Regeln dafür als nächstes. Es ist den SC möglich, etwas zu versuchen, das nicht durch diese Regeln abgedeckt wird, doch beim ersten Abenteuer wäre es besser, innerhalb der Einschränkungen dieses Abenteuers zu bleiben. Sollten die Spieler feststecken und nicht weiterwissen, kannst du ihnen Tipps geben wie „Wollt ihr nicht die Tür öffnen?“ oder „Wer möchte nach versteckten Schätzen suchen?“

DER BEGINN DES ABENTEUERS

Sobald die Spieler ihre Charaktere haben und bereit sind, solltest du mit dem Spiel beginnen. Stelle sicher, dass alle die Würfel und ihre Charakterbögen leicht erreichen können. Die Karte sollte sich in der Tischmitte befinden, und alle Figuren der Spielercharaktere sollten neben der Karte stehen. Wenn du bereit bist anzufangen, dann lies laut den Text im blauen Kasten weiter unten auf dieser Seite vor.

Lass die Spieler ihre Charaktere mit Namen, Volks- und Klassenzugehörigkeit vorstellen. Damit sich die anderen Spieler besser vorstellen können, ein Teil der Welt zu sein, möchten die Spieler vielleicht beschreiben, wie ihre Charaktere aussehen und welche Ausrüstung sie bei sich führen. Wenn das gegenseitige Vorstellen beendet ist, lass die Spieler ihre Figuren auf Feldern am Rand der Karte in Bereich 1 des Hortes platzieren. Sag ihnen, dass sie den Hort erreicht haben, ohne unterwegs Gefahren zu begegnen. Dann blättere Bereich 1 auf Seite 4 auf.



LIES DIES LAUT VOR, UM DAS ABENTEUER ZU BEGINNEN!



„Euer Heimatort Sandspitze ist eine idyllische Siedlung am Meer, welche immer wieder unter Problemen mit Monstern wie bössartigen Goblins und hungrigen Ghulen leidet. Die Bewohner schaffen es aber stets, die Gefahr zu überstehen und zu überleben. In jüngster Zeit bedroht jedoch eine weitaus größere Gefahr diesen Ort.

Vor ein paar Wochen begann auf nahegelegenen Bauernhöfen das Vieh zu verschwinden. Manchmal wurden halbgefressene Kadaver gefunden, manchmal nur Blutspuren. Die Bewohner von Sandspitze haben Angst, und Bürgermeisterin Kendra Deverin ist verzweifelt. Sie hofft, dass sich ein paar Helden bereit erklären, der Bedrohung auf den Grund zu gehen und ihr ein Ende zu setzen - bevor noch jemand getötet wird. Deswegen hat sie eine Belohnung von 1.000 Goldmünzen ausgesetzt. Obwohl niemand den Mörder gesehen hat, wurde bei einem der Tierkadaver ein langer schwarzer Zahn gefunden, so dass die Leute den Unbekannten nun „Schwarzzahn“ nennen.

Ihr habt euch entschieden, diesem brutalen Töten Einhalt zu gebieten! Den Gerüchten nach lebt Schwarzzahn nicht weit von der Siedlung entfernt in einer alten Höhle, die über die Jahre schon von vielen Monstern als Unterschlupf benutzt wurde. Ihr habt eure Ausrüstung zusammengestellt und euch auf den Weg gemacht. Nun nähert ihr euch dem Eingang des Hortes, habt aber noch ein paar Augenblicke, um eure Begleiter kennenzulernen.

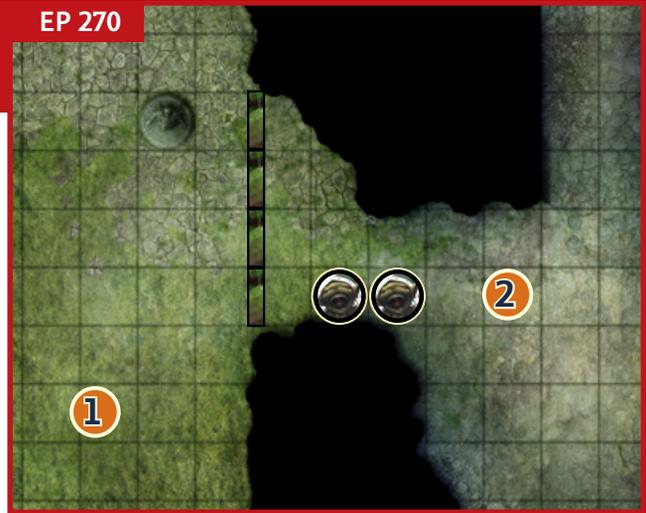


1 GOBLINHINTERHALT

EP 270

Die erste Begegnung findet unmittelbar vor dem Horteingang statt. Dort verstecken sich zwei betrunkene Goblins. Halte zwei der Goblinaufsteller bereit und lies den Spielern das Folgende vor:

“ Endlich! Der Hort liegt direkt vor euch! Der Zugang wirkt mehr wie eine Höhle als der Vordereingang einer unterirdischen Festung. Ein Vorhang aus dickem, grünem Moos hängt vor dem Eingang und versperrt den Blick auf das Dahinterliegende. Vor dem Eingang steht eine bedrohlich wirkende, alte Steinstatue eines Kriegers.



Zeichne den Moosvorhang mit einem abwischbaren Stift auf dem Bodenplan ein. Der Bereich direkt vor der Höhle ist leer, aber zwei betrunkene Goblins lauern in der Höhle (**Bereich 2**). Diese Goblins können die SC durch den Moosvorhang sehen und warten mit ihrem Angriff, bis sich die SC etwas nähern haben.

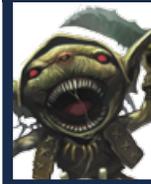
Frage die Spieler reihum, was sie tun möchten – z.B. ob sie sich auf anderes Feld vor der Höhle bewegen, eine Waffe ziehen, die Statue untersuchen oder eine andere einfache Handlung unternehmen wollen. Die Statue steht hier schon sein über 100 Jahren; jeder der sie untersucht, kann feststellen, dass ihre Gesichtszüge durch Säure zerstört wurden.

Erlaube jedem SC, eine Sache zu tun, aber gestatte ihnen noch nicht, die Höhle zu betreten. Die SC können sich dem Moosvorhang nähern, sollten ihn aber noch nicht durchqueren.

Nachdem jeder Charakter Gelegenheit zu einer Handlung hatte, öffnen die Goblins den Moosvorhang und greifen an. Dies beginnt den Kampf. Lies den Spielern das Folgende vor:

“ Der Moosvorhang teilt sich plötzlich und zwei kleine, grüne Kreaturen mit melonenförmigen Köpfen stürmen heraus. Sie schwingen primitive Schwerter. Dies sind Goblins, eine weitverbreitete Plage, die in den Hügeln lebt. Noch während sie wilde Schlachtenrufe von sich geben, setzen sie zum Sturmangriff an!

UNGEPANZERTE GOBLINS (2) TREFFERPUNKTE 6



INITIATIVE +6 | BEWEGUNGSRATE 9 M (6 FELDER)

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 13, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 11
Reflexwurf +2, Willenswurf -1, Zähigkeitswurf +3

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Kurzschwert, +2 Angriffsbonus (1W4 Schaden, Kritische Bedrohung bei 19 oder 20)

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung (jeder Goblin) Kurzschwert, tote Eidechse, leerer Weinkrug, Gürteltasche mit 2 Goldmünzen

gel ihre Bewegungsaktionen, um an einen SC heranzukommen, und ihre Standard-Aktion zum Angriff. Die ungepanzerten Goblins sind schwächer als die anderen im Hort.

Die **Spielwerte** der Goblins befinden sich in einem übersichtlichen Textkasten. Wenn die SC die Goblins angreifen oder Zauber auf sie wirken, benötigst du die Informationen im Abschnitt „Verteidigung“. Wenn die Goblins an der Reihe sind, benötigst du den Abschnitt „Angriff“. Die Goblins kämpfen bis zum Tod.



KAMPF!



Die Charaktere befinden sich nun im Kampf mit den Goblins. Ein Kampf folgt einer bestimmten Reihenfolge, wie auf Seite 5 dargelegt. Während eines Kampfes hat jeder Charakter einen Zug, wobei eine bestimmten Reihenfolge eingehalten wird. Wenn ein Charakter an der Reihe ist, kann er eine begrenzte Zahl von Aktionen ausführen. Der Kampf setzt sich fort, bis eine Seite (entweder die SC oder die Goblins) besiegt wurde. Auf der nächsten Seite findest du eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, die dir beschreibt, wie du einen Kampf leitest.

KREATUREN: Die beiden Goblins handeln zum selben Initiativezeitpunkt, können aber durchaus unterschiedliche Aktionen ausführen. Goblins sind im Kampf geradeheraus - sie nutzen in der Re-



NACH DEM KAMPF: Wenn der Kampf vorbei ist, musst du nicht mehr das Rundenformat einhalten. Frage stattdessen die Spieler reihum, was ihre Charaktere tun wollen. Vielleicht wollen sie Heilzauber wirken, Ausrüstung bereitmachen oder die toten Goblins nach Schätzen durchsuchen. Bei letzterem finden sie bei jedem Goblin die Dinge, die unter „Ausrüstung“ bei den Spielwerten aufgeführt sind. Diese Gegenstände sollten sie gerecht unter sich aufteilen, um sie zu behalten oder vielleicht auch im Ort zu verkaufen. Sobald die SC den Moosvorhang passieren, mache mit **Bereich 2** weiter.



WENN ES ZU EINEM KAMPF KOMMT, BEFOLGE DIESE SCHRITTE!



1. INITIATIVE

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge, in der Charaktere und Monster während des Kampfes handeln und an der Reihe sind. Jeder Spieler sollte 1W20 würfeln und seinen Initiative-Modifikator auf den erwürfelten Wert addieren. Diese Summe ergibt den Initiativwert des jeweiligen SC. Jede Gruppe ähnlicher Monster würfelt ebenfalls, um ihre Initiative zu bestimmen. Notiere von jedem SC und jeder Monstergruppe die Initiative, beginnend mit dem höchsten Wert bis hin zum niedrigsten. Bei einem Gleichstand würfle aus, wer zuerst an der Reihe ist.

2. ZÜGE UND AN DER REIHE SEIN

Die Spielercharaktere und Monster erhalten in einer Kampfrunde jeder einen Zug, wenn sie vom Initiativwert her an der Reihe sind. Dabei wird die Reihenfolge abgearbeitet, beginnend mit der Kreatur mit dem höchsten Initiativwert, bis die Kreatur mit dem niedrigsten Initiativwert agiert hat. Wenn eine Kreatur an der Reihe ist, kann sie eine Freie Aktion, eine Bewegungsaktion und eine Standard-Aktion in beliebiger Reihenfolge durchführen. Jede Monstergruppe handelt beim selben Initiativwert, allerdings kann jedes Mitglied einer Gruppe unterschiedliche Handlungen ausführen.

FREIE AKTIONEN: Eine Kreatur kann einen Gegenstand fallen lassen, zu anderen Charakteren sprechen oder sich 1,50 m (1 Feld) weit in eine beliebige Richtung bewegen – im letzten Fall kann sie sich aber während ihres Zuges nicht anderweitig fortbewegen.

BEWEGUNGSAKTIONEN: Eine Kreatur kann eine Entfernung entsprechend ihrer Bewegungsrate zurücklegen, eine Waffe ziehen oder einen Gegenstand bereitmachen (z.B. einen Heiltrank).

STANDARD-AKTIONEN: Eine Kreatur kann einen Angriff mit einer Nah- oder Fernkampfwaffe durchführen, einen Zauber wirken (sofern sie ein Kleriker oder Magier ist) oder kann eine Entfernung entsprechend ihrer Bewegungsrate zurücklegen (selbst wenn sie sich bereits mit ihrer Bewegungsaktion fortbewegt hat).

3. DAS ENDE EINER KAMPFRUNDE

Sobald jede Kreatur an der Reihe gewesen ist, beginnt eine neue Runde. Wiederhole die Schritte 2 und 3. Ein Kampf dauert an, bis eine Seite besiegt wurde oder flieht.

Angriffe: Angriffe werden entweder im Nahkampf gegen benachbarte Gegner oder im Fernkampf mit einer Waffe, die über eine Grundreichweite verfügt, gegen einen nicht-benachbarten Gegner ausgeführt. Würfle dafür 1W20 + den Angriffsbonus für diese Waffe. Sollte das Ergebnis der Rüstungsklasse (RK) des Zieles entsprechen oder sie übertreffen, trifft der Angriff und verursacht den für die Waffe aufgeführten Schaden (bei den Goblins beträgt dieser z.B. 1W4 Schadenspunkte). Das Ziel verliert diese Anzahl an Trefferpunkten.



20 Kritischer Treffer: Wenn eine Kreatur bei ihrem Angriff eine 20 auf dem 1W20 würfelt, könnte dies zu einem Kritischer Treffer führen. Lege für diese Kreatur einen weiteren Angriffswurf mit denselben Boni und Mali wie beim ersten Angriff ab. Wenn auch dieser zweite

Angriff das Ziel „trifft“, wird der erste Angriff ein Kritischer Treffer und verursacht doppelten Schaden – würfle den Waffenschaden samt Modifikatoren zweimal aus und addiere die beiden Würfe, um den Gesamtschaden zu berechnen. Manche Waffen (wie z.B. die Kurzschwerter der Goblins) können bei einer gewürfelten 19 oder 20 zu einem Kritischen Treffer führen. Manche Waffen verursachen bei einem Kritischen Treffer sogar den dreifachen (x3) Schaden. Dies ist hinter dem Waffenschaden jeweils aufgeführt.



Zauber: Jeder Zauber folgt eigenen Regeln, die bestimmen, wie er funktioniert. Diese findest du im *Heldenbuch* oder auf den vorgefertigten Charakterbögen. Zauber können nur gewirkt werden, wenn sich der Zauberkundige nicht benachbart zu einem Gegner befindet; die Ausnahme hierzu sind Zauber, welche einen Nahkampfangriff voraussetzen, um wirken zu können. Manche Zauber und Klassenmerkmale gestatten dem Ziel einen Rettungswurf.

RETTUNGSWURF: Ein Rettungswurf ist ein Wurf, mit dem eine Kreatur einem Zauber, einer Falle oder einem anderen besonderen Angriff zu widerstehen versucht. Es gibt drei Arten von Rettungswürfen – Reflexwürfe, Willenswürfe und Zähigkeitswürfe – und der jeweilige Angriff teilt dir mit, welche Art von Rettungswurf erforderlich ist. Bei einem Rettungswurf würfle 1W20 + den RW-Bonus der Kreatur. Sollte das Ergebnis dem Schwierigkeitsgrad (SG) des besonderen Angriffes entsprechen oder ihn übertreffen, hat der Angriff einen eingeschränkten oder vielleicht sogar gar keinen Effekt.

IM STERBEN LIEGEN: Wenn die Trefferpunkte (TP) eines SC unter 0 fallen, wird er bewusstlos und beginnt zu sterben. Er verliert jede Runde, wenn er an der Reihe ist, 1 Trefferpunkt. Wenn er an der Reihe ist, muss er dann 1W20 + KO-Modifikator gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 10 würfeln, dabei erleidet er einen Malus in Höhe seiner derzeitigen negativen Trefferpunkte. Sollte der Wurf gelingen, gilt der SC als stabil und verliert keine weiteren Trefferpunkte mehr. Bis er geheilt wird, ist er aber immer noch bewusstlos. Sollte sein negativer Trefferpunktwert seinem Konstitutionswert (nicht den KO-Modifikator) entsprechen oder ihn übertreffen, stirbt er.

Wenn ein Monster auf 0 oder weniger TP reduziert wird, stirbt es sofort (du musst daher für Monster keine Stabilisierungswürfe machen).



2 GOBLINHÖHLE

Dies ist die Höhle, in der die Goblins von **Bereich 1** gewohnt haben. Wenn die SC diesen Bereich betreten, lies das Folgende vor:



„Hinter dem Moosvorhang liegt eine kleine, niedrig gebaute Höhle. An der gegenüberliegenden Wand liegen zwei Strohmatten neben einer ramponierten Schatztruhe. Nach Norden führt ein Gang zu einer steinernen Doppeltür.“



Die SC können die Kammer ungestört erkunden – es gibt hier keine Monster, die sie bekämpfen müssen. Wahrscheinlich werden sie sich die folgenden Dinge ansehen wollen:

STROHMATTEN: Diese dreckigen Matten dienen den Goblins als Schlaflager. Sie stinken zwar ungemain, sind aber bequem genug, um darauf zu schlafen, sollten die SC rasten wollen. Schlafende SC regenerieren 2 TP pro Nacht – siehe im Textkasten auf Seite 8 zu „Rasten“ nach, wenn du mehr erfahren möchtest. Sollte ein SC die Strohmatten untersuchen wollen, lass ihn einen Fertigkeitwurf für **Wahrnehmung** ablegen (siehe den Abschnitt über „Fertigkeitswürfe“ auf dieser Seite). Der **Schwierigkeitsgrad** (SG) für diesen Wurf beträgt 10. Sollte der Fertigkeitwurf für Wahrnehmung 10 entsprechen oder übertreffen, finden die SC einen rostigen Eisenschlüssel unter einer Matte, mit dem die Schatztruhe geöffnet werden kann.

SCHATZTRUHE: In dieser ramponierten Holzkiste bewahren die Goblins ihre Wertsachen auf. Die Kiste ist verschlossen, kann aber mit dem rostigen Eisenschlüssel, den die SC unter den Strohmatten finden können, geöffnet werden. Alternativ kann auch ein Charakter mit Diebeswerkzeug versuchen, das Schloss mit einem Fertigkeitwurf für **Mechanismus ausschalten** gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 15 zu öffnen. Sollte der Fertigkeitwurf 15 entsprechen oder übersteigen, öffnet dies die Truhe. Die SC können die Truhe auch mit einer Waffe aufbrechen; dies erfordert keinen Angriffswurf, die SC müssen nur mindestens 20 Schadenspunkte an der Truhe verursachen – wahrscheinlich sind hierfür mehrere Treffer erforderlich!

Der Inhalt der Kiste ist im Textkasten „Schatz!“ oben rechts aufgeführt. Bei der Glasphiole mit der magischen, orangen Flüssigkeit handelt es sich um einen *Trank: Leichte Wunden heilen*. Wenn ein Charakter ihn zu sich nimmt, wird er um 1W8+1 Trefferpunkte geheilt, als wäre der gleichnamige Klerikerzauber (*Heldenbuch*, S. 21) auf ihn gewirkt worden. Sollten die SC die Truhe mittels Waffengewalt aufbrechen, zerbricht die Phiole dabei, und der Trank geht verloren.

Der Dolch [Meisterarbeit] (*Heldenbuch*, S. 44) gewährt einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe, wenn er benutzt wird (der Dolch ist nicht magisch, sondern „nur“ von sehr guter Qualität). Ein Kämpfer oder ein Schurke kann beurteilen, dass der Dolch gut gearbeitet ist.

TÜREN: Diese glatt gearbeiteten Steintüren führen tiefer in den Hort hinein. Die Türen haben kein Schloss und können mit Hilfe einer Bewegungsaktion geöffnet oder geschlossen werden. Wenn die SC die Türen öffnen, blättere um zu **Bereich 3**.

EP KEINE



SCHATZ!

- Kleiner Beutel mit 20 Goldmünzen
- Dolch [Meisterarbeit]
- Kleiner Rubin im Wert von 50 Goldmünzen
- Glasphiole mit oranger Flüssigkeit (magisch)

ERKUNDUNG

Wenn sich die SC nicht im Kampf befinden, können sie ihre Umgebung erkunden. Erkundung erfolgt nicht rundenbasiert – allerdings solltest du sicherstellen, dass jeder die Gelegenheit bekommt, etwas zu tun, ehe ein Spieler erneut an der Reihe ist. Die Spieler sollten ihre Figuren weiterhin auf der Karte bewegen, um aufzuzeigen, wo sie hingehen. Sie können nur Bereiche erkunden, die sie schon betreten haben – die SC sollten keinen neuen Bereich betreten, bis alle dazu bereit sind. (Wenn sich Gruppen aufteilen, macht dies deine Aufgabe als Spielleiter schwerer, und die SC riskieren, sich plötzlich allein in einem Raum voller Monster wiederzufinden.)

FERTIGKEITSWÜRFE

Fertigkeiten sind Tätigkeiten, die Kreaturen erlernen können oder bei denen sie durch Übung besser werden, z.B. Klettern, Schleichen oder Schwimmen. Wenn ein Charakter eine Fertigkeit nutzen möchte, legt er oder sie einen **Fertigkeitwurf ab**: Würfle 1W20 + Fertigungsbonus.

Wenn das Ergebnis des Fertigkeitwurfes dem **Schwierigkeitsgrad** (SG) der Aufgabe entspricht oder ihn übertrifft, hat der Charakter Erfolg. Bei einem Fehlschlag kann er es erneut versuchen, außer die Begegnungsbeschreibung sagt etwas anderes. Ein Fertigkeitseinsatz erfordert meist eine Standard-Aktion. Während dieses ersten Abenteuers gilt zudem die Sonderregel, dass SC oder Monster auch Fertigkeiten einsetzen können, die nicht bei ihren Spielwerten ausgefüllt (im Falle der SC) oder aufgeführt (im Falle der Monster) sind, dann aber nur mit 1W20 würfeln und keine Modifikatoren hinzurechnen.

Der SL legt die Fertigkeitwürfe für Monster ab. Manchmal solltest du diese Würfe heimlich durchführen, damit die Spieler keinen Verdacht schöpfen (z.B. wenn sich ein Monster an sie heranschleicht).

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Ermutige Kleriker und Magier unter den SC, *Magie entdecken* zu nutzen, um magische Gegenstände zu finden und zu identifizieren. Wenn ein SC *Magie entdecken* wirkt, während er einen magischen Gegenstand in der Hand hält, kann er erfahren, was der Gegenstand bewirkt.



3 MAGISCHER BRUNNEN

EP 135

Diese Kammer enthält einen magischen Brunnen, der für jene, die aus ihm trinken, gefährlich oder wohltuend sein kann. Wenn die SC diesen Raum betreten, lies ihnen das Folgende vor:



„Die Steintüren schwingen auf. Vor euch liegt ein in schimmernden und goldenen Glanz getauchter Raum – wie Sonnenlicht, das vom Meer gespiegelt wird. Das Licht geht von einem runenbedeckten Brunnen in der Mitte des Raumes aus. Ihr hört zudem jemanden leise reden.“



Es gibt zwei Wege aus dieser Kammer: Ein Gang führt nach Nordwesten zu **Bereich 8**, während eine unverschlossene Steintür im Osten zu **Bereich 4** führt.

BRUNNEN: Dieser magische Brunnen besteht aus Stein und wird von einer unterirdischen Quelle gespeist. Winzige Runen sind entlang des Randes eingraviert. Vom Brunnen geht ein goldenes Licht aus, dessen Quelle nicht ersichtlich ist. Das Wasser leuchtet, solange es sich im Brunnenbecken befindet; wenn es entfernt wird, verblasst der Glanz nach ein paar Sekunden. Das Wasser ist sauber und kühl. Wenn es binnen weniger Sekunden, nachdem es aus dem Becken entfernt wurde, getrunken wird, entfaltet es eine magische Wirkung. Wird es getrunken, solange es noch golden leuchtet, muss der Trinkende 1W10 würfeln, um die Auswirkungen zu bestimmen (siehe unten). Ein Charakter kann nur einmal auf der Tabelle würfeln, wenn er aus dem Brunnen trinkt. Jeder weitere Schluck ist immer noch kühl und frisch und durstlöschend, entfaltet aber keine weiteren Auswirkungen. Das Wasser kann benutzt werden, um Ausrüstungsgegenstände oder die SC zu säubern, wenn diese aber Schmutz, Blut, Öl oder anderen Schmutz in den Brunnen befördern, hört das Wasser



auf zu leuchten und verliert seine Magie für 2W6 Stunden (danach hat sich der Brunnen selbst ausreichend gesäubert, um seine Kräfte zurückzuerlangen).

RUNEN: Ein Charakter mit der Fertigkeit Wissen (Religion) kann versuchen, die Runen mit einem Fertigkeitwurf auf Wissen (Religion) gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 15 zu entziffern. Die Runen besagen, dass jeder, der Desna, der Göttin des Glücks, Gold opfert, einen Segen erhält. Jeder SC, der mindestens 1 Goldmünze in den Brunnen wirft, ehe er vom Wasser trinkt, erhält einen Bonus von +5 auf seinen Wurf, um die Folgen zu bestimmen.

GERÄUSCHE: Jeder SC, der innehält, um zu lauschen, kann einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 15 ablegen. Bei Erfolg kann er herausfinden, dass die Gesprächsfetzen aus dem Gang im Nordwesten kommen und es sich nach Goblins anhört, die in ihrer Sprache streiten.

AUSWIRKUNGEN DES MAGISCHEN BRUNNENS

W10 Ergebnis

- | | |
|---|--|
| 1 | Der Trinkende erleidet während des nächsten Kampfes einen Malus von -2 auf alle Angriffswürfe, danach endet dieser Effekt. |
| 2 | Der Trinkende erleidet während des nächsten Kampfes einen Malus von -2 auf seine Rüstungsklasse, danach endet dieser Effekt. |
| 3 | Der Trinkende erleidet während des nächsten Kampfes einen Malus von -2 auf alle Rettungswürfe, danach endet dieser Effekt. |
| 4 | Der Trinkende nimmt 1W4 Schadenspunkte. |
| 5 | Es passiert nichts |
| 6 | Der Trinkende wird vollständig geheilt und erlangt alle Trefferpunkte zurück, die er bisher verloren hat. |

W10 Ergebnis

- | | |
|---------------|---|
| 7 | Der Trinkende erhält während des nächsten Kampfes einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe, danach endet dieser Effekt. |
| 8 | Der Trinkende erhält während des nächsten Kampfes einen Bonus von +2 auf seine Rüstungsklasse, danach endet dieser Effekt. |
| 9 | Der Trinkende erhält während des nächsten Kampfes einen Bonus von +2 auf alle Angriffswürfe, danach endet dieser Effekt. |
| 10 oder höher | Der Trinkende wählt, ob er einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe, Rettungswürfe oder Rüstungsklasse erhalten möchte. Dieser Bonus gilt für den Rest des Abenteurers. |



4 EDELSTEINALTAR

Die in diesen Raum hineinführenden Steintüren sind unverschlossen und können problemlos von jeder Seite geöffnet werden. Wenn die SC erstmals diesen Raum betreten, lies ihnen das Folgende vor:

„Die Tür schwingt lautlos auf und enthüllt eine von rotem Licht erleuchtete Kammer. An der Ostwand stehen zwei Steinstatuen, welche einen staubigen, runenbedeckten Altar flankieren. Auf dem Altar liegt ein großer, roter Edelstein, von dem das unheimliche Licht ausgeht.“

Der magische Edelstein in dieser Kammer wird von einer magischen Falle geschützt, die jeden in Flammen hüllt, der ihm zu nahe kommt. Wenn ein Charakter den Raum betritt, hallt eine laute Stimme, von den beiden Statuen ausgehend, wider: „Nähert euch in Demut, und ihr werdet leben!“ Die Stimme wird magisch erzeugt und wiederholt sich jedes Mal, wenn jemand den Raum betritt. Dabei sagt sie stets dasselbe und beantwortet keine Fragen. Sollte jemand sich dem Altar auf 1,50 m oder weniger nähern (1 Feld), speien die Statuen einen Schwall aus Flammen aus, welcher den ganzen Raum ausfüllt – stelle daher sicher, dass alle SC ihre Position bestätigen, ehe du die Falle auslöst!

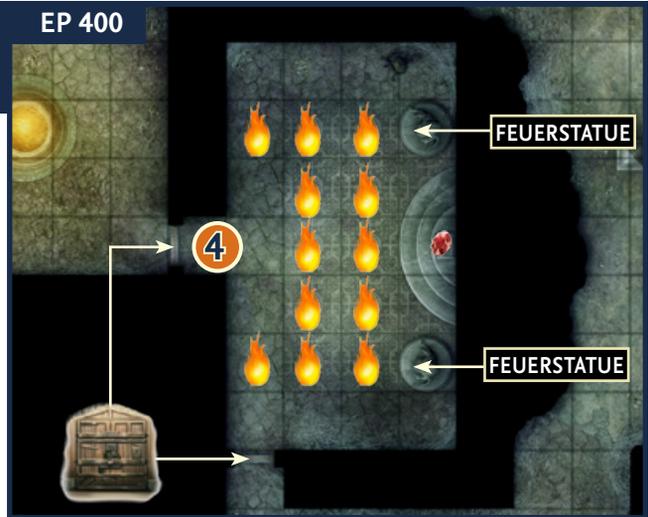
FALLE: Sollte ein Kleriker oder Magier in diesem Raum *Magie entdecken* wirken, werden beide Statuen und der Edelstein als magisch angezeigt. Wenn die Falle ausgelöst wird, speit jede Statue einen fächerförmigen 4,50 m-Kegel aus Flammen in einer Höhe von etwa 1 m aus (die Miniaturansicht der Karte zeigt die betroffenen Felder). Jeder im Wirkungsbereich der Flammen kann einen Reflexwurf gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 11 ablegen. Wer scheitert, nimmt 3W4 Punkte Feuerschaden. Wem der Wurf gelingt, der erleidet nur halben Schaden. Würfle nur einmal den Fallenschaden aus, wenn die Falle ausgelöst wird, und verwende dann diesen Schaden für jeden im Wirkungsbereich (wiederhole diesen Vorgang, wenn die Falle mehrere Male ausgelöst wird).

Ein Schurke kann versuchen, die Falle mittels eines Fertigkeitwurfes auf Mechanismus ausschalten gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 26 bei einer der Statuen zu entschärfen. Bei Erfolg wird die Falle entschärft und aktiviert sich nicht mehr erneut. Sollte der Wurf um 4 Punkte oder weniger (d.h. bei einem Ergebnis von 22-25) scheitern, schlägt der Versuch fehl, es geschieht aber nichts. Sollte der Wurf um 5 Punkte oder mehr (d.h. bei einem Ergebnis von 21 oder weniger) scheitern, wird die Falle erneut ausgelöst.

Am einfachsten kann man die Falle vermeiden, indem man der Anweisung der Stimme Folge leistet und kniet oder kriecht. Wenn man sich auf diese Weise dem Altar nähert, wird die Falle immer noch ausgelöst, die Flammen schießen aber über den Charakter hinweg, so dass sie ihn verfehlen und er keinen Schaden nimmt. Wenn die Falle nicht entschärft wird, setzt sie sich nach 5 Sekunden zurück, allerdings sollte



EP 400



SCHATZ!

- Ein großer, makelloser Rubin (Magisch)



ENERGIEHERZ

1.000 GM

Das erste Mal, wenn du an einem Tag Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureschaden nimmst, reduziert der Edelstein diesen Schaden um 10 Punkte (auf diese Weise verhindert der Schaden kann höchstens auf 0 reduziert werden).

RASTEN

Irgendwann werden den Charakteren langsam die Trefferpunkte, Zauber und die täglichen Anwendungen ihrer Klassenfähigkeiten ausgehen. Wenn die SC 8 Stunden rasten, erlangen sie Trefferpunkte in Höhe ihrer doppelten Stufe und alle täglichen Anwendungen ihrer Klassenfähigkeiten zurück. Kleriker und Magier können 1 Stunde damit verbringen, ihre Zauber erneut vorzubereiten. In diesem Abenteuer können die SC gefahrlos rasten. Sie können aber auch nach Sandspitze zurückkehren, um mit ihrem Gold Ausrüstung zu kaufen, und dann zu weiteren Abenteuern zurückkehren.

dies für einen SC ausreichen, um den Edelstein zu ergreifen und sich wieder aus der Reichweite der Falle zu entfernen. Der Edelstein ist sehr heiß – wer ihn ergreift, erleidet 1 Punkt Feuerschaden. Sobald der Edelstein vom Altar entfernt wurde, kühlt er ab und stellt keine Gefahr mehr dar. Er hört auf zu glühen, wenn er vom Altar entfernt wird.

SCHATZ: Auf den ersten Blick sieht der Edelstein nur wie ein großer, makelloser Rubin aus und hat einen Wert von 1.000 Goldmünzen. Wenn ein Kleriker oder Magier aber *Magie entdecken* auf ihn wirkt, während er ihn in der Hand hält, erfährt er, dass es sich in Wirklichkeit um einen magischen Gegenstand handelt, der als *Energieherz* bezeichnet wird (siehe Textkasten „Schatz!“ auf dieser Seite). Die Kräfte des Edelsteins beschützen seinen Träger vor der Feuerfalle, deshalb hat der Stein auch durch die Flammen keinen Schaden genommen. Jeder, der den Edelstein trägt, erhält diesen Schutz, selbst wenn er nicht weiß, was der Stein macht. Der Edelstein könnte nützlich sein, wenn die SC in **Bereich 10** gegen den Drachen kämpfen, da er auch gegen die Säure- oder Odenwaffe des Drachen schützt (notiere dir, wer den Edelstein bei sich hat, falls die Spieler es vergessen).

5 SPINNENNEST

In dieser Kammer lebt eine menschengroße Spinne. Wenn die SC erstmals diesen Raum betreten, lies ihnen das Folgende vor:

„Dicke Spinnweben hängen in den Ecken und an der Decke dieses Raumes. Dutzende winzige Spinnen krabbeln in den Netzen herum. Sie sind aber viel zu klein, um diese Netze gesponnen zu haben.“

SPINNWEBEN: Die Spinnweben sind klebrig, doch nur die dichten, auf der Karte des SL eingezeichneten Netze können einen Charakter festsetzen. Wenn ein Charakter eines dieser Felder verlassen will, muss ihm ein ST-Wurf (1W20 + ST-Modifikator) gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 12 gelingen. Bei einem Erfolg kann er das Feld verlassen, andernfalls verliert er seine Bewegungsaktion und kann sich nicht fortbewegen (er kann immer noch mit Hilfe seiner Standard-Aktion versuchen, das Feld zu verlassen). Die Spinnen müssen keine Stärkewürfe ablegen, um sich in den Spinnweben zu bewegen. Die Netze stören andere Handlungen nicht. Ein Charakter kann eine Standard-Aktion verwenden, um mit einer Fackel die Netze in einem benachbarten Feld von 1,50 m x 1,50 m wegzubrennen – dies fügt aber jedem in diesem Feld 1W4 Punkte Feuerschaden zu.

KREATUREN: In diesem Raum lebt eine Riesenspinne, die sich aber versteckt, bis sich die SC ihrem Versteck in der südwestlichen Ecke (siehe Miniaturansicht) auf 1,50 m (1 Feld) nähern. Wenn ein SC so nahe herankommt, müssen alle SC einen Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung ablegen. Lege für die Spinne den Fertigkeitwurf für Heimlichkeit (1W20 +11) verdeckt ab. Ein SC, dessen Ergebnis auf Wahrnehmung dem Ergebnis der Spinne auf Heimlichkeit entspricht oder es übertrifft, entdeckt die Spinne, ehe diese angreift, und ist nicht überrascht. Ein SC, dessen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung scheitert, ist überrascht.

TOTER GOBLIN: Im Netz hängt die Leiche eines Goblins, den die Spinne vor ein paar Tagen getötet hat. Die Gegenstände im Textkasten „Schatz!“ befinden sich am Körper des Goblins. Ein Magier kann den Zauberstab mit Hilfe einer Standard-Aktion einsetzen, um *Magisches Geschoss* (1W4+1 Schaden, *Heldenbuch*, S. 27) zu wirken. Der Stab kann viermal benutzt werden und verliert dann seine Magie.

Der Spielzeugdrache birgt einen ausgeklügelten Mechanismus in sich – wenn man am Schwanz zieht, bewegen sich die Flügel und der Unterkiefer. Das Spielzeug gehört den Goblins in **Bereich 8**.



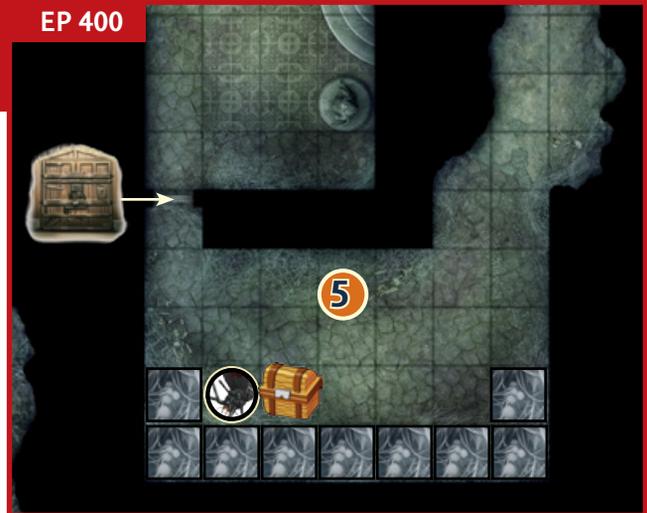
KAMPF!



Dieser Kampf beginnt mit einer **Überraschungsrunde**. Eine Überraschungsrunde funktioniert wie eine normale Kampfunde, überraschte Charaktere können in der Überraschungsrunde aber keine Aktionen durchführen. Charaktere, die nicht überrascht sind, können nur eine Bewegungsaktion **oder** Standard-Aktion ausführen, nicht beides.

Lass jeden normal seine Initiative auswürfeln (auch wenn er überrascht sein sollte). Die Spinne und alle nicht überraschten SC führen entsprechend der Initiativereihenfolge ihre Aktionen in der Überraschungsrunde aus (überraschte Charaktere werden übersprungen). Nach der Überraschungsrunde kann jeder normal handeln – niemand ist mehr überrascht, und alle können in jeder Runde eine Standard-Aktion, eine Bewegungsaktion und eine Freie Aktion ausführen.

EP 400



SCHATZ!

- Hölzerner Spielzeugdrache (Wert 50 GM)
- Zauberstab: Magisches Geschoss (4 Ladungen, Magisch)
- Beutel mit 14 Goldmünzen

RIESENSPINNE

TREFFERPUNKTE 16



INITIATIVE +3

BEWEGUNGSRATE 9 M (6 FELDER)

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 14, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 11
Reflexwurf +4, **Willenswurf** +1, **Zähigkeitswurf** +4
Besonderes Geistlose Kreatur

ANGRIFF

Klettern 9 m (6 Felder)
Nahkampf (Standard-Aktion) Biss, +2 Angriffsbonus (1W6 Schaden plus Gift – siehe unten)

SPIELWERTE

Fertigkeiten Heimlichkeit +7 (in Spinnennetzen +11), Klettern +16, Wahrnehmung +4

GIFT

Jedes Mal, wenn die Spinne einen Charakter beißt, muss dieser Charakter einen Zähigkeitswurf gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 14 ablegen. Bei einem Erfolg widersteht er dem Gift. Andernfalls kränkelt er für 1 Minute (10 Runden). Ein kränkelnder Charakter erleidet einen Malus von -2 auf Angriffs-, Waffenschadens-, Rettungs-, Fertigungs- und Attributswürfe. Sollte ein Charakter erneut gebissen werden, verlängert ein gescheiterter Rettungswurf die Wirkungsdauer um 1 Minute.



6

GRAFFITI UND MAGISCHE SÄULE

Im Zentrum dieses höhlenartigen Ganges steht eine merkwürdige, mit magischen Symbolen bedeckte Säule. An der Wand daneben hat ein Forscher vor einiger Zeit ein paar rätselhafte Warnungen hinsichtlich eines Monsters niedergeschrieben, das tiefer im Gewölbe lauert. Wenn sich ein SC diesem Bereich nähert, lies ihm das Folgende vor:



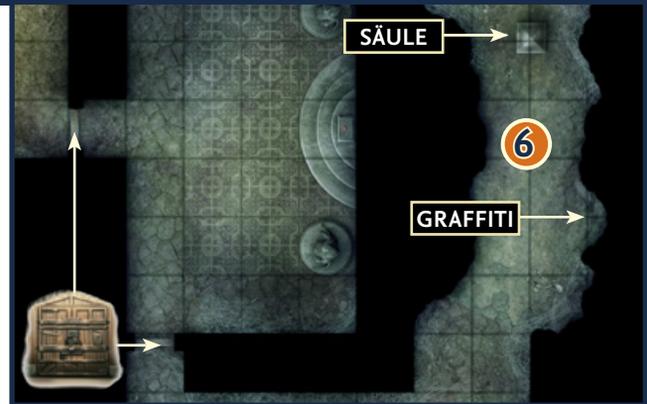
„In der Mitte dieses breiten Ganges steht eine merkwürdige Steinsäule. Seltsame Symbole und schwach glühende Glyphen verlaufen auf den Seiten dieses 3 m hohen Obelisken. An der Ostwand scheint jemand etwas mit Kreide auf das grobe Gestein geschrieben zu haben. Dort steht: „Die Goblins fürchten den Wurm und gehen nicht durch die Krypta zu seinem Nest. Sein Odem bringt den Tod!“



SÄULE: Diese magische Säule wurde hier vor langer Zeit von einer Magierin errichtet, welche die Insel auf der anderen Seite des nahen Sees (**Bereich 7**) nutzen wollte, um ihre Wertsachen zu lagern. Leider konnte sie nicht gut schwimmen, daher erschuf sie diese Säule, um ihr beim Überqueren des Wassers zu helfen.

Die Symbole auf der Säule bilden ein einfaches Rätsel. Auf jeder Seite befinden sich mehrere Symbole, allerdings taucht nur ein Symbol auf allen Seiten der Säule auf: das Symbol für Wasser. Jeder, dem ein Fertigkeitswurf auf Wissen (Arkane) gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 15 gelingt, kann die Bedeutung dieses überall vorkommenden Symbols als „Wasser“ identifizieren. Wenn ein Charakter dieses Symbol auf allen vier Seiten der Säule berührt, leuchten die Symbole kurz bläulich auf und der Charakter erhält für 10 Minuten die Fähigkeit, Unterwasser zu atmen (der Charakter weiß, dass er diese Fähigkeit besitzt und sie nur ein paar Minuten anhält). Ferner erhält der Charakter, während dieser Zeit, einen Bonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen. Diese Säule kann immer nur einem Charakter gleichzeitig diese Fähigkeit (und den damit verbundenen Bonus) verleihen; sollte eine andere Kreatur alle vier Symbole berühren, ehe die Dauer der Fähigkeit beim letzten Ziel abgelaufen ist, passiert nichts.

GRAFFITI: Sollte einer der SC ein Elf sein, weiß er, dass „Wurm“ ein altes Wort für Drache ist. Nichtelfen können sich daran erinnern, wenn ihnen ein Fertigkeitswurf auf Wissen (Geschichte) gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 15 gelingt.



7 GEFÄHRLICHER TEICH

Diese Höhle enthält einen großen Teich, eine Insel und eine gefährliche, aquatische Kreatur. Wenn die SC erstmals diesen Raum betreten, lies ihnen das Folgende vor:

„Eine große Wasserfläche dominiert diese Kammer. Auf der anderen Seite des Teiches befindet sich eine kleine Insel, auf der etwas im schwachen Licht der Höhle glitzert.“

Zur Insel gelangt man nur, indem man durch den Teich schwimmt.

TEICH: Das hellblaue Wasser auf der Karte ist nur 3 m tief, während das dunkelblaue Wasser bereits 6 m tief ist. Ein Charakter, dem ein Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 10 gelingt, kann sich mit Hilfe einer Bewegungsaktion seine halbe Bewegungsrate weit fortbewegen. Bei einem Fehlschlag kommt er im Wasser nicht voran. Wenn er um 5 Punkte oder mehr scheitert, geht er unter, sinkt 3 m tief und muss seinen Atem anhalten.

Ein Charakter kann unter Wasser den Atem für eine Zahl von Runden gleich seinem doppelten Konstitutionswert (nicht dem KO-Modifikator) anhalten. In jeder Runde kann der Charakter einen weiteren Fertigkeitwurf für Schwimmen gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 10 unter Einsatz einer Bewegungsaktion ablegen; bei Erfolg kann er 3 m nach oben schwimmen und sich dann horizontal bewegen. Bei einem Fehlschlag um 5 Punkte oder mehr sinkt der Charakter um weitere 3 m (oder bis er den Grund erreicht). Sollte ihm unter Wasser die Luft ausgehen, muss ihm in jeder Runde ein KO-Wurf (1W20 + KO-Modifikator) gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 10 gelingen, um nicht bewusstlos zu werden. Sollte ein Charakter im Wasser bewusstlos werden, ertrinkt er während seines nächsten Zuges. Der SG des KO-Wurfes steigt jede Runde nach der ersten um +1.

KAMPF!

KREATUR: Eine Riffklaue verbirgt sich im Teich und wartet darauf, den ersten Charakter anzugreifen, der die Insel erreicht. Die Riffklaue kann unter Wasser atmen und muss keine Fertigkeitwürfe für Schwimmen ablegen. Sie kann mit Hilfe einer Bewegungsaktion bis zu 12 m weit schwimmen, ohne würfeln zu müssen. Sobald ein Charakter die Insel erreicht, kriecht die Riffklaue aus dem Wasser, um am Ufer anzugreifen. Die Riffklaue greift Charaktere nicht im Wasser an – sollte sich der SC also ins Wasser zurückziehen, schwimmt sie durch den Teich, um andere Ziel am anderen Ufer anzugreifen.

Die Riffklaue kann ihre Bewegungs- und ihre Standard-Aktion zusammen einsetzen (als sogenannte Volle Aktion), um mit beiden Klauen anzugreifen – mache dann für jede Klaue einen Angriffswurf. Andernfalls kann sie unter Einsatz einer Standard-Aktion nur mit einer Klaue angreifen.

SCHÄTZE: Auf der Insel befindet sich ein kleiner Schatzhaufen (siehe Textkasten „Schatz!“). Das Langschwert gewährt seinem Träger einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, während er es führt. Weitere Informationen findest du im Textkasten „Schatz!“ auf Seite 14. Die beiden Tränke funktionieren wie die gleichnamigen Magierzauber auf Seite 26 des Heldenbuches. Die Wirkungsdauer jedes Trankes beträgt 3 Minuten (bedenke, dass der *Trank: Unsichtbarkeit* endet, sobald der Trinker jemanden angreift).

EP 400



SCHATZ!

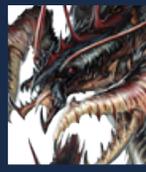
- *Langschwert des Verderbens (Drachen)* +1 (Magisch)
- *Trank: Schweben* (Magisch)
- *Trank: Unsichtbarkeit* (Magisch)
- Ledersäckchen mit 175 Goldmünzen

WICHTIGER SCHATZ

Der hier gefundene Schatz ist sehr wichtig für den Erfolg der Charaktere – wenn sie dem Drachen gegenüberstehen, könnte das *Langschwert des Verderbens (Drachen)* +1 ihre einzige Chance darstellen, den Drachen in die Flucht zu schlagen. Stelle daher sicher, dass die SC das Schwert finden, ehe sie zu **Bereich 10** weiterziehen, gehe dabei aber nicht zu offensichtlich vor. Ermutige sie, die anderen Räume zu erkunden, ehe sie tiefer in den Hort vorstoßen – das sollte eigentlich genügen.

RIFFKLAUE

TREFFERPUNKTE 13



INITIATIVE +5 | BEWEGUNGSRATE 1,5 M (1 FELD)

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 14, **Berührung** 12, auf dem falschen Fuß 13
Reflexwurf +1, **Willenswurf** +4, **Zähigkeitswurf** +2

ANGRIFF

Schwimmen 12 m (8 Felder)
Nahkampf (Standard-Aktion) Klaue, +2 Angriffsbonus (1W4 Schaden plus Ergreifen)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) 2 Klauen, +2 Angriffsbonus (1W4 Schaden plus Ergreifen)

SPIELWERTE

Fertigkeiten Schwimmen +8, Wahrnehmung +6
Ergreifen Wenn eine Riffklaue einen Gegner mit ihrem Klauenangriff trifft, ergreift sie diesen, bis sie das nächste Mal am Zug ist. Die festgehaltene Kreatur kann sich nicht von ihrem Feld wegbewegen und sich auch nicht befreien, solange die Riffklaue sie festhält. Sollte die Riffklaue sterben, lässt sie die festgehaltene Kreatur los.
Todesrausch Wenn eine Riffklaue getötet wird, macht sie noch zwei Klauenangriffe, ehe sie zusammenbricht. Diese Angriffe müssen nicht gegen die Kreatur erfolgen, die die Riffklaue getötet hat.

8 GOBLINFEHDE

Diese große Höhle dient dem Goblkönig als Lager. Wenn die SC die Kammer betreten, lies ihnen das Folgende vor:

„Die Wände dieser großen Höhle sind mit primitiven Malereien von Goblins bedeckt. In der südwestlichen Ecke steht ein Thron aus Tiergebeinen. Auf ihm sitzt ein Goblin, welcher eine Krone aus Knochen und Federn trägt. In der Nähe stehen vier weitere Goblins, die erbittert miteinander streiten. Der Goblin auf dem Thron wirkt ziemlich genervt und hält sich die Ohren zu, während die anderen vier Goblins einander schubsen und anschreien.“



KREATUREN: Die SC können mit den Goblins reden, statt mit ihnen zu kämpfen. Wenn die SC den Raum betreten, hören die Goblins auf zu streiten und starren die Eindringlinge an. Der Häuptling richtet sich kerzengerade auf und versucht seine Untertanen zu beeindrucken, indem er die unheimlichen Helden mit einer lauten Stimme anspricht: „Wer ihr seid? Dies mein Thronraum, Thronraum von König Fettbacke!“

MIT DEN GOBLINS REDEN: Die Goblins erwecken nicht den Eindruck, dass sie kämpfen wollen. Wenn die SC sich vorstellen, lass sie einen Fertigkeitwurf auf Diplomatie ablegen. Sollte ein Charakter diese Fertigkeit nicht besitzen, dann lass ihn stattdessen einen Charismawurf ablegen (1W20 + CH-Modifikator). Sollte wenigstens ein SC ein Ergebnis von 15 oder mehr erzielen, ist König Fettbacke über ihre Antwort erfreut. Andernfalls ist er beleidigt und befiehlt seinen Goblins anzugreifen. Falls sich die SC mit König Fettbacke gut stellen, sagt er: „Schwester von mir, Krummzahn, gestohlen Drachenspielzeug. Wenn ihr Spielzeug finden, ich euch am Leben lassen. Und ich euch durch Thronraum lasse gehen, so oft ihr wollen!“

König Fettbacke erklärt, dass das vermisste Spielzeug ein kleiner Drache ist, dessen Mund und Flügel sich bewegen. Er sagt, dass Krummzahn zuletzt gesehen wurde, als sie eine Höhle voller Spinnweben betrat (**Bereich 5**). Falls die SC den Goblins das Spielzeug bringen, kreischen die Goblins vor Freude auf. König Fettbacke ist froh, dass sein Stamm nicht kämpfen muss. Er warnt die SC sogar: „Wenn ihr hier, um gegen Drachen zu kämpfen, dann zielt auf Bauch. Bauch hat weiche Bauchschuppen.“ Fettbacke kann bestätigen, dass der nördliche Ausgang seines Thronraumes zum Drachennest führt, besitzt aber keine weiteren Informationen.



KAMPF!



Wenn ein Kampf beginnen sollte, dann würfle einmal die Initiative für König Fettbacke und einmal für seine vier Goblkrieger aus. Die gewöhnlichen Goblins handeln alle beim selben Initiativewert, während Fettbacke eigenständig handelt. Die vier Goblins bewegen sich auf die SC zu, um sie anzugreifen. Fettbacke wirkt von seinem Thron aus Zauber und benutzt sein Kurzsword, sobald ihm die Zauber ausgehen.

SCHÄTZE: Ein Kleriker kann den Zauberstab mit Hilfe einer Standard-Aktion benutzen, um *Leichte Wunden heilen* (1W8+1 Schaden geheilt) zu wirken. Nach neun Anwendungen verliert der Stab seine Macht.

EP 800

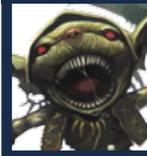


SCHATZ!

- 3 Perlen (im Wert von jeweils 100 Goldmünzen)
- Zauberstab: *Leichte Wunden heilen* (9 Ladungen, Magisch)
- Goldener Schutzring +1 (Magisch, gewährt Bonus von +1 auf die RK)
- 422 Goldmünzen

GOBLINKRIEGER (4)

TREFFERPUNKTE 6



INITIATIVE +6 | BEWEGUNGSRATE 9 M (6 FELDER)

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 16, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14
Reflexwurf +2, Willenswurf -1, Zähigkeitswurf +3

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Kurzsword, +2 Angriffsbonus (1W4 Schaden, Kritische Bedrohung bei 19 oder 20)

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung (jeder Goblin) Lederrüstung, Leichter Holzschild, Kurzsword, Gürteltasche mit 2 Goldmünzen

KÖNIG FETTBACKE

TREFFERPUNKTE 14



INITIATIVE +3 | BEWEGUNGSRATE 9 M (6 FELDER)

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 16, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14
Reflexwurf +4, Willenswurf +3, Zähigkeitswurf +1

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Kurzsword, +2 Angriffsbonus (1W4 Schaden, Kritische Bedrohung bei 19 oder 20)
Zauber (Standard-Aktion) *Furcht auslösen* (1 Ziel, Willenswurf gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 13; bei misslungenem Willenswurf flieht das Ziel 1W4 Runden lang) oder *Magisches Geschoss* (2x vorbereitet, 1W4+1 Schaden)

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Kurzsword, „tolle“ Goblkrone

9 HEIMGESUCHTE KRYPTA

Es ist nicht einfach, von Süden her in diese Kammer zu gelangen. Zwischen **Bereich 8** und diesem Bereich liegt eine 6 m hohe Klippe, welche die SC erklimmen müssen. Diese Klippe ist recht glatt und erfordert Fertigkeitwürfe für Klettern gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 20. Jeder erfolgreiche Wurf ermöglicht einem Charakter, ein Stück gleich seiner halben Bewegungsrate hinaufzuklettern. Sollte ein Wurf um 5 Punkte oder mehr scheitern, stürzt der Charakter dort ab, wo er sich gerade befand, als er seinen Wurf abgelegt hat. Sollte er dabei 3 m oder mehr stürzen, nimmt er 1W6 Punkte Fallschaden. Oberhalb der Klippe hat ein früherer Forscher einen Kletterhaken in den Stein gehämmert und daran ein Seil befestigt. Sobald der erste Charakter die Spitze erreicht, kann er dieses Seil hinablassen, wodurch die Wand leichter zu erklimmen wird (SG 5). Sollte ein Charakter den *Trank: Schweben* aus **Bereich 7** verwenden, kann er problemlos nach oben gelangen.

Auf der Spitze der Klippe liegt eine alte, modrige Krypta, in der einst ehrwürdige Tote bestattet wurden. Heute jedoch ruhen die Toten nicht mehr. Wenn die SC diesen Raum als Gruppe erforschen, lies ihnen das Folgende vor:



„Die Kammer auf der Spitze der Klippe wirkt, als wäre sie früher eine zeremonielle Begräbniskammer gewesen. Jetzt ist sie jedoch nur noch eine Ruine voller Knochen und Spinnweben. Ein leichter Wind weht durch die staubige Halle und trägt ein kaum hörbares Geräusch herüber - als würde etwas durch die Dunkelheit schlurfen.“



Die schlurfenden, schabenden Geräusche stammen von einer Gruppe Skelette, die in dieser Kammer lauern. Diese untoten Kreaturen hassen alle lebenden Wesen und greifen an, sobald sie solche sehen. Platziere drei Skelettaufsteller an der Nordwand des Raumes.



KAMPF!



KREATUREN: Skelette sind gefährliche Gegner, da sie durch die meisten Waffen nur wenig Schaden erleiden. Wie das funktioniert, kannst du bei den Spielwerten der Skelette unter „Schadensreduzierung“ lesen. Monster mit solchen Fähigkeiten ermutigen die Spieler dazu, sich etwas einfallen zu lassen und sich neue Taktiken auszudenken.

Skelette sind zudem immun gegen Kälteschaden, daher werden sie von Zaubern, die Kälteschaden verursachen (wie z.B. der Magierzaubertrick *Kältestrahl*), nicht betroffen.

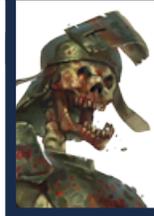
Skelette sind Untote, können also von Klerikern mittels Energie fokussieren verletzt werden. Vergiss nicht, dass auf diese Weise genutzte fokussierte Energie keine lebenden Kreaturen heilt. Skelette sind geistlose Kreaturen, weshalb sie auch immun ge-

EP 400



MENSCHEN-SKELETTE (3)

TREFFERPUNKTE 4



INITIATIVE +6

BEWEGUNGSRATE 9 M (6 FELDER)

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14
Reflexwurf +2, **Willenswurf** +2,
Zähigkeitswurf +0
Schadensreduzierung 5/Wuchtwaffen
Immunitäten Kälteschaden, Schlaf
Besonderes Geistlose Kreatur

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Klaue, +2 Angriffsbonus (1W4+2 Schaden)

Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) 2 Klauen, +2 Angriffsbonus (1W4+2 Schaden)

SCHADENSREDUZIERUNG

Die Schadensreduzierung (SR) eines Skeletts reduziert den durch Hieb- und Stichwaffen erlittenen Schaden.

Wenn ein Charakter einem Skelett Schaden zufügt und dabei eine Hieb- (H) oder Stichwaffe (S) verwendet, ziehe 5 Punkte vom Schaden ab (auf diese Weise verhindert Schaden kann höchstens auf 0 reduziert werden), ehe du diesen Schaden von den Trefferpunkten des Skeletts abziehst. Wenn dies passiert, dann beschreibe, dass der Angriff weniger Schaden zu verursachen scheint, als der Charakter gedacht hat – dies gibt den Spielern einen Hinweis, dass sie eine andere Art von Waffe gegen die Skelette verwenden sollten.

Wenn der Schaden von einer Wuchtwaffe (W) stammt, hat die Schadensreduzierung keine Wirkung und das Skelett erleidet normal Schaden.

Schadensreduzierung wirkt sich nicht auf Schaden durch Zauber, Energie fokussieren, Energiegeschoss, Alchemistenfeuer oder Weihwasser aus – sie wirkt nur auf den Schaden von Hieb- und Wuchtwaffen.

gen Zauber wie *Furcht verursachen*, *Person bezaubern* und *Unheil* sind (diese Zauber besagen allesamt, dass sie nicht gegen geistlose Kreaturen benutzt werden können).

Die Spieler könnten durch solche schwer zu tötenden Monster entmutigt werden. Rege sie daher an, diese Kreaturen in die Zange zu nehmen und ihre anderen Fähigkeiten zu nutzen, um sie zu besiegen.

10 DRACHENHÖHLE

Diese große Höhle ist das derzeitige Nest von Schwarz-zahn, einem jungen, schwarzen Drachen, der seit ei-niger Zeit Sandspitze terrorisiert. Wenn die SC diesen Bereich betreten, lies ihnen das Folgende vor:



„Der gewundene Gang endet an einem Treppenabgang, der zu einem uralten Bau in den Hügeln führt. Die Decke ist eingestürzt und gibt den Blick zum Himmel frei, während der Boden von Schutt übersät ist. Auf der anderen Seite der Kammer befindet sich ein Schatz-hort aus funkelndem Gold und anderen glitzernden Dingen. Der Blick auf die Schätze wird aber versperrt, als plötzlich ein schrecklicher, geflügelter Drachen vor euch auftaucht. Er faucht, und grünliche Säure tropft von seinen schwarzen Reißzähnen und ätzt sich in den Boden.“



Platziere den Aufsteller für den schwarzen Drachen am Ostrand der Karte und zeige den SC die Oberseite der *Einsteigerbox*, um ihnen einen Ausblick auf den Schrecken und die Spannung zu ge-ben, welche mit dem kommenden Kampf verbunden sind.

KREATUR: Dies ist die Höhle von Schwarz-zahn, einem sehr ge-fährlichen schwarzen Drachen. Im Gegensatz zu roten Drachen, die in den Bergen leben und Flammenkegel speien, leben schwar-ze Drachen in Sümpfen und speien einen Säurestrahl aus. Dies ist ein sehr schwieriger Kampf für die SC, daher solltest du sehr vor-sichtig und aufmerksam sein, wenn du diese Begegnung leitest (siehe den Abschnitt „Tödliche Begegnung“).



KAMPF!



TÖDLICHE BEGEGNUNG

Schwarz-zahn ist ein sehr gefährlicher Gegner. Er kann die Trefferpunkte der SC problemlos mit ein paar Angriffen un-ter o reduzieren. Du solltest daher sehr vorsichtig sein. Die-se Begegnung soll eines der gefährlicheren Monster im Spiel vorstellen, aber nicht alle SC töten. Sollte Schwarz-zahn die Hälfte der SC ausschalten, dann ziehe einen Rückzug des Drachen in Erwägung, so dass ein paar SC überleben und an einem anderen Tag den Kampf wieder aufnehmen kön-nen. Diese Version des Drachen ist zudem schwächer als die Version im Monsterkapitel dieses Buches – andernfalls hät-ten die SC überhaupt keine Chance. Falls die SC Schwarz-zahn erneut begegnen, wenn sie ein paar Stufen hinzuerlangt ha-ben, solltest du die „richtige“ Version des Drachen auf Sei-te 66 verwenden.

Jeder würfelt seine Initiative aus. Es gibt beim Kampf gegen den Drachen keine Überraschungsrunde.

Schwarz-zahn ist ein intelligenter Gegner und kämpft nicht bis zum Tod. Er verbleibt mindestens 2 Runden lang (in einer nutzt er seine Odemwaffe, in der anderen macht er Nahkampfangriffe mit seinem Klauen- und seinem Bissangriff). Wenn er nach diesen 2 Runden mindestens 25 Schadenspunkte erlitten hat oder von dem *Langschwert des Verderbens (Drachen)* +1 aus **Bereich 7** getroffen wurde, fliegt er durch das Loch in der Decke davon.

EP 800



SCHATZ!

- *Leichter Stahlschild* +1 (Magisch, siehe Seite 49)
- *Plattenpanzer*
- *Trank: Bärenstärke* (Magisch, siehe Seite 51)
- *Schriftrolle: Feuerball* (Magisch, siehe Seite 53)
- *Schriftrolle des Neuen Lebens* (Magisch, siehe Seite 53)
- 600 Goldmünzen



+1 LANGSCHWERT DES VERDERBENS (DRACHEN)

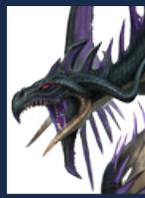
8.310 GM

WAFFE

Dieses *Langschwert* +1 gewährt seinem Träger einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Es ist aber noch mächtiger, wenn es im Kampf gegen Drachen be-nutzt wird. Gegen Drachen steigt der Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe von +1 auf +3, außerdem verursacht es zusätzliche +2W6 Schaden. Dieser zusätzliche Schaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert.

SCHWARZZAHN

TREFFERPUNKTE 54



INITIATIVE +4

BEWEGUNGSRATE 18 M (12 FELDER)

VERTEIDIGUNG

Rüstungsklasse 21, **Berührung** 11, auf dem falschen Fuß 19
Reflexwurf +6, **Willenswurf** +5, **Zähigkeitswurf** +7
Immunitäten Lähmung, Säure, Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 36 m, Schwimmen 18 m
Nahkampf (Standard-Aktion) Biss, +10 Angriffsbonus (1W10+3 Schaden)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Biss, +10 Angriffs-bonus (1W10+3 Schaden), 2 Klauen, +9 Angriffsbonus (1W8+2)
Besondere Angriff (Standard-Aktion) Odemwaffe (18 m-Linie, 3W6 Säureschaden, Reflexwurf gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 16, bei Erfolg erleiden die Ziele nur halben Schaden, einmal nutzbar)
Besonderes Hohe Reichweite (kann Nahkampfangriffe gegen Ziele machen, die 2 Felder weit entfernt sind)

SPIELWERTE

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Schwimmen +21, Wahrnehmung +12

Schwarzzahns mächtigste Fähigkeit ist seine **Odemwaffe**, welche er in seinem ersten Zug einsetzt. Wenn der Drache diese Odemwaffe nutzt, dann ziehe von ihm zum nächsten SC eine Linie und ziehe diese Linie weiter, bis sie sich vom Drachen aus über 12 Felder erstreckt oder bis sie auf eine Wand trifft. Jeder SC, der sich in einem Feld befindet, durch das diese Linie geht, erleidet 3W6 Punkte Säureschaden. Er kann aber versuchen, mittels eines Reflexwurfes gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 16 den Schaden zu halbieren (würfle den Gesamtschaden aus, teile diesen durch 2 und runde das Ergebnis ab).

Schwarzzahns **hohe Reichweite** bedeutet, dass er Nahkampfangriffe gegen SC durchführen kann, die 1 oder 2 Felder weit von ihm entfernt sind (normalerweise können die meisten Nahkampfangriffe nur gegen benachbarte Ziele erfolgen). Er zieht es vor, seine Angriffe auf mehrere Ziele zu verteilen, sollten sich diese in seiner Reichweite befinden.

Falls sich die SC an den Rat des Goblkönigs Fettbacke (in **Bereich 8**) halten und auf den Bauch des Drachen zielen, erhalten sie auf alle Angriffswürfe gegen den Drachen einen Bonus von +2. (Schwarzzahn ist noch jung, später verhärten sich seine Bauchschuppen zur vollen Stärke, so dass diese Taktik nicht mehr funktioniert.)

SCHATZ: Wenn die SC den Drachen vertrieben haben, können sie seinen Schatzhort plündern. Sie haben ihr erstes Abenteuer abgeschlossen!

ERFAHRUNGSPUNKTE: Die SC erhalten Erfahrungspunkte (EP) für überwundene Herausforderungen, egal ob sie ein Monster besiegen, eine Falle überleben, einen Waffenstillstand aushandeln oder ein magisches Rätsel lösen. Die Karte jedes Raumes gibt einen EP-Wert für diese Begegnung an. Addiere die EP-Werte aller Begegnungen, denen die SC während des Abenteuers gegenübergestanden haben. Teile diesen Gesamtwert durch die Zahl der SC und gib jedem SC seinen entsprechenden Anteil an den EP. Nach weiteren Abenteuern werden die SC genug EP zusammen haben, um eine Stufe aufzusteigen und mächtiger zu werden (siehe *Heldenbuch*, Seite 63).

DER ABSCHLUSS DIESES ABENTEUERS

Für die SC ist es nun eigentlich an der Zeit, in den Ort zurückzukehren, ihre Belohnung einzusammeln, einen Teil der Schätze auszugeben und sich von den Kämpfen zu erholen. Wenn sie den Drachen vertreiben konnten, dankt ihnen die Bürgermeisterin und bietet an, für sie ein Festmahl auf dem Dorfplatz zu veranstalten. Viele Dorfbewohner sind aber immer noch besorgt und bitten die SC, den Drachen aufzuspüren und die von ihm ausgehende Gefahr ein für alle Mal zu beseitigen!

