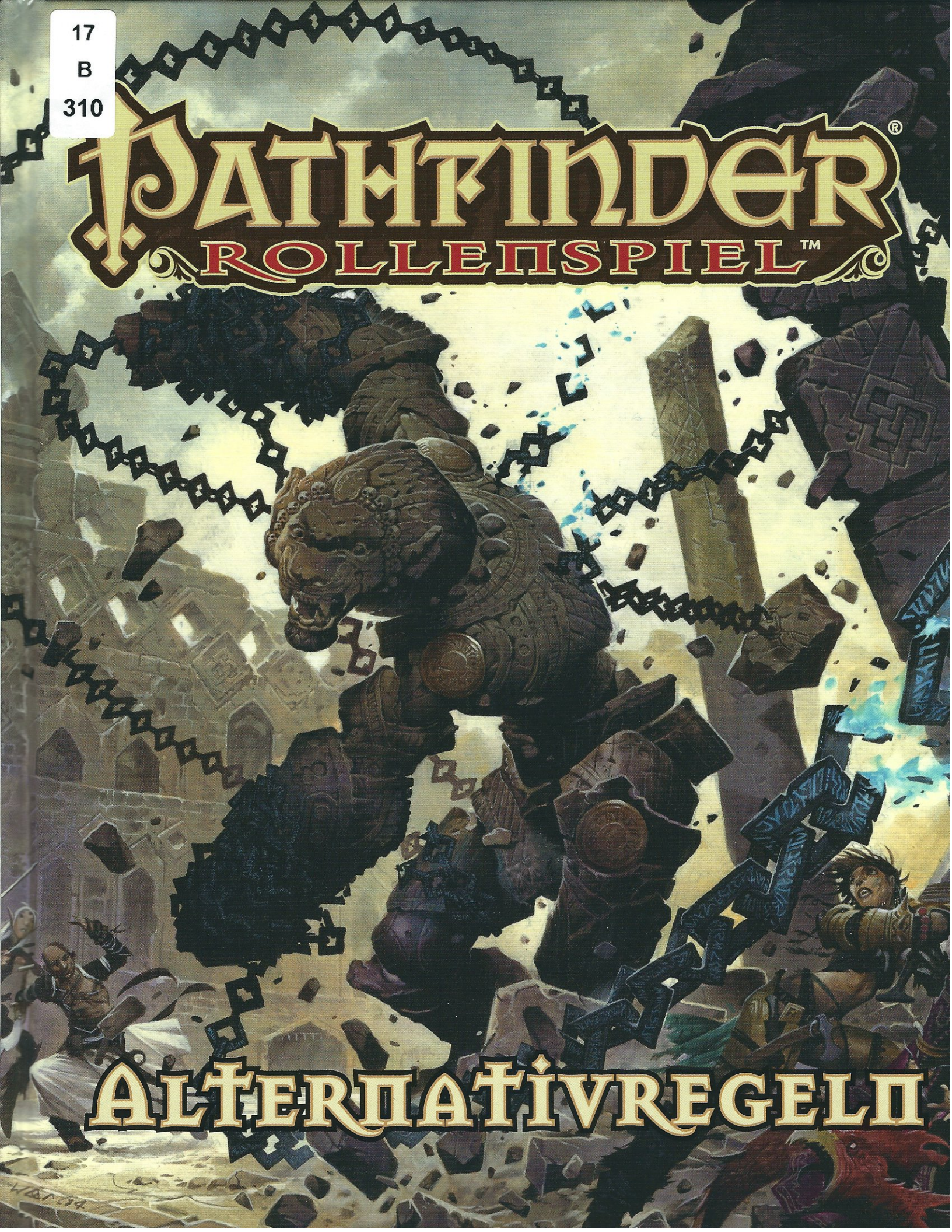
17
B
310

Pathfinder®
Rollenspiel™



Alternativregeln

17-1021

Pathfinder® Rollenspiel™

Alternativregeln

Impressum

Lead Designer • Jason Bulmahn
Designers • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter
Authors • Dennis Baker, Jesse Benner, Ross Beyers, Logan Bonner, Jason Bulmahn, Robert Emerson, Tim Hitchcock, Jason Nelson, Tom Phillips, Stephen Radney-MacFarland, Thomas M. Reid, Robert Schwalb, Mark Seifter, and Russ Taylor

Cover Artist • Wayne Reynolds
Interior Artists • Mike Allen, David Alvarez, Rogier van de Beek, Dmitry Burmak, Rayph Beisner, Eric Belisle, Tomasz Chistowski, Ivan Dixon, Mattias Fahlberg, Jorge Fares, Yuriy Georgiev, Daniel Jiménez Villalba, Rob Joseph, Diana Martinez, Nikola Matkovic, Michael J. Penn, Roberto Pitturru, Géraud Soulié, and Ben Wootten

Creative Director • James Jacobs
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Managing Editor • James L. Sutter
Senior Developer • Rob McCreary
Developers • John Compton, Adam Daigle, Mark Moreland, and Owen K.C. Stephens
Associate Editors • Judy Bauer and Christopher Carey
Editors • Thomas Call, Garrett Guillotte, Joe Homes, Andrea Howe, Matt Jackson, Jason Keeley, Lyz Liddell, and Ryan Macklin

Managing Art Director • Sarah E. Robinson
Senior Art Director • Andrew Vallas
Art Director • Sonja Morris
Graphic Designers • Emily Crowell and Ben Mouch

Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Associate • Cosmo Eisele
Marketing Director • Jenny Bendel
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Ashley Kaprielian
Data Entry Clerk • B. Scott Keim
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Software Development Manager • Cort Odekirk
Senior Software Developer • Gary Teter
Campaign Coordinator • Mike Brock
Project Manager • Jessica Price
Licensing Coordinator • Michael Kenway

Customer Service Team • Sharaya Kemp, Katina Mathieson, Sara Marie Teter, and Diego Valdez
Warehouse Team • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Website Team • Christopher Anthony, Liz Courts, Winslow Dalpe, Lissa Guillet, Erik Keith, Chris Lambertz, and Scott Spalding

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH
Orginaltitel • Pathfinder Unchained
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Peter Basedau, Fabian Fehrs, Thorsten Naujoks und Ralph Schäfer
Layout • Nadine Hoffmann

Special Thanks • The countless players and Game Masters who have helped us refine this game over the years.

This game is dedicated to Gary Gygax and Dave Arneson.

Based on the original roleplaying game rules designed by Gary Gygax and Dave Arneson and inspired by the third edition of the game designed by Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkinson.

This game would not be possible without the passion and dedication of the thousands of gamers who helped playtest and develop it. Thank you for all of your time and effort.

HLB
RheinMain

ULISSES SPIELE
Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11
65529 Waldems
WWW.ULISSES-SPIELE.DE

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

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

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 game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Roleplaying Game Pathfinder Unchained is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a © 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Tales, and Wrath of the Righteous are trademarks of Paizo Inc. © 2015 Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA."

Inhalt

VORWORT 4

KAPITEL 1: KLASSEN 6
- Barbar 9
- Mönch 14
- Paktmagier 20
- Schurke 34
- Anteilige Grundboni 39
- Gestaffelter Stufenaufstieg 41

KAPITEL 2: FERTIGKEITEN UND OPTIONEN 44
- Hintergrundfertigkeiten 46
- Beruf und Handwerk 54
- Fertigkeitsgruppen 63
- Fertigkeitsspezialisierungen 65
- Vereinfachtes Fertigkeitssystem 71
- Alternatives System für Charaktere mit Klassenkombinationen 88

KAPITEL 3: SPIELREGELN 92
- Gesinnung 95
- Spiel ohne Gesinnungen 100
- Alternatives Aktionssystem 102
- Alternatives Kampfsystem 110
- Ausdauer und Trickreicher Kampf 112
- Gifte und Krankheiten 135
- Verletzungsstufen 140

KAPITEL 4: MAGIE 142
- Vereinfachtes Magiesystem 144
- Esoterische Materialkomponenten 146
- Zaubermodifikationen 152
- Automatische Bonusentwicklung 156
- Dynamische Erschaffung magischer Gegenstände 158
- Eingebaute Gegenstandsboni 170
- Mitwachsende Gegenstände 172

KAPITEL 5: MONSTER 192
- Vereinfachte Monstererschaffung 194
- Schritt 1: Aufgabe 196
- Schritt 2: Kreaturenart oder Klassenzugehörigkeit 204
- Schritt 3: Unterarten 213
- Schritt 4: Schablonen 215
- Schritt 5: Größenschablonen 216
- Schritt 6: Zauber 217
- Schritt 7: Monsteroptionen 228
- Schritt 8: Fertigkeiten 240
- Schritt 9: Schaden 241
- Beispielmonster 242

INDEX 254





Vorwort

Als Paizo im Jahre 2008 das Pathfinder-Rollenspiel veröffentlichte, war dies ein gewaltiges Projekt, für welches die Beteiligten alles gegeben hatten, was sie konnten, um die besten Vermächtnisse der Vergangenheit mit frischen, neuen Ideen zu verbinden und das heute bekannte Spiel zu erschaffen.

Allerdings hören Spieleentwickler nie auf zu basteln...

In den Folgejahren wurden viele neue Regelelemente konzipiert und veröffentlicht, seien es Klassen und Untersysteme oder Talente und Zauber. Und doch gab es immer Dinge, die im Grunde zu groß, zu gewaltig waren, als dass man es wagte, an sie Hand zu legen – jene glitzernden, furchterweckenden Elemente, an denen zu drehen bedeutete, fundamentale Veränderungen an den Grundspielmechanismen vorzunehmen. Da man nicht bereit war, das gesamte Spielsystem in Chaos zu bringen, wurden diese Mechanismen entweder weiterhin genutzt oder ignoriert.

- Bis jetzt! Auf den Seiten dieses Bandes findest du einerseits liebevoll ausgearbeitete Verfeinerungen des Pathfinder-Regelsystems, andererseits aber auch wahnwitzige Experimente, welche Teile des Systems komplett verändern. Mit den *Pathfinder Alternativregeln* wirst du selbst zum Spieleentwickler, denn es bleibt völlig dir überlassen, welche Teile des Buches du in dein Spiel integrierst und welche nicht. Dieser Band öffnet dir die Türen zu einer Werkstatt, die mit den besten Werkzeugen ausgestattet ist – doch was du daraus machst, bleibt dir überlassen.

Zum Aufbau dieses Buches

Jedes Kapitel in diesem Buch befasst sich mit Regeln, die sich ein gemeinsames Thema teilen. Die einzige Ausnahme bildet Kapitel 3, welches sich mit Spielregeln befasst, die nicht unter die Konzepte der anderen Kapitel fallen.

Kapitel 1 – Klassen: Die Wahl der Charakterklasse gehört weiterhin zu den wichtigsten Teilen der Charaktererschaffung. Dieses Kapitel stellt vier neue Alternativen zu bekannten Klassen dar; diese Alternativklassen wurden überarbeitet, um ihre Nutzung zu erleichtern und sie gegenüber anderen Klassen auszubalancieren. Ferner enthält dieses Kapitel neue Regeln zum Stufenaufstieg.

Barbar: Obwohl sich am Kampfrausch nicht vieles verändert, lässt sich diese Fähigkeit nun leichter einsetzen. Zudem wurden die Kampfrauschkräfte neuausbalanciert, um zu einem bedeutenderen Bestandteil der Klasse zu werden.

Mönch: Den Mönch ereilen die umfassendsten Veränderungen – er verfügt nun über umfangreichere Wahlmöglichkeiten in Form von *Ki*-Kräften, so dass du genau den Mönch erstellen kannst, den du dir vorstellst.

Paktmagier: Die überarbeitete Version des Paktmagiers verändert sich nicht sonderlich, sieht man von einer

überarbeiteten Zauberliste ab. Spieler werden aber von den großen Veränderungen am Eidolon profitieren, welches nun über eine wählbare Kreaturenunterart verfügt, die sich auf viele Entscheidungen auswirkt.

Schurke: Die neue Version des Schurken erlangt verbesserte Kampffähigkeiten und kann endlich seine Rolle als Meister der Fertigkeiten behaupten.

Anteilige Grundboni: Dieser kurze Abschnitt präsentiert ein System, bei dem stufenbasierende Boni wie z.B. der Grundangriffsbonus, als Brüche aufgeführt werden, so dass Charaktere mit Klassenkombinationen besser ausbalanciert werden können.

Gestaffelter Stufenaufstieg: Dieses System erlaubt dir einige Boni wie z.B. Fertigkeitsränge, Trefferpunkte und Rettungswürfe bei Erreichen bestimmter EP-Stufen zwischen den Erfahrungsstufen zu erlangen.

Kapitel 2 – Fertigkeiten und Wahlmöglichkeiten: Der Gutteil dieses Systems konzentriert sich zwar auf neue Möglichkeiten des Einsatzes von Fertigkeiten im Spiel, es enthält aber auch ein System, mit welchem du einige deiner Talente durch Klassenfähigkeiten anderer Klassen ersetzen kannst.

Hintergrundfertigkeiten: Dieses System teilt die Fertigkeiten in zwei Kategorien auf: Abenteurer- und Hintergrundfertigkeiten. Für die letztere Kategorie erhalten Charaktere ein paar zusätzliche Fertigkeitsränge, so dass sie Fertigkeiten erwerben können, welche im Grunde nur selten bei Abenteuern eine Rolle spielen.

Beruf und Handwerk: Dieser Abschnitt erweitert die Regeln für Berufe und Handwerke, um sie zu robusteren Teilen des Spieles zu machen.

Fertigkeitsgruppen: Mit diesem System kann ein Charakter weitgefasstes Training in einer Gruppe von Fertigkeiten erlangen und sich parallel auf ein paar Fertigkeiten spezialisieren.

Fertigkeitsspezialisierungen: Dieses Regeluntersystem ermöglicht Charakteren, welche 5, 10, 15 oder 20 Fertigkeitsränge in einer Fertigkeit besitzen, den Zugang zu verschiedenen Boni und Fähigkeiten, die für die jeweile Fertigkeit einzigartig sind. Der entfesselte Schurke aus Kapitel 1 macht umfangreich von diesen Optionen Gebrauch, allerdings können auch andere Charaktere dank eines neuen Talents dazu Zugang erhalten.

Vereinfachtes Fertigkeitssystem: Dieses System reduziert die Anzahl der Fertigkeiten von über 30 auf 12. Zugleich erhalten Charaktere auch weniger Fertigkeitsränge, so dass dieser Bereich übersichtlicher wird.

Alternatives System für Charaktere mit Klassenkombinationen: Diese Regeln ermöglichen es Charakteren, einige Kenntnisse in einer Zweitklasse zu erhalten, indem sie Talente für eine begrenzte Anzahl von Klassenmerkmalen dieser Zweitklasse austauschen.

Kapitel 3 - Spielregeln: Der Schwerpunkt dieses Kapitels liegt auf Optionen für das Kampfsystem, es deckt aber auch Gesinnungen und ein paar andere Bereiche der Spielregeln ab.

Gesinnung: Diese Regeln machen die Gesinnung zu einem weniger starren Teil eines Charakters, da sie sich basierend auf den Taten und Handlungen des Charakters mit der Zeit verschiebt.

Spiel ohne Gesinnung: Dieses System enthält Richtlinien, wie man gänzlich auf Gesinnungen im Spiel verzichten kann.

Alternatives Aktionssystem: Dieses System beschleunigt das Spiel, indem es jedem Charakter pro Zug drei Einfache Aktionen verleiht und eine weitere Aktion zwischen den Zügen.

Alternatives Kampfsystem: Sobald hochstufige Charaktere am Spiel beteiligt sind, mag es sein, dass jeden Zug viele Würfelwürfe anfallen. Dieser Abschnitt vereinfacht dies, indem er einen Spieler zum Angreifen nur noch ein Mal würfeln lässt, wobei er immer noch vergleichbaren Schaden verursacht.

Quellenverweise

Verweise auf andere Produkt tragen die folgenden Abkürzungen:

Expertenregeln EXP
Ausbauregeln: Magie ABR
Ausbauregeln II: Kampf ABR II
Ausbauregeln III: Völker ABR III
Ausbauregeln VI: Klassen ABR VI
Ausrüstungskompendium ARK

Ausdauer und Trickreicher Kampf: Dieses umfangreiche neue Regelsystem eröffnet kriegerisch ausgelegten Charakteren eine breite Vielfalt an Kampfoptionen.

Gifte und Krankheiten: Die neuen Gifte und Krankheiten können mehr nur Attributsschaden verursachen, da sie auch Zustände verleihen. Hinzu kommt ein Untersystem, um nachzuvollziehen, ob ein Charakter (noch) kerngesund ist oder vielleicht schon aufgrund von Erkrankungen und Vergiftungen am Rande der Kampfunfähigkeit steht.

Verletzungsstufen: In einem normalen Spiel können Charaktere mit anderthalb Beinen im Grab stehen, ohne deshalb irgendwie behindert zu werden. Dieses System führt Mali ein, welche anwachsen, je mehr Trefferpunkte ein Charakter verliert.

Kapitel 4 – Magie: Die Regeln in diesem Kapitel decken das Wirken von Zaubern und Magische Gegenstände ab. Einerseits verbessern sie die Macht der Magie, andererseits bieten sie dir Möglichkeiten, diese in deinem Spiel einzuschränken.

Esoterische Materialkomponenten: Die Komponenten sind mehr nur Fledermausguano und lebende Grillen, da sie die Effekte deiner Zauber beeinflussen.

Vereinfachtes Magiesystem: Hochstufige Zauberkundige, die morgens ihre Zauber vorbereiten, haben jedes Mal viel Arbeit vor sich. Mit diesem vereinfachten System erlangen sie höhere Flexibilität, bezahlen dafür aber mit weniger Zaubern pro Tag.

Zaubermodifikationen: Dieser Abschnitt bietet eine Anzahl unterschiedlicher Optionen zur Veränderung der Funktionsweise von Zaubern in deinem Spiel, welche von begrenzter Macht bis hin zu ungezügelter wilder Magie reichen.

Automatische Bonusentwicklung: Charaktere neigen dazu, sich auf bestimmte magische Gegenstände zu verlassen, um jene Boni zu erhalten, die sie benötigen, um Erfolg zu haben. Dieses System entfernt diese Gegenstände zugunsten von Boni, welche alle Charaktere im Rahmen ihrer Stufenaufstiege erhalten.

Dynamische Erschaffung magischer Gegenstände: Dieser Abschnitt würzt die Erschaffung von magischen Gegenständen, welche bislang eigentlich nur ein komplexes mathematisches Problem dargestellt hat, mit Abenteuer.

Eingebaute Gegenstandsboni: Wie allerdings sieht es aus, wenn du gern magische Gegenstände verwendest, die Boni verleihen? Mit dieser Option verleihen alle Gegenstände Boni neben den Kräften und Fähigkeiten, über die sie ansonsten vielleicht noch verfügen.

Mitwachsende Gegenstände: Die neue Art magischer Gegenstände gewinnt an Macht, während der Träger Erfahrungsstufen gewinnt, so dass diese Gegenstände effektiv mit dir mitwachsen.

Kapitel 5 - Monster: Schlussendlich wird das Erschaffen von Monstern für dein Spiel mit diesem leicht anzuwendenden Prozess vereinfacht. Mit den Regeln dieses Systems kannst du benötigte Monster binnen Minuten erschaffen, welche ausbalanciert und sofort einsatzbereit sind!



1 Klassen



Der Drache brüllte auf und ein Blitzstrahl versengte den Boden dort, wo Sajan gerade noch gestanden hatte. Der Mönch sprang davon und führte eine Rückwärtsrolle aus.

„Amiri, jetzt!“

Als Reaktion brach Amiri hinter einem Felsen hervor und stieß einen bellenden Kriegsschrei aus. Ihr gewaltiges Schwert schoss herab und hackte durch den Unterarm des Drachen. Blut spritzte fontänenartig aus der Wunde.

„Ha!“ rief Amiri. „Nette Ablenkung. Vielleicht seid ihr Mönche ja doch zu etwas gut!“

„Beleidigungen sind ein sicheres Zeichen für einen wirren Verstand“, erklärte Sajan und rannte mit hocherhobenem Schwert auf den Drachen zu.

Einleitung

Seit Veröffentlichung des *Grundregelwerkes* haben zahllose Spielrunden offenbart, dass bestimmte Klassen stetig an ihre Grenzen stoßen und danach streben, diese zu überwinden und ihre Fesseln zu brechen, um sich als etwas zugleich Neues und dennoch Vertrautes zu erheben. Dieses Kapitel enthält daher die von ihren Ketten befreiten Entfesselten Versionen des Barbaren, des Mönchs, des Paktmagiers und des Schurken. Hinzu kommen Subsysteme, welche sich mit dem Stufenaufstieg von Charakteren befassen. Diese Entfesselten Varianten sind Alternativklassen zu den normalen Versionen, ein Charakter kann z.B. nicht gleichzeitig über Stufen als Mönch und als Entfesselter Mönch verfügen. Manche Talente, Kampfrauschkräfte, Schurkentricks und andere Regeln funktionieren vielleicht nicht bei diesen Entfesselten Klassenvarianten, weshalb alles begutachtet werden sollte, ehe es zusammen mit diesen Versionen verwendet wird. Mit Ausnahme des Entfesselten Mönchs sollten alle Entfesselten Klassenvarianten mit bisher veröffentlichten Archetypen funktionieren, sofern die jeweils zu ersetzenden oder zu modifizierenden Klassenmerkmale vorhanden sind.

Barbar: Aus dem Blickwinkel der Spielbalance erfüllt der im *Grundregelwerk* abgedruckte Barbar seine Aufgabe und Rolle bestens. Seine Spielmechaniken kranken aber daran, dass der Spieler zahlreiche Werte neu berechnen muss, sobald der Charakter in einen Kampfrausch verfällt. Zudem muss er den Überblick darüber behalten, welche seiner Kampfrauschkräfte bis zum Ende des Kampfrausches wirken und welche vielleicht nur ein Mal pro Kampfrausch oder pro Tag einsetzbar sind. Und da die durch den Kampfrausch erlangten Trefferpunkte nicht auf die aktuellen Trefferpunkte addiert werden, sondern quasi als Polster dienen, sobald die normalen Trefferpunkte aufgebraucht sind, kann der Barbar sogar sehr leicht sterben, wenn sein Kampfrausch endet und er zu viel Schaden erlitten hat. Beim Entfesselten Barbaren ist die Berechnung der Boni, welche er im Kampfrausch erhält, deutlich vereinfacht, zudem erhält er temporäre Trefferpunkte, statt seine aktuellen und maximalen Trefferpunkte erst zu heben und dann wieder zu senken. Zuguterletzt erlangt er auch mächtigere Versionen einiger der bislang als zu schwach betrachteten Kampfrauschkräfte.

Mönch: Der im *Grundregelwerk* abgedruckte Mönch verfügt über viele unterschiedliche Fähigkeiten, welche nicht immer alle zusammenarbeiten und zudem unflexibel sind. Der Entfesselte Mönch hingegen erhält wählbare *Ki*-Kräfte und kann so besser individualisiert werden. Er verfügt ferner über einen vollen Grundangriffsbonus und einen überarbeiteten, neuen Schlaghagel.

Paktmagier: Die in den *Expertenregeln* veröffentlichte Version des Paktmagiers verfügt über viele innovative Merkmale, doch fehlen ihr Fokus und ein Grundthema. Der Entfesselte Paktmagier erlangt ein Eidolon, welches zu den existierenden Externaren passt und dadurch entsprechende zusätzliche Fähigkeiten und ein Grundthema erhält. Zudem wurde seine Zauberliste überarbeitet, damit sie im Vergleich zu ähnlichen Zauberkundigen ausbalanciert ist.

Schurke: Der Schurke des *Grundregelwerkes* belegt dank seines Hinterhältigen Angriffs und seiner hohen Anzahl an Fertigkeitsrängen eine eigene Nische, ist aber dennoch im Vergleich zu anderen Klassen eher schwach. Im Gegensatz dazu kann der Entfesselte Schurke seine Gegner schwächen und so dramatisch seine Chancen beeinflussen, diese zu treffen oder ihren Angriffen auszuweichen. Ferner erlangt er einzigartige Vorteile beim Einsatz seiner Lieblingsfertigkeiten und erhält deutlich bessere Schurkentricks.

Anteilige Grundboni: Jede Klasse folgt bei ihrem Grundangriffsbonus und ihren Rettungswürfen einer mathematischen Progression. Verfügt ein Charakter über mehrere Klassen, führt dies manchmal zu seltsamen Ergebnissen. Dieses System ermöglicht dir in solchen Fällen die Berechnung von Grundangriffsbonus und Rettungswürfen, ohne diese runden zu müssen.

Gestaffelter Stufenaufstieg: Es mag seltsam wirken, wenn ein Charakter eine Erfahrungsstufe aufsteigt und dann quasi über Nacht 10 neue Fertigkeitsränge und andere Fähigkeiten erlangt. Dieses System ermöglicht es, den Stufenaufstieg gestaffelt im Rahmen des Erfahrungszuwachses zu gestalten.

Barbar

In manchen Helden tobt eine unbezähmbare Wut. Dieser Zorn mag in ihrem Blut liegen und das Erbe ihrer Vorfahren sein, oder er ist langsam in ihren herangewachsen, bis er sich erstmals explosiv Luft gemacht hat. Diese Abenteurer nutzen ihren Zorn gegen ihre Feinde. Jene urwüchsigen Krieger, welche als Barbaren bezeichnet werden, verwenden ihren Kampfrausch als mächtige Waffe auf dem Schlachtfeld. In ihrem endlosen Blutdurst ignorieren sie ihre Wunden und werden zu wilden, primitiven Verkörperungen des Krieges selbst.

Entfesselt: Der Entfesselte Barbar entspricht in vielen Dingen seinem im *Grundregelwerk* vorgestellten Gegenstück. Er verfällt noch immer in Kampfrausch und erhält Kampfrauschkräfte, jedoch w urden manche Einzelheiten verändert. Ein Kampfrausch verleiht nun temporäre Trefferpunkte und statische Boni auf Angriffs- und Schadenswürfe, statt der normalen Boni auf Attributswerte, welche Spieler dazu zwingen, eine Reihe von Sekundär- und Tertiärspielwerten neu zu berechnen. Zudem funktionieren nun viele Kampfrauschkräfte wann immer sich der Barbar sich im Kampfrausch befindet, statt nur ein Mal pro Kampfrausch. Und zuguterletzt wurden viele Kampfrauschkräfte nochmals überholt, um sie nützlicher zu machen und interessanter zu gestalten.

Der Entfesselte Barbar ist eine Alternativklasse des Barbaren. Ein Charakter kann nicht über Stufen in beiden Klassen verfügen.

Gesinnung: Jede nicht Rechtschaffene.

Trefferwürfel: W12.

Klassenfertigkeiten

Der Barbar besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Akrobatik (GE), Einschüchtern (CH), Handwerk (IN), Klettern (ST), Mit Tieren umgehen (CH), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE) und Wissen (Natur; IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Der Barbar verfügt über die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Barbar ist im Umgang mit allen einfachen Waffen und allen Kriegswaffen, leichten Rüstungen, mittelschweren Rüstungen und Schilden (außer Turmschilden) geübt.

Kampfrausch (AF): Ein Barbar kann auf seine inneren Kraftreserven und seine Wildheit zurückgreifen, um zusätzliche Kampfkraft zu Erlangen. Beginnend mit der 1. Stufe kann ein Barbar pro Tag für eine Anzahl von Runden in Kampfrausch verfallen, welche der Höhe seines KO-Modifikators +4 entspricht. Mit Erreichen jeder weiteren Stufe erhält er 2 weitere Runden an Kampfrausch pro Tag. Kurzfristige Erhöhungen seiner Konstitution (wie z.B. durch den Zauber *Ausdauer des Ochsen*) erhöhen die Anzahl von Runden jedoch nicht, die der Barbar pro Tag in Kampfrausch verfallen kann. Der Barbar kann als Freie Aktion in Kampfrausch verfallen. Nach 8 Stunden Rast erhält er seine volle Anzahl an Runden zurück, welche er täglich in Kampfrausch verbringen kann; diese Rast muss nicht an einem Stück gehalten werden.

Im Kampfrausch erhält ein Barbar einen Bonus von +2 auf Nahkampfangriffs- und -schadenswürfe, Wurfwaffenschadenswürfe und Willenswürfe. Zugleich erhält er einen Malus von -2 auf seine Rüstungsklasse. Er erhält ferner für die Dauer seines Kampfrausches 2 temporäre Trefferpunkte pro Trefferwürfel; diese temporären Trefferpunkte gehen als erste verloren, wenn der Barbar Schaden erleidet und werden nicht erneuert, sollte weniger als eine Minute zwischen dem Ende eines Kampfrausches und dem Beginn des nächsten vergehen. Im Kampfrausch kann ein Barbar keine charisma-, geschicklichkeits- oder intelligenzbasierenden Fertigkeiten mit Ausnahme von Akrobatik, Einschüchtern, Fliegen und Reiten nutzen, sowie keine Fähigkeiten, die Geduld und/oder Konzentration erfordern, wie z.B. das Wirken von Zaubern.

Ein Barbar kann seinen Kampfrausch als Freie Aktion beenden und erhält sodann für 1 Minute den Zustand Erschöpft. Während ein Barbar den Zustand Erschöpft oder Entkräftet hat, kann er nicht in einen Kampfrausch verfallen. Ansonsten kann er beliebig oft am Tag in Kampfrausch verfallen, insofern er über Runden an Kampfrausch verfügt. Sollte der Barbar bewusstlos werden, endet sein Kampfrausch augenblicklich.

Schnelle Bewegung (AF): Die Bewegungsrate an Land ist bei einem Barbaren um 3 m höher als für sein Volk üblich. Dies gilt nur, wenn er gar keine, leichte oder mittelschwere Rüstung trägt und keine schwere Last mit sich führt. Dieser Bonus wird angewandt, noch bevor die Bewegungsrate des Barbaren durch getragene Lasten oder Rüstungen modifiziert wird. Dieser Bonus ist kumulativ mit allen anderen Boni des Barbaren auf seine Bewegungsrate an Land.

Kampfrauschkräfte (AF): Wenn ein Barbar neue Erfahrungsstufen erlangt, lernt er zugleich seinen Kampfrausch auf andere Weise zu nutzen. Beginnend mit der 2. Stufe - und dann mit jeder weiteren geraden Klassenstufe als Barbar - erhält er eine neue Kampfrauschkraft. Ein Barbar kann von Kampfrauschkräften nur dann profitieren, wenn und solange er sich im Kampfrausch befindet. Manche Kräfte sind während eines Kampfrausches immer aktiv, während andere erfordern, dass der Barbar eine Aktion nutzt, um sie zu aktivieren. Sofern nicht anders angegeben, kann er eine bestimmte Kraft nicht mehrmals auswählen. Einige der folgenden Kampfrauschkräfte sind Kampfhaltungen. Zum Aktivieren einer Kampfhaltung ist eine Bewegungsaktion erforderlich. Ein Barbar kann stets nur eine Kampfhaltung aktiviert haben. Sollte er eine Kampfrauschkraft der Kategorie Kampfhaltung aktivieren, während er bereits eine Kampfhaltung aktiv nutzt, endet die aktuelle Kampfhaltung augenblicklich und wird durch die neue ersetzt. Der Barbar kann eine aktive Kampfhaltung absichtlich zu Beginn seines Zuges als Freie Aktion beenden, andernfalls hält sie bis zum Ende des Kampfrausches an.

Die folgenden Kampfrauschkräfte können in der vorliegenden Version nur vom Entfesselten Barbaren gewählt werden:

Aberglaube (AF): Der Barbar erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf Rettungswürfe, um Zaubern und zauberähnlichen Fähigkeiten zu widerstehen. Dieser Bonus steigt um 1 pro 4 Barbarenstufen, über welche der Charakter verfügt. Der Barbar kann kein williges Ziel für einen Zauberspruch sein und muss daher Rettungswürfe auch gegen Zauber seiner Verbündeten ablegen.

Animalische Wut (AF): Der Barbar erhält einen Bissangriff. Dies ist ein natürlicher Primärangriff, welcher 1W4 Schadenspunkte im Falle eines mittelgroßen Barbaren und 1W3 Schadenspunkte im Falle eines kleinen Barbaren verursacht (zuzüglich eines möglichen ST-Modifikators). Sollte der Bissangriff als Teil eines Vollen Angriffes eingesetzt werden, bei dem der Barbar auch hergestellte Waffen nutzt, erfolgt der Bissangriff mit dem vollen GAB des Barbaren -5 und es wird nur der halbe ST-Modifikator zum Schadenswurf addiert. Der Barbar kann im Ringkampf einen Bissangriff als Teil der Aktion zum Weiterführen oder Entkommen aus dem Ringkampf einsetzen. Gelingt der Bissangriff, erhält der Barbar bis zum Ende der Runde einen Bonus von +2 auf seine Kampfmanöver für Ringkampf gegen das Ziel.

Tabelle 1-1: Entfesselter Barbar (EBRB)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+1	+0	+0	+2	Kampfrausch, Schnelle Bewegung
2	+2	+0	+0	+3	Kampfrauschkraft, Reflexbewegung
3	+3	+1	+1	+3	Gefahreninstinkt +1
4	+4	+1	+1	+4	Kampfrauschkraft
5	+5	+1	+1	+4	Verbesserte Reflexbewegung
6	+6/+1	+2	+2	+5	Gefahreninstinkt +2, Kampfrauschkraft
7	+7/+2	+2	+2	+5	Schadensreduzierung 1/—
8	+8/+3	+2	+2	+6	Kampfrauschkraft
9	+9/+4	+3	+3	+6	Gefahreninstinkt +3
10	+10/+5	+3	+3	+7	Kampfrauschkraft, Schadensreduzierung 2/—
11	+11/+6/+1	+3	+3	+7	Starker Kampfrausch
12	+12/+7/+2	+4	+4	+8	Gefahreninstinkt +4, Kampfrauschkraft
13	+13/+8/+3	+4	+4	+8	Schadensreduzierung 3/—
14	+14/+9/+4	+4	+4	+9	Kampfrauschkraft, Unbeugsamer Wille
15	+15/+10/+5	+5	+5	+9	Gefahreninstinkt +5
16	+16/+11/+6/+1	+5	+5	+10	Kampfrauschkraft, Schadensreduzierung 4/—
17	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10	Unermüdlicher Kampfrausch
18	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11	Gefahreninstinkt +6, Kampfrauschkraft
19	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11	Schadensreduzierung 5/—
20	+20/+15/+10/+5	+6	+6	+12	Kampfrauschkraft, Mächtiger Kampfrausch

Blutender Schlag (AF): Solange der Barbar die Machtvolle Kampfhaltung einnimmt, kann er einen Angriff ausführen, der seine Gegner heftig bluten lässt. Er kann ein Mal pro Runde einen seiner Angriffe Blutungsschaden in Höhe des halben Bonusschadens verursachen lassen, den er durch Machtvolle Kampfhaltung erlangt. Dieser Blutungsschaden umgeht Schadensreduzierung, ist aber nicht mit sich selbst kumulativ. Ein Barbar muss über die Kampfrauschkraft Machtvolle Kampfhaltung verfügen und wenigstens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Bodenbrecher (AF): Der Barbar kann als Volle Aktion den Boden um sich herum angreifen. Dieser Angriff trifft automatisch und verursacht normalen Schaden. Sollte der Barbar dabei die Härte des Bodens mit seinem Schaden übertreffen, werden das von ihm belegte und alle daran angrenzenden Felder zu Schwierigem Gelände. Alle anderen Kreaturen auf diesen Feldern müssen einen Reflexwurf gegen SG 15 ablegen, um nicht den Zustand Liegend zu erleiden. Ein Barbar muss wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Bodenbrecher, Mächtiger (AF): Wenn der Barbar die Kampfrauschkraft Bodenbrecher nutzt, kann er den Radius des Effektes um 1,50 m erhöhen. Diese Kampfrauschkraft kann bis zu drei Mal gewählt werden, ihre Effekte sind kumulativ. Ein Barbar muss wenigstens die 8. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Bodenbrecher verfügen, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Dämmersicht (AF): Die Sinne des Barbaren schärfen sich und er erhält Dämmersicht.

Einschüchterndes Niederstarren (AF): Der Barbar addiert seinen ST-Modifikator anstelle seines CH-Modifikators auf alle Fertigkeitswürfe für Einschüchtern, um einen Gegner zu demoralisieren. Er kann einen Einschüchterungsversuch gegen einen angrenzenden Gegner als Bewegungsaktion statt als Standard-Aktion ablegen, um diesen zu demoralisieren. Bei Erfolg erleidet der Gegner solange den Zustand Erschüttert, wie der gegenwärtige Kampfrausch des Barbaren anhält.

Elementare Kampfhaltung (ÜF): Wenn der Barbar diese Kampfhaltung einnimmt, wählt er eine Energieart (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure). Seine Nahkampfangriffe verursachen 1 zusätzlichen Schadenspunkt der gewählten Energieart. Mit der 8. Stufe steigt dieser Schaden auf 1W6. Mit der 12. Stufe verursachen die Kritischen Treffer des Barbaren zusätzliche 1W10 Energieschadenspunkte derselben Art (2W10 bei Waffen die bei einem Kritischen Treffer dreifachen Schaden verursachen, bzw. 3W10 bei Waffen die bei einem Kritischen Treffer vierfachen Schaden verursachen). Dies ist eine Kampfrauschkraft der Kategorie Kampfhaltung. Ein Barbar muss wenigstens die 4. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Energieabsorption (ÜF): Der Barbar kann ein Mal am Tag die Energie eines einzelnen Angriffes absorbieren, sofern er der Energieart mittels seiner Kampfrauschkraft Energieresistenz widersteht. Er nimmt keinen Schaden durch den Angriff und legt auch keinen Rettungswurf ab. Stattdessen erhöht er die Anzahl der temporären Trefferpunkte, die er beim Beginn des Kampfrauschs erlangt, um die Hälfte des Schadens, den er ohne die Energieresistenz erlitten hätte. Mit der 16. Stufe kann der Barbar ein Mal vor Ende seines Kampfrausches die gespeicherte Energie als Odemwaffe in einer 18 m-Linie oder einem 9 m-Kegel freisetzen. Diese Odemwaffe verursacht Schaden in Höhe der vollen Schadensmenge, welche der Barbar durch den absorbierten Effekt erlitten hätte (REF, SG 10 + ½ Barbarenstufe + KO-Modifikator des Barbaren, halbiert). Der Barbar behält die durch diese Fähigkeit erlangten temporären Trefferpunkte auch nach Entfesseln der Odemwaffe. Ein Barbar muss über die Kampfrauschkraft Energieresistenz verfügen und wenigstens die 12. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Energieresistenz (AF): Der Barbar erhält Resistenz gegen eine Energieart (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall) in Höhe seiner halben Barbarenstufe (Minimum 1). Beginnend mit der 8. Stufe erhält er eine begrenzte Immunität gegen dieselbe Energieart (wie *Schutz vor Energien*). Er kann 2

Schadenspunkte pro Stufe absorbieren und wendet zunächst immer seine Energieresistenz zuerst an. Die Energieart wird mit Wahl dieser Kampfrauschkraft ausgewählt und kann später nicht mehr geändert werden. Diese Kampfrauschkraft kann mehrfach gewählt werden, muss aber jedes Mal einer anderen Energieart zugeordnet werden.

Erhöhte Schadensreduzierung (AF): Die Schadenreduzierung des Barbaren steigt im Kampfrausch um 2/–. Ein Barbar kann diese Kraft bis zu drei Mal wählen; die Wirkung ist kumulativ. Ein Barbar muss wenigstens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Erneuerte Gesundheit (AF): Der Barbar ignoriert pro 2 Barbarenstufen den Effekt von 1 Punkt Attributsschaden oder –malus (maximal 10). Mit der 6. Stufe kann er ferner 1 negative Stufe pro 4 Barbarenstufen ignorieren. Sobald der Kampfrausch endet, erleidet er jedoch die vollständigen Effekte von Attributsmali, -schäden oder negativen Stufen.

Erneuerte Lebenskraft (AF): Der Barbar kann bei sich selbst als Standard-Aktion 1W8 + KO-Modifikator Trefferpunkte heilen. Pro jeweils 4 Stufen, die der Barbar jenseits der 4. Barbarenstufe besitzt, heilt er bei sich weitere 1W8 TP (maximal 5W8 mit der 20. Stufe). Diese Kampfrauschkraft kann nur einmal am Tag eingesetzt werden. Um diese Kraft wählen zu können, muss der Barbar mindestens die 4. Stufe erreicht haben.

Fleischwunde (AF): Der Barbar kann es ein Mal am Tag vereiteln, durch einen Angriff schweren Schaden zu erleiden, indem er einen Zähigkeitswurf ablegt, dessen SG dem Schaden entspricht, welchen er durch den Angriff erleiden würde. Bei Erfolg erleidet er keinen Schaden; misslingt der Rettungswurf, erleidet er durch den Angriff halben Schaden und dieser Schaden wird zu Nichttödlichem Schaden konvertiert. Der Barbar muss sich für den Einsatz dieser Fähigkeit entscheiden, nachdem der Angriffswurf erfolgt ist, aber bevor der Schaden ausgewürfelt wurde. Ein Barbar muss wenigstens die 10. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Furchtlose Wut (AF): Der Barbar ist gegen die Zustände Erschüttert und Verängstigt (nicht aber gegen Panisch) immun. Ein Barbar muss wenigstens die 12. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Geruchssinn (AF): Der Barbar die Fähigkeit Geruchssinn und kann diese nutzen, um unsichtbare oder anderweitig seiner Sicht entzogene Feinde aufzuspüren. (Siehe auch *Grundregelwerk*, S. 564.)

Geschärfte Treffsicherheit (AF): Während der Barbar seine Zielsichere Kampfhaltung aufrechterhält, ignoriert er die Fehlschlagschance für Tarnung und behandelt Vollständige Tarnung als normale Tarnung. Er ignoriert ferner alle Mali durch Deckung mit Ausnahme von jenen, die aus Vollständiger Deckung resultieren. Ein Barbar muss über die Kampfrauschkraft Zielsichere Kampfhaltung verfügen und wenigstens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Geweckte Wut (AF): Der Barbar kann sich sogar dann in einen Kampfrausch versetzen, wenn er erschöpft ist. Sollte er den Zustand Erschöpft besitzen, wenn er sich in Kampfrausch versetzt, verliert er diesen Zustand, erhält aber keine temporären Trefferpunkte. Sobald dieser Kampfrausch dann endet, erleidet der Barbar für 10 Minuten den Zustand Entkräftet.

Hexenjäger (AF): Der Barbar erhält einen Bonus von +1 auf Schadenswürfe gegen Kreaturen, welche Zauber wirken können oder über zauberähnliche Fähigkeiten verfügen. Dieser Bonus steigt um 1 pro 4 Barbarenstufen, über welche der Charakter verfügt. Sollte der Barbar zudem einen Kritischen Treffer gegen eine Kreatur bestätigen, die unter einem anhaltenden, vorteilhaften Effekt steht, wird dieser Effekt für 1 Runde unterdrückt (sollte die Kreatur unter mehreren passenden Effekten stehen, wird einer davon zufällig ausgewählt). Ein Barbar muss über die Kampfrauschkraft Aberglaube verfügen, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Hindurchstürmen (AF): Wenn der Barbar einen Sturmangriff ausführt, kann er einen seiner Verbündeten aus dem Weg schieben. Solange der Verbündete sich nicht angrenzend zum Ziel des Sturmangriffes befindet, zählt er als nicht im Weg befindlich. Dies verändert nicht die Position des Verbündeten, sondern erlaubt dem Barbaren lediglich, an ihm vorbei zu kommen.

Hindurchstürmen, Mächtiges (AF): Dies funktioniert wie Hindurchstürmen, gilt aber für eine beliebige Anzahl von Verbündeten, sofern sie sich nicht zum Ziel des Sturmangriffes angrenzend befinden. Ein Barbar muss über die Kampfrauschkraft Hindurchstürmen verfügen und wenigstens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Innere Zähigkeit (AF): Der Barbar ist gegen die Zustände Kränkelnd und Übelkeit immun. Ein Barbar muss wenigstens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Kampfschrei (AF): Der Barbar kann als Standard-Aktion einen furchteinflößenden Kampfschrei ausstoßen. Alle Feinde innerhalb von 9 m, welche bereits durch den Barbaren den Zustand Erschüttert erhalten haben (dies geschieht meist im Rahmen von Einschüchtern), müssen einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ Barbarenstufe + ST-Modifikator ablegen, um nicht für 1W4+1 Runden den Zustand Panisch zu erhalten. Im Anschluss ist ein Gegner unabhängig vom Ausgang seines Willenswurfes gegen diese Fähigkeit für 24 Stunden immun. Ein Barbar muss wenigstens die 8. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Einschüchterndes Niederstarren verfügen, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Kein Entkommen (AF): Der Barbar ist in der Lage dazu, sich als Augenblickliche Aktion bis zum Doppelten seiner Bewegungsrate zu bewegen. Der Barbar kann diese Fähigkeit nur dann einsetzen, wenn ein angrenzender Gegner sich mit einer Rückzugsaktion von ihm entfernt. Der Barbar muss die Bewegung zu dem Feind angrenzend beenden, der sich zurückgezogen hat. Die Bewegung des Barbaren verursacht normal Gelegenheitsangriffe.

Kraftvolle Kampfhaltung (AF): Der Barbar kann auf unglaubliche Kraftreserven zurückgreifen. Er erhält einen Kompetenzbonus von +1 auf Kampfmanöverwürfe und seine KMV. Diese Boni steigen um 1 pro 4 Barbarenstufen, über welche der Charakter verfügt. Ferner erhält er einen Kompetenzbonus von +8 auf Stärkewürfe, um Gegenstände zu stemmen, zu schieben, zu verbiegen, zu zerbrechen oder zu zerschmettern (dieser Bonus kommt nicht bei Kampfmanövern zur Anwendung). Dies ist eineKampfrauschkraft der Kategorie Kampfhaltung.

Kritische Stellen schützen (AF): Während der Barbar seine Wachsame Kampfhaltung einnimmt, erhält er gegen Kritische Bestätigungswürfe einen zusätzlichen Ausweichbonus von +4 auf seine RK. Er muss über die Kampfrauschkraft Wachsame Kampfhaltung verfügen und wenigstens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Mächtiger Schlag (AF): Der Barbar kann einen Kritischen Treffer automatisch bestätigen. Diese Kraft wird als Augenblickliche Aktion genutzt, sobald der Barbar bei einem Angriff eine Kritische Bedrohung erzielt. Sie kann nur ein Mal am Tag eingesetzt werden. Ein Barbar muss wenigstens die 12. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Machtvolle Kampfhaltung (AF): Der Barbar kann sich auf seine Wildheit konzentrieren. Er erhält einen Bonus von +1 auf Nahkampf- und Wurfwaffenschadenswürfe. Dieser Bonus steigt um 1 pro 4 Barbarenstufen, über welche der Charakter verfügt. Dies ist eine Kampfrauschkraft der Kategorie Kampfhaltung.

Magiefresser (ÜF): Wenn dem Barbar ein Rettungswurf gelingt, um einem Zauber, einer übernatürlichen oder einer zauberähnlichen Fähigkeit zu widerstehen, erhält er temporäre Trefferpunkte in Höhe des Zaubergrades des Effektes (im Falle von Zaubern und zauberähnlichen Fähigkeiten) oder in Höhe des halben HG der Quelle (im Falle von übernatürlichen Fähigkeiten). Diese temporären Trefferpunkte verschwinden mit dem Ende des Kampfrausches; sie sind mit jenen temporären Trefferpunkten kumulativ, welche der Barbar durch seinen Kampfrausch erlangt, nicht aber mit anderen temporären Trefferpunkten, die er durch diese Fähigkeit erhält. Ein Barbar muss über die Kampfrauschkraft Aberglaube verfügen und wenigstens die 10. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Nachtsicht (AF): Die Sinne des Barbaren werden außergewöhnlich scharf und er erhält Dunkelsicht 18 m. Sollte er bereits über Dunkelsicht verfügen, steigt deren Reichweite um 18 m. Um diese Kraft wählen zu können, muss der Barbar entweder das Volksmerkmal Dämmersicht oder Dunkelsicht besitzen, oder aber über die Kampfrauschkraft Dämmersicht verfügen.



Niederschlagen (AF): Der Barbar kann ein Mal pro Runde anstelle eines Nahkampfangriffes einen Kampfmanöverwurf für Ansturm mit seinem vollen KMV ausführen, egal welchen Angriff er dadurch ersetzt. Bei Erfolg erleidet das Ziel Schaden in Höhe des ST-Bonus des Barbaren und wird wie normal zurückgestoßen. Der Barbar bewegt sich nicht mit seinem Ziel mit. Dieser Ansturm provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Perfekte Klarheit (AF): Während der Barbar sich in der Ruhigen Kampfhaltung befindet, kann er bei jeder Fehlschlagschance und jedem Willenswurf zum Anzweifeln von Illusionen zwei Mal würfeln und das für ihn bessere Ergebnis wählen. Ein Barbar muss über die Kampfrauschkraft Ruhige Kampfhaltung verfügen, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Reflexartiges Ausweichen (AF): Während der Barbar sich in der Wachsamen Kampfhaltung befindet, kann er seinen Ausweichbonus auf seine RK zusätzlich als Bonus auf Reflexwürfe addieren. Ein Barbar muss über die Kampfrauschkraft Wachsame Kampfhaltung verfügen und wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Regenerative Kampfhaltung (AF): Der Barbar erlangt beständig Gesundheit zurück. Zu Beginn seines Zuges erhält er 1 temporären Trefferpunkt pro 4 Stufen als Barbar zurück (maximal 5 temporäre TP pro Runde). Er kann auf diese Weise nicht mehr temporäre Trefferpunkte zurückerlangen, als die Anzahl, welche er durch den Kampfrausch erhält. Dies ist eine Kampfrauschkraft der Kategorie Kampfhaltung und ein Barbar muss wenigstens die 4. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Ruhige Kampfhaltung (AF): Der Barbar kann sich in einen Zustand der inneren Ruhe versetzen. Während er diese Kampfhaltung nutzt, erhält er aus seinem Kampfrausch neben den temporären Trefferpunkten keine Vorteile, aber auch keine Nachteile (d.h. auch keinen Malus auf seine RK und keine Einschränkungen hinsichtlich der ihm möglichen Handlungen). Er verbraucht aber weiterhin Runden an Kampfrausch. Dies ist eine Kampfrauschkraft der Kategorie Kampfhaltung.