ZUKÜNFTIGE ABENTEUER

Welche zukünftigen Abenteuer die SC erleben, liegt ganz bei dir, dem SL, und den Spielern. Du solltest sie fragen, was sie als nächstes tun wollen. Es gibt viele Möglichkeiten:

- Sie können einige der Goblinstämme zur Strecke bringen, die in der Nähe leben, und diese üblen Quälgeister vertreiben.
- Sie könnten Schwarzzahns Hort weiter erforschen – in seiner Höhle gibt es einen schmalen Gang, der in tiefergelegene Ebenen und damit zu weiteren Abenteuern führen könnte!
- Viele Bewohner im Ort sind wegen eines grausamen Ogers besorgt, der sich vor kurzem in der Gegend niedergelassen hat und örtliche Händler und Reisende belästigt; der Oger verlangt Wegzoll für die Nutzung der aus dem Ort hinausführenden Straßen.
- Einige Bewohner im Ort machen sich Sorgen wegen einer Reihe nächtlicher Überfälle. Gibt es Diebe im Dorf oder brechen Monster in die Geschäfte ein und stehlen Waren?
- Vielleicht gibt es auch wieder neue Gerüchte über Schwarzzahn. Die SC sind noch nicht imstande, sich ihm entgegenzustellen, könnten aber schon einmal die Gegend auskundschaften, wo sich sein neues Versteck befinden könnte.
- Schlussendlich solltest du mit deinen Spielern besprechen, was sie als nächstes erkunden wollen. Dann verwende die Regeln und das Material in diesem Buch und entwickle deine eigenen Abenteuer, an denen alle Spaß haben können (siehe Seite 24). Lies dir auch das Kapitel über Sandspitze und Umgebung auf den Seiten 88-91 durch.



SPIELLEITEN

Die Aufgaben, die ein Spielleiter während des gesamten Spieles auf sich nimmt, zählen zu den schwierigsten – sind aber im Gegenzug auch die dankbarsten.. Ein Spielleiter ist Gastgeber, Planer, Vermittler, Schauspieler und Schirmherr der Spieler – wie ein Autor, Regisseur und Produzent einer Fernsehsendung oder eines Kinofilmes.



DIE WELT LIEGT IN DEINEN HÄNDEN!

Dieses Kapitel stellt dir die Werkzeuge vor, die du benötigst, um ein Spielleiter zu werden und um eine lustige und gerechte Spielsitzung mit dem Pathfinder Rollenspiel zu leiten. Es liegt an dir, was für eine Welt du erschaffst – sie kann ein Ort mittelalterlicher Ritter und Magier, eine Wüste mit Flaschengeistern, eine Welt kaprender Piraten auf hoher See, eine heimgesuchte Stätte mit Pyramiden voller Mumien, eine Stadt in der Hand von intriganten Politikern, ein Ort voll von uralten Schrecken aus anderen Dimensionen, eine durch Horden axtschwindender, barbarischer Plünderer verheerte Region oder einfach nur ein unwegsamer Dschungel voller vergessener Städte sein. Es kann aber auch alles andere sein, was du willst!

EIN LEITFADEN ZUM SPIELLEITEN

Jede Pathfinder-Runde benötigt einen Spielleiter (oder kurz: SL). Wenn du diesen Band liest, bist du wahrscheinlich daran interessiert, diese Rolle zu übernehmen. Der SL ist die Person, welche jede Kreatur, jeden Charakter und jedes Ereignis im Spiel kontrolliert und dabei noch bestimmt, zu welchen Ergebnissen die Handlungen der Spielercharaktere (oder kurz SC) führen. Der SL leitet das Spiel und arbeitet mit den Spielern zusammen, um eine spannende und interessante Fantasywelt zu erschaffen. Ein SL trägt eine große Verantwortung - er muss fair und nach den Regeln spielen. Er muss die Charaktere herausfordern und zugleich ein aufregendes Abenteuer liefern. Ein SL zu sein, ist, als würdest du eine Party für deine Freunde organisieren. Du möchtest sicherstellen, dass sie rechtzeitig eintreffen, etwas zu tun haben und sich dabei amüsieren. Ebenso wie sich Leute an eine nette Feier erinnern, erinnern sie sich auch an ein gutes Abenteuer, vielleicht weil der Kämpfer einen Kritischen Treffer gelandet hat oder der Magier durch eine Medusa zu Stein verwandelt wurde! Während die Spieler ihre Charaktere auf dem aktuellen Stand halten müssen, unterliegst du als SL einer ganzen Reihe anderer Pflichten:

GASTGEBER: Du hilfst bei der Organisation des Spieles, indem du Spieler findest und dich um eine Zeit und einen Ort zum Spielen kümmerst. Die Spieler helfen dabei oft, doch du sorgst schlussendlich dafür, dass die Spielrunde zusammenkommt.

PLANER: Du musst das Spiel in Bewegung halten und entscheiden, was hinter der nächsten Tür oder auch jenseits der fernen Bergen liegt. Diese Aufgabe umfasst das Planen von Abenteuern, das Ausarbeiten von Intrigen, mit

welchen die Schurken den SC zusetzen werden, und das Auswählen der Herausforderungen, denen die Helden gegenüberstehen werden.

VERMITTLER: Du bist dafür verantwortlich, dass alle Regelstreitigkeiten gelöst und alle Fragen, die die Spieler haben, beantwortet werden. Die Regeln versuchen, die am häufigsten auftretenden Situationen abzudecken, doch manchmal ist nicht alles klar und verständlich – dann musst du eine Entscheidung treffen, die für alle gerecht ist.

SCHAUSPIELER: Du stellst jede Person und jede Kreatur im Spiel dar, bei der es sich nicht um einen Spielercharakter handelt – vom Bauern auf dem Feld bis hin zum edlen König. Du entscheidest, wie sie aussehen und sich anhalten, wie sie sich verhalten – und am wichtigsten: wie sie mit den SC interagieren.

SCHUTZHERR: Wenn die SC ihre Abenteuer bestehen, belohnst du sie mit Erfahrungspunkten (EP) und gefundenen Schätzen. Es ist wichtig, dass die Spieler das Gefühl haben, für das Überwinden von Herausforderungen belohnt zu werden – dann kommen sie nämlich auch wieder.





HÄUFIG BENUTZTE BEGRIFFE

Die folgenden Begriffe werden zur Beschreibung verschiedener, üblicher Spielelemente verwendet:

BEGEGNUNG: Eine Begegnung stellt eine kurze Szene dar, an der die SC teilnehmen. Es kann sich um den Kampf gegen ein Monster, die Verfolgung eines Diebes oder die Überwindung einer tödlichen Falle handeln. Die meisten Begegnungen geschehen während der Abenteuer, manche finden aber auch dazwischen statt und sorgen so für eine fortlaufende Geschichte.

SPIELSITZUNG: Eine Spielsitzung ist der Zeitraum, in dem ihr zum Spielen zusammenkommt - das können 2 Stunden am Nachmittag oder ein ganzes Wochenende sein. Manche Abenteuer brauchen mehr als eine Spielsitzung.

ABENTEUER: Ein Abenteuer ist eine Geschichte, welche die SC erleben. Es besteht aus einer Reihe von Begegnungen und kann eine oder mehrere Spielsitzungen ausfüllen.

KAMPAGNE: Unter einer Kampagne fasst man alle Abenteuer zusammen, welche die SC erleben. Die Abenteuer können miteinander verbunden sein, müssen aber auch nicht alle zum selben Handlungsbogen gehören.



EIN SPIEL LEITEN

Es ist noch kein perfekter Spielleiter vom Himmel gefallen, und es wird einige Zeit in Anspruch nehmen, um dein Können zu perfektionieren. Allerdings kannst du die benötigten Grundlagen ziemlich schnell lernen. Wenn du noch nie zuvor Spielleiter gewesen bist, beginne damit, das Abenteuer auf Seite 2 dieses Bandes für eine Gruppe zu leiten. Das Abenteuer deckt die meisten Grundlagen ab, die du als SL kennen musst. Dieser Abschnitt des Buches hingegen liefert dir Ideen, Tipps und Tricks, die dir dabei helfen, ein besserer SL zu werden. Du musst nicht den ganzen Abschnitt lesen, um spielen zu können, solltest ihn aber kennen, ehe du mit der Arbeit an eigenen Abenteuern und Kampagnen beginnst.

DIE BÜHNE VORBEREITEN

Ehe die ersten Charaktere erschaffen werden und die Würfel zu rollen beginnen, solltest du über eine gute Anzahl von Spielern verfügen. Im Idealfall besteht eine Gruppe aus vier Spielern. Diese Zahl erlaubt es dir, deine Begegnungen leichter zu planen, und andererseits sind es nicht so viele Spieler, dass es schnell voll und unübersichtlich wird. Du

kannst bis zu 6 Spieler in deine Gruppe aufnehmen, mehr als sechs Spieler können die Dinge jedoch ziemlich erschweren. Andererseits kann eine Gruppe auch nur aus einem Spieler und einem SL bestehen – bedenke aber, dass zwei Spieler meist sinnvoller sind (wenn z.B. einer niedergeschlagen wird, kann der andere Charakter immer noch verteidigen und versuchen, den ersten wiederzubeleben).

Sobald du deine Gruppe zusammengestellt hast, solltest du einen Termin für die erste Spielsitzung festlegen. Wähle eine Zeit, zu der jeder teilnehmen kann, und finde einen Ort, an dem alle Platz finden – z.B. im Esszimmer oder am Küchentisch. Vermeide Ablenkungen wie einen Fernseher oder andere Dinge, die den Spielfluss stören könnten. Vielleicht ermutigst du die Spieler auch, Knabberzeug und Getränke mitzubringen – dies stärkt nicht nur den sozialen Aspekt des Spieles, sondern verhindert auch, dass die Spieler mitten im Spiel gehen, um Essen zu machen oder zu besorgen.

Ehe das Spiel beginnt, solltest du dich mit dem Abenteuer vertraut machen, das du leiten willst. Die Spieler sollten während der ersten Spielsitzung ihre Charaktere erschaffen oder die vorgefertigten Charaktere aus der *Pathfinder Einsteigerbox* verwenden (erfahrene Spieler können ihre Charaktere natürlich auch vor der ersten Sitzung erschaffen, so dass ihr dann gleich loslegen könnt).



SPIELVORBEREITUNGEN

Vor einem Spiel ist es am wichtigsten, dass du dich mit dem Abenteuer vertraut machst, das du leiten willst. Im Idealfall hattest du genug Zeit, um es komplett durchzulesen, doch wenn dir nur wenig Zeit zur Verfügung steht, kannst du dir auch nur die Begegnungen ansehen, mit denen die SC es während der anstehenden Spielsitzung zu tun haben werden. Es ist auch eine gute Idee, sich die Karten anzusehen, damit du weißt, ob und wie die ganzen Begegnungen ineinander greifen. Wenn du über Regelelemente stolperst, die dir unklar erscheinen, dann schlage sie nach. Lies dir auch die Monster durch, mit denen die SC es vermutlich zu tun bekommen werden. Weitere Informationen zur Nutzung veröffentlichter Abenteuer findest du auf Seite 21. Vor dem Spiel solltest du deine benötigten Werkzeuge parat haben. Dabei handelt es sich in der Regel um:

REGELBÜCHER: Du wirst das *Heldenbuch* und das *Spielleiterbuch* (welches du gerade liest) benötigen. Es ist in Ordnung, wenn die Spieler ihre eigenen *Heldenbücher* mitbringen, weil dann niemand darauf warten muss, dass ein anderer das Buch endlich aus der Hand legt.

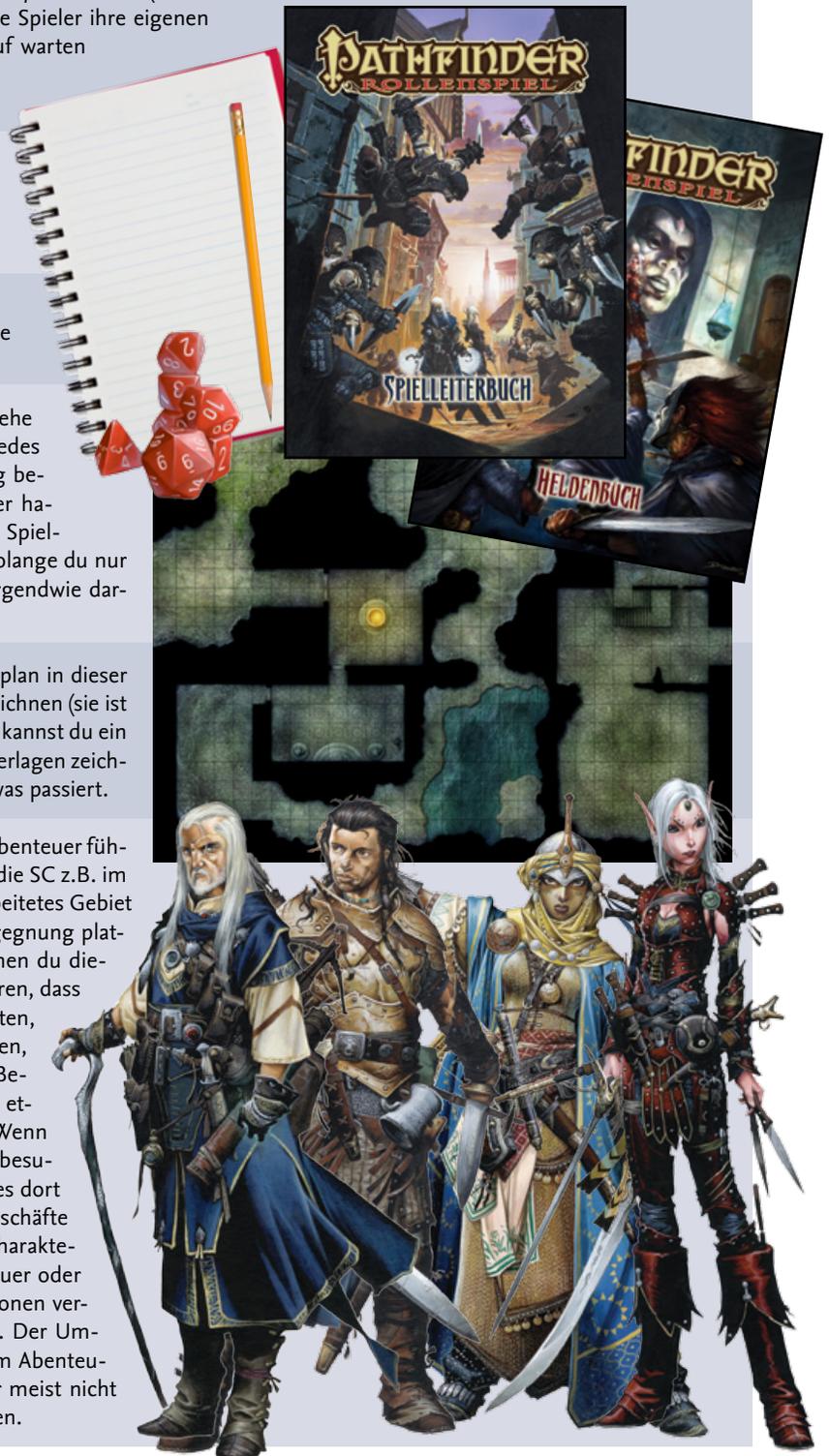
WÜRFEL: Es sollte zumindest ein Satz Würfel vorhanden sein. Viele Spieler haben ihre eigenen und vertreten teilweise sogar einen lustigen Aberhinsichtlich ihrer Nutzung.

SCHREIBZEUG: Dies umfasst Stifte, Papier für Notizen und Charakterbögen (entweder vorgefertigte oder selbsterschaffene).

AUFSTELLER ODER MARKIERUNGSSTEINE: Gehe sicher, dass du einen Aufsteller für jeden SC und jedes Monster hast, das den SC während der Spielsitzung begegnen wird. Solltest du keine passenden Aufsteller haben, kannst du Miniaturen aus Plastik oder Metall, Spielzeuge oder auch Münzen oder Würfel verwenden, solange du nur jeden Charakter und jedes Monster auf der Karte irgendwie darstellen kannst.

KARTE: Du kannst den großen, gerasterten Bodenplan in dieser Schachtel benutzen, um deine Begegnungen einzuzeichnen (sie ist abwaschbar, benutze nur die richtigen Stifte). Ebenso kannst du ein Raster auf Papier, Pappe, den Boden oder andere Unterlagen zeichnen, solange für dich und die Spieler ersichtlich ist, was passiert.

Schlussendlich solltest du dir überlegen, wohin das Abenteuer führen könnte, und dich darauf vorbereiten. Wenn sich die SC z.B. im Wald verirren und in ein bisher nicht weiter ausgearbeitetes Gebiet wandern, möchtest du dort vielleicht eine neue Begegnung platzieren. Vielleicht gibt es auch mehrere Orte, an denen du diese Begegnung einsetzen könntest. Es könnte passieren, dass die SC eigentlich im Wald nach Norden gehen sollten, sich stattdessen aber nach Westen oder Osten wenden, so dass du die SC an einem anderen Ort mit dieser Begegnung konfrontieren musst. Wichtig ist, dass du etwas bereit hast und dir nichts ausdenken musst. Wenn die SC die Möglichkeit haben, eine Ansiedlung zu besuchen, solltest du dir notieren, wie der Ort heißt, ob es dort ein Gasthaus gibt und wie es heißt, wie es um Geschäfte und Tempel bestellt ist und auf welche Nichtspielercharaktere (NSC) sie treffen könnten. Sollte dich das Abenteuer oder das Hintergrundmaterial nicht mit diesen Informationen versorgen, musst du sie dir je nach Bedarf ausdenken. Der Umfang an Vorbereitungen für eine Spielsitzung ist vom Abenteuer und den teilnehmenden SC abhängig, sollte aber meist nicht mehr als eine oder zwei Stunden in Anspruch nehmen.





Wenn die Spieler ihre Charaktere während der ersten Spielsitzung erstellen, dann erzähle ihnen ein wenig über den Beginn des Abenteurers, damit sie sich dementsprechend vorbereiten können. Wenn das Abenteuer z.B. in der Wüste spielt, könnten die Spieler sich entscheiden, keine Fertigkeitpunkte in Schwimmen zu investieren und von einem Teil ihres Anfangsvermögens zusätzliche Wasserschläuche zu erwerben. Falls es Sonderregeln gibt (z.B. „alle SC sind Zwerge“), solltest du deine Spieler ebenfalls darüber informieren.

DIE SPIELSITZUNG

Sobald alle zusammen sind und ihre Charaktere erschaffen haben (oder sich für die vorgefertigten Charaktere entschieden haben), ist es an der Zeit, mit dem Spiel zu beginnen. Während des Spieles kontrollierst du die Geschwindigkeit und den Fluss der Handlung, beschreibst die Szenerie, fragst die Spieler, was ihre Charaktere tun wollen, und hilfst dabei zu entscheiden, wie sich all dies auswirkt. Du nimmst alle Elemente des Spieles und verknüpfst sie im Laufe der Spielsitzung zu einer Geschichte, während du von Begegnung zu Begegnung gehst. Die Spieler entscheiden, wohin es als nächstes geht und was dort gemacht wird, aber du bestimmst die Umgebung und legst das Ergebnis ihrer Entscheidungen fest. Dabei hältst du das Spiel in Bewegung und gestaltest die Begegnungen herausfordernd. Es gibt mehrere Aufgaben, die jeder SL beim Spielleiten erfüllen muss. Vergiss sie nicht, während du deine Abenteuer planst – sie sind auf den folgenden Seiten näher erklärt.





SCHAUSPIELEN: Während die Spieler die Rollen ihrer Charaktere übernehmen, musst du die Rollen aller Monster und anderer Charaktere im Spiel ausfüllen. Ein guter SL könnte für jeden Charakter eine andere Stimme benutzen und als knurrendes Monster, keuchender, alter Magier oder als zwergischer, Witze erzählender Schankwirt auftreten. Es ist deine Aufgabe, diese Charaktere mit Leben zu erfüllen. Vielleicht möchtest du auch Hilfsmittel benutzen, um den Spielern zu helfen, sich verschiedene Charaktere vorstellen zu können. Handgeschriebene Nachrichten, Zauberstäbe und alte Bücher eignen sich dabei hervorragend.

INITIATIVE: Wenn ein Kampf beginnt, lass jeden seine Initiative auswürfeln. Die Spieler würfeln für ihre Charaktere und du für die Monster (oder Gruppen ähnlicher Monster, um alles einfacher zu halten). Schreibe die Initiativewerte der Reihe nach auf ein Blatt Papier (denjenigen mit dem höchsten Wert an erster Stelle, den mit dem niedrigsten Wert an letzter Stelle). Während des Kampfes kündige an, wer an der Reihe ist und hilf ihnen, ihre Aktionen auszuführen, oder entscheide im Falle der Monster, was sie tun, und führe es aus.

WÜRFELN: Normalerweise würfeln die Spieler bei allen Aktionen ihrer Charaktere. Sollte aber etwas geschehen, von dem die Charaktere nichts wissen können, solltest du stattdessen für sie würfeln. Wenn z.B. ein SC in einem Raum nach einer Falle sucht, solltest du für ihn heimlich einen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung ablegen. Das liegt daran, dass die Spieler nicht wissen sollen, ob wirklich keine Falle im Raum ist, nur weil der SC nichts findet, oder ob er nur zu schlecht gewürfelt hat, um eine Falle zu finden. Daher ist es auch immer klüger, den Spielern mitzuteilen: „Ihr findet keine Fallen“, als zu sagen „Es gibt keine Fallen“.

Du würfelst für alle Monster, Nichtspielercharaktere (NSC) und Fallen – im Prinzip für alles, was die SC selbst nicht auswürfeln. Manche SL würfeln hinter einem Spielleiterschirm, damit die Spieler die Würfel-ergebnisse nicht sehen, während andere offen würfeln.

BUCHHALTUNG: Als SL musst du stets den Überblick über verschiedene wichtige Informationen behalten. Du musst die Zeit im Auge behalten, die im Spiel verstreicht (aber auch die Spielzeit, damit die Spielsitzung nicht länger dauert, als sie soll), die Tageszeit im Spiel bestimmen, wissen, wo die SC sind und wo die Begegnungen warten, die Trefferpunkte und Zustände der Monster kennen und welche Belohnungen die SC (das schließt EP und Schätze mit ein) verdient haben. Deswegen ist es immer nützlich, ein Stück Papier oder einen Notizblock bei der Hand zu haben, damit man diese Sachen besser verfolgen und später auch nachvollziehen kann.

TEMPO: Es ist sehr wichtig, das Spiel in Bewegung zu halten. Wenn du aber zu schnell vorgehst, können Fehler passieren, und du könntest wichtige Einzelheiten übersehen. Solltest du hingegen zu langsam vorgehen, kann das Spiel langweilig werden. Deshalb ist es sehr wichtig, dass du dich vor dem Spiel vorbereitest, aber auch während des Spieles für alle Eventualitäten gewappnet bist. Du solltest auch imstande sein, den Spielern dabei zu helfen, Entscheidungen in angemessener Zeit zu fällen.

DIE WICHTIGSTE PFLICHT EINES SL

Man sollte auf jeden Fall festhalten, dass deine Aufgabe nicht darin besteht, zu „gewinnen“, indem du die Spielercharaktere besiegst. Deine Aufgabe besteht eher darin, eine herausfordernde und unterhaltsame Geschichte zu liefern, die den Spielern Spaß macht. Das heißt nicht, dass die SC bei allem Erfolg haben müssen, was sie anpacken – manchmal sterben SC auch –, doch wenn sie ständig scheitern und sterben, hast du bald keine Mitspieler mehr. Jeder SL kann eine tödliche Begegnung erschaffen, die nicht überwunden werden kann. Ein fähiger SL dagegen erschafft Begegnungen, welche die SC überwinden können, so dass sie eine lohnende Erfahrung darstellen. Das Ziel besteht darin, dass alle Spaß haben sollen. Es ist kein Wettstreit.

Du musst fair und gerecht sein. Du solltest die Spielregeln ziemlich gut kennen und sie für SC und Monster gerecht durchsetzen. Wenn du würfeln musst, solltest du dich – auch bei verdeckten Würfeln – stets an das Ergebnis halten. Wenn es eine Regelstreitigkeit gibt, hast du das letzte Wort, du solltest dir aber die Ansichten der Spieler anhören. Sollte es keine klare Antwort geben, solltest du eine Option wählen, die das Spiel für jeden interessanter macht.

DAS ENDE EINER SPIELSITZUNG

Wenn eine Sitzung endet, solltest du die Handlung an einer dramatischen Stelle bis zur nächsten Sitzung unterbrechen. Es kann das dramatische Ende eines Abenteuers oder unmittelbar vor dem Beginn eines Kampfes sein, so dass die Spielsitzung mit einem „Cliffhanger“ endet. Sobald die SC diesen Punkt der Handlung erreichen, sage ihnen, dass das Spiel bis zur nächsten Sitzung pausiert. Du solltest die bis dahin angefallenen Erfahrungspunkte ausrechnen und gleichmäßig auf die SC verteilen. Falls sich die SC an einem sicheren Ort befinden und du dir die bisher gefundenen Schätze notiert hast, kannst du ihnen nun die Liste der Dinge geben (die meisten Spieler notieren sich solche Schätze aber meist selber). Falls sie Schätze oder magische Gegenstände unter sich aufteilen wollen, wäre jetzt ein guter Zeitpunkt dafür. Schlussendlich solltest du mit den Spielern den nächsten Termin innerhalb der nächsten Wochen festlegen, damit niemand vergisst, was bisher passiert ist.

Zwischen den Spielsitzungen solltest du dich auf die jeweils nächste Sitzung vorbereiten, überlegen, was in der letzten passiert ist, und nach losen Enden suchen, die noch verknüpft werden müssen. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis die SC ihre Ziele erreichen und die Kampagne beenden. Dann liegt es an dir und den Spielern, wie es weitergehen soll – ihr könnt eine neue Kampagne beginnen, neue Charaktere erschaffen oder vielleicht übergibst du das Ruder an einen anderen Spieler, der das Spiel leiten möchte.

VERÖFFENTLICHTE ABENTEUER

Wenn du nicht die Zeit zum Schreiben eigener Abenteuer hast oder Inspirationen für deine Kampagne brauchst, kannst du auf zahlreiche, für das Pathfinder Rollenspiel veröffentlichte Abenteuer zurückgreifen, die du in Spieläden oder im F-Shop von Ulisses erwerben kannst. Diese Abenteuer sind in der Regel 20 bis 32 Seiten lang und enthalten mehrere Begegnungen, die du während einer Spielsitzung einsetzen kannst. Du kannst das Abenteuer komplett durchspielen oder dir auch nur einzelne Begegnungen für deine Kampagne ausborgen. Die Begegnungen eines Abenteuers sind in der Regel durch eine gemeinsame Handlung miteinander verbunden.

Wenn du ein Abenteuer liest, beachte die folgenden Dinge:

STUFE: Veröffentlichte Abenteuer sollten Charaktere einer bestimmten Stufe oder eines bestimmten Stufenbereiches herausfordern (z.B. Stufen 2-3). Du solltest deshalb sichergehen, dass die Charaktere eine angemessene Stufe erreicht haben, um gegen die Herausforderungen im Abenteuer bestehen zu können.



HINTERGRUND: Die meisten Abenteuer enthalten einen Abschnitt zum Abenteuerhintergrund, welcher beschreibt, was vor dem Abenteuer passiert. Am Anfang kennst nur du als SL den Hintergrund und die SC entdecken diesen nach und nach durch die Ereignisse, mit denen sie während des Abenteuers konfrontiert werden. Du solltest dir den Hintergrund gut durchlesen, um im Laufe des Abenteuers den Spielern Informationen enthüllen zu können.

ÜBERBLICK: Die meisten Abenteuer enthalten eine Zusammenfassung, damit du ungefähr weißt, was während des Abenteuerlaufes geschieht. Manches kann sich aufgrund der Spielerentscheidungen ändern, doch du solltest zumindest wissen, was passieren muss, damit die Geschichte vorangeht.

BEGEGNUNGEN: Alle Abenteuer sind um Begegnungen herum aufgebaut. Begegnungen sind das Gerüst jedes Abenteuers, egal ob es ein Gespräch mit den Stadtwachen oder ein Kampf auf Leben und Tod gegen Goblins ist. Die meisten Begegnungen beginnen mit einem Text, den du den Spielern vorlesen kannst, um sie auf die Begegnung einzustimmen. Nach diesem Text folgen die Regeln für die Begegnung. Wenn es Monster, Fallen oder andere Hindernisse gibt, sind ihre Fähigkeiten und Spielwerte hier zu finden.

EIN ABENTEUER ANPASSEN

Manchmal muss das Abenteuer ein wenig angepasst werden, um problemlos zu laufen oder um eine angemessene Herausforderung zu bieten. Meistens muss ein Abenteuer so angepasst werden, dass die Begegnungen herausfordernder werden, weil die SC eine höhere Stufe haben als für das Abenteuer empfohlen.

Ein Abenteuer anzupassen ist einfach, du solltest aber sorgfältig die Auswirkungen dieser Veränderungen begutachten. Wenn eine Begegnung z.B. drei Goblins enthält, wird sie um einiges herausfordernder, wenn du drei weitere Goblins hinzufügst. Und wenn das Abenteuer später aussagt, dass zum Goblinstamm nur 20 Goblins gehören, solltest du diese Zahl, den hinzugefügten Goblins entsprechend, anpassen. Weitere Informationen zum Aufbau von Begegnungen findest du auf Seite 26.

Zu den häufigsten Veränderungen kommt es, wenn die Spieler etwas im Abenteuer derart beeinflussen, dass spätere Teile nicht mehr funktionieren. Wenn die SC z.B. das Wirtshaus niederbrennen, laut Abenteuer aber eine spätere Begegnung im Wirtshaus stattfinden soll, solltest du diese Begegnung an einen anderen Ort verlagern, welcher dieselben Voraussetzungen erfüllt, um die grundlegende Handlung intakt zu halten.

ABENTEUER FÜR FORTGESCHRITTENE

Es gibt viele Abenteuer für das Pathfinder Rollenspiel, die allerdings auf der Vollversion des Spieles und nicht den Regeln der *Pathfinder Einsteigerbox* basieren. Du kannst die Regeln dieser Box verwenden, um eines dieser Abenteuer zu leiten, musst aber vieles anpassen. Die Vollversion verfügt über Völker, Charakterklassen, Fertigkeiten, Talente, Kampfoptionen, Zauber und magische Gegenstände, die in der *Pathfinder Einsteigerbox* nicht enthalten sind. Das bedeutet, dass du diese Dinge durch passende Regeln aus dieser Box ersetzen oder – falls du ein erfahrener SL und vertraut mit der Vollversion bist – das Material umarbeiten musst, um mit der *Pathfinder Einsteigerbox* kompatibel zu sein.

DAS ABENTEUER AUSWEITEN

Abenteurer gehen nicht immer dorthin, wo du sie haben willst. Und manchmal gehen sie auch an Orte, mit denen du überhaupt nicht rechnet. Manchmal geht das Abenteuer davon aus, dass die Gruppe in den Wald geht, doch stattdessen nehmen die SC die Straße, die weitläufig um diesen herumführt, wodurch sie die Begegnungen im Wald überspringen. Das ist nicht schlecht oder falsch, zwingt dich aber mitzudenken und das Abenteuer anzupassen. Widerstehe dem Drang, die Charaktere auf den angenommenen Weg zwingen zu wollen, solange dir noch andere Möglichkeiten offenstehen. Wenn du sie zu bestimmten Handlungen zwingst, nur damit die Geschichte stimmt, ruinierst du den Spaß, der mit der Erkundung der Welt und des Abenteuers verbunden ist.

Wenn das Abenteuer die Handlungen der SC nicht abdeckt, musst du Begegnungen verändern oder hinzufügen, um die Dinge in Bewegung zu halten. Das kann problemlos umgesetzt werden – so lässt du z.B. eine verpasste Begegnung einfach an einem anderen Orten stattfinden. Meistens musst du dir aber neue Begegnungen ausdenken, um die Lücken zu schließen. Du kannst z.B. eine eigentlich im Wald stattfindende Begegnung mit Goblins auch auf einer Straße in der Nähe stattfinden lassen, oder wenn die SC die Begegnung mit einer Wahrsagerin verpassen, könntest du sie einen weisen, sprechenden Baum treffen lassen, der ihnen genau dieselben Informationen gibt, wie es die Wahrsagerin getan hätte.

Das Ausdehnen des Abenteuers folgt denselben allgemeinen Richtlinien wie die Entwicklung eines Abenteuers. Auf Seite 24 dieses Bandes findest du Richtlinien, sowie Tipps und Tricks, die bei der Entwicklung von Begegnungen und Abenteuern nützlich sind.

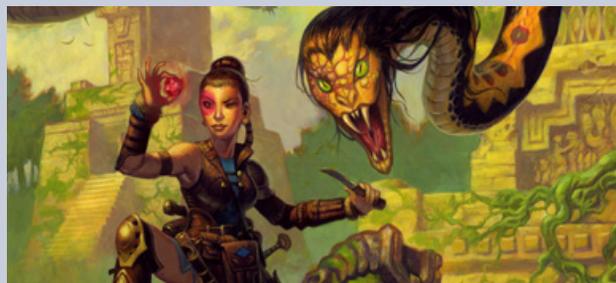


REGELN FÜR DEN SPIELLEITER

Dieses Buch enthält viele Regeln, die dir dabei helfen sollen, Abenteuer zu erschaffen und zu leiten. Es hilft natürlich, mit ihnen vertraut zu sein, wir haben aber darüber hinaus diese Regeln in leicht verständliche Bezugskategorien unterteilt, so dass du dir nicht alle merken musst. Vergiss nicht, die Regeln sollen dir dabei helfen, Probleme zu lösen. Wenn etwas zu kompliziert ist, mach es einfacher! Lass die Regeln niemals den Spaß stören!

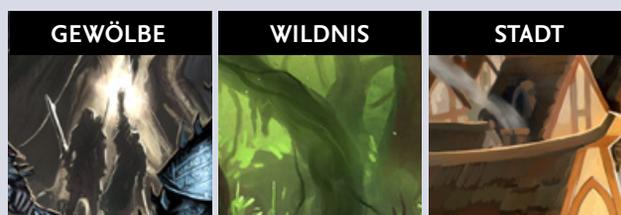
EIN ABENTEUER AUFBAUEN (SEITEN 24-31)

Dieser Abschnitt des Buches hilft dir dabei, den Schaffensprozess eines Abenteuers zu verstehen. Er enthält Beispiele und nützliche Richtlinien. Du verwendest diese Regeln normalerweise nicht, wenn du ein Spiel leitest, sie sind aber wichtig, um interessante und ausbalancierte Begegnungen zu entwickeln.



UMGEBUNG (SEITEN 32-47)

Dieser Abschnitt bezieht sich auf das Leiten von Abenteuern in Gewölben, der Wildnis und in Städten. Er enthält Regeln für Hindernisse und Gefahren, die es nur an solchen Ort gibt.



MAGISCHE GEGENSTÄNDE (SEITEN 48-59)

Magische Schwerter, die auf Befehl in Flammen gehüllt sind, Ringe, welche dich gegen Angriffe schützen ... all diese magischen Gegenstände sind ein bedeutender Teil des Spieles. Während die SC die Welt erkunden und Herausforderungen bestehen, sammeln sie Schätze und magische Gegenstände, die ihnen gegen mächtigere Monster helfen werden.



MONSTER (SEITEN 60-87)

Dieser Abschnitt liefert Beschreibungen und Regeln für eine große Zahl verschiedener Monster, denen die SC begegnen können. Es folgen Tabellen für Zufallsbegegnungen in verschiedenen Geländearten, so dass du schnell adäquate Monsterbegegnungen für diese Umgebung erschaffen kannst.

SANDSPITZE (SEITEN 88-91)

Dieser kleine Leitfaden liefert Informationen über ein Dorf namens Sandspitze und die umliegende Wildnis. Das Beispielausgangspunkt „Schwarzzahns Hort“ auf den Seiten 2-15 spielt in der Nähe von Sandspitze. Dieser Abschnitt gibt dir zudem Ideen für weitere Abenteuer.



ZUSTÄNDE (SEITEN 94-95)

Zustände repräsentieren Effekte, welche die SC oder Monster erleiden können. So können sie z.B. betäubt, kränkelnd oder verängstigt sein. Die meisten Zustände verleihen den betroffenen Kreaturen Mali, bis der Zustand aufgehoben wird oder auf natürliche Weise endet. Ein SC, der z.B. die ganze Nacht aufbleibt, erhält am nächsten Tag den Zustand erschöpft.



EIN ABENTEUER AUFBAUEN

Es kann großen Spaß machen, Pathfinder zu spielen, sei es als Spieler, der seinen heldenhaften Charakter durch ein unerforschtes Gewölbe lenkt, oder als Spielleiter, der alle Monster, Fallen und NSC steuert, auf die die SC stoßen. Wenn du aber die Rolle des SL übernehmen solltest, dann kann es ebenso lohnend sein, ein Abenteuer auszuarbeiten, wie es zu leiten.



BEGINNE MIT EINER GESCHICHTE

Wenn du ein Abenteuer entwickelst, sollte es immer von einer Geschichte begleitet werden. Geht es um ein heimge-suchtes Haus, in dem ein altes Familienerbstück versteckt ist? Oder um eine verlassene Mine voller Riesenkäfer? Falls dir nichts einfallen sollte, dann erwürfle einfach eine zufällige Handlung mit Hilfe der folgenden Tabelle!

EIN DUTZEND GESCHICHTEN FÜR GEWÖLBE

W12 HANDLUNG

- 1 Die Wölfe des nahe gelegenen Waldes werden von einem Werwolf angeführt, der nun einen abgelegenen Wachturm übernommen hat.
- 2 Ein alter Steinkreis wurde auf einem Gewölbe errichtet, welches nun von Elementaren heimgesucht wird.
- 3 Ein Goblinstamm, welcher von einem Barghest angeführt wird, bezieht ein altes Schiffswrack in der Nähe eines teilweise eingestürzten Leuchtturmes.
- 4 Ein Adelige heuert die SC an, damit diese ein Haus am Stadtrand untersuchen. Dort spukt es angeblich. Er will das Haus erwerben - aber erst, wenn die SC den Geist vertrieben haben.
- 5 Eine uralte Mumie, die aus einer fernen Pyramide geborgen wurde, erwacht im Keller eines großen Museums und nutzt ihre Magie, um Statuen und Skelette zu beleben.
- 6 Das Stadtgefängnis wurde von gestaltwandelnden Doppelgängern übernommen, die nun wahllos die Bewohner der Stadt festnehmen und deren Häuser ausrauben.
- 7 Eine Gruppe von Goblins greift unter der Führung einer Grünen Vettel Flusshändler an. Ihr Versteck liegt zwischen den Wurzeln eines riesigen Sumpfbäumchen.
- 8 Ein böser Kleriker hat einen unheimlichen, verlassenen Tempel bezogen und belebt dort Zombies und Skelette, um die Stadt anzugreifen.
- 9 Ein Orkstamm hat eine Burg am Rande des Königreiches überrannt. Jemand muss in die Burg eindringen und sie zurückerobern!
- 10 Eine uralte Zwergenmine wurde von einem Stamm Troglodyten übernommen. Ein Zwergenhändler heuert die SC an, um die Mine säubern zu lassen.
- 11 Ein kürzliches Erdbeben hat einige Höhlen voller Monster in der Nähe einer wichtigen Handelsstraße freigelegt. Ein Mantikor herrscht über diese Höhlen - er ist aber nur das mächtigste von vielen Monstern, darunter zählen auch zahlreiche Riesenspinnen.
- 12 Die Diebesgilde in der Kanalisation geht zunehmend aggressiver vor – sie wurde vom Schlangenvolk infiltriert, welches die Gilde nun als Basis nutzt, um in den Elendsvierteln auf Menschenjagd zu gehen.



EINE GEWÖLBE-KARTE ZEICHNEN

Die meisten Abenteuer legen ihren Fokus auf einen einzelnen Ort oder ein Gewölbe. Sobald du die Geschichte zu deinem Abenteuer fertig hast, kannst du damit beginnen, die Karte zu zeichnen.

Am besten verwendest du kariertes Papier. Sollte sich dein Gewölbe auf einen Bereich von 24 x 30 Feldern beschränken, kannst du das gesamte Gewölbe auf deinen Bodenplan zeichnen.

Beim ersten Entwurf solltest du einen Bleistift verwenden, so dass du leicht Veränderungen machen kannst. Du kannst dir zudem für jeden Raum Notizen machen, z.B. „Wachposten“ oder „Spinnennest“. Folgendes solltest du aber noch beachten:

KARTENSYMBOLS

Verwende Symbole, um Merkmale darstellen zu können, die sich üblicherweise in den meisten Gewölben befinden – Türen, Treppen, Fallen, Säulen und sonstiges. Nutze diese Symbole, damit deine Karte nicht mit Notizen und Hinweisen vollgestopft wird. Die üblicherweise benutzen Symbole sind auf der Umschlags-Innenseite dieses Buches abgebildet.

VERMEIDE LEERE RÄUME

Vermeide es, zu viele leere Räume in dein Gewölbe einzubauen, außer du entwickelst ein teilweise verlassenes Gewölbe oder willst deine SC in falsche Sicherheit wiegen. Leere Räume bergen nämlich die Gefahr, die Karte unnötig vollzupfropfen und lassen dein Abenteuer schnell langweilig wirken.

LASSE PLATZ FÜR ERWEITERUNGEN

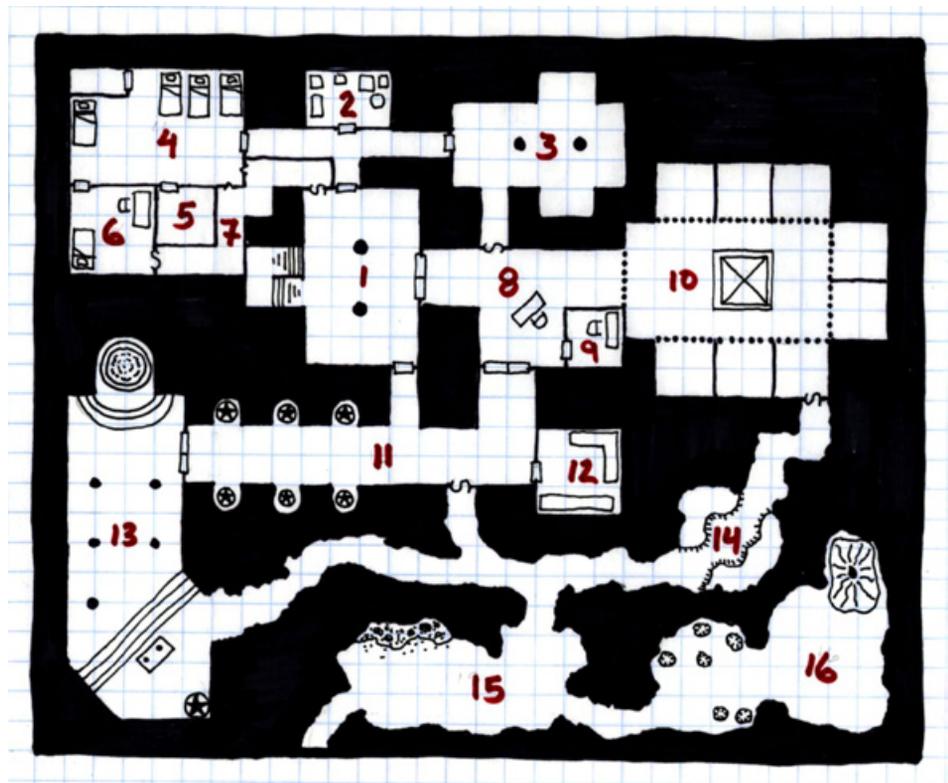
Wenn du dir nicht sicher bist, ob die SC zu deinem Gewölbe zurückkehren oder ob es sich um einen abgeschlossen Ort handeln soll, dann solltest du Platz für künftige Abenteuer lassen. Ein Tunnel, der über den Kartenrand hinweg führt, eine abwärts führende Treppe oder eine große Grube können allesamt in neue Bereiche führen.

VERMEIDE SYMMETRIE

Erschaffe keine symmetrischen Gewölbe, bei denen eine Hälfte ein exaktes Spiegelbild der anderen ist – so etwas ist unrealistisch und enttäuschend für die Spieler, wenn sie erkennen, dass sie nur das halbe Gewölbe hätten erkunden müssen, um alles gesehen zu haben.

VARIERE IN DEN FORMEN DER RÄUME

Nicht nur Symmetrie ist schlecht, sondern auch zu viele quadratische oder rechteckige Räume. Indem du Räume mit merkwürdigen Grundrissen, Nischen, mehreren Ebenen oder unregelmäßige Höhlen und andere Variationen nutzt, gibst du jeder Kampf-Begegnung andere taktische Elemente. Dadurch wird deine Karte viel interessanter.



BREITE GÄNGE

Vergiss nicht, dass Kämpfe im Pathfinder Rollenspiel auf 1,50 m-Feldern ablaufen. Wenn du dein Gewölbe mit 1,50 m breiten Gängen füllst, könnte es zu Kämpfen kommen, bei denen manche Spielercharaktere nicht handeln können! Füge ein paar 3 m breite Gänge hinzu oder Verbreiterungen in ansonsten engen Gängen, wo sich die SC aneinander vorbei bewegen können.

Widerstehe der Versuchung, ein Labyrinth entwickeln zu wollen – so etwas wird im Spiel rasch langweilig, vor allem wenn du nur noch damit beschäftigt bist, gewundene Gänge auf deiner Karte einzuzeichnen, statt Begegnungen auszuspielen!

DIE KARTE ABSCHLIESSEN

Wenn du mit deiner Karte zufrieden bist, solltest du die Bleistiftlinien mit einem Stift nachziehen, damit deine Karte leichter zu lesen ist. Du kannst einen dicken Stift für feste Wände verwenden und dünnere Stifte für Türen und Kartensymbole. Wenn du noch andere Farben, z.B. für Wasser oder Feuer, einsetzt, wird deine Karte noch leichter zu lesen sein.

Falls du einen Computer hast, kannst du deine Karte einscannen und mit einem Bildbearbeitungsprogramm noch verfeinern. Das ist recht nützlich, falls dir ein Fehler unterlaufen ist und du etwas korrigieren musst.

Zusätzliche Elemente können deine Karte noch attraktiver machen. Details wie Möbel, Feuergruben, Säulen usw. geben bewohnten Gewölben einen Hauch von Realismus.

Nun musst du nur noch die Räume nummerieren – auf diese Weise kannst du leichter den Überblick behalten, welche Begegnungen wo stattfinden. Wenn möglich, nutze dazu eine Farbe, die du nicht auf der Karte verwendet hast, so dass die Zahlen gut sichtbar sind. Alternativ kannst du die Zahlen auch einkreisen oder mit Leuchtstift markieren.

BEGEGNUNGSARTEN

Dein Gewölbe sollte eine Vielzahl von Begegnungen enthalten, so dass es nicht zu Wiederholungen kommt. Indem du sicherstellst, dass in deinem Gewölbe viele Arten von Begegnungen vorkommen, hältst du die Dinge nicht nur interessant, sondern hast zugleich eine viel größere Chance, deinen Spielern wenigstens eine Sache zu bieten, an der sie Spaß haben. Lass die Spieler raten, was als nächstes kommt – es ist viel leichter, ihre Aufmerksamkeit aufrechtzuerhalten, wenn sie nicht wissen, was im nächsten Raum auf sie wartet.

Wenn du dir Begegnungen ausdenkst, notiere dir alle Informationen, die du für wichtig hältst. Dazu gehört eine Beschreibung des Raumes, die du den Spielern vorlesen kannst, eine Auflistung der Monster im Raum (am besten mit Seitenverweisen auf die Spielwerte), welche Schätze in dem Raum gefunden werden können und alle anderen Notizen, die dir beim Leiten der Begegnung

helfen könnten. Orientiere dich z.B. an den Begegnungen in „Schwarzzahns Hort“ zu Beginn dieses Buches.

Die unterschiedlichen Arten von Begegnungen werden im Folgenden aufgeführt.

KAMPFBEGEGNUNGEN

In einer Kampfbegegnung stehen die SC einem Gegner oder mehreren Gegnern gegenüber, die ihnen den Weg versperren – um die Begegnung zu beenden, müssen die SC diese Gegner im Kampf besiegen. Eine Kampfbegegnung kann aus einem einzelnen Gegner oder einer Gruppe bestehen. Kampfbegegnungen sind in den meisten Gewölben stark vertreten und zählen zu den üblichsten Begegnungen.

Wenn du eine Kampfbegegnung in einem Gewölbe platzierst, solltest du dir zuerst überlegen, welchen **Herausforderungsgrad** (HG) diese Begegnung haben soll. Am besten wählst du einen HG aus, welcher der durchschnittlichen Gruppenstufe der SC entspricht. Eine Begegnung, deren HG der Durchschnittsgruppenstufe entspricht, ist eine „normale“ Begegnung. Du kannst eine Begegnung einfacher gestalten, indem du einen HG wählst, der unter der durchschnittlichen Gruppenstufe liegt. Wenn du eine schwierigere Begegnung möchtest, sollte der HG 1 Punkt über der durchschnittlichen Gruppenstufe liegen. Besonders bedeutsame Begegnungen, z.B. der Endkampf, können auch 2 oder 3 Punkte über der Durchschnittsstufe liegen. Mehr sollte es nicht sein, damit die Helden auch eine Chance haben, die Begegnung zu gewinnen! Bei besonders schwierigen Begegnungen solltest du auch in Erwägung ziehen, andere Begegnungen im Gewölbe miteinander zu verbinden, durch welche die SC einige Schätze oder hilfreiche Hinweise erhalten können – so wie die SC z.B. in „Schwarzzahns Hort“ von den Goblins in **Bereich 8** von Schwarzzahns Schwäche erfahren oder in **Bereich 7** das *Langschwert des Verderbens* (Drachen) +1 finden können.

Sobald du weißt, welchen HG deine Begegnung haben sollte, wirf einen Blick auf dein „Begegnungsbudget“ entsprechend der Tabelle auf Seite 27; dann schaue die Kreaturen im Monsterabschnitt (Seiten 60-83) durch. Wenn du damit beginnst, Monster für die Begegnung auszuwählen, notiere den in der jeweiligen Beschreibung aufgeführten EP-Wert. Dann addiere alle EP-Werte der Monster zusammen. Sobald du einen Wert erreicht hast, der deinem Begegnungsbudget entspricht, höre auf – denn du hast eine Begegnung des entsprechenden HG zusammengestellt. Du kannst das Budget leicht über- oder unterschreiten, solltest aber so nahe wie möglich an dem Wert bleiben. Du kannst auch Hindernisse (Seite 27) und Fallen zu (Seite 38) Monsterbegegnungen hinzufügen – addiere den EP-Wert des Hindernisses oder der Falle zu deinem Budget, als wäre es ein Monster des entsprechenden HG.

Nehmen wir einmal an, du möchtest eine Begegnung mit HG 2 erschaffen. In der Begegnungsbudgettabelle siehst du, dass du für 600 EP Monster auswählen kannst. Da dein Gewölbe voller Riesenkäfer sein soll, wählst du einen Riesentausendfüßler (Seite 77). Ein Riesentausendfüßler ist 200 EP wert, du könntest also 3 von ihnen in dieser Begegnung unterbringen (200 EP x 3 = 600 EP). Tiefer im Gewölbe möchtest du eine bedeutsame Begegnung mit HG 5 platzieren. Der Tabelle nach hättest du ein Budget von 1.600 EP. Du bestimmst, dass die Riesentausendfüßler die Haustiere eines Angehörigen des Schlangenvolkes sind (Seite 78). Da dieser nur 1.200 EP wert ist, fügst du der Begegnung weitere Riesentausendfüßler hinzu – mit 2 Riesentausendfüßlern zu je 200 EP kommst du auf insgesamt 1.600 EP und hast somit eine perfekte Begegnung mit HG 5 zusammengestellt!



BEGEGNUNGSBUDGETS

BEGEGNUNGS-HG	BEGEGNUNGSBUDGET
1/4	100 EP
1/3	135 EP
1/2	200 EP
1	400 EP
2	600 EP
3	800 EP
4	1.200 EP
5	1.600 EP
6	2.400 EP
7	3.200 EP
8	4.800 EP

HINDERNISBEGEGNUNGEN

Diese Art von Begegnung konfrontiert die Charaktere mit gefährlichen Gegebenheiten, die sie überwinden müssen, um weiterzukommen. Ein Raum voller giftigem Schimmel, eine Kluft, über die eine verrottete Hängebrücke führt, ein Lavasee, eine instabile Kammer mit einstürzender Decke oder auch nur eine verschlossene Tür können Hindernisse sein. Um ein Hindernis zu überwinden, muss den SC in der Regel ein Fertigkeitss- oder Rettungswurf gelingen. Bei Erfolg kommen sie sicher an dem Hindernis vorbei (auf Seite 93 findest du einige der üblichen Schwierigkeitsgrade für Fertigkeitsswürfe). Ein Fehlschlag kann bedeuten, dass sie es nicht schaffen und erneut versuchen müssen, was aber oft Schaden oder einen negativen Zustand mit sich bringt (siehe Seite 94-95).

UNBEDEUTENDE HINDERNISSE:

Ein Hindernis, dass mit einem Fertigkeitsswurf gegen SG 10 überwunden werden kann, ist in der Regel ein unbedeutendes Hindernis – ein Charakter sollte in der Regel imstande sein, solch ein Hindernis zu überwinden.

GEWÖHNLICHE HINDERNISSE:

Ein Hindernis, das einen Fertigkeitss- oder Rettungswurf gegen SG 15 erfordert, ist relativ schwierig. Ein fähiger Charakter sollte eine recht gute Chance haben, diese Art von Hindernis zu überwinden, doch ein Charakter, der die mit dem Hindernis verbundene Fertigkeit nicht gut beherrscht, wird es wahrscheinlich schwer haben.

BEDEUTENDE HINDERNISSE: Ein Hindernis, welches einen Fertigkeitsswurf gegen SG 20 erfordert, ist auch für einen fähigen Charakter schwer zu überwinden. Für einen nicht fähigen Charakter ist es dagegen sogar fast unmöglich. Diese Hindernisse sollten in der Regel bei einem einzelnen, erfolgreichen Wurf das Weiterkommen der ganzen Gruppe ermöglichen.

RÄTSELBEGEGNUNGEN

Rätselbegegnungen sind Herausforderungen für die Spieler, nicht für die Charaktere. Es können Rätsel, bewegliche Bodenplatten, Labyrinth, Wortspiele oder anderes sein, was mit Köpfchen, Logik oder Experimentieren gelöst werden muss. Du kannst eine Rätselbegegnung verbessern, indem du den Spielern Unterlagen oder ein Modell gibst, welches ihnen erlaubt, das Rätsel direkt zu studieren oder damit zu hantieren. Ein Rätsel kann meist nicht mit den Würfeln gelöst werden, doch sollte deine Gruppe feststecken, kannst du in Erwägung ziehen, sie mittels passender Fertigkeitsswürfe an Hinweise – oder sogar die Lösung – gelangen zu lassen (besonders wenn sie allmählich frustriert sind). Schließlich muss ja nicht der Charakter ratlos vor einem bestimmten Rätsel stehen, nur weil es seinem Spieler so ergeht!

ROLLENSPIELBEGEGNUNGEN

Rollenspielbegegnungen gehören zu den komplexeren Arten von Begegnungen. Zu ihnen kommt es meist, wenn die Spielercharaktere einer Kreatur oder einem NSC begegnen und diese nicht gleich kämpfen wollen. Es kann eine Begegnung mit einem zu rettenden Gefangenen, mit einem anderen Gewölbeforscher, der die SC austricksen will, damit sie einen gefährlichen Raum zuerst betreten, oder auch mit einem Monster, das den SC etwas nützliches über das Gewölbe erzählt, wenn sie sich mit ihm anfreunden oder es bestechen. Eine Rollenspielbegegnung ist quasi jede Situation, in der die Spieler sich an einer Unterhaltung beteiligen müssen, um die Lage zu klären.

Du kannst Rollenspielbegegnungen mit anderen Begegnungsarten verbinden. Eine Begegnung, in der die SC einen Wächter mittels Diplomatie davon überzeugen müssen, sie kampflos vorbeizulassen, wäre z.B. eine Rollenspiel- und Hindernisbegegnung. Eine Begegnung, in der die SC die drei Rätsel eines Geistes lösen müssen, wäre dagegen eine Rollenspiel- und Rätselbegegnung. Die meisten Rollenspielbegegnungen lassen sich gut mit Handlungsbegegnungen (Seite 28) kombinieren. Du kannst sie aber auch mit Kampfbegegnungen verbinden, indem die SC einen Raum betreten, in dem ein potentieller Verbündeter gegen einen gemeinsamen Feind kämpft. Du kannst eine Kampfbegegnung auch mit einer Rollenspielbegegnung einleiten – vielleicht fragt der hungrige Oger die SC ja, welcher von ihnen am besten schmeckt, ehe er angreift!

Eine besonders nützliche Form der Rollenspielbegegnung ist die Questbegegnung – bei einer solchen Begegnung können die SC von einer Aufgabe erfahren, an der sie sich versuchen können. Meistens verspricht ein Auftraggeber den Spielercharakteren eine Belohnung, wenn sie den angebotenen Auftrag erfüllen – die Belohnung kann dabei auch nur in der Erlaubnis bestehen, tiefer in das vom NSC bewachte Gewölbe vordringen zu dürfen.



HANDLUNGSBEGEGNUNGEN

Handlungsbegegnungen stellen nur selten wirkliche Gefahren oder Beeinträchtigungen des Fortschrittes innerhalb eines Gewölbes dar. Sie gehören aber dennoch oft zu den wichtigsten Arten von Begegnungen, da sie den Spielern ermöglichen, etwas über ein Gewölbe und die Welt zu erfahren. Schließlich wäre es reine Zeitverschwendung, sich eine großartige Hintergrundgeschichte zu einem Gewölbe auszudenken, wenn es keine Möglichkeit gibt, wie die Spieler diese in Erfahrung bringen können! Eine Handlungsbegegnung kann aus einem alten Tagebuch, Zeichen an einer Wand, einer Unterhaltung mit einem freundlichen Monster oder gesprächigem Geist sowie jeder anderen Gelegenheit bestehen, in der ein Spieler einen Wurf auf Wissen ablegen kann, um mehr über das Gewölbe zu erfahren.

FALLENBEGEGNUNGEN

Diese Begegnungen sind Hindernisbegegnungen sehr ähnlich, da sie gefährlich sind und mittels einer Kombination aus Fertigkeiten-, Rettungs-, Angriffswürfen oder Zaubern überwunden werden können. Der große Unterschied besteht aber darin, dass Fallen gewöhnlicherweise versteckt sind und meist ohne Vorwarnung zuschlagen können. Du solltest Fallen sparsam einsetzen, da eine zu große Anzahl an Fallen das Spiel sehr verlangsamen – die Spieler werden sonst immer paranoider und untersuchen bald jedes 1,50 m-Feld nach verborgenen Gefahren. Meist reicht eine einfache Warnung (z.B. in Form einer Handlungsbegegnung), um die SC darüber zu informieren, dass sie in einen Bereich mit Fallen vorstoßen. Wie Monster haben auch alle Fallen einen Herausforderungsgrad (siehe Seite 38-39). Allerdings sollten die SC immer nur einer Falle auf einmal begegnen.

BELOHNUNGEN FÜR BEGEGNUNGEN

Wenn die SC eine Begegnung überwinden, egal ob sie ein Monster verjagen, eine Falle umgehen oder durch eine Handlungsbegegnung an Informationen kommen, dann belohne sie mit Erfahrungspunkten (EP) entsprechend dem Begegnungsbudget für die Begegnung (teile den Betrag gleichmäßig unter den SC in der Gruppe auf). Handlungs- und Rollenspielbegegnungen werden behandelt, als entspräche der HG der durchschnittlichen Gruppenstufe.

Andere Arten von Abenteuern

Die vorherigen Ratschläge gelten besonders für Abenteurer in Gewölben und an ähnlichen Orten (Burgen, Gebäude, Höhlen usw.). Du kannst aber auch Abenteurer in der Wildnis oder in lebhaften Städten ansiedeln, wo es dir beliebt. Der große Vorteil eines Gewölbeabenteurers besteht darin, dass die Räume und Gänge

als „Pfade“ dienen, denen die SC folgen können. Dadurch weißt du, wohin die SC gehen können und musst dir keine Gedanken darüber machen, dass sie das von dir vorbereitete Gebiet verlassen könnten. Außerhalb von Gewölben existieren aber auch einige neue Gelegenheiten für Abenteurer. Wenn du nach einer Herausforderung suchst, dann ziehe die beiden folgenden Abenteurerstandorte in Erwägung!

WILDNISABENTEUER

Ein Wildnisabenteurer konfrontiert die SC mit einer Wildnis, die sie erforschen müssen. Ein Wildnisabenteurer kann aber auch nur einem Gewölbe vorgelagert sein – in diesem Fall müssen die SC zuerst unfreundliches Gelände durchqueren, ehe sie einen Fuß in das Gewölbe selbst setzen können. So ein Abenteurer lässt sich am einfachsten gestalten, indem du die Wildnis fast genauso ausstattest wie ein Gewölbe – Gänge und Räume werden zu Pfaden, Lichtungen, Vorsprüngen, Brücken und anderen Gebieten, die man auf offenem Gelände vorfinden kann. Steinwände dagegen werden zu dichtem Unterholz, Klippen, Wasser und anderen schwer zu durchquerenden Hindernissen. Mit Mühe (und vielen Fertigkeitwürfen auf Akrobatik, Klettern oder Schwimmen) können hartnäckige SC diese Hindernisse überwinden und die Wildnis in jeder von ihnen gewünschten Reihenfolge erforschen. Das Entwerfen von Wildnisabenteuern kann deshalb sehr kompliziert sein, da du nie sicher sein kannst, in welcher Reihenfolge die SC auf diese Begegnungen treffen werden. Die zusätzlichen Wahlmöglichkeiten können deinen Abenteuern aber ein befreiendes, aufregendes neues Element hinzufügen, wenn sich die Spieler zu sehr an Gewölbe gewöhnt haben.

STADTABENTEUER

Abenteurer in Dörfern und Städten sind in gewisser Weise eine Mischung aus Gewölbe- und Wildnisabenteuern. Die Straßen und Gebäude funktionieren wie Gewölbegänge und Räume, wobei die Spieler einen leichten Zugang zu diesen haben und gehen können, wohin sie wollen. Bei Stadtabenteuern sollten Rollenspielbegegnungen recht häufig vorkommen, dies heißt aber nicht, dass es nicht zu gefährlichen Begegnungen wie Kämpfen oder Fallen kommen kann – besonders wenn die SC in einen Teil der Stadt stolpern, in dem Diebe und anderes finsternes Gesindel lauern.

EINE KAMPAGNE AUFBAUEN

Zu den großen Vorteilen dieses Spieles gehört es, dass die Spieler ihre Lieblingscharaktere auch nach dem Ende eines Abenteurers weiterspielen können – es gibt stets andere Abenteurer, die auf sie warten. Mit der Zeit bilden diese eine Reihe verbundener Abenteurer, die als Kampagne bezeichnet wird.





Du kannst natürlich auch eine Kampagne aus einer Reihe von Abenteuern bilden, aus der sich der zugrundeliegende Handlungsbogen entwickelt, jedoch ist es meist zufriedenstellender, bereits mit einer verbindenden Handlung zu beginnen. Auf diese Weise kannst du dir deine ganze Kampagne fast wie eine Fernsehserie vorstellen, wobei jedes Abenteuer eine einzelne Folge darstellt. Gesamt gesehen sollten die Abenteuer auf logische Weise ineinander übergehen; es geht klein los und steuert im Laufe mehrerer Abenteuer auf ein gewaltiges, für alle zufriedenstellendes Finale zu. Du solltest nie vergessen, dass du als SL nicht der einzige bist, der die Geschichte der Kampagne erzählt. Die Charaktere sind die Hauptfiguren der Handlung und du kannst davon ausgehen, dass ihre Spieler mit unerwarteten Lösungen für die Probleme aufwarten, mit denen du sie konfrontierst – sie könnten sogar Bereiche eines Abenteuers erkunden wollen, die du noch gar nicht fertiggestellt hast. Während du als SL das Abenteuer erschaffst, sind es die Spieler, die über den Ausgang der Handlung bestimmen. Versuche nicht, sie in eine Richtung zu zwingen, in die sie nicht gehen wollen – wenn die Spieler nach links gehen wollen und so das Gewölbe zur Rechten verpassen, kannst du das Gewölbe entweder auf der linken Seite platzieren oder mitspielen und schauen, wohin euch das Abenteuer als nächstes führt.

EINE WELT AUFBAUEN

Wenn du den Spielern die Freiheit lässt, den Ort ihrer Abenteuer selbst zu wählen, dann besteht der beste Weg, alles unter Kontrolle zu halten, darin, eine imaginäre Welt zu erschaffen, in der ihre Charaktere leben. Auf den Seiten 88-91 findest du z.B. das Dorf Sandspitze und die umliegende Wildnis – dort gibt es genug Gelegenheiten für Abenteuer, um jede Gruppe von Abenteuern bis zur 5. Stufe zu beschäftigen. Du kannst Sandspitze als Hintergrund für deine Abenteuer verwenden – die Spielercharaktere können dort nicht nur ihre Beute verkaufen, Ausrüstung erwerben und mit freundlichen NSC interagieren, sondern auch Gerüchte über neue Aufträge und Abenteuergelegenheiten aufschnappen.

Du kannst Sandspitze als Vorlage oder Inspiration für deine eigenen Kreationen verwenden. Vielleicht besteht deine Welt aus einer gewaltigen Wüste, und die SC leben in einem Dorf am Rande einer Oase. Oder das Dorf liegt inmitten von unheimlichen Bergen, wo die Dorfbewohner von Untoten geplagt werden. Vielleicht willst du aber auch in einer großen Stadt beginnen, unter der sich eine ausgedehnte Kanalisation und Gewölbe befinden.

SCHÄTZE

Während die SC Stufen hinzugewinnen, erlangen sie auch Schätze und bessere Ausrüstung, darunter magische Gegenstände. Das Pathfinder Rollenspiel geht davon aus, dass alle SC derselben Stufe über Schätze und magische Gegenstände mit etwa gleichem Gesamtwert verfügen. Es ist wichtig, dass du beim Platzieren von Reichtümern und Magie in deinen Abenteuern Maß hältst. Gewährst du ihnen zu wenig, müssen die SC ums nackte Überleben kämpfen; gibst du ihnen zu viel, und sie können vermeintlich schwierige Herausforderungen mit Leichtigkeit überwinden. Die Menge an Schätzen, die die SC bei einer Begegnung erhalten, richtet sich nach dem Herausforderungsgrad (HG) – je höher der HG einer Begegnung, desto mehr Schätze kannst du der Belohnung hinzufügen. Die Tabelle „Charaktervermögen nach Stufe“ führt die Menge an Schätzen auf, welche ein SC auf einer bestimmten Stufe ungefähr besitzen sollte. Überprüfe bei jedem Stufenaufstieg, wie viel Geld, Ausrüstung und magische Schätze die SC haben. Sollte es weniger sein, als in der Tabelle veranschlagt, dann verteile im Laufe der nächsten Spielsitzungen mehr Schätze. Sollte es mehr sein, dann verteile weniger.