Schmähende Kampfhaltung (AF): Der Barbar kann seine Verteidigung vernachlässigen und sich zugleich darauf vorbereiten, verheerende Gegenangriffe zu führen. Gegner erhalten einen Bonus von +4 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen den Barbaren, während er diese Kampfhaltung nutzt. Allerdings provoziert jeder gegen den Barbaren geführte Angriff einen Gelegenheitsangriff durch diesen. Dies ist eine Kampfrauschkraft der Kategorie Kampfhaltung und ein Barbar muss wenigstens die 12. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Schnelle Reflexe (AF): Der Barbar kann einen zusätzlichen Gelegenheitsangriff pro Runde ausführen.

Schneller Fuß (AF): Der Barbar erhält einen Verbesserungsbonus von 3 m auf seine Bewegungsrate an Land. Ein Barbar kann diese Kampfrauschkraft bis zu drei Mal wählen, die Effekte sind kumulativ.

Sprinten (AF): Der Barbar addiere seine halbe Bewegungsrate auf die Entfernung, die er im Rennen oder bei einem Sturmangriff zurücklegen kann. Ein Barbar muss über die Kampfrauschkraft Schneller Fuß verfügen und wenigstens die 4. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Starker Geist (AF): Der Barbar kann einen misslungenen Willenswurf am Ende seines nächsten Zuges gegen denselben SG wiederholen. Sollte dieser zweite Rettungswurf gelingen, wird

der Barbar so behandelt, als sei ihm der erste Rettungswurf bereits gelungen, wodurch der Effekt aufgehoben oder reduziert wird, je nachdem wie es der Zauber oder Effekt bestimmt. Ein Barbar muss wenigstens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Tödliche Treffsicherheit (AF): Sollte der Barbar in seiner Zielsicheren Kampfhaltung eine Kritische Bedrohung erzielen, addiert er den doppelten Bonus, welchen er durch seine Haltung erhält, auf den Bestätigungswurf. Ein Barbar muss über die Kampfrauschkraft Zielsichere Kampfhaltung verfügen und wenigstens die 4. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Unerwarteter Schlag (AF): Der Barbar kann einen Gelegenheitsangriff gegen einen Gegner ausführen, welcher ein vom Barbaren bedrohtes Feld betritt. Dabei ist es egal, ob die Bewegung normalerweise einen Gelegenheitsangriff provozieren würde. Der Barbar kann diese Fähigkeit nur dann nutzen, wenn sich auf den übrigen von ihm bedrohten Feldern keine Gegner befinden. Ein Barbar muss wenigstens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Verkrüppelnder Schlag (AF): Ein Mal am Tag kann der Barbar, wenn ihm ein Angriff gelingt, dem Ziel 1 Punkt ST- oder GE-Schaden zufügen. Dieser Schaden steigt um 1 Punkt pro 4 Barbarenstufen, über die der Charakter verfügt. Ein Barbar muss wenigstens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Vernichtende Treffsicherheit (AF): Während der Barbar sich in seiner Zielsicheren Kampfhaltung befindet, steigt der Schadensmultiplikator für Kritische Treffer um 1 (ein Multiplikator von x2 wird zu x3 usw.). Ein Barbar muss über die Kampfrauschkraft Zielsichere Kampfhaltung verfügen und wenigstens die 16. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Wachsame Kampfhaltung (AF): Der Barbar kann eine defensive Haltung einnehmen. Diese verleiht ihm für die Dauer seines aktuellen Kampfrausches einen Ausweichbonus von +1 auf seine Rüstungsklasse. Dieser Bonus steigt um 1 pro 4 Barbarenstufen, über welche der Charakter verfügt. Dies ist eine Kampfrauschkraft der Kategorie Kampfhaltung.

Waghalsige Kampfhaltung (AF): Der Barbar kann schwungvoll angreifen, vernachlässigt dabei aber seine Verteidigung. Er erhält einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und einen Malus von -1 auf seine RK. Dieser Bonus und dieser Malus steigen um 1 pro 4 Barbarenstufen, über welche der Charakter verfügt. Dies ist eine Kampfrauschkraft der Kategorie Kampfhaltung.

Wildheit inspirieren (AF): Während der Barbar seine Waghalsige Kampfhaltung innehat, verleiht er allen willigen Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung den Boni und den Malus dieser Haltung. Ein Barbar muss über die Kampfrauschkraft Waghalsige Kampfhaltung verfügen, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Wuterfüllter Sprung (AF): Wenn der Barbar einen Fertigkeitswurf für Akrobatik zum Springen ausführt, wird er stets so behandelt, als hätte er Anlauf genommen. Ferner erhält er einen Bonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Springen. Sollte sein Wurf scheitern, halbiert er die gestürzte Entfernung hinsichtlich der Berechnung des anfallenden Sturzschadens.

Wuterfülltes Klettern (AF): Der Barbar erhält eine Bewegungsrate für Klettern in Höhe seiner halben Bewegungsrate an Land (rechne zuvor den Effekt seines Klassenmerkmales Schnelle Bewegung hinzu). Er kann diese Bewegungsrate für Klettern nicht nutzen, um an Oberflächen zu klettern, deren SG jenseits von 20 liegt. Er erhält ferner einen Verbesserungsbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Klettern.

UNMODIFIZIERTE KAMPFRAUSCHKRÄFTE

Die Liste der Kampfrauschkräfte des Barbaren enthält Ersatz für jene Kräfte, die im *Grundregelwerk* zu finden sind. Hinzu kommen einige der Kräfte, die in den *Expertenregeln* und den *Ausbauregeln II: Kampf* abgedruckt sind. Die folgenden Kampfrauschkräfte aus diesen beiden Büchern können ohne Veränderungen genutzt werden:

Expertenregeln: Benebelter Säufer, Beschütztes Leben, Bestientotem, Bestientotem (Mächtiges), Bestientotem (Schwächeres), Chaostotem, Chaostotem (Mächtiges), Chaostotem (Schwächeres), Faustkämpfer, Faustkämpfer (Mächtiger), Flüssiger Mut, Geistertotem, Geistertotem (Mächtiges), Geistertotem (Schwächeres), Grölender Säufer, Scheusaltotem, Scheusaltotem (Mächtiges), Scheusaltotem (Schwächeres), Schleuder- und Sturmangriff, Schleudern, Schleudern (Mächtiges), Schleudern (Schwächeres), Stichelnder Prahler, Temperamentvolles Ross, Torkelnder Säufer, Überwältigender Vorstoß, Überwältigendes Niederrennen, Wildes Reittier, Wildes Reittier (Mächtiges), Wildes Trampeln, Wildes Trampeln (Mächtiges), Zauberstörer.

Ausbauregeln II: Kampf: Beschütztes Leben (Mächtiges), Drachentotem, Drachentotem (Widerstandskraft des), Drachentotems (Schwingen des), Geisterwüter, Körperkeule, Schwarmtotem, Schwarmtotem (Widerstandskraft des), Schwarmtotems (Gift des), Urtümlicher Geruchssinn, Verzauberung zerschmettern, Weltenschlangentotem, Weltenschlangentotem (Widerstandskraft des), Weltenschlangentotem (Einheit des)

Wuterfülltes Schwimmen (AF): Der Barbar erhält eine Bewegungsrate für Schwimmen in Höhe seiner halben Bewegungsrate an Land (rechne zuvor den Effekt seines Klassenmerkmales Schnelle Bewegung hinzu). Er erhält ferner einen Verbesserungsbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen.

Zeichen der Geister (ÜF): Der Barbar wurde von den Geistern in Form einer beeindruckenden Tätowierung, Narbe oder eines Geburtsmales gezeichnet. Er kann die Gunst der Geister ein Mal am Tag als Schnelle Aktion nutzen, um einen gerade ausgeführten W20-Wurf um +1W6 zu erhöhen. Dieser Bonus steigt um 1 pro 4 Barbarenstufen, über die der Charakter verfügt. Er kann diese Fähigkeit nutzen, wenn das Ergebnis des W20-Wurfes schon feststeht.

Zertrümmerer (AF): Wenn der Barbar ein Kampfmanöver für Gegenstand zerschmettern oder einen Angriff gegen einen Gegenstand ausführt, den niemand am Leib oder in Händen trägt, ignoriert er 1 Punkt an Härte des Gegenstandes pro Barbarenstufe, über die er verfügt.

Zielsichere Kampfhaltung (AF): Der Barbar kann genaue Schläge landen. Er erhält einen Kompetenzbonus von +1 auf Nahkampf- und Wurfwaffenangriffswürfe. Dieser Bonus steigt um 1 pro 4 Barbarenstufen, über welche der Charakter verfügt. Dies ist eine Kampfrauschkraft der Kategorie Kampfhaltung.

Zu-Fall-bringende Kampfhaltung (AF): Der Barbar kann sich darauf konzentrieren, seine Gegner niederzuwerfen. Ein Mal pro Runde kann er anstelle eines Nahkampfangriffes ein Kampfmanöver für Zu-Fall-Bringen gegen ein Ziel ausführen, welches keine Gelegenheitsangriffe provoziert, und bei Erfolg dem Ziel den Zustand Liegend verleihen. Dies ist eine Kampfrauschkraft der Kategorie Kampfhaltung.

Reflexbewegung (AF): Beginnend mit der 2. Stufe erlangt der Barbar die Gabe, auf Bedrohungen reagieren, bevor es seine Sinne ihm eigentlich erlauben. Er kann nicht mehr auf dem Falschen Fuß angetroffen werden und verliert auch nicht mehr seinen Geschicklichkeitsbonus auf seine RK, wenn

der Angreifer unsichtbar ist. Er verliert noch immer seinen GE-Bonus auf die RK, wenn er bewegungsunfähig ist. Ein Barbar mit dieser Fähigkeit kann allerdings weiterhin seinen Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse verlieren, wenn der Gegner erfolgreich eine Finte gegen ihn ausführt. Sollte der Barbar die Fähigkeit Reflexbewegung bereits durch eine andere Klasse besitzen, erhält er stattdessen Verbesserte Reflexbewegung (siehe unten).

Gefahreninstinkt (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Barbar einen Bonus von +1 auf seine Reflexwürfe, um Fallen auszuweichen, sowie einen Ausweichbonus von +1 auf seine Rüstungsklasse gegen Angriffe von Fallen. Ferner erhält er einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um nicht von Gegnern überrascht zu werden. Diese Boni steigen alle weiteren 3 Stufen als Barbar um 1 (maximal +6 mit der 18. Stufe). Diese Fähigkeit zählt als Fallengespür hinsichtlich der Voraussetzungen von Talenten und Klassenvoraussetzungen und kann durch jedes Klassenmerkmal eines Archetypen ersetzt werden, welches Fallengespür ersetzt. Die durch diese Fähigkeit erlangten Boni sind mit den durch Fallengespür erlangten kumulativ, sofern der Barbar durch eine andere Klasse über die Fähigkeit Fallengespür verfügt.

Verbesserte Reflexbewegung (AF): Ab der 5. Stufe kann der Barbar nicht mehr in die Zange genommen werden. Ein Gegner kann den Barbaren auch nicht mehr nicht mit einem Hinterhältigen Angriff attackieren, den ihm ein in die Zange nehmen ermöglichen würde, es sei denn, der Gegner besitzt vier Klassenstufen mehr in der Klasse, die ihm das Klassenmerkmal Hinterhältiger Angriff verleiht, als der Barbar über Barbarenstufen verfügt. Sollte der Barbar bereits durch eine andere Klasse über die Fähigkeit Reflexbewegung verfügen, werden seine Stufen in dieser anderen Klasse auf seine effektive Barbarenstufe für diesen Vergleich addiert.

Schadensreduzierung (AF): Mit Erlangen der 7. Stufe erhält der Barbar Schadensreduzierung. Er zieht jedes Mal, wenn er durch eine Waffe oder einen natürlichen Angriff Schaden nimmt, einen Punkt von diesem Schaden ab. Mit der 10. Stufe - und dann allen weiteren 3 Stufen - steigt seine Schadensreduzierung um 1 Punkt (bis zu 5 Punkten mit der 19. Stufe). Die Schadensreduzierung kann einen Schaden auf 0, aber nicht unter 0 senken.

Starker Kampfrausch (AF): Beginnend mit der 11. Stufe steigen die Boni eines Barbaren auf Nahkampfangriffs-, Nahkampfschadens-, Wurfwaffenschadens- und Willenswürfe im Kampfrausch auf +3. Ferner steigt die Anzahl der beim Beginn des Kampfrauschs erlangten temporären Trefferpunkte auf 3 TP pro Trefferwürfel.

Unbeugsamer Wille (AF): Ab der 14. Stufe erhält der Barbar während seines Kampfrauschs einen Bonus von +4 auf Willenswürfe gegen Zauber der Schule der Verzauberungen. Dieser Bonus ist mit anderen Modifikatoren kumulativ, wie etwa dem Moralbonus auf Willenswürfe, den der Barbar im Kampfrausch erhält.

Unermüdlicher Kampfrausch (AF): Ab der 17. Stufe erleidet der Barbar am Ende seines Kampfrauschs nicht mehr den Zustand Erschöpft. Sollte er binnen 1 Minute nach Beendigung des letzten Kampfrausches erneut einen Kampfrausch beginnen, erlangt er durch diesen keine temporären Trefferpunkte.

Mächtiger Kampfrausch (AF): Mit der 20. Stufe steigen die Boni eines Barbaren auf Nahkampfangriffs-, Nahkampfschadens-, Wurfwaffenschadens- und Willenswürfe im Kampfrausch auf +4. Ferner steigt die Anzahl der beim Beginn des Kampfrauschs erlangten temporären Trefferpunkte auf 4 TP pro Trefferwürfel.

Mönch

Körperliche und geistige Perfektion sind das Lebensziel jedes Mönches. Für diese fähigen Krieger sind Kampfeskunst und geistige Klarheit ein und dasselbe. Sie sind in der Lage, Gegner mit Fäusten und Waffen niederzustrecken und gehören daher zu den vielseitigeren Kampfbeteiligten auf dem Schlachtfeld. Mönche sind zudem imstande, ihre spirituelle Lebensenergie, das sogenannte *Ki* zu bändigen, und dadurch beeindruckende akrobatische Taten und mystische Kräfte einzusetzen. Hierzu benötigen sie aber unglaubliche Disziplin und Konzentration, weshalb sie ihr ganzes Leben mit der Perfektion ihrer Künste verbringen.

Entfesselt: Der Mönch wurde umfassend überarbeitet, hierzu gehören sein Grundangriffsbonus, sein Trefferwürfel, seine Rettungswürfe und viele seiner besonderen Fähigkeiten. Das Endresultat ist nicht nur leichter zu spielen, sondern auch weitaus vielseitiger. Der Schlaghagel lässt sich nun leichter einsetzen und viele der höherstufigen Klassenfähigkeiten des Mönches - wie etwa Vibrierende Handfläche und Weiter Schritt - wurden in das neue *Ki*-Kräftesystem integriert. Wenn ein Mönch neue Klassenstufen erlangt, kann er aus einer Reihe von *Ki*-Kräften wählen, so das der Charakter nun wirklich individualisiert wird.

Der Entfesselte Mönch ist eine Alternativklasse des Mönches. Ein Charakter kann nicht über Stufen in beiden Klassen verfügen.

Gesinnung: Rechtschaffen Gut, Rechtschaffen Neutral oder Rechtschaffen Böse.

Trefferwürfel: W10.

Klassenfertigkeiten

Der Mönch verfügt über die folgenden Klassenfertigkeiten: Akrobatik (GE), Auftreten (CH), Beruf (WE), Einschüchtern (IN), Entfesselungskunst (GE), Handwerk (IN), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Motiv erkennen (WE), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Wahrnehmung (WE), Wissen (Geschichte; IN) und Wissen (Religion; IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Der Mönch besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Mönch ist im Umgang mit Armbrüsten (Leichte und Schwere Armbrüste), Beilen, Dolchen, Kamas, Kampfstäben, Knüppeln, Kurzspeeren, Kurzschwertern, Nunchakus, Sais, Schleudern, Schuriken, Sianghams, Speeren und Wurfspeeren geübt, sowie mit allen Waffen, welche als Mönchswaffen zählen. Er ist nicht im Umgang mit Rüstungen oder Schilden irgendeiner Art vertraut. Sollte der Mönch Rüstung tragen, ein Schild benutzen oder mit mehr als einer leichten Traglast belastet sein, verliert er seinen Rüstungsklassenbonus und die Fähigkeiten Schlaghagel und Schnelle Bewegung.

RK-Bonus (AF): Wenn der Mönch keine Rüstung trägt und auch nicht belastet ist, kann er seinen Weisheitsbonus (sofern vorhanden) zu seiner Rüstungsklasse und seiner Kampfmanöververteidigung hinzuaddieren. Zusätzlich erhält er mit der 4. Stufe einen RK- und KMV-Bonus von +1. Dieser Bonus erhöht sich alle weiteren vier Stufen um 1 (maximal +5 mit der 20. Stufe) und wird auch auf die RK des Mönchs gegen Berührungsangriffe oder dann angewendet, wenn er auf dem Falschen Fuß angetroffen wird. Er verliert den Bonus jedoch, wenn er bewegungsunfähig oder hilflos ist, eine Rüstung

trägt, einen Schild einsetzt oder wenn er eine mittlere oder schwere Last trägt.

Betäubender Schlag (AF): Mit der 1. Stufe erhält der Mönch das Bonustalent Betäubender Schlag, selbst wenn er nicht die Voraussetzungen dafür erfüllt. Ab der 4. Stufe - und dann allen weiteren 4 Mönchsstufen - erhält der Mönch die Möglichkeit, dem Ziel des Betäubenden Schlages einen neuen Zustand hinzuzufügen. Dieser Zustand ersetzt für 1 Runde den Zustand Betäubt (ein erfolgreicher Rettungswurf gegen den Betäubenden Schlag vereitelt aber auch diesen Zustand). Beginnend mit der 4. Stufe kann der Mönch seinem Ziel alternativ den Zustand Erschöpft verleihen, mit der 8. Stufe kann er seinem Ziel für 1 Minute den Zustand Kränkelnd verleihen, mit der 12. Stufe kann er ihm für 1W6+1 Runden den Zustand Wankend verleihen. Beginnend mit der 16. Stufe kann der Mönch seinem Ziel alternativ den Zustand Blind oder Taub dauerhaft verleihen, mit der 20. Stufe alternativ für 1W6+1 Runden den Zustand Gelähmt. Der Mönch muss sich vor Ausführen des Angriffes entscheiden, welchen Zustand er seinem Ziel verleihen will. Diese Effekte sind jeweils nicht mit sich selbst kumulativ: so erhält eine Kreatur, die durch Betäubenden Schlag den Zustand Erschöpft erhält, nicht durch einen weiteren Betäubenden Schlag dieser Art den Zustand Entkräftet; zusätzliche Treffer erhöhen allerdings die Dauer des jeweiligen Zustandes.

Bonustalent: Auf der 1. Stufe, der 2. und dann alle vier weiteren Mönchsstufen darf der Mönch ein Bonustalent aus der folgenden Liste wählen: Ausweichen, Geschosse abwehren, Improvisierter Fernkampf, Improvisierter Nahkampf, Kampfreflexe, Skorpionstachel, Verbesserter Ringkampf. Ab der 6. Stufe werden seine Wahlmöglichkeiten um folgende Talente erweitert: Gorgonenfaust, Beweglichkeit, Verbesserte Finte, Verbesserter Ansturm, Verbessertes Entwaffnen und Verbessertes Zu-Fall-Bringen. Beginnend mit der 10. Stufe stehen ihm weitere Talente zur Wahl: Geschosse fangen, Medusenzorn, Tänzelnder Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer. Der Mönch muss für diese Talente die normal erforderlichen Voraussetzungen nicht erfüllen

Schlaghagel (AF): Beginnend mit der 1. Stufe kann ein Mönch als Volle Aktion einen Schlaghagel austeilen. Im Rahmen eines Schlaghagels erhält er einen zusätzlichen Angriff mit seinem höchsten Grundangriffsbonus. Dieser zusätzliche Angriff ist kumulativ mit Bonusangriffen durch *Hast* oder ähnliche Effekte. Wenn der Mönch diese Fähigkeit einsetzt, kann er für seine Angriffe eine beliebige Kombination aus Waffenlosen Schlägen und Angriffen mit Mönchswaffen nutzen. Sollte er dabei mehrere Waffen einsetzen, erhält er keinen Malus, aber auch keine weiteren Angriffe als jene, die ihm der Schlaghagel von der Anzahl her gestattet. Er kann aber immer noch zusätzliche Angriffe aufgrund eines hohen Grundangriffsbonus', durch diese Fähigkeit und *Hast* oder ähnliche Effekte erlangen.

Ab der 11. Stufe kann der Mönch einen weiteren zusätzlichen Angriff mit seinem höchsten Grundangriffsbonus im Rahmen seines Schlaghagels ausführen. Dieser ist mit dem ersten Angriff dieser Fähigkeit und zusätzlichen Angriffen aufgrund von *Hast* und ähnlichen Fähigkeiten kumulativ.

Waffenloser Schlag (AF): Auf der 1. Stufe erhält der Mönch das Bonustalent Verbesserter Waffenloser Schlag. Er kann mit seinen Fäusten, den Ellenbogen, Knien oder den Füßen angreifen. Das heißt, dass ein Mönch auch dann Waffenlose Angriffe ausführen kann, wenn er seine Hände voll hat. Im Rahmen Waffenloser Schläge gibt es keine Angriffe mit der Zweithand. Der Mönch addiert seinen vollen Stärkebonus auf den Schaden all seiner Waffenlosen Angriffe. Die Waffenlosen Schläge eines Mönchs verursachen tödlichen Schaden, er kann aber alternativ auch Nichttödlichen Schaden bewirken, ohne dass dies einen Malus auf seinen Angriffswurf zur Folge hätte. Diese Wahl ist ihm auch im Ringkampf möglich.

Der waffenlose Angriff des Mönchs zählt sowohl als hergestellte wie auch als natürliche Waffe, wenn es um Zauber und Effekten geht, die Angriffe verbessern. Ein Mönch verursacht stufenabhängig mit seinen Waffenlosen Angriffen mehr Schaden als ein normaler Nahkämpfer (siehe Tabelle 1-2; die Angaben dort gelten für einen Mönch der Größenkategorie Mittelgroß, ein kleiner Mönch verursacht weniger und ein großer Mönch mehr Schaden; siehe die folgende Tabelle).

Waffenloser Schaden von Mönchen der Grössenkategorien Klein und Gross

Stufe	(Kleiner Mönch)	(Großer Mönch)
1.–3.	1W4	1W8
4.–7.	1W6	2W6
8.–11.	1W8	2W8
12.–15.	1W10	3W6
16.–19.	2W6	3W8
20.	2W8	4W8

Entrinnen (AF): Beginnend mit der 2. Stufe kann ein Mönch vielen Flächeneffekten ausweichen. Gelingt ihm ein Reflexwurf gegen einen Angriff, der im Falle eines erfolgreichen Rettungswurfes nur halben Schaden verursacht, erleidet der Mönch stattdessen gar keinen Schaden. Ein Mönch kann diese Fähigkeit nur anwenden, wenn er leichte oder keine Rüstung trägt. Ein hilfloser Mönch kann Entrinnen nicht einsetzen.

Ki-Vorrat (ÜF): Mit der 3. Stufe erlangt der Mönch einen sogenannten *Ki*-Vorrat. Diese übernatürliche Energie kann er einsetzen, um beeindruckende Taten zu vollbringen. Das Maximum an Punkten im *Ki*-Vorrat eines Mönchs entspricht seiner halben Mönchsstufe + seines WE-Modifikators. Solange der Mönch über wenigstens 1 *Ki-Punkt* in seinem *Ki-Vorrat* verfügt, kann er einen *Ki*-Schlag ausführen:

Ab der 3. Stufe gelten seine Waffenlosen Schläge hinsichtlich des Überwindens von Schadensreduzierung als magisch. Ab der 7. Stufe werden sie ferner wie Kaltes Eisen und Silber behandelt, mit Erreichen der 10. Stufe als Rechtschaffen. Ab der 16. Stufe werden seine Waffenlosen Schläge hinsichtlich Schadensreduzierung und des Umgehens von Härte so behandelt, als erfolgten sie mit Adamantwaffen.

Wenn der Mönch als Schnelle Aktion 1 Punkt seines *Ki*-Vorrates aufwendet, kann er im Rahmen eines Schlaghagels einen zusätzlichen Waffenlosen Schlag mit seinem höchsten Angriffsbonus ausführen. Dieser Bonusangriff ist sowohl mit allen Bonusangriffen kumulativ, die ihm der Schlaghagel gestattet, als auch jenen, die er durch *Hast* und ähnliche Effekte erlangt.

Im Rahmen seiner Stufenprogression erlangt ein Mönch weitere Kräfte, die *Ki*-Punkte verbrauchen. Der *Ki*-Vorrat erneuert sich jeden Morgen, nachdem der Mönch 8 Stunden lang gerastet oder meditiert hat. Diese 8 Stunden Pause müssen nicht an einem Stück erfolgen.

Schnelle Bewegung (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Mönch einen Verbesserungsbonus auf seine Bewegungsrate an Land (siehe Tabelle 1-2). Ein Mönch, der eine Rüstung oder mehr als eine leichte Last trägt, verliert diesen Bonus.

Ki-Kräfte (ÜF): Ab der 4. Stufe - und dann mit jeder weiteren geraden Mönchsstufe - kann ein Mönch eine *Ki*-Kraft wählen. Mit diesen Kräften können Mönche beeindruckende akrobatische Taten vollbringen und mystische Kräfte einsetzen, indem

Tabelle 1-2: Mönch (Emön)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Waffenloser Schaden	RK-Bonus	Schnelle Bewegung
1	+1	+2	+0	+2	Betäubender Schlag, Bonustalent, Schlaghagel (Bonusangriff), Waffenloser Schlag	1W6	+0	+0 m
2	+2	+3	+0	+3	Bonustalent, Entrinnen	1W6	+0	+0 m
3	+3	+3	+1	+3	*Ki*-Schlag (Magisch), *Ki*-Vorrat, Schnelle Bewegung	1W6	+0	+3 m
4	+4	+4	+1	+4	*Ki*-Kraft, Ruhiger Geist	1W8	+1	+3 m
5	+5	+4	+1	+4	Kampfstilschlag (1/Runde), Reinheit des Körpers,	1W8	+1	+3 m
6	+6/+1	+5	+2	+5	Bonustalent, *Ki*-Kraft	1W8	+1	+6 m
7	+7/+2	+5	+2	+5	*Ki*-Schlag (Kaltes Eisen/Silber)	1W8	+1	+6 m
8	+8/+3	+6	+2	+6	*Ki*-Kraft	1W10	+2	+6 m
9	+9/+4	+6	+3	+6	Kampfstilschlag, Verbessertes Entrinnen,	1W10	+2	+9 m
10	+10/+5	+7	+3	+7	Bonustalent, *Ki*-Kraft, *Ki*-Schlag (Rechtschaffen)	1W10	+2	+9 m
11	+11/+6/+1	+7	+3	+7	Schlaghagel (Bonusangriff)	1W10	+2	+9 m
12	+12/+7/+2	+8	+4	+8	*Ki*-Kraft	2W6	+3	+12 m
13	+13/+8/+3	+8	+4	+8	Kampfstilschlag, Sprache von Sonne und Mond	2W6	+3	+12 m
14	+14/+9/+4	+9	+4	+9	Bonustalent, *Ki*-Kraft	2W6	+3	+12 m
15	+15/+10/+5	+9	+5	+9	Kampfstilschlag (2/Runde)	2W6	+3	+15 m
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	*Ki*-Kraft, *Ki*-Schlag (Adamant)	2W8	+4	+15 m
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	Kampfstilschlag, Zeitloser Körper	2W8	+4	+15 m
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	Bonustalent, *Ki*-Kraft	2W8	+4	+18 m
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Reiner Verstand	2W8	+4	+18 m
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	*Ki*-Kraft, Perfektes Selbst	2W10	+5	+18 m

sie Punkte ihres *Ki*-Vorrates nutzen. Eine einmal gewählte *Ki-Kraft* kann später nicht mehr ausgetauscht werden. Manche *Ki*-Kräfte haben eine bestimmte Stufenzahl als Voraussetzung. Sofern nicht explizit vermerkt, kann ein Mönch eine individuelle *Ki*-Kraft nur ein Mal wählen.

Diamanthärte (AF): Indem der Mönch als Schnelle Aktion 1 *Ki*-Punkt aufwendet, erhält er für 1 Minute SR 2/-. Ab der 16. Stufe steigt diese Schadensreduzierung auf 4/- und mit der 19. Stufe auf 6/-. Bevor ein Mönch diese *Ki*-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 12. Stufe erreicht haben.

Diamantkörper (ÜF): Durch aufwenden von 1 *Ki*-Punkt kann der Mönch ein Gift aus seinem Körper so entfernen, als würde er *Gift neutralisieren* einsetzen. Er kann auf diese Weise pro Einsatz dieser Fähigkeit nur jeweils ein Gift entfernen. Bevor ein Mönch diese *Ki*-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 8. Stufe erreicht haben.

Diamantseele (AF): Indem der Mönch als Schnelle Aktion 2 *Ki*-Punkte aufwendet, kann er für eine Anzahl von Runden entsprechend seiner Mönchsstufe Zauberresistenz in Höhe seiner Mönchsstufe +10 erlangen. Bevor ein Mönch diese *Ki*-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 12. Stufe erreicht haben.

Diamantverstand (ÜF): Wenn der Mönch als Schnelle Aktion 1 *Ki*-Punkt aufwendet, kann er einen auf ihn einwirkenden Furchteffekt so unterdrücken, als würde er *Furcht bannen* auf einer effektiven Zauberstufe entsprechend seiner Mönchsstufe einsetzen. Er kann 2 *Ki*-Punkte aufwenden, um diese Fähigkeit selbst dann aktivieren zu können, wenn er den Zustand Panisch oder Verängstigt besitzt. Bevor ein Mönch diese *Ki*-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 6. Stufe erreicht haben.

Eine Berührung (AF): Solange der Mönch über wenigstens 1 *Ki*-Punkt in seinem *Ki*-Vorrat verfügt, kann er mit einer Standard-Aktion einen Waffenlosen Schlag gegen einen Gegner als Berührungsangriff ausführen. Er addiert seine halbe Mönchsstufe auf den Schadenswurf und kann 1 *Ki*-Punkt aufwenden, um diesen Bonusschaden für diesen einen Angriff zu verdoppeln. Bevor ein Mönch diese *Ki*-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 12. Stufe erreicht haben.

Elementarexplosion (ÜF): Ein Mönch mit dieser Fähigkeit kann 4 *Ki*-Punkte aufwenden, um einen Energiestoß innerhalb eines 9 m-Kegels zu entfesseln. Kreaturen innerhalb des Kegels erleiden 20W6 Schadenspunkte derselben Energieart, die der Mönch auch seiner *Ki*-Kraft Elementarzorn zugeordnet hat (REF, SG 10 + ½ Mönchsstufe + WE-Modifikator, halbiert). Bevor ein Mönch diese *Ki*-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 18. Stufe erreicht haben und über die *Ki*-Kraft Elementarzorn verfügen.

Elementarzorn (ÜF): Ein Mönch, der diese *Ki*-Kraft wählt, muss ihr eine Energieart (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure) zuordnen. Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden. Der Mönch kann als Schnelle Aktion 1 *Ki*-Punkt aufwenden und so seine natürlichen Angriffe mit Energie so aufladen, dass sie für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner halben Mönchstufe 1W6 Schadenspunkte der gewählten Energieart verursachen. Bevor ein Mönch diese *Ki*-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 6. Stufe erreicht.

Fliegender Sprung (ÜF): Indem der Mönch als Bewegungsaktion 1 *Ki*-Punkt aufwendet, kann er sich selbst die Bewegungsrate für Fliegen mit Manövrierfähigkeit Perfekt verleihen. Er muss seine Bewegung jede Runde auf festem Boden oder auf einer anderen Oberfläche beenden, die sein Gewicht trägt, andernfalls stürzt er. Diese Fähigkeit wirkt 1 Minute lang. Bevor ein Mönch diese *Ki*-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 8. Stufe erreicht haben und über die *Ki*-Kraft Hochsprung verfügen.

Hochsprung (AF): Ein Mönch mit dieser *Ki*-Kraft addiert seine Stufe als Bonus auf alle Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Springen, egal ob in die Höhe oder in die Weite. Ferner wird der Mönch beim Springen stets so behandelt, als hätte er Anlauf genommen. Wenn der Mönch zudem als Schnelle Aktion 1 *Ki*-Punkt aufwendet, erhält er für 1 Runde einen Bonus von +20 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik.

Ki-Strom unterbrechen (ÜF): Wendet ein Mönch als Freie Aktion 1 *Ki*-Punkt auf, bevor er einen Waffenlosen Schlag gegen einen Gegner ausführt, kann er bei einem erfolgreichen Angriff den *Ki*-Strom bei seinem Ziel unterbrechen. Sofern er dem Ziel seines Angriffs Schaden zufügt, steigen bei diesem die Aktivierungskosten seiner *Ki*-Kräfte für 1 Stunde um 1 Punkt. Sollte der Mönch 2 Punkte seines *Ki*-Vorrates aufwenden, kann diese Fähigkeit anstelle eines *Ki*-Vorrates den Arkanen Vorrat, das Arkane Reservoir, die Elan-, Inspirations- oder Schneidpunkte zum Ziel haben. Die Effekte dieser Fähigkeit sind nicht kumulativ, weitere Treffer verlängern aber die Wirkungsdauer um 1 Stunde pro Treffer. Bevor ein Mönch diese Ki-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 10. Stufe erreicht haben.

Ki-Metabolismus (ÜF): Ein Mönch mit dieser Fähigkeit nutzt sein *Ki* zur Kontrolle seines Metabolismus'. Solange er über wenigstens 1 *Ki*-Punkt in seinem *Ki*-Vorrat verfügt, benötigt der Mönch nur ein Viertel der üblichen Menge an Essen und Trinken, braucht nur 2 Stunden Schlaf pro Nacht (dies genügt zum Auffrischen seines *Ki-Vorrates*) und kann seinen Atem für bis zu 1 Stunde pro Konstitutionspunkt anhalten. Indem der Mönch als Bewegungsaktion 1 *Ki*-Punkt aufwendet, kann er in einen Zustand von Scheintod verfallen: er erhält den Zustand Bewusstlos und wirkt für die normale Sinneswahrnehmung als tot. Wenn er in diesen Zustand verfällt, setzt er entweder eine Zeitspanne fest, an deren Ende er erwacht, oder bestimmt eine Bedingung, die sein Aufwachen auslöst.

Ki-Reichweite (ÜF): Indem der Mönch als Schnelle Aktion 1 *Ki*-Punkt aufwendet, erhöht er die Grundreichweite einer geworfenen Mönchswaffe um 6 m. Dieser Vorteil kommt zur Anwendung, ehe die Grundreichweite durch das Talent Fernschuss verdoppelt wird.

Ki-Reittier (ÜF): Wendet der Mönch im Rahmen einer Standard-Aktion 1 *Ki*-Punkt auf, kann er seinem Reittier für 1 Stunde pro Mönchsstufe 2 temporäre Trefferpunkte pro Mönchsstufe verleihen. Solange Mönch und Reittier sich zueinander angrenzend befinden oder der Mönch auf dem Reittier reitet, besitzt dieses die Vorteile der Fähigkeiten Entrinnen, Hochsprung, *Ki*-Schlag, Perfektes Selbst, RK-Bonus, Ruhiger Geist und Verbessertes Entrinnen, sofern der Mönch über diese Fähigkeiten verfügt. Bevor ein Mönch diese *Ki*-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 6. Stufe erreicht haben.

Ki-Visionen (ÜF): Ein Mönch mit dieser Fähigkeit sieht oft Visionen der Geister oder hört die Stimme seines verstorbenen Lehrmeisters in seinen Träumen. Wenn der Mönch in der Nacht träumt, kann er diese Fähigkeit nutzen, um die Vorteile von *Weissagung* erlangen, sofern er dazu 2 *Ki*-Punkte von seinem Vorrat des nächsten Tages aufwendet (d.h. er beginnt den nächsten Tag mit 2 *Ki*-Punkten weniger als normal). Bevor ein Mönch diese *Ki*-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 10. Stufe erreicht haben.

Ki-Wächter (ÜF): Ein Mönch mit dieser Fähigkeit kann als Augenblickliche Aktion eine beliebige Anzahl seiner *Ki-Punkte* aufwenden, bevor er einen Rettungswurf gegen einen gezielten Effekt ablegt, der auch andere Verbündete zum Ziel hat, oder einen Flächeneffekt, in dessen Wirkungsbereich sich auch andere Verbündete befinden. Er wählt eine Anzahl zu ihm angrenzender Verbündeter in Höhe der Zahl der aufgewendeten *Ki-Punkte* aus und würfelt für jeden gewählten Verbündeten einen Rettungswurf mit seinem eigenen Bonus anstelle dem des jeweiligen Verbündeten. Der betroffene Verbündete behandelt einen solchen, erfolgreichen oder fehlgeschlagenen Rettungswurf so, als wäre ihm der eigene Rettungswurf gelungen bzw. misslungen. Sollte dem Mönch einer dieser Rettungswürfe misslingen (sein eigener Rettungswurf eingeschlossen), behandelt er den Effekt so, als wäre ihm der Rettungswurf misslungen. Bevor ein Mönch diese *Ki-Kraft* wählen kann, muss er wenigstens die 6. Stufe erreicht haben.

Ki-Wirbel (AF): Ein Mönch mit dieser Fähigkeit kann sich als Volle Aktion um das maximal Doppelte seiner Bewegungsrate fortbewegen. Während dieser Bewegung kann er 1 *Ki*-Punkt aufwenden und dadurch den ersten Angriff seines Schlaghagels ausführen. Er kann anschließend während derselben Bewegung einen weiteren *Ki*-Punkt aufwenden, um den zweiten und dann alle folgenden Angriffe seines Schlaghagels (jeweils 1 *Ki*-Punkt) auszuführen, bis er entweder alle Angriffe seines Schlaghagels aufgebraucht hat oder keine *Ki*-Punkte mehr aufwendet oder besitzt. Bevor ein Mönch diese *Ki*-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 10. Stufe erreicht haben und über die *Ki*-Kraft Spurt verfügen.

Ki-Zauberrückwurf (ÜF): Wenn ein gezielter Zauber oder eine gezielte zauberähnliche Fähigkeit die aus Diamantseele resultierende Zauberresistenz des Mönchs nicht überwindet, kann er als Augenblickliche Aktion 2 *Ki*-Punkte aufwenden, um den Zauber auf den Ausgangspunkt so zurückzuwerfen, als würde er *Zauber zurückwerfen* anwenden. Bevor ein Mönch diese *Ki*-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 16. Stufe erreicht haben und über die *Ki*-Kraft Diamantseele verfügen.

Kobraodem (ÜF): Wenn ein Mönch mit dieser *Ki*-Kraft mittels Diamantkörper ein Gift neutralisiert, kann er das Gift stattdessen als Berührungsangriff im Fernkampf gegen einen Gegner innerhalb von 9 m Entfernung freisetzen. Trifft dieser Angriff, muss dem Gegner ein Rettungswurf gegen den ursprünglichen SG des Giftes gelingen, um nicht die Effekte des Giftes zu erleiden, selbst wenn es sich eigentlich nicht um ein Kontaktgift handelt. Bevor ein Mönch diese *Ki*-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 12. Stufe erreicht haben und über die *Ki*-Kraft Diamantkörper verfügen.

Körper lösen (ÜF): Ein Mönch mit dieser *Ki*-Kraft erlangt die Fähigkeit für 1 Minute ätherisch zu werden, ganz so, als würde er den Zauber *Ätherische Gestalten* mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe seiner Mönchstufe anwenden. Er muss hierzu eine Bewegungsaktion und 3 *Ki*-Punkte seines *Ki*-Vorrates aufwenden. Dieser Effekt betrifft nur den Mönch und kann nicht auf andere Kreaturen angewendet werden.

Meister des Freien Stils (AF): Ein Mönch mit dieser Fähigkeit variiert seine Stile, wiederholt niemals dieselbe Bewegung zwei Mal und nutzt die Schwächen im Stil seines Gegners. Solange der Mönch selbst über kein Kampfkunsttalent verfügt, kann er als Augenblickliche Aktion 1 *Ki*-Punkt aus seinem *Ki*-Vorrat aufwenden, um gegen Gegner, welche eine Kampfkunsthaltung nutzen, folgende Vorteile zu erlangen: einen Ausweichbonus von +4 auf seine RK, einen Situationsbonus von +4 auf Angriffswürfe und einen Bonus in Höhe seiner Mönchsstufe

auf Schadenswürfe. Diese Boni währen bis zu Ende seines nächsten Zuges (bzw. bis zum Ende seines aktuellen Zuges, sollte er diese Fähigkeit während seines eigenen Zuges nutzen). Der Mönch kann diese Fähigkeit und die *Ki*-Kraft Zornige Verteidigung mit derselben Augenblicklichen Aktion zu den Gesamtkosten von 3 *Ki*-Punkten aktivieren. Bevor ein Mönch diese *Ki*-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 7. Stufe erreicht haben.

Leichte Schritte (AF): Ein Mönch mit dieser *Ki*-Kraft kann sich mühelos über fast jede Oberfläche bewegen. Wenn er seine *Ki*-Kraft Meisterhafte Balance aktiviert, kann er zudem jegliches Schwieriges Gelände ignorieren. Ferner kann er dann jede feste Oberfläche überqueren, selbst wenn diese normalerweise sein Gewicht nicht tragen würde. Dies ermöglicht ihm aber nicht, auf Flüssigkeiten zu gehen. Bevor ein Mönch diese *Ki*-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 8. Stufe erreicht haben und über die *Ki*-Kraft Meisterhafte Balance verfügen.



Meisterhafte Balance (AF): Ein Mönch mit dieser Fähigkeit kann als Schnelle Aktion 1 *Ki*-Punkt aufwenden, um meisterhafte Balance zu erreichen. Diese währt sodann 1 Minute lang und während dieser Zeit behandelt der Mönch alle Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Balancierenso, als hätte er eine 20 gewürfelt.

Qinggong-Fähigkeit (ÜF): Ein Mönch mit dieser Fähigkeit wählt eine der *Ki*-Kräfte des Archetypen des Qinggong-Mönches[ABR] aus, sofern seine Mönchsstufe die Voraussetzung der jeweiligen Kraft erfüllt. Ein Mönch kann diese Fähigkeit mehrfach wählen, muss ihr aber jedes Mal eine andere *Ki*-Kraft des Qing gong-Mönches zuordnen.

Spurt (ÜF): Ein Mönch mit dieser *Ki*-Kraft kann als Schnelle Aktion 1 *Ki*-Punkt seines *Ki*-Vorrates aufwenden, um seine eigene Geschwindigkeit zu erhöhen. Dies währt 1 Minute lang und erhöht seine Bewegungsrate an Land um 9 m.

Sturz abbremsen (ÜF): Sofern ein stürzender Mönch eine Wand in Reichweite seines Armes hat, kann er 1 *Ki*-Punkt seines *Ki*-Vorrates aufwenden, um seinen Sturz zu verlangsamen. Sofern er sich für die Dauer seines Sturzes angrenzend zu einer Wand befindet, erleidet er bei Einsatz dieser Fähigkeit keinen Schaden durch den Fall (als würde er *Federfall* nutzen). Sollte er sich nicht während der ganzen Zeit angrenzend zu einer Wand befinden, wird die gestürzte Entfernung um jene Entfernung reduziert, die er sich angrenzend zu einer Wand befunden hat, bevor der Sturzschaden berechnet wird.

Über Wasser eilen (ÜF): Ein Mönch mit dieser *Ki*-Kraft kann 1 *Ki*-Punkt seines *Ki*-Vorrates aufwenden, um die Fähigkeit zu erlangen so auf Wasser gehen zu können, als stünde er unter dem Effekt von *Auf Wasser gehen*. Dies währt für 1 Minute pro Mönchsstufe. Bevor ein Mönch diese *Ki*-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 6. Stufe erreicht haben.

Unversehrtheit des Körpers (ÜF): Ein Mönch mit dieser *Ki*-Kraft kann als Standard-Aktion 2 *Ki*-Punkte seines *Ki*-Vorrates aufwenden, um seine eigenen Wunden zu heilen; er heilt bei sich selbst Schaden in Höhe seiner Mönchsstufe + 1W8.

Vibrierende Handfläche (ÜF): Ein Mönch kann im Leib einer anderen Kreatur Vibrationen auslösen, welche tödliche Auswirkungen haben können, sofern er dies wünscht. Der Einsatz dieser Fähigkeit erfordert eine Standard-Aktion und 4 *Ki*-Punkte, ferner muss sie vor einem Angriffswurf angekündigt werden (dabei werden auch die *Ki*-Punkte aufgewendet). Gegen Kritische Treffer immune Kreaturen sind auch gegen diese Fähigkeit immun. Sollte der Angriff ansonsten treffen und dem Ziel Schaden zufügen, gelingt auch der Angriff mit der Vibrierenden Handfläche. Im Anschluss kann der Mönch zu einem beliebigen Zeitpunkt während einer Anzahl von Tagen in Höhe seiner Mönchsstufe versuchen, den Tod der getroffenen Kreatur

zu verursachen. Hierzu muss er sich lediglich als Freie Aktion den Tod des Zieles wünschen: das Ziel stirbt, sofern ihm kein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Mönchsstufe + WE-Modifikator gelingt. Gelingt der Rettungswurf, endet der Effekt dieses Angriffes mit der Vibrierenden Handfläche. Die Fähigkeit Vibrierende Handfläche könnte aber später erneut gegen die Kreatur eingesetzt werden. Ein Mönch kann stets nur einen Vibrierende Handfläche-Effekt aktiv haben. Sollte er die Vibrierende Handfläche einsetzen, während er einen solchen Effekt noch aktiv hat, endet der ältere Effekt sofort. Bevor ein Mönch diese *Ki*-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 16. Stufe erreicht haben.

Weiser Rat (ÜF): Der Mönch kann als Augenblickliche Aktion 2 *Ki*-Punkte aufwenden, um einem maximal 9 m weit entfernten Verbündeten genau den richtigen Ratschlag zu geben und so eine Katastrophe zu verhindern. Sofern der Verbündete den Mönch hören kann, darf er einen Angriffs- oder Rettungswurf wiederholen, muss aber das neue Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter ausfallen sollte. Bevor ein Mönch diese *Ki*-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 8. Stufe erreicht haben.

Weiter Schritt (ÜF): Der Mönch kann als Bewegungsaktion 2 *Ki*-Punkte seines *Ki*-Vorrates aufwenden und magisch zwischen den Dimensionen des Raumes so hindurchschlüpfen, als würde er *Dimensionstor* mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe seiner Mönchstufe wirken. Er kann dabei keine anderen Kreaturen mitnehmen. Bevor ein Mönch diese *Ki*-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 8. Stufe erreicht haben.

Zornige Verteidigung (AF): Indem der Mönch als Augenblickliche Aktion 1 *Ki*-Punkt seines *Ki*-Vorrates aufwendet, kann er sich selbst bis zum Ende seines nächsten Zuges einen Ausweichbonus von +4 auf seine RK verleihen. Der Mönch kann diese Fähigkeit und die *Ki*-Kraft Meister des Freien Stils mit derselben Augenblicklichen Aktion für einen Aufwand von insgesamt 3 *Ki*-Punkte aktivieren. Bevor ein Mönch diese *Ki*-Kraft wählen kann, muss er wenigstens die 7. Stufe erreicht haben.

Ruhiger Geist (AF): Mit der 4. Stufe erhält ein Mönch einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte der Schule der Verzauberung.

Kampfstilschlag (AF): Mit der 5. Stufe kann ein Mönch einen Kampfstilschlag erlernen. Wenn er einen Schlaghagel einsetzt, kann er einen seiner Waffenlosen Schläge zu einem Kampfstilschlag bestimmen. Dieser Angriff wird normal ausgeführt, besitzt aber einen zusätzlichen Effekt in Abhängigkeit von der gewählten Art des Kampfstilschlages. Der Mönch erlernt mit der 9. Stufe - und dann alle weiteren 4 Stufen - einen weiteren Kampfstilschlag. Er muss sich vor einem Angriffswurf entscheiden, welchen Kampfstilschlag er verwendet. Beginnend mit der 15. Stufe kann er jede Runde maximal zwei seiner Waffenlosen Schläge als Kampfstilschläge einsetzen, wobei er jedem durchaus eine andere Art von Kampfstilschlag zuweisen kann. Der Mönch kann aus folgenden Schlägen wählen:

Beinfeger: Der Mönch versucht, seinem Gegner die Beine wegzutreten und ihn zu Fall zu bringen. Sollte der Angriff treffen, kann der Mönch gegen dasselbe Ziel mit demselben Grundangriffsbonus ein freies Kampfmanöver für Zu-Fall-Bringen ausführen. Dieses Kampfmanöver provoziert keinen Gelegenheitsangriff, erfordert aber, dass der Mönch mit einem Tritt angreift.

Ellbogenstoß: Der Mönch lässt einem Faustschlag einen Stoß mit dem Ellenbogen folgen. Trifft der Angriff, kann der Mönch einen zusätzlichen Angriff mit demselben Angriffsbonus -5 ausführen. Trifft dieser zweite Angriff, verursacht er Schaden in normaler Höhe, bei dem es sich aber um Nichttödlichen Schaden handelt. Dieser Schlag erfordert, dass der Mönch mit der Faust zuschlägt.

Fußstampfer: Der Mönch stampft auf den Fuß seines Gegners und hindert ihn so an der Flucht. Sollte der Angriff treffen und der Mönch seinen Zug zum Gegner angrenzend beenden, behindert er die Bewegung seines Gegners: Bis zum Beginn des nächsten Zuges des Mönches kann sich das Ziel nur innerhalb der an den Mönch angrenzenden Felder bewegen. Alternativ kann das Ziel einen Kampfmanöverwurf gegen die KMV des Mönchs ablegen, um freizukommen. Dieser Schlag funktioniert nicht bei Gegnern, die nicht zu Fall gebracht werden können, und erfordert, dass der Mönch mit einem Tritt angreift.

Hammerschlag: Der Mönch faltet die Hände zusammen und schwingt beide Arme wie eine Keule, um gewaltigen Schaden zu verursachen. Sollte der Angriff treffen, würfelt der Mönch seinen Waffenlosen Schaden zwei Mal aus, addiert die Ergebnisse und fügt dann seinen ST- und andere Modifikatoren hinzu. Dieser Bonusschaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert. Der Mönch muss hierbei mit einem Faustschlag angreifen und beide Hände frei haben.

Kopfstoß: Der Mönch hämmert den eigenen Schädel gegen den Kopf des Gegners und raubt ihm die Orientierung. Sollte der Angriff treffen und der Gegner derselben Größenkategorie angehören wie der Mönch oder eine Kategorie kleiner sein, kann der Mönch einen freien Kampfmanöverwurf gegen sein Ziel mit demselben Grundangriffsbonus ablegen. Sollte der Gegner nicht derselben Kreaturenart angehören wie der Mönch, unterliegt der Wurf einem Malus von -8. Gelingt der Wurf, erhält das Ziel für 1 Runde den Zustand Wankend. Kreaturen ohne erkennbaren Kopf sind nach Maßgabe des SL gegen diesen Kampfstilschlag immun. Der Mönch muss hierzu mit seinem Kopf angreifen.

Schmetterschlag: Der Mönch führt einen brutalen Schlag aus, welcher Verteidigungen durchdringen kann. Trifft der Angriff, umgeht er jedwede Schadensreduzierung oder Härte, über welche das Ziel verfügt. Der Mönch muss hierzu mit der Faust angreifen.

Sprungtritt: Der Mönch springt in die Luft, um einen Gegner mit einem Tritt zu erwischen. Vor dem Angriff kann der Mönch sich entsprechend dem Bonus, den er gegebenenfalls durch Schnelle Bewegung erhält, weit fortbewegen. Diese Bewegung erfolgt im Rahmen seines Schlaghagels und erfordert keine weitere Aktion. Am Ende dieser Bewegung muss er einen angrenzenden Gegner angreifen; diese Bewegung darf zwischen seinen Angriffen erfolgen und provoziert normale Gelegenheitsangriffe. Der auf die Bewegung folgende Angriff muss ein Tritt sein.

Verteidigungswirbel: Der Mönch verwirrt seinen Gegner mit seinen umherwirbelnden Begegnungen. Trift sein Angriff, erhält der Mönch bis zum Beginn seines nächsten Zuges einen Ausweichbonus von +4 auf seine RK gegen Angriffe des Zieles. Dieser Bonus ist nicht mit sich selbst kumulativ. Der Mönch muss hierzu mit einer Faust angreifen.

Wirbelnder Tritt: Der Mönch wirbelt herum und teilt einen unerwarteten Tritt aus. Der Angriff des Mönchs erfolgt gegen die Auf dem Falschen Fuß-RK des Gegners. Kreaturen, die über das Klassenmerkmal Reflexbewegung oder einen ähnlichen Effekt verfügen, können durch diesen Kampfstilschlag nicht auf dem Falschen Fuß angetroffen werden. Der Mönch muss hierzu mit einem Tritt angreifen.

Zurückstoßender Tritt: Der Mönch versucht, seinen Gegner mit einem heftigen Tritt zurückzustoßen. Trifft der Angriff, kann der Mönch einen freien Kampfmanöverwurf gegen das Ziel mit demselben Grundangriffsbonus ablegen.

Gelingt dieser Wurf, wird der Gegner 3 m in direkter Linie vom Mönch fortgestoßen. Diese Strecke steigt um 3 m pro 5 Punkte, um welche der Wurf die KMV des Gegners übertrifft (die Distanz kann maximal dem Bonus entsprechen, den der Mönch durch Schnelle Bewegung erhält). Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Sollte der Gegner eine andere Kreatur, eine Barriere oder einen anderen festen Gegenstand treffen, endet seine Bewegung. Er wird durch diese Bewegung allerdings nicht zu Boden geworfen und erleidet nicht den Zustand Liegend. Der Mönch muss hierzu mit einem Tritt angreifen.

Reinheit des Körpers (AF): Mit der 5. Stufe erlangt ein Mönch Immunität gegen alle Krankheiten, magische und übernatürliche Krankheiten eingeschlossen.

Verbessertes Entrinnen (AF): Ab der 9. Stufe verbessert sich die Fähigkeit des Mönches, Flächeneffekten zu entrinnen. Gelingt ihm der Reflexwurf gegen solche Angriffe, erleidet er immer noch keinen Schaden, misslingt der Rettungswurf, erleidet er fortan nur noch halben Schaden. Ein hilfloser Mönch erlangt keine Vorteile durch diese Fähigkeit.

Sprache von Sonne und Mond (AF): Beginnend mit der 13. Stufe vermag ein Mönch die Sprache einer jeden lebenden Kreatur so zu verstehen und zu sprechen, als stünde er dauerhaft unter dem Effekt von *Zungen*.

Zeitloser Körper (AF): Ab der 17. Stufe erleidet der Mönch aufgrund von Alterung keine Mali mehr auf seine Attribute und kann auch nicht auf magische Weise altern. Mali, welche er bereits erhalten hat, sind davon nicht betroffen. Er erhält aber weiterhin Boni aufgrund seiner Alterskategorie und stirbt an Altersschwäche, wenn seine Zeit schließlich gekommen ist

Reiner Verstand: Ab der 19. Stufe erlangt ein Mönch völlige Kontrolle über seinen Verstand. Wenn er einen Willenswurf ablegt, kann er zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten. Sollte ihm ein Willenswurf gegen einen Effekt oder einen Zauber mit einer Wirkungsdauer von mehr als 1 Stunde misslingen, kann er am Ende jeder Stunde einen neuen Rettungswurf ablegen, um den Effekt zu beenden.

Perfektes Selbst: Mit der 20. Stufe wird der Mönch zu einer magischen Kreatur. Er wird fortan nicht mehr als Humanoider sondern als Externar hinsichtlich der Frage behandelt, ob er von Effekten betroffen wird, die auf die Kreaturenart abzielen. Zudem erhält er Schadensreduzierung 10/Chaotisches, welche ihm gestattet, jeweils die ersten zehn Schadenspunkte zu ignorieren, welche er durch einen Angriff mit einer nichtchaotischen Waffe oder der natürlichen Waffe einer Kreatur erhält, die nicht der Kreaturenunterart Chaos angehört.

Anders als sonstige Externare kann der Mönch allerdings von den Toten ins Leben so zurückgeholt werden, als wäre er immer noch ein Angehöriger seiner früheren Kreaturenart.

Zuguterletzt erlangt der Mönch auch die Gabe, einen Zustand perfekter innerer Ruhe zu erlangen. Während er sich in diesem Zustand befindet, kann er keine Aktionen ausführen, erhält dafür aber *Ki*-Punkte mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro 10 Minuten zurück. Er kann mittels dieser Fähigkeit nicht mehr *Ki*-Punkte zurückerlangen, als sein *Ki*-Vorrat maximal fasst.

Ehemalige Mönche

Ein Mönch, der seine rechtschaffene Gesinnung verliert, kann keine weiteren Stufen als Mönch erlangen, behält aber alle bis dahin erworbenen Mönchsfähigkeiten.

Paktmagier

Es gibt unter den Anwendern der arkanen Künste jene, deren Ruf über die planaren Grenzen hinweg erschallt, so dass sie alle Arten fremdartiger Kreaturen ihrem Willen unterwerfen können. Diese sogenannten Paktmagier gehen enge Bindungen mit bestimmten, als Eidola bezeichneten Externaren ein, deren Macht sodann parallel zu der ihrer Paktmagier anwächst. Am Höhepunkt ihrer Macht angelangt sind ein Paktmagier und sein Eidolon derart miteinander verbunden, dass sie sich Splitter derselben Seelen teilen.

Entfesselt: Die meisten Klassenmerkmale der in diesem Band vorgestellten Version des Paktmagiers sind dieselben, über welche bereits die Ursprungsversion in den *Expertenregeln* verfügt. Die größten Veränderungen betreffen allerdings das Eidolon. Der Entfesselte Paktmagier wählt eine Kreaturenunterart für sein Eidolon (z.B. Dämon, Engel oder Proteaner) aus, welche die Anzahl seiner Evolutionen bestimmt und als Schablone für das Äußere und das Verhalten des Eidolons dient. Ferner sind manche Evolutionen nun an eine oder mehrere Unterarten und Grundformen gebunden, damit entsprechende Eidola besser vom Äußeren und ihren Fähigkeiten her zu dem passen, was von solchen Kreaturen erwartet wird. Zudem wurde auch die Zauberliste des Paktmagiers überarbeitet und besser ausbalanciert.

Der Entfesselte Paktmagier ist eine Alternativklasse des Paktmagiers. Ein Charakter kann nicht über Stufen in beiden Klassen verfügen.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W8.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Paktmagiers sind: Beruf (WE), Fliegen (GE), Handwerk (IN), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Mit Tieren umgehen (CH), Reiten (GE), Sprachenkunde (IN), Wissen (alle; IN) und Zauberkunde (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Der Paktmagier verfügt über die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Paktmagier sind im Umgang mit allen einfachen Waffen und leichten Rüstungen geübt. Sie können Paktmagierzauber wirken, während sie eine Leichte Rüstung tragen, ohne einen arkanen Zauberpatzer zu riskieren. Sobald der Paktmagier einen Schild benutzt und/oder mittelschwere oder schwere Rüstung trägt und Zauber mit Gesten als Komponenten wirkt, besteht wie bei anderen arkanen Zauberkundigen die Wahrscheinlichkeit eines Zauberpatzers. Ein Charakter mit einer Klassenkombination unterliegt beim Wirken von Zaubern die nicht vom Paktmagier stammen der üblichen Wahrscheinlichkeit von Zauberpatzern.

Zauber: Ein Paktmagier wirkt arkane Zauber von der Zauberliste des Paktmagiers (siehe Seite 33 , die Zauberliste der vorliegenden Entfesselten Version unterscheidet sich von der Zauberliste des Paktmagiers, die in den *Expertenregeln* abgedruckt ist). Er kann jeden ihm bekannten Zauber ohne Vorbereitungen wirken, sofern er seine täglichen Zauberplätze für den jeweiligen Grad noch nicht aufgebraucht hat.

Um einen Zauber lernen oder wirken zu können, muss der Charismawert des Paktmagiers mindestens 10 + Grad des jeweiligen Zaubers betragen. Der SG der Rettungswürfe gegen die Zauber eines Paktmagiers beträgt 10 + Grad des Zaubers + CH-Modifikator des Paktmagiers. Ein Paktmagier kann am Tag nur eine begrenzte Zahl an Zaubern jedes Grades wirken. Seine täglichen Zauberplätze sind in Tabelle 1–3 angegeben. Zusätzlich erhält er pro Tag Bonuszauber, sofern er über einen hohen Wert in Charisma verfügt (siehe Tabelle 1–3 im *Grundregelwerk*).

Die Auswahl an Paktmagierzaubern ist sehr begrenzt. Ein Paktmagier kennt zu Spielbeginn vier Zauber des 0. Grades und zwei Zauber des 1. Grades seiner Wahl. Auf jeder neuen Stufe erhält er einen oder mehr neue Zauber, wie in Tabelle 1-4 angegeben. Diese Angaben werden nicht durch ein hohes Charisma beeinflusst, sondern sind fest. Mit der 5. Stufe - und dann alle weiteren drei Stufen (8., 11., usw.) - kann der Paktmagier einen ihm bekannten Zauber durch einen anderen Zauber austauschen. Er vergisst einfach den alten Zauber und erlernt einen neuen, dessen Grad dem des alten Zaubers entsprechen und mindestens einen Grad niedriger als der höchste Zaubergrad sein muss, den der Paktmagier wirken kann. Ein Paktmagier kann maximal einen einzelnen Zauber bei einem Stufenaufstieg austauschen und muss dies zu dem Zeitpunkt tun, zu welchem er auch neue Zauber erlangt.

Eidolon: Ein Paktmagier beginnt das Spiel mit der Fähigkeit, einen mächtigen Externaren herbeizuzaubern, welcher als Eidolon bezeichnet wird. Das Eidolon ist mit dem Paktmagier verbunden, welcher fortan einen Aspekt desselben Wesens herbeiruft. Jedes Eidolon gehört einer Kreaturenunterart an, welche gewählt wird, wenn es erstmals herbeigerufen wird; diese Unterart bestimmt seine Herkunft und viele seiner Fähigkeiten. Die Gesinnung des Eidolons darf maximal einen Schritt von der Gesinnung seines Paktmagiers entfernt sein (ein Paktmagier von Neutral Guter Gesinnung könnte folglich ein Rechtschaffen Gutes, Neutral Gutes, Chaotisch Gutes oder gänzlich Neutrales Eidolon herbeizaubern). Das Eidolon beherrscht dieselben Sprachen wie der Paktmagier. Es wird wie eine herbeigezauberte Kreatur behandelt, kehrt aber erst auf seine Heimatebene zurück, wenn es negative Trefferpunkte in Höhe seines Konstitutionswertes oder mehr erlitten hat. Ferner kann es aufgrund seiner Verbindung zum Paktmagier Wesen berühren und angreifen, die unter *Schutz vor Bösem* und ähnlichen Effekten stehen, die normalerweise einen Kontakt mit herbeigezauberten Wesen verhindern.

Ein Paktmagier kann sein Eidolon in einem 1-minütigen Ritual herbeizaubern. Wenn es auf diese Weise herbeigezaubert wird, erscheint es mit derselben Anzahl an Trefferpunkten, mit der es den Paktmagier zuletzt verlassen hat. Die einzige Ausnahme besteht im Tod des Eidolons, in diesem Fall erscheint es mit der Hälfte seiner Höchstpunktzahl an Trefferpunkten. Das Eidolon heilt Schaden nicht auf natürlichem Wege. Es bleibt beim Paktmagier, bis dieser es als Standard-Aktion fortschickt. Sollte das Eidolon auf seine Heimatebene zurückkehren, weil es gestorben ist, kann es erst am nächsten Tag wieder herbeigezaubert werden. *Magie bannen* schickt das Eidolon nicht fort, Zauber wie *Fortschicken* und *Verbannung* funktionieren jedoch normal. Sollte der Paktmagier bewusstlos werden, einschlafen oder getötet werden, wird sein Eidolon augenblicklich verbannt.

Das Aussehen des Eidolons richtet sich nach den Wünschen des Paktmagiers. Die Trefferwürfel des Eidolons, seine Rettungswürfe, Fertigkeiten, Talente und Fähigkeiten sind abhängig von der Klassenstufe des Paktmagiers und wachsen mit der Stufe desselben an. Darüber hinaus erhält das Eidolon einen Vorrat an Evolutionspunkten

TABELLE 1-3: PAKTMAGIER (EPKM)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag/ Grad	1.	2.	3.	4.	5.	6.
1	+0	+0	+0	+2	Eidolon, Lebensband, *Monster herbeizaubern I*, Zaubertricks,	1	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+0	Sinnesband	2	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+1	*Monster herbeizaubern II*	3	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+1	Verbündeten schützen	3	1	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+1	*Monster herbeizaubern III*	4	2	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+2	Ruf des Schöpfers	4	3	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+2	*Monster herbeizaubern IV*	4	3	1	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+2	Platztausch	4	4	2	—	—	—
9	+6/+1	+3	+3	+3	*Monster herbeizaubern V*	5	4	3	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+3	Paktevolution	5	4	3	1	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+3	*Monster herbeizaubern VI*	5	4	4	2	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+4	Mächtiges Verbündeten schützen	5	5	4	3	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+4	*Monster herbeizaubern VII*	5	5	4	3	1	—
14	+10/+5	+4	+9	+4	Lebensbund	5	5	4	4	2	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	*Monster herbeizaubern VIII*	5	5	5	4	3	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Verschmelzen	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	*Monster herbeizaubern IX*	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Mächtige Paktevolution	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	*Tor*	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Zwillingseidolon	5	5	5	5	5	5

in Abhängigkeit von der Stufe des Paktmagiers. Evolutionspunkte werden eingesetzt, um dem Eidolon unterschiedliche Fähigkeiten und Kräfte zu verleihen. Wenn der Paktmagier eine Stufe aufsteigt, entscheidet er, wie die Evolutionspunkte eingesetzt werden. Bis er die nächste Stufe erreicht, kann er an der Verteilung der Evolutionspunkte nichts verändern.

Das äußere Aussehen des Eidolons liegt beim Paktmagier, es ähnelt aber stets einer phantastischen Kreatur passend zu seiner Kreaturenunterart. Die Kontrolle des Paktmagiers reicht jedoch nicht aus, um dem Eidolon das Aussehen eines bestimmten Wesens zu geben. Auf der Stirn des Paktmagiers erscheint eine glühende Rune, wenn er sein Eidolon herbeiruft, diese verbleibt so lange, wie das Eidolon bei ihm verweilt. Das Eidolon trägt dieselbe Rune. Diese Runen können zwar durch gewöhnliche Mittel verborgen werden, jedoch nicht durch Magie, welche das Aussehen verändert, wie beispielsweise *Gestalt verändern* oder *Verwandlung* (*Unsichtbarkeit* verbirgt die Rune nur solange wie der Effekt des Zaubers anhält).

Lebensband (ÜF): Mit der 1. Stufe besteht zwischen dem Paktmagier und dem Eidolon eine enge Verbindung. Wenn das Eidolon genug Schaden erleiden würde, um auf seine Heimatebene zurückgeschickt zu werden, kann der Paktmagier als Reaktion darauf eine beliebige Anzahl seiner Trefferpunkte opfern, ohne dafür eine Aktion aufwenden zu müssen. Jeder dieser geopferten Trefferpunkte vereitelt einen Schadenspunkt beim Eidolon. Dies kann verhindern, dass ein Eidolon auf seine Heimatebene zurückgeschickt wird.

Das Eidolon und der Paktmagier dürfen sich nicht weiter als 30 m voneinander entfernen, andernfalls beginnt das Eidolon, an Kraft zu verlieren. Liegt die Entfernung zwischen 30 m und 300 m, werden die aktuellen Trefferpunkte und das Trefferpunktemaximum des Eidolons auf 50% reduziert. Sollte die Entfernung zwischen 300 m und 3000 m liegen, werden beide Werte auf 25% gesenkt. Steigt die Entfernung auf mehr als 3000 m, kehrt das Eidolon umgehend auf seine Heimatebene zurück. Auf diese Weise verlorene Trefferpunkte werden bei Annäherung zueinander nicht wiederhergestellt, jedoch steigt das Trefferpunktemaximum wieder entsprechend der Entfernungskategorie an, bis es wieder zu seinem Normalwert zurückgekehrt ist.

Monster herbeizaubern I (ZF): Beginnend mit der 1. Stufe kann ein Paktmagier täglich als Zauberähnliche Fähigkeit *Monster herbeizaubern I* entsprechend einer Anzahl in Höhe seines CH-Modifikators +3 wirken. Der Einsatz dieser Fähigkeit greift auf dieselben Kräfte des Paktmagiers zurück, mit denen er auch sein Eidolon ruft, daher kann er auf diese Fähigkeit nur zurückgreifen, wenn er sein Eidolon nicht herbeigezaubert hat. Er wirkt diesen Zauber als Standard-Aktion; die herbeigezauberten Kreaturen verbleiben für 1 Minute anstelle der normalen 1 Runde pro Stufe des Paktmagiers. Mit der 3. Stufe - und dann mit jeder weiteren ungeraden Stufe als Paktmagier - wächst die Macht dieser Fähigkeit um einen weiteren Grad des Zaubers, so dass der Paktmagier dann mächtigere Wesen herbeizaubern kann (bis zu *Monster herbeizaubern IX* mit der 17. Stufe). Ab der 19. Stufe kann er diese Fähigkeit wie *Monster herbeizaubern IX* oder sogar wie den gleichnamigen Zauber *Tor* nutzen. Im letzteren Falle muss er allerdings die erforderlichen Materialkomponenten einsetzen. Ein Paktmagier kann stets nur einen Zauber der Kategorie *Monster herbeizaubern* oder *Tor* durch diese Fähigkeit aktiv haben. Wenn diese Fähigkeit erneut benutzt wird, endet ein noch aktives, aus dieser zauberähnlichen Fähigkeit resultierendes *Monster herbeizaubern* oder *Tor* sofort. Diese Beschwörungszauber gelten hinsichtlich der Erschaffung Zauberwirkender und Zauberauslösender magischer Gegenstände als Teil seiner Zauberliste. Darüber hinaus kann er diese Fähigkeit nutzen, um die Herstellungsanforderungen jedes von ihm erschaffenen magischen Gegenstandes zu erfüllen, solange er mit dieser Fähigkeit einen der dafür erforderlichen Zauber wirken kann.

Tabelle 1-4: Dem Paktmagier bekannte Zauber

Stufe	Zaubergrad						
	0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.
1	4	2	—	—	—	—	—
2	5	3	—	—	—	—	—
3	6	4	—	—	—	—	—
4	6	4	2	—	—	—	—
5	6	4	3	—	—	—	—
6	6	4	4	—	—	—	—
7	6	5	4	2	—	—	—
8	6	5	4	3	—	—	—
9	6	5	4	4	—	—	—
10	6	5	5	4	2	—	—
11	6	6	5	4	3	—	—
12	6	6	5	4	4	—	—
13	6	6	5	5	4	2	—
14	6	6	6	5	4	3	—
15	6	6	6	5	4	4	—
16	6	6	6	5	5	4	2
17	6	6	6	6	5	4	3
18	6	6	6	6	5	4	4
19	6	6	6	6	5	5	4
20	6	6	6	6	6	5	5

Zaubertricks: Ein Paktmagier erlernt eine Anzahl von Zaubern des Grades 0, welche auch als Zaubertricks bezeichnet werden und in Tabelle 1–4 „Dem Paktmagier bekannte Zauber" angegeben sind. Diese Zauber werden wie alle anderen gewirkt, können am Tag aber unbegrenzt oft genutzt werden. Zaubertricks, die andere Zauberplätze belegen - etwa aufgrund des Einsatzes Metamagischer Talente - verbrauchen diese höheren Zauberplätze ganz so, wie es bei normalen Zaubern auch üblich ist.

Sinnesband (ÜF): Ab der 2. Stufe kann der Paktmagier sich als Standard-Aktion der Sinne seines Eidolons bedienen und so hören, sehen, riechen, schmecken und fühlen, was das Eidolon wahrnimmt. Er kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe als Paktmagier einsetzen. Der Effekt ist in seiner Reichweite begrenzt, aber Paktmagier wie Eidolon müssen sich auf derselben Existenzebene befinden. Der Paktmagier kann diesen Effekt als Freie Aktion beenden.

Verbündeten schützen (AF): Mit der 4. Stufe erhält der Paktmagier einen Schildbonus von +2 auf seine

Rüstungsklasse und einen Situationsbonus von +2 auf seine Rettungswürfe, wenn er sich innerhalb der Reichweite seines Eidolons befindet. Der Bonus findet keine Anwendung, wenn das Eidolon in einen Ringkampf verwickelt, betäubt, bewusstlos, gelähmt oder hilflos ist.

Ruf des Schöpfers (ÜF): Beginnend mit der 6. Stufe kann der Paktmagier als Standard-Aktion sein Eidolon an seine Seite zaubern. Dies funktioniert wie der Zauber *Dimensionstür* auf der Zauberstufe des Paktmagiers. Bei Anwendung dieser Fähigkeit erscheint das Eidolon auf einem zum Paktmagier angrenzenden Feld oder ihm so nahe wie möglich, sollten die benachbarten Felder besetzt sein. Sollte sich das Eidolon außerhalb der Reichweite des Effektes befinden, ist die Anwendung der Fähigkeit verschwendet. Der Paktmagier kann diese Fähigkeit mit der 6. Stufe ein Mal am Tag anwenden, sowie ein weiteres Mal pro Tag pro jeweils vier weitere Paktmagierstufen jenseits der 6. Stufe.

Platztausch (ÜF): Ab der 8. Stufe kann der Paktmagier seine Fähigkeit Ruf des Schöpfers einsetzen, um mit seinem Eidolon die Plätze zu tauschen. Sollte das Eidolon eine größere Angriffsfläche belegen als der Paktmagier, kann dieser auf einem beliebigen Feld dieser Angriffsfläche erscheinen. Das Eidolon muss, soweit dies möglich ist, das vorherige Feld des Paktmagiers besetzen oder zumindest so nahe wie möglich zu diesem erscheinen.

Paktevolution (ÜF): Mit der 10. Stufe kann der Paktmagier bis zu 2 Evolutionspunkte aus dem Evolutionsvorrat verwenden, um sich selbst Evolutionsfähigkeiten zu verleihen. Er kann nur Evolutionsfähigkeiten wählen, welche sein Eidolon besitzen könnte und muss zudem die Voraussetzungen dafür erfüllen (mit Ausnahme der Kreaturenunterart, hier muss hingegen sein Eidolon diese Voraussetzung erfüllen). Er kann mit dieser Fähigkeit nicht die Evolution Attributswerterhöhung erlangen. Auf diese Weise verwendete Punkte mindern den Punktevorrat des Eidolons. Der Paktmagier kann die durch diese Fähigkeit erlangten Evolutionen zu derselben Zeit verändern, zu welcher er auch Änderungen beim Eidolon vornehmen kann.

Mächtiges Verbündeten schützen (ÜF): Ab der 12. Stufe erhält ein Verbündeter einen Schildbonus von +2 auf seine Rüstungsklasse und einen Situationsbonus von +2 auf seine Rettungswürfe, wann immer er sich innerhalb der Reichweite des Eidolons befindet. Sollte es sich bei dem Verbündeten um den Paktmagier selbst handeln, steigen diese Boni auf +4. Der Bonus findet keine Anwendung, wenn das Eidolon in einen Ringkampf verwickelt, betäubt, bewusstlos, gelähmt oder hilflos ist.

Lebensbund (ÜF): Ab der 14. Stufe ist die Lebenskraft des Paktmagiers mit der des Eidolons verbunden. Solange das Eidolon über mindestens einen Trefferpunkt verfügt, kann der Paktmagier nicht getötet werden. Schaden, der den Paktmagier auf 0 Trefferpunkte oder weniger reduzieren würde, wird stattdessen auf das Eidolon übertragen. Sobald das Eidolon genug Schaden erhalten hat, um seine Trefferpunkte auf einen negativen Wert in Höhe seiner Konstitution zu bringen, kann es keinen weiteren und auch keinen überschüssigen Schaden mehr aufnehmen, so dass jeder weitere Schadenspunkt wieder dem Paktmagier angerechnet wird und ihn letztendlich töten kann. Effekte, welche zwar den Tod bewirken, dabei aber keinen direkten Schaden verursachen, wie beispielsweise die Zauber *Böswillige Verwandlung*, *Fleisch zu Stein* oder *Einkerkerung*, sowie andere Zauber, die keinen tatsächlichen Trefferpunkteschaden verursachen, sind von dieser Fähigkeit nicht betroffen.

Verschmelzen (ÜF): Beginnend mit der 16. Stufe kann der Paktmagier als Volle Aktion sein Eidolon berühren und mit ihm verschmelzen. Diese Verwandlung beinhaltet auch die Ausrüstung des Paktmagiers und schützt ihn vor Schaden. Er kann auch nicht das Ziel von Zaubern oder Effekten werden. Alle Effekte und Zauber, welche gegenwärtig auf den Paktmagier wirken, ruhen während der Verschmelzung, wohingegen die Zauberdauer weiter läuft.

Der Paktmagier kann aus dem Inneren des Eidolons heraus Zauber wirken, indem er für den benötigten Zeitaufwand, um einen Zauber wirken zu können, die Kontrolle über das Eidolon übernimmt. Materielle Komponenten werden der Ausrüstung des Paktmagiers entnommen, selbst wenn diese ansonsten unzugänglich ist. Der Paktmagier kann während der Verschmelzung alle Handlungen des Eidolons bestimmen, durch seine Sinne wahrnehmen und mit seiner Stimme sprechen.

Der Paktmagier kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl entsprechend der Höhe seiner Stufe als Paktmagier einsetzen und den Effekt jederzeit als Schnelle Aktion beenden. In diesem Fall erscheint er auf einem angrenzenden Feld neben dem Eidolon (sofern dies möglich ist). Sollte das Eidolon während der Verschmelzung auf seine Heimatebene zurückkehren, so wird der Paktmagier augenblicklich herausgeschleudert, nimmt 4W6 Schaden und erleidet für 1 Runde den Zustand Betäubt.

Mächtige Paktevolution (ÜF): Mit der 18. Stufe kann der Paktmagier weitere Evolutionspunkte für sich verwenden. Diese Fähigkeit funktioniert wie die Klassenfähigkeit Paktevolution, erweitert jedoch die Obergrenze auf 6 Evolutionspunkte. Außerdem verliert das Eidolon pro 2 Evolutionspunkte, welche der Paktmagier für sich selbst verwendet, nur 1 Punkt aus seinem Evolutionsvorrat (sollte der Paktmagier dieses Potential nicht ausschöpfen, verbraucht dennoch jede angebrochene Einheit von 2 Evolutionspunkten 1 Punkte des Vorrates).

Zwillingseidolon (ÜF): Ab der 20. Stufe teilen der Paktmagier und sein Eidolon eine noch tiefgreifendere Verbindung. Als Standard-Aktion kann der Paktmagier die Form des Eidolons annehmen und dabei alle seine Evolutionen, Fähigkeiten und seine Gestalt nachahmen. Sein Stärke-, Geschicklichkeits- und Konstitutionswert passen sich den Grundspielwerten des Eidolons an. Er kann sich wie bei Zaubern der Unterschule der Verwandlung dafür entscheiden, dass seine Ausrüstung von seiner neuen Form absorbiert wird. Gegenstände mit dauerhaften Effekten wirken weiter, wenn sie auf diese Weise absorbiert werden. Der Paktmagier verliert seine natürlichen Angriffe und alle Volksmerkmale (außer Bonustalenten, Fertigkeiten und Sprachen) zugunsten der Fähigkeiten, welche ihm die Evolutionen seines Eidolons verleihen. Der Paktmagier behält seine Klassenmerkmale und kann diese Gestalt täglich für eine Anzahl von Minuten entsprechend der Höhe seiner Stufen als Paktmagier aufrechterhalten. Diese Zeit muss nicht fortlaufend genutzt werden, wird aber in Einheiten von jeweils 1 Minute abgerechnet. Der Paktmagier kann diesen Effekt als Freie Aktion beenden.

Eidola

Die Fähigkeiten eines Eidolons sind von der Stufe seines Paktmagiers und der Auswahl abhängig, die bei der Verteilung seines Evolutionsvorrates gemacht werden. Die Grundspielwerte eines Eidolons sind in Tabelle 1-5 zu finden. Jedes Eidolon verfügt über eine Grundform, welche diese Grundwerte modifiziert. Eidola gelten bezüglich der Frage, wie manche Zauber und Effekte auf sie wirken, als Externare.

Klassenstufe: Dies ist die Stufe des Paktmagiers.

TW: Die Zahl der zehnseitigen Trefferwürfel (W10) des Eidolons, auf welche wie gewöhnlich der Konstitutionsbonus addiert wird.

GAB: Der Grund-Angriffsbonus des Eidolons. Der GAB entspricht den TW. Eidola erhalten aufgrund eines hohen GAB keine zusätzlichen Angriffe mit ihren natürlichen Waffen.

Gute/Schlechte Rettungswürfe: Dies sind die Grundrettungswurfboni des Eidolons. Ein Eidolon verfügt über zwei gute und einen schlechten Rettungswurf, die von der Grundform abhängen.

Fertigkeiten: Die Gesamtmenge an Fertigkeitsrängen, welche beim Eidolon verteilt werden können. Ein Eidolon kann Ränge auf jede Fertigkeit verteilen, muss aber bei einigen Fertigkeiten über die passenden Gliedmaßen verfügen. Eidola mit einem Intelligenzwert über dem Grundwert erhalten zusätzliche Fertigkeitsränge (ein Eidolon erhält pro TW einen Anzahl von Fertigkeitsrängen in Höhe seines IN-Modifikators +6). Ein Eidolon kann in einer Fertigkeit nicht mehr Ränge haben als es Trefferwürfel besitzt. Die Fertigkeitsränge sind festgelegt und können später nicht mehr verändert werden, selbst wenn der Paktmagier bei Erreichen einer neuen Stufe die Evolutionen des Eidolons verändert.

Talente: Dies ist die Gesamtzahl an Talenten, über die das Eidolon verfügt. Eidola können alle Talente auswählen, für welche sie die Voraussetzungen erfüllen, müssen aber bei einigen auch die dafür benötigten Gliedmaßen besitzen. Sind Talente erst einmal festgelegt, können sie später nicht mehr verändert werden, selbst wenn der Paktmagier bei Erreichen einer neuen Stufe die Evolutionen des Eidolons verändert. Sollte ein Eidolon aufgrund von Veränderungen die Voraussetzungen eines Talentes nicht mehr erfüllen können, besitzt das Talent keine Wirkung mehr und kann nicht genutzt werden, bis das Eidolon wieder alle Voraussetzungen dafür erfüllt.

Rüstungsbonus: Dies ist der Gesamtgrundbonus des Eidolons auf die RK. Der Bonus kann auf Rüstungsbonus und Natürlichen Rüstungsbonus aufgeteilt werden. Dieser Wert wird durch die Grundform des Eidolons und verschiedene Wahlmöglichkeiten im Rahmen der Auswahl der Evolutionen modifiziert. Ein Eidolon kann keinerlei Rüstung tragen, da die Rüstung die Verbindung zwischen Eidolon und Paktmagier stören würde.

ST/GE-Bonus: Addiere diesen Modifikator zum Stärke- und Geschicklichkeitswert des Eidolons, wie ihn die Grundform festlegt. Manche Wahlmöglichkeiten, die über den Evolutionsvorrat verfügbar werden, können diese Werte modifizieren.

Evolutionsvorrat: Der Wert in dieser Spalte gibt den Gesamtpunktewert im Evolutionsvorrat des Eidolons an. Punkte können für eine große Vielzahl an Modifikationen und Verbesserungen aufgewendet werden, welche dem Eidolon neue Fähigkeiten, Angriffe und Kräfte verleihen. Wenn der Paktmagier eine Stufe in dieser Klasse aufsteigt, erhöht sich auch die Punktezahl und der Paktmagier kann diese Punkte aufwenden, um die Fähigkeiten des Eidolons zu verändern. Diese Auswahl ist nicht fest, der Paktmagier kann sie bei jedem Stufenanstieg und mit dem Zauber *Eidolon umwandeln*[EXP] verändern.

Maximale Angriffe: Dies gibt die Höchstzahl an Angriffen an, über welche das Eidolon auf einer bestimmten Stufe verfügen kann. Sollte das Eidolon den Höchstwert erreicht haben, kann es keine Evolutionen erhalten, die ihm weitere Angriffe verleihen. Dies umfasst auch Angriffe, die mit Waffen ausgeführt werden, jene eingeschlossen, die aufgrund eines hohen GAB zusätzlich möglich werden.

Speziell: Dies umfasst eine Anzahl von Fähigkeiten, die alle Eidola erhalten, wenn sie an Macht hinzu gewinnen (siehe Tabelle 1-5). Jeder dieser Boni wird nachfolgend beschrieben:

Dunkelsicht (AF): Das Eidolon hat eine Dunkelsicht von 18 m.

Verbindung (AF): Der Paktmagier und sein Eidolon teilen sich eine mentale Verbindung, welche Kommunikation über beliebige Entfernungen erlaubt, solange sie sich auf derselben Existenzebene befinden. Diese Kommunikation ist eine Freie Aktion, so dass der Paktmagier seinem Eidolon jederzeit Anweisungen geben kann. Magische Gegenstände wirken sich auf diese Kommunikation nachteilig auf, daher teilen Paktmagier und Eidolon sich die zur Verfügung stehenden Ausrüstungsplätze (sollte beispielsweise der Paktmagier einen magischen Ring tragen, kann sein Eidolon selbst höchstens auch nur einen Ring tragen). Sollten beide dieselben Körperplätze belegen, bleiben die Gegenstände des Paktmagiers aktiv und die des Eidolons ruhen während dieser Zeit. Das Eidolon muss die passenden Gliedmaßen besitzen, um magische Gegenstände benutzen zu können.

Zauber teilen (AF): Der Paktmagier kann Zauber mit dem Ziel „Du" als Berührungszauber auf das Eidolon wirken, welches statt seiner selbst zum Ziel wird. Der Paktmagier kann Zauber auf das Eidolon wirken, welche Externare normalerweise nicht betreffen würden; diese Zauber müssen jedoch von der Zauberliste des Paktmagiers stammen. Diese Fähigkeit erlaubt dem Eidolon selbst nicht, Fähigkeiten zu teilen, welche keine Zauber sind, selbst wenn sie wie Zauber funktionieren.

Entrinnen (AF): Gelingt dem Eidolon ein Reflexwurf gegen einen Angriff, der üblicherweise bei erfolgreichem Reflexwurf halben Schaden verursacht, erleidet es stattdessen keinen Schaden.

Erhöhung der Attributswerte (AF): Das Eidolon erhält +1 auf eines seiner Attribute.

Treue (AF): Das Eidolon erhält einen Moralbonus von +4 auf seine Willenswürfe gegen Effekte und Zauber der Schule der Verzauberung.

Mehrfachangriff (AF): Das Eidolon erhält das Bonustalent Mehrfachangriff, wenn es drei oder mehr natürliche Angriffe besitzt und noch nicht über dieses Talent verfügt. Sollte es über die drei oder mehr benötigten natürlichen Angriffe nicht verfügen oder auf weniger als drei reduziert werden, erhält das Eidolon stattdessen einen zweiten Angriff mit einer seiner natürlichen Waffen mit einem Malus von –5. Sollte das Eidolon später einmal drei oder mehr natürliche Angriffe besitzen, verliert es diesen zusätzlichen Angriff und erhält dafür Mehrfachangriff.

Verbessertes Entrinnen (AF): Sofern ein Angriff dem Eidolon einen Reflexwurf zum Halbieren des Schadens gestattet, erleidet es bei Erfolg gar keinen Schaden und bei einem Misserfolg nur halben Schaden.

Fertigkeiten des Eidolons

Die folgenden Fertigkeiten sind Klassenfertigkeiten des Eidolons: Bluffen (CH), Handwerk (IN), Heimlichkeit (GE), Motiv erkennen (WE), Wahrnehmung (WE) und Wissen (Die Ebenen; IN). Mit der 1. Stufe kann der Paktmagier vier weitere Klassenfertigkeiten für sein Eidolon bestimmen. Beachte, dass Eidola mit einer Bewegungsrate für Fliegen die Fertigkeit Fliegen (GE) als zusätzliche Fertigkeit erhalten, selbst wenn sie diese Bewegungsrate erst mit einer späteren Stufe erhalten sollten.

Kreaturenunterarten für Eidola

Wenn ein Paktmagier erstmals sein Eidolon herbeiruft, muss er dessen Kreaturenunterart bestimmen. Aus dieser Unterart ergeben sich einige Grundspielwerte und Fähigkeiten des Eidolons und welche Evolutionen der Paktmagier für sein Eidolon mittels des Evololutionsvorrates wählen kann. Die Wahl der Unterart kann später nicht mehr verändert werden.

Wenn der Paktmagier Stufen erlangt, erhält sein Eidolon für seine Unterart spezifische Evolutionen. Jeder der folgenden Einträge für Unterarten enthält die folgenden Informationen:

Name: Dies ist der Name der Unterart des Eidolons. Das Eidolon erhält diese Unterart; es erhält nur dann Eigenschaften, Fähigkeiten oder Schwächen dieser Unterart, wenn dies explizit erwähnt wird.

Beschreibung: Dies ist ein grundlegender Überblick zu Eidola dieser Unterart samt generellen Richtlinien zu Aussehen und Persönlichkeit.

Gesinnung: Das Eidolon ist eine Kreatur dieser Gesinnung. Sollte seine Gesinnung böse, chaotisch, gut und/oder rechtschaffen seine, erhält es die entsprechende(n) Unterart(en).

Grundform: Manche Unterarten schränken ihnen zugeordnete Eidola in der Wahl ihrer Grundform ein. Diese Einschränkungen werden an dieser Stelle aufgeführt. Die hier genannten Evolutionen erlangt das Eidolon automatisch, ohne sie aus seinem Evolutionsvorrat bezahlen zu müssen (siehe Seite 29).

Grundevolutionen: Hier werden die Grundevolutionen aufgeführt, welche alle Eidola dieser Unterart besitzen. Im Anschluss folgt eine Liste der Evolutionen, welche das Eidolon automatisch erlangt, wenn der Paktmagier eine bestimmte Stufe erreicht. Im manchen Fällen kann es sich dabei auch um Fähigkeiten handeln, die nicht zu den Evolutionen gehören. Sofern nicht anders vermerkt, funktionieren solche Fähigkeiten wie unter den Allgemeinen Monsterregeln im Index des *Monsterhandbuches* beschrieben (siehe Seite 29.)

Agathion

Agathion-Eidola sind geduldige und erleuchtete Kontaktpersonen der Äußeren Ebenen mit guter Gesinnung, welche das Böse vernichten und das Gute beschützen wollen (siehe *Monsterhandbuch II*). Agathion-Eidola besitzen stets Aspekte eines einzelnen Tieres oder einer Kreatur anstatt einer Mischung aus mehreren. Sie haben zwar Geduld für Paktmagier mit unorthodoxen Methoden und sogar für solche, welche vom Weg des Guten abkommen, lassen aber nicht zu, dass ihre Kräfte für böse Zwecke missbraucht werden. Ein Agathion-Eidolon versucht stets, seinen Paktmagier auf dem Weg der Erleuchtung voranzubringen.

Gesinnung: Neutral Gut.

Grundform: Vierbeinig (Biss, Gliedmaßen [Beine, 2x]) oder Zweibeinig (Gliedmaßen [Arme], Gliedmaßen [Beine], Klauen).

Grundevolutionen: Mit der 1. Stufe erhalten Agathion-Eidola die Evolution Resistenz (Elektrizität). Sie erhalten zudem einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift und Versteinerung.

Mit der 4. Stufe erhalten Agathion-Eidola Resistenz Kälte 10 und Resistenz Schall 10.

Mit der 8. Stufe erlangen Agathion-Eidola die Fähigkeit Hand auflegen mit einer effektiven Paladinstufe in Höhe ihres Trefferwürfels.

Mit der 12. Stufe erhalten Agathion-Eidola SR 5/Böses. Sie erlangen zudem Immunität gegen Versteinerung und die Fähigkeit Wahre Sprache (siehe *Monsterhandbuch II*, S. 306).

Mit der 16. Stufe verlieren Agathion-Eidola die Evolution Resistenz (Elektrizität) und erhalten stattdessen die Evolution Immunität (Elektrizität). Ferner erhalten sie die Agathionfähigkeit Mit Tieren sprechen (siehe *Monsterhandbuch II*, S. 306).

Mit der 20. Stufe erhalten Agathion-Eidola *Gedanken wahrnehmen* als zauberähnliche Fähigkeit (Beliebig oft) und erhöhen ferner ihre Schadensreduzierung auf SR 10/Böses.

Archon

Aus dem Himmel herbeigerufene Archon-Eidola sind die Verkörperung der Rechtschaffenheit. Oft nehmen sie machtvolle, elegante Gestalten an, die zugleich muskelbepackt sind, sich aber dennoch grazil bewegen. Archon-Eidola sind völlig der Sache des Guten verschrieben und haben keine Geduld mit jenen, die ihre Eide brechen und gegen ihre Ideale verstoßen – dies schließt auch die eigenen Paktmagier ein. Archonten tun, was auch immer erforderlich ist, um das Böse aufzuhalten und die Unschuldigen zu beschützen.

Gesinnung: Rechtschaffen Gut.

Grundform: Zweibeinig (Gliedmaßen [Arme], Gliedmaßen [Beine], Hieb).

Grundevolutionen: Mit der 1. Stufe erhalten Archon-Eidola die Evolution Resistenz (Elektrizität) und Evolution Geschult (Einschüchtern). Sie erhalten ferner einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift.

Mit der 4. Stufe fügen Archon-Eidola ihren Evolutionsvorräten 1 Punkt hinzu.

Mit der 8. Stufe erhalten die Archon-Eidola die Evolution Attributswerterhöhung für einen Attributswert nach Wahl des Paktmagiers.

Mit der 12. Stufe erhalten Archon-Eidola SR 5/Böses. Ferner erhalten sie Immunität gegen Versteinerung und die Fähigkeit Wahre Sprache (siehe *Monsterhandbuch*, S. 310).

Mit der 16. Stufe verlieren Archon-Eidola die Evolutionen Resistenz (Elektrizität) und Geschult (Einschüchtern), stattdessen erhalten sie die Evolution Immunität (Elektrizität) und die Fähigkeit Aura der Bedrohung (siehe *Monsterhandbuch*, S. 310).

Mit der 20. Stufe erhalten Archon-Eidola die zauberähnliche Fähigkeit *Mächtiges Teleportieren* (Beliebig oft) mit Zauberstufe 14, können aber nur sich selbst und bis zu 50 Pfund an mitgeführten Gegenständen teleportieren.

Azata

Als Verkörperungen der ungezähmten Schönheit und edlen Leidenschaft des Elysiums besitzen Azata-Eidola wilde und schöne Merkmale. Sie nehmen oft elegante Gestalten an, die an Elfen oder Feenwesen erinnern, erscheinen zuweilen aber auch als Lillend mit Schlangenschwänzen. Azata-Eidola sind launisch und unabhängig und haben oft ihre eigenen Vorstellungen davon, wie man das Böse bekämpft oder Spaß hat. Ein Azata-Eidolon wird sich daher wahrscheinlich widersetzen, wenn sein Paktmagier ihm bösartige oder beleidigende Handlungen befiehlt. Ein Azata-Eidolon im Einklang mit seinem Paktmagier ist dagegen ein treuer und leidenschaftlicher Gefährte.

Gesinnung: Chaotisch Gut.

Grundform: Schlangenartig (Gliedmaßen [Arme], Schwanz, Schwanzschlag) oder Zweibeinig (Gliedmaßen [Arme], Gliedmaßen [Beine]).

Grundevolutionen: Mit der 1. Stufe erhalten Azata-Eidola die Evolution Resistenz (Elektrizität) und die Evolution des 4. Grades Waffentraining Evolution (Geübt im Umgang mit Kriegswaffen).

Mit der 4. Stufe erhalten Azata-Eidola die Evolutionen Resistenz Kälte 10 und Resistenz Feuer 10.

Mit der 8. Stufe wachsen Azata-Eidola große, fedrige Schwingen und sie erhalten die Evolution Fliegen.

Mit der 12. Stufe erlangen Azata-Eidola SR 5/Böses. Sie erhalten ferner Immunität gegen Versteinerung und die Fähigkeit Wahre Sprache (siehe *Monsterhandbuch*, S. 310).

Mit der 16. Stufe verlieren Azata-Eidola die Evolution Resistenz (Elektrizität), stattdessen erhalten sie die Evolution Immunität

Tabelle 1-5: Grundspielwerte des Eidolons

Klassenstufe	TW	GAB	Gute RW	Schlechte RW	Fertigkeiten	Talente	Rüstungs-Bonus	ST/GE-Bonus	Evolutionsvorrat	Maximale Angriffe	Speziell
1	1	+1	+2	+0	4	1	+0	+0	1	3	Dunkelsicht, Verbindung, Zauber teilen
2	2	+2	+3	+0	8	1	+2	+1	2	3	Entrinnen
3	3	+3	+3	+1	12	2	+2	+1	3	3	—
4	3	+3	+3	+1	12	2	+2	+1	3	4	—
5	4	+4	+4	+1	16	2	+4	+2	4	4	Erhöhung eines Attributswertes
6	5	+5	+4	+1	20	3	+4	+2	5	4	Treue
7	6	+6	+5	+2	24	3	+6	+3	6	4	—
8	6	+6	+5	+2	24	3	+6	+3	6	4	—
9	7	+7	+5	+2	28	4	+6	+3	7	5	Mehrfachangriff
10	8	+8	+6	+2	32	4	+8	+4	8	5	Erhöhung eines Attributswertes
11	9	+9	+6	+3	36	5	+8	+4	9	5	—
12	9	+9	+6	+3	36	5	+10	+5	9	5	—
13	10	+10	+7	+3	40	5	+10	+5	10	5	—
14	11	+11	+7	+3	44	6	+10	+5	11	6	Verbessertes Entrinnen
15	12	+12	+8	+4	48	6	+12	+6	12	6	Erhöhung eines Attributswertes
16	12	+12	+8	+4	48	6	+12	+6	12	6	—
17	13	+13	+8	+4	52	7	+14	+7	13	6	—
18	14	+14	+9	+4	56	7	+14	+7	14	6	—
19	15	+15	+9	+5	60	8	+14	+7	15	7	—
20	15	+15	+9	+5	60	8	+16	+8	15	7	—

(Elektrizität). Ferner erlangen sie die Evolution Attributserhöhung für einen Attributswert nach Wahl des Paktmagiers.

Mit der 20. Stufe erhält ein Azata-Eidolon die Fähigkeit, als Standard-Aktion zwischen seiner normalen Gestalt und einer Energiegestalt zu wechseln. In der Energiegestalt ist das Eidola körperlos und verfügt über seine doppelte Bewegungsrate für Fliegen, kann aber keine natürlichen Angriffe und keine Angriffe mit hergestellten Waffen ausführen, allerdings die über Evolutionen erlangten zauberähnlichen Fähigkeiten einsetzen.