CHARAKTERVERMÖGEN NACH STUFE

SC-STUFE*	VERMÖGEN
2	1.000 GM
3	3.000 GM
4	6.000 GM
5	10.500 GM

* Für SC der 1. Stufe siehe Seite 44 im *Heldenbuch*

Die Tabelle „Schatzwert pro Begegnung“ führt, dem HG der Begegnung entsprechend, die Menge an Schätzen auf, die pro Begegnung als Belohnung gewährt werden sollte. Leichte Begegnungen, bei denen der HG unter der durchschnittlichen Gruppenstufe liegt, bringen weniger Schätze ein, während schwierige Begegnungen, bei denen der HG über dem Durchschnitt liegt, mehr Schätze einbringen. Vergiss nicht, dass dies ein *Durchschnittswert* ist – du kannst die Spieler bei bestimmten Begegnungen mit mehr oder weniger Schätzen belohnen, solange es sich im Laufe der Zeit ausgleicht.

Der durchschnittliche Schatzwert für eine Begegnung mit HG 2 liegt bei 600 GM. Ein Abenteuer könnte also drei Begegnungen umfassen, die jeweils 600 GM wert sind oder zwei Begegnungen mit 900 GM und eine mit 0 GM usw., solange der Durchschnitt ungefähr bei 600 GM liegt. Fallen, geistlose Untote, Konstrukte, Schlicke und Tiere sind meistens Teil von Begegnungen mit weniger Schätzen.

SCHATZWERT PRO BEGEGNUNG

BEGEGNUNGS-HG	SCHATZWERT
1	300 GM
2	600 GM
3	900 GM
4	1.200 GM
5	1.600 GM
6	2.000 GM
7	2.600 GM
8	3.400 GM

EINEN SCHATZHORT ZUSAMMENSTELLEN

Eine Schatztruhe, die bis zum Rand mit Münzen gefüllt ist, stellt sicherlich eine tolle Belohnung dar. Allerdings ist es wesentlich spannender, die Beute der SC etwas zu variieren, denn Edelsteine, Juwelen, Luxushandelsgüter, Schatzkarten und magische Gegenstände sind mindestens genauso aufregend!

EDELSTEINE UND JUWELN

Es gibt viele Arten von Edelsteinen, beginnend mit eher minderwertigen (wie Obsidian oder Türkis) im Wert von 10 GM, zu wertvolleren (wie Amethyst, Jade oder Perlen) im Wert von 100 GM bis hin zu geschliffenen Edelsteinen im Wert von 1.000 GM (wie Smaragde, Opale oder Diamanten). Unter diese Kategorie fallen auch Schmuckstücke aus exotischen Hölzern, Fellen, Elfenbein oder Edelmetallen; Schmuck kann schlicht gehalten oder mit Edelsteinen geschmückt sein.

HANDELSGÜTER

Eine kleine Kiste voller Salz oder Gewürzen könnte einem Adligen, reichen Händler oder berühmten Koch viel Geld wert sein. Das gilt auch für seltene Weine, Seide, Tee und andere bewegliche Luxusgüter.

SCHATZKARTEN

Mit diesen Gegenständen kann man leicht ein neues Abenteuer einleiten. Lass die SC ein paar Fertigkeitwürfe auf Wissen (Geschichte) ablegen, damit sie herausfinden, wer die Karte angefertigt hat, und damit sie sich Gerüchte über den Inhalt des Schatzes ins Gedächtnis rufen können – schon haben die SC einen Grund, einen neuen Ort zu erkunden!

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Dies sind oft die nützlichsten Schätze für Abenteurer. Beschreibungen magischer Gegenstände findest du ab Seite 48. Du solltest dir in der Regel überlegen, welche magischen Gegenstände du in einem Schatzhort platzierst, statt sie zufällig auszuwürfeln – eine Kämpferin, die ein Langschwert benutzt, dürfte z.B. frustriert reagieren, wenn sie nur magische Streitäxte findet. Natürlich ist das zufällige Auswürfeln magischer Gegenstände aber auch eine Zeitersparnis und kann viel Spaß machen.

ZUFÄLLIGE SCHÄTZE

Wenn du schnell einen Schatzhort zusammenstellen musst, würfelle W% (am besten mit 2W10, wobei einer die 10er-Stelle und der andere die 1er-Stelle zeigt) auf der passenden Tabelle weiter unten. Vergiss nicht, dass manche Monster Ausrüstung bei sich führen, wie z.B. Rüstung und Waffen; diese Gegenstände werden separat von Schätzen erbeutet und können von den SC auch verkauft werden (auf höheren Stufen hören die meisten SC auf, jedes billige Schwert oder Rüstungsteil, das sie finden, zu verkaufen, da das bisschen Gold nicht mehr ausschlaggebend ist). Halte aber immer ein Auge auf das Charaktervermögen nach Stufe!

GERINGERE ZUFÄLLIGE SCHÄTZE (HG 1-3)

W%	SCHATZ
1-20	3W6 GM
21-48	5W10 GM
49-63	5W10 GM, 5W10 GM in Edelsteinen/Schmuck/Handelsgütern
64-73	2W10 GM, 8W10 GM in Edelsteinen/Schmuck/Handelsgütern
74	Eine Waffe (Meisterarbeit) (siehe <i>Heldenbuch</i> , Seite 44)
75-99	Schwacher magischer Gegenstand (siehe Seite 48)
100	Würfle noch einmal und addiere eine Schatzkarte hinzu

GRÖßERE ZUFÄLLIGE SCHÄTZE (HG 4-5)

W%	SCHATZ
1-5	Zwei Würfe auf der Tabelle für „Geringere zufällige Schätze“
6-15	Drei Würfe auf der Tabelle für „Geringere zufällige Schätze“
16-37	10W6 GM
38-49	10W6 GM, 20W6 GM in Edelsteinen/Schmuck/Handelsgütern
50-54	Eine Waffe (Meisterarbeit) (siehe <i>Heldenbuch</i> , S. 44)
55-79	Schwacher magischer Gegenstand (siehe Seite 48)
80-99	Mächtiger magischer Gegenstand (siehe Seite 48)
100	Würfle noch einmal und addiere eine Schatzkarte hinzu

DIE RUINEN DER RABENWACHT



Dieser Abschnitt soll dir dabei helfen, ein eigenes Abenteuer zu entwerfen, das in der Nähe von Sandspitze angesiedelt ist (siehe Seiten 88-91). Die zerklüfteten Hügel, die als Rabennest bekannt sind, liegen direkt im Osten des Dorfes. Dort leben große Rabenschwärme und ein paar Goblinstämme. Den Gerüchten nach wurde der kürzlich aus seinem Hort vertriebene Drache Schwarz Zahn in der Nähe der Turmruine von Rabenwacht gesichtet. Dort sprach er mit einer geheimnisvollen Gestalt, die in eine dunkle Robe gehüllt war. Mit wem auch immer der Drache gesprochen hat, es kann kein Freund von Sandspitze sein! Bürgermeisterin Kendra Deverin wendet sich erneut an die Helden und bittet sie, zur Rabenwacht aufzubrechen und herauszufinden, weshalb Schwarz Zahn so an der Gegend interessiert ist. Wenn die SC den Ort erreichen, können sie feststellen, dass der Turm nur noch ein eingestürzter Steinhauften ist. Wenn sie das Gelände absuchen, stoßen sie auf zwei Dinge: Erstens gibt es überall menschliche Fußabdrücke und die unverwechselbaren Klauenspuren Schwarz Zahns. Zweitens wurde ein Teil der Steine bewegt und eine verschlossene Falltür im Boden freigelegt. Sollten die SC die Tür öffnen, sehen sie eine Treppe, die in ein Gewölbe unter ihren Füßen führt.

DIE KARTE VON RABENWACHT

Die Karte auf Seite 25 zeigt den Grundriss des Gewölbes unter Rabenwacht. Es ist ein altes Gefängnis, welches erst kürzlich durch ein Rudel Ghule mit ein paar uralten Höhlen verbunden wurde. Die handgezeichnete Gewölbekarte passt perfekt auf die Rückseite deines Bodenplans. Deine Gewölbekarten müssen nicht professionell aussehen, wie z.B. die Karte für Schwarz Zahns Hort – auch die handgezeichnete Karte der Rabenwacht ist vollkommen in Ordnung und erfüllt ihre Aufgabe.

DIE GESCHICHTE DER RABENWACHT

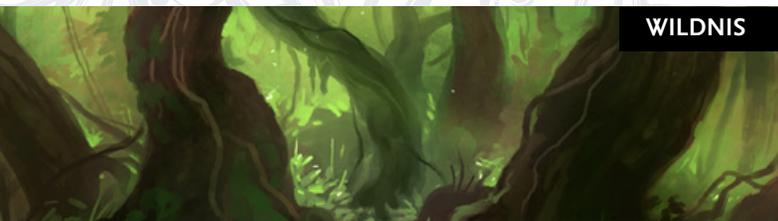
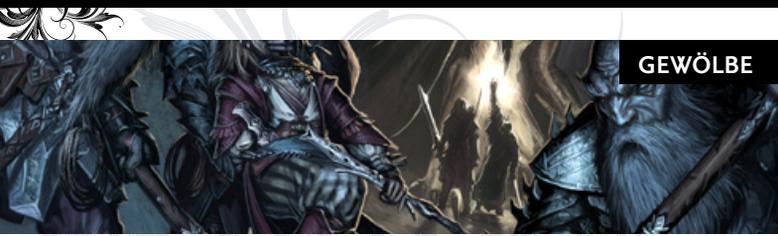
Die Rabenwacht diente ursprünglich als Gefängnis für örtliche Kriminelle, wurde aber vor vielen Jahren aufgegeben, als Sandspitze

ein Gefängnis unter der Kaserne anlegte. Jetzt ist das Gewölbe das Heim eines bösen Geistlichen namens Thelsikar, eines bösen Klerikers (siehe Seite 64). Dieser dient einer grässlichen Dämonengöttin namens Lamaschtu, der Göttin der Monster und Albträume. Mit Hilfe einiger dummer Goblins und ein paar Ghulen, sammelt Thelsikar in dem Gewölbe Monster. Die Dämonengöttin verlieh Thelsikar zudem eine Vision, die ihm offenbarte, wie er ein mächtiges Elixier brauen könne, das die Kraft eines Drachen massiv zu erhöhen vermag. Thelsikar hat Schwarz Zahn bereits die erste Dosis des Elixiers gegeben und eine weitere Dosis versprochen, braucht aber einige Tage zur Herstellung. Schwarz Zahn ist dadurch mächtiger geworden (seine Spielwerte entsprechen nun denen eines schwarzen Drachens auf Seite 66).

Während die SC das Gewölbe unter der Rabenwacht erforschen, sollten sie sich Thelsikars Plan, dank Informationen seiner Goblinkechte und verborgener Aufzeichnungen, die im gesamten Gewölbe verteilt sind, zusammenreimen können. Indem sie den bösen Kleriker besiegen, können sie verhindern, dass Schwarz Zahn noch mächtiger wird. Zwischen Thelsikar Schätzen finden sie außerdem eine Karte, auf welcher Schwarz Zahns neues Versteck eingezeichnet ist!

WEITERE EINZELHEITEN

Damit wären wir fertig! Du hast die grundlegende Handlung für das Abenteuer und eine Karte des Gewölbes. Es liegt nun an dir zu bestimmen, worum es sich bei jedem einzelnen Raum handelt – einen bösen Tempel, eine unheimliche Höhle, alte Gefängniszellen oder was auch immer dir einfällt und was du als passend erachtest. Als nächstes überlege dir Begegnungen für diese Räume, schreibe sie dir auf und wähle Monster und Schätze aus. Vergiss auch nicht, ein paar Handlungsbegegnungen einzubauen, damit die SC die Geschichte des Gewölbes entdecken können. Wohin die Kampagne weiterführt und wo genau Schwarz Zahns neues Versteck ist, liegt ganz bei dir!



GELÄNDE

Die Geländearten, die du in deinen Abenteuern verwendest, helfen dir dabei, deine Welt zu gestalten. Dieses Kapitel enthält Regeln für Gewölbe, Wildnisregionen und Städte.

WIE GELÄNDE DEIN ABENTEUER UNTERSTÜTZEN KANN

Gewölbe voller Fallen, heimgesuchte Wälder, tödliche Wüsten, unheimliche Sümpfe, unzugängliche Gebirge und exotische Städte sind allesamt Bestandteile von Fantasyabenteuern. Die Umgebung einer Kampagne ist fast ebenso bedeutsam wie die Charaktere und die Handlung – die Beschreibung des Geländes ist sehr wichtig für ein gutes Spiel. Indem du diese Örtlichkeiten mit Leben erfüllst, verschaffst du deinen Spielern eine lebhaftere und ausfüllendere Erfahrung.



GEWÖLBE

Diese fallengespickten Labyrinth voller hungriger Monster und unermesslicher Schätze stellen alle Fähigkeiten eines Charakters auf die Probe. Gewölbe können fast alles Mögliche sein, von weitläufigen Höhlenkomplexen über Burgruinen bis hin zu versunkenen Schiffswracks.



WILDNIS: WALD

Zu dieser Art von Gelände gehören gemäßigte Wälder, verschneite Forste, neblige Urwälder, heimgesuchte Haine und mystische Lichtungen mit lauernden Feenwesen – kurzum, jedes größere Waldgebiet mit eingeschränkter Sichtweite.



WILDNIS: SUMPF

Unter Sümpfen sind trockene, aber häufig überflutete Gebiete, Küstendeltas mit langsam fließenden Flüssen und verstrickte, überwucherte Bereiche mit stehendem Wasser zu verstehen. Sumpfbereiche ähneln Wäldern, sind aber viel unwirtlicher.



WILDNIS: BERGE

Diese Geländeart umfasst schneebedeckte Gipfel, gefährliche Schluchten, Vulkane und andere hochgelegene, felsige Orte. In den Bergen gibt es oft Höhlen und Wasserfälle sowie andere Orte, an denen sich Monster verstecken.



WILDNIS: WÜSTE

In Wüsten fällt nur wenig Regen, egal ob es heiße Wüsten im Regenschatten von Bergen, kalte Tundren mit dauerhaft gefrorenem Boden oder verfluchte Landstriche sind, in denen alte Magie den Boden korrumpiert hat und Gewitter selten sind.



STADT

Zu den Städten gehören lebhaftere Metropolen, gedeihende Ansiedlungen in Grenzgebieten, abgelegene Dörfer und rustikale Gehöfte. Abhängig vom Land kann es in einer Stadt auch Ritter und Magier oder Pyramiden und Mumien geben.

GELÄNDEARTEN

Die vier grundlegenden Arten von Gewölben werden durch ihren aktuellen Zustand definiert. Die meisten Gewölbe sind Variationen dieser Grundtypen oder Kombinationen aus mehreren. Es gibt aber auch alte Gewölbe, die im Laufe der Zeit von unterschiedlichen Bewohnern zu verschiedensten Zwecken genutzt wurden.

RUINEN

Dieser Ort wurde von seinen Erbauern verlassen und von anderen Kreaturen bezogen. Viele Monster suchen nach verlassenen Gewölben, um dort zu leben. Vorhandene Fallen wurden wahrscheinlich bereits ausgelöst, dafür werden die Abenteurer aber häufiger auf umherwandernde Monster stoßen.

BEWOHNTER RAUM

Diese Art von Gewölbe wird immer noch genutzt. In der Regel leben hier intelligente Kreaturen, die aber nicht die Erbauer des Gewölbes sein müssen. Ein bewohnter Raum kann z.B. ein Heim, eine Festung, ein Tempel, eine aktive Mine, ein Gefängnis oder ein Hauptquartier sein. In dieser Art von Gewölbe trifft man seltener auf Fallen oder wandernde Monster, dafür aber auf organisierte Wachen und Patrouillen. Fallen oder wandernde Monster stehen meistens unter der Kontrolle der Bewohner. In bewohnten Strukturen befinden sich zu den Bewohnern passende Möbel, sowie Dekorationen, Versorgungsgüter und Wege, auf denen sich diese Bewohner fortbewegen können. Die Bewohner verfügen eventuell über ein Kommunikationssystem und kontrollieren meistens einen Ausgang nach draußen.

Manche Gewölbe sind nur teilweise bewohnt, so dass man auch leer stehende oder eingestürzte Abschnitte vorfinden kann. In solchen Fällen sind die Bewohner meist nicht die Erbauer, sondern eine Gruppe intelligenter Kreaturen, die ihr Lager oder ihre Basis in einem verlassenen Gewölbe errichtet haben.

LAGERRAUM

Wenn man etwas geschützt wissen will, vergräbt man es manchmal im Boden. Wenn es sich dabei um einen legendären Schatz, ein verbotenes Artefakt oder die Leiche einer einflussreichen Person handelt, werden diese Wertgegenstände in einem Gewölbe platziert und von Barrieren, Fallen und Wächtern umgeben. In ei-

GEWÖLBEGELÄNDE



Dieser Abschnitt enthält Beschreibungen der Merkmale, die ein Gewölbe ausmachen, wie Wände, Türen und Fallen, sowie Regeln zum Zerbrechen von Gegenständen, dem Finden von Geheimtüren usw. Diese Merkmale können auch in anderen Geländearten auftauchen – die hiesigen Regeln gelten dort ebenso. Du kannst z.B. eine Reihe großer, überwucherter Bäume als Wand behandeln, und natürlich können Orks eine Fallgrube ebenso leicht im Wald oder in den Bergen anlegen wie in einem Gewölbe.



AUF SEITE 85 FINDEST DU EINE LISTE VON MONSTERN, DIE MAN IN EINEM GEWÖLBE ANTREFFEN KANN



inem Lagerraumgewölbe gibt es mit hoher Wahrscheinlichkeit Fallen, dafür aber mit geringer Wahrscheinlichkeit wandernde Monster. Diese Art von Gewölbe ist in der Regel zweckdienlich gebaut, verfügt manchmal aber auch über Schmuckelemente wie Statuen oder Wandmalereien. Dies gilt besonders für die Gräfte bedeutender Personen.

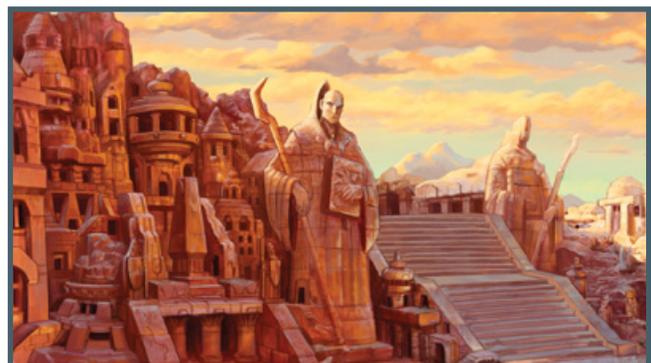
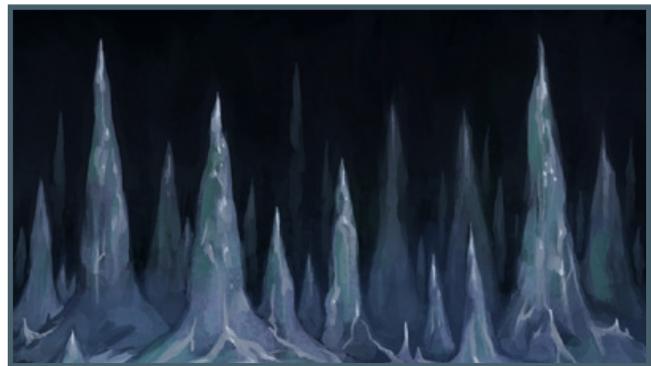
Manchmal wird ein Schatzkammer oder eine Gruft so gebaut, dass sich dort lebende Wachen aufhalten können. Das Problem dabei besteht natürlich darin, die Wachen am Leben zu erhalten, während sie ihrer Aufgabe nachkommen. Magie sorgt in diesem Fall häufig für Nahrung und Wasser. Die Erbauer von Schatzkammern und Gräften bedienen sich deshalb häufig untoter Kreaturen, da diese keine Nahrung oder Ruhe brauchen. Aber auch magische Fallen können Eindringlinge angreifen, indem sie im Gewölbe Monster herbeizaubern, die nach erledigter Arbeit wieder verschwinden.

NATÜRLICHE HÖHENKOMPLEXE

In Höhlenkomplexen leben allerlei Arten unterirdischer Monster. Diese Höhlen sind auf natürlichem Wege entstanden und durch gewundene Tunnel verbunden. Sie besitzen kein Muster, keine Ordnung und keine Dekoration. Da sie nicht von intelligenten Kreaturen gebaut wurden, gibt es hier auch nur mit sehr geringer Wahrscheinlichkeit Fallen (und meist auch keine Türen).

Pilze aller Art gedeihen in diesen Höhlen und bilden zuweilen ganze Pilzwälder. Unterirdische Raubtiere schleichen durch diese Wälder und suchen nach schwächeren Kreaturen, die sich von den Pilzen ernähren. Manche Pilzarten geben ein phosphoreszierendes Leuchten ab und liefern einem natürlichen Höhlenkomplex so eine eigene, aber begrenzte Lichtquelle. In anderen Bereichen können *Tageslicht* oder ähnliche magische Effekte für genug Licht sorgen, so dass dort Grünpflanzen wachsen können.

Natürliche Höhlenkomplexe sind oft mit anderen Gewölbearten verbunden. Eine Zwergenmine könnte in eine Reihe natürlicher Höhlen führen. Die Höhle könnte sogar an jedem Ende mit unterschiedlichen Gewölben verbunden sein, wie eine unterirdische Straße.



GEGENSTÄNDE ZERBRECHEN

Manchmal ist es wesentlich unkomplizierter, ein Hindernis einfach nur aus dem Weg zu räumen, als es zu umgehen. Der Angriff auf einen Gegenstand – egal ob eine Tür, ein Seil, an dem ein Kronleuchter hängt, oder einen magischen Steingötzen – funktioniert genau wie der Angriff auf eine Kreatur. Der Angreifer macht einen Angriffswurf, bei einem Treffer würfelt er den Schaden aus, und der Gegenstand verliert dementsprechend Trefferpunkte.

RÜSTUNGSKLASSE

Gegenstände sind leichter zu treffen als Kreaturen, da sie sich in der Regel nicht bewegen. Du musst aber immer noch hart genug treffen, um Schaden zu verursachen. Benutze die Tabelle „Rüstungsklasse von Objekten“ auf Seite 39, um die RK eines Gegenstandes zu bestimmen, indem du seine Größe mit der einer normalen Kreatur vergleichst. Wenn du eine Volle Aktion aufwendest, um zu zielen, triffst du mit einer Nahkampfwaffe automatisch, bzw. erhältst einen Bonus von +5 auf den Angriffswurf mit einer Fernkampfwaffe.

HÄRTE

Jeder Gegenstand hat eine Härte, einen Wert, der repräsentiert, wie gut er Schaden widersteht. Wenn ein Gegenstand beschädigt wird, ziehe seine Härte vom Schaden ab. Sollte dies den Schaden auf 0 reduzieren, nimmt der Gegenstand durch den Angriff keinen Schaden.

TREFFERPUNKTE

Die Gesamttrefferpunkte eines Gegenstandes hängen davon ab, woraus er besteht und wie groß er ist (siehe Tabelle über „Härte und Trefferpunkte von Gegenständen“ auf Seite 39). Wenn ein Gegenstand 0 Trefferpunkte erreicht, ist er zerstört.

Sehr große Gegenstände haben eigene Gesamttrefferpunkte für verschiedene Bereiche (ein Wagen hätte z.B. eigene Gesamttrefferpunkte für jedes der vier Räder und den Wagen selbst).

ENERGIEANGRIFFE

Energieangriffe fügen den meisten Gegenständen nur halben Schaden zu. Teile den Schaden durch 2, ehe du die Härte des Gegenstandes abziehst. Manche Energiearten können jedoch nach Maßgabe des SL besonders wirkungsvoll gegen bestimmte Gegenstände sein, z.B. könnte Feuer vollen Schaden bei Papier verursachen.

SCHADEN DURCH FERNKAMPFWAFFEN

Gegenstände nehmen nur halben Schaden durch Fernkampfwaffen. Teile den Schaden durch 2, ehe du die Härte des Gegenstandes abziehst.

NUTZLOSE WAFFEN

Manche Waffen können bestimmte Gegenstände einfach nicht beschädigen. Ein Kriegshammer kann z.B. ein Seil nicht beschädigen. Ebenso haben die meisten Nahkampfwaffen kaum eine Wirkung bei Steinwänden und Türen, da sie zum „Beschädigen“ von Fleisch hergestellt wurden – nicht von Stein.

IMMUNITÄTEN

Gegenstände sind immun gegen Kritische Treffer und Hinterhältige Angriffe.

RETTUNGSWÜRFE

Nichtmagische Gegenstände, die nicht von einer Kreatur gehalten oder getragen werden, scheitern bei ihren Rettungswürfen automatisch. Magische Gegenstände erhalten dagegen immer Rettungswürfe. Die Rettungswurfboni für die Reflex-, Willens- und Zähigkeitswürfe eines magischen Gegenstandes entsprechen 2 + der halben Zauberstufe des Gegenstandes. Wenn du die Zauberstufe eines Gegenstandes nicht kennst, dann behandle ihn wie einen Gegenstand der Zauberstufe 5.

WÄNDE UND MAUERN

Wände zählen zu den häufigsten Hindernissen in einem Gewölbe und leiten seit jeher Monster und Abenteurer mit ihrem massivem Gestein durch Gänge und Räume. Es gibt mehrere Arten von Gewölbewänden.



MAUERWERK

Die häufigste Art von Gewölbewänden ist Mauerwerk. Diese Wände sind meist wenigstens 0,30 m dick und halten alles bis auf die lautesten Geräusche fern. Um eine gemauerte Wand zu erklimmen ist ein Fertigkeitswurf auf Klettern (SG 20) erforderlich.

BEHAUENE STEINWÄNDE

Behauene Steinwände entstehen, wenn eine Kammer oder ein Gang aus soliden Fels gehauen werden. Die raue Oberfläche einer behauenen Steinwand weist häufig winzige Vorsprünge auf, auf denen Pilze wachsen, sowie Risse, in denen Ungeziefer, Fledermäuse und unterirdische Schlangen hausen. Wenn eine solche Wand eine „andere Seite“ besitzt (also zwei Kammern im Gewölbe voneinander trennt), ist die Wand meist mindestens 0,90 cm dick; eine dünne Wand birgt das Risiko, unter dem Gewicht des auf ihr lastenden Gesteins zusammenzubrechen. Um eine behauene Steinwand zu erklimmen, ist ein Fertigkeitswurf auf Klettern (SG 25) erforderlich.

UNBEARBEITETE STEINWÄNDE

Unbearbeitete Steinwände sind uneben und selten flach. Sie fühlen sich glatt an, sind aber voller winziger Löcher, versteckter Nischen und Kanten auf verschiedenen Höhen. Meist sind sie nass oder zumindest feucht, da natürliche Höhlen üblicherweise durch Wasser erschaffen werden. Wenn eine solche Wand eine „andere Seite“ hat, ist die Wand in der Regel mindestens 1,50 m dick. Um eine unbearbeitete Steinwand zu erklimmen, ist ein Fertigkeitswurf auf Klettern (SG 15) erforderlich.

PAPIERWÄNDE

Papierwände sollen Sichtlinien blockieren, zu mehr sind sie aber nicht imstande.

EISENWÄNDE

Eisenwände werden in Gewölben um bedeutsame Plätze herum errichtet, z.B. um Schatzkammern.

HOLZWÄNDE

Holzwände entstehen meist im Zuge kürzlich erfolgter Baumaßnahmen in älteren Gewölben, um Tiergehege, Lagerräume und vorübergehende Strukturen zu erzeugen, oder auch nur, um einen großen Raum in mehrere kleine zu unterteilen. Holzwände können frei im Raum stehend oder durch Eisennägel mit Steinwänden verbunden angefundun werden.

BÖDEN

Es gibt viele Arten von Gewölbeböden.

PFLASTERSTEINE

Ähnliche wie Mauerwerk bestehen auch Pflastersteinböden aus angepassten Steinen. Meist sind sie aber rissig und nur teilweise eben. Schleime und Schimmel wuchern in den Ritzen, und manchmal verlaufen Wasserbächlein zwischen den Steinen oder es sammeln sich Pfützen in den Vertiefungen. Pflasterstein ist der am häufigsten vorkommende Gewölbeboden.

UNEbene PFLASTERSTEINE

Mit der Zeit können manche Böden so uneben werden, dass ein Fertigkeitswurf auf Akrobatik (SG 10) erforderlich ist, um sie zu beschreiten. Ein Fehlschlag bedeutet, dass der Charakter in dieser Runde nicht voran kommt und sich nicht bewegen kann. Derart gefährliche Böden sollten aber die Ausnahme sein und nicht die Regel.

BEHAUENER STEINBODEN

Diese Böden sind rau, uneben und meist mit losen Steinchen, Erde, Sand oder anderem Material bedeckt. Um auf einem solchen Boden einen Sturmangriff auszuführen, muss ein Fertigkeitswurf auf Akrobatik (SG 10) gelingen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass der Charakter immer noch handeln, in dieser Runde jedoch keinen Sturmangriff ausführen kann.

LEICHTER SCHUTT

Kleine Geröllhaufen liegen auf dem Boden. Leichter Schutt erhöht den SG von Fertigkeitswürfen auf Akrobatik um +2.

DICHTER SCHUTT

Der Boden ist von Geröll in allen Größen bedeckt. Um ein Feld mit dichtem Schutt zu durchqueren, muss ein Charakter 2 Felder seiner Bewegungsrate aufwenden. Dichter Schutt erhöht außerdem den SG von Fertigkeitswürfen auf Akrobatik um +5 sowie den SG von Fertigkeitswürfen auf Heimlichkeit um +2.

GLATTE STEINBÖDEN

Glatten Steinboden findet man in Gewölben, die durch fähige und achtsame Baumeister errichtet wurden; er ist glasiert und zuweilen sogar poliert.

NATÜRLICHE STEINBÖDEN

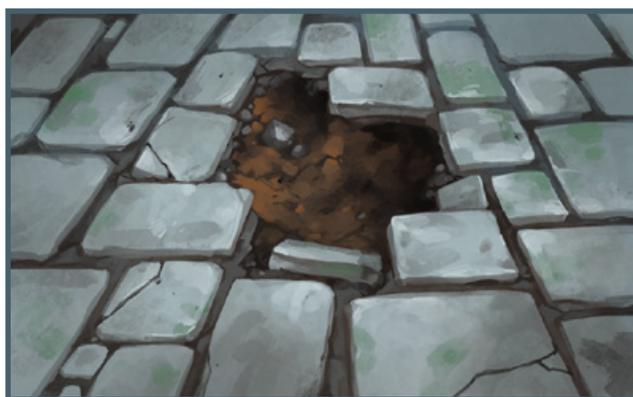
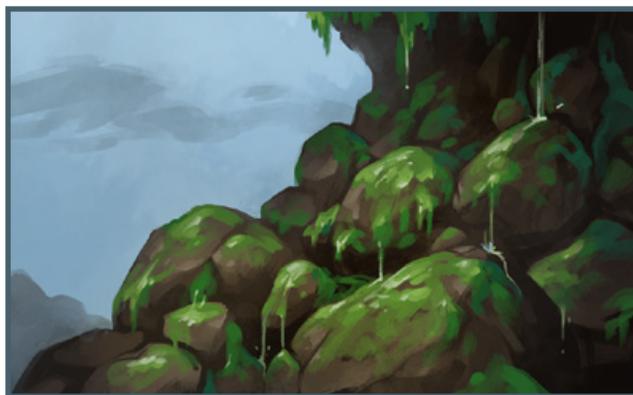
Der Boden einer natürlichen Höhle ist genauso uneben wie ihre Wände, weswegen man in ihnen nur selten größere, glatte Oberflächen vorfindet. Stattdessen gibt es teilweise große Höhenunterschiede. Manchmal können die Höhenunterschiede zwischen benachbarten Feldern nur 0,30 m betragen, so dass die Bewegung zwischen ihnen Treppensteigen gleicht. An anderen Stellen können sie bisweilen einen Meter oder mehr betragen, so dass Fertigkeitswürfe auf Klettern erforderlich werden. Wenn es keinen erkennbaren, ausgetretenen Pfad auf dem Boden einer natürlichen Höhle gibt, dann sind zum Betreten eines Feldes mit natürlichem Höhlenboden 2 Felder an Bewegungsrate erforderlich. Der SG von Fertigkeitswürfen auf Akrobatik erhöht sich um +5. Rennen und Sturmangriffe sind, außer auf Pfaden, unmöglich.

SCHLÜPFIG UND RUTSCHIG

Wasser, Eis, Schleim und Blut können jeden der hier beschriebenen Gewölbeböden gefährlicher machen. Rutschige Böden erhöhen den SG von Fertigkeitswürfen auf Akrobatik um +5.

VORSPRÜNGE UND KANTEN

Vorsprünge erlauben es Kreaturen, sich oberhalb tiefer gelegener Bereiche fortzubewegen. Sie führen oft um Gruben herum oder an unterirdischen Strömen entlang, bilden Balkone in großen Räumen oder geben Bogenschützen Deckung, von der aus



sie Gegner weiter unten unter Beschuss nehmen können. Schmale Vorsprünge (von weniger als 0,25 m Breite) erfordern Fertigkeitswürfe auf Akrobatik (*Heldenbuch*, Seite 35), um sich auf ihnen sicher bewegen zu können. Bei einem Fehlschlag fällt der entsprechende Charakter vom Vorsprung.

Solche Vorsprünge haben manchmal in die Wand eingelassene Geländer. In diesem Fall erhalten Charaktere einen Bonus von +5 bei ihren Fertigkeitswürfen auf Akrobatik.

Vorsprünge können ferner mit 0,60 m – 0,90 m hohen Wänden ausgestattet sein – besonders wenn sie für Wachposten und Schützen gebaut wurden, um gut geschützt auf weiter unten befindliche Kreaturen schießen zu können. Solche Wände bieten Deckung gegen Angreifer, die sich innerhalb von 9 m auf der anderen Seite aufhalten. Dieser Vorteil wird solange gewährt, wie sich das Ziel näher an der niedrigen Wand befindet als der Angreifer.

BEWEGLICHE BÖDEN

Bei einem beweglichen Boden handelt es sich um eine Art Falltür, die zur Seite bewegt werden kann und dann enthüllt, was darunter liegt. Ein typischer beweglicher Boden bewegt sich so langsam, dass jemand, der auf ihm steht, in der Regel vermeiden kann, in das entstehende Loch zu fallen – sofern er einen Platz zum Ausweichen hat. Sollte sich solch ein Boden aber schnell genug öffnen, dass ein Charakter in was-auch-immer-darunter-liegt hinabstürzen kann (z.B. eine Fallgrube mit Speerspitzen, ein Kessel mit kochendem Öl oder ein Becken voller Haie), dann ist es eine Falle.

BODENFALLEN

Manche Böden sind so angelegt, dass sie plötzlich und ohne Vorwarnung zu einer ernsthaften Gefahr werden können. Wenn sie ausreichend belastet werden oder jemand einen Hebel in der Nähe umlegt, können Speerspitzen aus dem Boden stoßen, Feuerzungen aus versteckten Löchern schießen oder sich sogar der ganze Boden neigen. Diese merkwürdigen Böden findet man zuweilen in einer Arena. Sie sollen Kämpfe spannender und tödlicher gestalten.

TÜREN

Gewölbetüren werden in drei Grundkategorien eingeteilt: Holz, Stein und Eisen. Der Zerschlagen-SG, um eine Tür zu zerbrechen (also, um sie auf- oder einzutreten), hängt davon ab, ob sie nur klemmt oder wirklich verschlossen ist.

HOLZTÜREN

Holz Türen bestehen aus dicken, zusammen genagelten Brettern, die manchmal durch Eisenbänder verstärkt werden. Holztüren sind die häufigsten, in einem Gewölbe vorkommenden Türen.

STEINTÜREN

Diese schweren, schlecht zu bewegenden Türen werden aus Steinblöcken gewonnen und nehmen oft die Form von Drehtüren an. Zwerge und andere fähige Handwerker sind imstande, so starke Angeln zu bauen, dass sie das Gewicht massiver Steintüren aushalten können. Eine Geheimtür in einer Steinmauer entpuppt sich meist als Steintür.

EISENTÜREN

Eisentüren innerhalb eines Gewölbes sind oft rostig, aber immer noch standfest. Sie werden wie Holztüren an Angeln aufgehängt. Diese Türen stellen die zähste Form nichtmagischer Türen dar und sind meist verschlossen oder anderweitig versperrt.

TÜRANGELN

Die meisten Türen, Schiebetüren ausgenommen, hängen auf Angeln. Gewöhnliche Türangeln bestehen aus Metall und verbinden eine Seite der Tür mit dem Türrahmen oder der Wand. Die SC können Türangeln mit einem Fertigkeitwurf für Mechanismus ausschalten (SG 20) zerlegen, sofern die Angeln auf ihrer Seite der Tür sind. Die meisten haben Härte 10 und 30 Trefferpunkte. Der Zerschlagen-SG einer Türangel entspricht dem Zerschlagen-SG zum Zerschlagen der Tür.

Bei Steintüren werden die Angeln meist in der Wand verborgen angebracht, so dass die Tür in beide Richtungen geöffnet werden kann.

Die SC kommen daher nur an die Angeln, wenn sie den Türrahmen oder die Wand aufbrechen.

Drehtüren verfügen über einfache Ausbuchtungen an der Ober- und Unterseite der Tür, die in Löcher im Türrahmen passen, so dass die Tür aufschwingen kann. Der Vorteil besteht darin, dass es keine Türangeln gibt, die entfernt werden könnten, und dass Drehtüren leicht zu bauen sind. Drehtüren werden oft als Geheimtüren benutzt, da sie ohne Türangeln leichter zu verbergen sind.

SCHLÖSSER

Gewölbetüren sind oft verschlossen. Schlösser sind meist Teil einer Tür und befinden sich gegenüber der Angeln oder direkt in der Mitte der Tür. Eingebaute Schlösser enthalten entweder einen kleinen Eisenzylinder, der beim Verschließen der Tür in eine Ausbuchtung im Rahmen schnell, oder steu-

ern einen schweren Holzbalken auf der anderen Seite der Tür. Vorhängeschlösser dagegen sind nicht eingebaut, sondern umschließen in der Regel zwei Ringe – einen an der Tür und einen an der Wand.

Der SG von Fertigkeitswürfen für Mechanismus ausschalten zum Öffnen eines Schlosses liegt in der Regel in einem Bereich von 20 bis 30. Manche Schlösser sind mit Fallen gesichert, wobei es sich meist um eine Giftnadel handelt, die hervorschießt, um jemanden in den Finger zu stechen, der sich am Schloss zu schaffen macht. In einem bewohnten Gewölbe sollte es zu jedem Schloss irgendwo einen Schlüssel geben.

TÜREN EINTRETEN UND ZERBRECHEN

Von den schwächsten Charakteren abgesehen ist jeder imstande, eine Tür mit einem schweren Werkzeug wie einem Kriegshammer oder einer Streitaxt einzuschlagen. Wenn man versucht, einer Tür mit Hilfe einer Hieb- oder Wuchtwaaffe Schaden zuzufügen, finden die Härte und Trefferpunkte Anwendung, die in der Tabelle „Türen“ auf Seite 39 aufgeführt sind.

Gewölbe sind oft feucht, so dass sich Türen zuweilen verziehen oder aus anderen Gründen klemmen. Dies gilt besonders für Holztüren. Gehe davon aus, dass 10% der Holztüren und 5% der Türen, die keine Holztüren sind, klemmen.

Um eine Tür zu zerbrechen, die mit einem Holzbalken versperrt ist, ist ein Stärkewurf (SG 25) erforderlich, bei einer Eisenstange beträgt der SG 30. Die Sperre erhöht weder die Härte der Tür noch ihre Trefferpunkte – wenn die Tür eingetreten wurde, ist der Weg offen bis auf den Balken.

Manche Türen werden von Magie geschlossen gehalten. Um diese zu öffnen, sind die Zauber *Klopfen*, *Magie bannen* oder ein erfolgreicher Stärkewurf erforderlich.

GEHEIMTÜREN

Geheimtüren sind als Teile der Wand (oder auch des Bodens oder der Decke), Bücherregale, Kamine oder anderweitig getarnt. Sie führen in geheime Gänge oder Räume. Wenn man einen Bereich mit einer Geheimtür untersucht, findet man sie mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung (SG 20 für gewöhnliche Geheimtüren, SG 30 für gut versteckte Geheimtüren).

Viele Geheimtüren erfordern besondere Methoden zum Öffnen, z.B. das Drücken versteckter Schalter oder Druckplatten. Geheimtüren können sich wie normale Türen öffnen oder aufschwingen, sich zur Seite schieben, im Boden versinken, in der Decke verschwinden oder sich sogar wie Zugbrücken senken, um den Zugang zu gestatten. Baumeister können eine Geheimtür auch dicht über dem Boden oder hoch oben in der Wand platzieren, so dass man sie nur schwer findet oder erreicht.

FALLGITTER

Diese besonderen Türen bestehen aus eisernen oder dicken, mit Eisenbändern verstärkten Holzstangen, die aus Freiräumen in der Decke und vor allem über Durchgängen herabfallen können. Manche Fallgitter verfügen über Querstangen, die ein Raster bilden, andere nicht. Ein Fallgitter wird meist mittels einer Winde angehoben; es kann schnell herabgelassen werden, und die Stangen enden in der Regel in Spitzen. Um ein gewöhnliches Fallgitter anzuhängen, ist ein Stärkewurf (SG 25) erforderlich.



WÄNDE, TÜREN UND ENTDECKEN-ZAUBER

Steinwände sowie Eisenwände und -türen sind meist dick genug, um die meisten *Entdecken-Zauber*, wie z.B. *Böses entdecken*, zu blockieren, während Holzwände, Holztüren und Steintüren diese Eigenschaft nicht aufweisen. Eine in eine Mauer eingelassene, steinerne Geheimtür, die so dick wie die Wand selbst ist (wenigstens 0,30 m) blockiert die meisten *Entdecken-Zauber*.

TREPPEN

Treppen verkörpern in Gewölben die üblichste Methode, um nach oben oder unten zu gelangen. Ein Charakter kann sich, ohne dafür Mali erleiden zu müssen, eine Treppe als Teil seiner Bewegung hinauf oder hinab bewegen. Der SG für Fertigkeitwürfe auf Akrobatik steigt bei Treppen um +4. Manche Treppen sind jedoch besonders steil und zählen als schwieriges Gelände.

SCHLEIME, SCHIMMEL UND PILZE

In den feuchten, dunklen Winkeln von Gewölben gedeihen Schimmel und Pilze. Hinsichtlich Zaubern und anderen besonderen Effekten gelten alle Schleime, Schimmel und Pilze als Pflanzen. Wie Fallen haben auch gefährlich Schleime und Schimmel einen HG, und die SC erhalten EP, wenn sie diese überwinden.

Ein Art glitzernder Schleim überzieht nahezu alles, was zu lange in der dunklen Feuchtigkeit verbleibt. Diese Art von Schleim mag abstoßend sein, ist aber nicht gefährlich, so dass die SC ihn ignorieren können, sobald sie erkennen, worum es sich handelt.

Schimmel und Pilze wachsen vor allem an dunklen, kühlen und feuchten Orten. Viele sind so ungefährlich wie der gewöhnliche Gewölbeschleim, doch gibt es auch einige, die sehr gefährlich sind. Pilze, Bovisten, Hefeschimmel und Mehltau, sowie andere Arten knolliger, faseriger oder flacher Pilze können in den meisten Gewölben gefunden werden. Sie sind meist ungefährlich und manchmal sogar essbar, wenn auch nicht sonderlich ansprechend und zuweilen von seltsamem Geschmack.

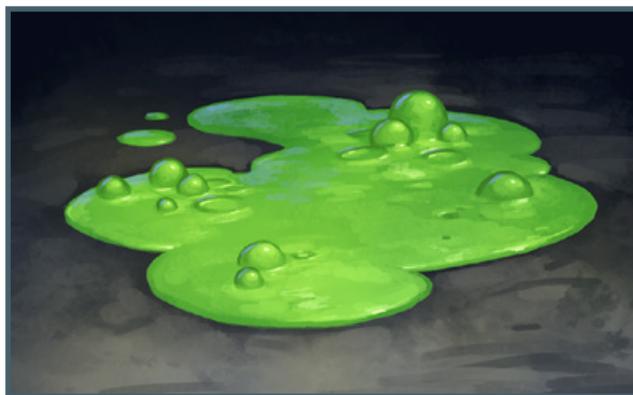
BRAUNER SCHIMMELPILZ (HG 2)

Der braune Schimmelpilz ernährt sich hauptsächlich von Wärme und entzieht diese seiner Umgebung. Man findet ihn in der Regel in 1,50 m durchmessenden Flecken, um welche die Temperatur in einem 9 m-Radius immer kalt ist. Lebende Kreaturen innerhalb von 1,50 m nehmen pro Runde 3W6 Punkte Kälteschaden. Wenn der braune Schimmelpilz mit Feuer in Kontakt kommt oder sich ihm eine Feuerquelle auf weniger als 1,50 m nähert, verdoppelt er sofort seine Größe. Kälteschaden, wie er z.B. durch einen *Kältestrahl* verursacht wird, zerstört augenblicklich einen 1,50 m durchmessenden Bereich des Schimmels.

GRÜNSCHLEIM (HG 4)

Dies ist eine gefährlich Variante normalen Schleimes. Grünschleim frisst sich durch Fleisch und weiches Material wie z.B. Holz, Seil und Leder, wenn er damit in Kontakt kommt - und kann sogar Metall auflösen. Er ist hellgrün, nass und klebt an Wänden, Böden und Decken. Er pflanzt sich fort, indem er organische Materie konsumiert. Zudem lässt er sich von Wänden und Decken herabfallen, wenn er unter sich Bewegungen und potentielle Nahrung wahrnimmt.

Ein 1,50 m x 1,50 m Feld mit Grünschleim verursacht pro Runde 2W6 Schadenspunkte, da der Schleim alles in seinem Weg verzehrt. Während der ersten Runde des Kontaktes kann der Schleim noch von einer Kreatur heruntergekratzt werden (dies zerstört das benutzte Werkzeug), doch danach muss er gefroren, verbrannt oder weggeschnitten werden, was auch dem Opfer Schaden zufügt. Alles, was Kälte- oder Feuerschaden verursacht, sowie Sonnenlicht oder der Zauber *Krankheit*



kurieren zerstört einen Flecken Grünschleim. Bei Holz oder Metall verursacht Grünschleim 2W6 Schadenspunkte pro Runde, wobei er die Härte des Metalls ignoriert (nicht aber die von Holz). Grünschleim beschädigt hingegen Gestein nicht.

KREISCHER

Diese menschengroßen, purpurnen Pilze stoßen ein 1W3 Runden anhaltendes, ohrenbetäubendes Kreischen aus, wenn sich jemand innerhalb von 3 m bewegt oder eine Lichtquelle in diesen Bereich bringt. Das Kreischen macht es unmöglich, innerhalb von 15 m andere Geräusche zu hören, und lockt oft andere Kreaturen an. Manche Kreaturen, die in der Nähe von Kreischern leben, erkennen, dass dieser Lärm bedeutet, dass sich Nahrung oder ein Eindringling in der Nähe befindet.



PHOSPHORESZIERENDER PILZ

Diese seltsamen unterirdischen Pilze geben ein sanftes violettes Leuchten von sich, das unterirdische Höhlen und Gänge wie Kerzenlicht erhellt. Seltene Arten geben sogar ein Licht ab, das mit Fackellicht vergleichbar ist.



FALLEN

Fallen sind eine in Gewölbten häufig anzutreffende Gefahr. Alle Fallen besitzen die folgenden Elemente: HG (und EP-Wert), Art, SG für Fertigkeitwürfe auf Wahrnehmung, SG für Fertigkeitwürfe auf Mechanismus ausschalten, Auslöser, Rücksetzer und Effekt. Manche Fallen können noch weitere Elemente enthalten, wie z.B. Gift oder eine Möglichkeit, sie zu umgehen. Diese Eigenschaften werden im Folgenden beschrieben:

ART

Eine Falle kann entweder mechanischer oder magischer Natur sein.

MECHANISCH: Eine mechanische Falle verwendet keine Magie, um ihre Ziele zu entdecken oder ihren Effekt zu erzeugen. Hierunter fallen federgelagerte Speere, Fallbeile und Fallgruben mit Speerspitzen.

MAGISCH: Manche Fallen bestehen aus Zaubern, die nur darauf warten, von Eindringlingen ausgelöst zu werden. Diese Fallen funktionieren wie ein Kleriker oder Magier, der einen Zauber wirkt, und besitzen eine Zauberstufe sowie einen SG für den Rettungswurf.

WAHRNEHMUNG

Ein Charakter muss bewusst nach einer Falle suchen, um sie zu finden. Jede Falle besitzt deshalb einen SG für Fertigkeitwürfe auf Wahrnehmung, damit man sie aufspüren kann, ehe sie ausgelöst wird. Bei einer mechanischen Falle bedeutet ein Erfolg bei diesem Wurf, dass der Charakter den auslösenden Mechanismus bemerkt, z.B. eine Druckplatte oder mit einem Türgriff verbundene Zahnräder. Wenn der SG um 5 Punkte oder mehr übertroffen wird, erhält man zudem eine generelle Vorstellung davon, wie die Falle wirkt. Bei einer magischen Falle bedeutet ein erfolgreicher Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung, dass der SC sich eines merkwürdigen Eindrucks nicht erwehren kann und z.B. eine Gänsehaut bekommt.

MECHANISMUS AUSSCHALTEN

Jede Falle hat einen SG für Fertigkeitwürfe auf Mechanismus ausschalten, um sie zu entschärfen. Jeder mit wenigstens 1 Fertigkeitstrang in Mechanismus ausschalten kann versuchen, eine mechanische Falle auszuschalten. Nur Schurken besitzen die Fähigkeit magische Fallen ausschalten zu können.

AUSLÖSER

Der Auslöser einer Falle bestimmt, wie sie ausgelöst wird.

ORT: Eine Falle mit diesem Auslöser wird aktiviert, wenn jemand ein bestimmtes Feld betritt.

NÄHE: Dieser magische Auslöser funktioniert wie der Magierzauber *Alarm* (*Heldenbuch*, Seite 27) und wird aktiviert, wenn eine Kreatur den geschützten Bereich betritt (der Boden muss dabei nicht berührt werden). Manche magische Fallen haben besondere Auslöser dieser Art, die nur losgehen, wenn sich bestimmte Arten von Kreaturen nähern. Eine Zwergengruft könnte mit Fallen gesichert sein, die nur ausgelöst werden, wenn sich ein Nichtzwerg nähert.

BERÜHRUNG: Ein Auslöser dieser Art aktiviert die Falle erst, wenn jemand den Gegenstand oder den Ort berührt.

RÜCKSETZER

Dies erklärt, wie leicht es ist, die Falle wieder bereitzumachen, nachdem sie einmal ausgelöst wurde. „Keiner“ bedeutet, dass

die Falle nur einmal funktioniert. „Automatisch“ heißt, dass die Falle sich selbst entweder sofort oder nach kurzer Zeit zurücksetzt. „Manuell“ bedeutet, dass jemand, der wissen muss, wie die Falle funktioniert, 1 Minute aufwenden muss, um sie wieder bereitzumachen.

EFFEKTE

Diese Zeile gibt Aufschluss darüber, was die Falle mit der Kreatur macht, die sie auslöst. Eine Falle legt meist einen Angriffswurf gegen eine Kreatur ab, oder der Kreatur muss ein Rettungswurf gelingen, um der Falle auszuweichen. Wenn bei einem Rettungswurf als Ergebnis die Wortgruppe „Keine Wirkung“ aufgeführt ist, bedeutet dies, dass der SC bei einem gelungenen Rettungswurf die Effekte nicht erleidet.

Es folgen ein paar Beispielfallen:

PFEILFALLE HG 1 (EP 400)

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20; Auslöser Berührung; Rücksetzer Keiner

EFFEKTE

Fernkampfangriff +15 (1W8+1/x3)

FALLGRUBE HG 1 (EP 400)

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20; Auslöser Ort; Rücksetzer Manuell

EFFEKTE

6 m tiefe Grube (2W6 Punkte Fallschaden); Reflexwurf (SG 20), keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 3 m x 3 m großen Bereich aufhalten)

VERGIFTETER WURFPFEIL HG 1 (EP 400)

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20; Auslöser Berührung; Rücksetzer Keiner

EFFEKTE

Fernkampfangriff +10 (1W3 plus Zähigkeitswurf [SG 13] oder das Ziel erleidet weitere 10 Punkte Giftschaden)

NIEDERSAUSENDE AXT HG 1 (EP 400)

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20; Auslöser Ort; Rücksetzer Manuell

EFFEKTE

Nahkampfangriff +10 (1W8+1/x3); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einer 3 m langen Linie befinden)

BRENNENDE HÄNDE HG 2 (EP 600)

Art Magisch; Wahrnehmung SG 26; Mechanismus ausschalten SG 26; Auslöser Nähe (Alarm); Rücksetzer Keiner

EFFEKTE

Zaubereffekt (*Brennende Hände* [*Heldenbuch*, Seite 27], 2W4 Punkte Feuerschaden, Reflexwurf [SG 11], halbiertes Schaden); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 4,50 m-Kegel aufhalten)

WURFSPEER HG 2 (EP 600)

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20; Auslöser Ort; Rücksetzer Keiner

EFFEKTE

Fernkampfangriff +15 (1W6+6)

FALLGRUBE MIT SPEERSPITZEN HG 2 (EP 600)

Art Mechanisch; Wahrnehmung SG 20; Mechanismus ausschalten SG 20; Auslöser Ort; Rücksetzer Manuell

EFFEKTE

3 m tiefe Fallgrube (1W6 Punkte Fallschaden); Speerspitzen (Nahkampfangriff +10, 1W4 Speerspitzen pro Ziel, die je 1W4+2 Schadenspunkte verursachen); Reflexwurf (SG 20), keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 3 m x 3 m großen Bereich aufhalten)



SÄUREPFEILE HG 3 (EP 800)

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 27; **Mechanismus ausschalten** SG 27; **Auslöser** Nähe (Alarm); **Rücksetzer** Keiner

EFFEKTE

Zaubereffekt (Säurepfeil [Heldenbuch, Seite 28], Berührungsangriff im Fernkampf +2, 4 Runden lang je 2W4 Punkte Säureschaden)

GETARNT FALGRUBE HG 3 (EP 800)

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 20; **Auslöser** Ort; **Rücksetzer** Manuell

EFFEKTE

9 m tiefe Fallgrube (3W6 Punkte Fallschaden); Reflexwurf (SG 20), keine Wirkung; mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 3 m x 3 m großen Bereich aufhalten)

ELEKTRISCHE FALLE HG 4 (EP 1.200)

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25; **Mechanismus ausschalten** SG 20; **Auslöser** Berührung; **Rücksetzer** Keiner

EFFEKTE

Elektrischer Schlag (4W6 Punkte Elektrizitätsschaden, Reflexwurf [SG 20], halbiertes Schaden); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einer 9 m-Linie aufhalten)

WANSENSENFALLE HG 4 (EP 1.200)

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20; **Auslöser** Ort; **Rücksetzer** Automatisch

EFFEKTE

Nahkampfangriff +20 (2W4+6/x4)

FALLENDER STEINBLOCK HG 5 (EP 1.600)

Art Mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20; **Mechanismus ausschalten** SG 20; **Auslöser** Ort; **Rücksetzer** Manuell

EFFEKTE

Nahkampfangriff +15 (6W6); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 3 m x 3 m großen Bereich aufhalten)

FEUERBALLFALLE HG 5 (EP 1.600)

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 28; **Auslöser** Nähe (Alarm); **Rücksetzer** Keiner

EFFEKTE

Zaubereffekt (Feuerball [Heldenbuch, Seite 29], 6W6 Punkte Feuerschaden, Reflexwurf [SG 14], halbiertes Schaden); mehrere Ziele (alle Ziele müssen sich in einem 6 m-Explosionsradius aufhalten)

HÄRTE UND TREFFERPUNKTE VON GEGENSTÄNDEN

SUBSTANZ	HÄRTE	TREFFERPUNKTE
Glas	1	1 pro 2,5 cm Dicke
Papier oder Stoff	0	2 pro 2,5 cm Dicke
Seil	0	2 pro 2,5 cm Dicke
Eis	0	3 pro 2,5 cm Dicke
Leder oder Fell	2	5 pro 2,5 cm Dicke
Holz	5	10 pro 2,5 cm Dicke
Stein	8	15 pro 2,5 cm Dicke
Eisen oder Stahl	10	30 pro 2,5 cm Dicke

RÜSTUNGSKLASSE VON OBJEKTEN

OBJEKTGRÖSSE	RK
Hausfliege	11
Kröte	7
Huhn	5
Goblin	4
Mensch	3
Oger oder Pferd	2
Elefant	1
Haus	-1

WÄNDE

WANDART	ÜBLICHE DICKE	ZERBRECHEN-SG	HÄRTE	TREFFERPUNKTE ¹	KLETTERN-SG
Mauerwerk	30 cm	35	8	90 TP	20
Bearbeiteter Stein	90 cm	50	8	540 TP	25
Unbearbeiteter Stein	1,50 m	65	8	900 TP	15
Papier	Papierdünn	1	0	1 TP	30
Eisen	8 cm	30	10	90 TP	25
Holz	15 cm	20	5	60 TP	21

¹ Pro Abschnitt von 3 m x 3 m

TÜREN

TÜRART	ÜBLICHE DICKE	HÄRTE	TREFFERPUNKTE	VERKLEMMT ¹	VERSCHLOSSEN ¹
Einfaches Holz	3 cm	5	10 TP	13	15
Gutes Holz	4 cm	5	15 TP	16	18
Starkes Holz	5 cm	5	20 TP	23	25
Stein	10 cm	8	60 TP	28	28
Eisen	5 cm	10	60 TP	28	28
Fallgitter, Holz	8 cm	5	30 TP	25 ²	25 ²
Fallgitter, Eisen	5 cm	10	60 TP	25 ²	25 ²
Schloss	—	15	30 TP	—	—
Türangel	—	10	30 TP	—	—

¹ Dies ist der SG des Stärkewurfes, um die Tür zu zerschmettern.

² Dies ist der SG, um das Fallgitter anzuheben. Um ein Fallgitter zu zerschmettern, verwende den SG für eine eiserne oder starke Holztür.

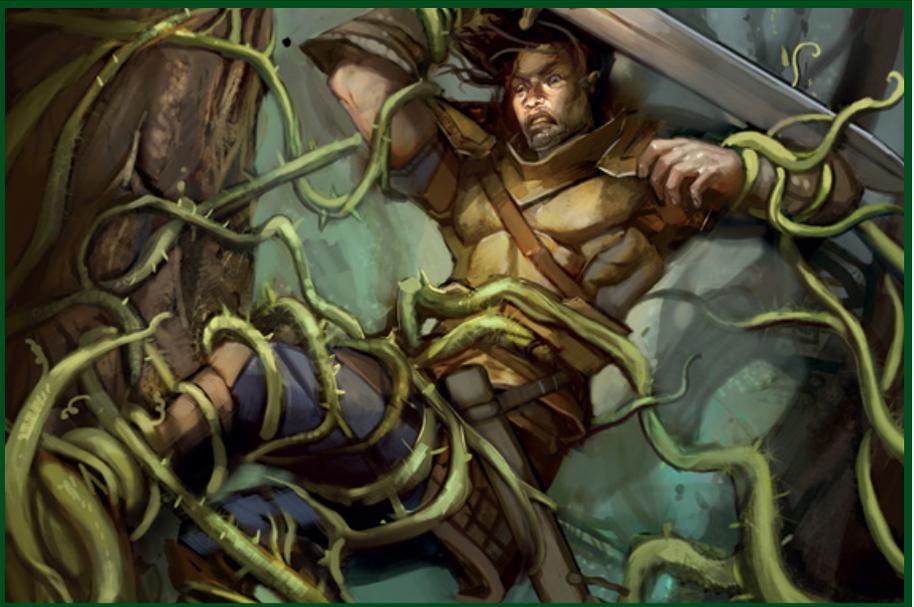
WÄLDER



Die herausragenden Geländemerkmale eines Waldes sind Bäume und andere Pflanzen. Ein Wald kann licht, mittel, dicht oder eine Kombination davon sein. Ein riesiger Wald könnte am Rand licht sein, dicht in seinem Herzen und mittel in den Gebieten dazwischen. Ein Wald kann entweder warm, kalt, trocken, feucht, hell oder dunkel sein.



AUF SEITE 87 FINDEST DU EINE LISTE MIT WALDMONSTERN



BÄUME

Die Anwesenheit eines gewöhnlichen Baumes auf einem Feld beeinträchtigt nicht die Flugfähigkeit einer Kreatur, wenn sie sich in diesem aufhält, da angenommen wird, dass sie den Baum nach Möglichkeit zu ihrem Vorteil nutzt. Größere und ältere Bäume können jedoch gewaltige Stämme besitzen, die ganze Felder einnehmen und Deckung bieten wie eine Mauer.

UNTERHOLZ

Ranken, Wurzeln und Gebüsche bedecken einen Großteil des Waldbodens. Unterholz gilt als schwieriges Gelände. In dichtem Unterholz kann man sich leicht verstecken. Es ist unmöglich, durch dichtes Unterholz einen Sturmangriff auszuführen. Felder mit Unterholz sind oft zusammenhängend. Unterholz und Bäume schließen einander nicht aus, und ein Feld von 1,50 m x 1,50 m weist häufig einen Baum und Unterholz auf.

ANDERES WALDGELÄNDE

Umgestürzte Stämme haben meist eine Höhe von 90 cm und geben Deckung wie niedrige Wände. Um solche Stämme zu passieren, muss man 1,50 m an Bewegungsrate aufwenden. Waldbäche sind im Schnitt 1,50 m bis 3 m breit und nicht tiefer als 1,50 m. Pfade, auf denen sich Kreaturen normal fortbewegen können, winden sich durch die meisten Wälder und ermöglichen weder Deckung noch Tarnung.

HEIMLICHKEIT UND WAHRNEHMUNG

Ab einer gewissen Distanz versperrt der Wald die Sichtlinie, so dass man selbst mit der Fertigkeit Wahrnehmung nur in beschränktem Maße sehen kann (du kannst aber immer noch hören, was sich jenseits des nicht sichtbaren Bereiches befindet). In einem lichten Wald beträgt diese Maximaldistanz 3W6 x 3 m. In einem mittleren Wald liegt sie bei 2W8 x 3 m und in einem dichten Wald bei 2W6 x 3 m.

Da jedes Feld mit Unterholz gleichzeitig Tarnung bietet, ist es meist einfach, die Fertigkeit Heimlichkeit in einem Wald zu nutzen. Umgestürzte Bäume und massive Baumstämme bieten Deckung, was es auch ermöglicht, sich zu verstecken. Die Hintergrundgeräusche des Waldes erschweren die Wahrnehmung mittels Gehör und erhöhen den SG für entsprechende Würfe um +2 pro 3 m statt um +1.

TYPISCHER BAUM

TP 150

RK 4, Berührung 4, auf dem falschen Fuß 4
Verteidigungsfähigkeiten Härte 5

MASSIVER BAUM

TP 600

RK 3, Berührung 3, auf dem falschen Fuß 3
Verteidigungsfähigkeiten Härte 5

KLETTERN Der SG für Fertigkeitwürfe auf Klettern beträgt für beide Baumarten 15.

LEICHTES UNTERHOLZ

EFFEKTE

Bewegung 2 Felder

Fertigkeiten Der SG für Fertigkeitwürfe auf Akrobatik und Heimlichkeit steigt um +2

Besonderes Bietet Tarnung

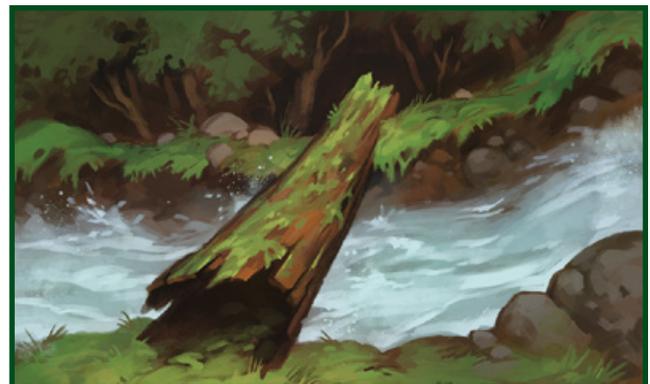
DICHTES UNTERHOLZ

EFFEKTE

Bewegung 4 Felder, kein Sturmangriff möglich

Fertigkeiten Der SG für Fertigkeitwürfe auf Akrobatik und Heimlichkeit steigt um +5, Bonus von +5 bei Würfeln auf Heimlichkeit

Besonderes Bietet Tarnung (30% Fehlschlagschance statt 20%), Sturmangriffe in dichtem Unterholz sind nicht möglich



SUMPF



Ein Sumpf kann alles von einem relativ trockenem Moor bis hin zu einem überfluteten Marschland sein. Beide grenzen oft an Seen an (siehe aquatisches Gelände auf Seite 43). Wie Wälder besitzen auch Sümpfe leichte, mittlere oder dichte Vegetation. Sie können warm oder kalt sein, neigen aber eher dazu, feucht, neblig und dunkel zu sein.



AUF SEITE 86 FINDEST DU EINE LISTE MIT SUMPFMONSTERN



MOORE

Moore bestehen hauptsächlich aus tiefem Schlamm oder stehendem Wasser von etwa 30 cm Tiefe. Ein Feld mit tiefem Moor hat etwa 1,20 m tiefes, stehendes Wasser (Charaktere können mit ihrer normalen Bewegungsrate hindurch schwimmen oder sich hindurch bewegen - wenn sie die letzte Variante wählen, müssen sie ein zusätzliches Feld ihrer Bewegungsrate aufwenden).

BÄUME UND UNTERHOLZ

In Marschen gibt es ebenfalls Bäume und Unterholz, wie in Wäldern auch. Ein Moorfeld zählt nicht als Unterholz.

DORNENHECKEN

Dornenhecken sind Gestrüppe aus Gestein, Erde und Dornbüschen. Schmale Hecken gelten als niedrige Wände. Breite Hecken sind mehr als 1,50 m hoch.

TREIBSAND

Treibsandbereiche sehen aus wie Unterholz oder offenes Gelände. Ein Charakter, der sich einem Bereich mit Treibsand mit normaler Bewegungsrate nähert, kann einen Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung oder Wissen (Natur) ablegen, ehe er hineintritt; bei einem Sturmangriff hat ein Charakter diese Chance nicht, ehe er in das Treibsandfeld hinein stolpert. Ein normaler Flecken Treibsand hat einen Durchmesser von 6 m, und die Bewegung trägt einen rennenden oder einen Sturmangriff durchführenden Charakter 1W2 x 1,50 m weit in den Bereich hinein (bei einem 1W2-Wurf würfelst du einfach einen 1W4 und teilst das Ergebnis durch 2). Einem Charakter im Treibsand muss jede Runde ein Fertigkeitwurf auf Schwimmen (SG 10) gelingen, um nicht unterzugehen, oder ein Fertigkeitwurf auf Schwimmen (SG 15), um sich 1,50 m weit horizontal zu bewegen. Sollte der Wurf um 5 Punkte oder mehr fehlschlagen, geht der Charakter unter und beginnt zu ertrinken, sobald er den Atem nicht mehr anhalten kann (siehe Ersticken auf Seite 47). Untergegangene Charaktere können zur Oberfläche des Treibsand hinauf schwimmen, wenn ihnen ein Fertigkeitwurf auf Schwimmen (SG 15 + 1 pro aufeinanderfolgender Runde unter der Oberfläche) gelingt.

Um einen in Treibsand feststeckenden Charakter zu befreien, ist eine Stange, ein Seil oder ein ähnliches Werkzeug erforderlich, mit dem der Retter das Opfer erreichen kann. Dem Retter muss ein Stärkewurf (SG 15) gelingen, um das Opfer zu sich zu ziehen, und dem Opfer muss ein Stärkewurf (SG 10) gelingen, um sich festzuhalten. Wenn beide Charaktere Erfolg haben, wird das Op-

SEICHTES MOOR

EFFEKTE

Bewegung 2 Felder

Fertigkeiten Der SG von Fertigkeitwürfen auf Akrobatik und Heimlichkeit steigt um +2

TIEFES MOOR

EFFEKTE

Bewegung 4 Felder

Fertigkeiten Der SG von Fertigkeitwürfen auf Akrobatik und Heimlichkeit steigt um +2, Turnen ist in diesem Gebiet nicht möglich
Besonderes Gibt Deckung

TREIBSAND

Wahrnehmung/ Wissen (Natur) Fertigkeitwürfe auf Wahrnehmung oder Wissen (Natur) gegen SG 8, um diese Gefahr frühzeitig zu erkennen

EFFEKTE

Bewegung Fertigkeitwürfe auf Schwimmen (SG 10), um nicht unterzugehen; Fertigkeitwürfe auf Schwimmen (SG 15), um sich 1,50 m weit zu bewegen

SCHMALE DORNENHECKE

EFFEKTE

Bewegung 3 Felder

Besonderes Fungiert als niedrige Wand (siehe Vorsprünge, Seite 35)

BREITE DORNENHECKE

EFFEKTE

Bewegung 4 Felder

Fertigkeiten Bei gelungenem Fertigkeitwürfen auf Klettern (SG 10) werden nur 2 Felder verbraucht
Besonderes Gibt vollständige Deckung

fer 1,50 m weit in Sicherheit gezogen. Sollte sich das Opfer nicht festhalten können, muss ihm sofort ein Wurf auf Schwimmen (SG 15) gelingen, um an der Oberfläche zu bleiben.

HEIMLICHKEIT UND WAHRNEHMUNG

In einem offenem Marschgebiet beträgt die maximale Wahrnehmungsdistanz, um Kreaturen zu sehen, 6W6 x 3 m. In einem dichtbewachsenen Sumpf sind es 2W8 x 3 m. Unterholz und tiefe Moore liefern haufenweise Möglichkeiten zur Tarnung, daher ist es leicht, die Fertigkeit Heimlichkeit in einem Sumpfgebiet einzusetzen.

BERGE



Zu Bergen gehören schneebedeckte Gipfel, Vulkane sowie andere hohe und felsige Plätze. Bäume kommen in den Bergen eher selten vor (die meisten bewaldeten Anhöhen sind in Wirklichkeit Hügel). In Bergen findet man aktive Flüsse und ausgetrocknete Flussbetten. In höheren Regionen ist es meist kälter als im umliegenden Tiefland, manchmal gibt es dort sogar Gletscher.



AUF SEITE 85 FINDEST DU EINE LISTE MIT BERGMONSTERN.



BERGHÄNGE

Ein sanfter Hang ist nicht steil genug, um sich auf die Bewegungsrate auszuwirken, Kreaturen erhalten aber einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe im Nahkampf gegen Ziele unterhalb von ihnen. Bei steilen Hängen müssen sich aufwärts bewegende Kreaturen 2 Felder an Bewegungsrate aufwenden, um ein höher gelegenes Feld zu betreten. Charakteren, die hangabwärts Sturmangriffe ausführen, muss ein Fertigkeitwurf für Akrobatik (SG 10) gelingen, wenn sie das erste Feld mit einem Steilhang betreten; berittenen Charakteren muss stattdessen ein Fertigkeitwurf für Reiten (SG 10) gelingen. Bei einem Fehlschlag stolpert ein Charakter und muss seine Bewegung 1W2 x 1,50 m später beenden. Charaktere, deren Wurf um 5 Punkte oder mehr misslingt, stürzen in dem Feld zu Boden, in dem ihre Bewegung endet. Ein Steilhang erhöht den SG von Fertigkeitwürfen für Akrobatik um +2.

KLIPPEN

Eine typische Klippe erfordert einen Fertigkeitwurf für Klettern (SG 15) zum Besteigen und ist 2W6 x 3 m hoch – eventuell brauchst du aber auch eine höhere Klippe. Eine Klippe ist nie absolut senkrecht und belegt 1,50 m-Felder, wenn sie weniger als 9 m hoch ist, 3 m-Felder bei 9 m Höhe oder mehr und 6 m-Felder ab 24 m Höhe. Die steilsten Klippen werden als Felswände bezeichnet und erfordern einen Fertigkeitwurf für Klettern (SG 25). Sie werden an den Rändern von Kartenfeldern eingezeichnet, statt eigene Felder zu belegen.

SCHLUCHTEN

Schluchten funktionieren wie Gruben in einem Gewölbe. Sie sind nicht versteckt, daher stürzen Charaktere selten zufällig hinein. Eine typische Schlucht ist 2W4 x 3 m tief (in manchen Bergregionen sind auch 2W8 x 3 m üblich), mindestens 6 m lang und zwischen 1,50 m und 6 m breit. Um aus einer Schlucht hinauszuklettern, ist ein Fertigkeitwurf für Klettern (SG 15) erforderlich.

HÖHLENEINGÄNGE

Höhleingänge sind meist 1,50 m bis 6 m breit und 1,50 m tief. Eine Höhle kann alles zwischen einer einfachen Kammer und dem Eingang zu einem gewaltigen Gewölbe sein. Als Monsterverstecke dienende Höhlen haben in der Regel 1W3 Räume, die jeweils 1W4 x 3 m groß sind.

STEINFELDER

EFFEKTE

Fertigkeiten Der SG von Fertigkeitwürfen für Heimlichkeit steigt um +2; Der SG von Fertigkeitwürfen für Akrobatik steigt um +2 (sanfter Hang) oder um +5 (Steilhang), Turnen ist in diesem Gebiet nicht möglich

DICHTES GERÖLL

EFFEKTE

Bewegung 2 Felder

Fertigkeiten Der SG von Fertigkeitwürfen für Akrobatik steigt um +5; Der SG von Fertigkeitwürfen für Heimlichkeit steigt um +2

LEICHES GERÖLL

EFFEKTE

Fertigkeiten Der SG von Fertigkeitwürfen für Akrobatik steigt um +2

EISFLÄCHE

EFFEKTE

Bewegung 2 Felder

Fertigkeiten Der SG von Fertigkeitwürfen für Akrobatik steigt um +5; für Sturmangriffe sind Fertigkeitwürfe für Akrobatik (SG 10) nötig

ANDERE EIGENSCHAFTEN VON BERGEN

In Bergen kann man leichtes Unterholz (siehe Wälder), Steinfelder (Bereiche mit lockeren Felsen), Geröll (Bereiche mit großen Felsen) und Eisflächen vorfinden. Erdbeben können Kreaturen hinfert bewegen, Fallschaden verursachen (8W6 Punkte Fallschaden, Reflexwurf, halbiertes Schaden) und alles in ihrem Weg unter sich begraben (eine begrabene Kreatur erleidet pro Minute 1W6 Schadenspunkte).

HEIMLICHKEIT UND ENTDECKUNG

Die maximale Reichweite, in der man jemanden in den Bergen entdecken kann, beträgt meist 4W10 x 3 m. Gipfel und Bergvorsprünge sind bessere Aussichtspunkte mit höherer Sichtweite, während in Tälern und Schluchten die Sichtweite viel niedriger sein könnte.

Ein Vorsprung oder ein Gipfel liefert genug Deckung, um sich vor jedem unterhalb dieses Punktes zu verstecken.

Der SG von Fertigkeitwürfen für Wahrnehmung, die auf Geräuschen basiert, steigt um +1 pro 6 m statt pro 3 m.

WÜSTE



Wüsten sind Trockengebiete, die bisher nur wenig Regen erfahren haben. Es können sandige Wüsten, überfrostene Tundren in kalten Ländern oder verfluchte Ödlande sein, die von Magie verheert wurden. Das Leben ist hart in der Wüste. Die dort lebenden Kreaturen sind abgehärtete Überlebenskünstler und meist um einiges gefährlicher als die einheimischen Kreaturen anderer Geländearten.



AUF SEITE 87 FINDEST DU EINE LISTE MIT WÜSTENMONSTERN



SANDDÜNEN

Dünen sind Hügel, die sich mit Hilfe des Windes um bis zu 5W10 x 30 cm pro Stunde bewegen. Sie besitzen in Windrichtung einen sanften Hang und in der entgegengesetzten Richtung einen Steilhang (siehe Berge).

OASEN

In weißen Wüsten liefern natürliche Quellen oder Brunnen genug Wasser für Tiere und Nomaden – sind aber gleichzeitig beliebte Jagdgründe für Monster und andere Räuber. Eine typische Oase ist auf 3 m – 9 m von leichtem Unterholz und lichtem Wald umgeben.

In kalten Wüsten erfüllen heiße Quellen die ökologische Rolle der Oase und liefern sowohl Wasser als auch Schutz vor der nächtlichen Kälte. Eine heiße Quelle kann Trinkwasser oder nur Schlamm enthalten (behandle sie als seichtes oder tiefes Moor - das Wasser ist trinkbar, wenn man den Schlamm ausfiltert).

ANDERE WÜSTENGEBIETE

Auch in kalten Ödlandschaften gibt es ab und an Bäume oder Kakteen. In manchen Regionen wächst zähes Gestrüpp, das als leichtes Unterholz zählt (siehe Wälder). In Felswüsten gibt es vom Wind geschaffene Türme und flache Hochebenen, die zu allen Seiten von Klippen und Steilhängen umgeben sind (siehe Berge). Sandwüsten weisen manchmal Treibsand auf (siehe Sümpfe). Wüsten sind oft von trockenen Flussbetten durchzogen, die bei Regen geflutet werden. Ausgetrocknete Flussbetten und Seen sind mit leichtem Geröll übersät (siehe Berge). In kalten Wüsten kann es Eisflächen (siehe Berge) geben, die im Frühjahr tauen und zu seichten Mooren werden (siehe Sümpfe). Sandstürme verringern die Sichtweite und fügen ihnen ausgesetzten Kreaturen 1W3 Schadenspunkte pro Stunde zu.

HEIMLICHKEIT UND WAHRNEHMUNG

Im Allgemeinen kann man in Wüsten jemanden mittels der Fertigkeit Wahrnehmung auf 6W6 x 6 m entdecken. Sanddünen halbieren diese Sichtweite. In warmen Wüsten machen Höhenunterschiede und Verzerrungen aufgrund der Hitze eine auf Sicht basierende Wahrnehmung manchmal unmöglich.

ANDERE GELÄNDEARTEN

Zu den anderen Wildnisgeländearten gehören:

AQUATISCH: Diese Kategorie umfasst Meere und Flüsse. Flüsse tragen alles bis zu 3 m – 12 m pro Runde fort oder bis zu 18 m – 27 m, wenn es sich um Stromschnellen handelt. In schnellen Flüssen ist das Wasser immer etwas aufgewühlt (Fertigkeitswurf für Schwimmen [SG 15]) und bei Stromschnellen stürmisch (Fertigkeitswurf für Schwimmen [SG 20]). Die Sichtweite in klarem Wasser beträgt 4W8 x 3 m oder 1W8 x 3 m in schlammigem Wasser. Eine unsichtbare Kreatur verdrängt Wasser und hinterlässt dort eine sichtbare, körperförmige „Blase“, wo das Wasser verdrängt wurde. Die Kreatur hat immer noch Tarnung (20% Fehlschlagschance), aber nicht vollständige Tarnung (50% Fehlschlagschance).

HÜGEL: Hügel verkörpern oft den Übergang zwischen Ebenen und Bergen. Sie besitzen Hänge, Unterholz, Bäume und Bäche. Die Sichtweite in Hügeln ist wie in Bergen oder halbiert, wenn der Hügel bewaldet ist.

EBENEN: Dies schließt flaches Gelände wie Ackerland, Weideland oder Schlachtfelder ein. Ebenen weisen Unterholz, leichtes Geröll, niedrige Erdwälle, Zäune (Holz oder Stein) und zuweilen Bäume auf.

UNTERWASSER: Tapfere Abenteurer gehen vielleicht auch unter Wasser auf Erkundung, wozu sie meist Magie wie den Magierzauber *Wasser atmen* benötigen. Sichtbarkeit im Wasser stellt ein Problem dar (siehe aquatisches Gelände). SC, die sich am Grund bewegen, statt zu schwimmen, können auf Wälder aus Seegras stoßen, Berge (allerdings besteht hierbei nicht das Risiko, abzustürzen), Städte (z.B. luftgefüllte Kuppelbauten oder Ansiedlungen von Fischleuten) und Gewölbe.

UNTERWASSER

EFFEKTE

Nahkampfwaffe Angriffe im Nahkampf erleiden einen Malus von -2 und verursachen nur halben Schaden

Fernkampfwaffen Angriffe im Fernkampf erleiden einen Malus von -2 pro 1,50 m zwischen dem Schießenden und dem Ziel
Zauber Erfordern einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde (SG 15) zum Wirken

Wurfaffen Können nicht genutzt werden

STADTABENTEUER



Bei Abenteuern, die in Städten spielen, gibt es zwei bedeutende Unterschiede zu anderen Gewölben: Die SC haben besseren Zugang zu Ressourcen und müssen sich eventuell mit den Gesetzeshütern herumschlagen. Dies hat einen radikalen Einfluss darauf, wie die SC mit Begegnungen umgehen und welche Konsequenzen es haben kann, alle Probleme mit blanker Klinge lösen zu wollen.



DU FINDEST AUF SEITE 86 EINE LISTE MIT MONSTERN FÜR STADTBEGEGNUNGEN



ZUGANG ZU RESSOURCEN

Im Gegensatz zur Wildnis und Gewölben können SC Ausrüstung in Städten rasch erwerben und verkaufen. Eine große Stadt verfügt über hochstufige NSC, die Hilfestellungen geben und Hinweise entziffern können. Wenn die SC verletzt sind, können sie in einem Tempel Heilung erwerben oder sich in die Annehmlichkeit eines Gasthauses zurückziehen. Diese Rückzugsfreiheit und der Zugang zum Markt bedeuten, dass die Spieler eine höhere Kontrolle über das Tempo bei einem Stadtabenteuer haben.

GESETZSHÜTER

Ein Gewölbe ist ein gesetzloser Ort, doch eine Stadt wird von Gesetzen zusammengehalten, von denen viele vereiteln sollen, dass Mochtegern-Abenteurer plündernd und mordend durch die Straßen ziehen. Wenn die Abenteurer innerhalb der Stadt einen Bösewicht bei einer düsteren Tat antreffen, zieht es das Gesetz lieber vor, dass sich der Übeltäter vor einem Gericht für seine Verbrechen verantworten muss, statt Abenteurern jegliche Form von Selbstjustiz zu gestatten. Die meisten städtischen Gesetze erkennen Monster als Bedrohung für die Stabilität der Stadt an, so dass ein Verbot zu töten nur selten auch für gefährliche Monster gilt.

WAFFEN- UND ZAUBER-BESCHRÄNKUNGEN

Um die Sicherheit der Bürger zu gewährleisten, verlangen manche Städte, dass alle Waffen, die größer sind als ein Dolch, bei der Stadtwache hinterlegt oder mit Lederschnüren zusammengebunden werden, so dass man sie nur schwer ziehen kann. Eine Stadt, in der man Magie fürchtet, könnte von Magiern und Klerikern verlangen, ihre Zauberbücher und heiligen Symbole abzugeben, wenn sie sich in der Stadt aufhalten.

MERKMALE VON STÄDTEN

Auf vielerlei Weise ist eine Stadt wie ein Gewölbe – sie hat Wände, Türen, schlechte Lichtverhältnisse und unebene Böden. Bei einer Stadt ist folgendes insbesondere zu beachten.

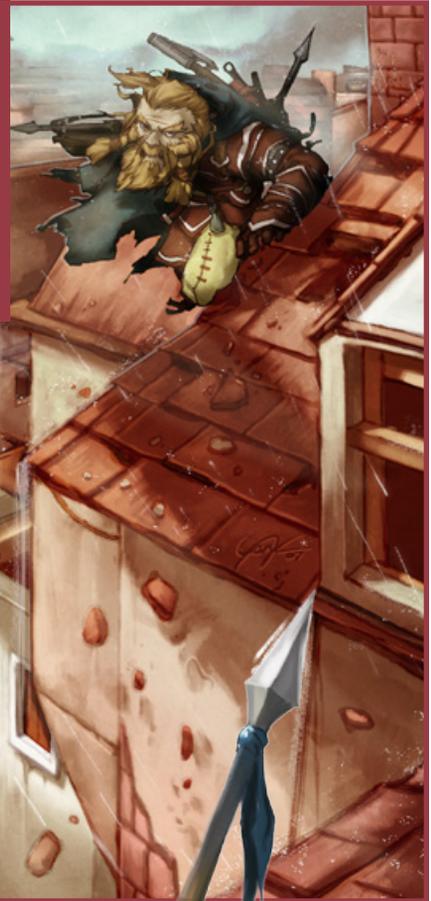
GESCHÄFTE: Jede Ansiedlung sollte einen Ort aufweisen, an dem die SC ihre Beute verkaufen können, und wenn es nur der örtliche Tempel, das Gasthaus oder der Schmied ist. Natürlich verfügen Dörfer und noch kleinere Ortschaften nicht über die Mittel, um den SC teure Gegenstände abzukaufen – nur weil die SC mit fünf Ritterrüstungen aus einem Gewölbe zurückkehren, hat das nächste Bauerndorf deshalb nicht genug Gold, um sie dafür zu bezahlen. Die SC sollten imstande sein, die meisten im *Heldenbuch* aufgeführten Gegenstände in größeren Ansiedlungen zu erwerben. Kleinere Ortschaften könnten aber vielleicht nicht alles im Angebot haben (z.B. Alchemistenfeuer), einfach weil der örtliche Schmied und die Handwerker keinen Grund sehen, derartiges herzustellen. In größeren Städten sollten die SC in der Lage sein, Waffen von Meisterarbeitsqualität (*Heldenbuch*, Seite 44) zu erwerben, wenn sie genug Gold haben – solche Waffen sind besonders für jene Abenteurer geeignet, die sich noch keine magischen Gegenstände leisten können, bzw. noch nicht das Glück hatten, welche zu finden (siehe Seite 48).

MAGIELÄDEN: Du entscheidest, wie verbreitet Magie in deiner Welt ist. Ein Teil dieser Entscheidung besteht darin, zu bestimmen, ob es Orte gibt, an denen die SC in der Stadt magische Gegenstände kaufen können. In einer „hochmagischen“ Welt können die SC durchaus davon ausgehen, dass sie jeden magischen Gegenstand in diesem Buch erwerben können, wenn sie genug Geld zusammenbekommen. Solltest du bestimmen, dass Magie weniger verbreitet ist, kannst du auch entscheiden, dass nur bestimmte Gegenstände käuflich sind, z.B. Heiltränke vom Tempel oder Magierschriftrollen



DÄCHER

Um auf ein Dach zu gelangen, muss ein Charakter in der Regel eine Wand überwinden, sofern er das Dach nicht schon erreicht hat, indem er aus einem höher gelegenen Fenster, von einem Balkon oder einer Brücke gesprungen ist. Auf flachen Dächern, wie man sie überwiegend in warmen Ländern antrifft, kann man leicht rennen. Um auf dem First eines Ziegeldaches zu laufen, ist ein Fertigkeitswurf für Akrobatik (SG 20) erforderlich. Wenn man sich parallel zum First bewegt, beträgt der SG 15. Um auf einer Seite des Daches zum First hinauf und auf der anderen Seite wieder hinab zu laufen, ist ein Fertigkeitswurf für Akrobatik (SG 10) nötig. Die Entfernung zum nächsten Dach beträgt meist $1W_3 \times 1,50$ m, jedoch kann das nächste Dach zudem noch 1,50 m höher, tiefer oder auf derselben Höhe liegen.



von einer Magiergilde. Du kannst auch festlegen, dass man in deiner Welt magische Gegenstände nirgends kaufen kann – in diesem Fall erhalten die SC magische Gegenstände nur Form von Schätzen. Du musst dann sicherstellen, dass sie für ihre Abenteuer angemessene Belohnungen erhalten, sonst haben sie am Ende bergerweise Goldmünzen, die sie nicht ausgeben können.

MAUERN: Viele Städte sind von Mauern umgeben. Eine gewöhnliche, kleine Stadt ist mit einer Steinmauer von 6 m Höhe und 1,50 m Dicke befestigt. Solche Mauern sind recht glatt (Fertigkeitswurf für Klettern [SG 30]). Die Mauern verfügen auf einer Seite über Zinnen, so dass die Wachen eine niedrige Wand haben, hinter der sie patrouillieren können; der Wehgang ist in der Regel ziemlich schmal. Eine solche Stadtmauer hat RK 3, Härte 8 und 450 Trefferpunkte pro 3 m-Abschnitt.

WACHTÜRME: Manche Stadtmauern verfügen in unregelmäßigen Abständen über Wachtürme. Die Türme ermöglichen eine Aussicht auf die Umgebung und dienen als Schwerpunkte der Verteidigung gegen potentielle Eindringlinge. Wachtürme sind oft 3 m höher als die Stadtmauer und haben ei-

nen Durchmesser von 7,50 m. Schießscharten befinden sich an den Außenseiten der Obergeschosse eines Turmes, und die Spitze trägt einen Zinnenkranz. Eine einfache Leiter verbindet in der Regel die Stockwerke des Turmes und sein Dach; größere Türme haben Treppen. Ein Turm verfügt über starke Holztüren (siehe Seite 39) mit guten Schlössern (Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten [SG 30], *Heldenbuch*, Seite 37). Der Hauptmann der Wache besitzt normalerweise die Schlüssel zu den Türmen, und Kopien befinden sich zudem in der Festung der Stadt oder der Kaserne, wo die Soldaten an sie gelangen können.

TORE: Ein gewöhnliches Stadttor besteht aus einem Torhaus mit zwei Fallgittern und Mörderlöchern oberhalb des dazwischenliegenden Platzes. In kleineren Ansiedlungen mit Stadtmauern ist der Haupteingang meist nur eine eisenverstärkte Doppeltür in der Mauer. Tore sind tagsüber geöffnet und nachts verschlossen oder versperrt. Oft können Reisende nach Sonnenuntergang nur ein Tor benutzen, welches von Wachen besetzt ist, die es nur für jene öff-





ZAUBERKUNDIGE ANHEUERN

Manchmal, wenn die SC in die Stadt zurückkehren, sind sie blutig geschlagen, vergiftet, verflucht oder leiden unter einem magischen Angriff, den sie selbst nicht kurieren können. Dann heuern sie einen NSC-Zauberkundigen an, z.B. einen Priester des ortsansässigen Tempels oder den Magier, der einen der SC ausgebildet hat. Dieser flickt sie dann wieder zusammen, damit sie schnell wieder auf Abenteuer ausziehen können. Das heißt aber nicht, dass die NSC die SC auf ihren Abenteuern begleiten wollen – sie bieten ihre Dienste in der Sicherheit der Stadt an. Zauberkundige, die bereit sind, Kopf und Kragen zu riskieren, sind daher auch viel teurer. Die üblichen Kosten hierfür betragen Zaubergrad x Zauberstufe x 10 GM; Zaubertricks und Gebete kosten halb so viel wie ein Zauber der 1. Stufe.

nen, die ehrlich erscheinen, die richtigen Papiere besitzen oder eine ausreichend hohe Bestechungssumme bieten (abhängig von der Stadt und den Wachen).

WACHEN UND SOLDATEN: Eine Stadt verfügt meist über eine kleine Einheit von Berufssoldaten und kann in Notfällen auf eine weitaus größere Miliz zurückgreifen. Die Soldaten bekleiden in ruhigen Zeiten das Amt von Stadtwachen, in deren Zuständigkeit die Aufrechterhaltung der Ordnung in der Stadt und die Verteidigung gegen Angriffe von außen liegt. Die meisten Stadtwachen sind Kämpfer der 1. Stufe (siehe 80), während Offiziere meist höherstufige Kämpfer, Kleriker oder Schurken sind.

STRASSEN: Die typischen Straßen einer Stadt sind eng, gewunden und 4,50 m – 6 m breit. Gassen sind hingegen oft 1,50 m – 3 m breit. Gut erhaltene Pflastersteinstraßen erlauben eine normale Bewegung, aber schlecht erhaltene Straßen oder stark zerfahrene, ungepflasterte Straßen werden als leichter Schutt behandelt (siehe Seite 35).

MENSCHENMASSEN: Die Straßen einer Stadt sind voller Leute, die ihren alltäglichen Geschäften nachgehen. Statt Individuen auf der Karte einzuzeichnen, markiere nur jene Felder, die eine Menschenmenge enthalten. Wenn eine Menge eine offenkundige Gefahr sieht, bewegt sie sich mit 9 m pro Runde bei Initiativewert 0 von dieser fort. Um ein Feld mit einer Menschenmenge zu betreten, muss man 2 Felder an Bewegungsrate aufwenden. Mengen bieten Deckung (*Heldenbuch*, Seite 57) für jeden auf demselben Feld. Um eine Menge dazu zu bringen, sich in eine bestimmte Richtung zu bewegen, ist ein Fertigkeitswurf auf Diplomatie (SG 15) im Rahmen einer Vollen Aktion erforderlich.

KANALISATION: Kanalisationstunnel liegen in der Regel 3 m unterhalb der Straßen. Ihre Zugänge sind mit schweren Metallgittern versperrt, die man mit Hilfe einer Vollen Aktion öffnen kann. Ein Kanalisationssystem ist wie ein Gewölbe, verfügt meist aber über rutschige oder von Wasser bedeckte Böden. Die meisten Gewölbemonster kann man auch in Kanalisationen antref-



fen. Manche Städte wurden auf den Ruinen älterer Zivilisationen errichtet, so dass die Tunnel manchmal zu den Schätzen und Gefahren vergangener Zeitalter führen können.

STADTGEBÄUDE: Die meisten Gebäude in einer Stadt wurden aus einer Kombination aus Stein oder Lehmziegeln (beim unteren Stockwerk oder den beiden unteren Stockwerken) und Holz (bei den Obergeschossen, Innenwänden und Böden) errichtet. Für die Dächer benutzt man hingegen eine Mischung aus Stroh, Brettern und pechversiegelten Ziegeln. Die Außentüren der meisten Gebäude bestehen aus starkem Holz und sind für gewöhnlich verschlossen. Letztres gilt natürlich nicht für öffentliche Gebäude wie Geschäfte und Schenken.

BELEUCHTUNG: Wenn eine Stadt Hauptverkehrsadern besitzt, sind diese von Laternen gesäumt, die in Abständen von 18 m in 2,10 m Höhe hängen. Gassen können auch tagsüber dunkle Orte sein, in denen es zwar nicht finster genug ist, um Tarnung zu erhalten, wohl aber ausreichend, um einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit zu erhalten.

GEFAHREN IM GELÄNDE

Diese Gefahren sind in mehreren Geländearten weitverbreitet:

DUNKELHEIT: Jede Kreatur, die nicht im Dunkeln sehen kann, gilt als blind (siehe Seite 94).

EIS: Auf Eis gehende Charaktere verbrauchen 2 Felder ihrer Bewegungsrate, um ein eisbedecktes Feld zu betreten. Der SG von Fertigkeitwürfen für Akrobatik steigt um +5.

ERSTICKEN: Ein Charakter ohne Atemluft kann seine Luft für 2 Runden pro Konstitutionspunkt (hierbei ist der Attributswert, nicht der Attributsmodifikator gemeint) anhalten. Sollte ein Charakter eine Standard- oder Volle Aktion ausführen, verringert sich die Anzahl der Runden, für die ihm Atemluft verbleibt, entsprechend um 1 Runde. Nach Ablauf der Gesamtrundenzahl muss ihm ein KO-Wurf (SG 10 + 1 pro vorangegangenem Erfolg) gelingen, um weiterhin die Luft anhalten zu können. Wenn dem Charakter einer dieser Konstitutionswürfe misslingt, beginnt er zu ersticken. In der ersten Runde wird er bewusstlos (0 Trefferpunkte), in der folgenden Runde fällt er auf -1 TP und beginnt zu sterben. In der dritten Runde stirbt er.

HITZE: Einem Charakter, der sich in einer sehr heißen Umgebung aufhält (über 32° C) muss jede Stunde einen Zähigkeitswurf (SG 15 + 1 pro vorangegangenem Wurf) gelingen, oder er erleidet 1W4 Schadenspunkte. Charaktere in Rüstung oder schwerer Kleidung erleiden einen Malus von -4 auf ihre Rettungswürfe. Bei starker Hitze (über 43° C) ist alle 10 Minuten ein Zähigkeitswurf fällig, statt einmal pro Stunde. Ein Charakter in extremer Hitze (über 60° C, z.B. in der Nähe von Feuer, kochendem Wasser oder Lava) erleidet 1W4 Schadenspunkte pro Minute, ohne dass ihm ein Rettungswurf zusteht. Jeder Charakter, der Hitzeschaden durch Wetterbedingungen erleidet, gilt als erschöpft (siehe Seite 94). Der Malus verliert an Wirkung, wenn der Charakter den entsprechenden Hitzeschaden ausgeheilt hat. Kochendes Wasser verursacht bei Kontakt 1W6 Punkte Feuerschaden pro Runde und 10W6 Schadenspunkte pro Runde bei völligem Eintauchen.

HUNGER UND DURST: Ein Humanoider benötigt am Tag mindestens 5 Liter Flüssigkeit und ein Pfund angemessener Nahrung, um nicht zu verhungern bzw. zu verdursten. Ein Charakter kann 1 Tag plus seinen Konstitutionswert in Stunden ohne Wasser durchhalten. Bei großer Hitze benötigen Charaktere das Doppelte oder Dreifache an Wasser. Nach dieser Zeit muss einem Charakter pro Stunde ein KO-Wurf (SG 10 + 1 pro vorangegangenem Wurf) gelingen, um nicht 1W6 Schadenspunkte zu erleiden. Ein Charakter kann 3 Tage ohne Nahrung durchhalten. Danach muss ihm täglich ein KO-Wurf (SG 10 + 1 pro vorangegangenem Wurf) gelingen, um nicht 1W6 Schaden-

spunkte zu erleiden. Charaktere, die durch Hunger oder Durst Schaden genommen haben, gelten als erschöpft (siehe Seite 94). Schaden durch Hunger oder Durst kann nicht geheilt werden, bis der Charakter Nahrung oder Wasser erhält – auch nicht durch Magie, die Trefferpunkte wiederherstellt!

KÄLTE: Wenn man sich bei Kälte im Freien aufhält, erleidet man Kälteschaden. Bei kaltem Wetter (unter 4° C) erleidet ein ungeschützter Charakter 1W6 Schadenspunkte pro Stunde, wenn ihm kein Zähigkeitswurf (SG 15 + 1 pro vorangegangenem Wurf) gelingt. Bei starker Kälte (unter -17° C) erleidet ein Charakter 1W6 Schadenspunkte pro Stunde (kein Rettungswurf). Extreme Kälte (unter -28° C) fügt pro Minute 1W6 Schadenspunkte zu (kein Rettungswurf). Jeder Charakter, der Kälteschaden durch Wetter nimmt, gilt als erschöpft (Seite 94). Die Mali durch diese Erschöpfung verlieren an Wirkung, wenn der Charakter den entsprechenden Kälteschaden ausgeheilt hat.

LAVA: Lava oder Magma verursacht pro Runde, der man ihr ausgesetzt ist, 2W6 Schadenspunkte. Vollständiges Eintauchen verursacht 20W6 Schadenspunkte pro Runde. Lava verursacht auch nach Ende des Kontaktes noch halben Schaden für 1W3 Runden.

RAUCH: Einem Charakter, der starken Rauch einatmet, muss jede Runde einen Zähigkeitswurf (SG 15 + 1 pro vorangegangenem Wurf) gelingen, oder er muss diese Runde hustend und würgend verbringen. Sollten dem Charakter 2 Zähigkeitswürfe hintereinander misslingen, erleidet er 1W6 Schadenspunkte. Rauch verhüllt die Sicht und verleiht Kreaturen in ihm Tarnung (20% Fehlschlagschance).

SÄURE: Kontakt mit Säure verursacht 1W6 Schadenspunkte pro Runde. Ein vollständiges Eintauchen verursacht 10W6 Schadenspunkte pro Runde.

STÜRZEN: Stürzende Kreaturen erleiden 1W6 Schadenspunkte pro gefallen 3 m (Maximum 20W6) und landen auf dem Boden liegend. Ein absichtlich nach unten springender Charakter kann sich mit Hilfe eines Fertigkeitwurfes für Akrobatik abrollen und den Fallschaden um 1W6 Punkte reduzieren. Wenn ein Charakter in Schlamm, auf Blätterhaufen oder anderen Dingen landet, die einen Sturz abfangen können, kann dies den Fallschaden um 1W6 oder mehr senken. Ein Sturz in wenigstens 3 m tiefes Wasser senkt den Schaden um 2W6. Eine absichtlich ins Wasser springende Kreatur kann einen Fertigkeitwurf für Schwimmen (SG 15 + 5 pro 15 m Höhe) ablegen, um keinen Schaden zu nehmen, so lange die Wassertiefe wenigstens einem Drittel der Fallstanz entspricht. Ein stürzender Magier kann *Federfall* auch dann wirken, wenn er nicht an der Reihe ist (dies ist eine Ausnahme von der Regel, die besagt, dass du nur Aktionen ausführen kannst, wenn du an der Reihe bist).



MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Magische Gegenstände kommen in vielen Mythen und Legenden vor, und kein Fantasy-Rollenspiel wäre ohne sie komplett! Dieses Kapitel enthält eine große Vielfalt an Gegenständen, um jeden Helden, Widersacher oder ein Monster zu verbessern. Magische Gegenstände werden dazu in mehrere Kategorien unterteilt: Rüstungen, Waffen, Tränke, Ringe, Schriftrollen, Zauberstecken, Zauberstäbe und Wundersame Gegenstände.



MAGISCHE GEGENSTÄNDE KAUFEN UND VERKAUFEN

Der Spielleiter entscheidet, ob und welche magischen Gegenstände die SC in Ansiedlungen käuflich erwerben können – z.B. Tränke von einem freundlichen Tempel oder Schriftrollen von einem alten Magier. Es liegt an dir, welche magischen Gegenstände in einer bestimmten Ansiedlung oder Stadt erworben werden können oder ob keine erhältlich sind. Wie bei nichtmagischer Ausrüstung können die SC auch magische Gegenstände in Ansiedlungen zur Hälfte des aufgeführten Preises verkaufen.

MAGISCHE AUSTRÜSTUNGSPLÄTZE

Viele magische Gegenstände müssen getragen werden, damit sie funktionieren. Magische Gegenstände benutzen „Ausrüstungsplätze“, die dir mitteilen, wo am Leib sie getragen werden. Du kannst in einem Ausrüstungsplatz immer nur einen magischen Gegenstand tragen. Wenn du dort einen zweiten Gegenstand tragen willst, funktioniert dieser nicht – und macht oft auch keinen Sinn. So kannst du z.B. nicht zwei Paar Stiefel gleichzeitig tragen. Die Ausrüstungsplätze sind: **Arme, Füße, Gürtel, Hände, Hals, Körper, Kopf, Ring** (einer pro Hand), **Rüstung, Schild, Schultern** und **Stirn**. Wenn bei einem Gegenstand unter Ausrüstungsplatz „Keiner“ steht, bedeutet dies, dass man den Gegenstand nicht am Leib tragen muss, damit er funktioniert, sondern ihn nur bei sich haben muss.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE IDENTIFIZIEREN

SC können mit dem Zauber *Magie entdecken* oder der Fertigkeit *Zauberkunde* magische Gegenstände identifizieren. Bei Rüstungen, Waffen, Ringen, Zauberstecken und Wundersamen Gegenständen beträgt der SG des Wurfes auf Zauberkunde 20. Bei Tränken, Schriftrollen und Zauberstäben beträgt der SG 15 + Zauberstufe des magischen Gegenstandes. Wenn *Magie entdecken* auf einen in der Hand gehaltenen Gegenstand gewirkt wird, wird dieser identifiziert (es ist kein Wurf auf Zauberkunde erforderlich).

ZUFÄLLIGE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Wenn du zufällig magische Gegenstände für einen Schatz bestimmen möchtest, dann würfle auf der folgenden Tabelle, um die Kategorie des Gegenstandes zu erhalten. Schwache Gegenstände sind in der Regel für Charaktere der Stufen 1-3 geeignet, während mächtige Gegenstände für SC der Stufen 4-5 gedacht sind. Sobald du die Gegenstandskategorie kennst, würfle den Gegenstand auf der genannten Seite aus.

ZUFÄLLIGE BESTIMMUNG MAGISCHER GEGENSTÄNDE

Schwache (W%)	Mächtige (W%)	Gegenstandskategorie
01-02	01-09	Magische Rüstungen (Seite 49)
03-04	10-17	Magische Schilde (Seite 49)
05-09	18-27	Magische Waffen (Seite 50)
10-44	28-37	Tränke (Seite 51)
45-46	38-47	Ringe (Seite 51)
47-81	48-63	Schriftrollen (Seiten 52-53)
-	64-66	Zauberstecken (Seite 54)
82-91	67-82	Zauberstäbe (Seiten 54-55)
92-100	83-100	Wundersame Gegenstände (Seiten 56-59)

MAGISCHE RÜSTUNGEN

Eine magische Rüstung verleiht dir zusätzlichen Schutz, eine besondere Fähigkeit oder beides. Magische Rüstungen verfügen über einen „Plus“-Wert, beispielsweise ein *Kettenpanzer +1*. Du addierst diesen Pluswert auf den regulären RK-Bonus der Rüstung. Ein *Kettenpanzer* verbessert normalerweise die Rüstungsklasse um +6. Ein *Kettenpanzer +1* verbessert demnach deine Rüstungsklasse um +7.

Eine *Rüstung +1* kostet immer 1.150 GM mehr als eine gewöhnliche Rüstung, eine *Rüstung +2* kostet dagegen immer 4.150 GM mehr als eine gewöhnliche Rüstung.

+1 RÜSTUNG

SCHWACH 1–62 MÄCHTIG 1–13 +1.150 GM



Rüstungen +1 existieren für alle im *Heldenhandbuch* aufgeführten Rüstungen. Du kannst eine *Beschlagene Lederrüstung +1*, einen *Kettenpanzer +1*, eine *Ritterrüstung +1* usw. finden.

+1 UNSCHEINBARER PLATTENPANZER

SCHWACH 63–65 MÄCHTIG 14–18 4.750 GM



Du kannst eine Standard-Aktion aufwenden, um diesen *Plattenpanzer +1* als gewöhnliche Kleidung erscheinen zu lassen. Auch wenn er dann unscheinbar wirkt, liefert der *Plattenpanzer* dennoch vollen Schutz und hat sein normales Gewicht. Um die Täuschung zu beenden, ist eine Standard-Aktion erforderlich.

+1 MITHRALKETTENPANZER

SCHWACH 66–71 MÄCHTIG 19–27 5.300 GM



Dieser *Kettenpanzer +1* besteht aus Mithral, einem silbernen Metall, das so stark wie Stahl aber nur halb so schwer ist. Wenn du mittelschwere Rüstungen tragen kannst, kannst du dich in dieser Rüstung mit deiner normalen Bewegungsrate fortbewegen.

+1 GIFTRESISTENTER SCHUPPENPANZER

SCHWACH 72–77 MÄCHTIG 28–36 3.450 GM



Wenn du diesen *Schuppenpanzer +1* trägst, erhältst du einen Bonus von +3 auf deine Rettungswürfe gegen Gift.

+1 BESCHLAGENE LEDERRÜSTUNG DES SCHATTENWANDELNS

SCHWACH 78–85 MÄCHTIG 37–48 4.925 GM



Wenn du versuchst dich leise zu bewegen oder zu verstecken, beginnt diese *Beschlagene Lederrüstung +1* zu verschwimmen und gewährt dir dadurch einen Bonus von +5 auf deine Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit.

+2 RÜSTUNG

SCHWACH 86–100 MÄCHTIG 49–100 +4.150 GM



Rüstungen +2 existieren für alle im *Heldenhandbuch* aufgeführten Rüstungen. Du kannst ein *Kettenhemd +2*, einen *Schuppenpanzer +2*, einen *Plattenpanzer +2* usw. finden.

MAGISCHE SCHILDE

Ein magischer Schild verleiht dir zusätzlichen Schutz, eine besondere Fähigkeit oder gar beides. Ein magischer Schild hat einen „Plus“-Wert. Du addierst diesen Pluswert zum regulären RK-Bonus des Schildes. Ein schwerer Stahlschild verbessert deine RK normalerweise um +2. Ein *Schwerer Stahlschild +1* verbessert demnach deine Rüstungsklasse um +3.

Ein *Schild +1* kostet immer 1.150 GM mehr als ein gewöhnlicher Schild, ein *Schild +2* kostet immer 4.150 GM mehr als ein gewöhnlicher Schild.

+1 SCHILD

W% 1–80 +1.150 GM



Dies ist ein *Leichter Stahlschild +1* oder ein *Schwerer Stahlschild +1* (50:50)

+1 GESCHOSSE ANZIEHENDER SCHILD

W% 81–82 4.170 GM



Dieser *Schwere Stahlschild +1* verleiht dir einen zusätzlichen Bonus von +1 auf deine RK gegen Fernkampfwaffen. Fernkampfwaffen, die auf Verbündete abgefeuert werden, die sich in einem Feld neben dir befinden, ändern ihre Flugbahn und zielen stattdessen auf dich (der Gegner greift dann effektiv dich an).

+1 BLENSCHILD

W% 83–84 4.170 GM



Du kannst zwei Mal am Tag mit einer Standard-Aktion diesen *Schweren Stahlschild +1* in gleißendem Licht aufblitzen lassen. Außer dir muss jedem innerhalb von 6 m ein Reflexwurf gegen SG 14 gelingen, um nicht für 1W4 Runden zu erblinden.

+1 GEFIEDERTER SCHILD

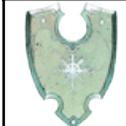
W% 85–87 4.459 GM



Dieser *Leichte Stahlschild +1* wirkt automatisch *Federfall* auf dich, wenn du mehr als 1,50 m tief stürzt.

+1 SCHILD DES LEICHTEN BOLLWERKES

W% 88–90 4.159 GM



Wenn du durch einen Kritischen Treffer oder Hinterhältigen Schaden erleidest, während du diesen *Leichten Stahlschild +1* trägst, würfle mit W%. Bei einem Ergebnis von 76–100 verwandelt die Magie des Schildes den Angriff in einen normalen Treffer ohne zusätzlichen, wodurch du keinen kritischen oder hinterhältigen Schaden erleidest.

+2 SCHILD

W% 91–100 +4.150 GM



Dies ist ein *Leichter Stahlschild +2* oder ein *Schwerer Stahlschild +2* (50:50).

MAGISCHE WAFFEN

Eine magische Waffe verleiht dir einen Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe, eine besondere Fähigkeit oder beides. Eine magische Waffe hat einen „Plus“-Wert, z.B. „Langschwert +1“. Du addierst diesen Pluswert auf den gewöhnlichen Angriffs- und Schadenswurf mit der Waffe (magische Waffen sind bessere, magische Versionen von Meisterarbeiten).

Eine Waffe +1 kostet immer 2.300 GM mehr als eine gewöhnliche Waffe. Eine Waffe +2 kostet stets 8.300 GM mehr als eine gewöhnliche Waffe.

Viele der hier aufgeführten magischen Waffen gehören einer bestimmten Waffenart an, z.B. ein *Aufflammendes Langschwert*. Dies ist die häufigste Form dieser Waffe, es existieren aber auch andere Waffen mit dieser Art der Verzauberung. Also verändere ruhig die Waffenart, um sie an einen der SC anzupassen – wenn der SC-Kämpfer eine Streitaxt verwendet, kannst du ruhig eine *Aufflammende Streitaxt* +1 innerhalb eines Schatzes platzieren.

+1 WAFFE

SCHWACH 1–88 MÄCHTIG 1–46 2.300 GM



Waffen +1 existieren für alle im *Heldenhandbuch* aufgeführten Waffen. Magische Bögen, Armbrüste und Schleudern verleihen ihrer Munition ihre Schadensboni.

+1 LANGSCHWERT DES AUFFLAMMENS

SCHWACH — MÄCHTIG 47–49 8.315 GM



Wenn du diese Waffe ziehst, wird sie in Flammen gebadet. Das Feuer schadet dir nicht und brennt, bis du die Waffe wegsteckst oder loslässt. Die Waffe verursacht +1W6 Punkte Feuerschaden (dieser Schaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert).

+1 STREITAXT DES EISES

SCHWACH — MÄCHTIG 50–52 8.310 GM



Diese Waffe strahlt eine intensive Kälte aus, wenn du sie ziehst. Die Kälte schadet dir nicht und bleibt aktiv, bis du die Waffe wegsteckst oder fallen lässt. Die Waffe verursacht +1W6 Punkte Kälteschaden (dieser Schaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert).

+1 KURZBOGEN DER SCHÄRFE

SCHWACH — MÄCHTIG 53–55 8.330 GM



Die Bedrohungschance eines Kritischen Treffers dieses *Kurzbogens* +1 wird verdoppelt (eine Bedrohung für einen Kritischen Treffer besteht bei einem Wurf von 19 oder 20 statt nur bei einer 20). Dies verändert jedoch nicht den Multiplikator für Kritische Treffer.

+1 LEICHTER HAMMER DES VERDERBENS (ORKS)

SCHWACH — MÄCHTIG 56–59 8.301 GM



Dieser *Leichte Hammer* +1 hat einen zusätzlichen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Orks. Er fügt Orks zudem +2W6 Schaden zu (dieser zusätzliche Schaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert).

+1 KRIEGSHAMMER DER BLITZE

SCHWACH — MÄCHTIG 60–62 8.312 GM



Diese Waffe ist von Blitzen umgeben, wenn du sie ziehst. Diese Elektrizität schadet dir nicht und bleibt aktiv, bis du die Waffe wegsteckst oder fallen lässt. Die Waffe verursacht +1W6 Punkte Elektrizitätsschaden (dieser Schaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert).

+1 LEICHTER STREITKOLBEN DES VERDERBENS (UNTOTE)

SCHWACH — MÄCHTIG 63–65 8.305 GM



Dieser *Leichte Streitkolben* +1 hat einen zusätzlichen Bonus +2 von auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Untote. Er fügt Untoten zudem +2W6 Schaden zu (dieser zusätzliche Schaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert).

+2 WAFFE

SCHWACH 89 MÄCHTIG 66–90 8.300 GM



Waffen +2 existieren für alle im *Heldenhandbuch* aufgeführten Waffen. Magische Bögen, Armbrüste und Schleudern verleihen ihrer Munition ihre Schadensboni.

DRACHENTÖTERMUNITION

SCHWACH 90 MÄCHTIG 91 2.280 GM



Wenn du mit diesem Geschoss einen Drachen triffst, muss dem Drachen ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, um nicht +50 Schadenspunkte zu erleiden (dieser zusätzliche Schaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert). Verfehlt dein Angriff das Ziel, wird das Geschoss zerstört und verliert seine Kraft.

BLITZ-WURFSPEER

SCHWACH 91–93 MÄCHTIG 92–100 1.500 GM



Wenn du diesen Wurfspeer wirfst, verwandelt er sich in einen *Blitz* (wie der Zauber), der von dir zum Ziel reicht (5W6 Elektrizitätsschaden; RW REF SG 14 halbiert). Dies zerstört den Wurfspeer.

SILBERNER DOLCH [MEISTERARBEIT]

SCHWACH 94–95 MÄCHTIG — 322 GM



Dieser Dolch [Meisterarbeit] wurde magisch so verändert, dass er hart wie Stahl ist. Silberne Waffen können die Schadensreduzierung von Monstern durchdringen, die gegen Silber empfindlich sind, wie z.B. Werwölfe.

SILBERNE MUNITION

SCHWACH 96–100 MÄCHTIG — 2 GM



Dieser silberne Pfeil, Armbrustbolzen oder Schleuderstein wurde magisch so verändert, dass er hart wie Stahl ist. Silberne Waffen können die Schadensreduzierung von Monstern durchdringen, die gegen Silber empfindlich sind, wie z.B. Werwölfe.

TRÄNKE

Ein Trank ist ein Zauber in flüssiger Form. Er funktioniert wie der jeweilige Zauber, wirkt aber nur auf den Trinken. Sobald ein Trank getrunken wurde, ist seine Macht verbraucht. Einen Trank aus der Tasche zu holen, erfordert eine Bewegungsaktion. Einen Trank zu entkorken und zu trinken, ist eine Standard-Aktion. Du kannst keinen Trank zu dir nehmen, wenn ein Gegner einen Nahkampfangriff gegen dich ausführen könnte. Du kannst einen Trank einer hilflosen oder bewusstlosen Kreatur mit einer Standard-Aktion verabreichen. Die Zauberstufe eines Trankes ist 1 für Zauber des 1. Grades, 3 für Zauber des 2. Grades und 5 für Zauber des 3. Grades.



W% 1-14	LEICHTE WUNDEN HEILEN	50 GM
W% 15-20	FEDERFALL	50 GM
W% 21-26	MAGIERRÜSTUNG	50 GM
W% 27-32	SCHUTZ VOR BÖSEM	50 GM
W% 33-38	FURCHT BANNEN	50 GM
W% 39-44	HEILIGTUM	50 GM
W% 45-50	SCHILD DES GLAUBENS	50 GM
W% 51-53	BEISTAND	300 GM
W% 54-57	BÄRENSTÄRKE	300 GM
W% 58-62	MITTELSCHWERE WUNDEN HEILEN	300 GM
W% 63-65	GIFT VERZÖGERN	300 GM
W% 66-69	UNSICHTBARKEIT	300 GM
W% 70-72	SCHWEBEN	300 GM
W% 73-76	ENERGIE WIDERSTEHEN (SÄURE)	300 GM
W% 77-80	ENERGIE WIDERSTEHEN (KÄLTE)	300 GM
W% 81-84	ENERGIE WIDERSTEHEN (ELEKTRIZITÄT)	300 GM
W% 85-90	ENERGIE WIDERSTEHEN (FEUER)	300 GM
W% 91-93	SCHWERE WUNDEN HEILEN	750 GM
W% 94-95	FLIEGEN	750 GM
W% 96-97	HAST	750 GM
W% 98	FLUCH BRECHEN	750 GM
W% 99	KRANKHEIT KURIEREN	750 GM
W% 100	WASSER ATMEN	750 GM

RINGE

Du kannst einen magischen Ring an jeder Hand tragen. Wenn du mehr als einen magischen Ring an einer Hand trägst, funktioniert nur einer. Magische Ringe, die anderswo als an einem Finger (z.B. als Zeherring, Ohrring oder Nabelring) getragen werden, funktionieren nicht. Alle Ringe funktionieren automatisch, sobald ihre Kräfte benötigt werden – du musst keine Aktionen aufwenden, um sie zu aktivieren. Du musst nicht einmal wissen, dass ein Ring magisch ist, oder über welche Kräfte er verfügt, damit er wirkt!

KLETTERRING

W% 1-15

2.500 GM



Dieser Bronzering verleiht dir einen Bonus von +5 auf deine Fertigkeitwürfe für Klettern. Du kannst nur einen *Kletterring* tragen, ein zweiter hätte keine Wirkung.

FEDERFALLRING

W%16-30

2.200 GM



Dieser Silberring wirkt automatisch den Zauber *Federfall* auf dich, wenn du mehr als 1,50 m tief stürzt. Der Ring trägt nur das Gewicht einer Person; du kannst zwar eine schwere Rüstung tragen, solltest du aber eine andere Person tragen wollen, fällst du normal.

RING DER SPRUNGKRAFT

W% 31-50

2.500 GM



Dieser Goldring verleiht dir einen Bonus von +5 auf deine Fertigkeitwürfe für Akrobatik, wenn du Hoch- oder Weitsprünge machst. Du kannst nur einen *Ring der Sprungkraft* tragen, ein zweiter hätte keine Wirkung.

SCHUTZRING +1

W% 51-80

2.000 GM



Dieser Stahlring verleiht dir einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse. Du kannst nur einen *Schutzring +1* tragen, ein zweiter hätte keine Wirkung.

VERSORGUNGSRING

W% 81-90

2.500 GM



Du musst diesen drachenförmigen Ring eine Woche lang tragen, ehe er zu wirken beginnt. Er versorgt dich jeden Tag, als würdest du dich von reichhaltigen, gesunden Mahlzeiten ernähren und ausreichend Wasser trinken.

SCHWIMMRING

W% 91-100

2.500 GM



Dieser blaue Stahlring verleiht dir einen Bonus von +5 auf deine Fertigkeitwürfe für Schwimmen. Du kannst nur einen *Schwimring* tragen, ein zweiter hätte keine Wirkung.

SCHRIFTROLLEN

Schriftrollen sind niedergeschriebene Zauber. Wenn du ein Kleriker oder Magier bist, kannst du die magischen Worte auf einer Schriftrolle lesen und den Zauber darauf wirken, als hättest du ihn als einen deiner täglichen Zauber vorbereitet.

Die Tabelle mit den Mächtigen Zaubern enthält einige Schriftrollen, die mit einem Sternchen (*) markiert sind. Dabei handelt es sich um besondere Schriftrollen mit Zaubern, die nicht im *Heldebuch* enthalten sind – siehe für weitere Informationen den Abschnitt zu Besonderen Schriftrollen rechts neben der Tabelle.

Um eine Schriftrolle einzusetzen, musst du die nachfolgenden Dinge in der aufgeführten Reihenfolge tun:

1) DIE SCHRIFTROLLE ENTZIFFERN

Eine Schriftrolle wird in einer Art magischem Code verfasst. Du kannst ihn automatisch entschlüsseln, indem du *Magie lesen* wirkst. Solltest du aus irgendeinem Grund nicht imstande sein, *Magie lesen* zu wirken, oder du es lieber umständlich bevorzugst, kannst du auch einen Wurf auf Zauberkunde gegen SG 20 versuchen. Sollte der Wurf scheitern, kannst du einen erneuten Wurf erst eine Woche später versuchen.

2) DER RICHTIGEN KLASSE ANGEHÖREN

Nur Kleriker können Klerikerzauber von Schriftrollen wirken und nur Magier Magierzauber. Sollte ein Zauber sowohl ein Kleriker-, wie auch ein Magierzauber sein (z.B. *Furcht auslösen*), können Kleriker und Magier ihn von einer Schriftrolle wirken. Vergiss nicht, dass Illusionisten und Thaumaturgen bestimmte Zauber nicht wirken können – auch nicht von Schriftrollen.

3) LESE DIE SCHRIFTROLLE

Einen Zauber von einer Schriftrolle zu wirken erfordert eine Standard-Aktion, als würde ein Kleriker oder Magier einen vorbereiteten Zauber wirken. Du musst imstande sein, die Schriftrolle zu sehen, um sie ablesen zu können. Wie bei vorbereiteten Zaubern kannst du auch keinen Zauber von einer Schriftrolle wirken, falls sich ein Gegner in einem benachbarten Feld zu dir befindet. Wenn du einen Zauber von einer Schriftrolle wirkst, zerstört dies die Schriftrolle.

ZAUBERSTUFEN VON SCHRIFTROLLEN

Eine Schriftrolle verwendet ihre eigene Zauberstufe, selbst wenn deine Kleriker- oder Magierstufe sich von ihrer unterscheidet. Die Zauberstufe einer Schriftrolle ist 1 bei Zaubern des 1. Grades, 3 bei Zaubern des 2. Grades und 5 bei Zaubern des 3. Grades.

RETTUNGSWÜRFE GEGEN SCHRIFTROLLEN

Der SG der Rettungswürfe gegen von Schriftrollen gewirkte Zauber ist 11 für Zauber des 1. Grades, 12 für Zauber des 2. Grades oder 14 für Zauber des 3. Grades. Dein IN- oder WE-Modifikator beeinflusst den SG des Rettungswurfs gegen eine von dir gewirkte Schriftrolle nicht.

MAGIERSCHRIFTROLLEN KOPIEREN

Wenn du ein Magier bist, kannst du 1 Stunde aufwenden, um einen Magierzauber in dein Zauberbuch zu kopieren. Dies erfordert ferner seltene Tinten, die 10 GM für einen Zauber des 1. Grades, 40 GM für einen Zauber des 2. Grades und 90 GM für einen Zauber des 3. Grades kosten. Das Kopieren des Zaubers zerstört die Schriftrolle. Sobald du den Zauber kopiert hast, ist er Teil deines Zauberbuches und kann von dir beim Vorbereiten deiner täglichen Zauber genutzt werden. Du kannst keine Klerikerzauber von Schriftrollen in dein Zauberbuch kopieren.

DER PREIS EINER SCHRIFTROLLE

Eine Schriftrolle kostet 25 GM bei einem Zauber des 1. Grades, 150 GM bei einem Zauber des 2. Grades und 375 GM bei einem Zauber des 3. Grades.

MÄCHTIGE SCHRIFTROLLEN

W% 1–5	SEGNEN		25 GM
W% 6–13	BRENNENDE HÄNDE		25 GM
W% 14–19	FURCHT AUSLÖSEN	 	25 GM
W% 20–26	LEICHTE WUNDEN HEILEN		25 GM
W% 27–31	GEHEIMTÜREN ENTDECKEN		25 GM
W% 32–34	SELBSTVERKLEIDUNG		25 GM
W% 35–38	UNHEIL		25 GM
W% 39–46	MAGIERRÜSTUNG		25 GM
W% 47–54	MAGISCHES GESCHOSS		25 GM
W% 55–60	SCHUTZ VOR BÖSEM		25 GM
W% 61–64	FURCHT BANNEN		25 GM
W% 65–69	SCHILD DES GLAUBENS		25 GM
W% 70–75	SCHLAF		25 GM
W% 76–77	SÄUREPFEIL		150 GM
W% 78–79	BÄRENSTÄRKE		150 GM
W% 80–81	MITTELSCHWERE WUNDEN HEILEN		150 GM
W% 82	DUNKELHEIT		150 GM
W% 83–84	GIFT VERZÖGERN		150 GM
W% 85–86	ENTSETZLICHER LACHANFALL		150 GM
W% 87–88	PERSON FESTHALTEN		150 GM
W% 89–90	UNSICHTBARKEIT		150 GM
W% 91–92	KLOPFEN		150 GM
W% 93	SCHWEBEN		150 GM
W% 94–95	ENERGIE WIDERSTEHEN	 	150 GM
W% 96–97	SENGENDER STRAHL		150 GM
W% 98	GERÄUSCHEXPLOSION		150 GM
W% 99	WAFFE DES GLAUBENS		150 GM
W% 100	SPINNENNETZ		150 GM

MÄCHTIGE SCHRIFTROLLEN

W% 1–10	ZWEI ZUFÄLLIGE SCHWACHE SCHRIFTROLLEN	—
W% 11–20	DREI ZUFÄLLIGE SCHWACHE SCHRIFTROLLEN	—
W% 21–25	VIER ZUFÄLLIGE SCHWACHE SCHRIFTROLLEN	—
W% 26–27	HELLSEHEN 	375 GM
W% 28–33	SCHWERE WUNDEN HEILEN 	375 GM
W% 34–36	TAGESLICHT 	375 GM
W% 37–41	MAGIE BANNEN  	375 GM
W% 42–44	STANDORT VORTÄUSCHEN 	375 GM
W% 45–50	FEUERBALL 	375 GM
W% 51–55	FLIEGEN 	375 GM
W% 56–59	HAST 	375 GM
W% 60–62	UNSICHTBARKEIT AUFHEBEN 	375 GM
W% 63–67	BLITZ 	375 GM
W% 68–69	GEBET 	375 GM
W% 70–72	FLUCH BRECHEN 	375 GM
W% 73–75	KRANKHEIT KURIEREN 	375 GM
W% 76–78	GLEISSENDES LICHT 	375 GM
W% 79–80	MIT TOTEN SPRECHEN 	375 GM
W% 81–83	STINKENDE WOLKE 	375 GM
W% 84–86	EINFLÜSTERUNG 	375 GM
W% 87–91	VAMPIRGRIFF 	375 GM
W% 92–94	WASSER ATMEN 	375 GM
W% 95	KRITISCHE WUNDEN HEILEN*	700 GM
W% 96	GIFT NEUTRALISIEREN*	700 GM
W% 97	NEUES LEBEN*	6.125 GM
W% 98	STEINHAUT*	950 GM
W% 99	TELEPORTIEREN*	1.125 GM
W% 100	EISWAND*	700 GM

BESONDERE SCHRIFTROLLEN

Es folgen ein paar Zauber höherer Grade aus der Vollversion des *Pathfinder Rollenspieles*. Diese Schätze können für einige interessante Wahlmöglichkeiten bei den Abenteuern höherstufiger SC sorgen oder ihnen helfen, gefährliche, hochstufige Herausforderungen zu überwinden oder sich von diesen zu erholen. Sie funktionieren wie die anderen vorgestellten Schriftrollen, enthalten aber mächtigere Zauber, die normalerweise für SC der Stufe 1-5 nicht verfügbar sind (und von Magiern auch nicht in ihre Zauberbücher kopiert werden können).

EISWAND



700 GM



Diese Schriftrolle erschafft eine 17,5 cm dicke, flache Eiswand von bis zu 21 m x 3 m. Diese Wand kann in maximal 30 m Entfernung entstehen. Jeder Bereich von 3 m x 3 m verfügt über 21 Trefferpunkte. Diese Schriftrolle für Magier wirkt auf Zauberstufe 7.

GIFT NEUTRALISIEREN



700 GM



Du versuchst, alle Gifte in einer von dir berührten Kreatur zu neutralisieren. Würfle 1W20+7 gegen den SG jedes Giftes, das auf das Ziel wirkt. Bei einem erfolgreichen Wurf endet dann dieser Gifteffekt und alle damit verbundene Mali sofort. Diese Schriftrolle für Kleriker wirkt auf Zauberstufe 7.

KRITISCHE WUNDEN HEILEN



700 GM



Dieser Zauber funktioniert wie *Leichte Wunden heilen*, heilt aber eine lebende Kreatur für 4W8+7 Trefferpunkte oder fügt einem Untoten 4W8+7 Schadenspunkte zu (Willenswurf gegen SG 16, halbiert). Diese Schriftrolle für Kleriker wirkt auf Zauberstufe 7.

NEUES LEBEN



6.125 GM



Diesen Zauber zu wirken erfordert 1 Minute. Du berührst eine Kreatur, die nicht länger als 9 Tage tot sein darf, und bringst sie ins Leben zurück. Die Kreatur erwacht mit 1 Trefferpunkt pro Trefferwürfel. Diese Schriftrolle für Kleriker wirkt auf Zauberstufe 9.

STEINHAUT



950 GM

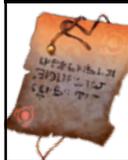


Wenn das Ziel durch eine nichtmagische Nah- oder Fernkampfwaffe Schaden erleidet, reduziere diesen Schaden um 10 (Minimum 0). Der Zauber endet nach 70 Minuten oder sobald er 70 Schadenspunkte absorbiert hat. Diese Schriftrolle für Magier wirkt auf Zauberstufe 7.

TELEPORTIEREN



1.125 GM



Du und bis zu drei Kreaturen (welche bereitwillig mitkommen, bewusstlos oder tot sein müssen) können an einen beliebigen Ort auf der Welt teleportieren. Du musst eine klare Vorstellung von deinem Ziel haben, z.B. „die Kathedrale von Sandspitze“. Diese Schriftrolle für Magier wirkt auf Zauberstufe 9.

ZAUBERSTECKEN

Ein magischer Stecken ist ein langes Stück Holz, Knochen oder Metall, in dem mehrere Zauber gespeichert werden. Ein Kleriker oder Magier kann einen Zauber in einem Stecken benutzen, als würde er einen vorbereiteten Zauber. Dies funktioniert sogar wenn sich dieser in einem benachbarten Feld zu einem Gegner befindet (siehe Konzentration auf Seite 61 des *Heldenbuches*). Nur Kleriker können Klerikerzauber in Stecken benutzen und nur Magier Magierzauber.

EINEN STECKEN BENUTZEN

Ein Stecken verfügt zu Beginn über 10 Ladungen. Wenn ein im Stecken gespeicherter Zauber gewirkt wird, verbraucht dies eine bestimmte Anzahl an Ladungen, wie in den Gegenstandsbeschreibungen aufgelistet. Ein Stecken funktioniert stets auf der 5. Zauberstufe. Bei der Bestimmung des SG von Rettungswürfen gegen die Zauber eines Steckens verwende deinen IN-Modifikator (wenn du ein Magier bist) oder deinen WE-Modifikator (wenn du ein Kleriker bist). Du musst einen Stecken mit mindestens einer Hand festhalten, um ihn benutzen zu können.

DER PREIS EINES STECKENS

Wenn du einen Stecken verkaufst, bleibt der Preis derselbe, unabhängig von der Anzahl der noch verbliebenen Ladungen.