Dämon

Dämon-Eidola sind rohe Zerstörung in materielle Gestalt gepresst. Sie entstehen aus dem abyssalen Gemisch von Seelenenergie, so dass manche Gelehrte sogar spekulieren, die Künste des Paktmagiers könnten mit jenen magischen Vorkommnissen in Bezug stehen, welche zur Entstehung der ersten Dämonen geführt habe. Dämon-Eidola genießen und lieben es, Leid und Verderben zu bringen und kommen entsprechenden Aufforderungen ihrer Paktmagier ohne zu zögern oder sie zu hinterfragen nach. In den Augen dieser Eidola rechtfertigen die Mittel das Ergebnis.

Gesinnung: Chaotisch Böse.

Grundform: Schlangenartig (Biss, Reichweite [Biss], Schwanz, Schwanzschlag, Verbesserter Schaden [Biss]), Vierbeinig (Biss, Gliedmaßen [Beine, 2]) oder Zweibeinig (Gliedmaßen [Arme], Gliedmaßen [Beine], Klauen)

Grundevolutionen: Mit der 1. Stufe erhalten Dämon-Eidola die Evolutionen Resistenz (Elektrizität) und Resistenz (Feuer), sowie einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift.

Mit der 4. Stufe erlangen Dämon-Eidola Resistenz Kälte 10 und Resistenz Säure 10.

Mit der 8. Stufe verlieren Dämon-Eidola den Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift und erhalten Immunität gegen Gift. Sie fügen ferner ihrem Evolutionsvorrat 1 Punkt hinzu.

Mit der 12. Stufe erlangen Dämon-Eidola SR 5/Gutes. Sie erhalten ferner die Evolution Attributswerterhöhung für einen Attributswert nach Wahl des Paktmagiers.

Mit der 16. Stufe verlieren Dämon-Eidola die Evolution Resistenz (Elektrizität) und erhalten stattdessen die Evolution Immunität (Elektrizität). Sie erlangen zudem Telepathie (siehe *Monsterhandbuch*, S. 311).

Mit der 20. Stufe erhalten Dämon-Eidola als ständig aktive zauberähnliche Fähigkeit *Wahrer Blick*.

Daimon

Als Sendboten der furchtbaren Todesarten streben Daimon-Eidola nach der völligen Vernichtung und Auslöschung von allem. Ihre Gestalten variieren stark je der verkörperten Todesart. Zuweilen repräsentieren sie auch obskure Arten zu sterben im Gegensatz zu den bekannteren Daimonen. Diese Eidola möchten auf unterschiedliche Art und Weise Tod, Unglück und Leid verbreiten. Die meisten sind dazu imstande, das Große und Ganze zu sehen, so dass sie selbst einem neutralen Paktmagier gehorchen. Da es zur Karriere eines Abenteurers gehört, die Leben anderer Wesen zu beenden, erhalten Daimon-Eidola, die einen auf Abenteuer ausziehenden Paktmagier begleiten, auf ganz natürlichem Weg viele Gelegenheiten, die Energie sterblicher Seelen für ihre eigenen finsteren, unberechenbaren Zwecke zu erlangen.

Gesinnung: Neutral Böse.

Grundform: Schlangenartig (Biss, Reichweite [Biss], Reichweite [Stachel], Schwanz, Stachel), Vierbeinig (Biss, Gliedmaßen [Beine, 2]) oder Zweibeinig (Gliedmaßen [Arme], Gliedmaßen [Beine], Klauen).

Grundevolutionen: Mit der 1. Stufe, erhalten Daimon-Eidola die Evolution Resistenz (Säure), sowie einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift, Krankheit und Todeseffekte.

Mit der 4. Stufe erhalten Daimon-Eidola Resistenz Elektrizität 10, Resistenz Feuer 10 und Resistenz Kälte 10.

Mit der 8. Stufe fügen Daimon-Eidola ihren Evolutionsvorräten 1 Punkt hinzu.

Mit der 12. Stufe erhalten Daimon-Eidola SR 5/Gutes. Sie erlangen ferner Immunität gegen Gift, Krankheit und Todeseffekte.

Mit der 16. Stufe verlieren Daimon-Eidola die Evolution Resistenz (Säure) und erhalten stattdessen die Evolution Immunität (Säure). Sie erhalten ferner Telepathie (*Monsterhandbuch*, S. 304).

Mit der 20. Stufe kann ein Daimon-Eidolon als Standard-Aktion einen Teil einer sterbenden Kreatur oder einer Kreatur, welche in der vorherigen Runde gestorben ist, verzehren. Dies tötet die Kreatur und verleiht dem Eidolon für 24 Stunden einen unheiligen Bonus auf Angriffs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe. Der Bonus beträgt +1 pro 5 TW der getöteten Kreatur. Eine solche Kreatur kann sodann nur mittels *Auferstehung* oder noch mächtigerer Magie von den Toten zurückgeholt werden.

Div

Aus Hass und Verachtung geborene Div-Eidola wollen alles Schöne und alle Freude verderben und ruinieren. Insbesondere hassen sie es, sterblichen Herren dienen zu müssen, so dass sie ihre Paktmagier zu einer Existenz voller Leid und Verlust verdammen wollen. Jedes Div-Eidolon unterliegt einem individuellen, zwanghaften Verhalten – meist ähnelt dieses der Besessenheit der Dorus von Geheimnissen - was es seine Dienste im Tausch gegen etwas anbieten lässt, dass ihm der Paktmagier verschaffen kann. Der Paktmagier nutzt dieses zwanghafte Verhalten seines Div-Eidolons, um es zu kontrollieren und sich zu verpflichten. Div-Eidola unterwerfen sich aber niemals vollkommen und planen ständig, wie sie das verderben könnten, was ihren Meistern am wichtigsten ist.

Gesinnung: Neutral Böse.

Grundform: Zweibeinig (Gliedmaßen [Arme], Gliedmaßen [Beine], Klauen).

Grundevolutionen: Mit der 1. Stufe, erhalten Div-Eidola die Evolution Resistenz (Feuer). Sie erhalten ferner einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift.

Mit der 4. Stufe erlangen Div-Eidola Resistenz Elektrizität 10 und Resistenz Säure 10.

Mit der 8. Stufe fügen Div-Eidola ihren Evolutionsvorräten 1 Punkt hinzu und erlangen Immunität gegen Gift.

Mit der 12. Stufe erhalten Div-Eidola SR 5/Gutes. Sie erlangen ferner die Fähigkeit Im Dunkeln sehen (siehe *Monsterhandbuch III*, S. 304).

Mit der 16. Stufe verlieren Div-Eidola die Evolution Resistenz (Feuer) und erhalten stattdessen die Evolution Immunität (Feuer). Sie erlangen ferner Telepathie (*Monsterhandbuch*, S. 304).

Mit der 20. Stufe erhalten Div-Eidola die Fähigkeit *Mächtiges Teleportieren* (Beliebig oft) mit ZS 14 einzusetzen, können aber nur sich selbst und bis zu 50 Pfund an mitgeführten Gegenständen teleportieren.

Elementar

Diese Eidola entstammen einer der vier Elementarebenen und sind daher mit einem der vier Elemente (Erde, Feuer, Luft oder Wasser) verbunden. In der Regel erscheint ein Elementar-Eidolon als gänzlich aus einem Element zu bestehen, es gibt aber auch hier Variationen. Elementar-Eidola sind in ihren Ansichten und Handlungen sehr moderat und neigen dazu, Konflikten so möglich aus dem Weg zu gehen. Sie streben nach der Aufrechterhaltung des Gleichgewichtes – außer sie stehen Vertretern ihres entgegengesetzten Elementes gegenüber, für welche sie nur Hass verspüren.

Gesinnung: Neutral.

Grundform: Schlangenartig (Biss, Reichweite [Biss], Schwanz, Schwanzschlag, Verbesserte Natürliche Rüstung), Vierbeinig (Biss, Gliedmaßen [Beine, 2x]), oder Zweibeinig (Gliedmaßen [Arme], Gliedmaßen [Beine], Hieb).

Grundevolutionen: Die Grundevolutionen eines Elementar-Eidolon sind von seinem gewählten Element abhängig. Wenn der Paktmagier erstmals ein Elementar-Eidolon herbeizaubert, muss er sich für Erde, Feuer, Luft oder Wasser entscheiden und kann diese Wahl später nicht mehr ändern. Das Eidolon erhält abhängig von seinem Element die folgenden Evolutionen und Fähigkeiten:

Mit der 1. Stufe erhalten alle Elementar-Eidola Immunität gegen Lähmung und Schlaf. Erdelementar-Eidola erhalten ferner die Evolution Immunität (Säure). Feuerelementar-Eidola erhalten die Evolution Immunität (Feuer). Luftelementar-Eidola erhalten die Evolution Immunität (Elektrizität). Wasserelementar-Eidola erhalten die Evolution Immunität (Kälte).

Mit der 4. Stufe fügen alle Elementar-Eidola ihren Evolutionsvorräten 1 Punkt hinzu.

Mit der 8. Stufe erhalten Erdelementar-Eidola die Evolution Graben. Feuerelementar-Eidola erhöhen ihre Bewegungsrate an Land um 6 m. Luftelementar-Eidola erhalten die Evolution Fliegen (sie verwenden Magie zum Fliegen) mit einer Bewegungsrate entsprechend ihrer Bewegungsrate an Land. Wasserelementar-Eidola erhalten die Evolution Schwimmen zwei Mal und eine Bewegungsrate für Schwimmen entsprechend ihrer Grundbewegungsrate an Land +6 m; ferner erhalten sie die Evolution Kiemen, welche ihnen gestatten, unter Wasser zu atmen.

Mit der 12. Stufe erhalten alle Elementar-Eidola Immunität gegen Betäubung, Blutung und Gift. Ferner können sie nicht mehr in die Zange genommen werden.

Mit der 16. Stufe erlangen alle Elementar-Eidola Immunität gegen Kritische Treffer und erleiden keinen zusätzlichen Schaden mehr durch präzisionsbasierende Angriffe, wie z.B. Hinterhältige Angriffe.

Mit der 20. Stufe erhalten Erdelementar-Eidola die Fähigkeit Erdherrschaft (*Monsterhandbuch*, S. 96) und SR 5/—. Feuerelementar-Eidola erhalten die Evolution Energieangriffe (Feuer) Evolution und Fähigkeit Verbrennen (*Monsterhandbuch*, S. 304). Luftelementar-Eidola erhalten die Fähigkeit Wirbelwind (*Monsterhandbuch*, S. 304) mit einer maximalen Höhe von 4,50 m und 1W6 Schaden. Wasserelementar-Eidola erhalten Fähigkeiten Löschen und Strudel (*Monsterhandbuch*, S. 102). Die Fähigkeit Strudel funktioniert wie die Fähigkeit Wirbelwind des Luft-Elementar-Eidolons, sofern die Beschreibung der Fähigkeit nichts anderes besagt.

Engel

Engel-Eidola stammen von den höheren Ebenen und sind Geschöpfe von exquisiter Schönheit. Meist erscheinen sie in idealisierten humanoiden Gestalten mit glatter Haut, glänzendem Haar und strahlenden Augen. Diese Eidola sind absolut ehrenvoll, vertrauenswürdig und diplomatisch, scheuen aber auch nicht davor zurück, sich dem Bösen und seinen Dienern zu stellen.

Gesinnung: Rechtschaffen Gut, Neutral Gut oder Chaotisch Gut.

Grundform: Zweibeinig (Gliedmaßen [Arme], Gliedmaßen [Beine], Hieb).

Grundevolutionen: Mit der 1. Stufe erlangen Engel-Eidola die Evolutionen Resistenz (Kälte) und Resistenz (Säure). Sie erhalten zudem einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift.

Mit der 4. Stufe erhalten Engel-Eidola Resistenz Elektrizität 10 und Resistenz Feuer 10.

Mit der 8. Stufe wachsen Engel-Eidola große, fedrige Schwingen, so dass sie die Evolution Fliegen erhalten.

Mit der 12. Stufe erhalten Engel-Eidola SR 5/Böses. Sie erlangen zudem Immunität gegen Versteinerung und die Fähigkeit Wahre Sprache (siehe *Monsterhandbuch*, S. 311).

Mit der 16. Stufe verlieren Engel-Eidola die Evolutionen Resistenz (Kälte) und Resistenz (Säure), erhalten aber stattdessen die Evolutionen Immunität (Kälte) und Immunität (Säure).

Mit der 20. Stufe erhalten Engel-Eidola die Fähigkeit Schützende Aura (siehe *Monsterhandbuch*, S. 311).

Proteaner

Proteaner sind schlangenartige Wesen des reinen Chaos, welche die Realität neu formen wollen. Proteaner-Eidola schätzen kreative Paktmagier, welche ihre Gestalt häufig umbauen und frei vom Zauber *Eidolon umwandeln* Gebrauch machen. Ansonsten arbeiten sie mit jedem Paktmagier zum Erreichen beliebiger Ziele zusammen, erinnern ihre „Herren" aber gern, dass sie nicht deren Diener seien, sondern zum gegenseitigen Nutzen mit ihnen zusammenwirken.

Gesinnung: Chaotisch Neutral.

Grundform: Schlangenartig (Biss, Ergreifen [Schwanzschlag], Schwanz, Schwanzschlag).

Grundevolutionen: Mit der 1. Stufe erhalten Proteaner-Eidola die Evolution Resistenz (Säure), sowie die Evolution Ergreifen, welche mit einer Angriffsart des Eidolons nach Wahl des Paktmagiers verbunden ist. Wenn der Paktmagier die Evolutionen seines Proteaner-Eidolons verändert, kann er auch die Angriffsart für Ergreifen verändern.

Mit der 4. Stufe erlangen Proteaner-Eidola Resistenz Elektrizität 10 und Resistenz Schall 10.

Mit der 8. Stufe erhalten Proteaner-Eidola die Evolution Würgen.

Mit der 12. Stufe erlangen Proteaner-Eidola SR 5/Rechtschaffenes. Sie erhalten ferner die Evolution Blindgespür und die Fähigkeit, mit perfekter Manövrierfähigkeit ohne Flügel so zu fliegen, als hätten sie 4 Evolutionspunkte in die Evolution Fliegen investiert.

Mit der 16. Stufe verlieren Proteaner-Eidola die Evolution Resistenz (Säure) und erhalten stattdessen die Evolution Immunität (Säure). Sie erlangen ferner die Fähigkeit Amorphe Anatomie (siehe *Monsterhandbuch*, S. 308).

Mit der 20. Stufe erhalten Proteaner-Eidola die ständig aktive Fähigkeit *Bewegungsfreiheit* und die Proteanerversion der Fähigkeit Gestalt wechseln (*Mächtige Verwandlung*); (siehe *Monsterhandbuch*, S. 308).

Seelenbegleiter

Als Behüter, Chronisten und Führer aller Dinge, welche sterben, geben Seelenbegleiter leidenschaftslose, aber loyale Eidola ab. Wenn sie mit der Welt der Sterblichen zu tun haben, tragen Seelenbegleiter-Eidola beinahe immer Masken. Sie tolerieren keine Paktmagier, welche sich unter Daimonen, Untote oder andere Wesen mischen oder mit jenen Handel treiben, die sich in die Reise der Seelen im Jenseits einmischen, haben ansonsten mit dem Tun ihrer Paktmagier aber kaum Probleme. Wenn der Paktmagier stirbt, eskortiert ihn sein Seelenbegleiter-Eidolon persönlich ins Jenseits und fungiert als Kronzeuge, wenn die Zeit für seinen Richtspruch heran ist.

Gesinnung: Neutral.

Grundform: Schlangenartig (Biss, Reichweite [Biss], Schwanz, Schwanzschlag, Ziehen [Biss]), Vierbeinig (Biss, Gliedmaßen [Beine, 2x]), oder Zweibeinig (Gliedmaßen [Arme], Gliedmaßen [Beine], Hieb).

Grundevolutionen: Mit der 1. Stufe erhalten Seelenbegleiter-Eidola Immunität gegen Gift, Krankheit und Todeseffekte.

Mit der 4. Stufe erlangen Seelenbegleiter-Eidola Resistenz Elektrizität 10 und Resistenz Kälte 10.

Mit der 8. Stufe erhalten Seelenbegleiter-Eidola die Fähigkeit Geisterhafte Berührung (siehe *Monsterhandbuch IV*, S. 308) und fügen ihren Evolutionsvorräten 1 Punkt hinzu.

Mit der 12. Stufe erhalten Seelenbegleiter-Eidola SR 5/Adamant. Sie erhalten ferner die Fähigkeit Seelengespür (siehe *Monsterhandbuch IV*, S. 308).

Mit der 16. Stufe erhalten Seelenbegleiter-Eidola die Evolution Attributswerterhöhung für einen Attributswert nach Wahl des Paktmagiers. Sie erhalten ferner die zauberähnliche Fähigkeit *Unsichtbarkeit* (nur selbst; Beliebig oft).

Mit der 20. Stufe erhöhen Seelenbegleiter-Eidola ihre Schadensreduzierung auf 10/Adamant und erhalten die Evolutionen Immunität (Elektrizität) und Immunität (Kälte).

Teufel

Teufel-Eidola sind Verführer und Verderber. Oft dienen sie, ihren Paktmagiern gehorsam und effizient, wobei es sich dabei um einen langfristigen Versuch handelt, dessen Seele letztlich in die tiefsten Tiefen der Hölle zu verdammen. Manche Arten von Teufeln haben zwar ungewöhnliche Gestalten, diese Eidola haben jedoch erkannt, dass die traditionellere zweibeinige Gestalt es ihnen ermöglicht, ein harmonischeres Verhältnis zu ihren Paktmagiern aufzubauen und diese entsprechend schneller zu verderben, als dies im Falle eines monströseren Äußeren geschehen würde.

Gesinnung: Rechtschaffen Böse.

Grundform: Zweibeinig (Gliedmaßen [Arme], Gliedmaßen [Beine], Klauen).

Grundevolutionen: Mit der 1. Stufe erhalten Teufel-Eidola die Evolutionen Geschult (Bluffen) und Resistenz (Feuer). Sie erhalten ferner einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift.

Mit der 4. Stufe erlangen Teufel-Eidola Resistenz Kälte 10 und Resistenz Säure 10.

Mit der 8. Stufe erhalten Teufel-Eidola die Evolution Geschult (Diplomatie) und Immunität gegen Gift.

Mit der 12. Stufe erlangen Teufel-Eidola SR 5/Gutes. Sie erhalten ferner die Fähigkeit Im Dunkeln sehen (siehe *Monsterhandbuch*, S. 313).

Mit der 16. Stufe verlieren Teufel-Eidola die Evolution Resistenz (Feuer) und erlangen stattdessen die Evolution Immunität (Feuer). Sie erhalten ferner Telepathie (siehe *Monsterhandbuch*, S. 304).

Mit der 20. Stufe erhalten Teufel-Eidola Regeneration 5 (gute Waffen, gute Zauber). Sollten sie hinreichend Schaden erleiden, werden sie aber noch immer normal in die Hölle verbannt.

Unvermeidbarer

Unvermeidbare sind unbeirrbar und rastlos in ihrem Kampf gegen das Chaos und jene, die die Gesetze der Natur brechen. Entsprechend geben sie auch loyale, wenn auch geistig unflexible Gefährten für rechtschaffene Paktmagier ab. Solche Paktmagier kommen in der Regel auch mit Axiomiten gut zurecht, welche sich ebenso wie sie darauf verstehen, Unvermeidbare zu schmieden und zu modifizieren. Unvermeidbare-Eidola sehen aus wie eine Mischung aus mechanischen, auf Uhrwerkmechanismen basierenden Konstrukten und idealisierten humanoiden Statuen.

Gesinnung: Rechtschaffen Neutral.

Grundform: Zweibeinig (Gliedmaßen [Arme], Gliedmaßen [Beine], Hieb).

Grundevolutionen: Mit der 1. Stufe zählen Unvermeidbare-Eidola hinsichtlich Effekten, die auf die Kreaturenunterart abzielen (z.B. Waffen des *Verderbens* und das Klassenmerkmal Erzfeind) als Externare und als Konstrukte. Sie erhalten einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Betäubung, Gift, Krankheit, Lähmung, Schlaf, Todeseffekte und nekromantische Effekte.

Mit der 4. Stufe erhalten Unvermeidbare-Eidola einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte, sowie Immunität gegen Entkräftung, Erschöpfung und Nichttödlichen Schaden.

Mit der 8. Stufe erlangen Unvermeidbare-Eidola Immunität gegen Gift, Krankheit und Todeseffekte.

Mit der 12. Stufe erhalten Unvermeidbare-Eidola SR 5/Chaotisches. Sie erlangen ferner Immunität gegen Schlaf, sowie die Fähigkeit Wahre Sprache (siehe *Monsterhandbuch II*, S. 310).

Mit der 16. Stufe verlieren Unvermeidbare-Eidola den Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen nekromantische Effekte und erlangen stattdessen Immunität gegen Attributsentzug, Attributsschaden, Lebenskraftentzug und nekromantische Effekte.

Mit der 20. Stufe erhalten Unvermeidbare-Eidola Immunität gegen Betäubung, Lähmung, Schlaf und jeden Effekt, welcher einen Zähigkeitswurf erfordert, solange der Effekt nicht auch bei Gegenständen funktioniert.

Grundformen

Jedes Eidolon besitzt eine von drei Grundformen, die seine Anfangsgröße, die Bewegungsrate, Rüstungsklasse, Angriffe und Attributswerte bestimmen. Alle natürlichen Angriffe des Eidolons erfolgen mit dem vollen Grundangriffsbonus des Eidolons, sofern nichts anderes vermerkt ist (wie z.B. im Fall von Sekundärangriffen). Alle Angriffe des Eidolons addieren den ST-Modifikator des Eidolons zum Schaden; falls das Eidolon nur über einen Angriff verfügt, wird auf den Schaden jedoch das Anderthalbfache des ST-Modifikators addiert).

Jede der folgenden Grundformen kann auch verwendet werden, um ein kleines Eidolon zu erschaffen. Ein Eidolon der Größenkategorie Klein erhält Geschicklichkeit +2, Stärke –4 und Konstitution –2. Es erhält ferner einen Größenbonus von +1 auf RK und Angriffswürfe, einen Malus von –1 auf KMB und KMV sowie einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fliegen und von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Jeder Schadenswürfel wird um einen Schritt reduziert (1W6 zu 1W4, 1W4 zu 1W3 usw.). Sollte die Größe Klein gewählt werden, kann das Eidolon die Größe Mittelgroß erlangen, wann immer der Paktmagier am Evolutionsvorrat Veränderungen vornehmen kann (dadurch verliert es dann die oben aufgeführten Größenmodifikatoren für die Größenkategorie Klein). Umgekehrt kann ein mittelgroßes Eidolon auf die Größenkategorie Klein geschrumpft werden, wenn der Paktmagier Veränderungen an seinem Evolutionsvorrat vornimmt.

Schlangenartig

Startspielwerte: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 6 m, Klettern 6 m; **RK** +2 natürliche Rüstung; **Rettungswürfe** Reflex (gut), Willen (gut), Zähigkeit (schlecht); **Angriffe** Biss (1W6), Schwanzhieb (1W6); **Attributswerte** ST 12, GE 16, KO 13, IN 7, WE 10, CH 11.

Vierbeiner

Startspielwerte: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 12 m; **RK** +2 natürliche Rüstung; **Rettungswürfe** Reflex (gut), Willen (schlecht), Zähigkeit (gut); **Angriffe** Biss (1W6); **Attributswerte** ST 14, GE 14, KO 13, IN 7, WE 10, CH 11.

Zweibeiner

Startspielwerte: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 9 m; **RK** +2 natürliche Rüstung; **Rettungswürfe** Reflex (schlecht), Willen (gut), Zähigkeit (gut); **Angriffe** 2 Klauen (1W4); **Attributswerte** ST 16, GE 12, KO 13, IN 7, WE 10, CH 11; **Zusätzliche Evolutionen** Klauen, Gliedmaßen (Arme), Gliedmaßen (Beine).

Evolutionen

Jedes Eidolon erhält eine Anzahl an Evolutionspunkten, die aufgewendet werden können, um dem Eidolon neue Fähigkeiten, Kräfte und andere Verbesserungen zu verleihen. Die Fähigkeiten werden Evolutionen genannt und können vom Paktmagier verändert werden, sobald er eine Stufe aufsteigt, ansonsten sind sie jedoch festgelegt. Manche Evolutionen erfordern eine bestimmte Grundform oder eine bestimmte Stufe des Paktmagiers, ehe er diese Evolution wählen kann. Mehrere Evolutionen verleihen dem Eidolon zusätzliche natürliche Angriffe. Natürliche Angriffe, die als Primärangriffe aufgeführt sind, verwenden den vollen Grund-Angriffsbonus des Eidolons und den ST-Modifikator für den Schaden. Natürliche Angriffe, die als Sekundärangriffe aufgeführt sind, verwenden den Grundangriffsbonus des Eidolons –5 und den halben ST-Modifikator (sofern positiv) beim Schaden. Sollte das Eidolon nur über einen einzigen natürlichen Angriff verfügen, erfolgt der Angriff mit dem vollen Grund-Angriffsbonus und auf den Schaden wird das Anderthalbfache des ST-Modifikators addiert, egal um welche Art von Angriff es sich handelt.

Evolutionen sind nach ihren Kosten in Evolutionspunkten in den Evolutionsbeschreibungen des 1. bis 4. Grades sortiert. Evolutionspunkte können nicht angespart werden, sondern müssen eingesetzt werden, sobald der Paktmagier in seiner Klasse eine neue Stufe erreicht. Sofern nicht anders vermerkt, kann jede Evolution nur einmal gewählt werden.

Evolutionen des 1. Grades

Die folgenden Evolutionen kosten einen Punkt des Evolutionsvorrates:

Biss (AF): Das Maul des Eidolons ist voller rasiermesserscharfer Zähne, welche ihm einen Bissangriff verleihen. Dies ist ein Primärangriff. Der Biss verursacht 1W6 Schadenspunkte (1W8 falls Groß oder 2W6 falls Riesig). Sollte das Eidolon bereits über einen Bissangriff verfügen, gewährt diese Evolution das Anderthalbfache des ST-Modifikators auf Schadenswürfe mit diesem Biss. *Voraussetzungen*: Unterart Agathion, Dämon, Daimon, Div, Elementar, Proteaner Seelenbegleiter oder Teufel.

Flügelschlag (AF): Das Eidolon kann seine Flügel nutzen, um damit nach Gegnern zu schlagen. Es erhält zwei Flügelangriffe, dies sind sekundäre Angriffe. Die Flügel verursachen 1W4 Schadenspunkte (1W6 falls Groß, 1W8 falls Riesig). *Voraussetzungen*: Evolution Fliegen (Flügel).

Geruchssinn (AF): Das Eidolon gewinnt einen außerordentlichen Geruchssinn. Es erhält die besondere Eigenschaft Geruchssinn und kann Gegner auf 9 m Entfernung anhand des Geruches wahrnehmen. Sollte ein Gegner im Wind stehen und der Geruch zum Eidolon getragen werden, wächst die Reichweite auf 18 m, steht er gegen den Wind, fällt sie auf 4,50 m. Starke Gerüche können über die doppelte Reichweite wahrgenommen werden. Der Geruchssinn erlaubt es dem Eidolon nicht, ein Wesen genau zu lokalisieren, sondern nur seine Gegenwart festzustellen. Es kann die Richtung mit einer Bewegungsaktion ermitteln. Das Eidolon kann den genauen Aufenthaltsort eines Wesens nur dann bestimmen, wenn es sich innerhalb von 1,50 m Entfernung zu ihm befindet. Das Eidolon kann seinen Geruchssinn zum Spurenlesen benutzen.

Geschult (AF): Das Eidolon ist besonders begabt im Umgang mit einer Fertigkeit und erhält einen Volksbonus von +8 auf diese. Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden, die Auswirkungen sind jedoch nicht kumulativ. Stattdessen muss die Evolution jedes Mal einer anderen Fertigkeit zugeteilt werden.

Hieb (AF): Das Eidolon kann als Primärangriff einen zerstörerischen Hieb ausführen. Dieser verursacht 1W8 Schadenspunkte (2W6 falls Groß, 2W8 falls Riesig). Das Eidolon muss die Evolution Gliedmaßen (Arme) besitzen, um diese Evolution auswählen zu können. Alternativ können die Klauen der Grundform durch den Hiebangriff ersetzt werden, was jedoch immer noch 1 Evolutionspunkt kostet. Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden, jedoch muss das Eidolon über eine passende Anzahl der Evolution Gliedmaßen (Arme) verfügen.

Kiemen (AF): Das Eidolon hat Kiemen und kann unbegrenzt unter Wasser atmen.

Klauen (AF): Das Eidolon besitzt am Ende seiner Gliedmaßen ein Paar gemeiner Klauen, wodurch es zwei Klauenangriffe erhält. Dies sind Primärangriffe. Der Klauenangriff verursacht 1W4 Schadenspunkte (1W6 falls Groß oder 1W8 falls Riesig). Das Eidolon muss als Voraussetzung für diese Evolution über die Evolution Gliedmaßen verfügen. Diese Evolution kann entsprechend der Art des Eidolons einer beliebigen Anzahl an Evolutionen Gliedmaßen (Arme) zugeteilt werden, aber nur einmal für die Evolution Gliedmaßen (Beine) ausgewählt werden. *Voraussetzungen*: Unterart Agathion, Dämon, Daimon, Div, Elementar, Proteaner, Seelenbegleiter oder Teufel.

Klettern (AF) : Das Eidolon wird zu einem fähigen Kletterer und erhält eine Kletterbewegungsrate entsprechend seiner Bewegungsrate an Land. Diese Evolution kann mehrfach gewählt werden, die Bewegungsrate des Eidolons für Klettern erhöht sich jedes Mal um weitere 6 m.

Magische Angriffe (ÜF): Das Eidolon wird mit Magie erfüllt, welche es ihm gestattet, alle natürlichen Angriffe als magisch zu behandeln, um Schadensreduzierung zu umgehen. Ab der 10. Stufe als Paktmagier erhalten alle natürlichen Angriffe eines Eidolons mit dieser Evolution zusätzlich zwecks Umgehung von Schadensreduzierung die Gesinnung des Eidolons.

Reichweite (AF): Einer der Angriffe des Eidolons kann Gegner auf größere Entfernung treffen. Für einen ausgewählten Angriff steigt die Reichweite des Eidolons um +1,50 m.

Reittier (AF): Das Eidolon ist entsprechend ausgebildet und ausgeformt, um als ein für den Kampf ausgebildetes Reittier zu dienen. Das Eidolon muss hierzu mindestens eine Größenkategorie größer sein als sein Reiter. *Voraussetzungen*: Unterart Dämon, Daimon, Elementar, Proteaner oder Teufel; Grundform Schlangenartig oder Vierbeinig.

Resistenz (AF): Die Gestalt des Eidolons wird gegen eine bestimmte Energieart widerstandsfähiger. Normalerweise spiegelt sich dies in seinem Äußeren wieder, beispielsweise in aschegrauer Haut bei Feuer, eisigem Atem bei Kälte, usw. Wähle eine Energieart (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall), das Eidolon erhält Energieresistenz 5 gegen diese Energieart. Diese Resistenz steigt um weitere +5 für jeweils fünf Stufen des Paktmagiers, bis zu einem Maximum von 15 mit der 10. Stufe. Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden, die Auswirkungen sind nicht kumulativ, stattdessen muss sie jedes Mal einer anderen Energieart zugeteilt werden.

Schwanz (AF): Dem Eidolon wächst ein langer, kräftiger Schwanz. Es erhält einen Volksbonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Akrobatik, um auf einer Oberfläche das Gleichgewicht zu behalten. Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden. *Voraussetzungen*: Unterart Agathion, Dämon, Daimon, Div, Elementar, Proteaner, Seelenbegleiter oder Teufel.

Schwanzschlag (AF): Das Eidolon kann seinen Schwanz benutzen, um damit nach Gegnern in der Nähe zu schlagen. Dies ist ein Sekundärangriff. Der Schwanzschlag verursacht 1W6 Schadenspunkte (1W8 falls Groß, 2W6 falls Riesig). Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden, jedoch muss das Eidolon über eine passende Anzahl der Evolution Schwanz verfügen. *Voraussetzungen*: Unterart Agathion, Dämon, Daimon, Div, Elementar, Proteaner, Seelenbegleiter oder Teufel; Evolution Schwanz.

Schwimmen (AF): Das Eidolon hat Schwimmhäute an Händen und Füßen oder kräftige Flossen, welche ihm eine Schwimmbewegungsrate entsprechend seiner Bewegungsrate an Land verleihen. Dies gewährt dem Eidolon aber nicht die Fähigkeit, unter Wasser atmen zu können. Diese Evolution kann mehr als einmal ausgewählt werden, die Bewegungsrate für Schwimmen erhöht sich jedes Mal um weitere 6 m.

Stachel (AF): Das Eidolon verfügt über einen langen, gezahnten Stachel am Ende seines Schwanzes, welcher ihm einen Stachelangriff verleiht. Dies ist ein Primärangriff. Der Stachel verursacht 1W4 Schadenspunkte (1W6 falls Groß, 1W8 falls Riesig). Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden, jedoch muss das Eidolon über eine passende Anzahl der Evolution Schwanz verfügen. *Voraussetzungen*: Unterart Agathion, Dämon, Daimon, Div, Elementar, Proteaner, Seelenbegleiter oder Teufel; Evolution Schwanz.

Stoßen (AF): Das Eidolon erhält die Fähigkeit, Kreaturen bei einem erfolgreichen Angriff von sich weg zu stoßen. Wähle eine Art von natürlichem Angriff. Immer wenn das Eidolon einen erfolgreichen Angriff der ausgewählten Art ausführt, kann es anschließend einen zusätzlichen freien Kampfmanöverwurf versuchen. Bei einem Erfolg wird das Ziel 1,50 m vom Eidolon weggestoßen. Diese Fähigkeit wirkt nur bei Wesen, die von der Größenkategorie her genauso groß oder kleiner als das Eidolon sind. Auf diese Weise gestoßene Wesen provozieren keine Gelegenheitsangriffe. Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden, die Auswirkungen sind nicht kumulativ, stattdessen muss sie jedes Mal einem anderen natürlichen Angriff zugeteilt werden.



Tentakel (AF): Das Eidolon verfügt über einen langen, biegsamen Tentakel, der ihm einen Tentakelangriff verleiht. Dieser Angriff ist ein Sekundärangriff. Der Tentakel verursacht 1W4 Schadenspunkte (1W6 falls Groß, 1W8 falls Riesig). Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden. *Voraussetzungen*: Unterart Dämon, Daimon oder Proteaner.

Verbesserte Natürliche Rüstung (AF): Dem Eidolon wächst ein dichtes Fell, feste Schuppen oder Knochenplatten, wodurch es einen Bonus von +2 auf seine Natürliche Rüstung erhält. Diese Evolution kann einmal für je fünf Stufen des Paktmagiers genommen werden, der Bonus steigt jedes Mal um 2.

Verbesserter Schaden (AF): Das Eidolon kann besonders tödliche natürlichen Angriffe ausführen. Wähle eine seiner natürlichen Angriffsarten und erhöhe den Schadenswürfel um eine Kategorie. Diese Evolution kann mehrfach gewählt werden, ihre Wirkung ist jedoch nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn diese Evolution gewählt wird, muss sie einer anderen natürlichen Angriffsart zugeordnet werden.

Zangen (AF): Dem Eidolon wachsen an den Enden eines Gliedmaßenpaares große Zangen, wodurch es zwei Zangenangriffe erhält. Dies sind sekundäre Angriffe, welche 1W6 Schadenspunkte verursachen (1W8 falls Groß, 2W6 falls Riesig). Eidola mit der Evolution Ergreifen, welche diesen Zangen zugeordnet wurde, erhalten einen Bonus von +2 auf ihre KMB-Würfe für Ringkampf. Das Eidolon muss die Evolution Gliedmaßen (Arme) besitzen, um diese Evolution auswählen zu können. Alternativ können die Klauen der Grundform gleich durch Zangen ersetzt werden, was jedoch weiterhin 1 Evolutionspunkt kostet. Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden, allerdings muss das Eidolon durch die Evolution Gliedmaßen (Arme) über eine passende Anzahl an Armen verfügen. *Voraussetzungen*: Unterart Agathion, Dämon, Daimon, Div, Elementar, Proteaner, Seelenbegleiter oder Teufel.

Ziehen (AF): Das Eidolon erhält die Fähigkeit, Kreaturen mit einem erfolgreichen Angriff näher an sich heran zu ziehen. Wähle dazu eine Art von natürlichem Angriff aus. Immer wenn das Eidolon einen erfolgreichen Angriff der ausgewählten Art ausführt, kann es im Anschluss einen zusätzlichen freien Kampfmanöverwurf versuchen. Bei einem Erfolg wird das Ziel 1,50 m in Richtung des Eidolons gezogen. Diese Fähigkeit wirkt nur bei Wesen, die von der Größenkategorie her genauso groß oder kleiner als das Eidolon sind. Auf diese Weise gezogene Wesen provozieren keine Gelegenheitsangriffe. Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden, die Auswirkungen sind jedoch nicht kumulativ, stattdessen muss sie jedes Mal einer anderen natürlichen Angriffsart zugeteilt werden. *Voraussetzungen*: Reichweite 3 m oder mehr.

Evolutionen des 2. Grades

Die folgenden Evolutionen kosten zwei Punkte des Evolutionsvorrates:

Attributswerterhöhung (AF): Das Eidolon wird muskulöser, schneller, klüger oder gewinnt eine andere Verbesserung seiner Fähigkeiten. Erhöhe eines der Attribute des Eidolons um +2. Diese Evolution kann mehrfach gewählt werden, jedoch nur einmal pro Attribut und auch nur ein weiteres Mal für jeweils sechs Paktmagierstufen.

Durchbohren (AF): Dem Eidolon wachsen Hörner auf dem Kopf, welche ihm einen Durchbohren-Angriff verleihen. Dies ist ein Primärangriff, welcher 1W6 Schadenspunkte verursacht (1W8 falls Groß, 2W6 falls Riesig). *Voraussetzungen*: Unterart Agathion, Dämon, Daimon, Div, Elementar, Proteaner, Seelenbegleiter oder Teufel.

Energieangriffe (ÜF): Die Angriffe des Eidolons werden mit Energie verstärkt. Wähle eine Energieart: Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Alle natürlichen Angriffe des Eidolons verursachen bei einem erfolgreichen Treffer 1W6 Schadenspunkte der ausgesuchten Energieart. *Voraussetzungen*: Paktmagier Stufe 5.

EIDOLA UND GESINNUNG

In der Regel kontrolliert ein Paktmagier selbst im Kampf die Handlungen seines Eidolons, sei es durch gesprochene Befehle, sei es über die Fähigkeit Verbindung. Das heißt aber nicht, dass das Eidolon eine Marionette wäre, die jeder Anweisung blind gehorcht. Man weiß zum Beispiel, dass Eidola sich weigern Handlungen auszuführen, welche ihrem Ethos oder ihrer Gesinnung widersprechen (der SL hat hier das letzte Wort), und den Paktmagier rasch zurechtweisen, wenn er solche Dinge von ihnen verlangt. Sollte beim Paktmagier aufgrund seiner Taten ein Gesinnungswechsel stattfinden und er sich dadurch mehr als einen Schritt weit von der Gesinnung des Eidolons entfernen, weigert sich dieses fortan, seinem Ruf Folge zu leisten (der Paktmagier kann aber noch immer sein Klassenmerkmal *Monster herbeizaubern* einsetzen). Sollte der Paktmagier seine alte Gesinnung wiederherstellen können, kehrt auch das Eidolon in seine Dienste zurück.

Ergreifen (AF): Das Eidolon wird begabt darin, Gegner niederzuringen. Es erhält die Fähigkeit Ergreifen. Wähle Biss-, Hieb-, Klauen-, Schwanzschlag-, Tentakel- oder Zangenangriffe. Wenn das Eidolon einen erfolgreichen Angriff mit der gewählten Angriffsart ausführt, kann es anschließend einen freien Kampfmanöverwurf durchführen. Bei Erfolg ergreift es das Ziel. Dies funktioniert nur bei Wesen, die mindestens eine Größenkategorie kleiner sind als das Eidolon. Ein Eidolon mit dieser Evolution erhält einen Bonus von +4 auf seine KMB-Würfe für Ringkampf.

Erschütterungssinn (AF): Das Eidolon kann Erschütterungen des Bodens deuten und erlangt Erschütterungssinn 9 m. Dies funktioniert wie die Evolution Blindgespür, aber nur, wenn sowohl das Eidolon wie die Kreatur, deren Standort festgestellt werden soll, Bodenkontakt haben. *Voraussetzungen*: Paktmagier Stufe 7.

Fliegen (AF oder ÜF): Dem Eidolon wachsen große Schwingen, ähnlich denen einer Fledermaus, eines Vogel, Insektes oder eines Drachen. Es erhält die Fähigkeit zu fliegen mit einer Bewegungsrate für Fliegen in Höhe seiner Bewegungsrate an Land. Die Manövrierfähigkeit hängt von seiner Größe ab. Eidola der Größenkategorie Mittelgroß oder kleiner Manövrierfähigkeit (gut), Große Eidola (durchschnittlich) und Riesige Eidola Manövrierfähigkeit (schlecht). Für 2 weitere Evolutionspunkte kann das Eidolon auf magischem Weise fliegen, es verliert seine Flügel und erhält dafür Manövrierfähigkeit (perfekt); dies ist dann eine Übernatürliche Fähigkeit. Die Flugbewegungsrate kann durch weitere Evolutionspunkte verbessert werden, jeder aufgewandte Punkt entspricht erhält die Bewegungsrate für Fliegen um 6 m. *Voraussetzungen*: Paktmagier Stufe 5.

Gift (AF): Das Eidolon verfügt über Gift und erhält einen Giftangriff. Wähle Biss- oder Stachelangriff. Wenn der ausgewählte Angriff trifft, wird das Ziel vergiftet. *Eidolongift* – Verwundung; *RW* ZÄH, keine Wirkung; *Frequenz* 1/Runde für 4 Runden; *Effekt* 1W4 ST-Schaden; *Heilung* 1 Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfes beträgt 10 + ½ TW des Eidolons + KO-Modifikator des Eidolons. Für 2 weitere Evolutionspunkte verursacht das Gift stattdessen KO-Schaden. Das Gift kann nur ein Mal pro Runde eingesetzt werden. *Voraussetzungen*:

Paktmagier Stufe 7; Unterart Dämon, Daimon, Elementar, Proteaner oder Teufel; Evolution Biss oder Stachel.

Gliedmaßen (AF): Dem Eidolon wächst ein zusätzliches Paar Gliedmaßen. Dabei kann es sich um eine von zwei Formen handeln: Ein Paar Beine mit Füßen, welches die Bewegungsrate des Eidolons an Land um +3 m erhöht, oder ein Paar Arme mit Händen. Das Eidolon erhält keine zusätzlichen natürlichen Angriffe, kann aber entsprechende Evolutionen wie Klauen oder Hieb auswählen. Arme mit Händen können Waffen benutzen, sofern das Eidolon im Umgang mit solchen geübt ist. Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden.

Immunität (ÜF): Der Körper des Eidolons wird gegen eine Energieart extrem widerstandsfähig. Wähle eine Energieart: Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall. Das Eidolon erhält Immunität gegen die gewählte Energieart. Diese Evolution kann mehrfach gewählt werden, muss dann aber jeweils für eine andere Energieart genommen werden. *Voraussetzungen*: Paktmagier Stufe 7.

Krallen (AF): Dem Eidolon wachsen gefährliche Klauen an den Füßen, mit denen es bei Gegnern im Ringkampf zwei zusätzliche Krallenangriffe nach jedem erfolgreichen Ringkampfwurf ausführen kann. Dieser Krallenangriff verursacht 1W4 Schadenspunkte (1W6 falls Groß, 1W8 falls Riesig). Diese Evolution kann nur von Eidola mit vierbeiniger Grundform gewählt werden. Diese Evolution zählt als ein Natürlicher Angriff und gegen das Maximum der Natürlichen Angriffe eines Eidolons. *Voraussetzungen*: Paktmagier Stufe 4, Grundform Vierbeinig.

Trampeln (AF): Das Eidolon erhält die Fähigkeit Trampeln und vermag es dadurch, seine Feinde unter seinen Füßen zu zermalmen. Als Volle Aktion kann das Eidolon jedes Wesen niederrennen, das mindestens eine Größenkategorie kleiner ist als es selbst. Dies funktioniert wie das Kampfmanöver für Überrennen, wobei das Eidolon keinen Wurf ablegenen muss, sondern sich nur während seines Zuges über den Gegner hinwegbewegt. Die Zielkreatur nimmt 1W6 Schadenspunkte (1W8 falls Groß, 2W6 falls Riesig), plus 1,5 Mal den ST-Modifikator des Eidolons. Einem Ziel des Trampeln-Angriffs steht dabei jedoch ein Gelegenheitsangriff mit einem Malus von –4 zu. Wenn das Ziel auf seinen Gelegenheitsangriff verzichtet, kann es stattdessen einen Reflexwurf ablegen, um den Schaden zu halbieren. Der SG des Rettungswurfes beträgt 10 + ½ TW des Eidolons + dessen ST-Modifikator. Ein trampelndes Eidolon kann einer Kreatur nur ein Mal pro Runde Trampelschaden zufügen. *Voraussetzungen*: Grundform Vierbeinig oder Zweibeinig.

Waffentraining (AF : Das Eidolon erlernt, eine Waffe zu benutzen und erhält das Bonustalent Umgang mit Einfachen Waffen. Wenn 2 zusätzliche Evolutionspunkte aufgewendet werden, erhält es zusätzlich das Bonustalent Umgang mit Kriegswaffen.

Würgen (AF): Das Eidolon erhält kräftige Muskeln, die es ihm erlauben, einen Gegner im Ringkampf zu zerquetschen. Wenn das Eidolon unter Nutzung der Evolution Ergreifen einen Gegner erfolgreich in den Ringkampf verwickelt, fügt es ihm zusätzlichen Schaden in Höhe des Ergreifen-Schadens zu. *Voraussetzungen*: Grundform Schlangenartig, Evolution Ergreifen.

Zerreißen (AF): Das Eidolon lernt, das Fleisch derjenigen zu zerreißen, die es mit seinen Klauen angreift. Es erhält die Fähigkeit Zerreißen. Wenn dem Eidolon in einer Runde zwei erfolgreiche Klauenangriffe gegen dasselbe Ziel gelingen, graben sich die Klauen tief ins Fleisch und verursachen zusätzlichen Schaden in Höhe des Schadens einer Klaue plus 1,5 Mal den ST-Modifikator des Eidolon. *Voraussetzungen*: Paktmagier Stufe 6, Evolution Klauen.

Zu-Fall-Bringen (AF): Das Eidolon erhält die Angriffsform Zu-Fall-Bringen und kann damit Gegner mit seinem Bissangriff zu Boden werfen. Wenn das Eidolon einen erfolgreichen Bissangriff durchführt, kann es zusätzlich als Freie Aktion einen Kampfmanöverwurf durchführen. Ist dieser erfolgreich, wird das Ziel zu Boden geworfen. Falls der Wurf misslingt, provoziert dies jedoch keinen Gelegenheitsangriff. Diese Fähigkeit wirkt nur bei Wesen, die mindestens eine Größenkategorie kleiner sind als das Eidolon. *Voraussetzungen*: Unterart Dämon, Daimon, Elementar, Proteaner oder Teufel; Evolution Biss.

Evolutionen des 3. Grades

Die folgenden Evolutionen kosten drei Punkte des Evolutionsvorrates:

Blindgespür (AF): Die Sinne des Eidolons werden unglaublich genau und es erhält Blindgespür 9 m. Diese Fähigkeit erlaubt es dem Eidolon, den Standort von Kreaturen festzustellen, die es nicht sehen kann, ohne einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung ablegen zu müssen. Dennoch behalten so aufgespürte Kreaturen immer noch die Vorteile Vollständiger Tarnung gegen das Eidolon. Das Eidolon ist ferner auch weiterhin auf seine Sicht angewiesen, weshalb ihm bei Gegnern die es nicht sieht, der GE-Bonus auf die RK verwehrt wird. *Voraussetzungen*: Paktmagier Stufe 9.

Graben (AF) : Dem Eidolon wachsen dicke, knorrige Klauen, die es ihm gestatten, sich durch Erde zu bewegen. Das Eidolon erhält eine Bewegungsrate für Graben in Höhe seiner halben Bewegungsrate an Land. Es kann sich durch Schmutz, Lehm, Sand und Erde bewegen, hinterlässt dabei aber kein Loch und kann an der Oberfläche nicht bemerkt werden. *Voraussetzungen*: Paktmagier Stufe 9.

Schadensreduzierung (ÜF): Der Körper des Eidolons wird widerstandsfähiger gegen Schaden, wodurch es Schadensreduzierung erhält. Erhöhe die Schadensreduzierung, welche das Eidola durch seine Kreaturenunterart erhält, um 5. *Voraussetzungen*: Paktmagier Stufe 15, Unterart des Eidolons muss Schadensreduzierung verleihen.

Spinnennetz (AF): Das Eidolon erhält ein Paar Spinnendrüsen, welche ihm die Fähigkeit verleihen, Netze zu spinnen. Das Netz kann das Eidolon selbst und eine weitere Kreatur von maximal derselben Größenkategorie tragen. Darüber hinaus kann das Eidolon Netzfäden als Berührungsangriff im Fernkampf bis zu acht Mal täglich verschießen (Maximalreichweite 15 m, Grundreichweite 3 m). Kreaturen, die in dem Netz verstrickt werden, können mit einem Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst oder einem Stärkewurf mit einem Malus von –4 entkommen. Der SG entspricht 10 + ½ TW des Eidolons + KO-Modifikator des Eidolons. Die Netze besitzen eine Härte von 0 und Trefferpunkte in Höhe der Trefferwürfelanzahl des Eidolons. Das Eidolon kann sich in seinen eigenen Netzen mit seiner Kletterbewegungsrate bewegen und kennt die Position aller Wesen, die mit seinem Netz in Kontakt kommen. *Voraussetzungen*: Paktmagier Stufe 7; Unterart Dämon, Daimon oder Proteaner; Evolution Klettern.