EINEN STECKEN WIEDERAUFLADEN

Wenn du ein Kleriker oder Magier der 5. Stufe bist und einen Stecken benutzen kannst, kannst du ihn auch aufladen. Wenn du deine Zauber vorbereitest, kannst du einen deiner Zauber des 3. Grades abstreichen (so als hättest du ihn für diesen Tag gewirkt), um deinem Stecken 1 Ladung zuzuführen. Ein Stecken kann nur einmal am Tag aufgeladen werden und auch nicht mehr als 10 Ladungen enthalten.

STECKEN DES HEILENS



W% 1-60 4.500 GM



Dieser Stecken besteht aus weißem Holz und ist mit feinem Silberdraht umwickelt. Er erlaubt dir, *Leichte Wunden heilen* (1 Ladung), *Mittelschwere Wunden heilen* (2 Ladungen) und *Schwere Wunden heilen* (3 Ladungen) zu wirken.

STECKEN DES WACHENS



W% 61-80 5.500 GM



Dieser Stecken ist von Dutzenden kleiner Schilder bedeckt. Er ermöglicht dir *Furcht bannen* (1 Ladung), *Schild des Glauben* (1 Ladung), *Schutz vor Bösem* (1 Ladung) und *Unsichtbarkeit aufheben* (3 Ladungen) zu wirken.

STECKEN DES BRENNENS



W% 81-90 4.500 GM

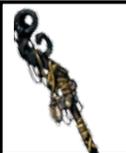


Dieser lange Stab aus Rotholz trägt an der Spitze einen großen orangen Edelstein. Er erlaubt dir *Brennende Hände* (1 Ladung), *Sengender Strahl* (2 Ladungen) und *Feuerball* (3 Ladungen) zu wirken.

STRECKEN DES SUMPFIGEN GRAUENS



W% 91-100 6.000 GM



Dieser verbogene Stab ist von grünem Harz beklebt. Er erlaubt dir *Furcht auslösen* (1 Ladung), *Spinnennetz* (2 Ladungen), *Vampirgriff* (2 Ladungen) und *Stinkende Wolke* (3 Ladungen) zu wirken.

ZAUBERSTÄBE

Ein Zauberstab ist ein dünner, aus Holz oder Knochen gefertigter Stock, der einen Zauber speichert. Ein Kleriker oder Magier kann einen Zauber aus einem Zauberstab wirken, als würde er einen vorbereiteten Zauber wirken. Dies funktioniert sogar, wenn sich dieser in einem benachbarten Feld zu einem Gegner befindet (siehe Konzentration auf Seite 61 des *Heldenbuches*). Nur Kleriker können Klerikerzauber in Zauberstäben benutzen und nur Magier Magierzauber.

DIE BENUTZUNG EINES ZAUBERSTABES

Ein Zauberstab hat zu Beginn 10 Ladungen. Wenn ein Zauber aus einem Zauberstab gewirkt wird, verbraucht dies 1 Ladung. Wenn du alle Ladungen verbraucht hast, zerfällt der Stab zu Staub und ist dann wertlos; im Gegensatz zu einem Stecken kannst du einen Stab nicht wieder aufladen.

Ein Zauberstab nutzt immer seine eigene Zauberstufe, selbst wenn diese sich von deiner Kleriker- oder Magierstufe unterscheidet. Die Zauberstufe eines Zauberstabes ist 1 bei Zaubern des 1. Grades, 3 bei Zaubern des 2. Grades oder 5 bei Zaubern des 3. Grades. Der SG des Rettungswurfes gegen Zauber aus Zauberstäben ist 11 für Zauber des 1. Grades, 12 für Zauber des 2. Grades oder 14 für Zauber des 3. Grades (d.h. dein IN- oder WE-Modifikator wirken sich nicht auf den SG des RW aus). Du musst einen Zauberstab mit einer Hand halten, um ihn benutzen zu können.

DER PREIS EINES ZAUBERSTABES

Wenn du einen Zauberstab verkaufen möchtest, teile den aufgeführten Preis durch 10 und multipliziere das Ergebnis mit der Anzahl der verbliebenen Ladungen, um den Verkaufspreis zu ermitteln.

ALARM

SCHWACH 1-3 MÄCHTIG —



150 GM

SEGNETEN

SCHWACH 4-8 MÄCHTIG —



150 GM

BRENNENDE HÄNDE

SCHWACH 9-13 MÄCHTIG —



150 GM

FURCHT AUSLÖSEN

SCHWACH 14-18 MÄCHTIG —



150 GM

PERSON BEZAUBERN

SCHWACH 19-21 MÄCHTIG —



150 GM

LEICHTE WUNDEN HEILEN

SCHWACH 22-26 MÄCHTIG —



150 GM

BÖSES ENTDECKEN

SCHWACH 27-30 MÄCHTIG —



150 GM

GEHEIMTÜREN ENTDECKEN

SCHWACH 31-34 MÄCHTIG —



150 GM

SELBSTVERKLEIDUNG

SCHWACH 35-37 MÄCHTIG —



150 GM

GÖTTLICHE GUNST

SCHWACH 38-41 MÄCHTIG —



150 GM

UNHEIL		150 GM	
SCHWACH 42–46 MÄCHTIG —			
FEDERFALL		150 GM	
SCHWACH 47–50 MÄCHTIG —			
MAGIERRÜSTUNG		150 GM	
SCHWACH 51–55 MÄCHTIG —			
MAGISCHES GESCHOSS		150 GM	
SCHWACH 56–60 MÄCHTIG —			
SCHUTZ VOR BÖSEM		150 GM	
SCHWACH 61–65 MÄCHTIG —			
FURCHT BANNEN		150 GM	
SCHWACH 66–68 MÄCHTIG —			
HEILIGTUM		150 GM	
SCHWACH 69–71 MÄCHTIG —			
SCHILD DES GLAUBENS		150 GM	
SCHWACH 72–76 MÄCHTIG —			
SCHLAF		150 GM	
SCHWACH 77–81 MÄCHTIG —			
SÄUREPFEIL		900 GM	
SCHWACH 82 MÄCHTIG 1–6			
BEISTAND		900 GM	
SCHWACH 83 MÄCHTIG 7–9			
VORAHNUNG		900 GM	
SCHWACH 84 MÄCHTIG 10–11			
BÄRENSTÄRKE		900 GM	
SCHWACH 85 MÄCHTIG 12–14			
MITTELSCHWERE WUNDEN HEILEN		900 GM	
SCHWACH 86 MÄCHTIG 15–20			
DUNKELHEIT		900 GM	
SCHWACH 87 MÄCHTIG 21–23			
GIFT VERZÖGERN		900 GM	
SCHWACH 88 MÄCHTIG 24–27			
FALSCHES LEBEN		900 GM	
SCHWACH 89 MÄCHTIG 28–31			
ENTSETZLICHER LACHANFALL		900 GM	
SCHWACH 90 MÄCHTIG 32–35			
PERSON FESTHALTEN		900 GM	
SCHWACH 91 MÄCHTIG 36–40			
UNSICHTBARKEIT		900 GM	
SCHWACH 92 MÄCHTIG 41–45			
KLOPFEN		900 GM	
SCHWACH 93 MÄCHTIG 46–50			
SCHWEBEN		900 GM	
SCHWACH 94 MÄCHTIG 51–54			
ENERGIE WIDERSTEHEN			900 GM
SCHWACH 95 MÄCHTIG 55–60			
SENGENDER STRAHL		900 GM	
SCHWACH 96 MÄCHTIG 61–64			
UNSICHTBARES SEHEN		900 GM	
SCHWACH 97 MÄCHTIG 65–68			
GERÄUSCHEXPLOSION		900 GM	
SCHWACH 98 MÄCHTIG 69–73			
WAFFE DES GLAUBENS		900 GM	
SCHWACH 99 MÄCHTIG 74–77			
SPINNENNETZ		900 GM	
SCHWACH 100 MÄCHTIG 78–81			
SCHWERE WUNDEN HEILEN		2.250 GM	
SCHWACH — MÄCHTIG 82–83			
MAGIE BANNEN			2.250 GM
SCHWACH — MÄCHTIG 84–85			
FEUERBALL		2.250 GM	
SCHWACH — MÄCHTIG 86–87			
FLIEGEN		2.250 GM	
SCHWACH — MÄCHTIG 88–89			
HAST		2.250 GM	
SCHWACH — MÄCHTIG 90–91			
BLITZ		2.250 GM	
SCHWACH — MÄCHTIG 92–93			
KRANKHEIT KURIEREN		2.250 GM	
SCHWACH — MÄCHTIG 94–95			
GLEISSENDES LICHT		2.250 GM	
SCHWACH — MÄCHTIG 96–97			
VAMPIRGRIFF		2.250 GM	
SCHWACH — MÄCHTIG 98–99			
WASSER ATMEN		2.250 GM	
SCHWACH — MÄCHTIG 100			

WUNDERSAME GEGENSTÄNDE

Dies ist eine allgemeine Kategorie für Gegenstände, die nicht unter Rüstungen, Waffen, Tränke, Schriftrollen, Zauberstecken oder Zauberstäbe fallen. In der Regel kann jede Charakterklasse einen Wundersamen Gegenstand benutzen, es existieren jedoch auch Wundersame Gegenstände, welche die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Klasse voraussetzen. Die Gegenstände können auch anders aussehen, als hier abgebildet – die *Rüstungsarmschienen* eines bösen Zwergenmagiers sehen wahrscheinlich anders aus als die eines guten Elfenmagiers.

AMULETT DER NATÜRLICHEN RÜSTUNG +1

SCHWACH — MÄCHTIG 1-3 HALS 2.000 GM



Dieses Amulett aus Knochen härtet dein Fleisch ab und verleiht dir einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse.

NIMMERVOLLER BEUTEL

SCHWACH — MÄCHTIG 4-6 KEINER 2.500 GM



Dieser Behälter ist innen größer als außen. Er fasst bis zu 250 Pfund Gewicht, wiegt aber (auch leer) stets nur 15 Pfund. Er produziert keine Luft, so dass eine hineingesteckte Kreatur irgendwann erstickt.

TRICKBEUTEL

SCHWACH — MÄCHTIG 7 KEINER 4.250 GM



Mit einer Standard-Aktion kannst du einen Wolf oder ein Wildschwein in diesem Beutel erschaffen. Das Tier dient dir loyal für 10 Minuten oder bis es getötet wird. Das Tier versteht einfache Befehle. Du kannst den Beutel einmal am Tag benutzen.

BANDAGEN DER RASCHEN ERHOLUNG

SCHWACH 1-10 MÄCHTIG — KEINER 250 GM



Diese Bandagen sorgen dafür, dass du dich von Verwundungen erholst, als würde jemand bei dir eine Langzeitbehandlung (*Heldenbuch*, Seite 37) vornehmen. Sie werden zerstört, wenn sie entfernt werden oder du deine vollen Trefferpunkte erreichst.

GÜRTEL DER RIESENSTÄRKE

SCHWACH — MÄCHTIG 8 GÜRTEL 4.000 GM



Dieser breite Ledergürtel ist mit einer großen Metallschnalle geschmückt. Er verleiht seinem Träger einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe im Nahkampf, Schadenswürfe im Nahkampf und durch Wurfaffen, ST-Würfe und stärkebasierende Fertigkeitwürfe.

GÜRTEL DER UNGLAUBLICHEN GESCHWINDIGKEIT

SCHWACH — MÄCHTIG 9 GÜRTEL 4.000 GM



Dieser Ledergürtel ist mit einem Karomuster versehen. Er verleiht seinem Träger einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe im Fernkampf, Reflexwürfe, GE-Würfe, geschicklichkeitsbasierende Fertigkeitwürfe sowie auf die Rüstungsklasse.

GÜRTEL DER GROSSEN KONSTITUTION

SCHWACH — MÄCHTIG 10 GÜRTEL 4.000 GM



Dieser Gürtel ist mit einem Sternmuster geschmückt. Er verleiht seinem Träger einen Bonus von +1 auf Zähigkeitswürfe und erhöht seine gegenwärtigen und maximalen Trefferpunkte um +1 pro Klassenstufe.

FEDER (VOGEL)

SCHWACH 11-17 MÄCHTIG — KEINER 300 GM



Diese magische Feder verwandelt sich in eine Brieftaube, wenn du das Befehlswort aussprichst. Der Vogel überbringt eine geschriebene Nachricht zu einer von dir benannten Person und verschwindet nach Ablieferung der Botschaft.

ELFENSTIEFEL

SCHWACH — MÄCHTIG 11-13 FÜSSE 2.500 GM



Diese weichen Lederstiefel machen dich beweglicher und verleihen dir einen Bonus von +5 auf alle Fertigkeitwürfe für Akrobatik.

LAUF- UND SPRINGSTIEFEL

SCHWACH — MÄCHTIG 14 FÜSSE 5.500 GM



Diese eleganten Stiefel erhöhen deine Bewegungsrate um +3 m und verleihen dir einen Bonus von +5 auf alle Fertigkeitwürfe für Akrobatik.

LUFTFLASCHE

SCHWACH — MÄCHTIG 15 KEINER 7.250 GM



Diese verkorkte Glasflasche produziert ständig frische Luft. Du kannst mit einer Standard-Aktion einen Atemzug aus der Flasche nehmen. Mehrere Kreaturen können sich die Flasche teilen, indem sie sie weiterreichen.

RÜSTUNGSARMSCHIENEN +1

SCHWACH 18-20 MÄCHTIG 16-19 ARME 1.000 GM



Diese Armschützer existieren in einer großen Vielzahl unterschiedlicher Macharten. Sie umgeben dich mit einem unsichtbaren Kraftfeld, welches dir einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse verleiht. Die Armschienen funktionieren nur, wenn du keine Rüstung trägst.

RÜSTUNGSARMSCHIENEN +2

SCHWACH — MÄCHTIG 20-21 ARME 4.000 GM



Diese Armschützer existieren in einer großen Vielzahl unterschiedlicher Macharten. Sie umgeben dich mit einem unsichtbaren Kraftfeld, welches dir einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse verleiht. Die Armschienen funktionieren nur, wenn du keine Rüstung trägst.



SCHILDBROSCH

SCHWACH 21–27 MÄCHTIG — HALS 300 GM



Dieses Schmuckstück dient normalerweise zum Verschießen eines Umhanges oder Mantels. Es absorbiert jedes auf dich gewirkte *Magische Geschoss*, so dass du keinen Schaden erleidest. Sobald sie 20 Schadenspunkte durch *Magische Geschosse* absorbiert hat, schmilzt die Brosche und verliert ihre Kraft.

LAGERFEUERPERLE

SCHWACH 28–30 MÄCHTIG — KEINER 720 GM



Einmal am Tag verwandelt sich diese Glasperle in ein 0,60 cm durchmessendes Lagerfeuer, wenn du das Befehlswort sprichst. Das Feuer brennt 8 Stunden lang oder bis es gelöscht wird; dann verwandelt es sich in eine Glasperle zurück.

ÖFFNUNGSGLOCKE

SCHWACH — MÄCHTIG 22–24 KEINER 3.000 GM



Diese bronzene Glocke verfügt über einen hölzernen Griff. Läutet man sie, wirkt ihr Klang wie der Zauber *Klopfen*. Um ein Schloss zu öffnen, würfle 1W20+21 gegen den SG des Schlosses. Die Glocke hat 10 Ladungen.

IONENSTEIN (KLAR SPINDEL)

SCHWACH — MÄCHTIG 25 KEINER 4.000 GM



Dieser sehr kleine Edelstein kreist wie ein winziger Mond um deinen Kopf, versperrt dir aber nie die Sicht und behindert dich auch anderweitig nicht. Er versorgt dich, so dass du weder essen noch trinken musst.

UMHANG DES DUNKLEN FIRMAMENTS

SCHWACH — MÄCHTIG 26–28 SCHULTERN 2.500 GM



Dieser glitzernde Umhang erlaubt es dir, in Mittelschwerer Rüstung zu schlafen, ohne zu erschöpfen. Wenn du Desna verehrst, kannst du für 5 Stunden am Tag deine Bewegungsrate um +3 m erhöhen.

ELFENUMHANG

SCHWACH — MÄCHTIG 29–31 SCHULTERN 2.500 GM



Wenn du diesen einfachen grünen Umhang trägst und dir die Kapuze über den Kopf ziehst, erhältst du einen Bonus von +5 auf alle deine Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit.

RESISTENZUMHANG +1

SCHWACH 31–32 MÄCHTIG 32–37 SCHULTERN 1.000 GM



Diesen Umhang gibt es in nahezu jeder Farbe und jeder Machart. Wenn du ihn trägst, verleiht er dir einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe.

RESISTENZUMHANG +2

SCHWACH — MÄCHTIG 38 SCHULTERN 4.000 GM



Diesen Umhang gibt es in nahezu jeder Farbe und jeder Machart. Wenn du ihn trägst, verleiht er dir einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe.

SCHÄRPE DER DÄMMERBLUME

SCHWACH — MÄCHTIG 39–41 GÜRTEL 2.500 GM



Dieser lange, rote Stoffstreifen kann mit einer Schnalle befestigt oder geschlossen werden. Er erlaubt dir, einmal am Tag *Federfall* anzuwenden. Solltest du Sarenrae verehren, kannst du zusätzlich einmal am Tag *Leichte Wunden heilen* für 1W8+5 Punkte wirken.

ILLUSIONSSTAUB

SCHWACH 33 MÄCHTIG 42–44 KEINER 1.200 GM



Wenn du diesen Staub auf dich selbst oder eine andere Kreatur streust, wird das Ziel von dem Zauber *Selbstverkleidung* betroffen. Eine unwillige Kreatur kann dem mit einem Reflexwurf gegen SG 11 widerstehen. Die Verkleidung hält 2 Stunden an.

IONENSTEIN (MATTROSA PRISMA)

SCHWACH — MÄCHTIG 45 KEINER 5.000 GM



Dieser rosa Quarz kreist wie ein winziger Mond um deinen Kopf, versperrt dir aber nie die Sicht und behindert dich auch anderweitig nicht. Er verleiht dir einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse. Solltest du mehrere dieser Steine benutzen, haben die zusätzlichen keinen Effekt.

ELEMENTAREDELSTEIN

SCHWACH 34 MÄCHTIG 46–48 KEINER 1.000 GM



Wenn du diesen münzgroßen Edelstein zerbrichst oder zertrümmerst, ruft er einen Elementar herbei (Seite 66, 67, 72 oder 81), der dir 10 Runden lang zu Diensten ist. Die Farbe des Edelsteines deutet auf Erde, Feuer, Luft oder Wasser hin.

ELIXIER DES FEUERODEMS

SCHWACH 35–36 MÄCHTIG 49–53 KEINER 1.100 GM



Nachdem du dieses Elixier mit einer Standard-Aktion getrunken hast, kannst du auf eine Kreatur innerhalb von 7,50 m Feuer speien (4W6 Punkte Feuerschaden, Reflexwurf gegen SG 13, halbiert). Das Elixier wirkt 1 Stunde lang oder bis du drei Mal Feuer gespien hast.

ELIXIER DES VERSTECKENS

SCHWACH 37–51 MÄCHTIG 54 KEINER 250 GM



Wenn du dieses Elixier trinkst, erhältst du für 1 Stunde einen Bonus von +10 auf alle deine Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit.



ELIXIER DES SCHWIMMENS

SCHWACH 52–66 MÄCHTIG 55 KEINER 250 GM



Wenn du dieses Elixier trinkst, erhältst du für 1 Stunde einen Bonus von +10 auf alle deine Fertigkeitwürfe für Schwimmen.

ELIXIER DER WAHRNEHMUNG

SCHWACH 67–82 MÄCHTIG 56–57 KEINER 250 GM



Wenn du dieses Elixier trinkst, erhältst du für 1 Stunde einen Bonus von +10 auf alle deine Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung.

FLUGSALBE

SCHWACH — MÄCHTIG 58–60 KEINER 2.250 GM



Du kannst diese übelriechende Salbe mit einer Standard-Aktion auf deiner Haut auftragen. Sie erlaubt dir, 9 Stunden lang mit einer Bewegungsrate von 12 m zu fliegen (9 m in Mittelschwerer oder Schwerer Rüstung).

FANGHANDSCHUHE

SCHWACH — MÄCHTIG 61 HÄNDE 4.000 GM



Sofern du eine Hand frei hast, kannst du zwei Mal am Tag, wenn du normalerweise von einem Armbrustbolzen, einem Pfeil oder einem Schleudergeschoss oder einer Wurfwaffe getroffen worden wärst, den Gegenstand stattdessen vorher aus der Luft pflücken, ehe er dich trifft, so dass der Angriff keinen Schaden verursacht.

LEUCHTENDER HANDSCHUH

SCHWACH — MÄCHTIG 62–64 HÄNDE 2.000 GM



Mit einer Standard-Aktion kannst du diesen Handschuh gegen eine beliebige Oberfläche oder einen Gegenstand pressen und einen leuchtenden Handabdruck hinterlassen, dessen Farbe du bestimmst. Der Abdruck leuchtet einen Tag lang so hell wie eine Kerze.

RUHMESHAND

SCHWACH — MÄCHTIG 65 HALS 4.000 GM



Diese mumifizierte Hand an einer Halskette kann einen magischen Ring tragen. Du erhältst die Vorteile dieses Ringes, als würdest du ihn selbst tragen. Die Hand erlaubt es dir, drei und nicht maximal nur zwei magische Ringe gleichzeitig zu tragen.

HAND DES MAGIERS

SCHWACH 83–84 MÄCHTIG 66 HALS 900 GM



Diese Halskette ist eine mumifizierte Elfenhand an einer Goldkette. Wenn du sie trägst, kannst du den Zauberspruch *Magierhand* beliebig oft anwenden (bis zu einmal pro Runde).

VERKLEIDUNGSHUT

SCHWACH — MÄCHTIG 67–69 KOPF 1.800 GM



Dieser Hut ermöglicht dir bis zu einmal pro Runde, dein Äußeres zu verändern, als würdest du den Zauber *Selbstverwandlung* benutzen. Du kannst dabei auch das Aussehen des Hutes zu einem anderen Hut, einer Haarspange, einem Haarkamm usw. verändern.

STIRNREIF DES VERFÜHRERISCHEN CHARISMAS

SCHWACH — MÄCHTIG 70 STIRNREIF 4.000 GM



Dieser silberne Stirnreif ist mit roten und orangenen Edelsteinen geschmückt. Er verleiht seinem Träger einen Bonus von +1 auf CH-Würfe, charismabasierende Fertigkeitwürfe und auf die SG von Rettungswürfen, die auf Charisma beruhen (z.B. Energie fokussieren).

STIRNREIF DER ERWACHTEN WEISHEIT

SCHWACH — MÄCHTIG 71 STIRNREIF 4.000 GM



Dieser silberne Stirnreif ist mit grünen Edelsteinen geschmückt. Er verleiht seinem Träger einen Bonus von +1 auf WE-Würfe, Fertigkeitwürfe die auf Weisheit basieren und auf die SG von Rettungswürfen, die auf Weisheit beruhen (z.B. Klerikerzauber).

STIRNREIF DER ENORMEN INTELLIGENZ

SCHWACH — MÄCHTIG 72 STIRNREIF 4.000 GM



Dieser silberne Stirnreif ist mit blauen und purpurnen Edelsteinen geschmückt. Er verleiht seinem Träger einen Bonus von +1 auf IN-Würfe, Fertigkeitwürfe die auf Intelligenz basieren und auf die SG von Rettungswürfen, die auf Intelligenz beruhen (z.B. Magierzauber).

WAFFENROCK DES HELDENMUTES

SCHWACH 85–88 MÄCHTIG — BRUST 700 GM



Dieser weiße Waffenrock hat einen Verschluss am Hals. Er verleiht seinem Träger einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht.

NEBELHORN

SCHWACH — MÄCHTIG 73–75 KEINER 2.000 GM



Einmal pro Runde kannst du mit einer Standard-Aktion eine 3 m x 3 m x 3 m Nebelwolke erschaffen, die Tarnung verleiht (*Heldenbuch*, Seite 59). Der Nebel hält 3 Minuten an und bewegt sich pro Runde 3 m von dir weg.

IONENSTEIN (MOOSGRÜN SCHEIBE)

SCHWACH — MÄCHTIG 76 KEINER 5.000 GM



Dieser Edelstein kreist wie ein winziger Mond um deinen Kopf, versperrt dir aber nie die Sicht und behindert dich auch anderweitig nicht. Er verleiht dir einen Bonus von +5 auf eine Wissensfertigkeit. Wenn du mehr als einen dieser Edelsteine benutzt, gewähren die anderen dir keinen höheren Bonus.



FEUERBALLHALSKETTE

SCHWACH — MÄCHTIG 77-79 HALS 2.250 GM



Drei der goldenen Kugeln an dieser Halskette sind magisch. Mit einer Standardaktion kannst du eine von ihnen lösen und bis zu 21 m weit werfen. Die Kugel explodiert wie ein *Feuerball* (5W6 Feuerschaden, Reflexwurf SG 14 halbiert).

PERLE DER MACHT (1. GRAD)

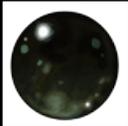
SCHWACH 89 MÄCHTIG 80-84 KEINER 1.000 GM



Du kannst diese Perle einmal am Tag mit einer Standardaktion benutzen, um augenblicklich einen Zauber des 1. Grades neu vorzubereiten, den du heute bereits gewirkt hast. Du kannst diesen Zauber heute ein weiteres Mal wirken.

PERLE DER MACHT (2. GRAD)

SCHWACH — MÄCHTIG 85 KEINER 4.000 GM



Du kannst diese Perle einmal am Tag mit einer Standardaktion benutzen, um augenblicklich einen Zauber des 2. Grades neu vorzubereiten, den du heute bereits gewirkt hast. Du kannst diesen Zauber heute ein weiteres Mal wirken.

WOHLTUENDE SALBE

SCHWACH — MÄCHTIG 86 KEINER 4.000 GM



Dieses Gefäß voll wohltuender Salbe enthält 5 Anwendungen. Du kannst eine Dosis benutzen wie *Gift neutralisieren* (Zauberstufe 9), *Krankheit kurieren* (ZS 9) oder *Leichte Wunden heilen* (1W8+5 Trefferpunkte).

SCHMIERÖL

SCHWACH 90 MÄCHTIG 87-88 KEINER 1.000 GM



Diese Salbe schützt dich vor klebrigen Angriffen. Du kannst ungehindert Spinnennetze und den Wirkungsbereich des Zaubers *Spinnennetz* durchqueren. Die besondere Monsterfähigkeit *Ergreifen* kann dich nicht festhalten. Die Wirkung der Salbe hält acht Stunden an.

SCHATTENHELM

SCHWACH — MÄCHTIG 89 KOPF 4.200 GM



Dieser Eisenhelm verleiht dir einen Bonus von +1 bei Zähigkeitswürfen und senkt Feuerschaden, den du erleidest, um 1 Punkt. Falls du Gorum verehrst, kannst du einmal am Tag den Helm benutzen, um auf dich selbst *Göttliche Gunst* zu wirken.

SIHEDRONAMULETT

SCHWACH — MÄCHTIG 90 HALS 3.500 GM



Diese silberne Scheibe trägt das Symbol eines siebenzackigen Sterns. Ihr Träger erhält einen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe. Du kannst einmal am Tag das Medaillon nutzen, um dir die Vorzüge des Zaubers *Falsches Leben* zu verleihen (1W10+5 temporäre Trefferpunkte).

SILBERÖL

SCHWACH 91-95 MÄCHTIG 91 KEINER 250 GM



Wenn du Silberöl auf eine Waffe oder 20 Geschosse aufträgst, gelten diese für 1 Stunde als Silberwaffen und durchdringen die Schadensreduzierung von Kreaturen, die gegen Silber empfindlich sind, wie z.B. Werwölfe.

SPINNENSCHUHE

SCHWACH — MÄCHTIG 92 FÜSSE 4.800 GM



Diese Schuhe verleihen dir eine Kletternbewegungsrate von 6 m und gestatten dir, mit einer Bewegungsaktion bis zu 6 m kletternd zurückzulegen, ohne einen Wurf auf Klettern ablegen zu müssen. Du kannst sie 10 Mal am Tag für jeweils 1 Minute benutzen.

EWIGER LEIM

SCHWACH — MÄCHTIG 93-95 KEINER 2.400 GM



Dieser Klebstoff reicht für eine Fläche von 0,30 m x 0,30 m und verbindet nahezu alle Stoffe dauerhaft miteinander. Nach 1 Runde können die Stoffe nur noch durch *Universelles Lösungsmittel* getrennt werden.

STEINSALBE

SCHWACH — MÄCHTIG 96-98 KEINER 2.000 GM



Diese graue Salbe holt eine Kreatur ins Leben zurück, die in Stein verwandelt wurde. Das Auftragen erfordert eine Standard-Aktion und lässt die Kreatur wieder ihre Fleischform annehmen und lebendig werden.

NAHRHAFTE SCHALE

SCHWACH — MÄCHTIG 99 KEINER 5.400 GM



Einmal am Tag kannst du dieser Schale befehlen, sich mit einem dicken Brei zu füllen. Der Brei schmeckt wie warmes, feuchtes Papier, ist aber äußerst nahrhaft. Die Schale produziert genug Brei, um bis zu vier Menschen am Tag zu ernähren.

FEDER (BAUM)

SCHWACH 96-100 MÄCHTIG — KEINER 300 GM



Diese magische Feder verwandelt sich in eine mächtige Eiche (18 m hoch, 1,50 m Stamm- und 12 m Kronendurchmesser), wenn du das Befehlswort aussprichst. Der Baum ist eine permanente, lebende Pflanze.

UNIVERSELLES LÖSUNGSMITTEL

SCHWACH — MÄCHTIG 100 KEINER 3.450 GM



Diese Substanz löst alle Arten von Klebstoff sofort auf, darunter *Ewiger Leim*, den klebrigen Schleim eines *Mimik* oder 1,50 m x 1,50 m an *Spinnennetzen* oder eines Zaubers *Spinnennetz*. Das Auftragen erfordert eine Standard-Aktion.



MONSTER

Gefährliche Kreaturen lauern in den ungezähmten Teilen der Welt. Manche sind listig und grausam, andere strotzen vor Wildheit, während wiederum andere vorsätzlich nach dem Bösen trachten.

FREUND ODER FEIND?

Die meisten Monster in diesem Buch sind aggressiv und böse, doch bedenke, dass eine kämpferische Auseinandersetzung nicht die einzige Option für die SC darstellen muss! Zuweilen sind Monster auch bereit, Informationen oder eine sicherere Passage durch ein Gebiet gegen Nahrung, Gold oder einen magischen Gegenstand zu tauschen, für den die SC keine Verwendung haben.



Der nachfolgende Abschnitt beschreibt, wie man einen Monstereintrag liest und das Monster im Spiel einsetzt. Der Eintrag mit den spieltechnischen Werten soll dir alle Mittel an die Hand geben, um die Kreatur leicht in dein Spiel einzufügen.

Jedes Monster verfügt über einen **Herausforderungsgrad (HG)**. Dieser teilt dir mit, wie schwierig das Monster im Kampf zu besiegen ist. Als Faustregel sollte eine Gruppe aus vier Abenteurern ohne große Probleme imstande sein, ein Monster zu besiegen, dessen HG der durchschnittlichen Charakterstufe der Abenteurer entspricht. Eine Gruppe aus vier SC der 1. Stufe sollte in der Lage sein, ein Monster mit HG 1 zu überwinden.

Höhere HG oder weniger SC bedeuten, dass der Kampf schwieriger wird. Wenn der HG um 3 oder 4 höher ist als die Durchschnittsstufe, wird das Monster wahrscheinlich einen oder mehrere SC töten. Wenn der HG des Monsters unter der Durchschnittsstufe liegt, wird der Kampf recht einfach (was manchmal völlig in Ordnung ist!). Weitere Informationen zum Ausarbeiten passender Kampfbegegnungen in einem Abenteuer findest du auf Seite 26.

1 LESEN DER SPIEL-TECHNISCHEN WERTE

Eintrag mit den spieltechnischen Werten beginnt mit dem Symbol für die Kategorie des Monsters (siehe Seite 61), dem Namen und der Gesinnung (siehe *Heldenbuch*, Seite 13). Viele Monster besitzen eine böse Gesinnung. **Rechtschaffen böse (RB)** Monster sind organisiert und tyrannisch. **Neutral böse (NB)** Monster sind egoistisch und ehrlos. **Chaotisch böse (CB)** Monster sind gewalttätig und unberechenbar.

Dieser Information folgt eine kurze Beschreibung der allgemeinen Natur, Persönlichkeit und der Ziele dieser Monsterart.

Der nächste Abschnitt liefert den **Initiativebonus**, die **Bewegungsrate**, den **Herausforderungsgrad**, den **EP-** (siehe Seite 26) und die **Trefferpunkte**. Sollte das Monster zusätzliche Bewegungsarten wie z.B. Fliegen oder Klettern besitzen, sind diese im Abschnitt Angriff aufgeführt.

Die nächste Zeile führt die Sinne des Monsters auf, z.B. ob es Dämmer- oder Dunkelsicht hat, sowie seinen **Wahrnehmungsbonus**, damit du diesen schnell zur Hand hast. **Dunkelsicht** gestattet dem Monster, im Dunkeln wie ein Zwerg zu sehen, während es mit **Dämmerlicht** bei schwachem Licht wie ein Elf doppelt so weit sehen kann. **Geruchssinn** ermöglicht dem Monster, automatisch den Auf-

enthaltort unsichtbarer Kreaturen in 9 m Umkreis zu bestimmen (zu Unsichtbarkeit siehe Seite 95). **Rundumsicht** bedeutet, dass Gegner keine Boni für In-die-Zange-nehmen erhalten (dadurch können bspw. Schurken keinen Hinterhältigen Schaden verursachen).

3 VERTEIDIGUNG

Dieser Abschnitt enthält alle Informationen zu den Verteidigungswerten des Monsters, die du meist brauchst, wenn die SC am Zug sind. Dazu gehören die Rüstungsklasse, die Rettungswurfboni, alle besonderen Fähigkeiten, die wirksam werden könnten, wenn die SC es angreifen (z.B. Immunität gegen Kälte oder wenn das Monster durch bestimmte Waffen weniger Schaden erleidet), sowie alle anderen ungewöhnlichen Schwächen. Sollte eine Fähigkeit näherer Erklärung bedürfen, erfolgt diese im Abschnitt zu den Besonderen Fähigkeiten des Eintrages der spieltechnischen Werte (siehe Punkt 7).

4 ANGRIFF

Dieser Abschnitt teilt dir mit, was das Monster während seines Zuges tun kann, z.B. Bewegen, Angreifen oder eine besondere Fähigkeit einsetzen. Manche Monster verfügen über besondere Fortbewegungsarten: **Fliegen** heißt, dass ein Monster sich durch die Luft bewegen kann. **Graben** bedeutet, dass ein Monster sich durch lockere und feste Erde graben kann, ohne dabei einen von anderen Wesen nutzbaren Tunnel zu hinterlassen. **Klettern** heißt, dass es klettern kann, ohne dafür würfeln zu müssen. **Schwimmen** bedeutet, dass es zum Schwimmen nicht würfeln muss, außerdem kann das Monster im Wasser atmen oder zumindest sehr lange den Atem anhalten.

Es folgen die Angriffe des Monsters: Viele Monster benutzen natürliche Waffen wie **Biss**, **Durchbohren**, **Hieb** (ein Schlag oder anderer harter Treffer mit einer Gliedmaße), **Klaue** und **Flügel**. Natürliche Waffen verursachen eine Bedrohung mit einer natürlichen 20 und verursachen bei einem Kritischen Treffer Schaden x2.

Andere Monster verwenden hergestellte Waffen wie Schwerter und Bögen. Angriffe durch Monster funktionieren genau wie Angriffe von SC, egal ob mit natürlichen oder hergestellten Waffen – würfle 1W20, addiere den Angriffsbonus des Monsters und vergleiche das Ergebnis mit der Rüstungsklasse des Zieles, um zu ermitteln, ob der Angriff erfolgreich ist.

Die meisten Monster führen nur einen Angriff pro Runde als Standard-Aktion aus. Manche können jedoch ihre Bewegungs- und Standard-Aktion aufwenden, um mehr als einen Angriff pro Run-

de auszuführen (bspw. 2 Klauenangriffe oder einen Biss- und einen Klauenangriff). Würfle jedes Mal Angriff und Schaden separat aus. Das Monster muss nicht alle diese Angriffe gegen dieselbe Kreatur richten.

Einige Angriffe haben noch weitere Effekte, wie bspw. Gift. Manche Monster besitzen andere besondere Angriffe oder können Zauber wirken. Diese Zauber funktionieren wie die Zauber der SC. Wenn ein Zauber mit „beliebig oft“ aufgeführt wird, kann das Monster ihn immer wieder einsetzen.

Sollten diese Fähigkeiten nähere Erklärungen benötigen, folgen diese im Abschnitt zu den Besonderen Fähigkeiten.

5 SPIELWERTE

Die Spielwerte eines Monsters enthalten seine Attributsmodifikatoren und alle wichtigen Fertigkeitswerte oder Talente, über welche das Monster verfügt. Diese funktionieren genau wie bei den SC. Manche Monster haben anstelle eines Attributsmodifikators einen Strich („-“). Dies bedeutet, dass dem Monster automatisch alle Attributs- und Fertigkeitswürfe misslingen, die auf diesen Attributsmodifikator zurückgreifen.

6 GEGENSTÄNDE

Dieser Abschnitt führt die **Ausrüstung** auf, welche das Monster bei sich führt oder benutzt. Viele Monster besitzen zudem **Schätze**, die sie entweder dabei haben oder in ihren Verstecken aufbewahren. Informationen zu Schätzen findest du auf Seite 30.

7 BESONDERE FÄHIGKEITEN

Sollte das Monster eine Fähigkeit besitzen, die nähere Informationen erfordert, um das Monster im Spiel einsetzen zu können, wird diese hier erklärt. Manchmal ist es ein Angriff, manchmal aber auch eine defensive Fähigkeit.

MONSTERKATEGORIEN

Aberration
fremdartiges Monster mit ebenso fremdartigem Körper wie Verstand.

Drache
reptilienartige Kreatur mit magischen Fähigkeiten.

Externar
Kreatur aus einer anderen Existenzebene, z.B. ein Höllenhund.

Humanoider
Kreatur von generell menschenähnlichem Äußeren.

Konstrukt
Ein lebloses Ding, das durch Magie belebt wird, z.B. eine Statue.

Magische Bestie
tierähnliche Kreatur mit merkwürdigen Fähigkeiten.

Monströser Humanoider
Humanoider mit monströsen oder tierhaften Merkmalen.

Schlick
amorphes, klumpenartiges Monster, welches Fleisch auflöst.

Tier
gewöhnliches Tier wie eine Schlange, ein Wildschwein oder ein Wolf.

Ungeziefer
geistlose Kreatur wie eine Spinne oder ein Tausendfüßler.

Untoter
Leiche oder ein Geist, die von einer bösen Macht belebt wurde.



ORK

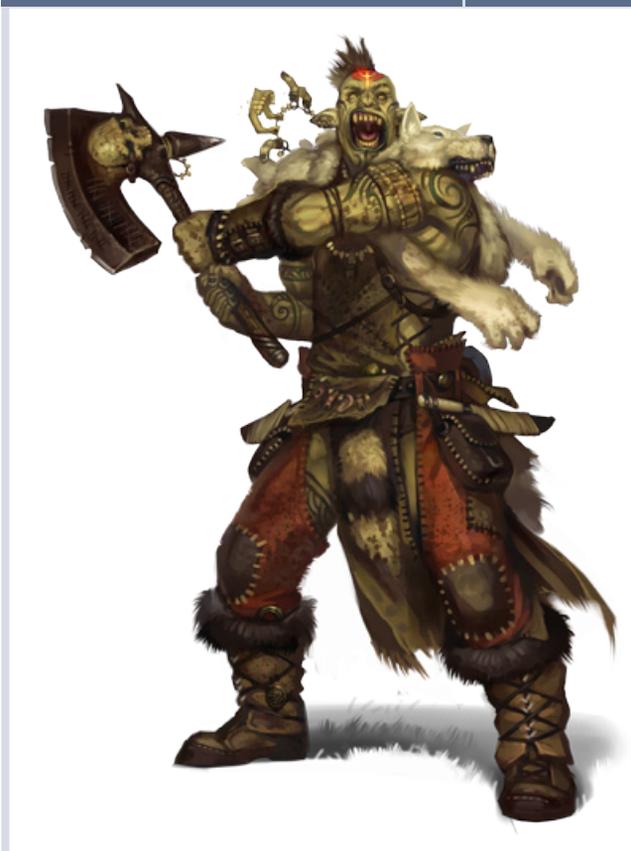
CHAOTISCH BÖSE

1

Orks sind brutal und aggressiv. Die Stärksten beherrschen den Rest durch Furcht und Gewalt. Sie nehmen sich, was sie wollen, und haben keine Probleme damit, ganze Dörfer niederzuzumetzeln oder zu versklaven.

INITIATIVE +0	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 1/3	XP 135	TP 6
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG -1	

2



VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 13
REF +0, WIL -1, ZÄH +3
Verteidigungsfähigkeiten Wildheit

3

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Streitaxt +5 (1W8+4/x3)
Fernkampf (Standard-Aktion) Wurfspeer +1 (1W6+3)

4

SPIELWERTE

ST +3, GE +0, KO +1, IN -2, WE -1, CH -2
Fertigkeiten Wahrnehmung -1

5

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Streitaxt, Wurfspeere (4)
Schätze 1 geringerer zufälliger Schatz (Seite 30)

6

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Wildheit Wenn ein Ork unter 0 TP reduziert wird, wird er nicht bewusstlos oder stirbt. Stattdessen kann er bei seinem Zug handeln. Sollte er zum Ende dieses Zuges immer noch weniger als 0 TP haben, wird er jedoch bewusstlos oder stirbt.

7



BARGHEST

RECHTSCHAFFEN BÖSE

Die hasserfüllten Bargheste sind angeblich mit den Goblins verwandte Scheusale, die nur auf die Welt der Sterblichen kommen, um sich an ihnen zu laben. Je mehr sie fressen, umso mächtiger werden sie. Sie sind intelligent und grausam und führen oft Goblinstämme oder Werwolfrudel an.

INITIATIVE +6	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 4	EP 1.200	TP 45
SINNE DUNKELSICHT 18 M, GERUCHSSINN		WAHRNEHMUNG +11		



VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15
REF +7, WIL +7, ZÄH +6
Schadensreduzierung 5/Magie

ANGRIFF

- Nahkampf (Standard-Aktion)** Biss +10 (1W6+4)
- Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion)** 2 Klauen +10 (1W4+4)
- Zauber** (Zauberstufe 5)
- 3. - Standort vortäuschen (beliebig oft, nur sich selbst)
- 2. - Schweben
- 1. - Person bezaubern (SG 16)

SPIELWERTE

ST +4, GE +2, KO +2, IN +2, WE +2, CH +2
Fertigkeiten Akrobatik +11, Bluffen +11, Diplomatie +11, Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +11, Wahrnehmung +11

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 2 größere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gestaltwandel Ein Barghest kann sich mit einer Standard-Aktion in einen Goblin (siehe Seite 69) oder einen Wolf (siehe Seite 83) oder zurück in seine eigene Gestalt verwandeln. Als Goblin oder Wolf hat er die RK, Bewegungsrate und Angriffe dieser Gestalt und ansonsten seine eigenen spieltechnischen Werte. Er kann zudem in jeder Gestalt zaubern.
Schadensreduzierung Wenn ein Barghest Schaden durch eine nichtmagische Nah- oder Fernkampf-Waffe erleidet, dann reduziere den Schaden um 5 Punkte (bis zu einem Minimum von 0).

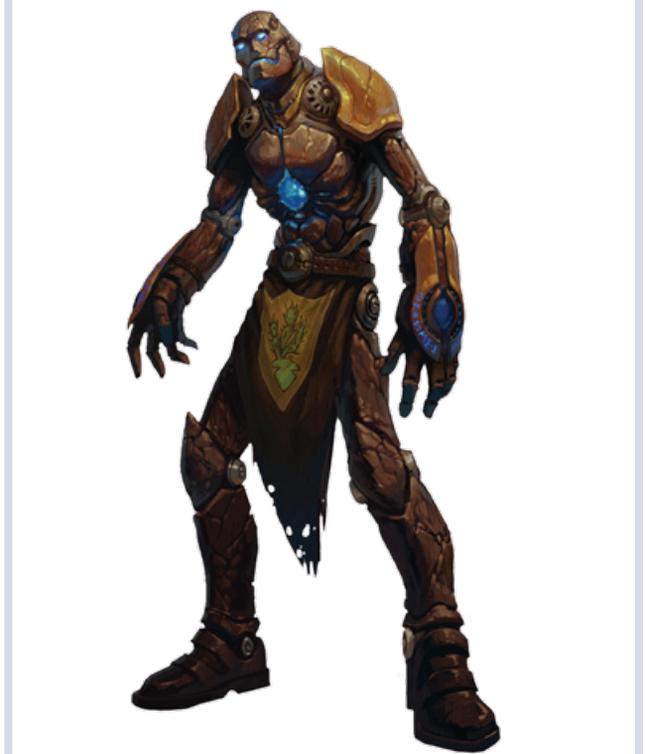


BELEBTE STATUE

NEUTRAL

Belebte Statuen dienen in Tempeln, Magiertürmen und mitunter auch in großen Städten als Wächter. Im Auftrag ihrer Schöpfer greifen sie jeden Eindringling an und kämpfen bis zu ihrer Zerstörung.

INITIATIVE +0	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 3	EP 800	TP 36
SINNE DÄMMERSICHT, DUNKELSICHT 18 M		WAHRNEHMUNG -5		



VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 12
REF +1, WIL -4, ZÄH +1

VERTEIDIGUNGSFÄHIGKEITENHÄRTE 8

Immunitäten Schlaf sowie alles, das einen Zähigkeitswurf erfordert
Besondere Verteidigungen Geistlose Kreatur

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Hieb +5 (1W6+3 plus Ergreifen)

SPIELWERTE

ST +2, GE +0, KO -, IN -, WE -5, CH -5
Fertigkeiten Wahrnehmung -5

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ergreifen Ziel der Belebten Statue gilt als Festgehalten (siehe Seite 94), d.h. es kann bei seinem nächsten Zug sein aktuell besetztes Feld nicht verlassen, verliert seinen GE-Bonus auf die RK und erleidet einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe.
Härte Wenn eine Belebte Statue Schaden erleidet, reduziere den Schaden um 8 Punkte (bis zu einem Minimum von 0).



BOGGARD

CHAOTISCH BÖSE

Boggards sind krötenartige Humanoide, die in Flüssen und tiefen Sumpfbereichen leben. Sie hausen in Dörfern aus Schlammhügeln und verachten Kreaturen von außerhalb der Sümpfe, welche sie einfangen und verspeisen.

INITIATIVE -1	BEWEGUNGSRATE 6 M	HG 2	EP 600	TP 22
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +4	



VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 14
REF +0, WIL +1, ZÄH +5

ANGRIFF

Schwimmen 9 m
Nahkampf (Standard-Aktion) Schwerer Streitkolben +5 (1W8+3)
Nahkampf (Standard-Aktion) Zunge +4 (kein Schaden plus Ergreifen)
Besondere Angriffe Furchteinflößendes Quaken

SPIELWERTE

ST +2, GE -1, KO +2, IN -1, WE +0, CH +0
Fertigkeiten Akrobatik +2 (Springen +14), Heimlichkeit -1 (im Sumpf +7), Schwimmen +10, Wahrnehmung +4

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Lederrüstung, Schwerer Streitkolben
Schätze 5 zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ergreifen Das Ziel des Boggards gilt als Festgehalten (siehe Seite 94), d.h. es kann bei seinem nächsten Zug sein aktuell besetztes Feld nicht verlassen, verliert seinen GE-Bonus auf die RK und erleidet einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe.
Furchteinflößendes Quaken Einmal pro Stunde kann ein Boggard mit einer Standard-Aktion ein furchteinflößendes Quaken ausstoßen. Alle Nichtboggards innerhalb von 9 m müssen einen Willenswurf gegen SG 13 bestehen oder sie sind für 1W4 Runden erschüttert (siehe Seite 94), dadurch erleiden sie einen Malus von -2 auf ihre Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe. Eine bereits erschütterte Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, flieht stattdessen 1W4 Runden lang vor dem Boggard.



BÖSER KÄMPFER

NEUTRAL BÖSE

Böse Kämpfer führen oft Gruppen von Banditen an, formen kleine Armeen, welche Ortschaften angreifen, oder dienen bösen Kulturen. Viele verdingen sich bei bösen Klerikern oder Magiern als Wachen oder bei Drachen als deren Spione in den Städten der Menschen.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE 6 M	HG 3	EP 800	TP 37
SINNE NORMAL (MENSCH)			WAHRNEHMUNG +5	



VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 22
REF +2, WIL +2, ZÄH +6; +1 gegen Furcht

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Streitaxt [Meisterarbeit] +10 (1W8+6/x3)
Fernkampf (Standard-Aktion) +5 (1W6+4)

SPIELWERTE

ST +4, GE +1, KO +2, IN +0, WE +1, CH -1
Talente Heftiger Angriff (-2 Angriff, +4 Schaden)
Fertigkeiten Diplomatie +0, Klettern +4, Motiv erkennen +2, Schwimmen +1, Wahrnehmung +5, Wissen (Gewölbekunde) +4

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Ritterrüstung, Schwerer Stahlschild, Streitaxt [Meisterarbeit], Wurfäxte (6)
Schätze 1 größerer zufälliger Schatz (Seite 30)



BÖSER KLERIKER

NEUTRAL BÖSE

Böse Kleriker dienen finsternen Göttern oder furchtbaren Monstern wie bspw. Dämonen. Sie nutzen ihre Macht, um gute Wesen zu schädigen, zu verwirren, zu versklaven und zu töten. Viele von ihnen führen Kulte oder humanoide Stämme an oder schmieden gemeinsam mit seltsamen Wesen Ränke.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE 6 M	HG 3	EP 800	TP 32
SINNE NORMAL (MENSCH)			WAHRNEHMUNG +7	



VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 16
REF +5, WIL +8, ZÄH +7

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Leichter Streitkolben [Meisterarbeit] +3 (1W6-1)
Fernkampf (Standard-Aktion) Schwere Armbrust +5 (1W10)
Zauber (Zauberstufe 4)
 2. - *Geräuschexplosion* (SG 16), *Person festhalten* (SG 16), *Schwere Wunden heilen*
 1. - *Furcht auslösen* (SG 15, 2x vorbereitet), *Leichte Wunden heilen*, *Segnen*
Stoßgebete - *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Stabilisieren*

SPIELWERTE

ST -1, GE +1, KO +2, IN +0, WE +4, CH +1
Fertigkeiten Diplomatie +6, Heilkunde +7, Wahrnehmung +7, Wissen (Religion) +7, Zauberkunde +4

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Kettenpanzer, Schwere Armbrust mit 20 Bolzen, Leichter Streitkolben [Meisterarbeit], *Resistenzumhang* +1
Schätze 1 größerer zufälliger Schatz (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blutige Hand Sieben Mal am Tag kann der Kleriker seine dunklen Götter anrufen und einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen (mit einem Gesamtbonus von +1 auf den Angriffswurf), welcher dem Ziel 1W6 Schadenspunkte zufügt. Das Ziel erleidet weitere 1W6 Schadenspunkte beim nächsten Zug des Klerikers, sofern es nicht vorher magische geheilt wird oder jemand mit einer Standard-Aktion einen erfolgreichen Fertigkeitwurf auf Heilkunde gegen SG 15 bei ihm durchführt.

Energie fokussieren Wenn der Böse Kleriker Energie fokussiert, verletzt er entweder lebende Kreaturen (er selbst ist davon ausgenommen) innerhalb von 9 m für 2W6 Schadenspunkte (Willenswurf SG 13, halbiert) oder er heilt untote Kreaturen innerhalb von 9 m für 2W6 Punkte. Der Kleriker kann Energie fokussieren 4 Mal täglich einsetzen.



BÖSER MAGIER

NEUTRAL BÖSE

Böse Magier setzen ihre magischen Fähigkeiten ein, um andere auszu-beuten und zu unterjochen. Sie nutzen ihre Macht über untote Kreaturen, um Armeen von Skeletten zu erschaffen, und setzen ihre Zauber ein, um unschuldige Seelen zu betrügen, auszurauben oder zu töten. Manche arbeiten mit bösen Klerikern oder Kämpfern zusammen.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 3	EP 800	TP 24
SINNE NORMAL (MENSCH)			WAHRNEHMUNG +4	



VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15
REF +2, WIL +4, ZÄH +5

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Dolch [Meisterarbeit] +2 (1W4-1/19-20)
Fernkampf (Standard-Aktion) Berührungsangriff im Fernkampf +3 (*Sengender Strahl*)
Besondere Angriffe Verbindung (Dolch), Grabeshauch, Untote befehligen
Zauber (Zauberstufe 4)
 o. - *Falsches Leben*, *Sengender Strahl*, *Unsichtbarkeit*
 1. - *Magisches Geschoss*, *Person bezaubern* (SG 15), *Schlaf* (SG 15)
Zaubertricks - *Kältestrahl*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*

SPIELWERTE

ST -1, GE +1, KO +2, IN +4, WE +0, CH +1
Fertigkeiten Bluffen +5, Diplomatie +5, Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +1, Wahrnehmung +4, Wissen (Arkane) +11, Wissen (Geographie) +8, Wissen (Lokales) +8, Wissen (Religion) +8, Zauberkunde +11

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Dolch [Meisterarbeit], *Schutzring* +1
Schätze 4 geringere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Grabeshauch Der Magier kann sieben Mal am Tag einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen und dem Ziel den Zustand Erschüttert (siehe Seite 94) für 2 Runden verleihen. Sollte das Ziel bereits erschüttert und auf der 3. Stufe oder darunter sein, gilt es stattdessen als Verängstigt (siehe Seite 95) für 1 Runde.

Untote befehligen Der böse Magier kann alle untoten Kreaturen innerhalb von 9 m seinem Willen unterwerfen (Willenswurf SG 13, keine Wirkung). Untote, deren Rettungswürfe misslingen, gehorchen seinen Anweisungen für 1 Tag. Er kann diese Fähigkeit 7 Mal am Tag einsetzen.



BÖSER SCHURKE

NEUTRAL BÖSE

Böse Schurken führen Diebesgilden oder Gruppen von Banditen an. Manchmal fungieren sie auch als Meuchelmörder für böse Kulte. Einige verdingen sich auch bei Abenteurern als geschickte Fallenfinder – vertrauen kann man ihnen nur so lange, wie sie gut entlohnt werden.

INITIATIVE +7	BEWEGUNGSRATE 6 M	HG 3	EP 800	TP 33
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +9	



VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14
REF +8, WIL +4, ZÄH +5; +2 gegen Gift und Zauber
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallen finden +2, Fallengespur, Reflexbewegung

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Kriegshammer [Meisterarbeit] +6 (1W8+1/x3)
Fernkampf (Standard-Aktion) Schwere Armbrust [Meisterarbeit] +7 (1W10/19-20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, +1 auf Angriffswürfe gegen Goblins und Orks

SPIELWERTE

ST +1, GE +3, KO +3, IN +0, WE +2, CH -2
Fertigkeiten Bluffen +5, Heilkunde +3, Heimlichkeit +11, Klettern +6, Mechanismus ausschalten +8, Motiv erkennen +7, Schwimmen +3, Wahrnehmung +9, Wissen (Gewölbe) +7, Wissen (Lokales) +7

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Kettenhemd, Schwere Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, Kriegshammer [Meisterarbeit], *Resistenzumhang* +1, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*
Schätze 4 geringere zufällige Schätze (Seite 30)



DOPPELGÄNGER

NEUTRAL

Doppelgänger sind Gestaltwandler. Sie lieben es, Gesellschaften zu infiltrieren und Reichtum und Einfluss anzuhäufen. Manchmal schließt sich ein Doppelgänger gar einem Goblin- oder Orkstamm als Berater an, wodurch er deren Häuptlinge um den Finger wickeln kann.

INITIATIVE +1	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 3	EP 800	TP 26
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +9	



VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14
REF +5, WIL +6, ZÄH +4
Immunitäten Bezauberung, Schlaf

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Klaue +8 (1W8+4)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion)
2 Klauen +8 (1W8+4)

SPIELWERTE

ST +4, GE +1, KO +1, IN +1, WE +2, CH +1
Fertigkeiten Bluffen +9 (unter Gestaltwandel +13), Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +9

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung unterschiedlich (meist Lederrüstung, Kurzsword, 1 schwächerer Trank, Rucksack)
Schätze 1 größerer zufälliger Schatz (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gedanken wahrnehmen Mit einer Standard-Aktion kann ein Doppelgänger die Gedanken eines Zieles in maximal 18 m Entfernung 20 Minuten lang lesen. Während er die Gedanken der Kreatur liest, erhält er einen Bonus von +8 auf seine Fertigungswürfe für Bluffen, um sich wie das Ziel oder jemand, den das Ziel kennt, zu verhalten. Das Ziel kann dieser Fähigkeit mit einem Willenswurf gegen SG 13 versuchen zu widerstehen.
Gestaltwandel Mit einer Standard-Aktion kann ein Doppelgänger das Aussehen jeder Kreatur annehmen, die er sehen kann. Abgesehen von seiner Ausrüstung, die sich nicht verändert, ist sein neues Äußeres eine perfekte Kopie. Er behält diese Gestalt bei, bis er sich erneut mit einer Standard-Aktion verändert.



DRACHE, SCHWARZER CHAOTISCH BÖSE

Schwarze Drachen herrschen voll Grausamkeit und Einschüchterung über die dunkelsten Sümpfe und Marschen. Sie ziehen ihre Nahrung leicht verwest vor und lassen diese sich oft tagelang in einem Teich vollsaugen, ehe sie sie verschlingen.

INITIATIVE +6	BEWEGUNGSRATE 18 M	HG 8	EP 4.800	TP 76
SINNE DUNKELSICHT 36 M			WAHRNEHMUNG +14	



VERTEIDIGUNG

RK 23, **Berührung** 11, auf dem falschen Fuß 21
REF +8, **WIL** +7, **ZÄH** +9
Immunitäten Lähmung, Säure, Schlaf

ANGRIFF

Fliegen 36 m, **Schwimmen** 18 m; wird durch Schwieriges Gelände in Sümpfen nicht verlangsamt
Nahkampf (Standard-Aktion) Biss +12 (1W10+6)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Biss +12 (1W10+6), 2 Klauen +11 (1W8+4), 2 Flügel +6 (1W8+2)
Besondere Angriffe Hohe Reichweite, Odemwaffe

SPIELWERTE

ST +4, **GE** +2, **KO** +3, **IN** +0, **WE** +1, **CH** +0
Fertigkeiten Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +3, Schwimmen +23, Wahrnehmung +14

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 5 größere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Groß Ein Schwarzer Drache ist eine Große Kreatur und nimmt eine Angriffsfläche von 3 m x 3 m ein (2 x 2 Felder).
Hohe Reichweite Ein Schwarzer Drache kann Nahkampfangriffe gegen Kreaturen ausführen, die 1,50 m (1 Feld) oder 3 m (2 Felder) von ihm entfernt sind.
Odemwaffe Ein Schwarzer Drache kann alle 1W4 Runden mit einer Standard-Aktion einen 18 m (12 Felder) langen Säurestrahl ausatmen. Kreaturen auf dieser Linie erleiden 6W6 Punkte Säureschaden (Reflexwurf SG 20, halbiert).

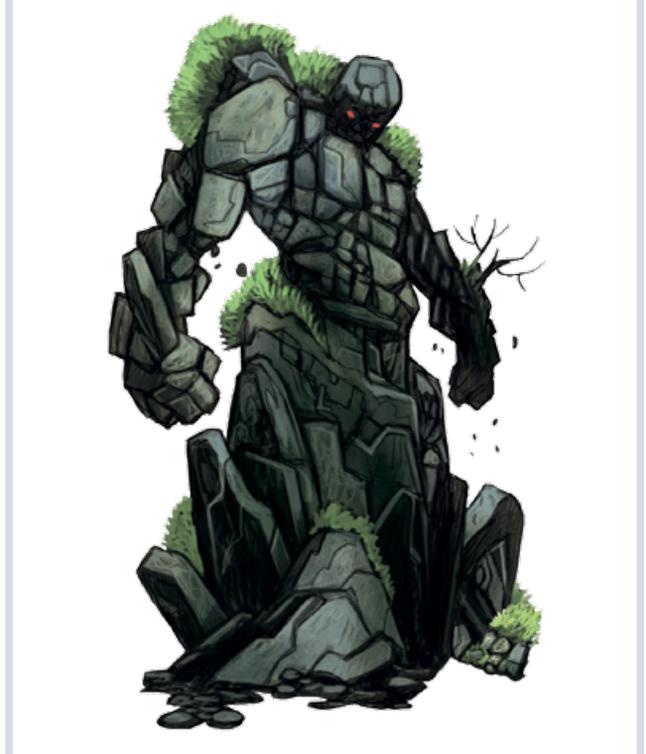


ERDELEMENTAR

NEUTRAL

Erdelementare sind wuchtige, sture Kreaturen aus lebendem Stein oder Erde (im Gegensatz zu magisch belebten Statuen ist ein Elementar lebendig). Manche sind von Gras und anderen Pflanzen bewachsen.

INITIATIVE -1	BEWEGUNGSRATE 6 M	HG 3	EP 800	TP 34
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +7	



VERTEIDIGUNG

RK 18, **Berührung** 9, auf dem falschen Fuß 18
REF +0, **WIL** +4, **ZÄH** +7
Immunitäten Betäubung, Gift, Hinterhältiger Angriff, In-die-Zange-nehmen, Kritische Treffer, Lähmung, Schlaf

ANGRIFF

Graben m
Nahkampf (Standard-Aktion) Hieb +9 (1W8+7)
Besondere Angriffe Erdherrschaft

SPIELWERTE

ST +5, **GE** -1, **KO** +3, **IN** -3, **WE** +0, **CH** +0
Talente Heftiger Angriff (-1 Angriff, +3 Schaden)
Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Klettern +10, Wahrnehmung +7, Wissen (Gewölbekunde) +2

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erdherrschaft Ein Erdelementar erhält einen Bonus von +1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe, solange sein Gegner den Boden berührt (d.h. wenn er nicht fliegt, auf einem Tisch steht oder in einem Baum hockt etc.).

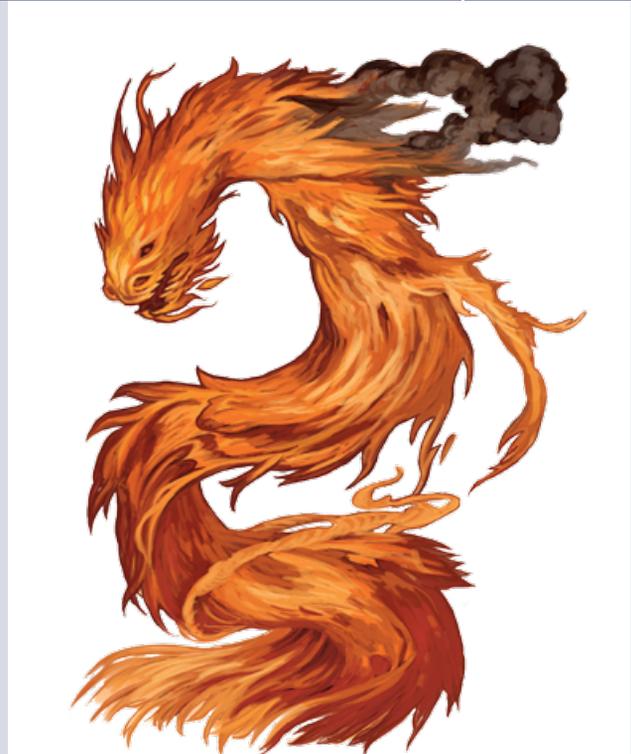


FEUERELEMENTAR

NEUTRAL

Feurelementare sind schnelle, grausame Kreaturen aus lebenden Flammen. Sie lieben es, schwächere Wesen zu verängstigen und alle Kreaturen zu terrorisieren, die sie in Brand setzen können. Sie können Wasserflächen zwar nicht betreten oder durchschwimmen, wohl aber über solche hinwegspringen.

INITIATIVE +7	BEWEGUNGSRATE 15 M	HG 3	EP 800	TP 30
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +7	



VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 13
REF +7, WIL +1, ZÄH +6
Immunitäten Betäubung, Feuer, Gift, Hinterhältiger Angriff, In-die-Zange-nehmen, Kritische Treffer, Lähmung, Schlaf;
Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Hieb +7 (1W6+1 plus Verbrennen)
Besonderer Angriff Verbrennen (1W6, SG 14)

SPIELWERTE

ST +1, GE +3, KO +2, IN -3, WE +0, CH +0
Fertigkeiten Akrobatik +8, Klettern +5, Wahrnehmung +7

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Kälte Wenn ein Feurelementar Kälteschaden erleidet, dann multipliziere den Schaden mit 1,5 (jedoch erst, nachdem eventuelle Rettungswürfe erfolgt sind).
Verbrennen Wenn ein Feurelementar eine Kreatur mit einem Hiebangriff trifft, muss dieser Kreatur ein Reflexwurf gegen SG 14 gelingen, um nicht zusätzliche 1W6 Punkte Feuerschaden in der nächsten Runde zu erleiden.

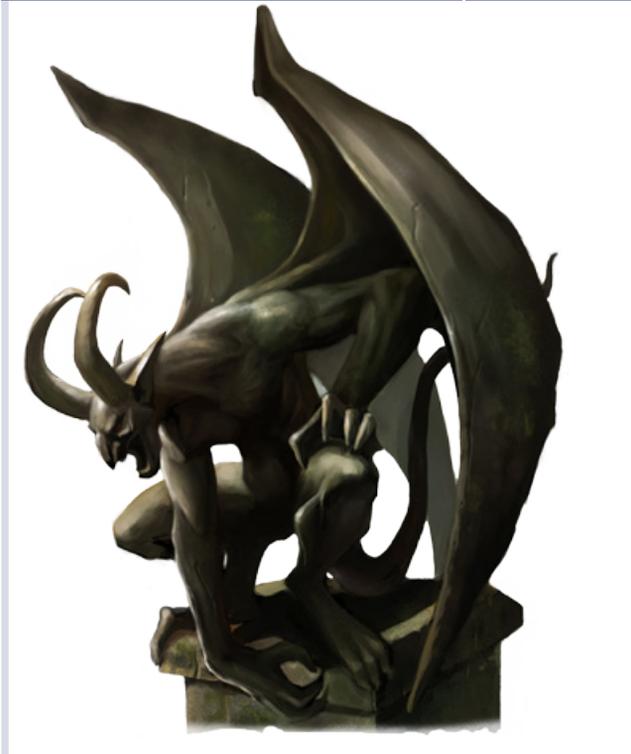


GARGYL

CHAOTISCH BÖSE

Gargylen sehen aus wie geflügelte Steinstatuen. Sie können endlos lange lauern, ohne sich zu bewegen, wodurch sie ihre Gegner überraschen können. Sie lieben es, ihre Verstecke mit gestohlenen Dingen zu füllen. Viele leben in Städten und gehen nur nachts auf Jagd.

INITIATIVE +6	BEWEGUNGSRATE 12 M	HG 4	EP 1.200	TP 42
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +5	



VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14
REF +6, WIL +4, ZÄH +4
Schadensreduzierung 10/Magie

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Klauen +7 (1W6+2)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Biss +7 (1W4+2), 2 Klauen +7 (1W6+2), Durchbohren +7 (1W4+2)

SPIELWERTE

ST +2, GE +2, KO +3, IN -2, WE +0, CH -2
Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +5

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 1 größerer zufälliger Schatz (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schadensreduzierung Wenn ein Gargyl Schaden durch eine nichtmagische Nah- oder Fernkampfwaffe erleidet, dann reduziere den Schaden um 10 Punkte (bis zu einem Minimum von 0).



GEIST

CHAOTISCH BÖSE

Geister sind die untoten Seelen verstorbener Wesen, die so voller Zorn und Hass sind, dass sie sich weigern, im Totenreich zu verweilen. Unfähig, weiterhin die Begierden der Sterblichkeit erfahren zu können, nach denen sie zu Lebzeiten strebten, trachten sie nur noch nach Tod und Verwüstung.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE FLIEGEN 9 M	HG 7	EP 3.200	TP 73
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +18	



VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 15
REF +5, WIL +7, ZÄH +7; +4 gegen Energie Fokussieren
Immunitäten Betäubung, Hinterhältiger Angriff, Lähmung, Schlaf sowie alles, das einen Zähigkeitswurf erfordert;
Verteidigungsfähigkeiten Körperlos

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Verderbende Berührung +6 (Berührungsangriff, 7W6, ZÄH SG 18, halbiert)

SPIELWERTE

ST -, GE +1, KO -, IN +0, WE +0, CH +5
Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +18, Wissen (Geschichte) +10, Wissen (Lokales) +10

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 3 größere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Körperlos Der Geist kann durch Wände und andere feste Gegenstände mit normaler Bewegungsrate gehen. Er kann weder sehen, noch angreifen, solange er sich in einem festen Objekt befindet. Geister sind immun gegen Angriffe, die mit nichtmagischen Waffen ausgeführt werden. Magische Waffen und die meisten Zauber fügen Geistern nur den halben Schaden zu. Der Zauber *Magisches Geschoss* und das Energiegeschoss des *Thaumaturgen* fügen einem Geist vollen Schaden zu.
Verderbende Berührung Der Angriff eines Geistes ist ein Berührungsangriff. Dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 18 zu, um den Schaden zu halbieren.



GHUL

CHAOTISCH BÖSE

Ghule sind ewig hungrige Untote, die Friedhöfe unsicher machen und Leichen fressen. Sie lauern inmitten anderer Untoter, führen Gruppen von Skeletten und Zombies an oder arbeiten für böse Kleriker und Magier als Leibwächter.

INITIATIVE +2	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 1	EP 400	TP 13
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +7	



VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12
REF +2, WIL +5, ZÄH +2; +2 gegen Energie fokussieren
Immunitäten Betäubung, Gift, Krankheit, Lähmung, Schlaf sowie alles, das einen Zähigkeitswurf erfordert

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Biss +3 (1W6+1 plus Lähmung)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Biss +3 (1W6+1 plus Lähmung) und 2 Klauen +3 (1W6+1 plus Lähmung)

SPIELWERTE

ST +1, GE +2, KO -, IN +1, WE +2, CH +2
Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Klettern +6, Schwimmen +3, Wahrnehmung +7

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 3 geringere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Lähmung Einer Kreatur, die vom Angriff eines Ghuls getroffen wird, muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 13 gelingen oder sie ist für 1W4+1 Runden gelähmt (siehe Seite 94). Elfen sind gegen diese Lähmung immun.

**GIFTSCHLANGE**

NEUTRAL

Diese Schlangen sind meist etwa 1,50 m lang und wiegen um die 15 Pfund. Eine verängstigte Schlange beißt möglicherweise einmal zu und flieht dann, doch eine aggressive Schlange kämpft bis zum Tode.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE 6 M	HG 1	EP 400	TP 13
SINNE SINNEDÄMMERSICHT, GERUCHSSINN			WAHRNEHMUNG +9	

**VERTEIDIGUNG**

RK 14, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 13
REF +4, WIL +1, ZÄH +5

ANGRIFF

Klettern 6 m, Schwimmen 6 m
Nahkampf (Standard-Aktion) Biss +2 (1W4-1 plus Gift)

SPIELWERTE

ST -1, GE +1, KO +2, IN -5, WE +1, CH -4
Fertigkeiten Akrobatik +9, Heimlichkeit +9, Klettern +9, Schwimmen +9, Wahrnehmung +9

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift Wenn eine Giftschlange einen Gegner beißt, muss dieser Kreatur ein Zähigkeitswurf gegen SG 13 gelingen, um nicht zusätzliche 1W4 Schadenspunkte durch das Gift zu erleiden.

**GOBLIN**

NEUTRAL EVIL

Goblins sind hasserfüllte, misstrauische Kreaturen von etwa 1,20 m Größe. Sie ziehen es vor, in Höhlen oder verlassenen Gebäuden zu hausen. Sie lieben Feuer, hassen Hunde und Pferde und glauben, dass Geschriebenes die Worte aus dem Kopf stiehlt.

INITIATIVE +6	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 1/3	EP 135	TP 6
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG -1	

**VERTEIDIGUNG**

RK 16, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14
REF +2, WIL -1, ZÄH +3

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Kurzsword +2 (1W4/19-20)
Fernkampf (Standard-Aktion) Kurzbogen +4 (1W4/x3)

SPIELWERTE

ST +0, GE +2, KO +1, IN +0, WE -1, CH -2
Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Schwimmen +4, Wahrnehmung -1

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Lederrüstung, Leichter Holzschild, Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Kurzsword
Schätze 1 geringerer zufälliger Schatz (Seite 30)

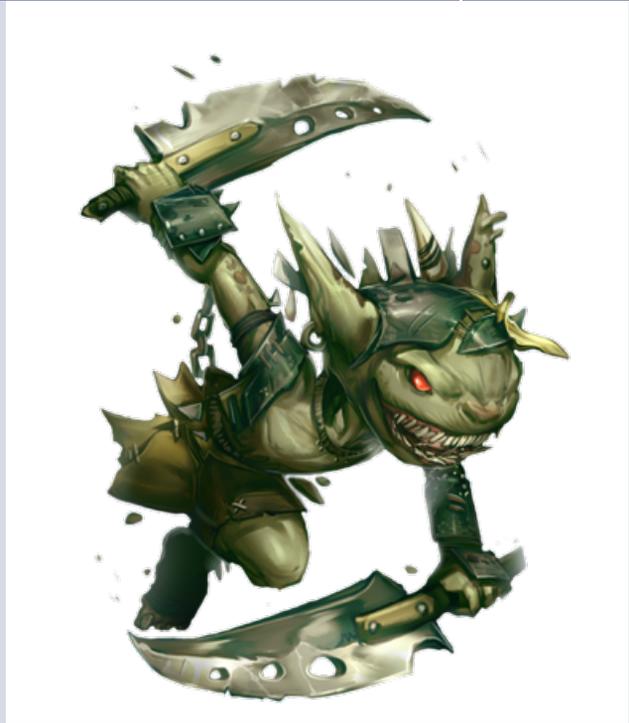


GOBLINANFÜHRER

NEUTRAL BÖSE

Goblinanführer sind wie gewöhnliche Goblins, aber noch arroganter und nach Macht dürstend. Manche verfügen über ein paar Zauber, mit denen sie ihre Untertanen bestrafen und zum Narren halten können. Ein Goblinanführer kann sich selbst „König“, „Häuptling“ oder „Königin“ nennen.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 1	EP 400	TP 16
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +4	



VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 13
REF +2, WIL +4, ZÄH +1

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Langschwert +2 (1W6)
Fernkampf (Standard-Aktion) Wurfspeer +3 (1W4)
Zauber (Zauberstufe 3)
1. *Brennende Hände* (SG 12), *Leichte Wunden heilen*, *Schlaf* (SG 12)
Gebete - *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Stabilisieren*

SPIELWERTE

ST +0, GE +1, KO +0, IN +0, WE +1, CH -2
Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Schwimmen +1, Wahrnehmung +4

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Lederrüstung, Langschwert, Wurfspeer (2), *Trank: Leichte Wunden heilen*
Schätze 2 geringere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Arkane Verbindung Ein Goblinanführer kann einmal am Tag seine Arkane Verbindung nutzen, um einen seiner Zauber des 1. Grades zu wirken, ohne ihn abstreichen zu müssen, selbst wenn er ihn an diesem Tag schon eingesetzt hat.



GRAUSCHLICK

CHAOTISCH BÖSE

Diese fremdartigen Kreaturen ähneln Pfützen stehenden Wassers. Da die Berührung eines Grauschlicks Fleisch zersetzt, halten sich manche Kreaturen einen Grauschlick in einer Abfallgrube, in der sie Müll, Leichen und andere Dinge entsorgen, die keiner finden soll.

INITIATIVE -5	BEWEGUNGSRATE 3 M	HG 4	EP 1.200	TP 50
SINNE GERUCHSSINN 18 M			WAHRNEHMUNG -5	



VERTEIDIGUNG

RK 5, Berührung 5, auf dem falschen Fuß 5
REF -4, WIL -4, ZÄH +9
Immunitäten Betäubung, Feuer, Gift, Kälte, Lähmung, Schlaf;
Verteidigungsfähigkeiten Durchsichtig, Geistlos, Säure

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Hieb +6 (1W6+4 plus 1W6 Säure und Ergreifen)

SPIELWERTE

ST +3, GE -5, KO +8, IN -, WE -5, CH -5
Fertigkeiten Wahrnehmung -5

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Durchsichtig Ein Grauschlick ist schwer zu sehen. Um ihn zu entdecken, ehe der Kampf beginnt, muss einer Kreatur ein Wurf für Wahrnehmung gegen SG 15 gelingen, um nicht überrascht zu sein.

Ergreifen Das Ziel des Grauschlicks gilt als Festgehalten (siehe Seite 94), d.h. es kann bei seinem nächsten Zug sein aktuell besetztes Feld nicht verlassen, verliert seinen GE-Bonus auf die RK und erleidet einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe.

Säure Wenn ein Charakter einen Grauschlick mit einer Holz- oder Metallwaffe trifft, muss ihm ein Reflexwurf gegen SG 20 gelingen, andernfalls wird seine Waffe beschädigt (-2 auf Angriffs- und Schadenswürfe). Wenn eine bereits beschädigte Waffe erneut beschädigt wird, wird sie zerstört.



GRÜNE VETTEL

CHAOTISCH BÖSE

Grüne Vetteln sind furchterregende alte Weiber, die in finsternen Sümpfen und dichten Wäldern lauern. Sie hassen alles Schöne und Reine und ergötzen sich daran, in magischer Verkleidung Unschuldige zu ermorden und zu korrumpieren.

INITIATIVE +1	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 5	EP 1.600	TP 58
SINNE DUNKELSICHT 27 M			WAHRNEHMUNG +15	



VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 18
REF +7, WIL +7, ZÄH +6
Zauberresistenz 16

ANGRIFF

Schwimmen 6 m
Nahkampf (Standard-Aktion) Klaue +13 (1W4+4 plus Schwäche)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) 2 Klauen +13 (1W4+4 plus Schwäche)
Zauber (Zauberstufe 5)
2. - Unsichtbarkeit (beliebig oft)
1. - Selbstverkleidung (beliebig oft)

SPIELWERTE

ST +4, GE +1, KO +1, IN +2, WE +1, CH +2
Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Motiv erkennen +9, Schwimmen +18, Wahrnehmung +15, Wissen (Arkanes) +11

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 3 größere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bauchreden Mit einer Standard-Aktion kann eine Grüne Vettel es so aussehen lassen, als käme ihre Stimme von einem Punkt innerhalb von 9 m. Ferner kann sie diese zauberähnliche Fähigkeit nutzen, um die Töne gewöhnlicher Tiere, wie etwa Bären oder Wölfen, nachzuahmen.

Schwäche Die Klauen der Grünen Vettel verursachen bei einem Treffer körperliche Schwäche. Einer Kreatur, die von den Klauen einer Grünen Vettel getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 bestehen, oder sie erleidet für 1 Tag einen Malus von -1 auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe im Nahkampf. Dieser Malus steigt jedes Mal um zusätzliche -1, wenn die Kreatur getroffen wird und ihren Zähigkeitswurf nicht besteht.

Zauberresistenz Wenn eine Kreatur einen Zauber auf eine Grüne Vettel wirkt, muss der Kreatur ein Wurf gegen die Zauberresistenz der Grünen Vettel gelingen (1W20 plus ihre Kleriker- oder Magierstufe). Bei einem misslungenen Wurf wirkt der Zauber nicht auf die Grüne Vettel.

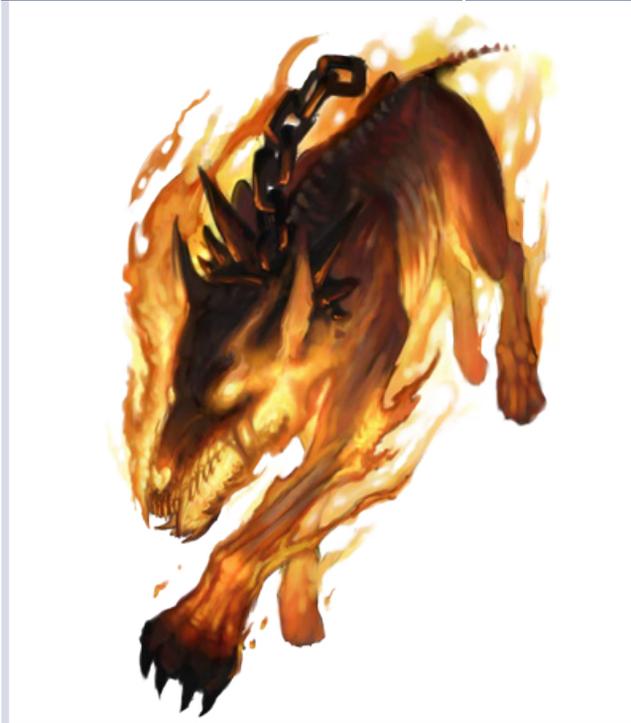


HÖLLENHUND

RECHTSCHAFFEN BÖSE

Diese feurigen Hunde stammen aus bösen Existenzebenen. Sie sind fast so schlau wie Menschen und verbünden sich oft mit bösen Klerikern. Bei der Jagd treiben sie ihre Opfer gern in brennende Wälder und schauen zu wie sie in den Flammen elendig verbrennen.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE 12 M	HG 3	EP 800	TP 30
SINNE DUNKELSICHT 18 M, GERUCHSSINN		WAHRNEHMUNG +7		



VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15
REF +5, WIL +1, ZÄH +6
Immunitäten Feuer; Schwächen gegen Kälte

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Biss +5 (1W8+1 plus 1W6 Feuer)
Besondere Angriffe Odemwaffe

SPIELWERTE

ST +1, GE +1, KO +2, IN -2, WE +0, CH -2
Fertigkeiten Akrobatik +8, Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +7

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 1 geringerer zufälliger Schatz (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Kälte Wenn ein Höllenhund Kälteschaden erleidet, dann multipliziere den Schaden mit 1,5 (jedoch erst, nachdem eventuelle Rettungswürfe erfolgt sind).

Odemwaffe Ein Höllenhund kann mit einer Standard-Aktion alle 2W4 Runden einen 3 m-Feuerkegel ausspeien. Jede Kreatur in diesem Kegel erleidet 2W6 Punkte Feuerschaden (Reflexwurf SG 14, halbiert).



IRRLICHT

CHAOTISCH BÖSE

Diese seltsamen Kreaturen sind lebende Kugeln aus Licht und Sumpfgas. Sie sind böse Wesen, welche sich von der Furcht lebender Beute nähren und Reisende in den Sumpf locken, um sie dort ertrinken zu lassen oder von anderen Monstern gefressen zu werden.

INITIATIVE +13	BEWEGUNGSRATE FLIEGEN 15 M	HG 6	EP 2.400	TP 40
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +17	



VERTEIDIGUNG

RK 26, **Berührung** 26, auf dem falschen Fuß 16
REF +12, **WIL** +9, **ZÄH** +3
Immunitäten Magie

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Schock +16 (Berührungsangriff, 2W8 Elektrizität)
Zauber (Zauberstufe 5)
 2. *Unsichtbarkeit* (beliebig oft, Bewegungsaktion, nur sich selbst)

SPIELWERTE

ST -5, **GE** +9, **KO** +0, **IN** +2, **WE** +3, **CH** +2
Fertigkeiten Akrobatik +21, Heimlichkeit +25, Wahrnehmung +17

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 1 größerer zufälliger Schatz (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Immunität gegen Magie Irrlichter sind immun gegen alle Zauber mit Ausnahme von *Magischem Geschoss*.
Von Furcht zehren Ein Irrlicht, das sich innerhalb von 4,50 m zu einer sterbenden oder von Furcht erfüllten Kreatur befindet, heilt bei seinem nächsten Zug 5 Trefferpunkte.



LUFTELEMENTAR

NEUTRAL

Luftelementare sind schnelle, fliegende Kreaturen aus lebendiger Luft. Sie sind dumm, primitiv und revierorientiert, hassen es, herbeigezaubert und gezwungen zu werden, den Wünschen den Sterblichen zu folgen. Sie prügeln auf ihre Gegner gnadenlos mit Fäusten aus halbfester Luft ein.

INITIATIVE +9	BEWEGUNGSRATE FLIEGEN 30 M	HG 3	EP 800	TP 30
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +7	



VERTEIDIGUNG

RK 19, **Berührung** 16, auf dem falschen Fuß 13
REF +9, **WIL** +1, **ZÄH** +6
Immunitäten Betäubung, Gift, Hinterhältige Angriffe, In die Zange nehmen, Kritische Treffer, Lähmung, Schlaf

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Hieb +9 (1W6+3)

SPIELWERTE

ST +2, **GE** +5, **KO** +2, **IN** -3, **WE** +0, **CH** +0
Fertigkeiten Akrobatik +11, Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +7

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Angriff im Vorbeifliegen Wenn ein Luftelementar eine Bewegungsaktion zur Fortbewegung aufwendet, kann er sich vor und nach einem Hiebangriff bewegen; er kann sich insgesamt nicht weiter als 30 m in einem Zug bewegen.



MANTIKOR

RECHTSCHAFFEN BÖSE

Mantikore sind wilde Jäger, die große Landstriche auf der Suche nach frischem Fleisch – insbesondere Menschenfleisch – durchkämmen. Sie besitzen genug Intelligenz, um mit bösen Humanoiden Bündnisse zu schließen oder sie derart einzuschüchtern, dass sie ihnen Tribut zollen.

INITIATIVE +0	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 5	EP 1.600	TP 57
SINNE DÄMMERSICHT, DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +9	



VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15
REF +7, WIL +3, ZÄH +9

ANGRIFF

Fliegen 15 m
Nahkampf (Standard-Aktion) Biss +10 (1W8+5)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Biss +10 (1W8+5), 2 Klauen +10 (2W4+5)
Fernkampf (Standard-Aktion) Schwanzstachel +8 (1W6+5, Reichweite 54 m)

SPIELWERTE

ST +5, GE +2, KO +4, IN -2, WE +1, CH -1
Fertigkeiten Wahrnehmung +9

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 2 größere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Angriff im Vorbeifliegen Wenn ein Mantikor eine Bewegungsaktion einsetzt, um sich fortzubewegen, kann er sich bewegen, bevor und nachdem er eine Standard-Aktion für einen Bissangriff genutzt hat. Er kann sich aber nicht mehr als 15 m in einem Zug bewegen.
Groß Ein Mantikor ist eine große Kreatur. Er nimmt eine Angriffsfläche von 3 m x 3 m ein (2 x 2 Felder).



MEDUSA

RECHTSCHAFFEN BÖSE

Das Haupt einer Medusa ist mit Schlangen anstelle von Haaren geschmückt. Verbergen sie die Schlangen unter einer Kapuze oder ähnlichem, dann können sie sich sogar als Menschen ausgeben. Der Blick einer Medusa verwandelt Kreaturen in Stein. Viele Medusen dekorieren ihre Verstecke gern mit diesen „Statuen“.

INITIATIVE +6	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 7	EP 3.200	TP 76
SINNE DUNKELSICHT 18 M, RUNDUMSICHT			WAHRNEHMUNG +16	



VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13
 REF +8, WIL +7, ZÄH +6
Immunitäten In die Zange nehmen

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Dolch +10 (1W4/19-20)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Dolch +10 (1W4/19-20), Schlangenbiss +5 (1W4 plus Gift)
Fernkampf (Standard-Aktion) Langbogen +11 (1W8/x3)
Fernkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Langbogen +11 (1W8/x3) und Langbogen +6 (1W8/x3)
Besondere Angriffe Gift, Versteinernder Blick

SPIELWERTE

ST +0, GE +2, KO +4, IN +1, WE +1, CH +2
Fertigkeiten Bluffen +10, Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +16

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Dolch, Langbogen mit 20 Pfeilen
Schätze 5 größere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift Wenn eine Medusa einen Gegner mit ihren Schlangen beißt, muss dieser Kreatur ein Zähigkeitswurf gegen SG 18 gelingen, oder sie erleidet für 1 Tag einen Malus von -1 auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe im Nahkampf. Dieser Malus steigt jedes Mal um zusätzliche -1, wenn die Kreatur gebissen wird und ihren Zähigkeitswurf nicht besteht.
Versteinernder Blick Mit einer Standard-Aktion kann eine Medusa eine Kreatur innerhalb von 9 m anstarren und dauerhaft versteinern (siehe Seite 95), sofern dieser kein Zähigkeitswurf gegen SG 16 gelingt. Blinde Kreaturen oder jene, die ihre Augen schließen, sind gegen diese Fähigkeit immun. Wer den Blick abwendet, erhält einen Bonus von +2 auf den Rettungswurf, erleidet aber auch bis zu seinem nächsten Zug einen Malus von -2 auf alle Angriffswürfe. Jede Kreatur, die eine Medusa angreift, muss einen Rettungswurf gegen ihren Blick bestehen. Der magische Gegenstand *Steinsalbe* (Seite 59) kann eine versteinerte Kreatur wieder in ihre ursprüngliche Fleischform zurückverwandeln.

MIMIK

NEUTRAL

Mimiks sind fremdartige, aber clevere Kreaturen, die sich in menschengroße Gegenstände wie Türen, Schatztruhen, tote Bäume usw. verwandeln können. Dies ermöglicht es ihnen, ihre Beute – besonders gierige Abenteurer bei der Erforschung von Gewölben – aus dem Hinterhalt anzugreifen.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE 3 M	HG 4	EP 1.200	TP 52
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +14	



VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15
REF +5, WIL +6, ZÄH +5
Immunitäten Säure; Verteidigungsfähigkeiten Klebrig

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Hieb +10 (1W8+6 plus Ergreifen)
Besondere Fähigkeiten Form nachahmen

SPIELWERTE

ST +4, GE +1, KO +3, IN +0, WE +1, CH +0
Fertigkeiten Klettern +14, Wahrnehmung +14, Wissen (Gewölbekunde) +10

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 1 größerer zufälliger Schatz (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ergreifen Das Ziel des Mimik gilt als Festgehalten (siehe Seite 94), d.h. es kann bei seinem nächsten Zug sein aktuell besetztes Feld nicht verlassen, verliert seinen GE-Bonus auf die RK und erleidet einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe.

Form nachahmen Ein Mimik kann mit einer Standard-Aktion die generelle Form eines Gegenstandes annehmen, der in etwa seine Größe hat, z.B. die einer Schatztruhe, eines standfesten Bettes oder einer Tür. Man kann einen Gegenstand als Mimik identifizieren, wenn ein Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 gelingt.

Klebrig Jede Waffe, die einen Mimik trifft, bleibt an ihm kleben und kann nicht benutzt werden, außer dem Träger gelingt ein Reflexwurf gegen SG 17, um zu verhindern, dass sie festhängt. Mit einer Standard-Aktion kann ein Charakter einen Stärkewurf gegen SG 17 ausführen, um eine festklebende Waffe freizuziehen. Der Mimik kann klebende Waffen automatisch freigeben.

MUMIE

RECHTSCHAFFEN BÖSE

Mumien werden erschaffen, um die Gräber der geehrten Toten zu bewachen. Sie sind stets wachsam, damit keiner ihren heiligen Boden entweihen kann. Manche mächtigen Mumien besitzen einen freien Willen und scharen Sklaven und untote Knechte um sich, die ihnen dienen.

INITIATIVE +0	BEWEGUNGSRATE 6 M	HG 5	EP 1.600	TP 60
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +16	



VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 20
REF +2, WIL +8, ZÄH +4
Schadensreduzierung 5/-
Immunitäten Betäubung, Lähmung, Schlaf sowie alles, das einen Zähigkeitswurf erfordert; **Schwächen** gegen Feuer

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Hieb +14 (1W8+10 plus Mumienfäule)
Besondere Angriffe Verzweiflung

SPIELWERTE

ST +7, GE +0, KO -, IN -2, WE +2, CH +2
Talente Heftiger Angriff (-2 Angriff, +4 Schaden)
Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +16

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 3 größere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Feuer Wenn eine Mumie Feuerschaden erleidet, dann multipliziere den Schaden mit 1,5 (jedoch erst, nachdem eventuelle Rettungswürfe erfolgt sind).

Mumienfäule Dem Ziel muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 16 gelingen, oder es steckt sich mit Mumienfäule an. Diese Krankheit verursacht einen Malus von -4 bei allen CH-basierenden Fertigkeiten- und Zähigkeitswürfen und fügt dem Opfer zudem 10 Schadenspunkte pro Tag zu. Heilzauber funktionieren nur, wenn dem Zauberkundigen ein Wurf auf seine Zauberstufe (1W20 + Kleriker- oder Magierstufe) gegen SG 20 gelingt.

Schadensreduzierung Wenn eine Mumie Schaden durch eine Nah- oder Fernkampfwaffe erleidet, dann reduziere den Schaden um 5 Punkte (bis zu einem Minimum von 0).

Verzweiflung Kreaturen innerhalb von 9 m müssen einen Willenswurf gegen SG 16 bestehen, oder sie sind aufgrund von Furcht für 1W4 Runden gelähmt (siehe Seite 94). Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, ist für 24 Stunden gegen die Verzweiflung dieser Mumie immun.

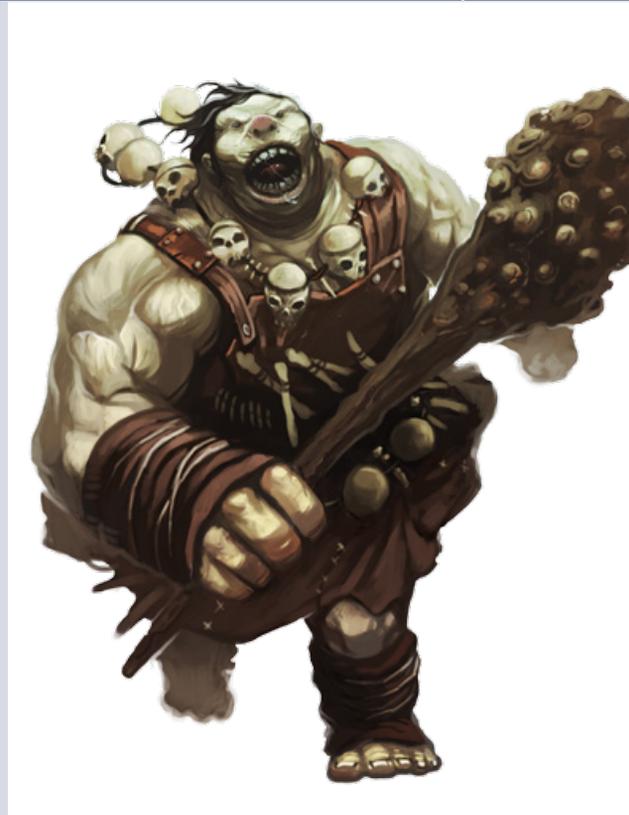


OGER

CHAOTISCH BÖSE

Oger sind brutale, böse Schläger, die sich am Leid anderer ergötzen. Sie sind bekannt dafür, Gefangene wie in einem grausamen Spiel herum zu schleudern oder sie in Stücke zu reißen. Wenn Ogern langweilig ist, beginnen sie zuweilen auch auf Angehörige ihres eigenen Stammes loszugehen.

INITIATIVE +9	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 3	EP 800	TP 30
SINNE DÄMMERSICHT, DUNKELSICHT 18			WAHRNEHMUNG +5	



VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 17
REF +0, WIL +3, ZÄH +6

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Knüppel +7 (2W8+7)
Fernkampf (Standard-Aktion) Wurfspeer +1 (1W8+5)
Besondere Angriffe Hohe Reichweite

SPIELWERTE

ST +5, GE -1, KO +2, IN -2, WE +0, CH -2
Fertigkeiten Klettern +7, Wahrnehmung +5

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Fellrüstung, Knüppel, Wurfspeere (4)
Schätze 4 geringere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Groß Der Oger ist eine große Kreatur. Er nimmt eine Angriffsfläche von 3 m x 3 m ein (2 x 2 Felder).
Hohe Reichweite Ein Oger kann Nahkampfangriffe gegen Kreaturen in 1,50 m (1 Feld) oder 3 m (2 Felder) Entfernung ausführen.

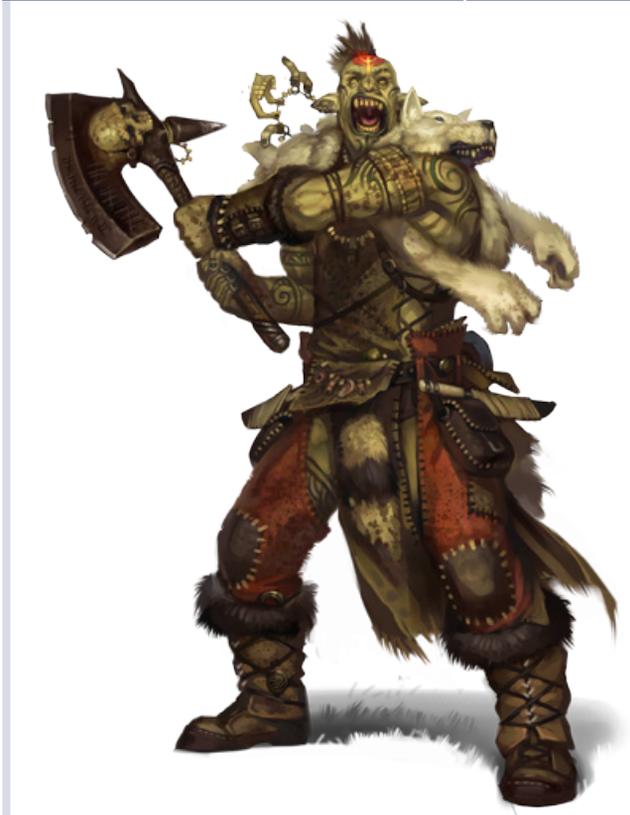


ORK

CHAOTISCH BÖSE

Orks sind brutal und aggressiv. Die Stärksten beherrschen den Rest durch Furcht und Gewalt. Sie nehmen sich, was sie wollen und haben keine Hemmnisse, ganze Dörfer niederzumetzeln oder zu versklaven.

INITIATIVE +0	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 1/3	EP 135	TP 6
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG -1	



VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 13
REF +0, WIL -1, ZÄH +3
Verteidigungsfähigkeiten Wildheit

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Streitaxt +5 (1W8+4/x3)
Fernkampf (Standard-Aktion) Wurfspeer +1 (1W6+3)

SPIELWERTE

ST +3, GE +0, KO +1, IN -2, WE -1, CH -2
Fertigkeiten Wahrnehmung -1

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Streitaxt, Wurfspeere (4)
Schätze 1 geringerer zufälliger Schatz (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Wildheit Wenn ein Ork unter 0 TP reduziert wird, wird er nicht bewusstlos oder stirbt. Stattdessen kann er bei seinem Zug handeln. Sollte er zum Ende dieses Zuges immer noch weniger als 0 TP haben, wird er jedoch bewusstlos oder stirbt.



ORK-ANFÜHRER

CHAOTISCH BÖSE

Ork-Anführer herrschen durch rohe Gewalt. Viele sind furchteinflößende Berserker, die Wunden ignorieren, welche einen Oger töten würden. Die mächtigsten Häuptlinge sammeln Dutzende von Orkkriegern unter ihren Bannern und ziehen marodierend durch die Lande.

INITIATIVE +1	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 2	EP 600	TP 37
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +6	



VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 14
REF +2, WIL +3, ZÄH +7; Aberglauben
Verteidigungsfähigkeiten Reflexbewegung, Wildheit

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Streitaxt [Meisterarbeit] +9 (1W8+9/x3)
Fernkampf (Standard-Aktion) Wurfspeer [Meisterarbeit] +5 (1W6+6)
Fernkampf (Standard-Aktion) +4 (1W6/x3)

SPIELWERTE

ST +6, GE +1, KO +4, IN -2, WE +0, CH -2
Fertigkeiten Heimlichkeit -1, Klettern +3, Motiv erkennen +2, Wahrnehmung +6
Talente Heftiger Angriff (+1 Angriff, +3 Schaden)

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Kettenpanzer, Streitaxt [Meisterarbeit], Wurfspere [Meisterarbeit] (2), Kurzbogen mit 20 Pfeilen
Schätze 1 schwächerer zufälliger Schatz (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aberglaube Im Kampf erhält ein Ork-Anführer einen Bonus von +2 auf seine Rettungswürfe gegen Magie und Zauber.
Reflexbewegung Gegner erhalten keine Boni, wenn sie einen Ork-Anführer in die Zange nehmen und Schurken können keine Hinterhältigen Angriffe ausführen.
Wildheit Wenn ein Ork-Anführer unter 0 TP reduziert wird, wird er nicht bewusstlos oder stirbt. Bei seinem nächsten Zug kann er normal handeln. Sollte er zum Ende dieses Zuges immer noch weniger als 0 TP besitzen, stirbt er.



RIESENSPINNE

NEUTRAL

Diese menschengroßen Spinnen hausen in Gewölben, Höhlen und an anderen dunklen Orten und spinnen dort ihre Netze. Sie verlassen ihre Verstecke oft, um auf die Jagd zu gehen, warten häufig aber auch auf unglückliche Kreaturen, die in ihre Behausungen hineinstolpern.

INITIATIVE +3	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 1	EP 400	TP 16
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +4	



VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 11
REF +4, WIL +1, ZÄH +4
Verteidigungsfähigkeiten Geistlos

ANGRIFF

Klettern 9 m
Nahkampf (Standard-Aktion) Biss +2 (1W6 plus Gift)
Besonderer Angriff Spinnennetz

SPIELWERTE

ST +0, GE +3, KO +1, IN -, WE +0, CH -4
Fertigkeiten Heimlichkeit +7 (in Spinnennetzen +11), Klettern +16, Wahrnehmung +4

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

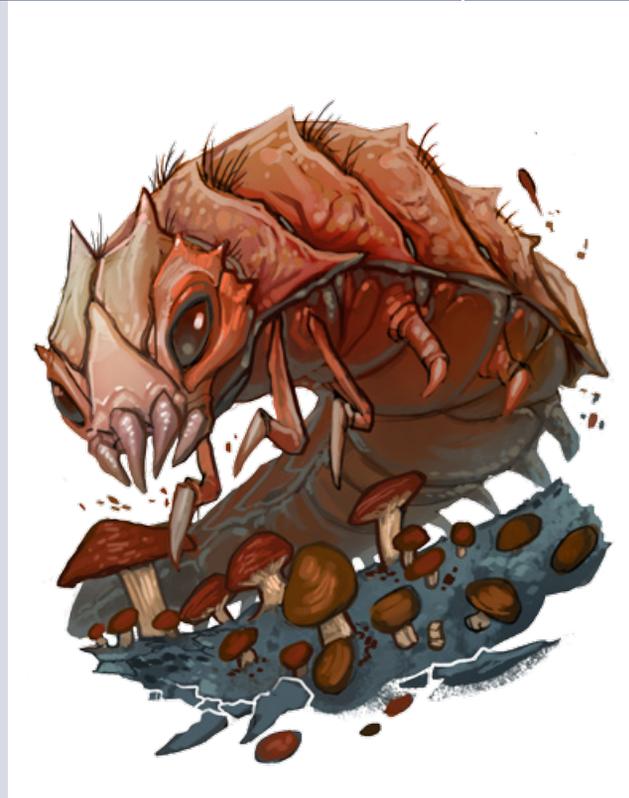
Gift Wenn eine Riesenspinne einen Gegner beißt, muss diesem ein Zähigkeitswurf gegen SG 14 gelingen oder er erleidet für 1 Tag einen Malus von -1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe im Nahkampf. Dieser Malus steigt jedes Mal um zusätzliche -1, wenn die Kreatur erneut gebissen wird und ihren Zähigkeitswurf nicht besteht.
Spinnennetz Eine Riesenspinne kann mit einer Standard-Aktion ein Spinnennetz auf eine Kreatur innerhalb von 9 m verschießen. Dies ist ein Berührungsangriff im Fernkampf (+5). Sollte das Netz treffen, kann die Kreatur solange ihre gegenwärtige Position nicht verlassen, bis ihr mit einer Standard-Aktion ein Stärkewurf gegen SG 12 gelingt, um frei zu brechen.



RIESENTAUSENDFÜßLER NEUTRAL

Riesentausendfüßler sind menschengroße Versionen des gewöhnlichen Ungeziefers. Sie greifen nahezu jede lebende Kreatur mit ihren giftigen Kiefern an. Ihre Farbe reicht von stumpfen Erdtönen bis hin zu hellrot und feurigem Orange.

INITIATIVE +2	BEWEGUNGSRATE 12 M	HG 1/2	EP 200	TP 5
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +4	



VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13
REF +2, WIL +0, ZÄH +3
Verteidigungsfähigkeiten Geistlose Kreatur

ANGRIFF

Klettern 12 m
Nahkampf (Standard-Aktion) Biss +2 (1W6-1 plus Gift)

SPIELWERTE

ST -1, GE +2, KO +1, IN -, WE +0, CH -4
Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Klettern +10, Wahrnehmung +4

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

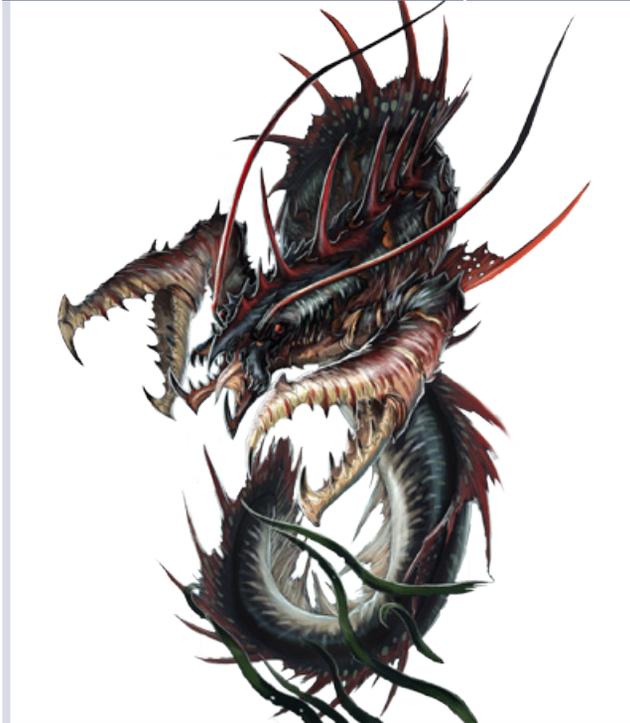
Gift Wenn ein Riesentausendfüßler eine Kreatur beißt, muss dieser Kreatur ein Zähigkeitswurf gegen SG 13 gelingen oder sie erhält für 1 Stunde einen Malus von -1 auf ihre RK und alle Angriffswürfe im Fernkampf sowie Reflex- und GE-basierenden Würfe. Der Malus steigt jedes Mal um zusätzliche -1, wenn die Kreatur erneut gebissen wird und ihren Zähigkeitswurf nicht besteht.



RIFFKLAUE CHAOTISCH NEUTRAL

Diese primitiven, kaum intelligenten, an den Küsten hausenden Kreaturen werden von einem gewaltigen Hunger angetrieben. Sie können nicht sprechen, wohl aber gesprochene Sprache verstehen. In manchen Ländern gelten ihre krabbenartigen Klauen als Delikatesse

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE 1,5 M	HG 1	EP 400	TP 13
SINNE DÄMMERSICHT, DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +6	



VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13
REF +1, WIL +4, ZÄH +2
Resistenzen Kälte 5; Verteidigungsfähigkeiten Todesrausch

ANGRIFF

Schwimmen 12 m
Nahkampf (Standard-Aktion) Klaue +2 (1W4 plus Ergreifen)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) 2 Klauen +2 (1W4 plus Ergreifen)

SPIELWERTE

ST +0, GE +1, KO +2, IN -3, WE +1, CH +1
Fertigkeiten Schwimmen +8, Wahrnehmung +6

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ergreifen Das Ziel der Riffklaue gilt als Festgehalten (siehe Seite 94), d.h. es kann bei seinem nächsten Zug sein aktuell besetztes Feld nicht verlassen, verliert seinen GE-Bonus auf die RK und erleidet einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe.
Todeszuckungen Wenn die Trefferpunkte einer Riffklaue unter o reduziert werden, führt sie augenblicklich zwei Klauenangriffe aus. Diese Angriffe müssen nicht gegen die Kreatur erfolgen, welche der Riffklaue Schaden zugefügt hat.

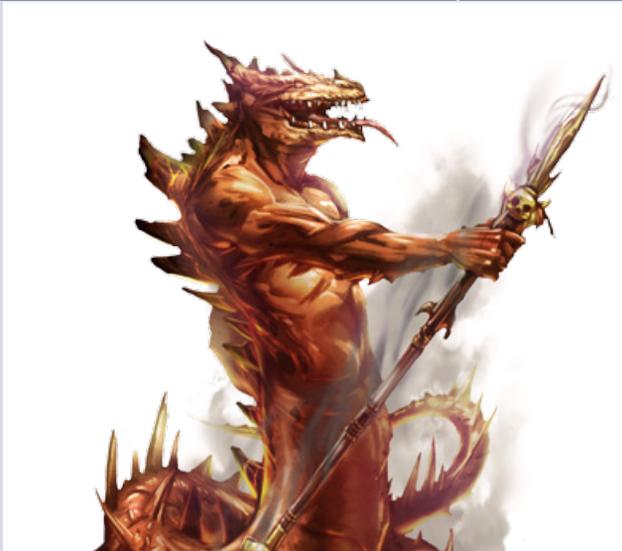


SALAMANDER

CHAOTISCH BÖSE

Diese glühend heißen, reptilischen Humanoiden sind Einheimische der Existenzebenen des Feuers. Sie hausen in der Nähe von heißen Quellen oder in Vulkanen, da sie Temperaturen von 260° C oder höher bevorzugen. Sie sind fähige Waffenschmiede und heißblütige Kämpfer.

INITIATIVE +1	BEWEGUNGSRATE 6 M	HG 6	EP 2.400	TP 76
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +16	



VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17
 REF +7, WIL +6, ZÄH +10
Immunität Feuer; **Schadensreduzierung** 10/Magie;
Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Speer +11 (1W8+4/x3 plus 1W6 Feuer)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Speer +11 (1W8+4/x3 plus 1W6 Feuer), Speer +6 (1W8+4/x3 plus 1W6 Feuer), Schwanzschlag +6 (2W6+1 plus 1W6 Feuer und Ergreifen)

SPIELWERTE

ST +3, GE +1, KO +4, IN +2, WE +2, CH +1
Talente Heftiger Angriff (-2 Angriff, +4 Schaden)
Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +12, Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +13, Wahrnehmung +16

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Speer
Schätze 3 größere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Kälte Wenn ein Salamander Kälteschaden erleidet, dann multipliziert den Schaden mit 1,5 (jedoch erst, nachdem eventuelle Rettungswürfe erfolgt sind).
Ergreifen Ziel des Salamanders gilt als Ringend (siehe Seite 95), d.h. es kann bei seinem nächsten Zug sein aktuell besetztes Feld nicht verlassen, verliert seinen GE-Bonus auf die RK und erleidet einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe.
Schadensreduzierung Wenn ein Salamander Schaden durch eine nichtmagische Nah- oder Fernkampf-Waffe erleidet, dann reduziere den Schaden um 10 Punkte (bis zu einem Minimum von 0).



SCHLANGENVOLK

NEUTRAL BÖSE

Dieses uralte Volk existierte bereits vor den Elfen, Menschen und Zwergen. Sie machen die „jüngeren Völker“ dafür verantwortlich, dass ihr magisches Wissen abhandengekommen ist, und planen die Rache an jenen, die sie gezwungen haben, in die abgelegenen Dschungel zu fliehen.

INITIATIVE +9	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 4	EP 1.200	TP 42
SINNE DUNKELSICHT 18 M, GERUCHSSINN		WAHRNEHMUNG +10		



VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 13
 REF +9, WIL +6, ZÄH +6
Immunitäten Gift, Lähmung sowie alles, das nicht auf geistlose Kreaturen wirkt; **Zauberresistenz** 15

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Dolch [Meisterarbeit] +11 (1W4-1/19-20)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Dolch [Meisterarbeit] +11 (1W4-1/19-20), Biss +5 (1W6-1 plus Gift)
Zauber (Zauberstufe 5)
 3. - *Einflüsterung* (SG 16), *Standort vortäuschen*
 1. - *Selbstverkleidung* (beliebig oft)

SPIELWERTE

ST -1, GE +5, KO +3, IN +4, WE +2, CH +3
Fertigkeiten Akrobatik +10, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkane) +9

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Dolch [Meisterarbeit]
Schätze 1 größerer zufälliger Schatz, 3 geringere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift Wenn ein Angehöriger des Schlangenvolkes einen Gegner beißt, muss der Kreatur ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen oder sie erleidet für 1 Tag einen Malus von -1 auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe im Nahkampf. Dieser Malus steigt jedes Mal um zusätzliche -1, wenn die Kreatur gebissen wird und ihren Zähigkeitswurf nicht besteht.
Zauberresistenz Wenn eine Kreatur einen Zauber auf einen Angehörigen des Schlangenvolkes wirkt, muss der Kreatur ein Wurf gegen die Zauberresistenz des Angehörigen gelingen (1W20 plus ihre Kleriker- oder Magierstufe). Bei einem misslungenen Wurf wirkt der Zauber nicht auf den Angehörigen des Schlangenvolkes.



SCHRECKENS RATTE

NEUTRAL

Schreckensratten haben die Größe kleiner Hunde, sie werden bis zu 0,60 m lang und wiegen bis zu 25 Pfund. Sie gehören zu den üblichen Bedrohungen in Gewölbten und städtischen Kanalisationen. Goblins halten sie zuweilen als Haustiere.

INITIATIVE +3	BEWEGUNGSRATE 12 M	HG 1/3	EP 135	TP 5
SINNE DÄMMERSICHT, GERUCHSSINN			WAHRNEHMUNG +4	



VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 11
REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Klettern 4 m, **Schwimmen** 6 m
Nahkampf (Standard-Aktion) Biss +1 (1W4 plus Krankheit)

SPIELWERTE

ST +0, **GE** +3, **KO** +1, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -3
Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Klettern +11, Schwimmen +11, Wahrnehmung +4

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit Wenn eine Schreckensratte eine Kreatur beißt, muss dieser ein Zähigkeitswurf gegen SG 11 gelingen, um nicht zu kränkeln (siehe Seite 95). Der Kreatur steht an jedem Folgetag ein erneuter Zähigkeitswurf gegen SG 11 zu, um diesen Zustand aufzuheben. Kränkeltnde Kreaturen erleiden einen Malus von -2 auf ihre Angriffs-, Rettungs-, Fertigungs- und Fähigkeitswürfe.



SKELETT

NEUTRAL BÖSE

Skelette sind die belebten Knochen der Toten, welche durch finstere Magie zum Unleben erweckt wurden. Sie sind zwar geistlose Gestalten, doch die Magie, die sie erschaffen hat, gab ihnen auch bösartige Schläue und einen instinktiven Hass auf die Lebenden.

INITIATIVE +6	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 1/3	EP 135	TP 4
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +0	



VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14
REF +2, **WIL** +2, **ZÄH** +0

Immunitäten Betäubung, Gift, Kälte, Krankheit, Lähmung, Schlaf sowie alles, das einen Zähigkeitswurf erfordert;
Schadensresistenz 5/Wuchtwaffen
Verteidigungsfähigkeiten Geistlose Kreatur

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Krummsäbel +2 (1W6+2) oder Klaue +2 (1W4+2)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) 2 Klauen +2 (1W4+2)

SPIELWERTE

ST +2, **GE** +2, **KO** -, **IN** -, **WE** +0, **CH** +0
Fertigkeiten Wahrnehmung +0

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Kettenhemd, Krummsäbel
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schadensreduzierung Wenn in Skelett Schaden durch eine Hieb-, Stich- oder Fernkampfwaffe erleidet, dann reduziere den Schaden um 5 Punkte (Minimum 0).



SKELETTSTREITER

NEUTRAL BÖSE

Manche Skelette behalten ihre Intelligenz und Schläue bei, die sie zu Lebzeiten besaßen, wodurch sie zu erstklassigen Kriegeren werden. Diese Skelettreiter können Gruppen von Skeletten anführen oder einem bösen Kleriker oder anderem mächtigen Anführer dienen.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 2	EP 600	TP 17
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +6	



VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 19
 REF +1, WIL +3, ZÄH +3; +4 gegen Energie fokussieren
Immunitäten Betäubung, Gift, Kälte, Krankheit, Lähmung, Schlaf sowie alles, das einen Zähigkeitswurf erfordert;
 SR 5/Wuchtwaffen

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Langschwert +7 (1W8+3/19-20)

SPIELWERTE

ST +3, GE +1, KO -, IN -, WE +0, CH +1
Talente Heftiger Angriff (-1 Angriff, +3 Schaden)
Fertigkeiten Heimlichkeit -1, Wahrnehmung +6

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Brustplatte, Schwerer Stahlschild, Langschwert
Schätze 1 geringerer zufälliger Schatz (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schadensreduzierung Wenn ein Skelettreiter Schaden durch eine Hieb-, Stich- oder Fernkampf-Waffe erleidet, dann reduzieren den Schaden um 5 Punkte (Minimum 0).



STADTWACHE

RECHTSCHAFFEN NEUTRAL

Stadtwachen sind die typischen Gesetzeshüter in zivilisierten Gegenden. Sie fungieren auch als Verteidiger gegen Eindringlinge. Du kannst diese Spielwerte auch für Tempelwachen, Karawanbegleiter, Banditen oder gewöhnliche Soldaten verwenden.

INITIATIVE -1	BEWEGUNGSRATE 6 M	HG 1/2	EP 200	TP 11
SINNE NORMAL (MENSCH)			WAHRNEHMUNG +1	



VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 15
 REF -1, WIL +2, ZÄH +3

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Langschwert +3 (1W8+1/19-20) oder Knüppel +2 (1W6+1)
Fernkampf (Standard-Aktion) Leichte Armbrust +0 (1W8/19-20)

SPIELWERTE

ST +1, GE -1, KO +1, IN +0, WE +0, CH +0
Fertigkeiten Diplomatie +1, Wahrnehmung +1, Wissen (Lokales) +1

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Schuppenpanzer, Leichter Stahlschild, Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, Langschwert, Laterne, Öl (1), Seil, 1W6 GM
Schätze Keine

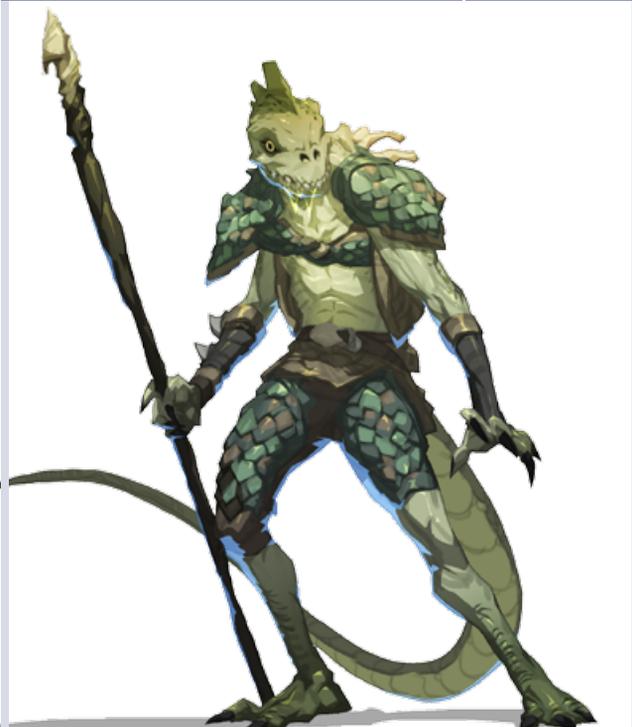


TROGLODYT

CHAOTISCH BÖSE

TrogloDYten sind wilde, primitive Höhlenbewohner und entfernte Verwandte des Schlangenvolkes. Die meisten anderen Monster hassen ihren Gestank und ihre Neigung zum Kannibalismus untereinander. Manche TrogloDYten-Anführer können einige wenige Klerikerzauber wirken.

INITIATIVE -1	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 1	EP 400	TP 13
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +0	



VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 15
REF -1, **WIL** +0, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Klaue +2 (1W4+1) oder Knüppel +2 (1W6+1)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Biss +2 (1W4+1), 2 Klauen +2 (1W4+1)
Besondere Angriffe Gestank

SPIELWERTE

ST +1, **GE** -1, **KO** +2, **IN** -1, **WE** +0, **CH** +0
Fertigkeiten Heimlichkeit +5 (in felsigem Gelände +9), Wahrnehmung +0

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze 2 geringere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gestank Jede lebende Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 9 m zu einem TrogloDYten beginnt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 13 bestehen oder sie gilt für 1 Minute als Kränkelnd (siehe Seite 95); dadurch erhält sie einen Malus von -2 auf alle Angriffs-, Rettungs-, Fertigkeiten- und Fähigkeitswürfe. Boni gegen Gift zählen bei diesem Rettungswurf. Andere TrogloDYten sind gegen diesen Gestank immun.



WASSERELEMENTAR

NEUTRAL

Wasserelementare sind geduldige, unnachgiebige Kreaturen aus lebendem Frisch- oder Salzwasser. Sie ziehen es vor, sich im Wasser zu verstecken und aus dem Hinterhalt zuzuschlagen – besonders wenn ihre Gegner Luftatmer sind, die sich unter Wasser im Nachteil befinden.

INITIATIVE +1	BEWEGUNGSRATE 6 M	HG 3	EP 800	TP 30
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +5	



VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17
REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +6
Immunitäten Betäubung, Gift, Hinterhältige Angriffe, In-die-Zange-nehmen, Kritische Treffer, Lähmung, Schlaf

ANGRIFF

Schwimmen 27 m
Nahkampf (Standard-Aktion) Hieb +7 (1W8+4)
Besondere Angriffe Wirbel

SPIELWERTE

ST +3, **GE** +1, **KO** +2, **IN** -3, **WE** +0, **CH** +0
Talente Heftiger Angriff (-1 Ang, +3 Schaden)
Fertigkeiten Akrobatik +6, Heimlichkeit +6, Schwimmen +16, Wahrnehmung +5

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Wirbel Wenn ein Wasserelementar eine Bewegungsaktion ausführt, um sich durch Wasser zu bewegen, dann steigt bis zum Beginn des nächsten Zuges des Wasserelementars innerhalb von 9 m um den Wasserelementar herum der SG für alle Fertigkeitwürfe auf Schwimmen um +5.



WERWOLF

CHAOTISCH BÖSE

Werwölfe personifizieren alles Wilde und Bestialische. Sie sind dazu verdammt, sich in Vollmondnächten in hungrige Mischwesen aus Mensch und Wolf zu verwandeln, die jagen, morden und Unschuldige fressen und bei Sonnenaufgang wieder ihre wahre Gestalt annehmen.

INITIATIVE +5	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 2	EP 600	TP 21
SINNE DÄMMERSICHT, GERUCHSSINN			WAHRNEHMUNG +4	



VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 20
 REF +2, WIL +2, ZÄH +6; +1 gegen Furcht
 Schadensreduzierung 10/Silber

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Langschwert +6 (1W8+6/19-20)
Nahkampf (Bewegungs- und Standard-Aktion) Langschwert +6 (1W8+6/19-20), Biss +1 (1W6+1 plus Fluch der Lykanthropie und das Ziel wird zu Boden geworfen)
Fernkampf (Standard-Aktion) Leichte Armbrust +4 (1W8/19-20)

SPIELWERTE

ST +3, GE +1, KO +2, IN -1, WE +2, CH -1
 Talente Heftiger Angriff (-1 Angriff, +2 Schaden)
 Fertigkeiten Klettern +4, Wahrnehmung +4

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Kettenpanzer, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Langschwert
Schätze 3 geringere zufällige Schätze (Seite 30)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fluch der Lykanthropie Einem Charakter, der von einem Werwolf gebissen wird, muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen, oder er erlangt den Fluch der Lykanthropie. In jeder Vollmondnacht muss ihm fortan ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen, um sich nicht einen Werwolf zu verwandeln. Wenn er sich verwandelt, verliert er seine spieltechnischen Werte und Fähigkeiten und erhält stattdessen die hier aufgeführten. Der Charakter begibt sich dann auf einen Amoklauf und unterliegt bis zum nächsten Morgen, wenn er sich zurückverwandelt, der Kontrolle des SL.
Schadensreduzierung Wenn ein Werwolf Schaden durch eine Nah- oder Fernkampf-Waffe erleidet, die nicht aus Silber besteht, dann reduziere den Schaden um 10 Punkte (Minimum 0).
Wolfsempathie Ein Werwolf kann mit Wölfen kommunizieren. Werwölfe und Wölfe jagen oft zusammen.



WILDSCHWEIN

NEUTRAL

Wildschweine sind um einiges gefährlicher und übellauniger als Hausschweine. Es sind Allesfresser, die in Wäldern und Dschungeln leben. Sie werden oft von wilden Kreaturen und Reisenden als Nahrung gejagt.

INITIATIVE +0	BEWEGUNGSRATE 12 M	HG 2	EP 600	TP 18
SINNE DÄMMERSICHT, GERUCHSSINN			WAHRNEHMUNG +6	



VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 14
 REF +3, WIL +1, ZÄH +6
 Verteidigungsfähigkeiten Wildheit

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Durchbohren +4 (1W8+4)

SPIELWERTE

ST +3, GE +0, KO +7, IN -4, WE +1, CH -3
 Fertigkeiten Wahrnehmung +6

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Wildheit Wenn ein Wildschwein unter o TP reduziert wird, wird es nicht bewusstlos oder stirbt. Bei seinem Zug kann es handeln. Sollte es zum Ende dieses Zuges immer noch weniger als o TP haben, stirbt es.



WOLF

NEUTRAL

Wölfe sind revierorientiert und kontrollieren ein großes Gebiet. Sie sind so groß wie durchschnittliche Hunde. Ein hungriger Wolf ist eine Gefahr für Vieh und Kinder. Die meisten Wölfe meiden zwar bewaffnete Humanoide, tollwütige Wölfe zeigen jedoch auch größeren Kreaturen gegenüber ein aggressives Verhalten.

INITIATIVE +2	BEWEGUNGSRATE 15 M	HG 1	EP 400	TP 37
SINNE DÄMMERSICHT, GERUCHSSINN			WAHRNEHMUNG +8	



VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 12
REF +5, WIL +1, ZÄH +5

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Biss +2 (1W6+1 plus Zu-Fall-bringen)

SPIELWERTE

ST +1, GE +2, KO +2, IN -4, WE +1, CH -2
Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +8

GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Zu Fall bringen Der Gegner des Wolfes wird zu Boden geworfen und gilt als Liegend (siehe Seite 95). Eine liegende Kreatur erhält einen Malus von -4 auf ihre Angriffswürfe im Nahkampf und kann keine Fernkampfaffen außer Armbrüsten und Fernkampfzaubern einsetzen. Die liegende Kreatur erhält zudem einen Malus von -4 auf ihre RK gegen Angriffe im Nahkampf, erhält aber einen Bonus von +4 auf ihre RK gegen Angriffswürfe im Fernkampf. Um aufzustehen muss sie eine Bewegungsaktion einsetzen.



ZOMBIE

NEUTRAL BÖSE

Zombies sind die belebten Leichen toter Kreaturen. Ihr verrottenes Fleisch macht sie zäher als Skelette, aber auch langsamer. Zombies sind zu kaum mehr imstande, als Anweisungen zu befolgen oder auf der Suche nach lebender Beute durch die Gegend zu schlurfen.

INITIATIVE +0	BEWEGUNGSRATE 9 M	HG 1/2	EP 200	TP 12
SINNE DUNKELSICHT 18 M			WAHRNEHMUNG +0	



VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 12
REF +0, WIL +3, ZÄH +0
Immunitäten Betäubung, Gift, Krankheit, Lähmung, Schlaf sowie alles, das einen Zähigkeitswurf erfordert;
Schadensreduzierung 5/Hiebaffen

ANGRIFF

Nahkampf (Standard-Aktion) Hieb +4 (1W6+4)
Besondere Eigenschaften Wankend

SPIELWERTE

ST +3, GE +0, KO -, IN -, WE +0, CH +0
Fertigkeiten Wahrnehmung +0

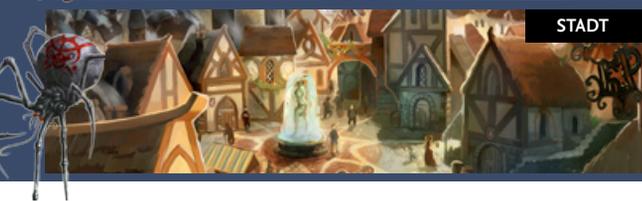
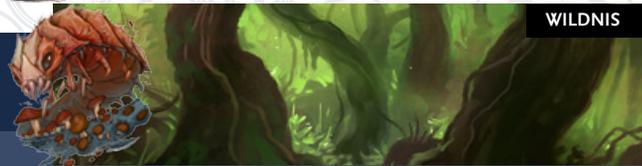
GEGENSTÄNDE

Ausrüstung Keine
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schadensreduzierung Wenn ein Zombie durch eine Stich-, Wucht- oder Fernkampfaffe Schaden erleidet, dann reduziere den Schaden um 5 Punkte (Minimum 0)
Wankend Ein Zombie gilt immer als Wankend (siehe Seite 95), d.h. er kann jede Runde nur eine Standard- oder eine Bewegungsaktion ausführen. Ein Zombie ist zu einem Sturmangriff imstande, bei dem er sich während seines Zuges bis zu 9 m weit bewegt und dann angreift.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN



Eine Zufallsbegegnung ist eine Begegnung, die keine Bedeutung im Voranschreiten der Handlung deines Abenteurers besitzt. Es stellt lediglich eine Möglichkeit dar, die Spannung am Spieltisch hoch und unvorhersehbar zu halten.

EINE PRIMA MÖGLICHKEIT ZEIT ZU SPAREN

Wenn du Zufallsbegegnungen nutzt, machst du dir deine Tätigkeit als SL ungemein leichter. Statt mehrere Begegnungen am Tag für eine Reise durch die Wüste zu planen, kannst du stattdessen bestimmen, dass pro Stunde Reisezeit eine gewisse Wahrscheinlichkeit besteht, dass es zu einer Begegnung kommt, und dann auf der entsprechenden Tabelle würfeln. So hast du Zeit, über das nachzudenken, was die SC am Ziel ihrer Reise erwartet.

EINE WELT BEVÖLKERN

Zufallsbegegnungen sind nützlich, um freie Flecken auf der Karte zu füllen. Wenn du eine Welt erschaffst, musst du nicht genau wissen, wo jeder einzelne Goblin, Ork oder Oger lebt. Wenn deine SC den Weg nach Osten durch die Berge nehmen, statt diese im Norden zu umrunden, hast du vielleicht keine passenden Begegnungen geplant, weißt aber, dass die Berge nicht leer sind. Indem du Zufallsbegegnungen benutzt, kannst du interessante Kämpfe für die SC erschaffen, ohne viel Arbeit investieren zu müssen. Die meisten Begegnungen mit orkischen Kriegsgruppen sind recht ähnlich, so dass du nur ein paar Felsen und Bäume auf den Bodenplan zeichnen musst und schon kampfbereit bist.

ihre Fähigkeiten zu nutzen, wenn das Licht nachlässt. Wenn Monster das Nachtlager der SC angreifen, beachte, dass die schlafenden SC wahrscheinlich keine Rüstungen tragen.

ES MUSS NICHT IMMER EIN KAMPF SEIN

Obwohl diese Tabellen voller Monster sind, kannst du auch interessante Zufallsbegegnungen erschaffen, bei denen nicht gekämpft werden muss – z.B. eine merkwürdige Statue, auf dem Boden liegende Leichen nach einem Kampf, Pilger auf der Suche nach einem Schrein usw. Es geschehen nun einmal auch Dinge, wenn die SC nicht dabei sind – dadurch fühlt sich die Welt lebendiger an.

HÄUFIGKEIT VON BEGEGNUNGEN

Solltest du wollen, dass deine SC mehr als eine Begegnung am Tag haben könnten, kannst du jede Stunde würfeln, ob eine Zufallsbegegnung stattfindet. Du kannst aber auch nur einmal am Tag würfeln, wenn es maximal zu einer Begegnung kommen soll. Du kannst die Wahrscheinlichkeit an deine Kampagne anpassen oder auch einfach entscheiden, dass es pro Reisetag zu 1-2 Zufallsbegegnungen kommt.

GELÄNDE	WAHRSCHEINLICHKEIT	
	STUNDE	TAG
Stadt	5%	35%
Wildnis	10%	50%
Gewölbe	15%	60%

TAG ODER NACHT

Den meisten Monstern begegnet man bei Nacht – Monster mit Dämmer- oder Dunkelsicht sind meist geneigt,

EINSATZ DER TABELLEN

Die Zufallsbegegnungstabellen sind nach Geländearten unterteilt – gehe zu dem Gelände, das du benötigst und würfle aus, welcher Art von Monster die SC begegnen. Beachte jedoch, dass diese Monster nicht allein sein müssen – du kannst auch die Anzahl erhöhen, um die Begegnung herausfordernder zu machen (siehe Seite 26, Kampfbegegnungen). Wenn du eine Begegnung auswürfelst, die zu fordernd für deine SC ist, dann würfle neu – SC abzuschlachten sollte kein Spaß sein. Ebenso solltest du neu würfeln, falls ein Monster nicht zum Gelände passt – in einem eisigen Gewölbe sollte sich z.B. kein feuriger Salamander herumtreiben.