Unheimliche Ausstrahlung (AF): Das Eidolon verstört seine Gegner. Es erhält die Fähigkeit Unheimliche Ausstrahlung. Das Eidolon kann diese Fähigkeit als Teil einer offensiven Aktion einsetzen, beispielsweise bei einem Sturmangriff oder eines gewöhnlichen Angriffes. Gegner innerhalb von 9 m Entfernung zum Eidolon müssen einen Willenswurf bestehen oder erhalten für 3W6 Runden den Zustand Erschüttert.

Der SG des Rettungswurfes beträgt 10 + ½ TW des Eidolons + CH-Modifikator des Eidolons. Sollte das Eidolon mindestens vier Trefferwürfel mehr als ein Gegner haben, dessen Rettungswurf misslingt, so erleidet dieser Gegner stattdessen den Zustand Verängstigt. Gegner mit mehr TW als das Eidolon sind immun gegen diese Fähigkeit. *Voraussetzungen*: Paktmagier Stufe 11.

Verschlingen (AF): Das Eidolon erhält die Fähigkeit Verschlingen, wodurch es imstande wird, seine Feinde zu verschlucken. Wenn das Eidolon seinen Zug mit einem Gegner beginnt, welcher durch den Bissangriff des Eidolons in einen Ringkampf verwickelt wurde (siehe die Evolution Ergreifen), kann es einen Kampfmanöverwurf ausführen, um die Kreatur zu verschlingen. Dies funktioniert nur mit Kreaturen, die mindestens eine Größenkategorie kleiner als das Eidolon sind. Verschlungene Kreaturen erleiden jede Runde Wuchtschaden in Höhe des Bissschadens des Eidolons plus weitere 1W6 Punkte. Eine verschlungene Kreatur zählt weiterhin als in den Ringkampf verwickelt. Sie kann versuchen, sich mit einer leichten Hieb- oder Stichwaffe den Weg freizuschneiden. Der erforderliche Schaden, um sich zu befreien, entspricht einem Zehntel der Gesamttrefferpunkte des Eidolons. Die RK des Eidolons gegen diese Angriffe ist 10 + der Hälfte seines natürlichen Rüstungsbonus. Wenn eine verschlungene Kreatur sich den Weg freischneidet, kann das Eidolon diese Fähigkeit solange nicht wieder anwenden, bis es den Schaden geheilt hat. Alternativ kann die verschlungene Kreatur versuchen, sich auf normalem Wege aus dem Ringkampf zu befreien. Ein Erfolg bedeutet, dass es ins Maul des Eidolons zurückkehrt, wo es entweder versuchen kann zu entkommen, aber auch wieder verschlungen werden könnte. *Voraussetzungen*: Paktmagier Stufe 9; Unterart Agathion, Dämon, Daimon, Div, Elementar, Proteaner, Seelenbegleiter oder Teufel; Evolution Ergreifen (Biss).

Evolutionen des 4. Grades

Die folgenden Evolutionen kosten vier Punkte des Evolutionsvorrates:

Blindsicht (AF): Die Sinne des Eidolons werden noch schärfer. Dadurch erhält es die Fähigkeit Blindsicht 9 m. Das Eidolon kann sich normal bewegen und angreifen, es ignoriert Dunkelheit, Unsichtbarkeit und die meisten Arten von Deckung, solange eine freie Schusslinie zum Ziel besteht. *Voraussetzungen*: Paktmagier Stufe 11, Evolution Blindgespür.

Groß (AF): Das Eidolon gewinnt an Körpergröße und erhält die Größenkategorie Groß. Es erhält einen Bonus von +8 auf seinen Stärkewert, einen Bonus von +4 auf seine Konstitution und einen Bonus von +2 auf seine natürliche Rüstung. Es erleidet einen Malus von –2 auf seine Geschicklichkeit, einen Größenmalus von –1 auf seine RK und Angriffswürfe, einen Bonus von +1 auf KMB und KMV, einen Malus von –2 auf seine Fertigkeitswürfe für Fliegen sowie einen Malus von –4 auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Sollte das Eidolon die zweibeinige Grundform besitzen, erhält es Reichweite 3 m. Sollte es über die Evolution Reichweite verfügen, ist dies kumulativ. Sollten weitere sechs Punkte aufgewendet werden, erhält das Eidolon stattdessen die Größenkategorie Riesig. Dabei erhält es einen Bonus von +16 auf seinen Stärkewert, einen Bonus von +8 auf seine Konstitution und einen Bonus von +5 auf seine natürliche Rüstung. Es erleidet einen Malus von –4 auf seine Geschicklichkeit, einen Größenmalus von –2 auf seine RK und Angriffswürfe, einen Bonus von +2 auf KMB und KMV, eine Reichweite von 3 m, einen Malus von –4 auf seine Fertigkeitswürfe für Fliegen sowie einen Malus von –8 auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Sollte das Eidolon die zweibeinige Grundform besitzen, erhält es Reichweite 4,50 m (die anderen Grundformen erhalten Reichweite 3 m); sollte es über die Evolution Reichweite verfügen, ist dies kumulativ. Diese Boni und Mali sind nicht kumulativ mit den Boni und Mali welche die Größenkategorie Groß dieser Evolutionsfähigkeit verleiht, sondern ersetzen diese. Die Evolution Attributswerterhöhung kostet das Doppelte (4 Evolutionspunkte), wenn der Stärke- oder Konstitutionswert eines Großen oder Riesigen Eidolons erhöht werden soll. *Voraussetzungen*: Paktmagier Stufe 8 (13 für Größenkategorie Riesig), Größe Mittelgroß.

Odemwaffe (ÜF): Das Eidolon lernt, einen Kegel oder einen Strahl magischer Energie auszuatmen. Es erhält eine Odemwaffe. Wähle entweder Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Das Eidolon kann entweder einen Kegel von 9 m oder einen Strahl von 18 m ausatmen, der 1W6 Schadenspunkte der ausgewählten Energieart pro TW des Eidolons verursacht. Wer von der Odemwaffe getroffen wird, kann versuchen, den Schaden mit einem erfolgreichen Reflexwurf gegen einen SG von 10 + ½ TW des Eidolons + dem KO-Modifikator des Eidolons zu halbieren. Das Eidolon kann diese Fähigkeit ein Mal täglich einsetzen. Das Eidolon kann diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag für ein weiteren Evolutionspunkt einsetzen (maximal +2 Evolutionspunkte für zwei weitere tägliche Anwendungen). *Voraussetzungen*: Paktmagier Stufe 9.

Schnelle Heilung (ÜF): Der Körper des Eidolons heilt Verletzungen sehr schnell, wodurch es Schnelle Heilung 1 erhält und in jeder Runde 1 Trefferpunkt auf natürliche Weise heilt. Diese Fähigkeit heilt jedoch keinen Schaden, der aufgrund von Hunger, Durst oder Ersticken entstanden ist, auch lässt sie keine verlorenen Körperteile nach- oder wieder anwachsen. Die Schnelle Heilung funktioniert nur solange, wie das Eidolon am Leben ist und sich auf derselben Existenzebene wie sein Paktmagier befindet. Für jeweils 2 weitere Evolutionspunkte kann die Schnelle Heilung um 1 Punkt pro Runde verbessert werden (maximal 5 Punkte pro Runde). *Voraussetzungen*: Paktmagier Stufe 11.

Zauberresistenz (AF): Das Eidolon wird gegen Magie geschützt und erhält eine Zauberresistenz in Höhe von 11 + der Stufe des Paktmagiers. Die Zauberresistenz wirkt nicht gegen Zauber des Paktmagiers. *Voraussetzungen*: Paktmagier Stufe 9.

Zauberliste des Paktmagiers

Paktmagier erhalten Zugang zu den folgenden Zaubern. Die meisten dieser Zauber befinden sich im *Grundregelwerk*. Zauber, hinter deren Namen ein hochgestelltes Kürzel zu finden ist, stammen aus anderen Werken, die Bedeutung der Abkürzungen findest du auf Seite 5.

Da Zauber aus den *Ausbauregeln III: Völker*, den *Ausbauregeln V: Legenden* und dem *Monster-Kompendium* nicht in jeder Kampagne bzw. nicht jedem Charakter verfügbar sind, sind sie in dieser folgenden Auflistung nicht enthalten, werden aber zu den Graden gewirkt, die in diesen Quellen angegeben sind.

Paktmagierzauber des Grades 0 – *Arkanes Siegel, Ausbessern, Botschaft, Benommenheit, Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Öffnen/Schließen, Resistenz, Säurespritzer.*

Paktmagierzauber des 1. Grades – *Alarm, Ameisenstärke*[EXP], *Bauchreden, Eidolon loslösen*[EXP], *Eisdolch*[ABR], *Elementen trotzen, Federfall, Feindseligkeit hervorrufen*[ABR II], *Identifizieren, Klebesiegel*[ABR VI], *Kleines Monsterherbeizaubern*[ABR], *Kränkelnder Strahl*[ABR], *Langer Arm*[ABR VI], *Lebenskraftübertragung*[ABR II], *Magierrüstung, Magische Fänge, Magischer Mund, Monsterbenommenheit, Monster herbeizaubern I, Person vergrößern, Person verkleinern, Rascher Rückzug, Reittier, Schild, Schmieren, Schutz vor Bösem, Schutz vor Chaos, Schutz vor Gutem, Schutz vor Ordnung, Schwächere Eidolonregeneration*[EXP], *Springen, Unauffälliger Diener, Verhüllender Nebel, Verschwommene Bewegung*[ABR VI], *Zersetzender Hauch*[ABR], *Zusammenflicken*[ABR II]

Paktmagierzauber des 2. Grades – *Ameisenstärke (Gemeinschaftliche)*[ABR II], *Ausdauer des Ochsen*, *Bärenstärke*, *Blutrüstung*[ABR VI], *Eidolongenesung (Schwächere)*[ABR], *Eidolon herbeizaubern*[EXP], *Energien widerstehen*, *Gedanken wahrnehmen*, *Geisterross*, *Gestalt verändern*, *Gleiten*[EXP], *Glitzerstaub*, *Grube erschaffen*[EXP], *Irreführung*, *Monster herbeizaubern II*, *Nebelwolke*, *Pracht des Adlers*, *Raum verzerren*[ABR II], *Reittier (Gemeinschaftliches)*[ABR II], *Rindenhaut*, *Schläue des Fuchses*, *Schützende Bänder*[ABR], *Schützende Waffe*[ABR II], *Schutz vor Bösem (Gemeinschaftlicher)*[ABR II], *Schutz vor Chaos (Gemeinschaftlicher)*[ABR II], *Schutz vor Gutem (Gemeinschaftlicher)*[ABR II], *Schutz vor Ordnung (Gemeinschaftlicher)*[ABR II], *Schutz vor Pfeilen*, *Schwächerer Evolutionssprung*[EXP], *Schwarm herbeizaubern*, *Schweben*, *Spinnenklettern*, *Spinnenpeitsche*[ABR VI], *Temporales Stottern*[ABR VI], *Unsichtbares sehen*, *Unsichtbarkeit*, *Unterschlupf aus Spinnennetz*[ABR], *Verschwimmen*, *Weisheit der Eule*, *Windwall*.

Paktmagierzauber des 3. Grades – *Absorbierende Barriere*[ABR II], *Affenschwarm herbeizaubern*[ABR], *Devolution*[EXP], *Eidolongenesung*[ABR], *Eidolonregeneration*[EXP], *Energien widerstehen (Gemeinschaftliches)*[ABR II], *Evolutionssprung*[EXP], *Fliegen*, *Froschschwarm herbeizaubern*[ABR], *Gedanken suchen*[EXP], *Gefährten schützen*[ABR VI], *Geisterross (Gemeinschaftliches)*[ABR II], *Hast*, *Heldenmut*, *Herbeigezauberte Kreatur kontrollieren*[ABR], *Lebenskraftübertragung (Verbesserte)*[ABR II], *Mächtige Magische Fänge*, *Magie bannen*, *Monster herbeizaubern IV*, *Mördergrube*[EXP], *Niedere Erschaffung*, *Puppenspieler*[ABR], *Schrotexplosion*[ABR II], *Schutzkreis gegen Böses*, *Schutzkreis gegen Chaos*, *Schutzkreis gegen Gutes*, *Schutzkreis gegen Ordnung*, *Schutz vor Energien*, *Schutz vor Pfeilen (Gemeinschaftliches)*[ABR II], *Sphäre der Unsichtbarkeit*, *Spinnenklettern (Gemeinschaftliches)*[ABR II], *Standort vortäuschen*, *Stinkende Wolke*, *Unauffindbarkeit*, *Verlangsamen*, *Wasser atmen*, *Wasserkugel*[EXP], *Windwand*, *Wut*, *Zungen*.

Paktmagierzauber des 4. Grades – *Benommenheit (Massen-)*[ABR], *Beschwörer mitverletzen*[ABR II], *Dimensionsanker*, *Dimensionstür*, *Eidolon umwandeln*[EXP], *Eiswand*, *Evolutionsprung (Mächtiger)*[EXP], *Externare quälen*[ABR], *Fester Nebel*, *Feuerschild*, *Feuerwand*, *Flexible Verwandlung*[ABR VI], *Heilsamer Ruf*[EXP], *Höhere Erschaffung*, *Kreatur aufspüren*, *Monster bezaubern*, *Monster herbeizaubern V*, *Obsidianscholle*[ABR II], *Person vergrößern (Massen-)*, *Person verkleinern (Massen-)*, *Säuregrube*[EXP], *Säureschild*[ABR], *Schutz vor Energien (Gemeinschaftlicher)*[ABR II], *Schwarze Tentakel*, *Steinhaut*, *Unsichtbarkeit (Mächtige)*, *Wachsende Eisfläche*[ABR VI], *Zungen (Gemeinschaftliche)*[ABR II].

Paktmagierzauber des 5. Grades – *Bindender Ruf (Schwächerer)*, *Böswillige Verwandlung*, *Des Magiers treuer Hund*, *Eidolonregeneration (Mächtige)*[EXP], *Feindseliger Austausch*[ABR II], *Fortschicken*, *Hungrige Grube*[EXP], *Insektenplage*, *Klingenkranz*[ABR II], *Kontakt zu anderen Ebenen*, *Lebenskraftübertragung (Mächtige)*[ABR II], *Magie bannen (Mächtiges)*, *Magisches Gefäß*, *Monster festhalten*, *Monster herbeizaubern VI*, *Planare Anpassung*[EXP], *Schwarzen Blob herbeizaubern*[ABR], *Steinhaut (Gemeinschaftliche)*[ABR II], *Steinwand*, *Tausendfüßlerpeitsche*[ABR VI], *Teleportieren*, *Todeswolke*, *Überlandflug*, *Verständigung*.

Paktmagierzauber des 6. Grades – *Abstoßung*, *Ameisenpeitsche*[ABR VI], *Ätherischer Ausflug*, *Ausdauer des Ochsen (Massen-)*, *Bärenstärke (Massen-)*, *Bindender Ruf*, *Ebenenwechsel*, *Eisenwand*, *Eiskristallteleport*[ABR], *Flug der Riesenadler*[ABR], *Halbebene erschaffen (Kleine)*[ABR], *Heldenmut (Mächtiger)*, *Katzenhafte Anmut (Massen-)*, *Kriechender Tod*, *Monster herbeizaubern VII*, *Planare Anpassung (Massen-)*[EXP], *Pracht des Adlers (Massen-)*, *Säurenebel*, *Schläue des Fuchses (Massen-)*, *Stehende Dimensionstür*[ABR VI], *Teerlache*[ABR II], *Teleportieren (Mächtiges)*, *Unsichtbarkeit (Massen-)*, *Verbannung*, *Verbergen*, *Wahrer Blick*, *Weisheit der Eule (Massen-)*, *Zauber zurückwerfen*.

Schurke

Dieb, Gauner, Charmeur, Diplomat – all diese Begriffe und viele weitere beschreiben den Schurken. Wenn er nicht durch die Schatten schleicht, Fallen ents chärft oder die Ahnungslosen bestiehlt, könnte es sein, dass ein Schurke sich unter mächtige Adelige mischt oder mit anderem lichtscheuen Volk Pläne schmiedet. Der Schurke ist ein Meister der vielen Gesichter und nutzt seine Fähigkeiten und Tricks, um sich mit waghalsiger Dreistigkeit in Probleme zu katapultieren und diese wieder hinter sich zu lassen. Andere bezeichnen ihn vielleicht als Scharlatan oder Einbrecher, doch selbst die größten Verbrecher unter ihnen betrachten sich selbst als absolute Profis, welche jede Aufgabe übernehmen, wenn der Preis stimmt.

Entfesselt: Der Entfesselte Schurke wird all jenen, welche die ursprüngliche Version dieser Klasse aus dem *Grundregelwerk* bereits gespielt haben, größtenteils vertraut sein. Er verfügt aber über einige neue Klassenmerkmale, welche die Macht und Flexibilität des Schurken stark erhöhen. Vorrangig zu nennen wäre da das Klassenmerkmal Schwächende Verletzung – ein Schurke mit dieser Fähigkeit kann seine Gegner schwer beeinträchtigen und so je nach Situation eine vielbenötigte Unterstützung seiner offensiven oder defensiven Fähigkeiten erlangen. Ferner erhält der Schurke nun durch Waffenfinesse training das Bonustalent Waffenfinesse bereits mit der 1. Stufe und kann ab der 3. Stufe seinen Geschicklichkeitsbonus auf Schadenswürfe mit einer Waffe hinzuaddieren. Die Fähigkeit Fertigkeitsspezialisierung schließlich knüpft eine Verbindung zu einem neuen, in Kapitel 2 dieses Band vorgestellten System namens Fertigkeitsspezialisierungen. Mit Hilfe dieses Klassenmerkmales kann der Schurke eine kleine Anzahl ausgewählter Fertigkeiten meistern und in ihnen alle Charaktere übertreffen, die keinen Zugang zu solchen Tricks haben.

Der Entfesselte Schurke ist eine Alternativklasse des Schurken. Ein Charakter kann nicht über Stufen in beiden Klassen verfügen.

Gesinnung: Alle.

Trefferwürfel: W8.

Klassenfertigkeiten

Der Schurke besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Akrobatik (GE), Auftreten (CH), Beruf (WE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Fingerfertigkeit (GE), Handwerk (IN), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Mechanismus ausschalten (GE), Motiv erkennen (WE), Schätzen (IN), Schwimmen (ST), Sprachenkunde (IN), Verkleiden (CH), Wahrnehmung (WE), Wissen (Gewölbe; IN) und Wissen (Lokales; IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 8 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Der Schurke verfügt über die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Schurken sind im Umgang mit allen einfachen Waffen, der Handarmbrust, dem Kurzbogen, dem Kurzschwert, dem Rapier und dem Totschläger geübt. Sie sind zudem im Umgang mit leichten Rüstungen, nicht aber im Umgang mit Schilden geübt.

Fallen finden: Ein Schurke addiert seine halbe Schurkenstufe auf seine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Fallen finden und für Mechanismus ausschalten (Minimum +1). Ein

Schurke kann die Fertigkeit Mechanismus ausschalten benutzen, um magische Fallen zu entschärfen.

Hinterhältiger Angriff: Wenn der Schurke einen Gegner angreift, der sich nicht effektiv verteidigen kann, ist er in der Lage dazu, mit einem gezielten Angriff auf eine Schwachstelle mehr Schaden zu verursachen.

Die Angriffe des Schurken richten immer dann zusätzlichen Schaden an, wenn der Gegner seinen Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse verlieren würde (unabhängig davon, ob er tatsächlich über einen GE-Bonus verfügt) oder der Schurke seinen Gegner in die Zange nimmt. Mit der 1. Stufe verursacht der Schurke Hinterhältigen Schaden in Höhe von 1W6 Punkten zusätzlichen Schadens. Für jeweils zwei weitere Schurkenstufen steigt dieser Schaden um 1W6. Fernkampfangriffe zählen nur dann als Hinterhältige Angriffe, wenn das Ziel maximal 9 m vom Schurken entfernt ist. Dieser zusätzliche Schaden ist Präzisionsschaden und wird im Fall eines bestätigten Kritischen Treffers nicht multipliziert.

Mit einer Waffe, die nichttödlichen Schaden verursacht (wie z.B. einem Totschläger oder einem Waffenloser Schlag), kann der Schurke einen Hinterhältigen Angriff ausführen, der nichttödlichen anstelle von tödlichem Schaden verursacht. Mit einer Waffe, die tödlichen Schaden verursacht, ist dies nicht möglich, selbst wenn er den üblichen Malus von – 4 hinnimmt.

Um einen Hinterhältigen Angriff auszuführen, muss der Schurke um Schwachstellen auszumachen sein Ziel gut sehen können und in der Lage dazu sein, diese zu erreichen. Er kann keine Hinterhältigen Angriffe ausführen, wenn sein Ziel von Vollständiger Tarnung profitiert.

Waffenfinessetraining (AF): Mit der 1. Stufe erhält ein Schurke das Bonustalent Waffenfinesse. Mit der 3. Stufe kann er ferner eine Waffenart wählen, die zusammen mit Waffenfinesse benutzt werden kann, z.B. Dolche oder Rapiere; diese Wahl kann später nicht mehr abgeändert werden. Wenn er einen erfolgreichen Nahkampfangriff mit der gewählten Waffe ausführt, addiert er seinen GE-Modifikator anstelle seines ST-Modifikators auf den Schadenswurf. Effekte, welche den Schurken daran hindern würden, seinen ST-Modifikator auf den Schadenswurf zu addieren, hindern ihn auch daran, seinen GE-Modifikator zu verwenden. Mit der 11. Stufe und der 19. Stufe kann der Schurke jeweils eine weitere Waffenart wählen.

Entrinnen (AF): Beginnend mit der 2. Stufe kann der Schurke sogar magischen und ungewöhnlichen Angriffen mit großer Gewandtheit ausweichen. Wenn ihm ein Reflexwurf gegen einen Angriff gelingt, der normalerweise halben Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf verursacht, erleidet er stattdessen gar keinen Schaden. Er kann Entrinnen nur benutzen, wenn er eine Leichte Rüstung oder keine Rüstung trägt. Ein hilfloser Schurke kann Entrinnen nicht benutzen.

Schurkentricks: Mit steigender Erfahrung erlernt der Schurke Tricks, die ihm helfen und seine Feinde verwirren. Mit der 2. Stufe lernt der Schurke seinen ersten Schurkentrick und dann mit jeder weiteren geraden Schurkenstufe einen weiteren Trick. Ein Schurke kann den gleichen Trick nicht mehrfach lernen, außer dies ist explizit in der Beschreibung des Tricks genannt.

Schurkentricks, die mit einem Stern (*) gekennzeichnet sind, fügen Effekte zum Hinterhältigen Angriff des Schurken hinzu. Nur ein solcher Effekt kann im Rahmen eines einzelnen Angriffs eingesetzt werden. Der Schurke muss sich vor Ablegen des Angriffswurfs entscheiden, ob ein Trick und welcher Trick zur Anwendung kommen soll.

Aufspringen (AF): Der Schurke, der den Zustand Liegend besitzt, kann als Schnelle Aktion aufstehen (und so den Zustand Liegend verlieren), ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Alternativ kann er als Freie Aktion aufstehen, wobei er aber Gelegenheitsangriffe provoziert.

Blutende Wunde (AF):* Ein Schurke mit dieser Fähigkeit kann bei einem lebenden Gegner mit einem Hinterhältigen Angriff eine blutende Wunde verursachen. Das Ziel des Angriffs nimmt jede Runde einen zusätzlichen Punkt Schaden für jeden Würfel an Hinterhältigem Schaden, den der Schurke ihm zufügt (4W6 Punkte Hinterhältiger Schaden entsprechen 4 Punkten Blutungsschaden). Ein blutender Gegner erhält den Blutungsschaden jeweils zu Beginn seines Zuges. Die Blutung kann mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 oder mit jedem Effekt gestoppt werden, der Trefferpunkteschaden heilt. Der Schaden dieser Fähigkeit ist nicht mit sich selbst kumulativ. Blutungsschaden umgeht jegliche Schadensreduzierung, über welche eine Kreatur eventuell verfügt.

Esoterischer Gelehrter (AF): Ein Schurke mit diesem Trick kann Fertigkeitswürfe für jede Wissensfertigkeit auch ungeübt und unabhängig vom SG des Wurfes ablegen.

Normal: Ungeübte Fertigkeitswürfe für Wissensfertigkeiten sind nur möglich, wenn der SG des Wurfes nicht höher als 10 ist.

Geländemeisterschaft (AF): Ein Schurke mit diesem Trick erhält die Fähigkeit Bevorzugtes Gelände des Waldläufers (*GRW*, S. 83) und wählt eines der dort genannten Gelände aus. Er genießt alle genannten Vorteile, doch der Bonus steigt nicht mit seiner Stufe an. Ein Schurke kann diesen Schurkentrick mehrfach wählen, muss ihn aber jedes Mal mit einem anderen Gelände verknüpfen.

Gestrecktes Waffengift (AF): Ein Schurke mit diesem Trick kann Gift so auf eine Waffe auftragen, dass es für eine Anzahl erfolgreicher Angriffe in Höhe seines GE-Modifikators (Minimum 2) wirksam bleibt, statt nur bei einem Angriff zu wirken. Der Effekt des Giftes ist allerdings reduziert, so dass Rettungswürfe gegen das Gift einem Situationsbonus von +2 unterliegen. Zum Auftragen des Giftes ist dabei eine Volle Aktion erforderlich, bzw. eine Standard-Aktion, sofern der Schurke über den Schurkentrick Schnelles Giftauftragen verfügt.

Gewandter Kletterer (AF): Wenn dem Schurken ein Fertigkeitswurf für Klettern um 5 oder mehr misslingt, kann er einen Reflexwurf gegen den SG des Wurfes für Klettern ablegen, um sich abzufangen und einen Sturz zu verhindern.

Heftiger Hinterhältiger Angriff (AF):* Wenn ein Schurke mit diesem Trick einen Vollen Angriff ausführt, kann er einen Malus von -2 auf alle Angriffswürfe bis zum Beginn seines nächsten Zuges auf sich nehmen; in diesem Fall würfelt er jeden Hinterhältigen Schadenswürfel neu, welcher eine 1 zeigt. Er kann im Rahmen eines Schadenswurfes mehrere Würfe mit den Würfeln wiederholen, jeden individuellen Wurf aber nur ein Mal.

Hinweisen folgen (AF): Ein Schurke mit diesem Trick kann Wahrnehmung einsetzen, um Spuren so zu verfolgen, als würde er auf die Fertigkeit Überlebenskunst zurückgreifen.

Hochseilartist (AF): Dieser Trick ermöglicht es dem Schurken, sich auf schmalen, unebenen oder rutschigen Oberflächen (z.B. auf Eis) mit seiner vollen Bewegungsrate zu bewegen, wobei er die Fertigkeit Akrobatik benutzt, ohne Abzüge auf den Wurf hinnehmen zu müssen. Außerdem gilt er beim Einsatz der Fertigkeit Akrobatik zur Bewegung auf solchen Oberflächen nicht als auf dem Falschen Fuß angetroffen und behält seinen GE-Bonus auf seine RK.

Höhere Magie (ZF): Ein Schurke mit diesem Trick erhält die Fähigkeit, einen Zauber des 1. Grades von der Liste für Hexenmeister/Magier anzuwenden. Er kann den Zauber ein Mal täglich pro zwei Schurkenstufen anwenden, über die er verfügt. Die effektive Zauberstufe entspricht der Schurkenstufe des Charakters. Der SG des Rettungswurfes gegen diesen Zauber ist 11 +

IN-Modifikator des Schurken. Dieser muss mindestens eine Intelligenz von 11 haben und den bereits Trick Niedere Magie beherrschen, um diesen Trick auswählen zu können.

Informationen erschleichen (AF): Ein Schurke mit diesem Trick kann Bluffen oder Diplomatie anstelle von Einschüchtern anwenden, um einen Gegner dazu zu zwingen, sich ihm gegenüber freundlich zu verhalten. Wenn die Dauer der Veränderung der Einstellung endet, kehrt die Einstellung des Gegners gegenüber dem Schurken auf die ursprüngliche Stufe zurück, statt sich um einen weiteren Schritt zu verschlechtern.

Kampfkniff: Ein Schurke, der diesen Trick wählt, erhält ein Bonustalent der Kategorie Kampf.

Luft anhalten (AF): Ein Schurke mit diesem Trick kann die Luft doppelt so lange anhalten wie normal.

Mehrfachtrick (AF): Der Schurke kann seine Schurkentricks häufiger einsetzen. Er kann ein Mal am Tag einen Trick, welcher normalerweise nur ein Mal täglich einsetzbar ist, ein weiteres Mal nutzen. Mit der 10. Stufe und der 18. Stufe kann er diesen Trick ein weiteres Mal am Tag einsetzen (er kann somit dann einen Schurkentrick, welcher normalerweise nur ein Mal am Tag genutzt werden kann, maximal drei Mal verwenden). Die Anwendungen dieses Tricks können auch auf mehrere Schurkentricks verteilt werden. Dieser Trick kann nicht in Verbindung mit einem Verbesserten Schurkentrick eingesetzt werden.

Meisterspringer (AF): Wenn ein Schurke mit diesem Trick die Fertigkeit Akrobatik zum Springen nutzt, wird er stets so behandelt, als hätte er Anlauf genommen. Zudem addiert er seine Schurkenstufe auf das Wurfergebnis. Wenn er sich absichtlich fallen lässt, kann er mittels eines Fertigkeitswurfes für Akrobatik gegen SG 15 die ersten 6 gefallenen Meter bei der Berechnung des Sturzschadens ignorieren,. Pro 5 Punkte, um welche der Wurf den SG übertrifft, kann der Schurke weitere 3 m Sturz ignorieren.

Niedere Magie (ZF): Ein Schurke mit diesem Trick erhält die Fähigkeit, einen Zaubertrick (einen Zauber des Grades 0) von der Liste für Hexenmeister/Magier zu wirken. Er kann den Zauber beliebig oft als zauberähnliche Fähigkeit anwenden. Die effektive Zauberstufe entspricht seiner Schurkenstufe. Der SG des Rettungswurfes ist 10 + IN-Modifikator des Schurken und dieser muss mindestens eine Intelligenz von 10 besitzen, um diesen Trick auswählen zu können.

Reaktionen verlangsamen (AF)*: Ein Gegner, der durch den Hinterhältigen Angriff des Schurken Schaden nimmt, kann für eine Runde keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Schnelle Heimlichkeit (AF): Ein Schurke mit diesem Trick kann sich beim Benutzen der Fertigkeit Heimlichkeit mit seiner vollen Bewegungsrate fortbewegen, ohne Abzüge hinnehmen zu müssen.

Schnelles Entschärfen (AF): Ein Schurke mit diesem Trick benötigt nur die Hälfte der normalen Zeit, um eine Falle mit Hilfe der Fertigkeit Mechanismus ausschalten zu entschärfen (mindestens eine Runde). Sollte er Mechanismus ausschalten nutzen, um ein Schloss zu öffnen, welches normalerweise eine Volle Aktion dafür erfordert, benötigt er nur eine Standard-Aktion.

Schnelles Kriechen (AF): Wenn ein Schurke mit diesem Trick den Zustand Liegend besitzt, kann er mit seiner halben Bewegungsrate kriechen. Diese Bewegung provoziert wie eine normale Bewegung Gelegenheitsangriffe. Wenn er kriecht, kann der Schurke mit diesem Trick einen 1,50 m-Schritt ausführen, ferner werden seine Mali auf Angriffswurf und RK für den Zustand Liegend jeweils um 2 reduziert.

Sichere Fertigkeitsspezialisierung (AF): Der Schurke wählt eine der Fertigkeiten, für welche er eine Fertigkeitsspezialisierung (siehe Seite 37) besitzt. Der Schurke kann ein Mal am Tag einen Fertigkeitswurf für diese Fertigkeit direkt im Anschluss wiederholen und das für ihn bessere Ergebnis wählen. Er kann diese Fähigkeit mit der 10. Stufe und dann jeweils alle 5 weiteren Stufen jeweils ein weiteres Mal am Tag einsetzen. Man kann diesen Schurkentrick mehrmals wählen, muss ihn aber jedes Mal mit einer anderen Fertigkeit verbinden, für welche der Schurke eine Fertigkeitsspezialisierung besitzt. Ein Schurke muss über das Klassenmerkmal Fertigkeitsspezialisierung verfügen, bevor er diesen Schurkentrick wählen kann.

Spürnase (AF): Sobald ein Schurke mit diesem Trick in 3 m Reichweite zu einer Falle kommt, erhält er augenblicklich einen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung, um diese Falle zu entdecken. Dieser Wurf sollte vom SL verdeckt ausgeführt werden.

Tarnung (AF): Ein Schurke mit diesem Trick kann aus dem Blattwerk (o.ä.) in seiner Umgebung eine einfache, aber effektive Tarnkleidung herstellen. Hierfür benötigt er 1 Minute. Im Anschluss wirkt die Tarnung für den Rest des Tages oder bis dem Schurken ein Rettungswurf gegen einen Flächeneffekt misslingt, welcher Feuer-, Kälte- oder Säureschaden verursacht, je nachdem was zuerst eintritt. Der Schurke erhält einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, solange er sich in einem Gelände aufhält, welches optisch zu seiner Tarnkleidung passt. Diese Fähigkeit kann nicht in Bereichen ohne natürliches Blattwerk oder ähnliche Tarnmittel eingesetzt werden.

Überraschungsangriff (AF): Während einer Überraschungsrunde behandelt ein Schurke mit diesem Trick alle Gegner so, als wären sie auf dem Falschen Fuß angetroffen, selbst wenn sie in der Runde schon agiert haben. Während der Überraschungsrunde addiert der Schurke zudem seine halbe Schurkenstufe auf seinen Hinterhältigen Schaden.

Verbessertes Entreißen: Ein Schurke mit diesem Trick erhält das Bonustalent Verbessertes Entreißen. Ab der 6. Stufe wird er ferner so behandelt, als erfülle er alle Voraussetzungen für Mächtiges Entreißen (er muss das Talent aber normal wählen).

Waffentraining: Ein Schurke, der diesen Trick auswählt, erhält das Bonustalent Waffenfokus.

Widerstandsfähigkeit (AF): Ein Schurke mit diesem Trick kann ein Mal am Tag temporäre Trefferpunkte in Höhe seiner doppelten Schurkenstufe erhalten. Das Aktivieren dieses Tricks ist eine Augenblickliche Aktion und nur möglich, wenn der Schurke unter 0 Trefferpunkte reduziert ist. Diese Fähigkeit kann eingesetzt werden, um den Charakter vor dem Tod zu bewahren und ihm den Zustand Sterbend zu nehmen. Die temporären Trefferpunkte währen für 1 Minute. Sollte der Schurke durch den Verlust dieser temporären Trefferpunkte unter 0 TP reduziert werden, wird er normal bewusstlos und erhält den Zustand Sterbend.

Gefahreninstinkt (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Schurke einen Bonus von +1 auf seine Reflexwürfe, um Fallen auszuweichen, und einen Ausweichbonus von +1 auf seine Rüstungsklasse gegen Angriffe von Fallen. Ferner erhält er einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um nicht von Gegnern überrascht zu werden. Diese Boni steigen alle weiteren 3 Stufen als Schurke um 1 (maximal +6 mit der 18. Stufe). Diese Fähigkeit zählt hinsichtlich der Voraussetzungen von Talenten und Klassenvoraussetzungen als Fallengespür und kann durch jedes Klassenmerkmal eines Archetypen ersetzt werden, welches Fallengespür ersetzt. Die durch diese Fähigkeit erlangten Boni sind mit den durch Fallengespür erlangten Boni kumulativ, sofern der Charakter durch eine andere Klasse über die Fähigkeit Fallengespür verfügt.

Reflexbewegung (AF): Mit der 4. Stufe erlangt der Schurke die Gabe, auf Bedrohungen reagieren, bevor seine Sinne es ihm eigentlich erlauben. Er kann nicht mehr auf dem Falschen Fuß angetroffen werden und verliert auch nicht mehr seinen Geschicklichkeitsbonus auf seine RK, wenn der Angreifer

unsichtbar ist. Er verliert noch immer seinen GE-Bonus auf die RK, wenn er bewegungsunfähig ist. Ein Schurke mit dieser Fähigkeit kann auch weiterhin seinen Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse verlieren, wenn der Gegner erfolgreich eine Finte gegen ihn ausführt. Sollte der Schurke schon die Fähigkeit Reflexbewegung bereits durch eine andere Klasse besitzen, erhält er stattdessen Verbesserte Reflexbewegung (siehe unten).

Schwächende Verletzung (AF): Beginnend mit der 4. Stufe kann ein Schurke, welcher einem Gegner Hinterhältigen Schaden verursacht, ihm zudem eine hinderliche Verletzung zufügen, welche sich in einem Malus manifestiert, der 1 Runde währt. Dieser Malus tritt zusätzlich zu den Effekten ein, die der Schurke seinem Ziel eventuell mit einem Schurkentrick oder andere besonderen Fähigkeiten zufügt. Der Schurke kann eine der folgenden Behinderungen wählen:

Behinderung: Alle Bewegungsraten des Zieles werden halbiert (Minimum 1,50 m). Ferner kann das Ziel keinen 1,50 m-Schritt ausführen.

Diese Mali sind nicht mit sich selbst kumulativ, mehrere Angriffe, die Hinterhältigen Schaden verursachen und mit denen der Schurke dem Ziel dieselbe Schwächende Verletzung zufügt, verlängern die Wirkungsdauer des jeweiligen Effektes aber jeweils um 1 Runde. Eine Kreatur kann aufgrund dieser Fähigkeit stets nur unter einem Malus leiden. Sollte ein neuer (anderer) Malus angebracht werden, endet der bisherige augenblicklich. Erhält ein unter einem dieser Mali leidendes Ziel eine beliebige Form von Heilung, hebt diese auch den Malus auf.

Desorientierung: Das Ziel erleidet einen Malus von -2 auf seine Angriffswürfe. Auf alle Angriffswürfe gegen den Schurken erleidet das Ziel einen weiteren Malus von -2; dieser Malus auf Angriffe gegen den Schurken steigt mit der 10. und der 16. Stufe jeweils um -2 (maximal -8).

Verwunderung: Das Ziel ist verwundert und erleidet einen Malus von -2 auf seine RK. Gegen alle Angriffe des Schurken erhält das Ziel einen zusätzlichen Malus von -2 auf seine RK; dieser Malus gegen Angriffe des Schurken steigt mit der 10. und der 16. Stufe jeweils um -2 (maximal -8).

Fertigkeitsspezialisierung (AF): Mit der 5. Stufe hat ein Schurke eine Fertigkeit weit über die Grenzen des Üblichen hinaus gemeistert und kann mit ihr Dinge erreichen, von denen andere nur träumen können. Er erhält Spezialisierung (siehe Seite 65) für eine von ihm gewählte Fertigkeit das Bonustalent Spezialisierung und kann entsprechend der Anzahl an Fertigkeitsrängen, die er in diese Fertigkeit investiert hat und später noch investiert, von den entsprechenden Fertigkeitsspezialisierungen Gebrauch machen. Mit der 10., 15. und 20. Stufe erhält er jeweils das Bonustalent Spezialisierung erneut und weist ihm jedes Mal eine andere Fertigkeit zu, deren Fertigkeitsspezialisierungen er fortan entsprechend der Anzahl an Fertigkeitsrängen in der jeweiligen Fähigkeit nutzen kann.

Verbesserte Reflexbewegung (AF): Mit der 8. Stufe kann der Schurke nicht mehr in die Zange genommen werden. Ein Gegner kann den Schurken auch nicht mehr nicht mit einem Hinterhältigen Angriff attackieren, den ihm ein die-Zange-nehmen ermöglichen würde, es sei denn, der Gegner besitzt vier Klassenstufen mehr in der Klasse, die ihm das Klassenmerkmal Hinterhältiger Angriff verleiht, als der Schurke über Schurkenstufen verfügt. Sollte der Schurke bereits durch eine andere Klasse über die Fähigkeit Reflexbewegung verfügen, werden seine Stufen in dieser anderen Klasse auf seine effektive Schurkenstufe für diesen Vergleich addiert.

Verbesserte Schurkentricks: Beginnend mit der 10. Stufe - und dann mit jeder weiteren geraden Schurkenstufe - kann der Charakter einen Verbesserten Schurkentrick anstelle eines normalen Schurkentricks erlernen:

Ausweichrolle (AF): Der Schurke kann sich mit einem potentiell tödlichen Schlag bewegen, um weniger Schaden zu erleiden. Wenn er durch einen Angriff im Kampf (von einer Waffe oder mit einem anderen Schlag, aber nicht durch einen Zauber oder eine zauberähnliche Fähigkeit) auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert werden würde, kann er einen Reflexwurf ablegen. Der SG dieses Rettungswurfes entspricht dem erlittenen Schaden. Bei einem Erfolg erleidet der Schurke nur halben Schaden, bei einem Fehlschlag nimmt er den vollen Schaden. Der Schurke muss sich des Angriffes bewusst und in der Lage zum Reagieren sein, um diese Fähigkeit zu nutzen. Wenn der Schurke seinen GE-Bonus auf RK verliert, kann er keine Ausweichrolle ausführen. Da gegen den Schaden normalerweise kein Reflexwurf für halben Schaden erlaubt ist, kann der Schurke auch nicht von der Fähigkeit Entrinnen profitieren und diese nicht mit dem Schurkentrick Ausweichrolle kombinieren.

Bannschlag (ÜF)*: Gegner, die durch einen Hinterhältigen Angriff des Schurken Schaden nehmen, werden zusätzlich von *Magie bannen* betroffen; der Effekt richtet sich gegen den



Unmodifizierte Schurkentricks

Die in diesem Kapitel aufgeführten Schurkentricks ersetzen ihre gleichnamigen Versionen im *Grundregelwerk*, den *Expertenregeln* und den *Ausbauregeln II: Kampf*. Die folgenden Schurkentricks können vom Entfesselten Schurken ohne Veränderungen genutzt werden:

Schurkentricks: *Ablenkender Angriff*[EXP], *Aufmerksamer Beobachter*[EXP], *Einschüchternde Kraft*[EXP], *Eisenmagen*[ABR II], *Erfahrener Kletterer*[ABR II], *Erfahrener Schwimmer*[ABR II], *Flinke Hand*[ABR II], *Fluchthelfer*[ABR II], *Gewitzter Fallensteller*[EXP], *Hinterlistig*[ABR II], *Ninjatrick*[ABR II], *Schneid*[ABR II], *Schnelle Verkleidung*[EXP], *Schneller Fallenbauer*[EXP], *Schnelles Entkommen*[EXP], *Schnelles Giftauftragen*[EXP], *Schwarzmarktkontakte*[ABR II], *Seilkünstler*[ABR II], *Überfallführer*[EXP], *Überlebenskünstler*[EXP], *Übung mit Feuerwaffen*[ABR II], *Vorsichtiger Angriff*[EXP].

Verbesserte Schurkentricks: *An einem anderen Tag*[EXP], *Ahnungsloser Verbündeter*[ABR II], *Angriff umlenken*[EXP], *Gerüchte streuen*[ABR II], *Heimlicher Scharfschütze*[EXP], *K.O.-Schlag*[EXP], *Meisterlicher Fluchthelfer*[ABR II], *Meisterliches Verstecken*[ABR II], *Schnelles Turnen*[EXP], *Sparsamer Fallenbauer*[EXP], *Tödliche Mischung*[EXP], *Überraschung des Jägers*[EXP], *Vertrauter (GRW)*[ABR II], *Verwirrende Klingen*[ABR II], *Waffe entwinden*[ABR II].

Zaubereffekt mit dem niedrigsten auf dem Gegner liegenden Grad. Die effektive Zauberstufe für diese Fähigkeit entspricht der Schurkenstufe des Schurken. Um Bannschlag lernen zu können, muss der Schurke den Schurkentrick Höhere Magie besitzen.

Begrüßungsschuss (AF): Wenn der Schurke seine Initiative auswürfelt, kann er zugleich als Schnelle Aktion einen einzelnen Angriff mit einer Fernkampfwaffe ausführen. Hierzu muss er die Waffe schussbereit (d.h. also geladen) in der Hand halten. Sollten mehrere anwesende Schurken über diesen Trick verfügen, bestimmen die Ergebnisse ihrer Initiativewürfe die Reihenfolge, in welcher sie ihre Angriffe ausführen. Sowie diese Angriffe ausgeführt wurden, wird die Runde normal fortgesetzt.

Entschlüpfender Geist (AF): Diese Fähigkeit repräsentiert die Gabe des Schurken, sich aus magischen Effekten herauszuwinden, die ihn anderweitig kontrollieren oder zu bestimmten Dingen zwingen würden. Wenn ein Schurke mit diesem Schurkentrick von einer Verzauberung betroffen wird und ihm sein Rettungswurf misslingt, kann er in der nächsten Runde einen erneuten Versuch gegen denselben SG unternehmen. Er erhält durch diesen Trick pro Effekt nur jeweils einen zusätzlichen Rettungswurf.

Doppelte Schwächende Verletzung (AF)*: Wenn der Schurke einem Ziel unter Nutzung des Klassenmerkmales Schwächende Verletzung einen Malus zufügt, kann er nun zwei Mali wählen, die er diesem Ziel zufügt. Das Ziel kann auf diese Weise niemals mehr als zweien dieser Mali unterliegen. Sollten ihm weitere Mali zugefügt werden, ersetzen diese die bisherigen Mali. Ein Effekt, welcher bei dem Ziel Schaden heilt, hebt beide Mali auf.

Fertigkeitsmeisterschaft: Der Schurke ist so sicher im Einsatz bestimmter Fertigkeiten, dass er diese auch unter Stress und widrigen Umständen sehr verlässlich einsetzen kann. Der Schurke wählt einen Anzahl von Fertigkeiten in Höhe seines IN-Modifikators aus; wenn er seinen Fertigkeitswurf für eine dieser Fertigkeiten oder für eine Fertigkeit ablegt, für welche er über das Talent Spezialisierung verfügt, kann er stets 10 nehmen, selbst wenn Stress und äußere Umstände dies verhindern würden. Ein Schurke kann diesen Verbesserten Schurkentrick mehrfach wählen und ihm jedes Mal andere, neue Fertigkeiten zuordnen.

Fertigkeitsspezialist (AF): Ein Schurke mit dieser Fähigkeit erhält sofort zwei Mal das Bonustalent Spezialisierung (siehe oben, „Fertigkeitsspezialisierung") und weist ihnen jeweils eine Fertigkeit zu. Dieser Verbesserte Schurkentrick kann mehrfach gewählt werden.

Leichtfüßiger Läufer (AF): Der Schurke kann sich mit seiner vollen Bewegungsrate durch Schwieriges Gelände bewegen und auch 1,50 m-Schritte in Schwierigem Gelände ausführen. Ehe ein Schurke diesen Verbesserten Schurkentrick wählen kann, muss er über den Schurkentrick Hochseilartist verfügen.

Mächtige Geländemeisterschaft (AF): Ein Schurke mit diesem Trick muss eines seiner Bevorzugten Gelände wählen. Seine Boni in diesem Gelände steigen auf +4. Mit der 13. Stufe und der 18. Stufe steigen sie jeweils um weitere +2 (maximal +8). Ehe ein Schurke diesen Verbesserten Schurkentrick wählen kann, muss er über den Schurkentrick Geländemeisterschaft verfügen, welchem dasselbe Gelände zugewiesen ist.

Mächtiger Mehrfachtrick (AF): Ein Schurke mit diesem Trick den Schurkentrick Mehrfachtrick nutzen, um zusätzliche tägliche Anwendungen von Verbesserten Schurkentricks zu erhalten. Ehe ein Schurke diesen Verbesserten Schurkentrick wählen kann, muss er über den Schurkentrick Mehrfachtrick verfügen.

Meister der Verkleidung (AF): Mit diesem Trick kann ein Schurke ein Mal am Tag als Standard-Aktion eine Verkleidung anlegen, welche ihm einen Bonus von +10 auf alle Fertigkeitswürfe für Verkleiden verschafft. Um diesen Verbesserten Schurkentrick wählen zu können, muss der Schurke über den Schurkentrick Schnelle Verkleidung[EXP] verfügen.

Opportunist (AF): Der Schurke kann einen Gelegenheitsangriff gegen einen Gegner ausführen, welcher gerade im Nahkampf durch den Angriff eines anderen Charakters Schaden erlitten hat. Dieser Angriff zählt als Gelegenheitsangriff für diese Runde und kann nur ein Mal pro Runde genutzt werden.

Schwächender Schlag (AF)*: Ein Schurke mit dieser Fähigkeit kann Hinterhältige Angriffe mit solcher Präzision anbringen, dass seine Gegner geschwächt und behindert werden. Ein Gegner, der Schaden durch einen Hinterhältigen Angriff des Schurken nimmt, erleidet zusätzlich zwei Punkte ST-Schaden.

Talent: Ein Schurke kann anstelle eines Schurkentricks ein Talent wählen, dessen Voraussetzungen er erfüllt.

Tödlicher Hinterhältiger Schaden (AF)*: Ein Schurke mit diesem Trick kann ihn im Rahmen eines Hinterhältigen Angriffes nutzen, um jeden Würfel für seinen Hinterhältigen Schaden, welcher eine 1 oder eine 2 zeigt, neu auszuwürfeln. Er kann mehrere Würfel desselben Schadenswurfes neu würfeln, jeden individuellen Schadenswürfel aber nur ein Mal. Um diesen Verbesserten Schurkentrick wählen zu können, muss der Schurke über den Trick Heftiger Hinterhältiger Angriff verfügen.

Verbesserte Entrinnen (AF): Diese Fähigkeit funktioniert wie Entrinnen, allerdings mit dem Unterschied, dass der Schurke selbst bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf nur halben Schaden erleidet. Ein Schurke, der sich im Zustand Hilflos befindet, kann diesen Trick nicht anwenden.

Meisterhafter Angriff (AF): Ab der 20. Stufe wird ein Schurke zu einer wahren Tötungsmaschine, wenn er Hinterhältigen Schaden verursacht. Sobald der Schurke mit einem Hinterhältigen Angriff Schaden verursacht, kann er einen der folgenden Effekte wählen: das Ziel für 1W4 Stunden in Schlaf versetzen, es für 2W6 Runden lähmen oder es töten. Unabhängig vom gewählten Effekt steht dem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Schurkenstufe + GE-Modifikator des Schurken zu, um den Effekt zu vereiteln. Im Anschluss ist das Ziel unabhängig vom Ausgang seines Rettungswurfes für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit dieses Schurken immun. Kreaturen, welche gegen Hinterhältigen Schaden immun sind, sind auch gegen diese Fähigkeit immun.