MONSTER IM GEBIRGE

Würfle W%, um eine Zufallsbegegnung in den Bergen zu erhalten. Wenn du nur Begegnungen mit Monstern mit HG 2 oder niedriger benötigst, würfle W% und teile das Ergebnis durch 2. Wenn du nur Begegnungen mit Monstern mit HG 3 oder höher benötigst, würfle W%, teile das Ergebnis durch 2 und addiere anschließend +50. Begegnungen in Bergen spielen oft auf mehreren Höhenebenen. Intelligente Angreifer suchen sich Plätze, wo sie im Nahkampf nicht erreichbar sind und in Deckung gegen Fernkampfgriffe gehen können.

	SKELETT	EP 135 HG 1/3	WURF 1-5
	ORK	EP 135 HG 1/3	WURF 6-15
	ZOMBIE	EP 200 HG 1/2	WURF 16-20
	GHUL	EP 400 HG 1	WURF 21-25
	RIESENSPINNE	EP 400 HG 1	WURF 26-32
	WOLF	EP 400 HG 1	WURF 33-39
	ORKANFÜHRER	EP 600 HG 2	WURF 40-41
	SKELETTSTREITER	EP 600 HG 2	WURF 42-46
	WERWOLF	EP 600 HG 2	WURF 47-50
	LUFTELEMENTAR	EP 800 HG 3	WURF 51-52
	ERDELEMENTAR	EP 800 HG 3	WURF 53-58
	FEUERELEMENTAR	EP 800 HG 3	WURF 59-62
	HÖLLENHUND	EP 800 HG 3	WURF 63-64
	OGER	EP 800 HG 3	WURF 65-74
	BARGHEST	EP 1.200 HG 4	WURF 75-78
	GARGYL	EP 1.200 HG 4	WURF 79-84
	MIMIK	EP 1.200 HG 4	WURF 85
	MANTIKOR	EP 1.600 HG 5	WURF 86-94
	MUMIE	EP 1.600 HG 5	WURF 95-98
	SALAMANDER	EP 2.400 HG 6	WURF 99-100



MONSTER IN GEWÖLBN

Würfle W% auf dieser Tabelle, um eine Zufallsbegegnung in einem Gewölbe zu erhalten. Wenn du nur Begegnungen mit Monstern mit HG 3 oder höher benötigst (z.B. weil die SC sich in einem gefährlicheren Teil des Gewölbes befinden), würfle 1W20+80 statt W%. Zufallsbegegnungen in Gewölben sind meist Patrouillen von Kreaturen, die ihr Revier bewachen, Raubtiere auf der Jagd oder Aasräuber auf der Suche nach Beute oder anderem Essbarem.

	GOBLIN	EP 135 HG 1/3	WURF 1-12
	SKELETT	EP 135 HG 1/3	WURF 13-24
	SCHRECKENS RATTE	EP 135 HG 1/3	WURF 25-29
	ORK	EP 135 HG 1/3	WURF 30-39
	RIESENTAUSENDFÜSSLER	EP 200 HG 1/2	WURF 40-47
	ZOMBIE	EP 200 HG 1/2	WURF 48-57
	GHUL	EP 400 HG 1	WURF 58-62
	RIESENSPINNE	EP 400 HG 1	WURF 63-67
	TROGLODYT	EP 400 HG 1	WURF 68-73
	SKELETTSTREITER	EP 600 HG 2	WURF 74-78
	WERWOLF	EP 600 HG 2	WURF 79-80
	DOPPELGÄNGER	EP 800 HG 3	WURF 81-82
	OGER	EP 800 HG 3	WURF 83-87
	BELEBTE STATUE	EP 800 HG 3	WURF 88-90
	BARGHEST	EP 1.200 HG 4	WURF 91-92
	MIMIK	EP 1.200 HG 4	WURF 93-95
	GRAUSCHLICK	EP 1.200 HG 4	WURF 96
	SCHLANGENVOLK	EP 1.200 HG 4	WURF 97
	MUMIE	EP 1.600 HG 5	WURF 98-99
	SALAMANDER	EP 2.400 HG 6	WURF 100



MONSTER IN STÄDTEN

Würfle W% auf dieser Tabelle, um eine Zufallsbegegnung in einer Stadt zu erhalten. Du solltest diese Tabelle hauptsächlich für ungewöhnliche Ereignisse verwenden wie beispielsweise eine Monsterinvasion, das Haustier eines Magiers auf der Flucht, ein wahnsinniger Kultanhänger, der Untote auf die Stadt loslässt, usw. Je nach Stadt könnten manche dieser Begegnungen friedlich verlaufen – nur weil die SC zufällig einen bösen Kämpfer bei einem Spaziergang treffen, muss es noch lange nicht zu einer Kampfhandlung kommen.

	SKELETT	EP 135 HG 1/3	WURF 1–5
	GOBLIN	EP 135 HG 1/3	WURF 6–13
	SCHRECKENS RATTE	EP 135 HG 1/3	WURF 14–23
	ORK	EP 135 HG 1/3	WURF 24–30
	ZOMBIE	EP 200 HG 1/2	WURF 31–35
	RIESENTAUSENDFÜSSLER	EP 200 HG 1/2	WURF 36–40
	STADTWACHE	EP 200 HG 1/2	WURF 41–53
	GHUL	EP 400 HG 1	WURF 54–58
	GIFTSCHLANGE	EP 400 HG 1	WURF 59–62
	RIESENSPINNE	EP 400 HG 1	WURF 63–67
	SKELETTSTREITER	EP 600 HG 2	WURF 68–70
	WERWOLF	EP 600 HG 2	WURF 71
	DOPPELGÄNGER	EP 800 HG 3	WURF 72–73
	BELEBTE STATUE	EP 800 HG 3	WURF 74–76
	BÖSER KLERIKER	EP 800 HG 3	WURF 77–81
	BÖSER MAGIER	EP 800 HG 3	WURF 82–86
	BÖSER KÄMPFER	EP 800 HG 3	WURF 87–91
	BÖSER SCHURKE	EP 800 HG 3	WURF 92–96
	ELEMENTAR (ZUFÄLLIG)	EP 800 HG 3	WURF 97
	GARGYL	EP 1.200 HG 4	WURF 98–100



MONSTER IM SUMPF

Würfle W% auf dieser Tabelle, um eine Zufallsbegegnung in einem Sumpf zu erhalten. Wenn du nur Begegnungen mit Monstern mit HG 1 oder niedriger benötigst, würfle W% und teile das Ergebnis durch 2. Wenn du nur Begegnungen mit Monstern mit HG 2 oder höher benötigst, würfle W%, teile das Ergebnis durch 2 und addiere anschließend +50. Wie bei Begegnungen im Wald kann die Gefahr am Boden existieren oder aus den Wipfeln von oben kommen. In stehendem Gewässer können ebenfalls Bedrohungen lauern.

	SKELETT	EP 135 HG 1/3	WURF 1–4
	ZOMBIE	EP 200 HG 1/2	WURF 5–10
	GHUL	EP 400 HG 1	WURF 11–13
	RIFFKLAUE	EP 400 HG 1	WURF 14–20
	RIESENSPINNE	EP 400 HG 1	WURF 21–29
	TROGLODYT	EP 400 HG 1	WURF 30–34
	GIFTSCHLANGE	EP 400 HG 1	WURF 35–42
	WOLF	EP 400 HG 1	WURF 43–50
	BOGGARD	EP 600 HG 2	WURF 51–64
	SKELETTSTREITER	EP 600 HG 2	WURF 65–66
	WERWOLF	EP 600 HG 2	WURF 67–70
	WASSERELEMENTAR	EP 800 HG 3	WURF 71–77
	ERDELEMENTAR	EP 800 HG 3	WURF 78–81
	GARGYL	EP 1.200 HG 4	WURF 82–83
	GRAUSCHLICK	EP 1.200 HG 4	WURF 84–85
	GRÜNE VETTEL	EP 1.600 HG 5	WURF 86–88
	MANTIKOR	EP 1.600 HG 5	WURF 89–92
	MUMIE	EP 1.600 HG 5	WURF 93–94
	IRRLICHT	EP 2.400 HG 6	WURF 95–99
	MEDUSA	EP 3.200 HG 7	WURF 100



MONSTER IN WÄLDERN

Würfle W% auf dieser Tabelle, um eine Zufallsbegegnung in einem Wald zu erhalten. Wenn du nur Begegnungen mit Monstern mit HG 1 oder niedriger benötigst, würfle W% und teile das Ergebnis durch 2. Wenn du nur Begegnungen mit Monstern mit HG 2 oder höher benötigst, würfle W%, teile das Ergebnis durch 2 und addiere anschließend +50. Die Baumwipfel können manche Gefahren verbergen und einige Monster (z.B. Riesenspinnen) ziehen es vor, von oben anzugreifen. SC, die sich selbst durch die Wipfel bewegen, könnten so imstande sein, Begegnungen am Boden zu umgehen.

	GOBLIN	EP 135 HG 1/3	WURF 1–10
	SKELETT	EP 135 HG 1/3	WURF 11–13
	SCHRECKENS RATTE	EP 135 HG 1/3	WURF 14–17
	ORK	EP 135 HG 1/3	WURF 18–23
	RIESENTAUSENDFÜSSLER	EP 200 HG 1/2	WURF 24–27
	ZOMBIE	EP 200 HG 1/2	WURF 28–30
	GHUL	EP 400 HG 1	WURF 31–32
	RIFFKLAUE	EP 400 HG 1	WURF 33
	RIESENSPINNE	EP 400 HG 1	WURF 34–38
	GIFTSCHLANGE	EP 400 HG 1	WURF 39–43
	WOLF	EP 400 HG 1	WURF 44–50
	WILDSCHWEIN	EP 600 HG 2	WURF 51–65
	SKELETTSTREITER	EP 600 HG 2	WURF 66–68
	WERWOLF	EP 600 HG 2	WURF 69–76
	WASSERELEMENTAR	EP 800 HG 3	WURF 77–80
	ERDELEMENTAR	EP 800 HG 3	WURF 81–86
	BARGHEST	EP 1.200 HG 4	WURF 87–90
	MIMIK	EP 1.200 HG 4	WURF 91
	SCHLANGENVOLK	EP 1.200 HG 4	WURF 92–96
	GRÜNE VETTEL	EP 1.600 HG 5	WURF 97–100



MONSTER IN WÜSTEN

Würfle W% auf dieser Tabelle, um eine Zufallsbegegnung mit einem Monster in der Wüste zu erhalten. Wenn du nur Begegnungen mit Monstern mit HG 2 oder niedriger benötigst, würfle W% und teile das Ergebnis durch 2. Wenn du nur Begegnungen mit Monstern mit HG 3 oder höher benötigst, würfle W%, teile das Ergebnis durch 2 und addiere anschließend +50. Wüsten sind meistens gewaltige, offene Flächen. Zufallsbegegnungen finden daher mit Kreaturen statt, die sich im Sand eingraben, sich aus der Luft nähern, oder in der Nähe von Orientierungspunkten wie beispielsweise Oasen lauern.

	SKELETT	EP 135 HG 1/3	WURF 1–8
	ZOMBIE	EP 200 HG 1/2	WURF 9–15
	GHUL	EP 400 HG 1	WURF 16–21
	RIESENSPINNE	EP 400 HG 1	WURF 22–33
	GIFTSCHLANGE	EP 400 HG 1	WURF 34–45
	SKELETTSTREITER	EP 600 HG 2	WURF 46–50
	LUFTELEMENTAR	EP 800 HG 3	WURF 51–53
	BELEBTE STATUE	EP 800 HG 3	WURF 54–57
	ERDELEMENTAR	EP 800 HG 3	WURF 58–62
	BÖSER KLERIKER	EP 800 HG 3	WURF 63–69
	BÖSER KÄMPFER	EP 800 HG 3	WURF 70–76
	BÖSER MAGIER	EP 800 HG 3	WURF 77–83
	FEUERELEMENTAR	EP 800 HG 3	WURF 84–88
	HÖLLENHUND	EP 800 HG 3	WURF 89–91
	BARGHEST	EP 1.200 HG 4	WURF 92
	GARGYL	EP 1.200 HG 4	WURF 93–94
	MIMIK	EP 1.200 HG 4	WURF 95
	MUMIE	EP 1.600 HG 5	WURF 96–97
	MANTIKOR	EP 1.600 HG 5	WURF 98–99
	SALAMANDER	EP 2.400 HG 6	WURF 100

SANDSPITZE

Sandspitze ist ein Grenzdorf an der Küste, welches nahe der Wildnis und eine Tagesreise von der nächsten größeren Stadt entfernt liegt. Der Ort ist ein guter Platz, um eine Pathfinderkampagne zu beginnen, eignet sich aber auch als Beispiel für einen „Heimatort“, von dem aus deine SC ins Abenteuerleben starten können.



ABENTEUER IM WILDEN GRENZLAND

Sandspitze ist ein rustikaler, wohlhabender Ort. Das Dorf musste sich in den letzten fünf Jahrzehnten einigen Katastrophen stellen, hat aber stets alle diese Prüfungen überstanden und ist aus jeder gestärkt hervorgegangen. Heute gibt es hier ein florierendes Handwerk (darunter Holzwirtschaft, Fischerei, Ackerbau und Glasbläserei) sowie mehrere einzigartige Geschäfte und Unterhaltungsbereiche.

FAKTEN ZU SANDSPITZE

Du kannst die folgenden interessanten Einzelheiten über Sandspitze nutzen, um dem Dorf gewissermaßen Leben einzuhauchen, während die SC neue Ausrüstung und magische Gegenstände in den Geschäften suchen oder nach neuen Aufträgen Ausschau halten.

BEVÖLKERUNG

Sandspitze hat 1.240 Einwohner. Die meisten sind Menschen, es gibt hier aber auch ein paar Elfen und Zwerge.

BÜRGERMEISTER

Kendra Deverin ist die Bürgermeisterin von Sandspitze. Sie ist freundlich und umgänglich und zahlt Abenteurern ihre Belohnungen aus, wenn diese Aufträge vollenden.

KLERIKER

Vater Abstalar Zantus steht dem Sandspitzer Dom vor, wo Anhänger von Desna, Sarenrae und Gorum beten können. Jeder kann dort gegen Geld Heilung erwerben.

MAGIER

Ilsorai Gandethus ist der mächtigste Magier im Ort und obendrein noch einer der klügsten Bewohner von Sandspitze. Er leitet die Dorfschule und das Waisenhaus, die gemeinsam als die Turandarok-Akademie bekannt sind. Von ihm kann man Zauber erwerben oder ihn auch über alle Arten von Magie und Legenden um Rat fragen.

SCHURKEN

Im Hafen treiben sich die örtlichen Banden der Sczarni herum. Diese Schläger und Gauner sind diejenigen, die man anspricht, wenn man Diebeswerkzeug oder andere halb-legale Gegenstände erwerben will.



SHALELU

KÄMPFER

Vogt Belor Schierling und seine Miliz sorgen im Ort für Frieden und Ordnung, doch manche Dinge sind selbst für die Miliz zu schwierig – daher sucht der Vogt stets nach Abenteurern, die sich dieser Probleme annehmen können. Die elfische Jägerin Shalelu patrouilliert derweil das Hinterland von Sandspitze und behält die Straßen im Blick. Sie achtet besonders auf Goblins und gehört allgemein zu den ersten Personen, mit denen man sprechen sollte, wenn man in der nahen Wildnis nach Abenteuern sucht.

SANDSPITZE



NORDEN



AMEIKO KAIJITSU

ZUM ROSTIGEN DRACHEN

Das Gasthaus und Schenke Zum Rostigen Drachen ist der beste Platz im Ort, um zu rasten und sich nach einem Abenteuer auszuruhen. Die wunderschöne Besitzerin der Schenke, Ameiko Kaijitsu, ist selbst eine Abenteurerin. Das Essen ist zwar nicht umsonst, wohl aber die Unterkunft im Rostigen Drachen, wenn man sich als Abenteurer bewiesen und wenigstens einen Auftrag erfüllt hat!

1. DER ALTE LEUCHTTURM
2. SANDSPITZER DOM
3. VOGEL
4. RATHAUS
5. SAVAHS RÜSTKAMMER
6. THEATER VON SANDSPITZE
7. TURANDAROK-AKADEMIE
8. ZUM ROSTIGEN DRACHEN
9. HAFEN
10. DIE GEFIEDERTE SCHLANGE

DIE UMGEBUNG VON SANDSPITZE



EINKAUFEN IN SANDSPITZE

Man kann alle im *Heldenbuch* aufgeführten Ausrüstungsgegenstände in den Geschäften von Sandspitze kaufen. Es gibt aber noch weitere, teurere Dinge, die man erwerben kann, z.B. Heilung oder magische Gegenstände!

HEILUNG

Die Kleriker des Sandspitzer Doms stehen immer zur Verfügung, um heilende Magie zu wirken. Da höherstufige Charaktere aber mehr oder mächtigere Zauber benötigen, um ihre volle Stärke zurückzuerlangen, verlangen die Kleriker von höherstufigen Charakteren auch höhere Preise. Ein Charakter der 1. Stufe wird für 10 GM auf seine vollen Trefferpunkte im Dom geheilt, ein Charakter der 2. Stufe für 20 GM, ein Charakter der 3. Stufe für 30 GM, ein Charakter der 4. Stufe für 40 GM und ein Charakter der 5. Stufe für 50 GM. Die Kleriker verlangen die Standardpreise (siehe Seite 46) für Zauber wie *Krankheit kurieren*.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Savahs Rüstkammer ist der beste Ort, um magische Waffen und Rüstungen zu erwerben. Andere magische Gegenstände kann man in der Gefiederten Schlange finden. Manche Gegenstände sind immer auf Lager – sie sind mit ihren Preisen in der nebenstehenden Tabelle aufgeführt. Du kannst auch eine schwächere magische Waffe (Seite 50) und einen schwächeren wundersamen Gegenstand (Seiten 56-59) zufällig auswürfeln, die ebenfalls zum Verkauf stehen – diese zufälligen Gegenstände sollten jedes Mal, wenn die SC eine Aufgabe erfüllt haben, andere sein.



ERHÄLTICHE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

GEGENSTAND	PREIS
beliebige Rüstung +1	+1.150 GM
beliebiger Schild +1	+1.150 GM
beliebige Waffe +1	+2.300 GM
Trank: Leichte Wunden heilen	50 GM
Trank: Mittelschwere Wunden heilen	300 GM
Trank: Schwere Wunden heilen	750 GM
Schutzring +1	2.000 GM
Zauberstab: Leichte Wunden heilen (10 Ladungen)	150 GM
Zauberstab: Magisches Geschoss (10 Ladungen)	150 GM
Amulett der Natürlichen Rüstung +1	2.000 GM
Rüstungsarmschienen +1	1.000 GM
Resistenzumhang +1	1.000 GM
Elixier des Versteckens	250 GM
Elixier der Wahrnehmung	250 GM

ZUSÄTZLICHE AUFGABEN

Sandspitze ist eigentlich ein sicherer Ort zum Leben, allerdings droht ständig Ärger und es gibt immer Gelegenheiten, um auf Abenteuer auszuziehen. Es folgen mehrere Ideen für Abenteuer in Sandspitze und dessen Umgebung, die du ausarbeiten kannst.

DER ALTE LEUCHTTURM

Im Ort gibt es eine uralte Turmruine, welche von den meisten Bewohnern für einen alten Leuchtturm gehalten wird. Unlängst wurde im Erdgeschoss eine verborgene Falltür entdeckt – ein Eingang in ein Gewölbe, das seit Jahrzehnten unter jedermanns Füßen existiert! Was könnte darin lauern?

DIEBE IN DER NACHT

Im Hafengebiet ist es zu mehreren Überfällen gekommen. Die örtlichen Gauner (die Sczarni) behaupten jedoch, dass sie nichts damit zu tun haben – jemand anderer verberge sich in den alten Schmugglertunneln zwischen dem Hafen und dem Theater von Sandspitze. Jemand muss in diese Tunnel vordringen und herausfinden, wer hinter den Diebstählen steckt!

GOBLINHATZ

Goblins leben überall in der Nähe, doch der Vogelschmatzerstamm (er hat seinen Namen von der Angewohnheit der Goblins, lebende Vögel zu verspeisen) ist Sandspitze am nächsten und bereitet den Bauern stets Schwierigkeiten. Jemand muss seine Höhle finden und den Stamm verjagen!

DIE KAMMERJÄGER

Die Riesenspinnen in Egansholz sind für die nahen Gehöfte zu einem Problem geworden; viele glauben, dass eine seltsame neue Bedrohung in dem kleinen Wäldchen erwachsen ist und die Spinnen vertrieben hat, so dass sie nun das Umland unsicher machen. Jemand muss sich nicht nur um die Spinnenplage kümmern, sondern in Egansholz auch noch nach dem Grund suchen.

DER OGER SCHWEINEZUNGE

Jeder weiß, dass in den Hügeln tief im Mooswald Oger leben, doch einer scheint von seiner Familie ausgestoßen worden zu sein: Dabei handelt es sich um einen besonders unangenehmen Zeitgenossen namens Schweinezunge. Er hat ein Bauernhaus übernommen und ist dort mit seinen Wildschweinhaustieren eingezogen. Die Bauersleute konnten entkommen, doch jemand muss den Schläger töten, ehe er das Haus völlig zerstört!

DAS SPUKMOOR

Im Wispermoor wurden Skelette, Zombies und sogar Ghule gesichtet, die meisten in der Nähe eines abgelegenen Gehöfts, von dessen Bewohnern man seit Tagen nichts mehr gehört hat. Jemand muss nachsehen, wie es um den Bauern und seine Familie steht!

TIEFER INS GEWÖLBE

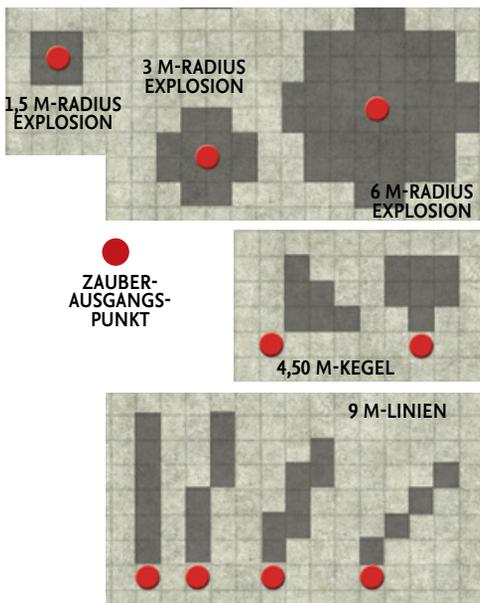
Das Gewölbe, welches Schwarzzahn für seinen Hort benutzt hat, hat noch tiefere Ebenen – was könnte dort lauern?



ÜBERSICHTEN

ABLAUF EINER KAMPFRUNDE

1. Ist jemand überrascht?
2. Jeder würfelt Initiative!
3. Der SL ordnet die Reihenfolge der Initiative.
4. In der Reihenfolge der Initiative führt jeder seinen Zug aus. Überraschte Charaktere können in der ersten Runde keine Aktionen unternehmen.
5. Ende der Runde, gehe zurück zu Schritt 4.



HÄUFIGE HANDLUNGEN IM KAMPF

STANDARD-AKTION

- Abwendung des Todes, Blendstrahl, Energiegeschoss, Hand des Lehrlings, Kraftschub oder Schlachtenwut aktivieren
- Einen magischen Gegenstand aktivieren
- Angreifen
- Einen Zauber, Zaubertrick oder Stoßgebet wirken
- Energie fokussieren
- Einen Trank trinken
- Eine Schriftrolle lesen
- Versuchen, sich aus einem Spinnennetz zu befreien
- Mit der Fertigkeit Heilkunde eine Vergiftung behandeln
- Mit der Fertigkeit Heilkunde einen Sterbenden stabilisieren
- Alles, was mit einer Bewegungsaktion möglich ist

BEWEGUNGSAKTION

- Mit $\frac{1}{4}$ deiner Bewegungsrate klettern oder schwimmen
- Eine Waffe ziehen*
- Einen Gegenstand an einen benachbarten Verbündeten übergeben
- Eine Leichte Armbrust laden
- Ein Pferd besteigen oder absteigen
- Einen schweren Gegenstand bewegen
- Dich mit einer Bewegungsrate fortbewegen
- Eine Tür öffnen oder schließen
- Einen Gegenstand aufheben
- Einen weggesteckten Gegenstand hervorholen
- Einen Bereich von 1,50 m x 1,50 m absuchen
- Eine Waffe wegstecken
- Aus dem Liegen aufstehen
- Einen Schild am Arm befestigen oder ablegen
- Einen Gegenstand von einem benachbarten Verbündeten entgegennehmen

VOLLE AKTION (STANDARD + BEWEGUNG)

- Einen Sturmangriff ausführen
- Jemanden löschen, der in Flammen steht
- Eine Fackel mittels Feuerstein und Stahl entzünden
- Eine Schwere Armbrust laden
- Die Fertigkeit Mechanismus ausschalten einsetzen

FREIE AKTION

- Flinkfuß oder Glückspilz aktivieren
- Einen Gegenstand fallen lassen
- Sich auf den Boden werfen
- Einen 1,50 m-Schritt ausführen

* Sollte dein Angriffsbonus +1 oder höher sein, kannst du eine Waffe während deiner Bewegungsaktion als Freie Aktion ziehen.

SCHWIERIGKEITSGRADE FÜR HÄUFIG GENUTZTE FERTIGKEITEN

SG 5

- Ein Reittier mit den Knien lenken (Reiten)
- Ein Seil mit Knoten hinaufklettern (Klettern)
- Ein Seil an einer Wand hinaufklettern (Klettern)
- Mit Anlauf 1,50 m weit springen (Akrobatik)

SG 10

- Die lokalen Gerüchte in Erfahrung bringen (Diplomatie)
- Ein Schloss blockieren (Mechanismus ausschalten)
- Eine freundliche Kreatur beeinflussen (10 + CH-Mod der Kreatur) (Diplomatie)
- Eine gewöhnliche Pflanze oder ein normales Tier identifizieren (Wissen [Natur])
- Einen felsigen Hügel hinaufklettern (Klettern)
- In ruhigem Gewässer schwimmen (Schwimmen)
- Mit Anlauf 3 m weit springen (Akrobatik)
- Ohne Anlauf 1,50 m weit springen (Akrobatik)
- Schritte hören (Wahrnehmung)
- Sich an ein nützliches Detail über ein Monster erinnern (10 + HG des Monsters) (verschiedene Wissensfertigkeiten)

SG 15

- Das Datum eines Geschichtsereignisses kennen (Wissen [Geschichte])
- Das Gelände in der Nähe eines bekannten Ortes erkennen (Wissen [Geographie])
- Den Sturz von einem Reittier abfedern (Reiten)
- Den Ursprung und das Dogma einer Religion kennen (Wissen [Religion])
- Ein geflüstertes Gespräch hören (Wahrnehmung)
- Ein Hindernis im Gewölbe identifizieren (10 + HG des Hindernisses) (Wissen [Gewölbe])
- Ein verbreitetes Gerücht oder lokales Brauchtum kennen (Wissen [Lokales])
- Ein Wagenrad sabotieren (Mechanismus ausschalten)
- Eine Felswand, einen Baum oder an einem Seil hinaufklettern (Klettern)
- Eine gleichgültige Kreatur beeinflussen (15 + CH-Mod der Kreatur) (Diplomatie)
- Eine sterbende Kreatur stabilisieren (Heilkunde)
- Einen Sturz kontrollieren, um weniger Schaden zu erleiden (Akrobatik)
- Einen Trank, Zauberstab oder eine Schriftrolle identifizieren (10 + Zauberstufe des Gegenstandes) (Zauberkunde)
- Einen Zauber identifizieren (10 + Grad des Zaubers) (Zauberkunde)
- In unruhigem Gewässer schwimmen (Schwimmen)
- Mit Anlauf 4,50 m weit springen (Akrobatik)
- Von deinem Reittier springen (Reiten)

SG 20

- Ein einfaches Schloss knacken (Mechanismus ausschalten)
- Eine gewöhnliche Falle entschärfen oder bereitmachen (Mechanismus ausschalten)
- Eine gewöhnliche Geheimtür oder Falle finden (Wahrnehmung)
- Eine raue Steinwand hinaufklettern (Klettern)
- Eine unfreundliche Kreatur beeinflussen (20 + CH-Mod der Kreatur) (Diplomatie)

SG 20 (FORTSETZUNG)

- Einen wirkenden Zauber identifizieren (20 + Grad des Zaubers) (Zauberkunde)
- In stürmischem Gewässer schwimmen (Schwimmen)
- Mit Anlauf 6 m weit springen (Akrobatik)
- Obskure Informationen eines Ort in Erfahrung bringen (Diplomatie)
- Ohne Anlauf 3 m weit springen (Akrobatik)
- Schnell von einem Reittier absteigen oder aufsteigen (Reiten)

SG 25

- Eine feindselige Kreatur beeinflussen (25 + CH-Mod der Kreatur) (Diplomatie)
- Eine komplexe Falle entschärfen (Mechanismus ausschalten)
- Eine Ziegelwand erklettern (Klettern)

SG 30

- Auf einem Seil balancieren (Akrobatik)
- Ein gutes Schloss knacken (Mechanismus ausschalten)
- Eine gut versteckte Geheimtür oder Falle entdecken (Wahrnehmung)
- Ohne Anlauf 4,50 m weit springen (Akrobatik)



ZUSTÄNDE

Zustände sind Effekte, die Charaktere und Monster betreffen, z.B. können sie durch großen Lärm taub werden, sich im Netz einer Riesenspinne verstricken, nach einem langen Arbeitstag erschöpft sein oder aufgrund von Gift oder Krankheit kränkeln.

ZUSTANDSREGELN

Dieser Abschnitt erklärt die Regeln für diese Zustände und nennt Beispiele, die diese Zustände verursachen können. Sollte mehr als ein Zustand einen Charakter betreffen, wirken alle auf ihn. Sollten Effekte sich nicht kombinieren lassen, nutze den schädlichsten von ihnen.



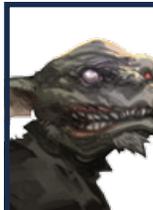
ENTKRÄFTET

Du erleidest einen Malus von -3 auf alle Angriffs-, Reflex- sowie ST- und GE-basierenden Fertigkeitwürfe. Du bewegst dich mit halber Bewegungsrate und kannst keinen Sturmangriff ausführen. Nach 1 Stunde vollständiger Ruhe giltst du nur noch als Erschöpft anstatt Entkräftet.



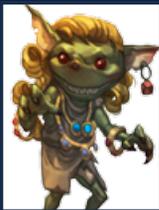
AUF DEM FALSCHEN FUSS ERWISCHT

Du warst im Kampf noch nicht an der Reihe und kannst daher nicht auf die Situation reagieren. Du verlierst deinen GE-Modifikator auf RK (sofern er positiv ist). Die RK eines Monsters auf dem falschen Fuß ist bereits in seinen spieltechnischen Werten mit angegeben.



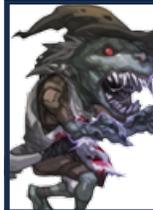
ERSCHÖPFT

Du erleidest einen Malus von -1 auf deine Angriffs-, Reflex- sowie ST- und GE-basierenden Fertigkeitwürfe. Du kannst keinen Sturmangriff ausführen. Nach 8 Stunde Ruhe giltst du nicht mehr als Erschöpft. Solltest du Erschöpft sein und etwas geschieht, wodurch du eigentlich als Erschöpft gelten würdest, giltst du stattdessen als Entkräftet.



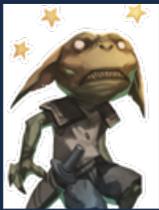
BENOMMEN

Du kannst keine Aktionen ausführen, erhältst aber keinen Malus auf deine Rüstungsklasse. Benommenheit hält in der Regel 1 Runde an.



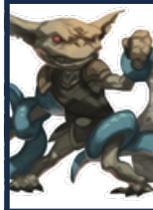
ERSCHÜTTERT

Du hast Angst, aber nicht genug, um wegzulaufen. Du erleidest einen Malus von -2 auf alle deine Angriffs-, Rettungs-, Fertigungs- und Fähigkeitwürfe.



BETÄUBT

Du bist von einem körperlichen oder geistigem Schock überwältigt. Du lässt alles fallen, kannst keine Aktionen ausführen, erleidest einen Malus von -2 auf deine RK und verlierst deinen GE-Modifikator (falls positiv) auf deine RK.



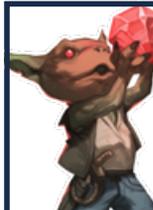
FESTGEHALTEN

Du wirst von einem Monster festgehalten (z.B. einem Boggard, Mimik oder einer Riffklaue), das über die besondere Fähigkeit Ergreifen verfügt. Du kannst dein gegenwärtiges Feld erst verlassen, wenn das Monster getötet wurde oder dich loslässt. Du verlierst deinen GE-Modifikator auf die RK (sofern positiv) und erleidest einen Malus von -2 auf deine Angriffwürfe.



BEWUSSTLOS

Du wurdest niedergeschlagen und bist hilflos. Du kannst keine Aktionen ausführen oder denken.



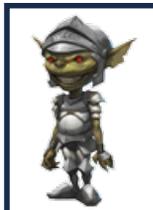
GBLENDET

Du kannst nicht gut sehen. Du erhältst einen Malus von -1 auf deine Angriffs- und auf deine sichtbasierenden Fertigkeitwürfe.



BLIND

Du kannst nicht sehen. Du erleidest einen Malus von -2 auf deine RK und verlierst deinen GE-Modifikator auf RK. Es scheitern automatisch alle Würfe, die die Sicht erfordern. Alle Gegner sind für dich unsichtbar. Du kannst keinen Hinterhältigen Angriff gegen Kreaturen ausführen, die du nicht siehst. Du benötigst eine Standard-Aktion, um zwei benachbarte Felder nach dem Standort eines Gegners abzutasten.



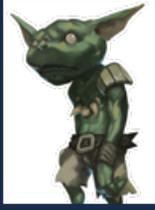
GELÄHMT

Du bist stocksteif und kannst dich weder bewegen, noch handeln. Du bist hilflos, kannst aber noch denken. Solltest du gerade mittels Flügeln fliegen, stürzt du ab. Solltest du gerade schwimmen, gehst du unter. Deine Freunde und Feinde können sich durch dein Feld bewegen. Das Durchqueren kostet ihre Bewegung jedoch 2 Felder.



HILFLOS

Du bist bewusstlos, gelähmt, gefesselt, schlafend oder aus anderen Gründen deinen Gegnern völlig ausgeliefert. Du wirst behandelt, als betrage dein GE-Modifikator -5. Gegen dich gerichtete Angriffe im Nahkampf erhalten einen Bonus von +4. Du kannst stets zum Ziel Hinterhältiger Angriffe werden. Gegner können dich automatisch mit einer Vollen Aktion kritisch treffen.



KAMPFUNFÄHIG

Du hast genau 0 Trefferpunkte oder bist mit negativen Trefferpunkten stabil und bei Bewusstsein (*Heldenbuch*, Seite 60). Du kannst dich mit deiner halben Bewegungsrate fortbewegen und giltst als Wankend. Solltest du eine Standard-Aktion ausführen, erleidest du danach 1 Schadenspunkt; solltest du immer noch negative Trefferpunkte haben, wirst du bewusstlos und beginnst zu sterben.



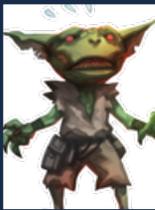
KRÄNKELEND

Du erleidest einen Malus von -2 auf alle deine Angriffs-, Waffenschadens-, Rettungs-, Fertigungs- und Fähigkeitswürfe.



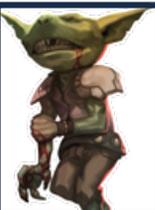
LIEGEND

Du liegst auf dem Boden. Du erleidest einen Malus von -4 auf deine Angriffswürfe und kannst keine Fernwaffen außer Armbrüsten und Fernkampfzaubern benutzen. Du erhältst einen Bonus von +4 auf deine RK gegen Fernkampfangriffe, erleidest aber zugleich einen Malus von -4 auf deine RK gegen Nahkampfangriffe. Aufstehen ist eine Bewegungsaktion.



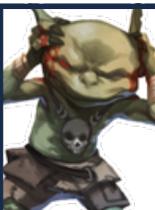
STABIL

Du hast im Sterben gelegen und bist immer noch bewusstlos bei negativen Trefferpunkten. Du verlierst aber keine Trefferpunkte mehr pro Runde (siehe Sterben, *Heldenbuch*, Seite 60). Du kannst jede Stunde einen KO-Wurf gegen SG 10 mit einem Malus in Höhe deiner gegenwärtigen negativen Trefferpunkte ausführen, um dein Bewusstsein wiederzuerlangen und Kampfunfähig zu werden.



STERBEND

Du bist bewusstlos und dem Tode nahe (*Heldenbuch*, Seite 60). Jede Runde muss dir ein KO-Wurf ($1W20 + \text{KO-Modifikator}$) gegen SG 10 gelingen, um nicht 1 TP zu verlieren. Du hast auf diesen Wurf einen Malus in Höhe deiner negativen Trefferpunkte. Sollte dir der Wurf gelingen, wirst du stabil.



TAUB

Du kannst nicht hören. Du erleidest einen Malus von -4 auf deine Initiativwürfe, scheiterst automatisch bei allen geräuschbasierten Fertigkeitwürfen auf Wahrnehmung und erleidest einen Malus von -4 bei konkurrierenden Fertigkeitwürfen auf Wahrnehmung. Laute Geräusche wie Explosionen, Erdbeben und Wasserfälle können einen Charakter vorübergehend taub machen.



TOT

Du bist tot. Entweder haben deine negativen Trefferpunkte deinen Konstitutionswert erreicht oder überschritten oder du wurdest sofort durch einen Zauber oder Effekt getötet. Du kannst nicht durch einen *Wunden heilen*-Zauber geheilt werden, wohl aber durch mächtige Magie (z.B. eine *Schriftrolle des Neuen Lebens*) ins Leben zurückgeholt werden.



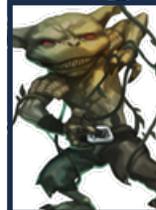
ÜBELKEIT

Du leidest unter Magenkrämpfen. Du kannst nicht angreifen, Zauber wirken, dich aufs Zaubern konzentrieren oder irgendetwas tun, das Aufmerksamkeit erfordert. Du kannst während deines Zuges nur eine einzelne Bewegungsaktion ausführen. Ein überwältigender Gestank wie z.B. der einer *Stinkenden Wolke* kann Übelkeit hervorrufen.



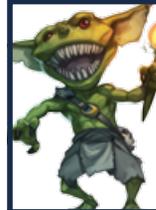
UNSICHTBAR

Du kannst nicht gesehen werden. Gegen Kreaturen, die dich nicht sehen können, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Angriffswürfe und Vollständige Tarnung (*Heldenbuch*, Seite 60). Um dich angreifen zu können, muss eine Kreatur erst durch Abtasten des Feldes bestimmen, wo du dich befindest (siehe Blind) oder ihr muss ein Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung gegen einen SG in Höhe deines Fertigkeitwurfes auf Heimlichkeit +20 gelingen.



VERSTRICKT

Du bist verstrickt – z.B. in einem Netz oder einem Spinnennetz. Dies behindert deine Fortbewegung, du bist aber nicht völlig eingeschränkt. Du kannst dich mit halber Bewegungsrate fortbewegen und erleidest einen Malus von -2 auf alle Angriffs-, Reflex- und GE-basierenden Würfen.



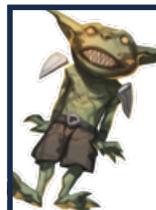
VERÄNGSTIGT

Du hast Angst um dein Leben. Du fliehst vor der Ursache deiner Furcht, so gut es dir möglich ist. Solltest du nicht fliehen können, kannst du kämpfen, erleidest dabei aber Mali, als wärest du Erschüttert. Du kannst Zauber wirken, Klassenfähigkeiten und andere Fähigkeiten nutzen, um zu entkommen (besonders, wenn es keine andere Möglichkeit gibt).



VERSTEINERT

Du wurdest in Stein verwandelt und wirst als Bewusstlos betrachtet. Solltest du Risse aufweisen oder Stücke abgebrochen werden, erleidest du keinen Schaden, solange die abgebrochenen Stücke angehalten werden, wenn du zurück zu Fleisch und Blut verwandelt wirst. Sollten bei der Rückverwandlung Stücke fehlen, werden diese zu Verwundungen.



WANKEND

Du taumelst und hast dich nicht ganz unter Kontrolle. Du kannst eine einzelne Bewegungs- oder Standard-Aktion pro Runde ausführen, aber nicht beides oder gar eine Volle Aktion. Du hast pro Zug immer noch eine Freie Aktion.



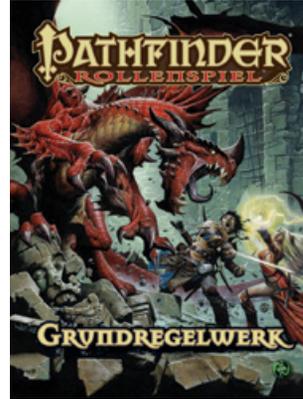
INDEX

Abhänge	42
Auf dem falschen Fuß erwischt (Zustand)	94
Bäume	40, 41
Begegnungsbudgets	27
Belohnungen für Begegnungen	28
Benommen (Zustand)	94
Bewusstlos (Zustand)	95
Blind (Zustand)	94
Böden	35
Dächer	45
Der Aufbau eines Abenteurers	24
Dunkelheit	47
Eis	42, 47
Entkräftet (Zustand)	94
Erschöpft (Zustand)	94
Erschüttert (Zustand)	95
Ersticken	47
Fallen	38
Geblendet (Zustand)	94
Gefahren	47
Gegenstände zerbrechen	34
Geheimtüren	36
Gelähmt (Zustand)	95
Geröll	42
Härte	34, 39
Hecken	41
Hilflos (Zustand)	95
Hitze	47
Hunger und Durst	47
Betäubt (Zustand)	95
Kälte	47
Kampfunfähig (Zustand)	94
Klippen	42
Kränkend (Zustand)	95
Lava	47
Liegend (Zustand)	95
Magische Gegenstände	48
Monster	60
Rauch	47
Ringend (Zustand)	95
Sanddünen	43
Sandspitze	88
Säure	47
Schleime, Schimmel und Pilze	37
Schluchten	42
Schutt	35, 42
Stabil (Zustand)	95
Sterbend (Zustand)	94
Stürzend	47
Sümpfe und Moore	41
Taub (Zustand)	94
Tot (Zustand)	94
Treibsand	41
Treppen	37
Türen	36, 39
Übelkeit (Zustand)	95
Unsichtbar (Zustand)	95
Unterholz	40, 41
Verängstigt (Zustand)	95
Veröffentlichte Abenteuer verwenden	21
Versteinert (Zustand)	95
Verstrickt (Zustand)	94
Wände	34, 39
Wankend (Zustand)	95
Zauberkundige anheuern	46
Zufällige Schätze	30
Zufallsbegegnungen	84
Zustände	94

WEITERE LEKTÜRE

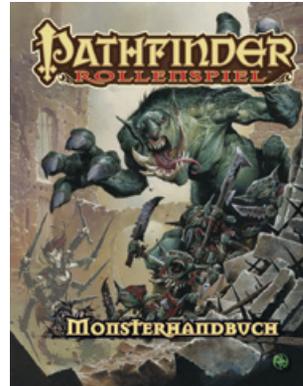
Wenn deine SC die 5. Stufe erreicht haben und für weitere Abenteuer bereit sind, wird es Zeit, ein Auge auf die umfangreicheren Bücher für das *Pathfinder Rollenspiel* zu werfen! Erweitere dein Spiel mit hunderten zusätzlicher Optionen für deine SC, Monster und deine Kampagne! Eine weite Welt voll Ruhm und Gefahren liegt direkt in Reichweite!

PATHFINDER ROLLENSPIEL GRUNDREGELWERK



Die Vollversion des Pathfinder Rollenspiels umfasst 7 Völker, 11 Klassen mit jeweils 20 Stufen, mehr Fertigkeiten, Talente und Ausrüstungsgegenstände sowie etliche Kampfmanöver (bspw. um einen Gegner zu entwaffnen oder zu Fall zu bringen), über 500 Zauber, 30 Fallen, mehr als 300 magische Gegenstände und Regeln für die Erschaffung neuer magischer Gegenstände. Die *Pathfinder Einsteigerbox* ist voll kompatibel mit dem *Pathfinder Grundregelwerk*. Verbessere dein Spiel!

PATHFINDER MONSTERHANDBUCH



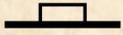
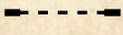
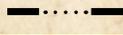
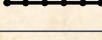
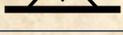
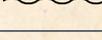
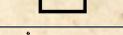
Dieses Buch enthält mehr als 350 Monster, darunter Riesen, Trolle, Elementargeister, Greifen, Hobgoblins, Grottschrate, Hydren, Bären, Vetteln, Dinosaurier, Vampire, mächtige Elementare, Worge, Schreckenstiger, Yetis und 10 Arten von Drachen! Das *Pathfinder Monsterhandbuch* enthält zudem Regeln für die schnelle Modifizierung von Monstern, wie man ihnen Klassenstufen verleiht und auch eigene Monster erschafft mit einem HG bis 20!

PATHFINDER EXPERTENREGELN



Die *Pathfinder Expertenregeln* ermöglichen dir, deinen bestehenden Charakteren neue Fähigkeiten zu verleihen oder einen völlig neuen Charakter zu erschaffen. Das Buch enthält sechs neue Klassen, über einhundert neue Talente und Kampffähigkeiten, alternative Klassenfähigkeiten, Regeluntersysteme und thematische Archetypen.

ÜBLICHE KARTENSYMBOLLE

	Tür	F	Falle
	Doppeltür		Wendeltreppe
	Geheimtür		Treppe
	Einwegtür		Rutschfalle
	Falsche Tür		Tisch
	Durchgang		Truhe
	Verborgene Tür		Schrank
	Illusionswand		Fass
	Leiter		Kiste
	Fallgitter oder Stangen		Stuhl
	Einweg-Geheimtür		Thron
	Fenster		Kamin
	Schießscharte		Kohlebecken
	Feuerstelle		Statue
	Verschlossene Tür		Geländer
	Wandschnitzerei		Vorhang
	Sarkophag		Bett
	Stehender Sarkophag		Podest
	Geröll		Lagerfeuer
	Käfig		Stalaktit
	Springbrunnen		Stalakmit
	Altar		Treibsandloch
	Teil		Natürliche Stufen
	Brunnen		Überfluteter Weg
	Säule		See
	Abgedeckte Grube		Fluss oder Strom
	Offene Grube		Senke
	Falltür - Decke		Erhöhter Vorsprung
	Falltür - Boden		Vorsprung
	Geheime Falltür		Natürlicher Kamin

DER KAMPF

KAMPFRUNDENSEQUENZ

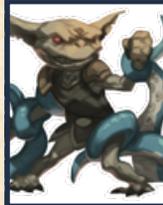
1. Ist jemand überrascht?
2. Jeder würfelt seine Initiative aus!
3. Der SL ordnet die Initiativereihenfolge.
4. Jeder handelt nach der Initiativereihenfolge. Überraschte Kreaturen können während der ersten Kampfrunde nicht handeln.
5. Ende der Runde, gehe zurück zu Schritt 4. **(Weitere Informationen zum Kampf findest du ab Seite 53 des Heldenbuchs.)**

HÄUFIGE ZUSTÄNDE



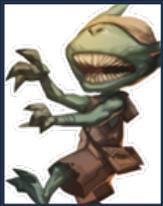
AUF DEM FALSCHEN FUSS ERWISCHT

Du bist im Kampf bisher noch nicht an der Reihe gewesen und kannst daher auch nicht auf die Situation reagieren. Du verlierst deinen GE-Modifikator auf deine RK (sofern er positiv ist). Bei Monstern ist die RK, wenn sie auf dem falschen Fuß angetroffen werden, bereits vorberechnet.



FESTGEHALTEN

Du wirst von einem Monster (z.B. einem Boggard, Mimik oder einer Riffklaue) mittels der besonderen Fähigkeit Ergreifen festgehalten. Du kannst dein aktuelles Feld erst verlassen, wenn das Monster dich loslässt oder es getötet wird. Du verlierst solange deinen GE-Modifikator auf deine RK (sofern er positiv ist) und erleidest einen Malus von -2 auf Angriffswürfe.



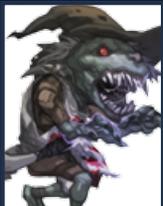
BLIND

Du verlierst dein Sehvermögen. Dadurch erleidest du einen Malus von -2 auf deine RK und verlierst deinen GE-Modifikator auf die RK. Dir misslingen automatisch alle Fertigkeitwürfe, die Sicht erfordern. Alle Gegner zählen für dich als unsichtbar. Du kannst keinen Hinterhältigen Angriff gegen Kreaturen ausführen, die du nicht sehen kannst. Mit einer Standard-Aktion kannst du zwei benachbarte Felder abtasten, um den Standort eines Gegners herauszufinden.



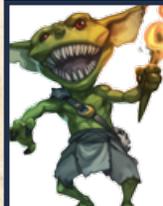
UNSICHTBAR

Man kann dich nicht sehen. Gegen Kreaturen, die dich nicht sehen können, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Angriffswürfe und besitzt Vollständige Tarnung (*Heldenbuch*, ab S. 59). Eine Kreatur muss erst das Feld ertasten, in dem du dich befindest (siehe Blind), oder einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Wahrnehmung (gegen SG 20 + deinen Heimlichkeitswurf) ablegen, um dich angreifen zu können.



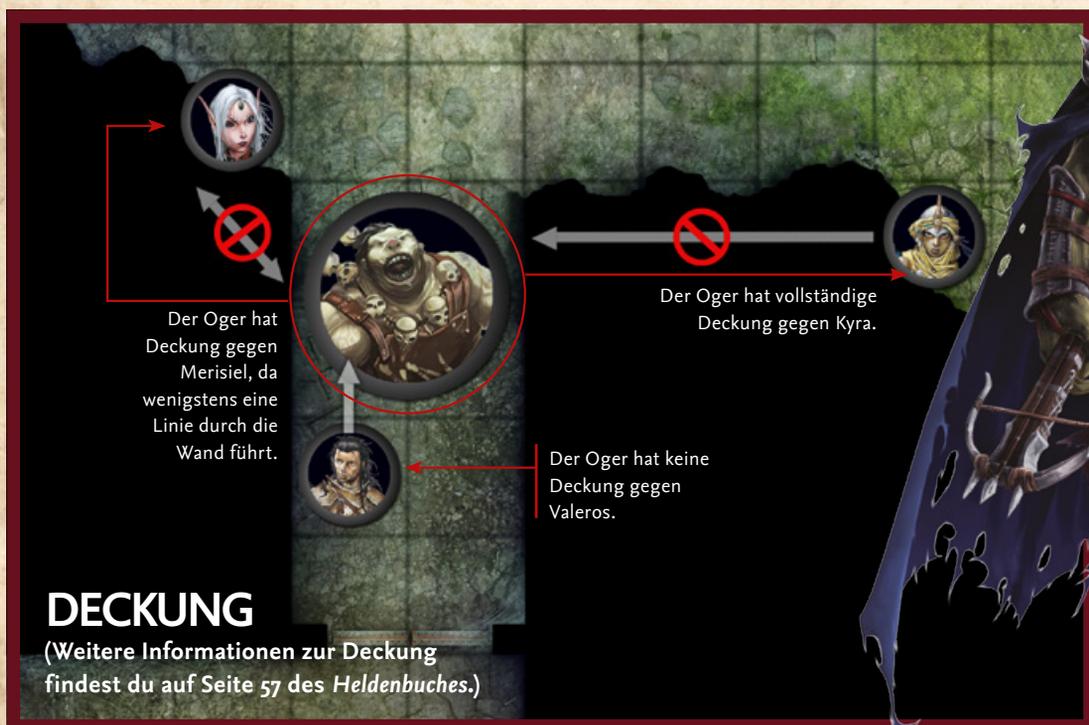
ERSCHÜTTERT

Du hast Angst, aber nicht genug um wegzulaufen zu wollen. Du erleidest einen Malus von -2 auf Angriffs-, Rettungs-, Fertigungs- und Attributswürfe.



VERÄNGSTIGT

Du hast Angst um dein Leben. Du fliehst vor dem Grund für diese Angst so gut du kannst. Solltest du nicht fliehen können, kannst du kämpfen, erleidest aber Mali, als wärest du erschüttert. Du kannst Zauber, Klassenmerkmale oder andere Fähigkeiten nutzen, die dir bei der Flucht helfen (insbesondere wenn du keine anderen Fluchtmöglichkeiten hast).



DECKUNG

(Weitere Informationen zur Deckung findest du auf Seite 57 des Heldenbuchs.)



SYMBOL-ERKLÄRUNG

BITTE AUSFÜLLEN

1W4

6

1W8

1W10

1W12

1W20

KRITISCHE BEDROHUNG

AUF FREUNDE WIRKENDER ZAUBER

AUF GEGNER WIRKENDER ZAUBER

GEWÖHNLICHER ZAUBER

A CHARAKTERNAME

GESINNUNG _____
GESCHLECHT _____

VOLK

KLASSE

EP _____
STUFE _____

B ATTRIBUTSWERTE

STÄRKE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	ST MODIFIKATOR
GESCHICKLICHKEIT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	GE MODIFIKATOR
KONSTITUTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	KO MODIFIKATOR
INTELLIGENZ	<input type="text"/>	<input type="text"/>	IN MODIFIKATOR
WEISHEIT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	WE MODIFIKATOR
CHARISMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CH MODIFIKATOR

F KLASSENMERKMALE

TREFFER-PUNKTE

REFLEXWURF	KLASSE	+	GE-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
WILLENWURF	KLASSE	+	WE-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
ZÄHIGKEITSWURF	KLASSE	+	KO-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
ANGRIFFSBONUS	FERTIGKEITSRÄNGE						

C VOLKSMERKMALE

BEWEGUNGSRATE _____

D FERTIGKEITEN

	KLASSEN-FERTIG-KEIT?	RÄNGE	ATTRIBUTS-MODI-FIKATOR	SONSTIGE MODI-FIKATOREN	GESAMT
AKROBATIK	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	GE-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
BLUFFEN	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	CH-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DIPLOMATIE	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	CH-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
HEILKUNDE	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	WE-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
HEIMLICHKEIT	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	GE-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
KLETTERN	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	ST-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MECHANISMUS AUSSCHALTEN*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	GE-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MOTIV ERKENNEN	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	WE-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
REITEN	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	GE-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SCHWIMMEN	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	ST-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WAHRNEHMUNG	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	WE-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (ARKANES)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (GEOGRAPHIE)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (GESCHICHTE)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (GEWÖLBKUNDE)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (LOKALES)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (NATUR)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	INT MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (RELIGION)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
*NUR GEÜBT					
ZAUBERKUNDE*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>

G WAFFEN UND ANGRIFFE

INITIATIVE

VERBESSERTER INITIATIVE	+	GE-MOD	=	GESAMT
-------------------------	---	--------	---	--------

NAHKAMPFANGRIFF

ANGRIFFSBONUS	+	ST-MOD	=	GESAMT
---------------	---	--------	---	--------

FERNKAMPFANGRIFF

ANGRIFFSBONUS	+	GE-MOD	=	GESAMT
---------------	---	--------	---	--------

WAFFE

ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION

WAFFE

ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION

H RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE

RK + + + + 10 =

I TALENTE

J AUSTRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN

E BEHERRSCHTE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

<input type="checkbox"/> SCHILDE	<input type="checkbox"/> MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN	<input type="checkbox"/> EINFACHE WAFFEN
<input type="checkbox"/> LEICHTE RÜSTUNGEN	<input type="checkbox"/> SCHWERE RÜSTUNGEN	<input type="checkbox"/> KRIEGSWAFFEN

K ZAUBER

ZAUBER BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN

SYMBOL-ERKLÄRUNG

BITTE AUSFÜLLEN

1W4

6

1W8

1W10

1W12

1W20

KRITISCHE BEDROHUNG

AUF FREUNDE WIRKENDER ZAUBER

AUF GEGNER WIRKENDER ZAUBER

GEWÖHNLICHER ZAUBER

A CHARAKTERNAME

GESINNUNG _____
GESCHLECHT _____

VOLK

KLASSE

EP _____
STUFE _____

B ATTRIBUTSWERTE

STÄRKE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	ST MODIFIKATOR
GESCHICKLICHKEIT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	GE MODIFIKATOR
KONSTITUTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	KO MODIFIKATOR
INTELLIGENZ	<input type="text"/>	<input type="text"/>	IN MODIFIKATOR
WEISHEIT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	WE MODIFIKATOR
CHARISMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CH MODIFIKATOR

F KLASSENMERKMALE

TREFFER-PUNKTE

REFLEXWURF	KLASSE	+	GE-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
WILLENSWURF	KLASSE	+	WE-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
ZÄHIGKEITSWURF	KLASSE	+	KO-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
ANGRIFFSBONUS			FERTIGKEITSRÄNGE				

C VOLKSMERKMALE

BEWEGUNGSRATE _____

D FERTIGKEITEN

	KLASSEN-FERTIG-KEIT?	RÄNGE	ATTRIBUTS-MODI-FIKATOR	SONSTIGE MODI-FIKATOREN	GESAMT
AKROBATIK	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	GE-MOD	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
BLUFFEN	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	CH-MOD	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
DIPLOMATIE	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	CH-MOD	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
HEILKUNDE	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	WE-MOD	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
HEIMLICHKEIT	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	GE-MOD	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
KLETTERN	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	ST-MOD	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
MECHANISMUS AUSSCHALTEN*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	GE-MOD	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
MOTIV ERKENNEN	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	WE-MOD	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
REITEN	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	GE-MOD	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
SCHWIMMEN	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	ST-MOD	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
WAHRNEHMUNG	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	WE-MOD	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
WISSEN (ARKANES)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
WISSEN (GEOGRAPHIE)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
WISSEN (GESCHICHTE)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
WISSEN (GEWÖLBKUNDE)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
WISSEN (LOKALES)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
WISSEN (NATUR)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	INT MOD	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
WISSEN (RELIGION)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
*NUR GEÜBT					
ZAUBERKUNDE*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	= <input type="text"/>

G WAFFEN UND ANGRIFFE

INITIATIVE

VERBESSERTER INITIATIVE	+	GE-MOD	=	GESAMT
-------------------------	---	--------	---	--------

NAHKAMPFANGRIFF

ANGRIFFSBONUS	+	ST-MOD	=	GESAMT
---------------	---	--------	---	--------

FERNKAMPFANGRIFF

ANGRIFFSBONUS	+	GE-MOD	=	GESAMT
---------------	---	--------	---	--------

WAFFE

ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION

WAFFE

ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION

H RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE

RK + + + + 10 =

I TALENTE

J AUSTRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN

E BEHERRSCHTE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

<input type="checkbox"/> SCHILDE	<input type="checkbox"/> MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN	<input type="checkbox"/> EINFACHE WAFFEN
<input type="checkbox"/> LEICHTE RÜSTUNGEN	<input type="checkbox"/> SCHWERE RÜSTUNGEN	<input type="checkbox"/> KRIEGSWAFFEN

K ZAUBER

ZAUBER BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN

KÄMPFER



**SPIELE DIESE ART VON
CHARAKTER, WENN DU
INTERESSE AN FOLGENDEN
DINGEN HAST:**

- »» **DER STÄRKSTE UND
ZÄHESTE ZU SEIN**
- »» **DIE GRÖSSTEN WAFFEN
ZU FÜHREN**
- »» **DIE BESTE RÜSTUNG
ZU TRAGEN**
- »» **IN DEN KAMPF
HINEINZUSTÜRZEN**



A DEIN CHARAKTERBOGEN

Dieser Charakterbogen gibt dir alle Informationen an die Hand, die du brauchst, um Würfe auszuführen. Darüber hinaus bietet er dir genug Platz, um deine Ausrüstung und Schätze zu notieren.

B ATTRIBUTSWERTE UND -MODIFIKATOREN

Attributswerte repräsentieren deine körperlichen und geistigen Eigenschaften. Hohe Werte sind immer besser. Je höher ein Attributswert ist, umso höher ist auch der dazugehörige Attributsmodifikator.



Manchmal musst du einen Attributswurf ablegen, um etwas Einfaches zu schaffen, z.B. um eine Tür aufzubrechen oder um dich an den Namen eines Gastwirts zu erinnern. Hierbei würfelst du dann 1W20 und addierst den entsprechenden Attributsmodifikator (nicht den Attributswert) auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Stärkewurf würdest du z.B. 1W20+3 (dein ST-Modifikator ist +3) würfeln.

C MENSCHLICHE VOLKSMERKMALE

Deine Bewegungsrate drückt aus, wie viele Meter oder Felder du dich mit Hilfe einer „Bewegungsaktion“ fortbewegen kannst. Als Mensch hast du zusätzliche Fertigkeitenränge und Talente.

D FERTIGKEITSWÜRFE

Fertigkeiten stehen synonym für Tätigkeiten, die jeder ausführen kann, wie Klettern oder Schwimmen. Als Kämpfer bist du geübt in athletischen Fähigkeiten.



Wenn du eine Fertigkeit anwenden willst, legst du einen Fertigkeitwurf ab. Würfle 1W20 und addiere den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) für die jeweilige Fertigkeit. Bei einem Fertigkeitwurf für Klettern würdest du z.B. 1W20+7 würfeln. Dabei versuchst du, den Schwierigkeitsgrad (SG) für die jeweilige Aufgabe zu erreichen oder zu übertreffen. Du kannst eine Fertigkeit nur einsetzen, wenn unter „Gesamt“ auch eine Zahl steht.

WAS DU IN DEINEM ZUG TUN KANNST

DU KANNST EINE STANDARD-AKTION AUSFÜHREN:

- Benutze einen magischen Gegenstand (z.B. einen Trank)
- Bewege dich bis zu 6 m weit
- Greife mit einer Waffe an (du kannst auch diagonal angreifen)

UND EINE BEWEGUNGS-AKTION:

- Befestige deinen Schild am Arm, um deine Rüstungsklasse zu verbessern
- Bewege dich bis zu 6 m weit
- Hebe einen Gegenstand vom Boden auf
- Hole einen Gegenstand aus deinem Rucksack hervor
- Löse deinen Schild vom Arm, um mehr Schaden zu verursachen
- Öffne oder schließe eine Tür
- Ziehe eine Waffe

UND EINE FREIE AKTION:

- Bewege dich 1,50 m weit (sofern du dich nicht mit Hilfe deiner Standard- oder Bewegungsaktion bewegst)
- Lasse dich in deinem Feld zu Boden fallen
- Lasse einen Gegenstand fallen
- Sage etwas

KÄMPFER CHARAKTERBOGEN

A CHARAKTERNAME

Valeros

GESINNUNG *Ng*
GESCHLECHT *m*

B ATTRIBUTSWERTE ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

STÄRKE	16	+3	ST MODIFIKATOR
GESCHICKLICHKEIT	15	+2	GE MODIFIKATOR
KONSTITUTION	12	+1	KO MODIFIKATOR
INTELLIGENZ	13	+1	IN MODIFIKATOR
WEISHEIT	8	-1	WE MODIFIKATOR
CHARISMA	10	+0	CH MODIFIKATOR

C VOLKSMERKMALE

BEWEGUNGSRATE *6 m (4 Felder)*

Bonusfertigkeitenränge

Bonustalent

D FERTIGKEITEN

	KLASSEN-FERTIGKEIT?	RÄNGE	ATTRIBUTS-MODIFIKATOR	SONSTIGE MODIFIKATOREN	GESAMT
AKROBATIK	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+2	+0	=+3
BLUFFEN	<input type="checkbox"/>	0	+0	+0	=+0
DIPLOMATIE	<input type="checkbox"/>	0	+0	+0	=+0
HEILKUNDE	<input type="checkbox"/>	0	-1	+0	=-1
HEIMLICHKEIT	<input type="checkbox"/>	0	+2	+0	=+2
KLETTERN	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+3	+3	=+7
MECHANISMUS AUSSCHALTEN*	<input type="checkbox"/>				=
MOTIV ERKENNEN	<input type="checkbox"/>	0	-1	+0	=-1
REITEN	<input checked="" type="checkbox"/>	0	+2	+0	=+2
SCHWIMMEN	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+3	+3	=+7
WAHRNEHMUNG	<input type="checkbox"/>	1	-1	+0	=+0
WISSEN (ARKANES)*	<input type="checkbox"/>				=
WISSEN (GEOGRAPHIE)*	<input type="checkbox"/>				=
WISSEN (GESCHICHTE)*	<input type="checkbox"/>				=
WISSEN (GEWÖLBKUNDE)*	<input checked="" type="checkbox"/>				=
WISSEN (LOKALES)*	<input type="checkbox"/>				=
WISSEN (NATUR)*	<input type="checkbox"/>				=
WISSEN (RELIGION)*	<input type="checkbox"/>				=
ZAUBERKUNDE*	<input type="checkbox"/>				=

* NUR GEÜBT

E BEHERRSCHTE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

- SCHILDE
- MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN
- EINFACHE WAFFEN
- LEICHTE RÜSTUNGEN
- SCHWERE RÜSTUNGEN
- KRIEGSWAFFEN

KLERIKER



SPIELE DIESE ART VON CHARAKTER, WENN DU INTERESSE AN FOLGENDEN DINGEN HAST:

- »» VERWUNDETE ZU HEILEN
- »» VERBÜNDETE MITTELS MAGIE ZU BESCHÜTZEN
- »» MAGIE EINZUSETZEN, UM VERBÜNDETE IM KAMPF ZU STÄRKEN
- »» EINEN KRUMMSÄBEL ZU FÜHREN
- »» ANDEREN ÜBERZEUGEND ENTGEGEN ZU TRETEN
- »» GEHEIMNISSE ÜBER DIE GÖTTER ZU KENNEN



A DEIN CHARAKTERBOGEN

Dieser Charakterbogen gibt dir alle Informationen an die Hand, die du brauchst, um Würfe auszuführen. Darüber hinaus bietet er dir genug Platz, um deine Ausrüstung und Schätze zu notieren.

B ATTRIBUTSWERTE UND -MODIFIKATOREN

Attributswerte repräsentieren deine körperlichen und geistigen Eigenschaften. Hohe Werte sind immer besser. Je höher ein Attributswert ist, umso höher ist auch der dazugehörige Attributsmodifikator.



Manchmal musst du einen Attributswurf ablegen, um etwas Einfaches zu schaffen, z.B. um eine Tür aufzubrechen oder um dich an den Namen eines Gastwirts zu erinnern. Hierbei würfelst du dann 1W20 und addierst den entsprechenden Attributsmodifikator (nicht den Attributswert) auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Stärkewurf würdest du z.B. 1W20+1 (dein ST-Modifikator ist +1) würfeln.