ANTEILIGE GRUNDBONI

Nach dem *Grundregelwerk* erstellte Charaktere mit Stufen in mehreren Klassen haben bei ihren Spielwerten leichte Nachteile. Das alternative System für Anteilige Grundboni soll solchen Charakteren helfen, ihr volles Potential zu erreichen, so dass sie hinter ihren „Kollegen", welche nur eine Klasse verfolgen, nicht zurückstecken müssen. Es eignet sich bestens im Rahmen von Kampagnen, bei denen mehrere Charaktere Stufen in mehreren Klassen wählen, insbesondere wenn stark unterschiedliche Klassen oder Prestigeklassen betroffen sind.

Die Grundangriffsboni und Rettungswurfgrundboni des *Grundregelwerkes* steigen zwar anteilig an, werden jedoch abgerundet. Es macht keinen Sinn, einen Grundangriffsbonus von +6 ½ von einem Grundangriffsbonus von +6 zu unterscheiden, da ein Charakter so oder so bei einer gewürfelten 11 eine RK von 17 treffen und bei einer 10 verfehlen würde. Um die Dinge zu erleichtern, wird daher seit jeher gerundet, schließlich macht es bei Charakteren mit jeweils nur einer Charakterklasse wirklich keinen Unterschied. Bei Charakteren mit mehreren Klassen führt es oft aber zu einem zu niedrigen Grundangriffsbonus und nicht ausbalancierten Rettungswurfgrundboni. Die folgende Variante basiert statt auf den Tabellen selbst auf den Formeln, welche der Klassenprogression zugrunde liegen und generiert zutreffendere Grundboni für Charaktere mit mehreren Klassen.

Beispiel: Ein Magier 1/Schurke 1 verfügt über einen Grundangriffsbonus (GAB) von +0, da ein Magier der 1. Stufe einen GAB von +0 besitzt und ein Schurke der 1. Stufe ebenfalls, die Summe also +0 ergäbe – dies ist ein schlechterer GAB als ihn ein Magier oder ein Schurke der 2. Stufe besäße. Dieser Umstand resultiert daraus, dass in den Progressionstabellen abgerundet wurde, ehe dann addiert wurde. Theoretisch besitzt ein Magier der 1. Stufe einen GAB von +1/2 und ein Schurke der 1. Stufe einen GAB von +3/4. Würde das Ergebnis von +1 ¼ erst nach dem Addieren abgerundet werden, besäße der Charakter einen GAB von +1, wie es bei einem Magier oder Schurken der 2. Stufe der Fall wäre.

GRUNDANGRIFFSBONUS

Es gibt im System von Pathfinder drei Progressionen beim Grundangriffsbonus: Klassen mit einem W6-Trefferwürfel erhöhen ihren GAB um +1/2 pro Stufe. Klassen mit einem W8-Trefferwürfel erhöhen ihren GAB um +3/4 pro Stufe. Und Klassen mit einem W10- oder W12-Trefferwürfel erhöhen ihren GAB um +1 pro Stufe - in diesem letzten Fall muss also nicht gerundet werden. Der Grundangriffsbonus eines Charakters mit mehreren Klassen wird sich bei Nutzung dieser Regelvariante im Vergleich folglich fast immer verbessern.

Beispiel: Ein Magier 9/Schurke 2 besäße gemäß des *Grundregelwerkes* einen GAB von +5: +4 aufgrund seiner Magierstufen und +1 durch seine Schurkenstufen. Nach dem System für Anteilige Boni besäße er hingegen einen GAB von +6: +4 ½ aufgrund seiner Magierstufen und +1 ½ durch seine Schurkenstufen. Dies würde genügen, um einen zweiten Angriff mit einem Bonus von +1 zu erlangen.

RETTUNGSWURFGRUNDBONI

Es gibt nur zwei Arten der Progression bei den Rettungswurfgrundboni: gute Rettungswurfgrundboni und schlechte Rettungswurfgrundboni. Gute Rettungswürfe steigen um +1/2 pro Stufe, schlechte Rettungswürfe steigen um +1/3 pro Stufe. Außerdem beginnen gute Rettungswürfe auf einem höheren Wert, da sie im Grunde einen zusätzlichen Bonus von +2 enthalten. Gemäß dem *Grundregelwerk* sind diese zusätzlichen Boni bei Charakteren mit mehreren Klassenstufen kumulativ, so dass ein Barbar 1/Kämpfer 1 einen Zähigkeitsgrundbonus von +4 besäße, während seine Reflex- und Willenswürfe stagnieren. Dieser höhere Startwert soll aber eigentlich ähnlich wie der Bonus von +3 auf aktivierte Klassenfertigkeiten funktionieren, d.h. eigentlich soll er pro Rettungswurfkategorie nur ein Mal anfallen, egal über wie viele Klassen ein Charakter verfügt. Bei Verwendung dieses Variantensystems ist daher der Bonus von +2, den ein Charakter der 1. Stufe auf einen guten



Tabelle 1-7: Anteilige Boni nach Klassenstufe

Klassenstufe	Guter* Rettungswurf	Schlechter Rettungswurf	GAB (W10 oder W12)	GAB (W8)	GAB (W6)
1	+1/2	+1/3	+1	+3/4	+1/2
2	+1	+2/3	+2	+1-1/2	+1
3	+1-1/2	+1	+3	+2-1/4	+1-1/2
4	+2	+1-1/3	+4	+3	+2
5	+2-1/2	+1-2/3	+5	+3-3/4	+2-1/2
6	+3	+2	+6	+4-1/2	+3
7	+3-1/2	+2-1/3	+7	+5-1/4	+3-1/2
8	+4	+2-2/3	+8	+6	+4
9	+4-1/2	+3	+9	+6-3/4	+4-1/2
10	+5	+3-1/3	+10	+7-1/2	+5
11	+5-1/2	+3-2/3	+11	+8-1/4	+5-1/2
12	+6	+4	+12	+9	+6
13	+6-1/2	+4-1/3	+13	+9-3/4	+6-1/2
14	+7	+4-2/3	+14	+10-1/2	+7
15	+7-1/2	+5	+15	+11-1/4	+7-1/2
16	+8	+5-1/3	+16	+12	+8
17	+8-1/2	+5-2/3	+17	+12-3/4	+8-1/2
18	+9	+6	+18	+13-1/2	+9
19	+9-1/2	+6-1/3	+19	+14-1/4	+9-1/2
20	+10	+6-2/3	+20	+15	+10

* Sofern die Summe eines Rettungswurfs wenigstens eine gute Progression für Rettungswürfe enthält, addiere einmalig +2 auf das Endergebnis.

Rettungswurf erhält, nicht mehr kumulativ, wenn der Charakter über mehrere Klassen verfügt, welche dieselben guten Rettungswürfe besitzen, so dass die stärksten Rettungswürfe eines Charakters durchaus sinken können. Die Verbesserungen bei den schlechten Rettungswürfen gleichen dies in der Regel aber aus, zudem ist es weniger wahrscheinlich, dass Charaktere mit mehreren Klassen im Vergleich zu solchen mit nur einer Klasse über unglaublich hohe oder abgrundtief niedrige Rettungswurfgrundboni verfügen.

Wenn du die einzelnen Rettungswurfboni berechnest, dann bestimme zuerst, welche der Klassen deines Charakters wo über die gute und wo über die schlechte Grundbonusprogression verfügen. Sollte der Bonus auf der 1. Stufe +2 betragen, erkennst du daran die gute Progression, während du die schlechte Progression an einem Bonus von +0 erkennst. Bestimme den Anteiligen Bonus für jede Klasse anhand Tabelle 1-7 nach Stufe und Art der Progression (gut oder schlecht). Addiere die Werte für alle Klassen. Sollte bei einer Summe die gute Progression wenigstens ein Mal vertreten sein, dann addiere einmalig +2 hinzu.

Beispiel: Ein Kämpfer 2/Kleriker 5 besäße normalerweise einen Reflexgrundbonus von +1, einen Willensgrundbonus von +4 und einen Zähigkeitsgrundbonus von +7. Bei Nutzung dieser Regelvariante besäße derselbe Charakter einen Reflexbonus von +2 (2 1/3, abgerundet), einen Willensbonus von +5 (5 1/6, abgerundet) und einen Zähigkeitsbonus von +5 (5 ½, abgerundet).

Nach den Regeln des *Grundregelwerkes* steigen Prestigeklassen mit derselben Geschwindigkeit auf wie Basisklassen, besitzen aber abweichende Klassenboni. Diese angepassten Boni sollten abgerundete Werte bei den Basisklassen ausgleichen, da man die einer Prestigeklasse in der Regel nur im Rahmen der Kombination mehrerer Klassen angehören kann, indem man Stufen in wenigstens einer Basisklasse und der Prestigeklasse selbst wählt (oder über Volks-Trefferwürfel verfügt). Da das System für Anteilige Grundboni sich dieser Bruchzahlen bereits annimmt, verwendest du auch für Prestigeklassen Tabelle 1-7. Um festzustellen, ob eine Prestigeklasse über eine gute Progression für Rettungswurfgrundboni verfügt, wirf einen Blick auf die Rettungswurfboni der 1. Stufe – sollte ein Bonus dort +1 betragen, handelt es sich um eine gute Progression, beträgt er +0, handelt es sich um eine schlechte Progression.

Boni nach Stufe

Die Tabelle auf dieser Seite enthält Anteilige Werte für Grundangriffswurfboni und Grundrettungswurfboni. Um die Gesamtgrundboni bei Charakteren mit mehreren Klassen zu bestimmen, berechnest du die Anteiligen Werte für jede Klasse des jeweiligen Charakters bei jeder Kategorie und addierst sie dann. Es sei an dieser Stelle angemerkt, das z.B. +1-1/2 sich anders geschrieben 1,5, +3-3/4 entsprechend +3,75 und +4-1/4 sich dann +4,25 liest. Man rechnet also anteilig mit Viertel- und halben Punkten.

Diese Regel betrifft nur Charaktere mit mehreren Klassen. Die Anzahl der Angriffe, welche ein solcher Charakter pro Runde im Rahmen eines Vollen Angriffs ausführen kann, bestimmt sich aus der Summe der Anteiligen Grundangriffsboni für jede seiner Klassen. Daher führt die Tabelle auch keine mehrfachen Angriffe auf, über welche Charaktere mit einem GAB von +6 oder höher eigentlich verfügen. Vergiss nur nicht, dass ein Charakter jeweils einen weiteren Angriff erlangt, wenn sein Gesamt-GAB +6, +11 und +16 erreicht.

Beispiel: Ein Kämpfer 11/Schurke 9 besäße einen GAB von +17 (+11 plus +6 ¾ = 17 ¾, abgerundet) und drei zusätzliche Angriffe mit +12, +7 und +2.

GESTAFFELTER STUFENAUFSTIEG

Wenn Charaktere neue Klassenstufen erlangen, scheinen sie oft quasi über Nacht neue Fähigkeiten und Kräfte zu erhalten. Die folgende Variante zum Stufenaufstieg ermöglicht dir, einen solchen Aufstieg gestaffelt über den Zeitraum der Stufe zu verteilen, so dass der Machtanstieg eines Charakters organischer wirkt. Bei diesem System erlangst du neue Fähigkeiten nicht komplett mit dem Stufenaufstieg, sondern jeweils einen Teil bei Erreichen einer Teilstufe mit 25%, 50%, 75% und 100% der erforderlichen Erfahrung, um die nächste Stufe zu erreichen.

ANWENDUNG DIESES SYSTEMS

Wähle als erstes die Klasse, in welcher du deine nächste Stufe anstrebst. Du musst alle Voraussetzungen für diese Klassenstufe erfüllen. Wenn du genug EP für die nächste Teilstufe erlangt hast, erhältst du die passenden allgemeinen Fähigkeiten und Fertigkeitsränge wie in Tabelle 1-8: Gestaffelter Stufenaufstieg aufgeführt. Deine Progression hinsichtlich von Attributswerten, Talenten und Zaubern bleibt davon unbetroffen.

Allgemeine Fähigkeiten: Unter Allgemeinen Fähigkeiten versteht man bei diesem System den Grundangriffsbonus der gewählten Klasse, die Trefferpunkte (TP) und Rettungswurfgrundboni. Sowie du eine Teilstufe erreichst, kannst du eine der folgenden Optionen wählen:

Grundangriffsbonus: Erhöhe sofern möglich den Grundangriffsbonus deiner gewählten Klasse.

Trefferpunkte: Bestimme, wie viele Trefferpunkte du bei einem Stufenaufstieg in der für die nächsten Stufe anvisierten Klasse erlangen würdest und addiere davon 50% (abgerundet) auf deine Gesamttrefferpunkte. Wenn du 100% der zum Stufenaufstieg benötigten Erfahrungspunkte angesammelt hast, erhältst du die restlichen Trefferpunkte.

Rettungswurfboni: Erhöhe sofern möglich die Rettungswurfboni deiner gewählten Klasse.

Jede dieser Optionen kann nur ein Mal pro Stufe (also ein Mal pro 4 Teilstufen) gewählt werden. Ferner steigen bei manchen Stufen der Grundangriffsbonus und manche Rettungswurfgrundboni nicht mit jeder Stufe. Sollte insgesamt nur eine Allgemeine Fähigkeit zur Verfügung stehen, weil ansonsten nichts verteilbar wäre, dann erhältst du sie mit Erreichen der 3. Teilstufe bei 75% der zum Stufenaufstieg erforderlichen Erfahrung. Sollten zwei Allgemeine Fähigkeiten zur Verfügung stehen, erhältst du eine beim Erreichen der 2. Teilstufe bei 50% der nötigen Erfahrung und die andere beim Erreichen der 3. Teilstufe, wobei du die freie Wahl hast, wie du sie verteilst.

Klassenmerkmale: Charaktere erlangen alle Klassenmerkmale beim Erreichen der nächsten Stufe (also jeweils mit der 4. Teilstufe).

Fertigkeitsränge: Bestimme die Gesamtanzahl der Fertigkeitsränge, welche du beim Erreichen der nächsten Stufe in der gewählten Klasse erhalten würdest, und verteile 50% davon (abgerundet), wenn du die 2. Teilstufe bei 50% der erforderlichen EP erreichst. Wenn du mit der 4. Teilstufe auf die nächste Stufe aufsteigst, erhältst du die restlichen Fertigkeitsränge.

Die folgende Tabelle geht davon aus, dass du die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit verwendest. Solltest du eine andere Aufstiegsgeschwindigkeit verwenden, musst du die erforderliche Menge an Erfahrung zum Erreichen der Teilstufen entsprechend berechnen.

Tabelle 1-8: Gestaffelter Stufenaufstieg

Charakterstufe	EP	Teilstufe nach EP	Allgemeine Fähigkeiten	Klassenmerkmale	Fertigkeitsränge
1	0	—	Wie nach dem *Grundregelwerk* bei einem Charakter der 1. Stufe		
	500	25%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
	1.000	50%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	50%
	1.500	75%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
2	2.000	—	Die anderen 50% der TP	Alle	Die restlichen 50%
	2.750	25%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
	3.500	50%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	50%
	4.250	75%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
3	5.000	—	Die anderen 50% der TP	Alle	Die restlichen 50%
	6.000	25%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
	7.000	50%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	50%
	8.000	75%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
4	9.000	—	Die anderen 50% der TP	Alle	Die restlichen 50%
	10.500	25%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
	12.000	50%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	50%
	13.500	75%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
5	15.000	—	Die anderen 50% der TP	Alle	Die restlichen 50%
	17.000	25%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
	19.000	50%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	50%
	21.000	75%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
6	23.000	—	Die anderen 50% der TP	Alle	Die restlichen 50%
	26.000	25%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
	29.000	50%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	50%
	32.000	75%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
7	35.000	—	Die anderen 50% der TP	Alle	Die restlichen 50%
	39.000	25%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
	43.000	50%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	50%
	47.000	75%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
8	51.000	—	Die anderen 50% der TP	Alle	Die restlichen 50%
	57.000	25%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
	63.000	50%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	50%
	69.000	75%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
9	75.000	—	Die anderen 50% der TP	Alle	Die restlichen 50%
	82.500	25%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
	90.000	50%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	50%
	97.500	75%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
10	105.000	—	Die anderen 50% der TP	Alle	Die restlichen 50%
	117.500	25%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
	130.000	50%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	50%
	142.500	75%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—

11	155.000	—	Die anderen 50% der TP	Alle	Die restlichen 50%
	171.250	25%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
	187.500	50%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	50%
	203.750	75%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
12	220.000	—	Die anderen 50% der TP	Alle	Die restlichen 50%
	243.750	25%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
	267.500	50%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	50%
	291.250	75%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
13	315.000	—	Die anderen 50% der TP	Alle	Die restlichen 50%
	347.500	25%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
	380.000	50%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	50%
	412.500	75%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
14	445.000	—	Die anderen 50% der TP	Alle	Die restlichen 50%
	492.500	25%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
	540.000	50%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	50%
	587.500	75%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
15	635.000	—	Die anderen 50% der TP	Alle	Die restlichen 50%
	698.750	25%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
	762.500	50%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	50%
	826.250	75%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
16	890.000	—	Die anderen 50% der TP	Alle	Die restlichen 50%
	992.500	25%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
	1.095.000	50%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	50%
	1.197.500	75%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
17	1.300.000	—	Die anderen 50% der TP	Alle	Die restlichen 50%
	1.425.000	25%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
	1.550.000	50%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	50%
	1.675.000	75%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
18	1.800.000	—	Die anderen 50% der TP	Alle	Die restlichen 50%
	1.987.500	25%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
	2.175.000	50%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	50%
	2.362.500	75%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
19	2.550.000	—	Die anderen 50% der TP	Alle	Die restlichen 50%
	2.812.500	25%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
	3.075.000	50%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	50%
	3.337.500	75%	GAB, 50% TP oder Rettungswürfe	—	—
20	3.600.000	—	Die anderen 50% der TP	Alle	Die restlichen 50%



2 Fertigkeiten



Du hast gesagt, du könntest uns ohne Probleme reinschmuggeln!“, brüllte Valeros.

„Und du hast versprochen, auf nichts einzudreschen, bis ich es dir sage. He, schau!“ Quinn zeigte auf einen Punkt in der Ferne. Als der Troglodyt sich umdrehte, um der Geste zu folgen, führte der Ermittler seinen Stockdegen in einem gemeinen Bogen von unten nach oben. Blut und Schuppen klatschten ins Wasser zu ihren Füßen.

„Das sind nicht gerade die Hellsten, oder?“ Valeros öffnete mit einem Hieb die Brust eines anderen Reptilischen.

Quinn sah zur Stadt hinüber, wo Alarmglocken läuteten. „Vielleicht sagen sie gerade dasselbe über uns…“

Einleitung

Fertigkeiten und Talente sind wichtige Komponenten bei der Individualisierung eines Charakters für das Pathfinder-Rollenspiel. Dieses Kapitel löst die Bindungen der Fertigkeiten an ihre Grundlagen und stellt neue Optionsregeln vor, um Fertigkeiten zu vereinfachen und besser einsetzbar zu gestalten. Hinzu kommen Regeln zum verbesserten Nutzen von Fertigkeiten, die im Rahmen von Abenteuern nie oder nur sehr selten Anwendung finden. Der letzte Abschnitt dieses Kapitels enthält einen alternativen Ansatz für Charaktere mit mehreren Klassen, bei welchem Talente gegen die Fähigkeiten einer Zweitklasse deiner Wahl ausgetauscht werden.

Hintergrundfertigkeiten: Abenteuerorientierte Fertigkeiten wie Wahrnehmung sind meist für das Überleben deines Charakters wichtiger als Hintergrundfertigkeiten wie Beruf. Andererseits sind die Hintergrundfertigkeiten wichtig, um einen Charakter mit Leben zu erfüllen. Dieses System trennt die Fertigkeiten in Abenteuer- und Hintergrundfertigkeiten, damit du die Lebenserwartung deines Charakters nicht gefährden musst, um ihm einen reichhaltigen Hintergrund zu verleihen oder dich mit Aktivitäten zwischen den Abenteuern befassen zu können.

Beruf und Handwerk: Die Regeln für die Berufs- und Handwerksfertigkeiten im *Grundregelwerk* sind nicht sonderlich flexibel, falls Charaktere einen Beruf oder ein Handwerk ausüben wollen, um damit ihren Lebensunterhalt zu bestreiten oder Geschäfte zu tätigen. Dieser Abschnitt enthält neue Regeln, welche Charakteren helfen sollen, die ebenso gern nebenbei etwas Geld verdienen, wie sie Monster bekämpfen. Hinzukommen Vorschläge, wie Charaktere ihre Berufsfertigkeiten unterwegs nutzen können.

Fertigkeitsgruppen: Dieses System ist perfekt für Gruppen geeignet, für die das bisherige System zu viel Buchhaltung und Aufwand bedeutet. Die Verwendung von Fertigkeitsgruppen erleichtert die Verteilung von Fertigkeitspunkten und erweitert die Möglichkeiten eines Charakters, seine Fertigkeiten zum Einsatz zu bringen, während zugleich der Bereich seines Fachwissens und Könnens eingegrenzt wird.

Fertigkeitsspezialisierungen: Bei diesem neuen System erlangen Charaktere zu weiteren Fähigkeiten Zugang, sobald sie in einer Fertigkeit ein Fünffaches an Fertigkeitsrängen besitzen. Die Fertigkeitsspezialisierungen arbeiten mit dem Entfesselten Schurken zusammen, um aus ihm einen wahren Meister der Fertigkeiten zu machen.

Vereinfachtes Fertigkeitssystem: In vielen Fällen ist die Vielfalt an Fertigkeiten eine Stärke des Pathfinder-Rollenspiels. Manche Gruppen ziehen aber ein vereinfachtes System mit weniger Fertigkeiten vor. Dieses System reduziert die Anzahl der Fertigkeiten von 35 auf 12 und befasst sich mit den Auswirkungen dieser Veränderung.

Alternatives System für Charaktere mit Klassenkombinationen: Dieses optionale System ermöglicht es Charakteren, die Hälfte ihrer Talente gegen die Vorteile einer Zweitklasse auszutauschen. Diese Regeln erlauben es Charakteren, viele Vorteile von Klassenkombinationen zu erlangen, ohne die Progression in ihren Hauptklassen dafür opfern zu müssen. Ferner ermöglichen sie neue Charakterkonzepte, wie z.B. einen Barbaren, dessen Kampfrausch daher stammt, dass ihn die Götter mit dem Fluch und den Offenbarungen eines Mystikers geschlagen haben.

Hintergrundfertigkeiten

Das im *Grundregelwerk* vorgestellte Fertigkeitensystem ist sehr vielseitig. Es gestattet Charakteren, unterschiedlichste Herausforderungen dank ihres Könnens zu überwinden, und enthält einfache Regeln für den Umgang mit vor- oder nachteilhaften Bedingungen. Obwohl viele Spieler ihre Fertigkeitsränge oft mit jeder Stufe für dieselben Fertigkeiten aufwenden, könnte ein Charakter seine Ränge auch anders verteilen, um Zugang zu einer höheren Vielfalt an Fertigkeiten zu erlangen oder auch um Schwachstellen innerhalb der Gruppe auszugleichen.

Allerdings sind nicht alle Fertigkeiten für Spieler in gleichem Maße vorteilhaft. Man kann schlecht behaupten, dass ein hoher Bonus in der Fertigkeit Beruf ebenso viel wert sei wie ein hoher Bonus in einer allgemeineren Fähigkeit wie Wahrnehmung. Und doch ist Beruf eine wichtige Fertigkeit für Nichtspielercharaktere und für Spieler, welche zeigen wollen, dass es für ihre Charaktere mehr als das Abenteurerleben gibt.

Das System für Hintergrundfertigkeiten basiert auf dem Umstand, dass auch Fertigkeiten wie Beruf, Handwerk und Wissen im Spiel eine wichtige Rolle ausfüllen. Diese Fertigkeiten betreffen zwar die Karriere des typischen Abenteurers nicht in demselben Maße, wie dies bei Bluffen, Heimlichkeit oder Wahrnehmung der Fall ist, sind aber dennoch nützlich, um außerhalb von Kämpfen mit der Welt zu interagieren. Daher sollte man auch nicht vor die Wahl gestellt werden, entweder das Wissen zu besitzen, um die Welt zu verstehen, oder die Fähigkeit, in ihr zu überleben.

Diese Fertigkeiten werden als Hintergrundfertigkeiten bezeichnet, weil sie Interessen und Leidenschaften eines Spielercharakters oder die für NSC wichtigeren Fertigkeiten widerspiegeln, welche nichts oder wenig mit dem Abenteurerleben zu tun haben. Alle anderen Fertigkeiten werden als Abenteurerfertigkeiten bezeichnet. In Kampagnen, welche dieses optionale System verwenden, erhält jeder Charakter pro Stufe 2 zusätzliche Fertigkeitsränge, welche er aber nur für Hintergrundfertigkeiten verwenden kann. Weitere Einzelheiten findest du auf Seite 48 unter „Hintergrundfertigkeiten erlangen“. Diese neuen Regeln machen Charaktere und ihre Fertigkeiten vielseitiger, aber nicht zwangsläufig mächtiger, da sie Fertigkeiten ohne wirklichen Abenteuerbezug stärken.

Veränderungen bei Fertigkeiten

Auftreten, Beruf, Handwerk, Mit Tieren umgehen, Schätzen und einige Wissensspezialisierungen gehören allesamt zu den Hintergrundfertigkeiten. Auch wenn alle diese Fertigkeiten in bestimmten Arten von Kampagnen (z.B. der Beruf [Seefahrer] in einer Seefahrerkampagne) oder für bestimmte Charaktertypen (z.B. Mit Tieren umgehen für Druiden und Waldläufer) nützlich oder sogar notwendig sein können, besitzen sie oft einen weitaus geringeren Sofortanwendungswert alswie z.B. Überlebenskunst beim Bereisen der Wildnis oder Heimlichkeit, wenn man sich an einen Gegner anschleicht.

Dieses System erweitert die Anzahl der Fertigkeiten zudem um zwei neue Hintergrundfertigkeiten: Kunstfertigkeit und Spezialwissen. Kunstfertigkeit ist ein Gegenstück zu Auftreten und Handwerk und betrifft die Erschaffung kreativer Werke, bei denen es sich nicht zwangsläufig um Gegenstände oder diskrete Auftritte handelt. Diese Fertigkeit wird genutzt, um Theaterstücke zu schreiben, Musik zu komponieren, Gedichte zu verfassen und andere Werke zu schaffen. Spezialwissen dagegen funktioniert wie eine hochspezialisierte

Wissensfertigkeit. Ein Charakter mag sich mit Spezialwissen (Elfische Geschichte) auskennen, ohne in allgemeiner Geschichte, also Wissen (Geschichte) geübt zu sein, ebenso könnte er sich bestens in Spezialwissen (Künstlerische Meisterwerke) auskennen, ohne über Fertigkeitsränge in Handwerk, Kunstfertigkeit oder Schätzen zu verfügen.

Auf den folgenden Seiten findest du neue Fertigkeitsbeschreibungen. Diese umfassen auch Einträge zu den neuen Fertigkeiten und erweiterte Einträge zu existenten Fertigkeiten, die nun zu den Hintergrundfertigkeiten gehören.

Die folgende Tabelle führt die neuen und neudefinierten Fertigkeiten auf und unterteilt sie in Abenteurer- und Hintergrundfertigkeiten:

Abenteurerfertigkeiten
Akrobatik
Bluffen
Diplomatie
Einschüchtern
Entfesselungskunst
Fliegen
Heilkunde
Heimlichkeit
Klettern
Magischen Gegenstand benutzen
Mechanismus ausschalten
Motiv erkennen
Reiten
Schwimmen
Überlebenskunst
Verkleiden
Wahrnehmung
Wissen (Arkanes)
Wissen (Die Ebenen)
Wissen (Gewölbe)
Wissen (Lokales)
Wissen (Natur)
Wissen (Religion)
Zauberkunde

Hintergrundfertigkeiten
Auftreten
Beruf
Fingerfertigkeit
Handwerk
Kunstfertigkeit
Mit Tieren umgehen
Schätzen
Spezialwissen
Sprachenkunde
Wissen (Adel)
Wissen (Baukunst)
Wissen (Geographie)
Wissen (Geschichte)

Abenteurerfertigkeiten erlangen

Abenteurerfertigkeiten sind jene Fertigkeiten, die für aktive Abenteurer am wichtigsten sind. Sie werden mit den üblichen Fertigkeitsrängen erworben, die ein Charakter mit jeder Stufe erhält, und deren Anzahl durch den Intelligenzmodifikator und zuweilen andere Faktoren wie z.B. die Volkszugehörigkeit modifiziert wird. Diese Fertigkeiten müssen im Rahmen dieses optionalen Systems nicht angepasst werden.

Die meisten Abenteurerfertigkeiten stehen mit Übung und Anwendung in Verbindung. Jede kommt bei spezifischen, alltäglichen Herausforderungen des Abenteurerlebens zum Einsatz. Diese Fertigkeiten werden ihm Rahmen der Mehrheit der anfallenden Fertigkeitswürfe genutzt, daher sollten auch die meisten Fertigkeitsränge für diese Kategorie genutzt werden.

Hintergrundfertigkeiten erlangen

Neben den regulären Fertigkeitsrängen erhalten alle Charaktere 2 Fertigkeitsränge für Hintergrundfertigkeiten jedes Mal, wenn ihre Charaktere eine Stufe in einer SC-Klasse aufsteigen. Dieser Wert wird nicht durch den Intelligenzmodifikator eines Charakters beeinflusst. Diese Bonusfertigkeitsränge können nur für Hintergrundfertigkeiten verwendet werden, nicht aber für Abenteurerfertigkeiten investiert werden. Charaktere können allerdings ihre regulären Fertigkeitsränge in Hintergrundfertigkeiten investieren, sofern sie dies wünschen.



Selbst für die größten Abenteurer gibt es andere Dinge, mit denen sie gern ihre Freizeit verbringen. Manche verfolgen während der Zeit zwischen den Abenteuern Geschäftsinteressen; hier könnten zwar die Regeln für die Zeit zwischen Abenteuern zur Anwendung kommen, welche du in den *Ausbauregeln IV: Kampagnen* findest, doch sollten Spieler nicht an diesem robusten System interessiert sein, könnten sie dennoch solche Interessenschwerpunkte durchaus auf ihren Charakterbögen vermerken wollen.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten der einzelnen Klassen verändern sich bei Nutzung dieses optionalen Systems für Hintergrundfertigkeiten nicht. Kunstfertigkeit ist für jede Klasse eine Klassenfertigkeit, die Auftreten und/oder Handwerk als Klassenfertigkeit besitzt. Spezialwissen ist für alle Klassen und alle Charaktere eine Klassenfertigkeit

Beispiel: Da ein Magier Schätzen zu seinen Klassenfertigkeiten zählt, besitzt er auch die Hintergrundfertigkeit Schätzen als Klassenfertigkeit. Da auch Handwerk zu seinen Klassenfertigkeiten gehört, verfügt er auch über die Klassenfertigkeit Kunstfertigkeit (obwohl Auftreten nicht zu seinen Klassenfertigkeiten gehört).

MONSTER UND SC

Monster erhalten über ihre Volkstrefferwürfel in der Regel keinen Zugang zum System der Hintergrundfertigkeiten. Der Spielleiter kann aber bestimmen, dass manche Arten von Monstern den Gutteil ihrer Leben als Arbeiter und Handwerker verbringen (z.B. Sturmriesen), so dass sie Hintergrundfertigkeiten erlangen.

NSC erhalten Hintergrundfertigkeiten auf dieselbe Weise wie SC, allerdings nur, sofern sie Stufen in SC-Klassen besitzen. Dasselbe gilt für Monster mit Stufen in SC-Klassen. NSC müssen ihre Hintergrundfertigkeitsränge nicht verteilen und diese Fertigkeiten wirken sich auch nur selten im Kampf aus. Charaktere, welche nur über Stufen in NSC-Klassen verfügen, insbesondere über Stufen als Adelige, Bürgerliche oder Experten, investieren ihre Abenteurerfertigkeitsränge meist in Hintergrundfertigkeiten.



NEUE FERTIGKEITEN

Der Abschnitt enthält die vollständigen Einträge für zwei neue Fertigkeiten: Kunstfertigkeit und Spezialwissen. Selbst wenn du das System für Hintergrundfertigkeiten nicht nutzt, kannst du diese Fertigkeiten als normale Fertigkeiten in dein Spiel integrieren.

Kunstfertigkeit (IN)

Du bist ein begabter, kreativer Künstler, der mit seinem Verständnis von Ästhetik die Wunder seiner Vorstellungskraft zum Leben erweckt. Wie Auftreten, Beruf und Handwerk ist Kunstfertigkeit eigentlich eine Fertigkeitskategorie, welche mehrere eigenständige Fertigkeiten umfasst. Du kannst theoretisch mehrere Kunstfertigkeiten mit jeweils einem eigenen Fertigkeitsrang besitzen. Die häufigsten Kunstfertigkeiten sind Choreographie, Kritik, Komponieren, Literatur (dies umfasst auch Dichtkunst), Philosophie und Theaterstücke schreiben. Wie bei Handwerk geht es auch bei Kunstfertigkeit darum, etwas zu erschaffen. Dabei muss es sich aber nicht zwangsläufig um einen körperlichen Gegenstand handeln, es könnten auch ein Muster oder ein Bauplan für einen Gegenstand oder eine bessere Methode zur Herstellung eines Gegenstandes sein. Ein Fertigkeitswurf für Kunstfertigkeit (Komponieren) könnte daher beim Erschaffen eines neuen Liedes anfallen, wobei der kreative Schöpfungsakt das Lied selbst betrifft, nicht das Papier, auf dem es niedergeschrieben wird oder seine Aufführung. Ein Künstler ist nicht zwangsläufig auch fähig, sein Werk zu präsentieren – d.h. ein guter Komponist muss deshalb kein guter Sänger sein. Das Fachgebiet des Künstlers ist das Schaffen von Ideen und Konzepten und wie man diese Ideen auf eine Weise realisieren kann, dass andere an ihnen teilhaben können, so dass sie zum Kunstverständnis beitragen. Manche Kunstformen, wie z.B. Bildhauerei oder Malerei, können sowohl der Fertigkeit Handwerk wie auch der Fertigkeit Kunsthandwerk zugeordnet werden – in diesem Fall ist es Sache des SL festzulegen, welche Handwerksfertigkeiten alternativ als Kunstfertigkeiten gewählt werden können.

Fertigkeitswurf: Du kannst Kunstwerke erschaffen und versuchen, damit deinen Lebensunterhalt zu verdienen, indem du potentielle Förderer, Mäzene und Patrone mit deinem Können und deinen Ideen beeindruckst.

SG für Kunstfertigkeit	Werk
10	Straßenkünstler. Niemand kauft deine Werke, du kannst dein Können aber im Rahmen von Gelegenheitsarbeiten nutzen, bei denen du die Arbeiten anderer reparierst oder kopierst. Du verdienst 1W10 KM pro Tag.
15	Nett anzusehen. In einer wohlhabenden Stadt findest du ein paar Käufer für deine Werke. Du verdienst 1W10 SM pro Tag.
20	Beeindruckendes Werk. In einer wohlhabenden Stadt verdienst du 3W10 SM pro Tag. Möglicherweise erhältst du eine Auftragsarbeit von einer reichen Person oder einer Persönlichkeit des öffentlichen Lebens. In diesem Fall erlangst du auch lokalen Ruf.
25	Einprägsames Werk. In einer wohlhabenden Stadt verdienst du 1W6 GM pro Tag. Wahrscheinlich werden reiche Förderer auf dich aufmerksam und du erlangst landesweiten Ruf.
30	Meisterwerk. In einer wohlhabenden Stadt verdienst du 3W6 GM pro Tag. Mit der Zeit werden Mäzene in anderen Städten oder Ländern, ja vielleicht sogar extraplanare Wesen auf dich aufmerksam.

Da Kunstwerke ein Produkt der Vorstellungskraft sind, kannst du bei ihrer Erschaffung keinen Bonus durch die Nutzung von Werkzeugen mit der Qualität Meisterarbeit erlangen.

Auftragsarbeiten: Wenn du eine Auftragsarbeit erstellst, dann bestimme den Wert des von dir zu erschaffenden Werkes anhand der folgenden Tabelle und befolge dann die aufgeführten Schritte. Du benötigst einen Förderer, der bereit ist, das Werk zu dem anvisierten Preis in Auftrag zu geben. Der Geldbetrag, welchen ein Künstler als Lebensunterhalt mittels Fertigkeitswürfen für Kunstfertigkeit erlangen kann, resultiert aus Werken und Veröffentlichungen, die vielen Leuten zugänglich gemacht und nicht von einem Förderer erworben werden

Qualität der Arbeit	SG	Preis
Straßenkunst	10	1 SM
Nett anzusehen	15	25 GM (250 SM)
Beeindruckendes Werk	20	50 GM (500 SM)
Einprägsames Werk	25	100 GM (1.000 SM)
Meisterwerk	30	200 GM (2.000 SM)

Befolge diese stufenweise Anleitung, um zu bestimmen, wie viel Geld- und Zeitaufwand zur Fertigstellung eines Kunstwerkes erforderlich ist:

Schritt 1: Bestimme SG und Preis des Werkes, das du erschaffen willst. Unter Preis versteht man im Rahmen dieses Prozesses die dir für das Werk in Aussicht gestellte Bezahlung, nicht den tatsächlichen Verkaufspreis der Auftragsarbeit.

Schritt 2: Wende ein Viertel des Preises des anvisierten Kunstwerkes auf. Dieses Geld wird zum Erwerb von Arbeitsmaterial wie Pergament und Tinte, Forschungsunterlagen oder auch die Dienste von Musikern usw. verbraucht.

Schritt 3: Lege einen Fertigkeitswurf für Kunstfertigkeit gegen den entsprechenden SG ab. Dies repräsentiert die Arbeit einer Woche. Bei Erfolg multipliziere das Ergebnis des Wurfes mit dem SG. Sollte das Produkt dem Preis des Werkes in SM entsprechen, hast du das Werk fertiggestellt und erhältst den Preis des Werkes als Lohn. Sollte das Produkt der Multiplikation ein Vielfaches des Preises des Werkes in Silbermünzen ergeben, so stellst du es in einem entsprechenden Bruchteil der Zeit fertig (ergibt die Multiplikation von Ergebnis des Fertigkeitswurfes und SG des Wurfes z.B. das Doppelte des Preises, so benötigst du nur die Hälfte der Zeit usw.). Sollte das Produkt der Multiplikation den Preis des Werkes nicht erreichen, so benennt es den Fortschritt in SM, welchen du innerhalb dieser Woche geschafft hast. Scheitert der Fertigkeitswurf jedoch, hast du keine Fortschritte gemacht.

Schritt 4: Solltest du in Schritt 3 das Werk nicht fertiggestellt haben, kannst du entweder weiterarbeiten oder das Werk für vollendet erklären. Solltest du weiterarbeiten, musst du jede Woche, welche du weiterhin mit der Arbeit verbringst, ein Viertel des Preises erneut aufwenden. Notiere das Ergebnis deines Fertigkeitswurfes nach der ersten Woche und addiere für jede weitere Woche einen entsprechenden Fortschritt, bis du das Werk entweder fertigstellst oder für vollendet erklärst. Solltest du dich entscheiden, das Werk verfrüht für vollendet zu erklären, richtet sich deine Bezahlung nach dem Preis für die höchste Qualitätsstufe, welche dein Fertigkeitswurf erzielt hat.

Beispiel: Du versuchst, ein Einprägsames Werk (Preis 1.000 SM) zu schaffen, hast aber nur Fortschritte im Wert von 600 GM geschafft. Du kannst das Werk für vollendet erklären und erhältst die Bezahlung für ein Beeindruckendes Werk (500 SM oder 50 GM). Du wirst allerdings umgekehrt nicht für das Erreichen einer höheren als der anvisierten Qualitätsstufe bezahlt. Wenn du also ein Einprägsames Werk erschaffen wolltest, aber stattdessen ein Meisterwerk hervorbringst, erhältst du dennoch nur 100 GM als Bezahlung. Wenn du ein Werk für vollendet erklärst, erhältst du keine Gelder zurück, die du für Material und Dienstleistungen ausgegeben hast. Solltest du also beim Versuch ein Einprägsames Werk zu erschaffen, 250 SM ausgeben, hättest du beim Verkauf eines Beeindruckenden Werkes 250 SM Gewinn und würdest keinen Gewinn machen, wenn du eine weitere

Charaktere konvertieren

Es ist einfach, Hintergrundfertigkeiten einer laufenden Kampagne hinzuzufügen. Um die Fertigkeitsränge eines Charakters an dieses System anzupassen, bestimmst du zuerst die Gesamtanzahl der Fertigkeitsränge des Charakters für Hintergrundfertigkeiten (2 x Anzahl der Stufen in SC-Klassen). Als nächstes bestimmst du, wie viele Fertigkeitsränge der Charakter bereits in Hintergrundfertigkeiten investiert hat. Der Charakter erhält dieselbe Anzahl an Fertigkeitsrängen und kann diese in alle beliebigen Fertigkeiten investieren (sofern die Anzahl nicht höher ist als das Doppelte seiner SC-Klassenstufen. Es gilt ferner die übliche Beschränkung, dass in eine Fertigkeit nicht mehr Fertigkeitsränge investiert werden können, als der SC Trefferwürfel besitzt); im Grunde erhält der Charakter die Fertigkeitsränge gutgeschrieben, welche er in Hintergrundfertigkeiten investiert hat. Schlussendlich ziehe diese Anzahl an Fertigkeitsrängen von der zu Anfang bestimmten Anzahl an Rängen für Hintergrundfertigkeiten ab, um festzulegen, wie viele Fertigkeitsränge für Hintergrundfertigkeiten der Charakter noch erhält (sollte der seltene Fall eines Charakters vorliegen, der mehr als 2 x Anzahl seiner SC-Klassenstufen in Hintergrundfertigkeiten investiert hat, so erhält dieser keine zusätzlichen Fertigkeitsränge für Hintergrundfertigkeiten, sondern kann Fertigkeitsränge in Höhe von 2 x Anzahl seiner SC-Klassenstufen frei auf alle Fertigkeiten verteilen, bei denen ihm dies möglich ist).

Beispiel: Ein Schurke der 5. Stufe besäße 10 Fertigkeitsränge für Hintergrundfertigkeiten. Sollte er bereits im Vorfeld 5 Ränge in Fertigkeiten investiert haben, die nach diesem System als Hintergrundfertigkeiten zählen, würden diese 5 Ränge mit seinen Fertigkeitsrängen für Hintergrundfertigkeiten verrechnet, so dass ihm nun 5 seiner Fertigkeitsränge wieder zur Verteilung auf Fertigkeiten seiner Wahl zur Verfügung stünden. Die übrigen 5 Fertigkeitsränge für Hintergrundfertigkeiten kann er dagegen nur auf Hintergrundfertigkeiten verteilen.

Möglicherweise gestattet der SL bei Übernahme dieses Systems auch ein gewisses Maß an Umschulung. Ein Charakter, welcher bisher über Beruf (Dichter) verfügt hat, könnte die dort investierten Fertigkeitsränge vielleicht lieber für Kunstfertigkeit (Dichtkunst) investieren. Ebenso könnte ein Charakter, welcher Fertigkeitsränge in Wissen (Geographie) investiert hat, um die Zeit zu repräsentieren, die er einen bestimmten Fluss bereist hat, lieber für Spezialwissen (Name des Flusses) investieren.

Woche in die Arbeit investierst. Es ist daher auch möglich, mit Auftragsarbeiten Geld zu verlieren.

Aktion: Variiert. Das Geldverdienen mit dem Verkauf kleinerer Kunstwerke erfordert in der Regel die Arbeit einer vollen Woche. Solltest du weniger als 1 Woche lang arbeiten hast du ein Tageseinkommen passend zum Grad deines Könnens. Das Erschaffen von Auftragsarbeiten erfordert meistens wenigstens eine Woche.

Neuer Versuch: Ja. Neue Versuche sind möglich, heben frühere Fehlschläge aber nicht auf. Solltest du versuchen, als Künstler in einer Stadt deinen Lebensunterhalt zu verdienen, deren öffentliche Meinung du mit deinen Werken nicht beeindrucken konntest (da dir ein Fertigkeitswurf für Kunstfertigkeit gegen SG 15 in der vorangegangenen Woche misslungen ist), wird es dir schwerfallen, mit künftigen Werken einen Platz am Markt zu finden (der SG steigt pro vorangegangenem Fehlschlag um 2). Solltest du ein Gebiet für einen Monat oder länger verlassen, ehe du einen neuen Versuch wagst, wird dieser Anstieg auf 0 zurückgesetzt.

Spezialwissen (IN; nur geübt)

Du verfügst über spezialisiertes Wissen auf einem Gebiet, welches in der Regel enger gefasst als das eines echten Gelehrten ist. Spezialwissen als Fertigkeitskategorie deckt alle möglichen Informationsgebiete ab, so wie Handwerk alle Kunsthandwerke abdeckt und Beruf alle Berufsfertigkeiten. Es gibt daher im Grunde eine beliebige Anzahl von Spezialwissensfertigkeiten – dabei mag es sich um regionales Wissen (z.B. Spezialwissen [Stadt XY] oder Spezialwissen [Land XY]), Disziplinen (z.B. Spezialwissen [Kryptographie]) oder Wissen zu einer begrenzten Gruppe von Leuten (z.B. Spezialwissen [Berühmte Musiker]) handeln. Ebenso könnte Spezialwissen noch mehr ins Detail gehen (z.B. Spezialwissen [Schenken und Kneipen in der Region XY]).

Eine Spezialwissensfertigkeit muss eng gefasst sein – viel enger als die ansonsten passende Wissensfertigkeit. Je weiter das Thema einer bestimmten Spezialwissensfertigkeit gefasst ist, umso weniger weißt du im Grunde im Vergleich zur Masse möglicher Informationen. Wenn du Spezialwissen (Schenken in der Region XY) besitzt, weißt du über die einzelnen Schenken im Grunde weniger, als wenn du Spezialwissen (Schenken in der Stadt XY) besäßest. Spezialwissensfertigkeiten können im Gegensatz zu Wissensfertigkeiten nur dann zum Identifizieren von Monstern genutzt werden, wenn sie sich genau auf diese beziehen – mit Spezialwissen (Eulenbären) könnte man also Eulenbären identifizieren, aber keine anderen Bären usw.. Sollte sich dein Spezialwissen allgemein mit einem weitverbreiteten Volk oder Monster befassen, muss es weiter eingegrenzt werden – Spezialwissen (Elfen) oder Spezialwissen (Drachen) wäre zu weit gefasst.



Fertigkeitswurf: Fertigkeitswürfe für Spezialwissen erfolgen gegen dieselben SC wie Würfe für Wissensfertigkeiten: SG 10 – einfache Fragen, SG 15 – allgemeine Fragen, SG 20 bis 30 – wirklich schwierige Fragen. In vielen Fällen können Wissensfertigkeiten durch Spezialwissen ersetzt werden, so könnte Spezialwissen (Elfische Geschichte) anstelle von Wissen (Geschichte) genutzt werden, wenn es um Elfen und Geschichte geht. Der SL kann gestatten, dass ein Spieler ein nur teilweise zutreffendes Spezialwissen mit einem Malus von -5 einsetzt, z.B. wenn er Spezialwissen hinsichtlich der Region besitzt, in welcher eine Stadt liegt, zu der er in seiner Erinnerung nach Informationen sucht, oder wenn er sein Spezialwissen zum Schnapsbrennen auf die Herstellung von Wein anwenden will.

Die folgende Tabelle liefert einige Beispiele für Spezialwissensfertigkeiten, sowie Beispiele für zu weit gefasst Fertigkeiten. Diese Liste ist alles andere als vollständig; wie üblich hat der SL das letzte Wort, ob eine bestimmte Spezialwissensfertigkeit möglich oder zu weit gefasst ist.

Passende Spezialwissensfertigkeiten	Unpassende Themenwahl
Ein bestimmtes Kloster	Klöster
Eine bestimmte Kleinstadt (oder noch kleinere Ortschaft)	Ortschaften
Ein Stadtteil einer größeren Stadt oder Metropole	Eine ganze Großstadt oder Metropole
Bäume	Pflanzen
Berühmte	Sänger Musik
Berühmte Schlachten in einer Region	Berühmte Schlachten
Dagon	Dämonenherrscher
Drow-Matriarchinnen	Drow
Frostriesen	Riesen
Gewürzhandel	Handel
Hervorrufungen	Zaubersprüche
Infernalische Verträge	Teufel
Katzen	Tiere
Militärbefehlshaber	Kriegskunst
Phlegethon	Hölle
Räuber in einer Region	Räuber
Sarenrae	Götter
Schenken in einer Region	Schenken
Silber und Mithral	Metalle
Tätowierungen	Kunst
Tee	Getränke
Zwergische Geschichte	Zwerge

Barden: Spezialwissen wird hinsichtlich Bardenwissen und Gelehrter, sowie ähnlicher Klassenfähigkeiten anderer Klassen, Kreaturen oder Archetypen als Wissensfertigkeit behandelt. Dies gilt nur für Wissensfertigkeiten, in denen ein Charakter geübt ist, ansonsten kommt die vorrangigere Wissensfertigkeit zum Einsatz.

ERWEITERTER FERTIGKEITSEINSATZ

Fertigkeiten wie Auftreten, Beruf und Handwerk enthalten schon Angaben für den grundlegenden Einsatz wie man damit Geld verdienen oder etwa Gegenstände herstellen kann. Sie können aber auch zu anderen, mit diesen Fertigkeiten verbundenen Tätigkeiten genutzt werden. Solche weiteren Anwendungen werden im Folgenden mit Beispiel-Schwierigkeitsgraden für häufige Einsatzmöglichkeiten aufgeführt. Diese Erweiterungen sollen die bessere Einbindung dieser Fertigkeiten ins Spiel ermöglichen und können auch unabhängig vom System für Hintergrundfertigkeiten genutzt werden. Diese Anwendungen müssen aber vom SL zugelassen werden, dies gilt insbesondere für jene, die es gestatten, jemand anderem zu einem niedrigeren SG zu helfen. Tiefergreifende Untersysteme für das Herstellen von Gegenstände und Führen von Geschäften findest du unter „Beruf und Handwerk“ ab Seite 54.

Auftreten

Ein Darsteller ist nicht nur in der Lage aufzutreten, er kennt auch die wichtigsten Werke seiner Kunstrichtung.

Aufgabe	Berufsfertigkeit	SG
Den Stil eines berühmten Darstellers nachahmen	Variiert	15
Die Noten, Verse oder Textzeilen eines bekannten Werkes erkennen oder sich ins Gedächtnis rufen	Variiert	15
Die Noten, Verse oder Textzeilen eines eher unbekannten Werkes erkennen oder sich ins Gedächtnis rufen	Variiert	15
Einen Auftritt zu einem bestimmten Thema improvisieren	Gesang, Redekunst oder Komödie	20

Beruf

Eine Berufsfertigkeit umfasst oft viele kleinere Fachgebiete, so dass diese Zusatzkenntnisse zuweilen in Situationen hilfreich sind, wenn es nicht nur darum geht, Geld zu verdienen oder handwerksspezifische Fragen zu beantworten. Spielleiter sollten sich eigene weitere Anwendungen für Handwerkfertigkeiten ausdenken, ein paar Beispiele (sortiert nach Beruf und SG) wären:

Aufgabe	Berufsfertigkeit	SG
Eine behördliche Genehmigung erlangen	Anwalt, Beamter oder Buchhalter	15
Die Freilassung eines Häftlingserwirken,der wegen eines geringfügigen Verbrechens[1] eingesperrt wurde	Anwalt	20
Einen Richter um einen besonderen Gefallen bitten(z.B. einen Haftbefehl zu erlassen)	Anwalt	30
Härte und Trefferpunkte eines Bauwerkes oder einer anderen Struktur bestimmen	Architekt, Baumeister oder Ingenieur	20
Reiseproviant zubereiten (Zeitaufwand1 Stunde pro Tagesration)	Bäcker oder Koch	10
Eine Pflanze identifizieren,die keine Kreatur ist	Bauer oder Gärtner	10
Absterbende Pflanzen wiederbeleben	Bauer oder Gärtner	15
Eine Geldstrafe, Gebühr oder Steuer umdas Ergebnis des Fertigkeitswurfes in GM senken[2]	Beamter oder Buchhalter	
Weitverbreitete Metalle oderHalbedelsteine identifizieren	Bergarbeiter	5
Seltene Metalle oderEdelsteine identifizieren	Bergarbeiter	15
Die halbe Härte beim Angriff auf einenGegenstand aus Metall oder Stein ignorieren	Bergarbeiter	20
Außergewöhnlich hochwertigen Alkohol brauen	Brauer	20
Jemand anderem bei einem Fertigkeitswurffür Wissen helfen, wenn Referenzmaterialverfügbar ist	Bibliothekar	5
Sich an den Namen eines seltenen Buchs erinnern	Bibliothekar	15
Gift in einem gebrauten Getränk bemerken	Brauer	25
Ein Fahrzeug weiterhin steuern, obwohl man Schaden erleidet	Fahrzeuglenker oder Seefahrer	5
In Deckung gehen (siehe Reiten), während man ein Fahrzeug lenkt	Fahrzeuglenker oder Seefahrer	15
Jemand anderem bei einem Fertigkeitswurffür Entfesselungskunst helfen, um auseiner Falle oder Schlinge zu entkommen	Fallensteller	5
In der Wildnis 1 Tagesration Nahrung für sich selbst und andere organisieren	Fallensteller oder Fischer	15[3]
Eine Falle in der Hälfte derüblichen Zeit zurücksetzen	Fallensteller	20
Die Lebensunterhaltskosten der Kategorie-Durchschnittlichoder schlechter um 50% senken	Gastwirt	15[3]
Die Qualität von Lederarbeiten bestimmen und Meisterarbeitenerkennen	Gerber	10
Ein Tier häuten und das Fell gerben	Gerber, Schäfer oder Schlachter	10
Sich an die Regeln eines Glücksspieles erinnern	Glücksspieler	10
Ahnen, ob bei einem Spiel mit gezinkten Karten gespielt oder anderweitig betrogen wird	Glücksspieler	20
Den Herstellungsort eines Gegenstandesbestimmen	Händler	104
Sich an den Preis einer weitverbreitetenWare erinnern	Händler	15
Ein Kind zur Welt bringen	Hebamme	15
Ein Kind trotz Komplikationenzur Welt bringen	Hebamme	20
Genug Holz für ein Lagerfeueroder einen Unterstand sammeln	Holzfäller	5
Die halbe Härte beim Angriff auf einenhölzernen Gegenstandignorieren	Holzfäller	20
Ein Tier töten und schlachten	Koch, Schäfer oder Schlachter	15
Eine außergewöhnlich hochwertige Mahlzeit kochen	Koch	20
Gift im Essen bemerken	Koch	25
Hunger oder Durst1 Tag lang sättigen	Kräuterkundler	10
Verbreitete Heilkräuter identifizieren	Kräuterkundler	10
Seltene Heilkräuteridentifizieren	Kräuterkundler	15
Potentielle Klienten in einem Geschäft, einer-Einrichtung oder einer größeren Gruppe finden	Kurtisane	10
Die gesellschaftliche Rangordnung einschätzen	Kurtisane	15
Die Tragekapazität für 8 Stunden so erhöhen,als wäre die eigene Stärke um 2 Punkte höher	Lastenträger	15
Ein Fahrzeug in der Hälfte der Zeit entladen	Lastenträger	20

Ein kleines Stück einer nichtmagischen Substanz zuPulver oder Staub zermahlen	Müller	10+
Die Qualität von Wollstoffen bestimmen	Schäfer	10
Den Ersteller eines Dokumentes bestimmen	Schreiber	104
Ein Dokument kopieren(30 Minuten pro Seite,erfordert leere Blätter)	Schreiber	10
Ein Manuskript illuminieren (1 Stunde pro Seite)	Schreiber	20
Ein Schiff unter guten Bedingungen steuern	Seefahrer	20
Ein Schiff durch eine gefährliche Passage steuern	Seefahrer	25+
Rüstungen oder Waffen von Meisterarbeit erkennen	Soldat	10
Die Größe einer Streitmacht einschätzen	Soldat	15
Vor- und Nachteile einer militärischen Formation erkennen	Soldat	20
Pferde in der Wildnis versorgen	Stallmeister	10
Einen Harnisch in der Hälfte der Zeit anlegen oder entfernen	Stallmeister	15
Beschädigte oder sabotierte Reitausrüstung erkennen	Stallmeister	20

1 Bei einem schwerwiegenden Verbrechen kommt es in der Regel zu einem Prozess, welcher eine Reihe von Fertigkeitswürfen für Beruf (Anwalt), Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Motiv erkennen und passende Wissensfertigkeiten erfordert.

[2] Bis zu einem Minimum in Höhe von 25% des Ausgangsbetrages.

[3] Charakter selbst plus 1 weitere Person pro 2 Punkte, welche der Fertigkeitswurf den SG übertrifft.

[4] Der SG steigt um 5, sollte der Charakter mit der Herkunftsregion nicht vertraut sein und um weitere 5, sollte der Gegenstand mehr als 20 Jahre alt sein. Die Herkunft außergewöhnlich seltener oder uralter Gegenstände kann auf diese Weise nicht identifiziert werden.

Handwerk

Mit der Fähigkeit einen Gegenstand herzustellen kommt auch ein Verständnis für seine Eigenschaften und seine Qualität. Manche dieser Fertigkeitswürfe können nach Maßgabe des SL längere Zeit in Anspruch nehmen, z.B. wenn es gilt, ein Wandgemälde zu restaurieren.

Dieser Eintrag enthält zudem zwei nützliche Handwerksfertigkeiten, welche nicht speziell im *Grundregelwerk* aufgeführt werden: Handwerk (Grobschmiedearbeiten) und Handwerk (Musikinstrumente).

Aufgabe	Handwerksfertigkeit	SG
Bestimmen, welcher Kultur (z.B. Elfen, Frostriesen usw.) ein Gegenstand zuzuordnen ist	Nach Art des Gegenstandes	15
Das Zeichen eines berühmten Handwerkers identifizieren	Nach Art des Gegenstandes	10
Das Zeichen eines eher unbekannten Handwerkers identifizieren[1]	Nach Art des Gegenstandes	20
Den Erschaffer eines ungezeichneten Gegenstandes identifizieren[1]	Nach Art des Gegenstandes	30
Härte und Trefferpunkte eines Gegenstandes bestimmen	Nach Art des Gegenstandes[1]	20
Anhand der vorhandenen Substanzen bestimmen, was ein Alchemist in seinem Labor herstellt[1]	Alchemie	15
Einen Kompositbogen am Äußeren identifizieren	Bögen	10
Am Äußeren erkennen, ob ein Bogen eine Meisterarbeit ist	Bögen	15
Grob das Alter eines Buches bestimmen	Bücher	10
Das Alter einer mechanischen Falle bestimmen	Fallen	15
Farbe oder andere Pigmente herstellen	Gemälde	10
Schmückende Muster in Rüstungsplatten einätzen	Gemälde oder Rüstungen	15
Jemanden aus dem Gedächtnis malen	Gemälde	15
Jemanden anhand von Zeugenangaben malen	Gemälde	20
Natürlich entstandenes Glas aufspüren oder identifizieren	Glas	10
Erz schmelzen und das Metall aufbereiten	Grobschmiedearbeiten	15
Rüstungs- oder Schildstacheln ohne die Fertigkeit Handwerk (Rüstung) erschaffen[1]	Grobschmiedearbeiten	+5
Das Können eines Schreibers bestimmen und ob er Links- oder Rechtshänder ist[1]	Kalligraphie	10
Eine Einladung schreiben, welche den gesellschaftlichen Konventionen entspricht	Kalligraphie	10
Ein Kleidungstück für eine andere Körperform oder Größenkategorie umnähen	Kleidung	10
Ein Segel flicken	Kleidung, Schiffe oder Stoffe	15
Kleidung für kaltes Wetter anfertigen (verleiht Bonus von +2)	Kleidung	20
Einen Waffenrock ohne die Fertigkeit Handwerk (Rüstung) anfertigen	Kleidung	+5
Bestimmen, aus welcher Umgebung das Material eines Korbes stammt	Körbe	20
Die Kreaturenart identifizieren, von der ein Stück Leder stammt	Leder[1]	10[3]
Ein Tier Häuten und das Leder gerben	Leder	15
Aus dem Leder einer ungewöhnlichen Kreatur einen hochwertigen Gegenstand herstellen[1]	Leder	20
Lederrüstung, Beschlagene Lederrüstung oder eine lederne Fellrüstung ohne die Fertigkeit Handwerk (Rüstung) herstellen	Leder	+5
Am Aussehen erkennen, ob eine Rüstung eine Meisterarbeit ist	Rüstungen	15
Ein Musikinstrument stimmen	Musikinstrumente	10
Ein berühmtes Schiff erkennen und bestimmen, wo es wahrscheinlich gerade herkommt	Schiffe	10
Ein Floß aus gefundenen Materialien improvisieren	Schiffe oder Zimmermannsarbeiten	15
Jemand anderem bei einem Fertigkeitswürf für Mechanismus ausschalten zum Knacken eines Schlosses helfen[1]	Schlösser	5
Die Arbeit eines berühmten Juweliers identifizieren	Schmuck	15
Einen falschen Edelstein herstellen[1]	Schmuck	Konkurrierend[2]
Schuhe an andere Fußform oder Größe anpassen[1]	Schuhe	10
Eine Gussform eines Gegenstandes oder Körperteiles anfertigen	Skulpturen	10
Hochwertige Holzarbeiten anfertigen	Skulpturen oder Zimmermannsarbeiten	15

Bestimmen, ob eine Steinwand völlig aus Stein besteht oder nur eine Steinfassade besitzt	Steinmetzarbeiten	10
Eine steinerne Stütze oder einen kleinen Wall mit Hilfe gefundener Mittel errichten	Steinmetzarbeiten	15
Ein Kleidungsstück oder einen Stoffballen färben	Stoffe	10
Einen Brennofen improvisieren	Töpferware	20
Eine Waffe am Äußeren als Meisterarbeit identifizieren	Waffen	15
Ein Fass oder eine Kiste improvisieren	Zimmermannsarbeiten	10
HolzrüstungARK oder einen Holzschild ohne die Fertigkeit Handwerk (Rüstung) anfertigen	Zimmermannsarbeiten	+5

[1] Um dies versuchen zu können, muss ein Charakter in der fraglichen Fertigkeit geübt sein.

[2] Ein Charakter enttarnt das Werk mit einem gelungenen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Handwerk (Schmuck) oder Wahrnehmung als Fälschung.

[3] Dieser SG ist für Gegenstände, die aus den Häuten gewöhnlicher Tiere angefertigt werden, z.B. Rindsleder; der SG steigt bei anderen Kreaturenarten um 5.

Die folgende Tabelle führt auf, welche Handwerksfertigkeiten zur Herstellung bestimmter, häufig genutzter Gegenstände und Abenteurerwerkzeuge genutzt werden. Offenkundige Dinge sind dabei ausgelassen – Kleidungssätze werden mittels Handwerk (Kleidung) angefertigt, Kielboote mittels Handwerk (Schiffe) und dergleichen. Anstelle der aufgeführten Fertigkeiten können zum Teil auch speziellere Fertigkeiten genutzt werden, z.B. für eine Tätowierung auch Handwerk (Tätowierungen) anstelle von Handwerk (Gemälde).

Gegenstand	Handwerksfertigkeit
Alchemistenlabor	Alchemie
Diebeswerkzeug	Grobschmiedearbeit oder Schlösser
Fernrohr	Glas
Feuerstein und Stahl	Grobschmiedearbeit oder Steinmetzarbeit
GeneralschlüsselARK	Schlösser
Handschellen	Grobschmiedearbeit oder Schlösser
Hanfseil	Körbe oder Stoff
Harnisch	Rüstung
Heilertasche	Alchemie oder Stoff
Heiliges Symbol, Holz	Skulpturen oder Zimmermannsarbeit
Heiliges Symbol, Silber	Grobschmiedearbeit oder Skulpturen
Karren oder Kutsche	Zimmermannsarbeit
Kette	Fallen oder Grobschmiedearbeit
Kletterausrüstung	Grobschmiedearbeit
Krähenfüße	Waffen
Lampe	Glas oder Grobschmiedearbeit
Musikinstrument	Musikinstrumente
Rucksack	Kleidung oder Leder
Sattel	Leder
Schlafsack	Leder oder Stoff
Schminkzeug	Alchemie oder Gemälde
SchriftrollenbehälterARK	Leder oder Zimmermannsarbeit
SchützenausrüstungARK	Alchemie oder Grobschmiedearbeit
Seidenseil	Stoff
Siegelring	Schmuck
TätowierungARK	Gemälde
Truhe	Zimmermannsarbeit oder Schlösser
TurmkartenARK	Gemälde
Wasserschlauch	Leder
Werkzeug (Meisterarbeit)	Grobschmiedearbeit
Werkzeuge eines Kunsthandwerkers	Grobschmiedearbeit oder Zimmermannsarbeit
Wurfhaken	Grobschmiedearbeit oder Waffen
Zauberkomponentenbeutel	Leder
Zelt	Stoff oder Leder

Die folgende Tabelle führt auf, welche Handwerksfertigkeiten normalerweise bei der Herstellung der normalen getragenen Gegenstände zur Anwendung kommen. Das normale System zur Erschaffung magischer Gegenstände enthält keine Handwerksfertigkeiten, allerdings könnten sich durchaus zur Anwendung kommen, wenn es gilt, besonders verzierte magische Gegenstände herzustellen.

Getragener Gegenstand	Handwerksfertigkeit
Amulett	Schmuck
Anhänger	Schmuck
Armreif	Grobschmiedearbeit oder Schmuck
Armschiene	Leder oder Rüstung
Brille, Linse oder Monokel	Glas
Brosche	Schmuck
Gebetsrolle	Leder oder Zimmermannsarbeit
Gewand	Kleidung
Gürtel	Leder oder Kleidung
Halskette	Grobschmiedearbeit oder Schmuck
Handschuh	Kleidung oder Leder
Helm	Rüstung
Hut	Kleidung oder Leder
Krone	Grobschmiedearbeit oder Schmuck
Mantel oder Umhang	Stoff oder Kleidung
Maske	Kleidung oder Leder
Panzerhandschuh	Rüstung
Ring	Schmuck
Robe	Kleidung
Stirnband	Stoff oder Kleidung
Stirnreif	Grobschmiedearbeit oder Schmuck

Alternatives Regelsystem für Beruf und Handwerk

Auch wenn das Pathfinder-Rollenspiel in einer Welt voller großartiger und heldenhafter Abenteuer stattfindet, lauern nicht in jedem Winkel der Kampagnenwelt zahllose Monster und Bösewichte. Wie in der realen Welt leben dort auch gewöhnliche Händler, Handwerker und Kunsthandwerker, welche ihren Lebensunterhalt damit verdienen, Waren herzustellen und zu verkaufen oder spezialisierte Aufgaben zu erfüllen, welche ein bestimmtes Wissen und Können voraussetzen. Viele Helden blicken auf bescheidene Anfänger als Lehrlinge oder Handwerker zurück, ehe sie der Ruf des Abenteuers ereilt hat. Manche befassen sich auch weiterhin mit ihren früheren Tätigkeiten und Handwerken und finden Möglichkeiten, ihr Können und Wissen auch im Abenteuer anzuwenden.

Berufe

Die Regeln für die Fertigkeit Beruf findest du in Kapitel 4 des *Grundregelwerkes*. Allerdings beschränken sie sich auf abstrakte Methoden zum Geldverdienen, ohne dabei Farbe oder Dramatik in die Kampagne zu bringen. Dieser Abschnitt stellt Alternativen und Erweiterungen zu den Regeln für Berufe vor, um die Ausübung eines Berufs zugleich zu vereinfachen und interessanter zu gestalten.

Alternative Regeln für Berufe

Die im *Grundregelwerk* enthaltenen Regeln für die Fertigkeit Beruf erfüllen perfekt die Bedürfnisse der meisten Kampagnen, spielen aber in kaum einen Fall eine wichtige Rolle im Spiel. Diese Regeln gehen davon aus, dass der Charakter eine volle Woche mit der Ausübung seines Geschäftes verbringt (auch wenn ein SC oft gar nicht so viel Zeit am Stück hat, ehe das Abenteuer wieder ruft) und enthalten kaum Ideen, wie man den Grundfertigkeitswurf modifizieren könnte, um auf die jeweiligen Umstände, Rollenspielmöglichkeiten usw. zu reagieren. Die beiden vorgeschlagenen Hauptmethoden für die Ausübung eines Berufes sind entweder ein Geschäft zu eröffnen oder von Ort zu Ort zu reisen und seine Dienste anzubieten. Beide Ansätze sind in fast jedem Fall in einem Fachgebiet jeweils möglich, auch wenn jeder seine Vor- und Nachteile besitzt. Die existenten Regeln für Berufe ziehen diese aber nicht in Betracht.

Natürlich könnte man die Gründung und das Wachstum eines Geschäftes in vollem Umfang am Tisch ausspielen und Fertigkeitswürfe für Beruf ablegen, während man die meisten Entscheidungen und Entwicklungen des Geschäftes in die Geschichte des SC einbaut. Alternativ kann man auch auf die umfangreiche Arbeit verzichten, ein Geschäft zu entwickeln und Buchhaltung zu betreiben, indem man einfach annimmt, dass ein SC hinreichend Gelegenheit besitzt, Passanten davon zu überzeugen, seine Waren zu erwerben oder seine Dienstleistungen in Anspruch zu nehmen. Auf diese Weise verdient ein Charakter das Ergebnis seines Fertigkeitswurfes in Silbermünzen am Tag. Wenn du aber ein relativ einfach zu handhabendes System haben möchtest, welches mehr Wahlmöglichkeiten für die Nutzung der Fertigkeit Beruf anbietet, verfügt das folgende Alternative System für Berufsfertigkeiten über etwas mehr Farbe und Beteiligungsmöglichkeiten.

Bei diesem alternativen System kommt die folgenden Version der Fertigkeit Beruf anstelle der im *Grundregelwerk* enthaltenen Fassung zum Einsatz.

Beruf (Weisheit; nur geübt)

Du hast einen bestimmten Beruf erlernt. Wie Auftreten, Handwerk und Wissen umfasst auch Beruf in Wahrheit eine Reihe unterschiedlicher Fertigkeiten. Du kannst daher über mehrere Berufsfertigkeiten mit jeweils einem eigenem Fertigkeitsrang verfügen. Während die Fertigkeit Handwerk die Fähigkeit zur Herstellung eines Gegenstandes repräsentiert, steht die Fertigkeit Beruf für eine Tätigkeit, die einen weiter gefassten Bereich weniger spezifischer Wissensgebiete umfasst. Zu den typischen Berufen gehören: Architekt, Bäcker, Bauer,



Tabelle 2-1: Geschäftsgrösse und Einrichtung

Geschäftsgröße	Arbeit	Mindest-angestelltenzahl	Maximal-angestelltenzahl	Einrichtungs-zeit	Eröffnungs-/Verbesserungs-kosten	Monatlicher Gewinnfaktor
Mobil	0	0	2	1 Tag	1 GM/Rang	5
Klein	–2	2	4	1 Woche	100 GM/Rang	10
Mittelgroß	–5	5	10	2 Wochen	1.000 GM/Rang	100
Groß	–10	10	20	1 Monat	5.000 GM/Rang	1000

Baumeister, Beamter, Bibliothekar, Braumeister, Buchhalter, Fahrzeuglenker, Fallensteller Fischer, Gärtner, Gerber, Glücksspieler, Händler, Hebamme, Holzfäller, Ingenieur, Koch, Kräuterkundler, Kurtisane, Lastenträger, Matrose, Metzger, Minenarbeiter, Müller, Rechtsanwalt, Schäfer, Schreiber, Soldat, Stallmeister und Wirt.

Fertigkeitswurf: Du weißt, die für deinen Beruf erforderlichen Handwerkszeuge zu nutzen, die Alltagsaufgaben deines Berufes auszuführen, Lehrlinge und Helfer zu beaufsichtigen und dich der üblichen, bei deiner Berufsausübung anfallenden Probleme anzunehmen. Du kannst auch Fragen zu deinem Beruf beantworten, wobei grundlegende Fragen einen SG von 10 besitzen, während kompliziertere Fragen einen SG von 15 und höher aufweisen.

Geschäftseröffnung

Voll ausgenutzt ermöglicht dir die Fertigkeit Beruf, ein passendes Geschäft zu betreiben. Die meisten Berufe können in einer Vielzahl von Fällen von einer statischen Lokalität wie einem Laden oder Büroräumen aus ausgeübt werden, oder während man das Land bereist. Es kann sich um kleine Angelegenheiten handeln, die kaum bis gar keine Unterstützung benötigen, oder um große Unternehmen mit zahlreichen Arbeitern. Tabelle 2-1 führt passend zur Größe eines Geschäftes die erforderliche Mindest- und Höchstzahl an Arbeitern für seinen Betrieb, die erforderliche Zeit zur Einrichtung des Geschäftes (Ausstattung, Ausrüstung und Lokalität finden und erwerben, Angestellte anheuern, Reparatur- oder Renovierungsarbeiten, Bearbeitungszeiten und Gebühren für Gewerbelizenzen, Werbung usw.), die Kosten zum Eröffnen oder Verbessern des Geschäftes und die zu erwartende Gewinnspanne auf.

Arbeit: Dieser Faktor bestimmt die minimalen „Kosten" an Arbeitsaufwand zum Leiten deines Geschäftes. Er dient als Malus auf deinen Fertigkeitswurf für Beruf zur Bestimmung deines Profits. Hinter dem Wert verbergen sich die diversen Arbeiter, Assistenten, Experten und Lehrlinge, welche du je nach Größe des Unternehmens beschäftigen musst, um es am Laufen zu halten. In der Regel kann ein Geschäft eine Maximalanzahl an Angestellten in Höhe seines doppelten Zahlgrundwertes für Arbeit beschäftigen (oder ein Maximum von zwei Angestellten bei einem mobilen Geschäft), wobei allerdings jeder Angestellte jenseits des Minimalwertes den Arbeitsmalus um 1 senkt

Mindestangestelltenzahl: Diese ist die Minimalanzahl an Angestellten, die zum Führen des Geschäftes erforderlich sind.

Maximalangestelltenzahl: Dies ist die Höchstzahl an Angestellten, die in dem Geschäft Beschäftigung finden können.

Eröffnungs-/Verbesserungskosten: Die hier aufgeführten Kosten fallen entweder bei der Gründung eines mobilen oder kleinen Geschäftes an oder bei einer Verbesserung des Geschäftes von klein zu mittelgroß oder von mittelgroß zu groß. Der Wert wird mit der Anzahl deiner Fertigkeitsränge in deiner passenden Berufsfertigkeit multipliziert und spiegelt die Qualität der Werkzeuge, der Ausstattung und Einrichtung, der Werbung usw. wieder, welche nötig ist, um dein Können und deine Effektivität als Geschäftsführer zu maximieren. Wenn du weitere Fertigkeitsränge erwirbst, muss du die Differenz zwischen den nun anfallenden Kosten und den zuletzt entrichteten Kosten bezahlen, um die Vorteile der neuen Ränge bei der Gewinnberechnung nutzen zu können – ansonsten werden für alle Würfe zur Profitbestimmung der höchste Fertigkeitsrang genutzt, für den du bezahlt hast. Wenn du 125% der aufgeführten Kosten aufwendest, richtest du ein hochwertiges Geschäft mit den besten Ausrüstungs- und Einrichtungsgegenständen ein, die verfügbar sind; dieses Geschäft besitzt regeltechnisch Meisterarbeitsqualität und verleiht dir einen Situationsbonus von +2 auf alle entsprechenden Fertigkeitswürfe für deine Berufsfertigkeit (Würfe zur Profitbestimmung eingeschlossen).

Monatlicher Gewinnfaktor: Dieser Wert wird bei der Berechnung des verdienten Einkommens verwendet, nachdem die Kosten von Gütern, Arbeit usw. abgezogen wurden.

Mobiles Geschäft: Dein Geschäft ist ein Reisegewerbe. Es kann ein transportabler Verkaufsstand in einem Dorf oder einer Stadt sein (z.B. ein Teppich auf einem Basar, auf dem du deine Waren ausstellst, oder ein Karren oder Wagen, der durch die Stadt gezogen wird, während der Betreiber seine Waren anpreist). Es kann auch ein Geschäft sein, welches wie ein Handelszug zwischen Ortschaften verkehrt, oder eine Dienstleistung, zu der das Reisen gehört (z.B. Händler, Seefahrer usw.).

Kleines Geschäft: Dein Geschäft ist ein kleiner Laden, von denen man meist mehrere in einem Gebäude findet. Ein kleines Geschäft kann eine Gemeinde von der Mindestgröße eines Nestes versorgen, aber auch ein Viertel in einer Metropole.

Mittelgroßes Geschäft: Dein Geschäft ist entweder ein großer Laden, der ein einzelnes Gebäude belegt, oder besteht aus mehreren kleinen Läden (von denen jeder einem kleinen Geschäft entspricht). Ein mittelgroßes Geschäft findet man in der Regel in kleinen Dörfern oder größeren Ortschaften.

Großes Geschäft: Dein Geschäft besteht entweder aus mehreren mittelgroßen Läden in derselben Kleinstadt oder größeren Ortschaft, oder vielleicht mehreren Läden unterschiedlicher Größe, die über mehrere kleine Dörfer und größere Ortschaften verteilt sind.

Ein Geschäft führen

Um mittels der Fertigkeit Beruf ein Geschäft zu führen, ist ein hoher Zeitaufwand erforderlich, weshalb die meisten Helden keine aktiven Geschäftstätigkeiten unterhalten. Jene, die es tun, übergeben die Alltagsgeschäfte in der Regel ihren Untergebenen, damit sie selbst weiterhin ins Abenteuer ausziehen können. Du kannst ausgebildete Lehrlinge und Gehilfen beschäftigen und überwachen, damit sie dir bei deinen Geschäftsangelegenheiten helfen. Pro Gehilfen oder Lehrling, den du als Helfer anheuerst, reduzierst du die Zeit, welche du aktiv im Geschäft mitarbeiten musst, um 25%. Mit einem Gehilfen würdest du also 75% deiner Zeit in dein Geschäft investieren und hättest den Rest zur freien Verfügung. Bei zwei Gehilfen könntest du deine Zeit zwischen deinem Geschäft und deinen anderen Interessen gleichmäßig aufteilen, vier Gehilfen würden dich derart entlasten, dass das sie alle Geschäftsangelegenheiten in deinem Namen führen könnten. Du kannst deine Zeit in Tagen, Wochen oder Monaten zwischen Arbeits- und Freizeit aufteilen. Jeder Gehilfe, den du zu deiner zeitlichen Entlastung beschäftigst, verursacht einen Malus auf deinen Fertigkeitswurf zur Profitermittlung entsprechend dem passenden Arbeitswert; vergleiche Tabelle 2-1.

Derartig fähige Angestellte zu finden, erfordert allerdings Zeit: Pro Angestellten musst du 1W4 Tage x Anzahl seiner Fertigkeitsränge in der entsprechenden Berufsfertigkeit aufwenden,

um ihn zu finden und einzuarbeiten. Du kannst dabei ausgebildete Arbeiter anheuern, deren Anzahl an Fertigkeitsrängen in der entsprechenden Berufsfertigkeit maximal der Hälfte der Anzahl deiner Fertigkeitsränge in dieser Berufsfertigkeit entspricht, aber nicht mehr. Denn letztlich wird sich ein ausgebildetes Individuum mit mehr Fertigkeitsrängen als du nicht dazu herablassen, als dein Gehilfe zu arbeiten.

PROFIT BESTIMMEN

Um das Einkommen zu berechnen, welches du durch dein Geschäft erlangst, legst du einen Fertigkeitswurf in der entsprechenden Berufsfertigkeit ab, wobei du einen Malus in Höhe des zutreffenden, in Tabelle 2-1 aufgeführten Arbeitswertes erhältst. Solltest du zusätzliche Gehilfen beschäftigen, dann vergiss nicht für jeden den Arbeitswert um 1 zu erhöhen. Multipliziere das Ergebnis dieses Wurfes mit dem in Tabelle 2-1 aufgeführten Monatlichen Gewinnfaktor für ein Geschäft der entsprechenden Größe, um deinen monatlichen Profit in Goldmünzen zu bestimmen.

Beispiel: Du führst ein kleines Handelshaus, dein Modifikator für Beruf (Händler) beträgt +9 und du beschäftigst neben den zwei Angestellten - die du mindestens benötigst - noch zwei weitere Gehilfen, welche sich um die Geschäftsangelegenheiten kümmern, wenn du auf Abenteuer ausziehst. Dein Modifikator auf den Fertigkeitswürfe ist 5 (9 -2 [Arbeit] -2 [zusätzliche Gehilfen]). Wenn du eine 9 würfelst und so einen Fertigkeitswurf von 14 erzielst, multiplizierst du das Wurfergebnis mit 10 (dem Monatlichen Gewinnfaktor für ein kleines Geschäft), um zu bestimmen, dass du im Laufe des Monats 140 GM Gewinn gemacht hast. Würdest du keine zusätzlichen Gehilfen beschäftigen, wäre der Gewinn 160 GM, allerdings hättest du keine Zeit für Aktivitäten neben der Führung deines Geschäftes, so kannst du den halben Monat für andere Aktivitäten nutzen.



TYPISCHE GESCHÄFTE

Im Folgenden werden Beispiele für viele Berufe aufgeführt, welche Pathfinder-Charaktere ausüben können. Dazu kommt jeweils eine kurze Beschreibung, wie ein Charakter das jeweilige Geschäft als Reisegewerbe oder von einem Ladenlokal aus ausüben könnte. Natürlich ist die folgende Liste nicht abschließend – die Grenze bildet erst die Vorstellungskraft eines Spielers!

Anwalt: Umherreisende Anwälte könnten einer gleichbleibenden Route folgen, die sie von Ort zu Ort und schließlich zum Ausgangspunkt zurückführt, während sie sich – oft im Auftrag des örtlichen Adels - um Rechtsangelegenheiten in den kleinen, über das Land verteilten Ortschaften kümmern. Die meisten Anwälte arbeiten aber in Städten an den dortigen Gerichtshöfen; ein Anwalt könnte für eine bestimmte Gruppe von Klienten oder auch als Richter oder Geschworener tätig sein.

Architekt: Umherreisende Architekten sind sehr ungewöhnlich; die meisten reisen in der Regel von Adelssitz zu Adelssitz und helfen mit ihrer Expertise bei der Errichtung von Herrenhäusern und Festungen. Ein reisender Architekt könnte auch einer Militär- oder Söldnereinheit angehören und die Soldaten bei der Errichtung von Verteidigungsanlagen auf dem Schlachtfeld an- und unterweisen. Die meisten Architekten besitzen kleine Geschäfte in größeren Ortschaften und Städten, wo sie Baupläne erstellen und verkaufen und laufende Bauprojekte überwachen.

Bäcker: Ein Bäcker kann ein Straßenhändler sein, der meist zuhause hergestellte Backwerke auf einem Basar in einem Verkaufsstand oder von einem Karren herab verkauft. In seltenen Fällen bereisen bekannte Bäcker das Land und bieten kleineren Gemeinden an, für Fest- und Feiertage Meister- und Kunstwerke zu backen. Manchmal suchen sie dabei auch nach Lehrlingen. Ein Bäcker kann aber auch ein Ladengeschäft zum Verkauf von Brot, Kuchen, Pasteten und anderem Backwerk betreiben, bei deren Herstellung oft die Fertigkeit Handwerk (Backwaren) genutzt wird. Der Bäcker könnte auch Sonderbestellung für Spezialanfertigungen annehmen, vor allem wenn er für die reiche Oberschicht einer größeren Stadt tätig ist.

Bauer: Reisende Bauern sind oft Wanderarbeiter, welche von Hof zu Hof ziehen, um wohlhabenden Landbesitzern bei der Ernte zu helfen. Einige Meister ihres Faches reisen auch von Ort zu Ort, um neue Pflanzen vorzustellen oder zu verkaufen und sich um Krankheiten oder andere Leiden zu kümmern, unter denen lokale Pflanzen leiden. Ansonsten bewirtschaften Bauern ihre Äcker und produzieren landwirtschaftliche Produkte, welche sie in Städten verkaufen.

Baumeister: Baumeister (und Ingenieure) erfüllen fast dieselben Aufgaben wie Architekten. Söldnerhauptmänner, welche Gruppen anheuerbarer Militäringenieure führen, sind in der Regel in dieser Berufsfertigkeit auch leicht bewandert.

Bergarbeiter: Berg- und Minenarbeiter müssen dort Arbeit finden, wo das Erz, das Gestein oder die Edelmetalle, nach denen sie graben, vorkommen. Ein einzelner Bergarbeiter könnte sich aber seinen Lebensunterhalt verdienen, indem er Fundamente anlegt und Kelleranlagen gräbt, als Prospektor nach Edelsteinen und Gold in der Wildnis schürft, oder aber als Söldner eine Militäreinheit beim Errichten von Verteidigungen oder dem Unterminieren feindlicher Mauern unterstützt.

Bibliothekar: Ein reisender Bibliothekar bereist das Land und handelt mit (oftmals seltenen) Büchern. Seine Geschäftspartner sind Gemeinden, welche entweder keinen Zugang zu eigenen Bibliotheken haben oder sich Lesestoff einfach nicht leisten können. Dauerhafte Bibliotheken können kleine, thematisch hochspezialisierte Geschäfte oder auch gewaltige kulturelle Gebäude sein, welche das Beste ihrer Zivilisation repräsentieren. Private Bibliotheken werden nur sehr selten als Geschäfte geführt und haben in der Regel Kunden, die über große Summen an Geld verfügen, das sie ausgeben wollen.

Brauer: Ein reisender Brauer stellt seine Produkte wahrscheinlich zuhause her und verkauft sie dann von seinem Wagen oder Karren herab. Manchmal reist er auch von Ort zu Ort, um seine Erzeugnisse dort oder auf Messen und Märkten zu verkaufen. Größere Brauereien könnten sich auf dem Land dort ansiedeln, wo die Zutaten frisch sind, und ihre Erzeugnisse dann in größere Ortschaften zum Verkauf verbringen. Sie könnten natürlich auch in Städten angesiedelt sein, wo sie sich mit den Zutaten beliefern lassen.

Buchhalter: Reisende Buchhalter sind nicht weitverbreitet, aber auch nicht gänzlich unbekannt. Sie wandern von Ort zu Ort und kümmern sich um den Papierkram von Angehörigen des Klerus, Bürgermeistern und unbedeutenderen Adeligen. Buchhalter, welche Läden betreiben, kümmern sich meist um die Buchführung anderer Geschäfte und bieten zudem die Erstellung von Ankündigungen, Einladungen, Werbung und anderen Druckerzeugnissen an.

Fahrzeuglenker: Der Beruf des Fahrzeuglenkers verlangt von denen, die ihn ausüben, dass sie viel unterwegs sind. Die meisten arbeiten auf eigene Rechnung, könnten aber auch Militäreinheiten oder Handelszügen angehören, wo sie sich um die Karren, Wagen, Kutschen und Zugtiere kümmern. Lokale Fuhrunternehmen könnten für andere Geschäfte in ihrer Gemeinde den Transport von Gütern übernehmen, Kutschen- und Droschkengeschäfte betreiben oder sogar eigene Handelszüge unterhalten, deren Dienste von Händlern erworben werden können. Alternativ könnte ein Fahrzeuglenker auch an Streitwagenrennen teilnehmen, sei es für eine Siegerbörse oder zur Unterhaltung von Sponsoren, die ihn fest bezahlen.

Fallensteller: Einzelne Fallensteller können genug Tiere fangen und häuten, um im Grenz- oder Waldland ihren Lebensunterhalt zu bestreiten. Kleine Gruppen können einen Handelsposten errichten, an dem sie ihre Waren neben anderen Gütern verkaufen. Eine große Pelzjägergesellschaft könnte Dutzende von Fallenstellern anheuern, die ihr dann Massen an Fellen bringen, welche in andere Teile der Welt verschifft werden.

Fischer: Fischer halten sich am und auf dem Wasser aus. Einige reisen tatsächlich umher, etwa weil sie reiche Kunden auf Angeltouren mitnehmen oder an Bord kommerzieller Fischereifahrzeuge arbeiten. Fischer, welche ein örtliches Geschäft eröffnen wollen, führen meist Fischereiunternehmen mit einem oder mehreren eigenen Booten oder Schiffen, deren Fang sodann an lokale Gasthäuser, Schenken und dergleichen verkauft wird.

Gärtner: Umherreisende Gärtner dienen als Landschaftsgärtner, die sich um öffentliche Parkanlagen kümmern. Manche gründen auch lokale Geschäfte und bieten ihre Dienste der Stadt oder wohlhabenden Adeligen an, die Blumengärten, Heckenlabyrinthe und ähnliches angelegt und gepflegt haben wollen. Ihre Angestellten besuchen die Klienten sodann regelmäßig, um das Anlegen neuer Beete zu besprechen, Pflanzen und Bäume zu beschneiden und Gärten auf den Jahreszeitenwechsel vorzubereiten.

Gastwirt: Ein umherreisender Gastwirt fungiert als Helfer, der schwächelnden Geschäften hilft, wieder profitabel zu werden, indem er bessere Unterhaltung, Rausschmeißer, Getränke und andere Annehmlichkeiten organisiert. Als Geschäfte geführte Gasthäuser können von kleinen Übernachtung-mit-Frühstück-Pensionen bis hin zu großen Soldatenunterkünften reichen.

Gerber: Ein reisender Gerber könnte seine Dienste in der Lederbearbeitung mehreren nahe beieinander liegenden Gemeinden anbieten. Auch gibt es viele kleine Geschäfte, welche sowohl das Gerben von Fellen und Leder anbieten, wie auch Fertigprodukte verkaufen. Größere Geschäfte findet man meist in der Nähe von Städten mit großen Schlachtbetrieben oder ähnlichem.

Glücksspieler: Ein einzelner Glücksspieler, der mit dem Spiel seinen Lebensunterhalt verdient, zieht in der Regel weiter, sobald er lokale Bekanntheit erlangt und sein Willkommen ausgereizt hat. Manche lassen sich anheuern, um anderen beizubringen, wie man effektiver dem Glücksspiel frönt (Arbeitgeber sind in diesem Fall oft Adelige, die sich ständig gegenseitig übertrumpfen wollen). Spieler, die ein Geschäft ins Leben rufen wollen, gründen meistens Wettbüros, Spielhöllen und Kasinos.

Händler: Reisende Händler transportieren ihre Waren auf Packeseln oder als Teil größerer Handelszüge. Man kann sie an nahezu jeder Straßenecke antreffen, wo sie ihre Güter anpreisen. Ladenbesitzer aller Art kaufen und verkaufen alle erdenklichen Waren. Die größten Handelshäuser steuern Hunderte von Karawanen und Handelszügen, Läden und Lagerhäuser.

Hebamme: Manche Hebammen reisen zwischen den Gemeinden hin und her und bringen Kinder zur Welt, wo sie Halt machen. In Städten werden sie oft von Tempeln und Hospitälern beschäftigt, die sich auf Geburtshilfe spezialisieren.

Holzfäller: Umherziehende Holzfäller könnten von Ort zu Ort reisen und jeweils genug Bau- und Brennholz fällen, um die jeweilige kleine Gemeinde vorerst zu versorgen. Größere Holzfälleroperationen können in der Theorie ganze Waldgebiete in kurzer Zeit roden und das Holz vorbereiten und sodann auf dem Wasser oder mittels Wagen als ganze Stämme oder bereits vorgesägt dorthin transportieren, wo es benötigt wird. Schiffswerfen benötigen beachtliche Mengen an Holz und sind daher gute Kunden.

Koch: Reisende Köche begleiten oft Militäreinheiten oder Handelszüge, während niedergelassene Köche oft Restaurants, Imbisse oder Schenken mit kleinem Essenangebot führen. Manche Köche verdienen ihren Lebensunterhalt, indem sie fantastische Menüs bei Hofe kreieren und auftischen oder sich um die Verpflegung anderer Geschäfte kümmern.

Kräuterkundler: Ein reisender Kräuterkundler reitet allein oder mit einem Handelszug von Ort zu Ort, um frische Kräuter zu sammeln und getrocknete zu verkaufen. Niedergelassene Kräuterkundler verkaufen ihre Waren in kleinen Landhäusern auf dem Lande oder Läden in großen Städten. Die größten Kräuterhändler unterhalten Geschäftsbeziehungen zu Lebensmittelversorgern und Hospitälern, die sie mit Gewürzen bzw. Heilmitteln vorsorgen.

Kurtisane: Es gibt nur wenige umherreisende Kurtisanen, die in der Regel als Wanderhuren, Betrüger oder Dieb betrachtet werden, die ihre Gesellschaft nur als Teil eines größeren Planes anbieten. Die meisten echten Kurtisanen findet man an Herrscherhöfen oder in Bordellen. Eine Kurtisane könnte mit dieser Fertigkeit ein Bordell leiten.

Lastenträger: Die meisten Lasten gilt es aus den und in die Knotenpunkte der Zivilisation zu tragen. In kleinen Grenzorten mag hoher Bedarf an Trägern für Expeditionen und Abenteurergruppen bestehen, während die Händler in Großstädten immer kräftige Leute benötigen, die ihre Fracht auf- oder abladen oder anderweitig tragen. Ein reisender Lastenträger könnte seine Dienste kurz- oder langfristig an jene verkaufen, die ihrer benötigen, während ein Geschäft in nahezu jeder Ortschaft Dienstleistungen als Träger oder Bote verkauft.

Müller: Ein reisender Müller könnte mit einer tragbaren Mühle von Ort zu Ort ziehen und sich jeweils ein paar Tage oder eine Woche an einem Ort aufhalten, um das Getreide der Gemeinde zu mahlen, bevor er weiterzieht. Müller, die ein Geschäft in Regionen mit Ackerland führen, könnten eine Mühle an einem Fluss betreiben, während größere kommerzielle Mühlenunternehmen in städtischen Gebieten Bauern und Händlern aus dem weitläufigen Umland zu ihren Kunden zählen.

Schäfer: Ein reisender Schäfer reist auf Arbeitssuche dorthin, wo es Schafe zu hüten gibt – vor allem wenn es sie zu scheren gilt und

Geburtshelfer benötigt werden. Jemand, der daraus ein Geschäft machen will, müsste Schaffarmen und Einrichtungen zur Wollverarbeitung aufbauen und leiten und dabei mit Schlachtern zusammenarbeiten, die das Fleisch verarbeiten.

Schlachter: Ein umherziehender Schlachter könnte zwischen mehreren sehr kleinen Orten auf dem Lande umherreisen, wo er entweder Vieh erwirbt oder anbietet, es vor Ort zu schlachten und zum Verzehr zuzubereiten oder zu konservieren. Die meisten Schlachter leiten Schlachtereien, wo sie frische Fleischstücke von Tieren verkaufen, die andernorts geschlachtet werden. Sehr große Schlachtereien könnten auch feste Abnahmeverträge mit Adeligen oder Armeen haben.

Schreiber: Umherziehende Schreiber, welche von Ort zu Ort reisen, bieten nicht nur Schreibdienstleistungen an, sondern verkaufen auch hochwertiges Papier, Tintenstifte, Füller und Behälter für Karten und Schriftrollen an ihre Kunden. Größere Geschäfte können Kunden in Dörfern und Städten umfangreiche Dienstleistungen wie Kopieren, Übersetzen und Illuminieren anbieten.

Seefahrer: Nicht an einen bestimmten Hafen gebundene Seefahrer heuern einfach auf Schiffen an, wo sie benötigt werden. Organisierte Seefahrergruppen heuern zuweilen auch als komplette Mannschaft auf Schiffen an, die es zu bemannen gilt.

Soldat: Soldaten ziehen dorthin, wo gekämpft wird. Einzelne Söldner, Wachen oder Seesoldaten auf Schiffen lassen sich für ihr Kampfgeschick mit klingender Münze bezahlen. Söldnerhauptmänner, die ganze Einheiten oder Armeen führen, leiten im Grunde größere Geschäfte. Städtische Organisationen bieten reichen Adeligen und Händlern Leibwächter- und Wachdienste an, womit sie recht reich werden können.

Stallmeister: Jeder, der sich mit Pferden auskennt, könnte mit Handelszügen oder Armeen reisen und sich um die Pferde kümmern. Geschäfte in kleineren Orten findet man meist neben oder nahe Gasthäusern und Schenken. Größere Geschäfte könnten Ställe mit umfangreichem Service anbieten, wo Pferde versorgt, gepflegt und ausgebildet werden. Diese erwerben und verkaufen auch Reittiere.



HANDWERK

Im Pathfinder-Rollenspiel gibt es zwei Hauptmöglichkeiten zur Herstellung von Gegenständen: Einerseits können magische Gegenstände mittels der diversen Talente zur Herstellung magischer Gegenstände hergestellt werden; diese Regeln werden häufig von Abenteurern eingesetzt, da sie so machtvolle Werkzeuge gewinnen, die ihnen bei Entdeckungen, Schatzsuchen oder der Bekämpfung bösartiger Monster hilfreich sind. Andererseits können nichtmagische oder alchemistische Gegenstände mittels Handwerksfertigkeiten hergestellt werden. Die Hauptregeln für die Herstellung von Gegenständen mittels Handwerksfertigkeiten findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 95. Dieser Abschnitt stellt Alternativen und Erweiterungen dieser Regeln vor, um das Herstellen von solchen Gegenständen leichter und interessanter zu gestalten.

ALTERNATIVE REGELN FÜR HANDWERK

Die im *Grundregelwerk* enthaltenen Regeln für die Fertigkeit Handwerk erfüllen perfekt die Bedürfnisse der meisten Kampagnen, sind oft aber in der Anwendung eher unhandlich. Diese Regeln gehen davon aus, dass der Charakter eine volle Woche mit der Ausübung seines Handwerkes verbringt. Hinzu kommt eine umfangreiche Multiplikation zur Bestimmung von Erfolgsgrad und Arbeitsgeschwindigkeit, mit welcher ein Gegenstand hergestellt werden kann. Diese Regeln unterscheiden sich nicht nur gewaltig von den sonstigen Mechanismen von Fertigkeitswürfen, sie können das Spiel auch stark verlangsamen und zu seltsamen Situationen führen, in denen es unverhältnismäßig lange dauert, relativ einfache Gegenstände herzustellen, die jedoch einen hohen Preis in Goldmünzen besitzen. Ferner enthält das System zwar Regeln für tägliche Fertigkeitswürfe, doch können sich auch diese Regeln als sehr unhandlich für Spieler erweisen.

Das folgende System stellt Regeln für die Fertigkeit Handwerk vor, welche etwas leichter anzuwenden sind, dies gilt insbesondere in Verbindung mit dem System für die Zeit zwischen den Abenteuern, welches in den *Ausbauregeln IV: Kampagnen* in Kapitel 2 vorgestellt wird.

Bei diesem alternativen System kommt anstelle der GRW-Version die folgende Variante der Fertigkeit Handwerk zur Anwendung:

Handwerk (IN)

Du kannst Gegenstände aus bestimmten Kategorien wie z.B. Rüstungen oder Waffen herstellen. Wie Auftreten, Beruf und Wissen ist auch Handwerk eigentlich eine Zusammenfassung mehrerer Fertigkeiten. Du kannst daher über mehrere Handwerksfertigkeiten mit jeweils eigenem Fertigkeitsrang verfügen, die alle als separate Fertigkeit erworben wurden. Die verbreitetsten Handwerksfertigkeiten sind: Alchemie, Bögen, Bücher, Fallen, Gemälde, Glas, Kalligraphie, Kleidung, Körbe, Leder, Rüstungen, Schiffe, Schlösser, Schmuck, Schuhe, Skulpturen, Steinmetzarbeiten, Stoffe, Töpferware, Waffen und Zimmermannsarbeiten.