C MENSCHLICHE VOLKSMERKMALE

Deine Bewegungsrate drückt aus, wie viele Meter oder Felder du dich mit Hilfe einer „Bewegungsaktion“ fortbewegen kannst. Als Mensch hast du zusätzliche Fertigkeitstränge und Talente.

D FERTIGKEITSWÜRFE

Fertigkeiten stehen synonym für Tätigkeiten, die jeder ausführen kann, wie Klettern oder Schwimmen. Als Kleriker bist du geübt darin zu heilen, Andere zu überzeugen und kannst auf Wissen über die Götter zurückgreifen.



Wenn du eine Fertigkeit anwenden willst, legst du einen Fertigkeitwurf ab. Würfle 1W20 und addiere den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) für die jeweilige Fertigkeit. Bei einem Fertigkeitwurf für Klettern würdest du z.B. 1W20+1 würfeln. Dabei versuchst du, den Schwierigkeitsgrad (SG) für die jeweilige Aufgabe zu erreichen oder zu übertreffen. Du kannst eine Fertigkeit nur einsetzen, wenn unter „Gesamt“ auch eine Zahl steht.

WAS DU IN DEINEM ZUG TUN KANNST

DU KANNST EINE STANDARD-AKTION AUSFÜHREN:

- Benutze einen magischen Gegenstand (z.B. einen Trank oder einen Zauberstab)
- Bewege dich bis zu 6 m weit
- Greife mit einer Waffe an (du kannst auch diagonal angreifen)
- Setze die Fähigkeit Abwendung des Todes ein (Abschnitt F)
- Setze die Fähigkeit Energie fokussieren ein (Abschnitt F)
- Wirke einen Zauber oder ein Gebet (Abschnitt K)

UND EINE BEWEGUNGS-AKTION:

- Bewege dich bis zu 6 m weit
- Hebe einen Gegenstand vom Boden auf
- Hole einen Gegenstand aus deinem Rucksack hervor
- Öffne oder schließe eine Tür
- Ziehe eine Waffe

UND EINE FREIE AKTION:

- Bewege dich 1,50 m weit (sofern du dich nicht mit Hilfe deiner Standard- oder Bewegungsaktion bewegst)
- Lasse dich in deinem Feld zu Boden fallen
- Lasse einen Gegenstand fallen
- Sage etwas

KLERIKER CHARAKTERBOGEN

A CHARAKTERNAME

Kyra

GESINNUNG *NG*
GESCHLECHT *w*

B ATTRIBUTSWERTE ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

STÄRKE	13	+1	ST MODIFIKATOR
GESCHICKLICHKEIT	8	-1	GE MODIFIKATOR
KONSTITUTION	14	+2	KO MODIFIKATOR
INTELLIGENZ	10	+0	IN MODIFIKATOR
WEISHEIT	17	+3	WE MODIFIKATOR
CHARISMA	12	+1	CH MODIFIKATOR

C VOLKSMERKMALE

BEWEGUNGSRATE *6 m (4 Felder)*

Bonusfertigkeitstränge

Bonustalent

D FERTIGKEITEN

	KLASSEN-FERTIGKEIT?	RÄNGE	ATTRIBUTS-MODIFIKATOR	SONSTIGE MODIFIKATOREN	GESAMT
AKROBATIK	<input type="checkbox"/>	0	-1	0	-1
BLUFFEN	<input type="checkbox"/>	0	1	0	+1
DIPLOMATIE	<input checked="" type="checkbox"/>	1	1	3	+5
HEILKUNDE	<input checked="" type="checkbox"/>	1	3	3	+7
HEIMLICHKEIT	<input type="checkbox"/>	0	-1	0	-1
KLETTERN	<input type="checkbox"/>	0	1	0	+1
MECHANISMUS AUSSCHALTEN*	<input type="checkbox"/>				
MOTIV ERKENNEN	<input checked="" type="checkbox"/>	0	3	0	+3
REITEN	<input type="checkbox"/>	0	-1	0	-1
SCHWIMMEN	<input type="checkbox"/>	0	1	0	+1
WAHRNEHMUNG	<input type="checkbox"/>	0	3	0	+3
WISSEN (ARKANES)*	<input checked="" type="checkbox"/>				
WISSEN (GEOGRAPHIE)*	<input type="checkbox"/>				
WISSEN (GESCHICHTE)*	<input checked="" type="checkbox"/>				
WISSEN (GEWÖLBKUNDE)*	<input type="checkbox"/>				
WISSEN (LOKALES)*	<input type="checkbox"/>				
WISSEN (NATUR)*	<input type="checkbox"/>				
WISSEN (RELIGION)*	<input checked="" type="checkbox"/>	1	0	3	+4
NUR GEÜBT ZAUBERKUNDE	<input checked="" type="checkbox"/>				

E BEHERRSCHTE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

- SCHILDE
- MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN
- EINFACHE WAFFEN
- LEICHTE RÜSTUNGEN
- SCHWERE RÜSTUNGEN
- KRIEGSWAFFEN

Krummschwert

MAGIER



SPIELE DIESE ART VON CHARAKTER, WENN DU INTERESSE AN FOLGENDEN DINGEN HAST:

- » FEINDE MIT FEUER NIEDERZUSTRECKEN
- » WAFFEN MITTELS TELEKINESE ZU SCHLEUDERN
- » GEHEIMNISSE DER MAGIE ZU KENNEN
- » GEHEIMNISSE VON URALTEM WISSEN ZU KENNEN
- » MAGISCHE SCHRIFTROLLEN ZU BENUTZEN



A DEIN CHARAKTERBOGEN

Dieser Charakterbogen gibt dir alle Informationen an die Hand, die du brauchst, um Würfe auszuführen. Darüber hinaus bietet er dir genug Platz, um deine Ausrüstung und Schätze zu notieren.

B ATTRIBUTSWERTE UND -MODIFIKATOREN

Attributswerte repräsentieren deine körperlichen und geistigen Eigenschaften. Hohe Werte sind immer besser. Je höher ein Attributswert ist, umso höher ist auch der dazugehörige Attributsmodifikator.



Manchmal musst du einen Attributswurf ablegen, um etwas Einfaches zu schaffen, z.B. um eine Tür aufzubrechen oder um dich an den Namen eines Gastwirts zu erinnern. Hierbei würfelst du dann 1W20 und addierst den entsprechenden Attributsmodifikator (nicht den Attributswert) auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Stärkewurf würdest du z.B. 1W20+1 (dein ST-Modifikator ist +1) würfeln.

C MENSCHLICHE VOLKSMERKMALE

Deine Bewegungsrate drückt aus, wie viele Meter oder Felder du dich mit Hilfe einer „Bewegungsaktion“ fortbewegen kannst. Als Mensch hast du zusätzliche Fertigkeitstränge und Talente.

D FERTIGKEITSWÜRFE

Fertigkeiten stehen synonym für Tätigkeiten, die jeder ausführen kann, wie Klettern oder Schwimmen. Als Kleriker bist du geübt darin zu heilen, Andere zu überzeugen und kannst auf Wissen über die Götter zurückgreifen.



Wenn du eine Fertigkeit anwenden willst, legst du einen Fertigkeitwurf ab. Würfle 1W20 und addiere den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) für die jeweilige Fertigkeit. Bei einem Fertigkeitwurf für Klettern würdest du z.B. 1W20+1 würfeln. Dabei versuchst du, den Schwierigkeitsgrad (SG) für die jeweilige Aufgabe zu erreichen oder zu übertreffen. Du kannst eine Fertigkeit nur einsetzen, wenn unter „Gesamt“ auch eine Zahl steht.

WAS DU IN DEINEM ZUG TUN KANNST

DU KANNST EINE STANDARD-AKTION AUSFÜHREN:

Benutze einen magischen Gegenstand (z.B. einen Trank oder einen Zauberstab)
Benutze deine Arkane Verbindung oder Hand des Lehrlings (Abschnitt F)
Bewege dich bis zu 6 m weit
Greife mit einer Waffe an (du kannst auch diagonal angreifen)
Wirke einen Zauber oder einen Zaubertrick (Abschnitt K)

UND EINE BEWEGUNGS-AKTION:

Bewege dich bis zu 9 m weit
Hebe einen Gegenstand vom Boden auf
Hole einen Gegenstand aus deinem Rucksack hervor
Öffne oder schließe eine Tür
Ziehe eine Waffe

UND EINE FREIE AKTION:

Bewege dich 1,50 m weit (sofern du dich nicht mit Hilfe deiner Standard- oder Bewegungsaktion bewegst)
Lasse dich in deinem Feld zu Boden fallen
Lasse einen Gegenstand fallen
Sage etwas

MAGIER CHARAKTERBOGEN

A CHARAKTERNAME

Ezren

GESINNUNG *RN*
GESCHLECHT *m*

B ATTRIBUTSWERTE ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

STÄRKE	12	+1	ST MODIFIKATOR
GESCHICKLICHKEIT	10	+0	GE MODIFIKATOR
KONSTITUTION	13	+1	KO MODIFIKATOR
INTELLIGENZ	17	+3	IN MODIFIKATOR
WEISHEIT	14	+2	WE MODIFIKATOR
CHARISMA	8	-1	CH MODIFIKATOR

C VOLKSMERKMALE

BEWEGUNGSRATE *9 m (6 Felder)*

Bonusfertigkeitstränge

Bonustalent

D FERTIGKEITEN

	KLASSEN-FERTIGKEIT?	RÄNGE	ATTRIBUTS-MODIFIKATOR	SONSTIGE MODIFIKATOREN	GESAMT
AKROBATIK	<input type="checkbox"/>	0	+0	+0	= +0
BLUFFEN	<input type="checkbox"/>	0	-1	+0	= -1
DIPLOMATIE	<input type="checkbox"/>	0	-1	+0	= -1
HEILKUNDE	<input type="checkbox"/>	1	+2	+0	= +3
HEIMLICHKEIT	<input type="checkbox"/>	0	+0	+0	= +0
KLETTERN	<input type="checkbox"/>	0	+1	+0	= +1
MECHANISMUS AUSSCHALTEN*	<input type="checkbox"/>				=
MOTIV ERKENNEN	<input type="checkbox"/>	0	+2	+0	= +2
REITEN	<input type="checkbox"/>	0	+0	+0	= +0
SCHWIMMEN	<input type="checkbox"/>	1	+1	+0	= +2
WAHRNEHMUNG	<input type="checkbox"/>	1	+2	+0	= +3
WISSEN (ARKANES)*	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+3	+3	= +7
WISSEN (GEOGRAPHIE)*	<input checked="" type="checkbox"/>				=
WISSEN (GESCHICHTE)*	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+3	+3	= +7
WISSEN (GEWÖLBKUNDE)*	<input checked="" type="checkbox"/>				=
WISSEN (LOKALES)*	<input checked="" type="checkbox"/>				=
WISSEN (NATUR)*	<input checked="" type="checkbox"/>				=
WISSEN (RELIGION)*	<input checked="" type="checkbox"/>				=
* NUR GEÜBT ZAUBERKUNDE*	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+3	+3	= +7

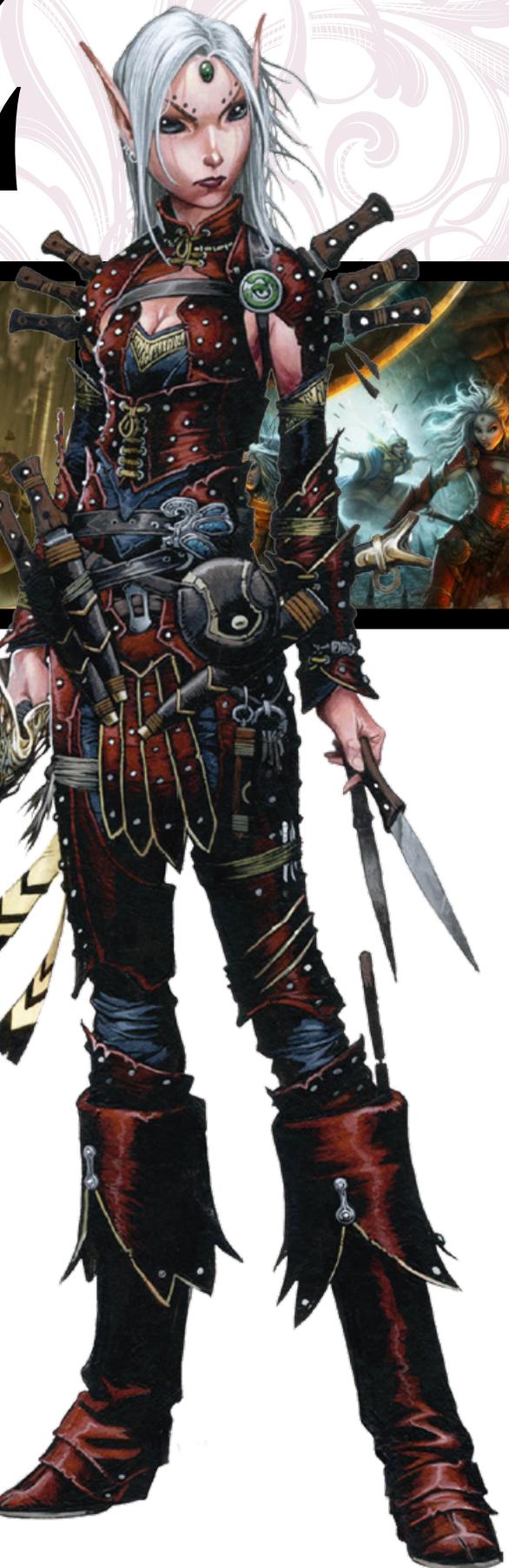
E BEHERRSCHTE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

SCHILDE MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN EINFACHE WAFFEN
 LEICHTE RÜSTUNGEN SCHWERE RÜSTUNGEN KRIEGSWAFFEN

Knüppel *Leichte Armbrust* *Kampfitab*

Dolch *Schwere Armbrust*

SCHÜRKE



**SPIELE DIESE ART VON
CHARAKTER, WENN DU
INTERESSE AN FOLGENDEN
DINGEN HAST:**

- »» ZU SCHLEICHEN
- »» AKROBATISCHE MEISTER-
LEISTUNGEN ZU VOLLBRINGEN
- »» ZU FECHTEN
- »» SCHLÖSSER ZU KNACKEN
- »» FALLEN ZU FINDEN
- »» GEHEIMNISSE AUFZUDECKEN
- »» MONSTER HINTERRÜCKS
NIEDERZUSTECHEN, WENN
DIESE ABGELENKT SIND

A DEIN CHARAKTERBOGEN

Dieser Charakterbogen gibt dir alle Informationen an die Hand, die du brauchst, um Würfe auszuführen. Darüber hinaus bietet er dir genug Platz, um deine Ausrüstung und Schätze zu notieren.

B ATTRIBUTSWERTE UND -MODIFIKATOREN

Attributswerte repräsentieren deine körperlichen und geistigen Eigenschaften. Hohe Werte sind immer besser. Je höher ein Attributswert ist, umso höher ist auch der dazugehörige Attributsmodifikator.



Manchmal musst du einen Attributswurf ablegen, um etwas Einfaches zu schaffen, z.B. um eine Tür aufzubrechen oder um dich an den Namen eines Gastwirts zu erinnern. Hierbei würfelst du dann 1W20 und addierst den entsprechenden Attributsmodifikator (nicht den Attributswert) auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Stärkewurf würdest du z.B. 1W20+1 (dein ST-Modifikator ist +1) würfeln.

C ELFISCHE VOLKSMERKMALE

Deine Bewegungsrate drückt aus, wie viele Meter oder Felder du dich mit Hilfe einer „Bewegungsaktion“ fortbewegen kannst. Als Elf kannst du bei schwachem Licht doppelt so weit sehen wie ein Mensch und erhältst einen Bonus von +2 bei Würfeln auf deine Fertigkeit Wahrnehmung (Abschnitt D).

D FERTIGKEITSWÜRFE

Fertigkeiten stehen synonym für Tätigkeiten, die jeder ausführen kann, wie Klettern oder Schwimmen. Als Kleriker bist du geübt darin zu heilen, Andere zu überzeugen und kannst auf Wissen über die Götter zurückgreifen.



Wenn du eine Fertigkeit anwenden willst, legst du einen Fertigkeitwurf ab. Würfle 1W20 und addiere den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) für die jeweilige Fertigkeit. Bei einem Fertigkeitwurf für Klettern würdest du z.B. 1W20+5 würfeln. Dabei versuchst du, den Schwierigkeitsgrad (SG) für die jeweilige Aufgabe zu erreichen oder zu übertreffen. Du kannst eine Fertigkeit nur einsetzen, wenn unter „Gesamt“ auch eine Zahl steht.

WAS DU IN DEINEM ZUG TUN KANNST

DU KANNST EINE STANDARD-AKTION AUSFÜHREN:

- Beginne ein Schloss zu öffnen
- Benutze einen magischen Gegenstand (z.B. einen Trank)
- Bewege dich bis zu 9 m weit
- Bewege dich mit Heimlichkeit bis zu 4,50 m weit
- Greife mit einer Waffe an (du kannst auch diagonal angreifen)

UND EINE BEWEGUNGS-AKTION:

- Bewege dich bis zu 9 m weit
- Hebe einen Gegenstand vom Boden auf
- Hole einen Gegenstand aus deinem Rucksack hervor
- Öffne oder schließe eine Tür
- Ziehe eine Waffe

UND EINE FREIE AKTION:

- Bewege dich 1,50 m weit (sofern du dich nicht mit Hilfe deiner Standard- oder Bewegungsaktion bewegst)
- Lasse dich in deinem Feld zu Boden fallen
- Lasse einen Gegenstand fallen
- Sage etwas

SCHURKE CHARAKTERBOGEN

A CHARAKTERNAME

Merisiel

GESINNUNG **CN**
GESCHLECHT **w**

B ATTRIBUTSWERTE ATTRIBUTSMODIFIKATOREN

	STÄRKE		ST MODIFIKATOR
	12	+1	
GESCHICKLICHKEIT	17	+3	GE MODIFIKATOR
KONSTITUTION	12	+1	KO MODIFIKATOR
INTELLIGENZ	10	+0	IN MODIFIKATOR
WEISHEIT	13	+1	WE MODIFIKATOR
CHARISMA	10	+0	CH MODIFIKATOR

C VOLKSMERKMALE

BEWEGUNGSRATE **9 m (6 Felder)**

Dämmersicht

Scharfe Sinne

D FERTIGKEITEN

	KLASSEN-FERTIGKEIT?	RÄNGE	ATTRIBUTS-MODIFIKATOR	SONSTIGE MODIFIKATOREN	GESAMT
AKROBATIK	<input checked="" type="checkbox"/>	1	GE-MOD 3	3	+7
BLUFFEN	<input checked="" type="checkbox"/>	1	CH-MOD 0	3	+4
DIPLOMATIE	<input checked="" type="checkbox"/>	0	CH-MOD 0	0	+0
HEILKUNDE	<input checked="" type="checkbox"/>	0	WE-MOD 1	0	+1
HEIMLICHKEIT	<input checked="" type="checkbox"/>	1	GE-MOD 3	3	+7
KLETTERN	<input checked="" type="checkbox"/>	1	ST-MOD 1	3	+5
MECHANISMUS AUSSCHALTEN*	<input checked="" type="checkbox"/>	1	GE-MOD 3	3	+7
MOTIV ERKENNEN	<input checked="" type="checkbox"/>	1	WE-MOD 1	3	+5
REITEN	<input type="checkbox"/>	0	GE-MOD 3	0	+3
SCHWIMMEN	<input checked="" type="checkbox"/>	1	ST-MOD 1	3	+5
WAHRNEHMUNG	<input checked="" type="checkbox"/>	1	WE-MOD 1	5	+7
WISSEN (ARKANES)*	<input type="checkbox"/>		IN-MOD		
WISSEN (GEOGRAPHIE)*	<input checked="" type="checkbox"/>		IN-MOD		
WISSEN (GESCHICHTE)*	<input type="checkbox"/>		IN-MOD		
WISSEN (GEWÖLBKUNDE)*	<input type="checkbox"/>		IN-MOD		
WISSEN (LOKALES)*	<input checked="" type="checkbox"/>		IN-MOD		
WISSEN (NATUR)*	<input type="checkbox"/>		INT-MOD		
WISSEN (RELIGION)*	<input type="checkbox"/>		IN-MOD		
ZAUBERKUNDE*	<input type="checkbox"/>		IN-MOD		

* NUR GEÜBT

E BEHERRSCHTE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

- SCHILDE
- MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN
- EINFACHE WAFFEN
- LEICHTE RÜSTUNGEN
- SCHWERE RÜSTUNGEN
- KRIEGSWAFFEN

Rapier *Kurzschwert* *Langschwert*
Kurzbogen *Langbogen*

VOLK <i>Elf</i>		EP	0
KLASSE <i>Schurke</i>		STUFE	1

F KLASSENMERKMALE TREFFER-PUNKTE 9

REFLEXWURF	KLASSE	+	GE-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
	2		3				+5
WILLENSWURF	KLASSE	+	WE-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
	0		1				+1
ZÄHIGKEITSWURF	KLASSE	+	KO-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
	0		1				+1
ANGRIFFSBONUS	0	FERTIGKEITSRÄNGE				=	8

Fallen finden +1

Hinterhältiger Angriff +1W6

G WAFEN UND ANGRIFFE

INITIATIVE	VERBESSERTER INITIATIVE	+	GE-MOD	=	GESAMT
	0		3		+3
NAHKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	+	ST-MOD	=	GESAMT
	0		1		+1
FERNKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	+	GE-MOD	=	GESAMT
	0		3		+3

WAFFE		<i>Rapier</i>			
ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
+3	1W6+1	18-20	S	-	-

WAFFE		<i>Dolch (geworfen)</i>			
ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
+3	1W4+1	19-20	S	3 m	8

H RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE

RK	RÜSTUNG	+	SCHILD	+	GE-MOD	+	MAGIE	+ 10	=	GESAMT
	3		0		3		0			16

I TALENTE

Waffenfinesse

J AUSTRÜTUNG

DEINE AUSTRÜTUNG BEFINDET SICH AUF DER RECHTEN SEITE



K ZAUBERSPRÜCHE

SCHURKEN KÖNNEN KEINE ZAUBER WIRKEN

F RETTUNGSWÜRFE

Du legst Rettungswürfe ab, um besonderen Angriffen wie Zauber, Gift, Furcht, Fallen und Drachennodem zu widerstehen.



Bei einem Rettungswurf würfelst du 1W20 und addierst den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) des benötigten Rettungswurfes auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Reflexwurf würdest du z.B. 1W20+5 würfeln. Eine gewürfelte 20 ist stets ein Erfolg, eine gewürfelte 1 dagegen immer ein Fehlschlag.

SCHURKEN-KLASSENMERKMALE

Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung (Abschnitt D), wenn du nach Fallen suchst.

Verursache zusätzlich +1W6 Schadenspunkte zu deinem normalen Waffenschaden, wenn:

- (1) dein Ziel noch nicht im Kampf gehandelt hat oder
- (2) dein Ziel gelähmt oder hilflos ist oder
- (3) du und ein Verbündeter dein Ziel in die Zange nehmen (d.h. wenn ihr euch auf gegenüberliegenden Seiten des Zieles befindet; siehe Diagramm).



G KAMPF

Zu Beginn eines Kampfes legst du einen Wurf auf Initiative (1W20+3) ab. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis ist zuerst am Zug, dann derjenige mit dem zweithöchsten Ergebnis usw.



Wenn du am Zug bist, kannst du in jeder Runde einen Angriff ausführen. Würfle 1W20 und addiere deinen Angriffsbonus für die benutzte Waffe. Der Angriffswurf für deinen Rapier beträgt z.B. 1W20+3. Sollte dein Ergebnis dem Wert der Rüstungsklasse deines Gegners entsprechen oder diese übertreffen, triffst du ihn und würfelst nun den Schaden aus! Eine gewürfelte 20 ist immer ein Treffer, eine gewürfelte 1 dagegen immer ein Fehlschlag. Sollte dein Würfelergebnis (nur die gewürfelte Zahl) im Bereich der Kritischen Bedrohung liegen, könnte es sich um einen Kritischen Treffer handeln! Der Spielleiter hat zu Kritischen Treffern weitere Informationen.

H RÜSTUNG UND VERTEIDIGUNG

Deine Rüstungsklasse bestimmt, wie schwer es für einen Gegner ist, dich zu treffen. Höhere Werte bedeuten, dass du schwerer zu treffen bist.

I TALENTE

Talente sind besondere Begabungen, die du beherrschst.

WAFFENFINESSE: Du bist darin geübt, anstelle reiner Kraft deine Wendigkeit im Kampf einzusetzen. Du nutzt deinen GE-Modifikator von +3 statt deines ST-Modifikator von +1 um deinen Angriffsbonus zu bestimmen (wurde bereits auf dem Charakterbogen berücksichtigt).

J AUSTRÜTUNG

Beschlagene Lederrüstung	Sack
Dolche (8)	Kleidung
Rapier	Diebeswerkzeug
Rucksack	Fackeln (10)
Schlafsack	Reiseproviant (5 Tage)
Gürteltasche	Wasserschlauch
Kreide	28 GM
Seil	

MERISIEL

Merisiel ist eine Elfe, die als Waise unter Menschen aufwuchs. Sie hat sich bereits auf unzähligen Schiffen als blinder Passagier versteckt und nannte schon viele Städte ihr Zuhause. Immer wenn ihre Menschenfreunde erwachsen wurden, während sie selbst jung blieb, zog sie weiter zum nächsten Ort. Merisiel ist zwar nicht die Weitsichtigste, aber dafür unglaublich flink und fähig im Umgang mit kleinen Gegenständen wie Dolchen und Dietrichen. Bis jetzt ist ihr noch kein Problem begegnet, das sich nicht mit einem Dolch lösen ließ.

Merisiels Lebenserfahrung hat sie gelehrt, die Dinge voll auszukosten, da es unmöglich ist zu sagen, wann die guten Zeiten vielleicht enden. Sie ist mit ihren Gedanken und Gefühlen stets offen und ausdrucksvoll. Sie ist ständig in Bewegung und plant, wie sie leicht an Geld gelangen kann – doch am Ende läuft es eigentlich immer darauf hinaus, dass sie entweder auf sich allein gestellt oder mit Hilfe ihrer geliebten Klingen schneller ist als alle anderen. Und sie würde es auch gar nicht anders wollen!



	VOLK Mensch	EP 0
	KLASSE Magier	STUFE 1

F KLASSENMERKMALE TREFFER-PUNKTE **7**

REFLEXWURF	KLASSE 0	+	GE-MOD 0	+	SONSTIGE	=	GESAMT +0
WILLENSWURF	KLASSE 2	+	WE-MOD 2	+	SONSTIGE	=	GESAMT +4
ZÄHIGKEITSWURF	KLASSE 0	+	KO-MOD 1	+	SONSTIGE 2	=	GESAMT +3
ANGRIFFSBONUS	0	FERTIGKEITSRÄNGE					6

Arkane Verbindung: 1 Mal pro Tag

Hand des Lehrlings: 7 Mal pro Tag

G WAFFEN UND ANGRIFFE

INITIATIVE	VERBESSERTER INITIATIVE 4	+	GE-MOD 0	=	GESAMT +4
NAHKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS 0	+	ST-MOD 1	=	GESAMT +1
FERNKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS 0	+	GE-MOD 0	=	GESAMT +0

WAFFE <i>Kampfstab</i>					
ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
+1	1W6+1	20	W	-	-

WAFFE <i>Leichte Armbrust</i>					
ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
+3	1W8	19-20	S	24 m	10

H RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE

RK	RÜSTUNG 0	+	SCHILD 0	+	GE-MOD 0	+	MAGIE 0	+ 10	=	GESAMT 10
----	------------------	---	-----------------	---	-----------------	---	----------------	------	---	------------------

I TALENTE

<i>Große Zähigkeit</i>	
<i>Verbesserte Initiative</i>	

J AUSRÜSTUNG

DEINE AUSRÜSTUNG BEFINDET SICH AUF DER RECHTEN SEITE

K ZAUBERSPRÜCHE

DEINE ZAUBER BEFINDEN SICH AUF DER RECHTEN SEITE

F RETTUNGSWÜRFE

Du legst Rettungswürfe ab, um besonderen Angriffen wie Zauber, Gift, Furcht, Fallen und Drachennodem zu widerstehen.



Bei einem Rettungswurf würfelst du 1W20 und addierst den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) des benötigten Rettungswurfs auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Reflexwurf würdest du z.B. 1W20+5 würfeln. Eine gewürfelte 20 ist stets ein Erfolg, eine gewürfelte 1 dagegen immer ein Fehlschlag.

MAGIER-KLASSENMERKMALE

ARKANE VERBINDUNG: Du kannst einen deiner Zauber ein weiteres Mal pro Tag wirken.

HAND DES LEHRLINGS: Du kannst deinen Stab mit der Kraft deines Geistes bis zu 9 m weit schleudern. Würfle 1W20+3 für den Angriffswurf. Solltest du dein Ziel treffen, würfle 1W6+1 für den Schaden. Dein Stab fliegt automatisch zu dir zurück.

G KAMPF

Zu Beginn eines Kampfes legst du einen Wurf auf Initiative (1W20+4) ab. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis ist zuerst am Zug, dann derjenige mit dem zweithöchsten Ergebnis usw.



Wenn du am Zug bist, kannst du in jeder Runde einen Angriff ausführen. Würfle 1W20 und addiere deinen Angriffsbonus für die benutzte Waffe. Der Angriffswurf für deinen Kampfstab beträgt z.B. 1W20+1. Sollte dein Ergebnis dem Wert der Rüstungsklasse deines Gegners entsprechen oder diese über-treffen, triffst du ihn und würfelst nun den Schaden aus! Eine gewürfelte 20 ist immer ein Treffer, eine gewürfelte 1 dagegen immer ein Fehlschlag.

H RÜSTUNG UND VERTEIDIGUNG

Deine Rüstungsklasse bestimmt, wie schwer es für einen Gegner ist, dich zu treffen. Höhere Werte bedeuten, dass du schwerer zu treffen bist. Magier können keine Rüstung tragen.

I TALENTE

Talente sind besondere Begabungen, die du beherrschst.

GROSSE ZÄHIGKEIT: Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Zähigkeitswürfe (wurde bereits auf dem Charakterbogen berücksichtigt).

VERBESSERTER INITIATIVE: Du erhältst einen Bonus von +4 auf deine Würfe für Initiative (wurde bereits auf dem Charakterbogen berücksichtigt).

J AUSRÜSTUNG

Leichte Armbrust	Schlafsack	Zauberbuch
Armbrustbolzen (10)	Gürteltasche	Fackeln (10)
Dolch	Kerzen (10)	Reisproviant (5 Tage)
Kampfstab	Sack	Wasserschlauch
Rucksack	Kleidung	6 GM

K ZAUBER

Du hast zwei Zauber vorbereitet: *Brennende Hände* und *Magisches Geschoss*. Wenn du einen Zauber wirkst, dann hake ihn für diesen Tag ab. Dein Klassenmerkmal *Arkane Verbindung* erlaubt dir, einen dieser Zauber ein weiteres Mal pro Tag zu wirken. Deine Zauber erneuern sich täglich.

BRENNENDE HÄNDE: Du erzeugst einen 4,50 m weit reichenden Flammenkegel, der von dir ausgeht. Kreaturen innerhalb dieses Kegels erleiden 1W4 Punkte Feuerschaden. Sie erhalten aber einen Reflexwurf gegen Schwierigkeitsgrad (SG) 14, um den Schaden zu halbieren.

MAGISCHES GESCHOSS: Dufeuerst einen Stoß magischer Energie auf einen Gegner ab, welcher 1W4+1 Schadenspunkte verursacht.

ZAUBERTRICKS

Du kannst *Kältestrahl* und *Magie entdecken* so oft wirken, wie du willst.

KÄLTESTRAHL: Mache einen Angriff im Fernkampf (1W20) gegen eine Kreatur innerhalb von 9 m. Solltest du ihre Rüstungsklasse auf Berührung (RK des Zieles ohne Rüstungs-, Schild oder natürlichen Rüstungsbonus) erreichen oder übertreffen, fügst du ihr 1W3 Punkte Kälteschaden zu.

MAGIE ENTDECKEN: Erkennt nahe Magie oder identifiziert einen magischen Gegenstand.

EZREN

Ezren wuchs als jüngerer Sohn eines erfolgreichen Gewürzhändlers auf und hegte keine höheren Ambitionen. Er genoss die Annehmlichkeiten einer wohlhabenden Familie in einem Viertel, das relativ frei von Verbrechen war. Doch als die Kirche des Händlergottes seinen Vater beschuldigte, ein verderbter Ketzer zu sein, zerstörte dies das Familiengeschäft. Ezren setzte alles daran, die Unschuld seines Vaters zu beweisen. Zu seiner furchtbaren Überraschung waren die Anschuldigungen aber wahr. Voll Zorn verließ Erzen sein Zuhause und begann mit dem Studium der Magie. Er musste sich selbst unterrichten, da kein Magier einen 40-jährigen als Lehrling annahm. Nun möchte er die Welt bereisen und bei anderen etwas bewirken. Ezren steht dem Wesen der Menschen skeptisch gegenüber und vertraut lieber seinem eigenen brillantem Verstand und seinen magischen Fähigkeiten.



VOLK <i>Mensch</i>		EP	0
KLASSE <i>Kleriker</i>		STUFE	1

F KLASSENMERKMALE **TREFFER-PUNKTE 10**

REFLEXWURF	KLASSE	+	GE-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
	0		-1				-1
WILLENSWURF	KLASSE	+	WE-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
	2		3				+5
ZÄHIGKEITSWURF	KLASSE	+	KO-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
	2		2				+4
ANGRIFFSBONUS	0	FERTIGKEITSRÄNGE		3			

Göttin: Sarenrae

Heilige Waffe: Krummsäbel

Abwendung des Todes: 6 Mal pro Tag

Energie fokussieren: 6 Mal pro Tag (1W6)

G WAFEN UND ANGRIFFE

INITIATIVE	VERBESSERTE INITIATIVE	+	GE-MOD	=	GESAMT
	4		-1		+3
NAHKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	+	ST-MOD	=	GESAMT
	0		1		+1
FERNKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS	+	GE-MOD	=	GESAMT
	0		-1		-1

WAFFE *Krummsäbel*

ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
+1	1W6+1	18-20	H	-	-

WAFFE *Schleuder*

ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
-1	1W4+1	20	W	3 m	10

H RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE

RK	RÜSTUNG	+	SCHILD	+	GE-MOD	+	MAGIE	+	10	=	GESAMT
	5		0		-1		0				14

I TALENTE

Zusätzliches Fokussieren

Verbesserte Initiative

J AUSTRÜTUNG

DEINE AUSTRÜTUNG BEFINDET SICH AUF DER RECHTEN SEITE



K ZAUBERSPRÜCHE

DEINE ZAUBER BEFINDEN SICH AUF DER RECHTEN SEITE



F

RETTUNGSWÜRFE

Du legst Rettungswürfe ab, um besonderen Angriffen wie Zauber, Gift, Furcht, Fallen und Drachennodem zu widerstehen.



Bei einem Rettungswurf würfelst du 1W20 und addierst den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) des benötigten Rettungswurfs auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Reflexwurf würdest du z.B. 1W20+5 würfeln. Eine gewürfelte 20 ist stets ein Erfolg, eine gewürfelte 1 dagegen immer ein Fehlschlag.

KLERIKER-KLASSENMERKMALE

Sarenraes Kleriker kämpfen mit Krummsäbeln.

ABWENDUNG DES TODES: Wenn du einen sterbenden Verbündeten berührst (jemanden, der -1 TP oder weniger hat), kannst du ihn für 1W4 Trefferpunkte heilen.

ENERGIE FOKUSSIEREN: Dies erzeugt eine Explosion göttlicher Kraft mit einem Radius von 9 m, in dessen Zentrum du dich befindest. Du kannst diese göttliche Energie nutzen, um lebende Kreaturen zu heilen (jede Kreatur erhält 1W6 Trefferpunkte zurück) oder um untote Kreaturen zu schaden (jede untote Kreatur erleidet 1W6 Schadenspunkte, kann diesen Schaden aber halbieren, wenn ihr ein Willenswurf gegen Schwierigkeitsgrad [SG] 11 gelingt). Du entscheidest, ob du selbst von deiner fokussierten Energie betroffen wirst.

G

KAMPF

Zu Beginn eines Kampfes legst du einen Wurf auf Initiative (1W20+3) ab. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis ist zuerst am Zug, dann derjenige mit dem zweithöchsten Ergebnis usw.



Wenn du am Zug bist, kannst du in jeder Runde einen Angriff ausführen. Würfle 1W20 und addiere deinen Angriffsbonus für die benutzte Waffe. Der Angriffswurf für deinen Krummsäbel beträgt z.B. 1W20+1. Sollte dein Ergebnis dem Wert der Rüstungsklasse deines Gegners entsprechen oder diese übertreffen, triffst du ihn und würfelst nun den Schaden aus! Eine gewürfelte 20 ist immer ein Treffer, eine gewürfelte 1 dagegen immer ein Fehlschlag. Sollte dein Würfelergebnis (nur die gewürfelte Zahl) im Bereich der Kritischen Bedrohung liegen, könnte es sich um einen Kritischen Treffer handeln! Der Spielleiter hat zu Kritischen Treffern weitere Informationen.

H

RÜSTUNG UND VERTEIDIGUNG

Deine Rüstungsklasse bestimmt, wie schwer es für einen Gegner ist, dich zu treffen. Höhere Werte bedeuten, dass du schwerer zu treffen bist.

I

TALENTE

Talente sind besondere Begabungen, die du beherrschst.

VERBESSERTE INITIATIVE: Du erhältst einen Bonus von +4 auf deine Würfe für Initiative (wurde bereits auf dem Charakterbogen berücksichtigt).

ZUSÄTZLICHES FOKUSSIEREN: Du erhältst für deine Fähigkeit Energie fokussieren (Abschnitt F) zwei zusätzliche Anwendungen pro Tag (wurde bereits auf dem Charakterbogen berücksichtigt).

J

AUSTRÜTUNG

Schuppenpanzer	Schlafsack	Fackeln (10)
Krummsäbel	Gürteltasche	Reiseproviant (5 Tage)
Schleuder	Kerzen (10)	Wasserschlauch
Schleuderkugeln (10)	Sack	Hölzernes heiliges Symbol
Rucksack	Kleidung	60 GM

K

ZAUBER

Du hast zwei Zauber vorbereitet: *Schutz vor Bösem* und *Segnen*. Wenn du einen Zauber wirkst, dann hake ihn für diesen Tag ab. Du kannst einen vorbereiteten, unbenutzten Zauber durch *Leichte Wunden heilen* ersetzen: hake den Zauber ab, berühre einen Verbündeten und heile ihn für 1W8+1 Trefferpunkte. Deine Zauber erneuern sich täglich.

SCHUTZ VOR BÖSEM: Berühre einen Verbündeten, er erhält für 1 Minute (10 Kampfrunden) einen Bonus von +2 auf seine Rüstungsklasse und Rettungswürfe gegen böse Kreaturen.

SEGNET: Du und deine Verbündeten erhalten für 1 Minute (10 Kampfrunden) einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht.

GEBET

Du kannst *Magie entdecken* so oft wirken, wie du willst.

MAGIE ENTDECKEN: Erkennt nahe Magie oder identifiziert einen magischen Gegenstand.

KYRA

Kyra ist eine Priesterin Sarenraes, der heilenden Sonnengöttin, welche das Böse zerschmettert. Während ihrer Kindheit bewunderte Kyra stets die wunderschönen Buntglasfenster des Sarenraetempels und die anmutigen Priesterinnen, die jeden Morgen mit ihren Krummsäbeln übten. Als Banditen Kyras Dorf angriffen, kämpften diese Priesterinnen bis zum Tod, um das Dorf zu verteidigen. Doch die Banditen waren in der Überzahl und brannten letztendlich das Dorf nieder. Kyra gehörte zu den wenigen Überlebenden und in den rauchenden Ruinen des einst wunderschönen Tempels schwor sie, ihr Leben und ihren Schwertarm Sarenrae zu widmen. Sie versprach ihre Kräfte zu nutzen, um jene zu schützen, die sich nicht selbst verteidigen konnten, und um die niederzustrecken, welche die Unschuldigen verletzten.

Kyra besitzt einen starken Willen und ist stolz auf ihren festen Glauben an Sarenrae, wie auch auf ihr Können mit dem Krummsäbel. Seitdem sie zu einer Priesterin geworden ist, ist sie weit in ferne Länder gereist. Statt sich von ihrer Wut und ihrem Durst nach Rache verzehren zu lassen, hat sie in ihrem Glauben und dem Vorsatz, andere vor dem Tod durch böse Wesen zu beschützen, Frieden gefunden.



	VOLK Mensch	EP 0
	KLASSE Kämpfer	STUFE 1

F KLASSENMERKMALE **TREFFER-PUNKTE 12**

REFLEXWURF	KLASSE 0	+	GE-MOD 2	+	SONSTIGE	=	GESAMT +2
WILLENSWURF	KLASSE 2	+	WE-MOD -1	+	SONSTIGE	=	GESAMT +1
ZÄHIGKEITSWURF	KLASSE 2	+	KO-MOD 1	+	SONSTIGE	=	GESAMT +3
ANGRIFFSBONUS	1	FERTIGKEITSRÄNGE		4			

Waffenfokus (Langschwert)

G WAFEN UND ANGRIFFE

INITIATIVE	VERBESSERTE INITIATIVE 4	+	GE-MOD 2	=	GESAMT +6
NAHKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS 1	+	ST-MOD 3	=	GESAMT +4
FERNKAMPFANGRIFF	ANGRIFFSBONUS 1	+	GE-MOD 2	=	GESAMT +3

WAFFE Langschwert					
ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
+4	1W8+4	19-20	℥	-	-

WAFFE Kurzbogen					
ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
+3	1W6	20/x3	S	18 m	20

H RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE

RK	RÜSTUNG 5	+	SCHILD 0	+	GE-MOD 2	+	MAGIE 0	+ 10 =	GESAMT 17
----	------------------	---	-----------------	---	-----------------	---	----------------	--------	------------------

I TALENTE

Verbesserte Initiative	
Waffenfokus (Langschwert)	
Heftiger Angriff	

J AUSTRÜTUNG

DEINE AUSTRÜTUNG BEFINDET SICH AUF DER RECHTEN SEITE



K ZAUBERSPRÜCHE

KÄMPFER KÖNNEN KEINE ZAUBER WIRKEN

F RETTUNGSWÜRFE

Du legst Rettungswürfe ab, um besonderen Angriffen wie Zauber, Gift, Furcht, Fallen und Drachenodem zu widerstehen.



Bei einem Rettungswurf würfelst du 1W20 und addierst den Gesamtwert (die Zahl in der letzten Spalte) des benötigten Rettungswurfes auf die gewürfelte Zahl. Bei einem Reflexwurf würdest du z.B. 1W20+5 würfeln. Eine gewürfelte 20 ist stets ein Erfolg, eine gewürfelte 1 dagegen immer ein Fehlschlag.

G KAMPF

Zu Beginn eines Kampfes legst du einen Wurf auf Initiative (1W20+6) ab. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis ist zuerst am Zug, dann derjenige mit dem zweithöchsten Ergebnis usw.



Wenn du am Zug bist, kannst du in jeder Runde einen Angriff ausführen. Würfle 1W20 und addiere deinen Angriffsbonus für die benutzte Waffe. Der Angriffswurf für dein Langschwert beträgt z.B. 1W20+4. Sollte dein Ergebnis dem Wert der Rüstungsklasse deines Gegners entsprechen oder diese übertreffen, triffst du ihn und würfelst nun den Schaden aus! Eine gewürfelte 20 ist immer ein Treffer, eine gewürfelte 1 dagegen immer ein Fehlschlag. Sollte dein Würfelergebnis (nur die gewürfelte Zahl) im Bereich der Kritischen Bedrohung liegen, könnte es sich um einen Kritischen Treffer handeln! Der Spielleiter hat zu Kritischen Treffern weitere Informationen.

H RÜSTUNG UND VERTEIDIGUNG

Deine Rüstungsklasse bestimmt, wie schwer es für einen Gegner ist, dich zu treffen. Höhere Werte bedeuten, dass du schwerer zu treffen bist.

Du besitzt einen Schild, trägst ihn aber im Moment nicht, da du dein Langschwert beidhändig führst. Solltest du deinen Schild benutzen wollen, steigt deine RK um +2, aber die Werte für dein Langschwert verändern sich wie folgt:

WAFFE Langschwert (mit Schild)					
ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
+4	1W8+3	19-20	℥	-	-

I TALENTE

Talente sind besondere Begabungen, die du beherrschst.

VERBESSERTE INITIATIVE: Du erhältst einen Bonus von +4 auf deine Würfe für Initiative (wurde bereits auf dem Charakterbogen berücksichtigt).

WAFFENFOKUS (LANGSCHWERT): Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Angriffe mit dem Langschwert (wurde bereits auf dem Charakterbogen berücksichtigt).

HEFTIGER ANGRIFF: Du kannst zusätzlichen Schaden verursachen. Ehe du angreifst, kündige an, dass du das Talent Heftiger Angriff einsetzt. Du kannst dies in jeder Runde tun, aber nicht, wenn du einen Schild benutzt. Wenn du Heftiger Angriff einsetzt, verändern sich deine Werte wie folgt:

WAFFE Langschwert (mit Heftiger Angriff)					
ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
+3	1W8+7	19-20	℥	-	-

J AUSTRÜTUNG

- | | |
|----------------------|------------------------|
| Schuppenpanzer | Kletterhaken |
| Schwerer Stahlschild | Seil |
| Langschwert | Sack |
| Kurzbogen | Kleidung |
| Pfeile (20) | Humpen |
| Rucksack | Fackeln (10) |
| Schlafsack | Reiseproviant (5 Tage) |
| Gürteltasche | Wasserschlauch |
| Wurfhaken | 49 GM |

VALEROS

Valeros war nur noch einen Monat von einer arrangierten Heirat mit einer Bauers- tochter entfernt, als ihm klar wurde, dass er sich nicht sein ganzes Leben an einen Ort binden wollte. Mitten in der Nacht verließ er sein Dorf, seine ganze Ausrüstung bestand nur aus einem Satz Kleidung, etwas Nahrung und einem Beilgriff als Waf- fe. Er schloss sich einer Gruppe Söldner an, die ihm beibrachten, mit dem Schwert umzugehen und schwere Rüstungen zu tragen. Sein gutes Herz erschwerte es ihm jedoch, für Betrüger, Schwindler und andere grausame Leute zu arbeiten. So nahm er sein Leben schließlich wieder selbst in die Hand und wurde ein Abenteurer. Nun entscheidet er selbst, für wen er kämpft und warum.

Valeros ist freundlich und tapfer. Manchmal übernimmt er sich jedoch und kämpft gegen Gegner, die zu mächtig für ihn sind. Für einen Kämpfer ist er allerdings sehr klug und lässt nicht mit sich reden wie mit einem tumben Schläger. Er ist seinen Freunden gegenüber loyal, liebt einen Humpen guten Bieres und ist in der Gesell- schaft schöner Frauen am glücklichsten.



SYMBOL-ERKLÄRUNG

BITTE AUSFÜLLEN

1W4

6

1W8

1W10

1W12

1W20

KRITISCHE BEDROHUNG

AUF FREUNDE WIRKENDER ZAUBER

AUF GEGNER WIRKENDER ZAUBER

GEWÖHNLICHER ZAUBER

A CHARAKTERNAME

GESINNUNG _____
GESCHLECHT _____

VOLK

KLASSE

EP _____
STUFE _____

B ATTRIBUTSWERTE

STÄRKE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	ST MODIFIKATOR
GESCHICKLICHKEIT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	GE MODIFIKATOR
KONSTITUTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	KO MODIFIKATOR
INTELLIGENZ	<input type="text"/>	<input type="text"/>	IN MODIFIKATOR
WEISHEIT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	WE MODIFIKATOR
CHARISMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CH MODIFIKATOR

F KLASSENMERKMALE

TREFFER-PUNKTE

REFLEXWURF	KLASSE	+	GE-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
WILLENWURF	KLASSE	+	WE-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
ZÄHIGKEITSWURF	KLASSE	+	KO-MOD	+	SONSTIGE	=	GESAMT
ANGRIFFSBONUS			FERTIGKEITSRÄNGE				

C VOLKSMERKMALE

BEWEGUNGSRATE _____

D FERTIGKEITEN

	KLASSEN-FERTIG-KEIT?	RÄNGE	ATTRIBUTS-MODI-FIKATOR	SONSTIGE MODI-FIKATOREN	GESAMT
AKROBATIK	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	GE-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
BLUFFEN	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	CH-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DIPLOMATIE	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	CH-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
HEILKUNDE	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	WE-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
HEIMLICHKEIT	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	GE-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
KLETTERN	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	ST-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MECHANISMUS AUSSCHALTEN*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	GE-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MOTIV ERKENNEN	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	WE-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
REITEN	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	GE-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SCHWIMMEN	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	ST-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WAHRNEHMUNG	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	WE-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (ARKANES)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (GEOGRAPHIE)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (GESCHICHTE)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (GEWÖLBKUNDE)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (LOKALES)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (NATUR)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	INT MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (RELIGION)*	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
NUR GEÜBT ZAUBERKUNDE	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	IN-MOD	<input type="text"/>	<input type="text"/>

G WAFFEN UND ANGRIFFE

INITIATIVE

VERBESSERTER INITIATIVE	+	GE-MOD	=	GESAMT
-------------------------	---	--------	---	--------

NAHKAMPFANGRIFF

ANGRIFFSBONUS	+	ST-MOD	=	GESAMT
---------------	---	--------	---	--------

FERNKAMPFANGRIFF

ANGRIFFSBONUS	+	GE-MOD	=	GESAMT
---------------	---	--------	---	--------

WAFFE

ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION

WAFFE

ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION

H RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE

RK + + + + 10 =

I TALENTE

J AUSTRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN

E BEHERRSCHTE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

<input type="checkbox"/> SCHILDE	<input type="checkbox"/> MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN	<input type="checkbox"/> EINFACHE WAFFEN
<input type="checkbox"/> LEICHTE RÜSTUNGEN	<input type="checkbox"/> SCHWERE RÜSTUNGEN	<input type="checkbox"/> KRIEGSWAFFEN

K ZAUBER

ZAUBER BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN

SYMBOL-ERKLÄRUNG

BITTE AUSFÜLLEN

1W4

6

1W8

1W10

1W12

1W20

KRITISCHE BEDROHUNG

AUF FREUNDE WIRKENDER ZAUBER

AUF GEGNER WIRKENDER ZAUBER

GEWÖHNLICHER ZAUBER

A CHARAKTERNAME

GESINNUNG _____
GESCHLECHT _____

VOLK

KLASSE

EP STUFE

B ATTRIBUTSWERTE

STÄRKE **ST MODIFIKATOR**

GESCHICKLICHKEIT **GE MODIFIKATOR**

KONSTITUTION **KO MODIFIKATOR**

INTELLIGENZ **IN MODIFIKATOR**

WEISHEIT **WE MODIFIKATOR**

CHARISMA **CH MODIFIKATOR**

F KLASSENMERKMALE

TREFFER-PUNKTE

REFLEXWURF + + =

WILLENSWURF + + =

ZÄHIGKEITSWURF + + =

ANGRIFFSBONUS **FERTIGKEITSRÄNGE**

C VOLKSMERKMALE

BEWEGUNGSRATE

D FERTIGKEITEN

KLASSEN-FERTIG-KEIT?	RÄNGE	ATTRIBUTS-MODI-FIKATOR	SONSTIGE MODI-FIKATOREN	GESAMT
AKROBATIK	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
BLUFFEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DIPLOMATIE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
HEILKUNDE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
HEIMLICHKEIT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
KLETTERN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MECHANISMUS AUSSCHALTEN*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MOTIV ERKENNEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
REITEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SCHWIMMEN	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WAHRNEHMUNG	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (ARKANES)*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (GEOGRAPHIE)*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (GESCHICHTE)*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (GEWÖLBKUNDE)*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (LOKALES)*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (NATUR)*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WISSEN (RELIGION)*	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
NUR GEÜBT ZAUBERKUNDE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

G WAFFEN UND ANGRIFFE

INITIATIVE + =

NAHKAMPFANGRIFF + =

FERNKAMPFANGRIFF + =

WAFFE

ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
<input type="text"/>					

WAFFE

ANGRIFFS-BONUS	SCHADEN	KRITISCHE BEDROHUNG	SCHADENS-ART	REICH-WEITE	MUNITION
<input type="text"/>					

H RÜSTUNG UND RÜSTUNGSKLASSE

RK + + + + 10 =

I TALENTE

J AUSTRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN

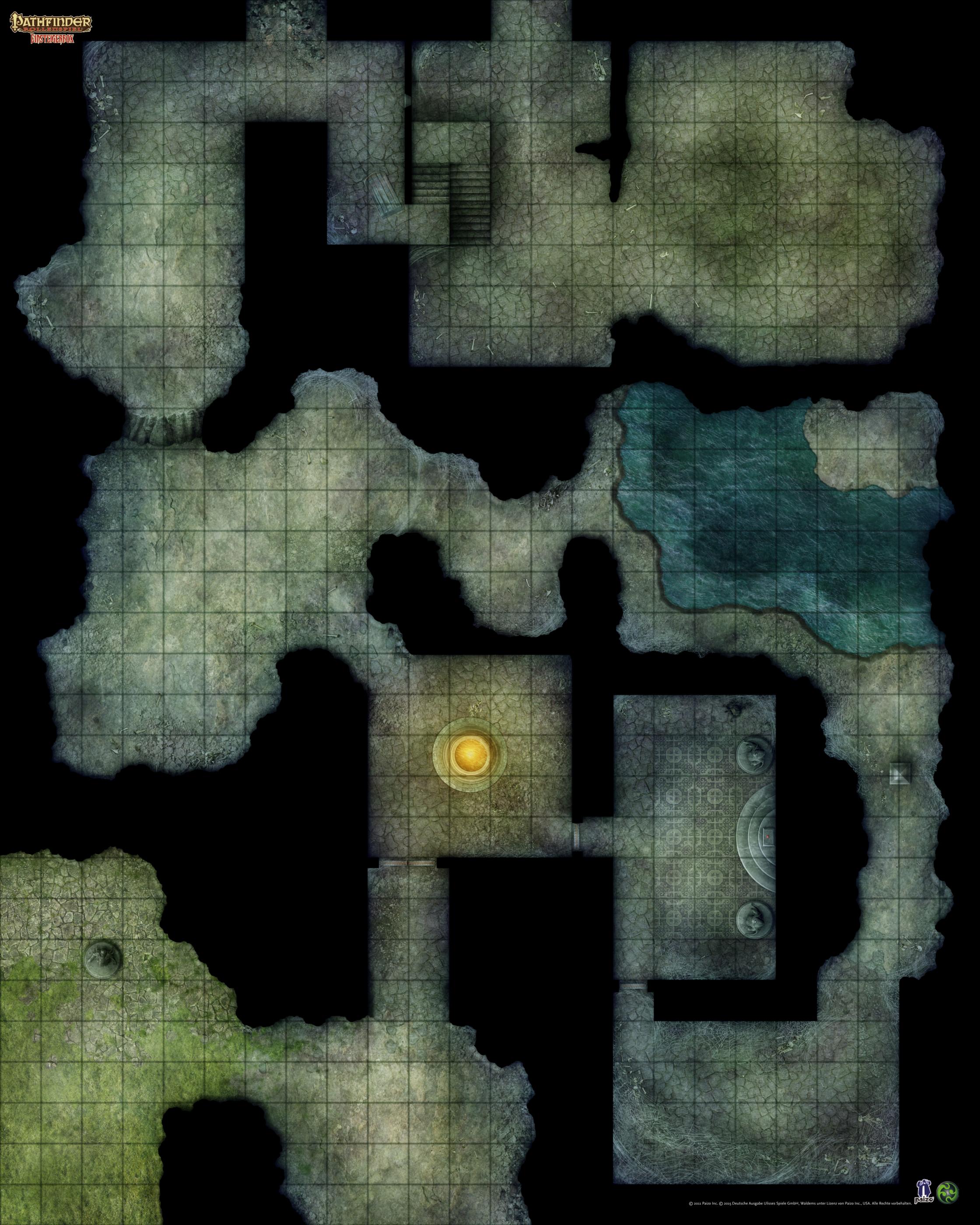
E BEHERRSCHTE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

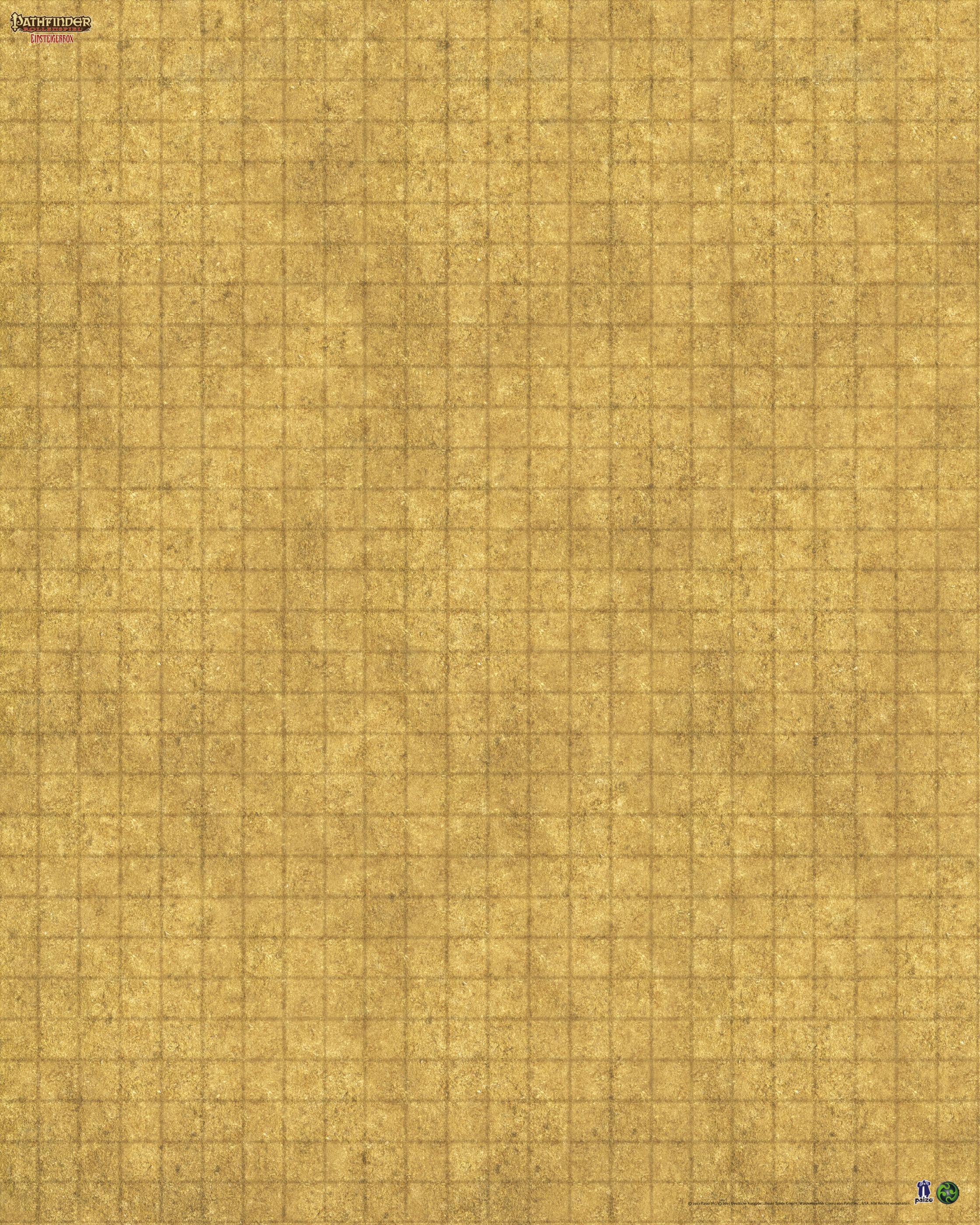
SCHILDE MITTELSCHWERE RÜSTUNGEN EINFACHE WAFFEN

LEICHTE RÜSTUNGEN SCHWERE RÜSTUNGEN KRIEGSWAFFEN

K ZAUBER

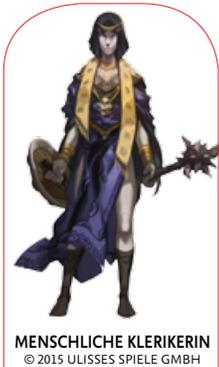
ZAUBER BITTE AUF DER RÜCKSEITE DES CHARAKTERBOGENS NOTIEREN







MENSCHLICHER KLERIKER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MENSCHLICHE KLERIKERIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ELFISCHER KLERIKER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ELFISCHE KLERIKERIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ZWERGISCHER KLERIKER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ZWERGISCHE KLERIKERIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MENSCHLICHER KÄMPFER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MENSCHLICHE KÄMPFERIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ELFISCHER KÄMPFER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ELFISCHE KÄMPFERIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ZWERGISCHER KÄMPFER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ZWERGISCHE KÄMPFERIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MENSCHLICHER SCHURKE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MENSCHLICHE SCHURKIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ELFISCHER SCHURKE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ELFISCHE SCHURKIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ZWERGISCHER SCHURKE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ZWERGISCHE SCHURKIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MENSCHLICHER MAGIER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MENSCHLICHE MAGIERIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ELFISCHER MAGIER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ELFISCHE MAGIERIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ZWERGISCHER MAGIER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



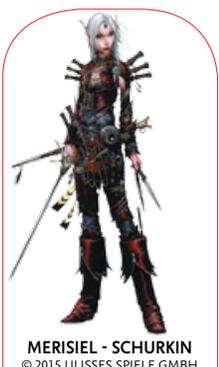
ZWERGISCHE MAGIERIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



KYRA - KLERIKERIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



VALEROS - KÄMPFER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MERISIEL - SCHURKIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



EZREN - MAGIER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SCHWARZER DRACHE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ZWERGISCHE KLERIKERIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ZWERGISCHER KLERIKER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



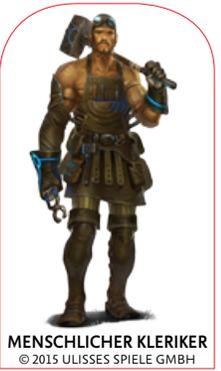
ELFISCHE KLERIKERIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ELFISCHER KLERIKER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MENSCHLICHER KLERIKERIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MENSCHLICHER KLERIKER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ZWERGISCHE KÄMPFERIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ZWERGISCHER KÄMPFER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ELFISCHE KÄMPFERIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ELFISCHER KÄMPFER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MENSCHLICHE KÄMPFERIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MENSCHLICHER KÄMPFER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ZWERGISCHE SCHURKIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ZWERGISCHER SCHURKE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ELFISCHE SCHURKIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ELFISCHER SCHURKE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MENSCHLICHE SCHURKIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MENSCHLICHER SCHURKE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ZWERGISCHE MAGIERIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ZWERGISCHER MAGIER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ELFISCHE MAGIERIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ELFISCHER MAGIER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MENSCHLICHE MAGIERIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MENSCHLICHER MAGIER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SCHWARZER DRACHE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



EZREN - MAGIER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MERISIEL - SCHURKIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



VALEROS - KÄMPFER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



KYRA - KLERIKERIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SCHRECKENSRATTE

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SCHRECKENSRATTE

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SCHRECKENSRATTE

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



RIESENSPINNE

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



RIESENSPINNE

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



RIESETAUSENFÜSSLER

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GOBLIN

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GOBLIN

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GOBLIN

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GOBLIN

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GOBLINANFÜHRER

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



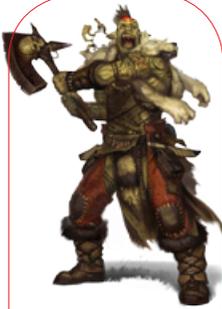
GOBLINHUND

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ORK

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ORK

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ORKANFÜHRER

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GHUL

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GHUL

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



RIFFKLAUE

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SKELETT

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SKELETT

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SKELETT

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SKELETT

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ZOMBIE

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ZOMBIE

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



TROGLODYT

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



TROGLODYT

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



WOLF

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



WOLF

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



OGER

© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



RIESENTAUSENFÜSSLER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



RIESENSPINNE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



RIESENSPINNE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SCHRECKENS Ratte
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SCHRECKENS Ratte
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SCHRECKENS Ratte
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GOBLINHUND
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



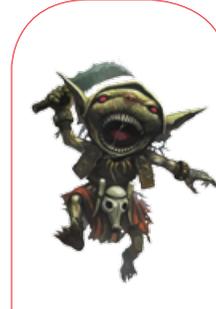
GOBLINANFÜHRER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GOBLIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GOBLIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GOBLIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GOBLIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



RIFFKLAUE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GHUL
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GHUL
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ORKANFÜHRER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ORK
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ORK
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ZOMBIE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ZOMBIE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SKELETT
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SKELETT
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SKELETT
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SKELETT
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



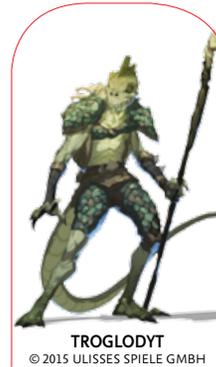
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH
OGER



WOLF
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



WOLF
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



TROGLODYT
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



TROGLODYT
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



BELEBTE STATUE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



BELEBTE STATUE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



LUFTELEMENTAR
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ERDELEMENTAR
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



FEUELEMENTAR
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



WASSERELEMENTAR
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SKELETTREITER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GEIST
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MUMIE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



IRRLICHT
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GARGYL
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GARGYL
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



WERWOLF
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



WERWOLF
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



BARGHEST
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SALAMANDER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



HÖLLENHUND
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



HÖLLENHUND
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GRAUSCHLICK
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MIMIK
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



BOGGARD
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



WILDSCHWEIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GIFTSCHLANGE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GIFTSCHLANGE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MEDUSA
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GRÜNE VETTEL
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SCHLANGENVOLK
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



DOPELGÄNGER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MANTIKOR
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



WASSERELEMENTAR
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



FEUERELEMENTAR
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



ERDELEMENTAR
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



LUFTELEMENTAR
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



BELEBTE STATUE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



BELEBTE STATUE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GARGYL
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GARGYL
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



IRRLICHT
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MUMIE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GEIST
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SKELETTSTREITER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



HÖLLENHUND
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



HÖLLENHUND
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SALAMANDER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



BARGHEST
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



WERWOLF
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



WERWOLF
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GIFTSCHLANGE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GIFTSCHLANGE
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



WILDSCHWEIN
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



BOGGARD
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MIMIK
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GRAUSCHLICK
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MANTIKOR
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



DOPPELGÄNGER
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



SCHLANGENVOLK
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



GRÜNE VETTEL
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH



MEDUSA
© 2015 ULISSES SPIELE GMBH