Eine handwerkliche Fertigkeit ist speziell darauf ausgerichtet etwas herzustellen. Wenn durch die geleistete Arbeit nichts

hergestellt wird, fällt diese Tätigkeit wahrscheinlich eher in Bereich der Fertigkeit Beruf.

Fertigkeitswurf: Du kannst mit der Ausübung deines Handwerks deinen Lebensunterhalt verdienen; das Ergebnis deines Fertigkeitswurfes ergibt die von dir pro Tag verdienten Silbermünzen. Du weißt, wie du die Werkzeuge deines Handwerks benutzt, kannst die in deinem Handwerk täglich anfallenden Aufgaben bewältigen, ungeübte Hilfskräfte beaufsichtigen und häufig auftretende Probleme bereinigen (ungeübte Arbeiter und Hilfskräfte verdienen im Schnitt 1 Silbermünze pro Tag).

Die Grundaufgabe der Handwerksfertigkeit ist es jedoch, dir die Herstellung von Gegenständen des entsprechenden Typs zu ermöglichen. Die meisten mittels einer Handwerksfertigkeit hergestellten Gegenstände unterfallen je nach Komplexität einem von mehreren breit angelegten Bereichen von Schwierigkeitsgraden. Andere weisen einen SG für Handwerkswürfe basieren auf ihrem HG (z.B bei Fallen) oder des erforderlichen Zähigkeitswurfs gegen ihre Effekte (im Falle von Giften) auf.

Bevor du mit der Herstellung eines Gegenstandes beginnen kannst, benötigst du Werkzeuge und eine angemessene Werkstatt oder Arbeitsfläche. Solltest du keinen Zugang zu richtigen (oder gar keinen) Handwerkszeugen haben, kannst du immer noch einen Fertigkeitswurf für Handwerk ablegen, allerdings unterliegt dieser einem Malus von -2. Sollten dir Werkzeuge der Qualität Meisterarbeit zur Verfügung stehen, erhältst du einen Bonus von +2 auf den Fertigkeitswurf.

Sowie du über eine passende Arbeitsfläche und deine Werkzeuge verfügst, musst du die erforderlichen Rohmaterialien besorgen, deren Wert ein Viertel des Preises des Gegenstandes entspricht, den du zu fertigen beabsichtigst. Wenn du auch diese Materialien zusammen hast, kannst du jeden Tag einen Fertigkeitswurf für Handwerk gegen den entsprechenden SG ablegen. Bei Erfolg machst du Fortschritte in Höhe der Silber- oder Goldmünzen, die du in Tabelle 2-2 unter „Fortschritte pro Tag" aufgeführt findest. Solltest du den SG um wenigstens 5 Punkte übertreffen, wird dein Fortschritt verdoppelt, übertriffst du ihn um wenigstens 10 Punkte, wird dein Fortschritt verdreifacht usw.. Sobald du mit deinem so aufgelaufenen Fortschritt den Preis des Gegenstandes erreichst, hast du ihn fertiggestellt. Ein Überschuss an Fortschritt kann in die Herstellung des nächsten, ähnlichen Gegenstandes investiert werden, geht andernfalls aber verloren.

Sollte dein Fertigkeitswurf misslingen, machst du an diesem Tag keine Fortschritte. Sollte er dir um 5 oder mehr misslingen, verschwendest du Rohstoffe im Wert des passenden Eintrages unter „Fortschritte pro Tag" in Tabelle 2-2, welche du dann erst ersetzen musst, bevor du weiterarbeiten kannst.

Halbfertige Produkte: Sofern du Gegenstände an einem sicheren Ort lagern kannst, kannst du begonnene Arbeiten zur Seite legen und später an ihnen weiterarbeiten, ohne dass sich dies sonderlich auswirkt. Der SL könnte aber im Falle von z.B. explosive alchemistischen Gegenständen oder verderblichen Waren bestimmen, dass dies nicht möglich ist.

Meisterarbeiten und besondere Materialien: Wenn du einen Gegenstand mit der Qualität Meisterarbeit oder aus besonderem Material herstellen willst, steigt die Schwierigkeit des Fertigkeitswurfes um einen Schritt. *Beispiel*: Ein Langschwert besitzt eine Grundschwierigkeit von Normal, ein Langschwert [Meisterarbeit] ist dagegen ein Komplexer Gegenstand (SG 20; 4 GM Fortschritt pro Tag). Im Falle von Gegenständen, die aufgrund des Materials gleichzeitig als Meisterarbeiten behandelt werden (z.B. im Falle von Adamant), steigt die Schwierigkeit des Fertigkeitswurfes um zwei Schritte.

Reparaturen: Du kannst mit der passenden Handwerksfertigkeit Gegenstände der entsprechenden Art reparieren. Um einen Gegenstand zu reparieren, der den Zustand Beschädigt erhalten und/oder Schaden erlitten hat, benötigst du Werkzeuge, eine Arbeitsfläche und musst ein Zehntel des Gegenstandspreises an Rohstoffen erwerben. Der Fertigkeitswurf für Handwerk zur Reparatur erfolgt gegen denselben SG wie bei der Herstellung des Gegenstandes, wobei sich der Zeitaufwand nach der Komplexität des Gegenstandes richtet: Sehr einfache Gegenstände können in einer Stunde repariert werden, Einfache und Normale Gegenstände benötigen 1W4 Stunden, Komplexe und Komplizierte Gegenstände erfordern einen Tag und alle anderen Gegenstände 1W4 Tage.

Schwierigkeitsstufen

Im Folgenden findest du die Kategorien an Schwierigkeitsstufen für die Herstellung von Gegenständen, sowie welche Gegenstände welchen Handwerksfertigkeiten und Schwierigkeitsstufen zugeordnet werden. Alchemistische Gegenstände und Gifte erfordern Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie). Rüstungen und Schilde erfordern Fertigkeitswürfe für Handwerk (Rüstung). Waffen erfordern Fertigkeitswürfe für Handwerk (Waffen) bei Nahkampf-, Wurf- und Nichtbelagerungsfeuerwaffen, Armbrüste und Armbrustbolzen. Handwerk (Bögen) wird benötigt für Bögen oder Pfeile, Handwerk (Alchemie) für Feuerwaffenmunition und Handwerk (Belagerungswaffen) für alle Arten von Belagerungswaffen. Die Fertigkeitswürfe für Handwerk zur Herstellung nichtmagischer Gegenstände hängen vom herzustellenden Gegenstand ab; am häufigsten sind Handwerkswürfe für Bücher, Fallen, Gemälde, Glas, Kalligraphie, Kleidung, Körbe, Leder, Schiffe, Schlösser, Schmuck, Schuhe, Skulpturen, Steinmetzarbeiten, Stoffe, Töpferware und Zimmermannsarbeiten. Zum Anfertigen von Fahrzeugen fallen für die meisten landgebundenen Fahrzeuge Fertigkeitswürfe für Handwerk (Zimmermannsarbeiten), für Luft- und Wasserfahrzeuge Würfe für Handwerk (Schiffe) und für alchemistische Drachen und Dampfgiganten Würfe für Handwerk (Alchemie) an. Zum Anfertigen von Fallen sind Fertigkeitswürfe für Handwerk (Fallen) erforderlich.

Tabelle 2-2: SG für Handwerkswürfe und Fortschritte

Schwierigkeitsstufe	Handwerk-SG	Fortschritt pro Tag
Sehr einfach	SG 5	5 SM
Einfach	SG 10	1 GM
Normal	SG 15	2 GM
Komplex	SG 20	4 GM
Kompliziert	SG 25	8 GM
Sehr kompliziert	SG 30	16 GM
Äußerst kompliziert	SG 35	32 GM
Gift	SG = SG des Zähigkeitswurfs gegen das Gift	32 GM
Fallen	nach Komplexität der Falle, siehe Text	32 GM





Sehr einfach (SG 5)

Alchemistische Gegenstände: Gipspulver[ARK].

Nichtmagische Gegenstände: Sehr einfache Gegenstände wie Holzlöffel, andere geschnitzte, einteilige Gegenstände.

Waffen: Hergestellte Kampfstäbe, Keulen, Knüppel und Schleudern.

Einfach (SG 10)

Alchemistische Gegenstände: Lichtfinder[ARK].

Fahrzeuge: Floß, Karren[ABR II].

Nichtmagische Gegenstände: Typische Haushaltsgegenstände wie z.B. Eisentöpfe.

Rüstungen: Holzschilde, Leichte Rüstungen.

Waffen: Einfache Waffen (außer Armbrüste).

Normal (SG 15)

Alchemistische Gegenstände: Alchemistische Schmiere[ARK]; Alchemistischer Zement[ARK]; Flüssige Klinge[ARK]; Kerosöl[ARK]; Klingenschutz[ARK]; Kühlsalbe[ARK]; Leuchttinte[ARK]; Magenbalsam[ARK]; Markiertinte[ARK]; Rüstungsschmiere[ARK]; Säure; Tragballon[ARK]; Unsichtbare Tinte, einfache[ARK]; Wasserreinigungsschwamm[ARK].

Fahrzeuge: Ruderboot[ABR II]; Schlitten[ABR II]; Streitwagen (leichter, mittelschwerer oder schwerer)[ABR II]; Wagen (leichter, mittelschwerer oder schwerer)[ABR II].

Nichtmagische Gegenstände: Die meiste Abenteurerausrüstung.

Rüstungen: Mittelschwere Rüstungen, Stahlschilde.

Waffen: Armbrüste und Kriegswaffen.

Komplex (SG 20)

Alchemistische Gegenstände: Alchemistenfeuer; Alchemistischer Leim[ARK]; Alchemistisches Lösungsmittel[ARK]; Alkaliflasche[ARK]; Aufschlagschaum[ARK]; Blitzpulver[ARK]; Duftmantel[ARK]; Feuerwerk, Funkenkerze[ARK]; Feuerwerk, Papierkerze[ARK]; Grulgiftflasche[ARK]; Katertrunk[ARK]; Kerzenzepter[ARK]; Meditationstee[ARK]; Rauchkugel[ARK]; Rauchstab; Salmiak[ARK]; Schädlingsschutz[ARK]; Schaumpulver[ARK]; Scherben-Gel[ARK]; Schwarzglutlehm[ARK]; Unsichtbare Tinte, durchschnittliche[ARK]; Unsichtbare Tinte, gute[ARK]; Waffenbeschichtung, Kaltes Eisen[ARK]; Waffenbeschichtung, Silber[ARK]; Weidenbismut[ARK]; Zündholz;

Fahrzeuge: Hängegleiter[ABR II]; Kielboot[ABR II], Kutsche[ABR II], Langschiff[ABR II].

Fallen: Alle Fallen mit HG 1–5.

Nichtmagische Gegenstände: Ausrüstungssätze, Schlösser, Schmuck, komplizierte Abenteurerausrüstung.

Rüstungen: Schwere Rüstungen.

Waffen: Primitive Feuerwaffenmunition, Primitive Einhändige Feuerwaffen, Primitive Zweihändige Feuerwaffen, Exotische Waffen.

Tabelle 2-3: Gelernte Arbeitskräfte

Fertigkeitsränge in Handwerk	Bonus auf Fertigkeitswurf	Lohn pro Tag	Lohn pro Woche	Größe der Ortschaft
1	+4	3 SM	2 GM, 1 SM	Nest
2	+5	4 SM	2 GM, 8 SM	Ansiedlung
3	+6	6 SM	4 GM, 2 SM	Kleines Dorf
4	+7	8 SM	5 GM, 6 SM	Großes Dorf
5	+8	1 GM	7 GM	Kleinstadt
6	+9	1 GM, 5 SM	10 GM, 5 SM	Großstadt
7	+10	2 GM	14 GM	Metropole

Kompliziert (SG 25)

Alchemistische Gegenstände: Alchemistischer Leim[ARK]; Aufputschtonikum[ARK]; Balsamierflüssigkeit[ARK]; Bezoar[ARK]; Blutungstiller[ARK]; Donnerstein; Entlaubungsmittel[ARK]; Feuerschutzgel[ARK]; Feuerwerk, Himmelrakete[ARK]; Feuerwerk, Sternenfontäne[ARK]; Flaschenblitz[ARK]; Flüssiges Eis[ARK]; Frostschutzgel[ARK]; Gegengift; Juckpulver[ARK]; Knalltiegel[ARK]; Niespulver[ARK]; Reparaturkleber[ARK]; Riechsalz[ARK]; Schrotgranate[ARK]; Seuchenschutz[ARK]; Sonnenzepter; Unsichtbare Tinte, außergewöhnlich[ARK]; Verstickungsbeutel; Waffenbeschichtung, Adamant[ARK]; Zündgranate[ARK].

Nichtmagische Gegenstände: Umhänge, andere komplizierte Gegenstände.

Fahrzeuge: Galeere[ABR II], Kriegsschiff[ABR II], Segelschiff[ABR II]

Fallen: Alle Fallen mit HG 6–10.

Waffen: Fortschrittliche Feuerwaffenmunition, Fortschrittliche Einhändige Feuerwaffen, Fortschrittliche Zweihändige Feuerwaffen, nichtalchemistische und Nichtfeuerwaffenbelagerungswaffen.

Sehr kompliziert (SG 30)

Alchemistische Gegenstände: Feuerwerk, Feuerfontäne[ARK]; Feuerwerk, Tänzelnde Todesfee[ARK]; Flammenhüllenbeutel[ARK], Rostpulver[ARK], Seelenheil[ARK], Trollöl[ARK].

Fahrzeuge: Luftschiff[ABR II].

Fallen: Alle Fallen mit HG 11–15.

Waffen: Alchemistische Belagerungswaffen, Feuerwaffenbelagerungswaffen.

Äußerst kompliziert (SG 35)

Fahrzeuge: Alchemistischer Drache[ABR II], Dampfgigant[ABR II].

Fallen: Alle Fallen mit HG 16+.

Helfer überwachen und anleiten

Wie unter beiden Versionen der Fertigkeit aufgeführt, kannst du Handwerk nutzen, um ungelernte Arbeiter zu beaufsichtigen. Ein solcher Arbeiter besitzt keine Fertigkeitsränge in der fraglichen Handwerksfertigkeit, kann aber bei der Herstellung von Gegenständen mittels Handwerk helfen: Zunächst bezahlst du dem ungelernten 1SM pro Tag oder 7 SM für eine Woche Arbeit. Jeder ungelernte Arbeiter, den du anheuerst, muss einen Wurf für Jemand anderem helfen ablegen, um dich bei deinem Fertigkeitswurf zu unterstützen; bei einem Arbeiter mit Intelligenz 10 oder 11 und keinen Fertigkeitsrängen in der fraglichen Handwerksfertigkeit erfolgt dieser Wurf mit einem Modifikator von +0. In der Regel kannst du für Arbeiten an den meisten kleinen oder vergleichsweise einfachen Gegenständen (z.B. Abenteurerausrüstung, alchemistische Gegenstände, Gifte, Rüstung und Waffen) nicht mehr als zwei Helfer anheuern. Bei großen und komplexen Gegenständen wie Belagerungswaffen und Fahrzeugen kannst du dagegen bis zu 10 ungelernte Arbeiter als Helfer anheuern.

Arbeitsfläche

Wenn du Gegenstände herstellst, benötigst du Werkzeuge und einen passenden Arbeitsplatz – letzteres ist in der Regel von der Situation abhängig. Um unterwegs Waffen und Rüstungen zu reparieren, benötigst du nur einen ruhigen, freien Bereich, während die Herstellung einer Ritterrüstung eine Werkstatt und eine Schmiede erfordert. In der Regel erfordern Gegenstände der Schwierigkeitskategorie Normal oder höher zur Herstellung eine Werkstatt. Der SL kann aber bestimmen, dass auch derartige Dinge unter bestimmten Umständen unterwegs angefertigt werden können. Alchemistische Gegenstände und Gifte sind Ausnahmen von diesen Richtlinie, da sie aufgrund ihrer Größe unterwegs leichter hergestellt werden können, insbesondere wenn man über ein tragbares Alchemistenlabor[ARK] verfügt.

Arbeitsflächen mit der Qualität Meisterarbeit: Große, gut ausgestattete Werkstätten und Arbeitsplätze können ebenfalls bei der Herstellung von Gegenständen eine Hilfe sein, insbesondere wenn du gelernte und ungelernte Arbeiter einsetzt. Diese Arbeitsflächen der Qualität Meisterarbeit verleihen gelernten und ungelernten Arbeitern einen Situationsbonus von +2 auf ihre Würfe für Jemand anderem helfen, wenn sie dich bei deinem Fertigkeitswurf für Handwerk unterstützen. Sollte einem gelernten oder ungelernten Arbeiter der Wurf für Jemand anderem helfen sogar um 5 oder mehr gelingen, verleiht er dir statt der üblichen +2 einen Bonus von +3. Die Miete für einen Arbeitsplatz oder eine Werkstatt der Qualität Meisterarbeit beträgt pro Tag in der Regel 5 GM für die Herstellung vergleichsweise kleiner Gegenstände (z.B. die meiste Abenteurerausrüstung, Alchemistischen Gegenstände, Gifte, Rüstungen und Waffen) und 20 GM für eine Arbeitsfläche oder eine Werkstatt, um dort größere Gegenstände (z.B. Belagerungswaffen und Fahrzeuge) herzustellen.

Besondere Rohmaterialien

Zur Herstellung von Gegenständen benötigt man eine bestimmte Menge an Rohmaterialien, mit denen man anfängt. In der Regel handelt es sich dabei um eine Handelsware, die erforderlich ist, um den Gegenstand herzustellen. Für einen Kettenpanzer benötigt man z.B. Stahl im Wert von 37 GM und 5 SM (sofern du die alternative Version der Fertigkeit Handwerk verwendest, die zu Anfang dieses Abschnittes vorgestellt wird). Allerdings sind nicht alle Rohstoffe gleichwertig, da manche besser zur Verarbeitung geeignet sind – bei letzteren handelt es sich um besondere Rohmaterialien.

Im Gegensatz zu normalen Rohmaterialien weisen besondere Rohmaterialien einen Preis und einen Verarbeitungswert auf. Der Preis eines besonderen Rohmaterials ist der Wert, zu dem es erworben und verkauft werden kann; besondere Rohmaterialien unterfallen den Handelsgütern und können sie alle Handelsgüter zum selben Preis ge- und verkauft werden.

Der Verarbeitungswert dagegen ist der Betrag in Goldmünzen, den das Material im Hinblick auf die handwerkliche Verarbeitung wert ist. Makelloser Stahl kostet beispielsweise 8 GM

pro Pfund, hat aber nur einen Verarbeitungswert von 4 GM pro Pfund. Er kann für 8 GM pro Pfund ge- und verkauft werden, hat als Rohstoff bei der Herstellung von Gegenständen aber nur einen Wert von 4 GM pro Pfund.

Besondere Rohmaterialien können zwar erworben und verkauft werden, funktionieren aber als Teil von Schätzen un d Schatzhorten am besten. Wenn einer der SC in der Gruppe Fertigkeitsränge in Handwerk investiert hat, sollte der SL überlegen, ab und an neben oder anstatt von Münzen besondere Rohmaterialien als Beute oder Belohnung auszugeben.

Der Verarbeitungswert von besonderen Rohmaterialien beträgt immer die Hälfte des jeweiligen Verkaufspreises. Zudem haben sie besondere Eigenschaften, wenn sie als Rohstoffe bei der Herstellung von Gegenständen nach diesen alternativen Regeln für Handwerk genutzt werden – ein besonderes Rohmaterial kann maximal eine der folgenden besonderen Eigenschaften besitzen:

Formbares Rohmaterial: Diese Sorte von besonderem Rohmaterial hält fehlerhafter Bearbeitung besser stand als gewöhnliches Material derselben Art. Sollte dir ein Fertigkeitswurf für Handwerk um 5 oder mehr misslingen, wenn du formbares Rohmaterial verwendest, verlierst du keine Rohstoffe im Wert des Fortschrittgrundwertes pro Tag (siehe Tabelle 2-2).

Leicht zu verarbeitendes Rohmaterial: Diese Art von Rohmaterial erleichtert die schnellere Herstellung des Gegenstandes. Wenn du mit solchen Rohstoffen arbeitest, wird der Fortschrittsgrundwert pro Tag verdoppelt. Wenn du z.B. für einen Kettenpanzer leicht zu verarbeitenden Stahl verwendest, ist der Fortschrittsgrundwert pro Tag 4 GM statt 2 GM.

Makelloses Rohmaterial: Dieses Material ist so makellos, dass damit problemlos hochwertige Gegenstände hergestellt werden können. Wenn du solche Rohstoffe bei der Herstellung von Meisterarbeiten oder Gegenständen aus besonderen Materialien verwendest, steigt die Schwierigkeit des Fertigkeitswurfes dafür nicht. Wenn du z.B. einen Kettenpanzer [Meisterarbeit] aus makellosem Stahl herstellst, bleibt die Schwierigkeitsstufe des Fertigkeitswurfes Normal (SG 15), statt auf Komplex (SG 20) zu steigen.

Reines Rohmaterial: Dieses Rohmaterial erleichtert die Herstellung eines Gegenstandes. Wenn du diesen Rohstoff verwendest, würfelst du deinen Fertigkeitswurf für Handwerk zwei Mal und behältst das bessere Ergebnis.



Tabelle 2-4: Kosten für besondere Rohmaterialien

Besonderes Rohmaterial (1 Pfd.)	Formbar	Leicht zu verarbeiten	Makellos	Rein
Aalhaut	156GM, 2 SM, 5 KM	250 GM	250 GM	187 GM, 5 SM
Adamant	375 GM	600 GM	600 GM	450 GM
Alchemistensilber	12 GM, 5 SM	20 GM	20 GM	15 GM
Blutkristall	50 GM	80 GM	80 GM	60 GM
Bronze	6 GM, 2 SM, 5 KM	10 GM	10 GM	7 GM, 5 SM
Drachenhaut	62 GM, 5 SM	100 GM	100 GM	75 GM
Elysische Bronze	250 GM	400 GM	400 GM	300 GM
Engelhaut	125 GM	200 GM	200 GM	150 GM
Feuergeschmiedeter Stahl	187 GM, 5 SM	300 GM	300 GM	225 GM
Frostgeschmiedeter Stahl	187 GM, 5 SM	300 GM	300 GM	225 GM
Gold	62 GM, 5 SM	100 GM	100 GM	75 GM
Greifenmähne	50 GM	80 GM	80 GM	60 GM
Grünholz	62 GM, 5 SM	100 GM	100 GM	75 GM
Holz	1 GM, 2 SM, 5 KM	2 GM	2 GM	1 GM, 5 SM
Kaltes Eisen	62 GM, 5 SM	100 GM	100 GM	75 GM
Knochen	1 GM, 2 SM, 5 KM	2 GM	2 GM	1 GM, 1 GM, 5 SM
Lebendstahl	125 GM	200 GM	200 GM	150 GM
Leder	3 GM, 7 SM, 5 KM	6 GM	6 GM	4 GM, 5 SM
Mithral	500 GM	800 GM	800 GM	600 GM
Obsidian	3 GM, 7 SM, 5 KM	6 GM	6 GM	4 GM, 5 SM
Peitschenholz	187 GM, 5 SM	300 GM	300 GM	225 GM
Schwarzblattstoff	12 GM, 5 SM	20 GM	20 GM	15 GM
Schwarzholz	12 GM, 5 SM	20 GM	20 GM	15 GM
Stahl	5 GM	8 GM	8 GM	6 GM
Stein	3 GM, 7 SM, 5 KM	6 GM	6 GM	4 GM, 5 SM
Stoff	5 GM	8 GM	8 GM	6 GM
Trauerwurz	250 GM	400 GM	400 GM	300 GM
Viridium	250 GM	400 GM	400 GM	300 GM

Fertigkeitsgruppen

Bei der Verwendung dieses alternativen Fertigkeitssystems erhalten Charaktere Boni für umfassende Fertigkeitskategorien und höhere Boni für spezifische Fertigkeiten. Statt die Liste der Fertigkeiten zu ersetzen oder zu verändern, nutzt dieses System Gemeinsamkeiten zwischen den Fertigkeiten und unterteilt sie in Gruppen. Das Auswählen von Fertigkeiten wird vereinfacht: statt Fertigkeitsränge in jeweils eine Fertigkeit zu investieren, erhält ein Charakter Training in einer kleinen Anzahl von Fertigkeitsgruppen. Ferner erlangt er Spezialisierungen, welche ihm Boni für bestimmte Fertigkeiten verleihen, wenn er Erfahrungsstufen hinzugewinnt. Diese Gruppen repräsentieren jeweils breitgefächerte Begabungen, während die Fertigkeitsspezialisierungen die normalen Fertigkeiten verwenden.

Bei diesem System müssen die Spieler sich nicht damit befassen, wie sie ihre Fertigkeitsränge investieren. Ein Charakter addiert seine halbe Stufe, wenn er Fertigkeitswürfe für Fertigkeiten in seinen ausgewählten Fertigkeitsgruppen ablegt, so dass Charaktere zumindest etwas kompetent in Fertigkeiten werden, die sie ansonsten vielleicht vernachlässigen. Dieses System sorgt dafür, dass Charaktere umfassender befähigt sind, allerdings gibt es im Gegenzug weniger Fertigkeiten, in denen sie – zumindest auf niedrigen Erfahrungsstufen – glänzen können.

Regeln für Fertigkeitsgruppen

Mit der 1. Stufe gilt ein Charakter in einer Reihe von Fertigkeitsgruppen in Höhe der Anzahl an Fertigkeitsrängen geübt, welche er gemäß Tabelle 2-5 pro Stufe erhält. Ein Charakter kann in jeder Fertigkeitsgruppe Übung erlangen, selbst wenn diese keine seiner Klassenfertigkeiten enthält.

Mit der 1. Stufe spezialisiert sich ein Charakter in einer Fertigkeit plus einer Anzahl von weiteren Fertigkeiten in Höhe seines halben Intelligenzmodifikators. Mit der 2. Stufe - und dann jeder weiteren geraden Charakterstufe - spezialisiert er sich in einer weiteren Fertigkeit. Sollte sich sein Intelligenzmodifikator verändern, wird die Anzahl der Fertigkeiten, in denen er sich spezialisiert, entsprechend angepasst. Ein Charakter kann sich auf Fertigkeiten spezialisieren, welche sich nicht in den Fertigkeitsgruppen befinden, in denen er geübt ist, allerdings ist sein Bonus für solche Fertigkeiten niedriger als bei Fertigkeiten, auf welche er sich spezialisiert und die Teil einer seiner Fertigkeitsgruppen sind.

Um zu bestimmen, ob ein Charakter eine Fertigkeit einsetzen kann, die nur geübt möglich ist, zählt der Charakter dann als geübt, wenn er sich entweder auf die fragliche Fertigkeit spezialisiert hat oder in der Fertigkeitsgruppe dieser Fertigkeit geübt ist.

Beispiel: Ein Druide der 1. Stufe mit einem Intelligenzwert von 12 ist in zwei Fertigkeitsgruppen geübt. Er wählt Körper und Natur. Er kann sich in einer Fertigkeit spezialisieren (sein halber IN-Modifikator wird auf 0 abgerundet, so dass er sich erst dann in Bonusfertigkeiten spezialisieren kann, wenn er seinen Intelligenzwert auf 14 erhöht hat). Der Druide entscheidet, sich in Wahrnehmung zu spezialisieren.

Fertigkeitsgruppe	Enthaltene Fertigkeiten
Diebeskunst	Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, Magischen Gegenstand benutzen, Mechanismus ausschalten, Verkleiden
Gesellschaft	Auftreten, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Sprachenkunde
Körper	Akrobatik, Entfesselungskunst, Fliegen, Klettern, Reiten Schwimmen
Natur	Heilkunde, Mit Tieren umgehen, Überlebenskunst
Sinne	Motiv erkennen, Wahrnehmung
Wissen	Beruf, Handwerk, Schätzen, Wissen (alle), Zauberkunde

Fertigkeitsboni berechnen

Wenn ein Charakter sich auf eine Fertigkeit spezialisiert, welche zu einer Fertigkeitsgruppe gehört, in der er geübt ist, erhält er einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für diese Fertigkeit in Höhe seines relevanten Attributsmodifikators + seiner Charakterstufe. Sollte nur eine dieser Bedingungen zutreffen – geübt in der Fertigkeitsgruppe oder spezialisiert auf die Fertigkeit - entspricht der Bonus dem Attributsmodifikator + ½ Charakterstufe.

Sollte eine Fertigkeit zu den Klassenfertigkeiten des Charakters gehörten, erhält er den einmaligen Bonus von +3, falls er sich in dieser Fertigkeit spezialisiert oder in der dazugehörigen Fertigkeitsgruppe geübt ist – er muss nicht beide Voraussetzungen erfüllen. Boni auf Klassenfertigkeiten orientieren sich ausschließlich an den jeweiligen Fertigkeiten, nicht den Gruppe. Sollte ein Charakter Diplomatie als Klassenfertigkeit besitzen,



nicht aber Bluffen und auch nicht in der Fertigkeitsgruppe Gesellschaft geübt sein, so erhält er den Bonus von +3 nur auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie, nicht aber auf Würfe für Bluffen. Dasselbe gilt für andere Umstände, welche Fertigkeitswürfe betreffen (z.B. das Talent Fertigkeitsfokus oder bestimmte Zauber), welche immer noch dieselben Boni oder Mali so verleihen, als würde die Kampagne das Alternativsystem für Fertigkeitsgruppen nicht verwenden.

Table 2-5: Spezialisierungen in Fertigkeiten und Gruppen nach Stufe

Charakterstufe	Spezialisierungen[1]	Gruppen			
		2+IN[2]	4+IN[3]	6+IN[4]	8+IN[5]
1	1	2	2	3	3
2	2	2	2	3	3
3	2	2	2	3	3
4	3	2	2	3	3
5	3	2	2	3	3
6	4	2	2	3	3
7	4	2	2	3	3
8	5	2	3	3	4
9	5	2	3	3	4
10	6	3	3	4	4
11	6	3	3	4	4
12	7	3	3	4	4
13	7	3	3	4	4
14	8	3	3	4	4
15	8	3	3	4	4
16	9	3	3	4	4
17	9	3	3	4	4
18	10	3	4	4	5
19	10	3	4	4	5
20	11	3	4	4	5

[1] Ein Charakter addiert seinen halben Intelligenzbonus auf die Anzahl der Fertigkeiten, in denen er sich spezialisiert; ein Charakter hat immer mindestens eine Fertigkeit, in der er sich spezialisiert.

[2] Diese Kategorie umfasst den Arkanisten, die Hexe, den Hexenmeister, den Kämpfer, den Kampfmagus, den Kleriker, den Kriegspriester, den Magier, den Paktmagier und den Paladin.

[3] Diese Kategorie umfasst den Alchemisten, den Barbaren, den Blutwüter, den Draufgänger, den Druiden, den Mönch, den Mystiker, den Raufbold, den Schamanen, den Schützen und den Skalden.

[4] Diese Kategorie umfasst den Attentäter, den Barden, den Ermittler, den Inquisitor, den Jäger, den Ritter und den Waldläufer.

[5] Diese Kategorie umfasst den Schurken.

Sprachenkunde

Der Charakter erlernt über die Fertigkeit Sprachenkunde Bonussprachen entsprechend seinem Stufenbonus auf diese Fertigkeit: Er erhält eine Anzahl von Bonussprachen in Höhe seiner halben Charakterstufe (Minimum 1), sofern er sich auf Sprachenkunde spezialisiert oder in der Fertigkeitsgruppe Gesellschaft geübt ist. Sollte er aber beide Voraussetzungen erfüllen, erhält er eine Anzahl von Bonussprachen in Höhe seiner ganzen Charakterstufe.

Charaktere mit Klassenkombinationen

Ein Charakter mit Stufen in mehreren Klassen bestimmt die Anzahl seiner Fertigkeitsgruppen nach der Klasse mit der niedrigsten Anzahl von Fertigkeitsrängen pro Stufe. Er verliert aber nicht nachträglich Fertigkeitsgruppen, in denen er geübt ist, wenn er eine Stufe in einer Klasse mit weniger Gruppen als bisher wählt – sobald ein Charakter in einer Fertigkeitsgruppe geübt ist, bleibt er dies.

Beispiel: Ein Schurke der 6. Stufe ist in drei Fertigkeitsgruppen geübt; wenn er nun eine Stufe als Druide erlangt, wäre er immer noch in drei Fertigkeitsgruppen geübt, würde aber erst mit der 18. Charakterstufe Übung in einer vierten Gruppe erlangen, statt wie zuvor mit der 8. Schurkenstufe.

Fertigkeitsgruppen und andere Alternativsysteme

Mit leichten Anpassungen funktioniert das Alternativsystem für Fertigkeitsgruppen auch mit dem Alternativsystem für Hintergrundfertigkeiten oder dem Alternativen Vereinfachten Fertigkeitssystem:

Hintergrundfertigkeiten

Statt mit jeder Stufe Fertigkeitsränge für Hintergrundfertigkeiten zu erlangen, spezialisiert sich ein Charakter mit der 1. Stufe auf eine Hintergrundfertigkeit. Er kann sich ansonsten normal auf jede beliebige Fertigkeit – Abenteurer- oder Hintergrundfertigkeit – spezialisieren. Die Fertigkeiten Kunstfertigkeit und Spezialwissen unterfallen der Fertigkeitsgruppe Wissen. Ein Charakter kann sich in beliebig vielen Ausprägungen der Fertigkeit Spezialwissen spezialisieren; um einen Fertigkeitswurf für eine Spezialwissensfertigkeit ablegen zu können, muss ein Charakter sich in dieser spezialisiert haben. Übung in der Fertigkeitsgruppe Wissen gestattet einem Charakter nicht, ungeübt Fertigkeitswürfe für Spezialwissen abzulegen; der Charakter addiert aber seine ganze Charakterstufe als Bonus auf geübte Würfe, statt nur die halbe Stufe.

Vereinfachtes Fertigkeitensystem

Halbiere jeweils die Anzahl an Fertigkeitsgruppen und Fertigkeiten, in denen sich ein Charakter spezialisieren kann (abgerundet, Minimum 1). Bestimme die Anzahl an Fertigkeitsgruppen und Fertigkeiten, in denen sich ein Angehöriger einer Klasse spezialisieren kann, indem du die Anzahl der Fertigkeitsränge pro Stufe halbierst (halbiere nicht die angepassten Werte, die auf Seite 85 aufgeführt werden.

Ferner muss du die Fertigkeitsgruppen anpassen:

Fertigkeitsgruppen	Enthaltene Fertigkeiten
Diebeskunst	Fingerfertigkeit, Heimlichkeit
Gesellschaft	Auftreten, Beeinflussen
Körper	Akrobatik, Athletik
Natur	Naturkenntnisse, Überlebenskunst
Sinne	Sinnesschärfe
Wissen	Gesellschaftskenntnisse, Magiekenntnisse, Religionskenntnisse

Fertigkeitsspezialisierungen

Dieses optionale System für Fertigkeitsspezialisierungen verleiht Charakteren neue Fähigkeiten und Einsatzmöglichkeiten für Fertigkeiten, wenn sie darin 5, 10, 15 oder 20 Fertigkeitsränge besitzen. Jeder Charakter mit dem Talent Spezialisierung (siehe unten) kann sich auf jeweils eine einzelne Fertigkeit spezialisieren. Zudem gehört dieses Untersystem zu den Hauptmerkmalen der Alternativklasse des Entfesselten Schurken in Kapitel 1, welcher auf diese Weise Vorteile beim Einsatz seiner wichtigsten Fertigkeiten erlangt. Alternativ kannst du auch auf die Voraussetzung des Talentes Spezialisierung verzichten und Fertigkeitsspezialisierungen allen Charakteren im Spiel eröffnen; in diesem Fall solltest du aber beachten, dass Fertigkeiten so viel mächtiger und flexibler werden und andere Klassen mit einer hohen Anzahl an Fertigkeitsrängen, wie z.B. Barden und Ermittler, im Vergleich zum Schurken einen hohen Machtschub erfahren würden. Die entgegengesetzte Alternativ wäre, das Talent Spezialisierung nur Schurken zugänglich zu machen.

Spezialisierung

Dein Können mit einer bestimmten Fertigkeit ist bereits legendär und dir sind mit dieser Fertigkeit Dinge möglich, von denen andere nur träumen.

Voraussetzungen: 5 Fertigkeitsränge in der gewählten Fertigkeit.

Vorteil: Wähle eine Fertigkeit. Du erhältst die im Eintrag zu dieser Fertigkeit unter 5 Fertigkeitsränge aufgeführte Fertigkeit. Wenn du weitere Fertigkeitsränge in die gewählte Fertigkeit investierst, erlangst du weitere Fähigkeiten. Wenn du 10, 15 oder 20 Fertigkeitsränge in der gewählten Fertigkeit besitzt, erlangst du die jeweils passende(n) Fähigkeit(en) augenblicklich. Solltest du als Fertigkeit Auftreten, Beruf, Handwerk oder Wissen wählen, erhältst du die aufgeführten Fähigkeiten nur für eine Unterkategorie dieser Fertigkeit, z.B. Handwerk (Bögen) oder Wissen (Arkanes).

Speziell: Ein Charakter kann dieses Talent kann nur ein Mal wählen, er kann es aber durch eine Klassenfertigkeit als Bonustalent mehrfach erhalten, z.B. im Falle des Entfesselten Schurken und dem Klassenmerkmal Fertigkeitsspezialisierung.

Akrobatik

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Du kannst dich mit deiner normalen Bewegungsrate durch bedrohte Felder bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, indem du den SG des Fertigkeitswurfes um 5 (statt um 10) anhebst. Wenn du Fertigkeitswürfe für Akrobatik mit einem SG 20 oder niedriger ablegst, wird dir dein Geschicklichkeitsbonus auf die RK nicht verwehrt.

10 Fertigkeitsränge: Du kannst einen Fertigkeitswurf für Akrobatik mit einem Malus von -10 ablegen und das Ergebnis als deine KMV gegen Kampfmanöver für Zu-Fall-Bringen benutzen. Ferner kannst du einen Fertigkeitswurf für Akrobatik mit einem Malus von -10 anstelle eines Reflexwurfes ablegen, um nicht zu stürzen. Du musst dich zum Einsatz dieser Fähigkeit entscheiden, bevor der Kampfmanöverwurf für Zu-Fall-Bringen ausgeführt wird oder du den Reflexwurf ablegst. Gelingt dir ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 20, behandelst du einen ungewollten Sturz als um 3 m kürzer. Die gestürzte Strecke wird zwecks Berechnung des Sturzschadens um weitere 3 m pro 10 Punkte verringert, um welche du den SG übertriffst. Bei einem gewollten Sturz wird die gestürzte Strecke um 3 m pro 10 Punkte verringert, um die du den SG übertriffst.

15 Fertigkeitsränge: Du provozierst keine Gelegenheitsangriffe, wenn du aus dem Zustand Liegend aufstehst.

20 Fertigkeitsränge: Du verdoppelst das Ergebnis aller Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Springen. Ferner erleidest du am Ende eines Sturzes niemals den Zustand Liegend, solange du bei Bewusstsein bleibst.

Auftreten

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Wenn du einen Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern oder Mit Tieren umgehen ablegen willst, kannst du einen Fertigkeitswurf für Auftreten gegen SG 20 ablegen, um einen Situationsbonus von +2 auf den Wurf zu erlangen.

10 Fertigkeitsränge: Wenn du einen Zauber der Kategorie Gefühl oder Sprachabhängig wirkst, kannst du einen Fertigkeitswurf für Auftreten gegen SG 25 ablegen, um den SG des Rettungswurfes gegen den Zauber um 1 anzuheben.

15 Fertigkeitsränge: Wenn du einen Zauber der Kategorie Sprachabhängig wirkst, kannst du einen Fertigkeitswurf für Auftreten gegen SG 30 ablegen, um deine effektive Zauberstufe um 1 anzuheben. Du kannst diese Fähigkeit nicht mit der Fähigkeit kombinieren, die du mit 10 Fertigkeitsränken erhältst.

20 Fertigkeitsränge: Wähle eine der folgenden Fertigkeiten: Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern. Wenn du einen Fertigkeitswurf für diese Fertigkeit ablegst, kannst du fortan parallel einen Fertigkeitswurf für Auftreten ablegen und das bessere der beiden Ergebnisse verwenden, um den Erfolg beim Wurf für die Fertigkeit zu bestimmen.

Beruf

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Wenn du Fertigkeitswürfe für Beruf ablegst, um Einkommen zu generieren, verdienst du jede Woche eine Anzahl an Goldstücken in Höhe des Ergebnisses des Fertigkeitswurfes.

10 Fertigkeitsränge: Wenn du Fertigkeitswürfe für Beruf ablegst, kannst du zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten. Wenn du Fragen hinsichtlich deiner Berufsfertigkeit beantwortest, kannst du immer 10 nehmen.

15 Fertigkeitsränge: Du kannst ein Mal am Tag statt ein Mal pro Woche einen Einkommenswurf versuchen.

20 Fertigkeitsränge: Wenn du Fertigkeitswürfe für Beruf ablegst, kannst du wählen, ein Mal statt zwei Mal zu würfeln; sollte in diesem Fall das Würfelergebnis unter 10 liegen, dann ersetze es durch 10. Wenn du Fragen hinsichtlich deiner Berufsfertigkeit beantwortest, kannst du immer 20 nehmen.

Bluffen

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Der Malus auf Fertigkeitswürfe für Bluffen gegen eine Kreatur, bei welcher dir ein Fertigkeitswurf für Bluffen gescheitert ist, wird halbiert, es sei denn, du bist um 5 oder mehr Punkte gescheitert.

10 Fertigkeitsränge: Du erleidest keinen Malus auf Fertigkeitswürfe für Bluffen gegen eine Kreatur, bei welcher dir ein Fertigkeitswurf für Bluffen gescheitert ist, es sei denn, du bist um 5 oder mehr Punkte gescheitert.

15 Fertigkeitsränge: Kreaturen, welche auf magische Weise versuchen, deine Gedanken zu lesen, deine Gesinnung zu erkennen oder erkennen wollen, ob du lügst, müssen einen erfolgreichen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 11 + deine Fertigkeitsränge in Bluffen ablegen oder sie erfahren nichts.

20 Fertigkeitsränge: Als Volle Aktion kannst du eine *Einflüsterung* wirken (Maximaldauer 1 Stunde, Reichweite 9 m, Ziel 1

Kreatur; WIL, SG 15 + CH-Modifikator, keine Wirkung). Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf, ist sie für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun. Sollte einer erfolgreich betroffenen Kreatur ein Beweis für deine Manipulation vorgelegt werden, erhält sie einen weiteren Rettungswurf. Dies ist ein geistesbeeinflussender Zwangseffekt.

Diplomatie

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Die erforderliche Zeit zum Beeinflussen der Einstellung einer Kreatur oder zum Sammeln von Informationen wird halbiert.

10 Fertigkeitsränge: Du kannst dir einen Malus von -10 auf den Fertigkeitswurf auferlegen und versuchen, die Einstellung einer Kreatur in 1 Runde zu beeinflussen. Solltest du dir dabei 1 Minute Zeit lassen, dann addiere deinen Charismabonus auf die Anzahl der Stufen, welche die Veränderung der Einstellung anhält.

15 Fertigkeitsränge: Du kannst versuchen, die Einstellung einer Kreatur in 1 Runde zu beeinflussen, ohne dass dabei ein Malus anfällt. Solltest du dir dabei 1 Minute Zeit lassen, hält die Veränderung Tage statt Stunden an. Du kannst beim Sammeln von Informationen einen Malus von -5 auf dich nehmen, um den Wurf in 10 Minuten abzuschließen.



20 Fertigkeitsränge: Du kannst versuchen, die Einstellung einer Kreatur in 1 Runde zu beeinflussen, ohne dass dabei ein Malus anfällt. Solltest du dir dabei 1 Minute Zeit lassen, hält die Veränderung Wochen statt Stunden an. Du kannst Informationen binnen 1W4 Minuten sammeln, ohne dass ein Malus auf den Wurf anfällt.

Einschüchtern

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:
Ein Sternchen (*) bedeutet, dass die Gesamtwirkungsdauer maximal 1 Runde plus 1 Runde pro 5 Punkte beträgt, um die du den SG übertriffst.

5 Fertigkeitsränge: Wenn du den SG zum Demoralisieren eines Zieles um 10 oder mehr übertriffst, erhält es für 1 Runde den Zustand Verängstigt, anschließend den Zustand Erschüttert*. Ein Willenswurf gegen SG 10 + die Anzahl deiner Fertigkeitsränge in Einschüchtern hebt den Zustand Verängstigt auf, allerdings ist das Ziel noch immer Erschüttert, selbst wenn es über die Fähigkeit Standhaft verfügen sollte.

10 Fertigkeitsränge: Wenn du den SG zum Demoralisieren eines Zieles um 10 oder mehr übertriffst, erhält es entweder für 1 Runde den Zustand Panisch oder für 1W4 Runden den Zustand Verängstigt (deine Wahl), anschließend den Zustand Erschüttert*. Ein Willenswurf gegen SG 10 + die Anzahl deiner Fertigkeitsränge in Einschüchtern hebt den Zustände Panisch oder Verängstigt auf, allerdings ist das Ziel noch immer Erschüttert, selbst wenn es über die Fähigkeit Standhaft verfügen sollte.

15 Fertigkeitsränge: Wenn du den SG zum Demoralisieren eines Zieles um 20 oder mehr übertriffst, erhält es entweder für 1 Runde den Zustand Kauernd oder für 1W4 Runden den Zustand Panisch (deine Wahl), anschließend den Zustand Verängstigt*. Ein Willenswurf gegen SG 10 + die Anzahl deiner Fertigkeitsränge in Einschüchtern hebt die Zustände Kauernd, Panisch und Verängstigt auf, allerdings ist das Ziel noch immer Erschüttert, selbst wenn es über die Fähigkeit Standhaft verfügen sollte.

20 Fertigkeitsränge: Wenn du den SG zum Demoralisieren eines Zieles um 20 oder mehr übertriffst, erhält es für 1W4 Runden den Zustand Kauernd, anschließend den Zustand Panisch*. Ein Willenswurf gegen SG 10 + die Anzahl deiner Fertigkeitsränge in Einschüchtern hebt die Zustände Kauernd und Panisch auf, allerdings ist das Ziel noch immer Erschüttert, selbst wenn es über die Fähigkeit Standhaft verfügen sollte.

Entfesselungskunst

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Wenn du einen Malus von -10 auf dich nimmst, benötigst du zum Einsatz dieser Fertigkeit nur die Hälfte der Zeit; das Entkommen aus einem Ringkampf oder einem Haltegriff ist eine Bewegungsaktion, zum Entkommen aus einem Netz, *Pflanzen befehligen*, *Pflanzen kontrollieren* oder *Seil beleben* ist eine Standard-Aktion erforderlich.

10 Fertigkeitsränge: Du kannst als Standard-Aktion versuchen, aus einem Effekt zu entkommen, der den Zustand Verstrickt verleiht. Hierzu muss dir ein Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen einen SG in Höhe des SG des Rettungswurfes gegen den Effekt +10 gelingen. Du kannst einen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst als Bewegungsaktion ablegen, um den SG für eine Kreatur zum Entkommen aus Seilen oder Fesseln zu bestimmen; sofern du dir

stattdessen eine Volle Aktion Zeit lässt, erhältst du einen Bonus von +10 auf den Wurf.

15 Fertigkeitsränge: Du kannst als Bewegungsaktion versuchen, aus einem Effekt zu entkommen, der den Zustand Verstrickt verleiht (ansonsten siehe oben). Als Standard-Aktion kannst du einen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst ablegen, um einen *Verlangsamen*- oder Lähmungseffekt zu unterdrücken, der Wurf erfolgt gegen einen SG in Höhe des SG des Rettungswurfes gegen den Effekt +20, die Wirkung deines Wurfes hält bei Erfolg 1 Runde + 1 Runde pro 5 Punkte jenseits des SG an. Diese Aktion ist im Falle des Zustandes Lähmung eine rein geistige Handlung.

20 Fertigkeitsränge: Du kannst als Augenblickliche Aktion aus den Zuständen Im Haltegriff, Ringend und Verstrickt entkommen, sofern dir ein Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen einen SG in Höhe des SG des Rettungswurfes gegen den verursachenden Effekt +10 oder gegen den KMB des Angreifers +10 gelingt. Du kannst versuchen, einen *Verlangsamen*- oder Lähmungseffekt als Standard-Aktion (SG steigt um 10), Bewegungsaktion (SG steigt um 15) oder als Augenblickliche Aktion (SG steigt um 20) zu unterdrücken.

Fingerfertigkeit

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Wenn du ein Kampfmanöver für Entreißen oder Entwaffnen ausführst, kannst du einen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen die KMV des Zieles ablegen, um einen Situationsbonus von +2 auf deinen Kampfmanöverwurf zu erhalten.

10 Fertigkeitsränge: Der Malus auf Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit als Bewegungsaktion (das Ziehen einer verborgenen Waffe eingeschlossen) wird auf -10 gesenkt.

15 Fertigkeitsränge: Du kannst einen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit (das Ziehen einer verborgenen Waffe eingeschlossen) als Schnelle Aktion mit einem Malus von -20 ablegen.

20 Fertigkeitsränge: Du erleidest keinen Malus, wenn du Fingerfertigkeit als Bewegungsaktion einsetzt, und nur einen Malus von -10, wenn du die Fertigkeit als Schnelle Aktion einsetzt.

Fliegen

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Ein Fertigkeitswurf für Fliegen gegen SG 20 erlaubt es dir eine 45°-Wende, ohne dafür einen Teil deiner Bewegungsrate aufwenden zu müssen.

10 Fertigkeitsränge: Ein Fertigkeitswurf für Fliegen gegen SG 30 erlaubt es dir, in einem 45°-Winkel mit voller Bewegungsrate aufzusteigen. Solltest du in der Luft mit etwas zusammenstoßen, verkürzt du bei der Berechnung des Sturzschadens die zurückgelegte Strecke mit einem Fertigkeitswurf für Fliegen gegen SG 10 um 3 m + 3 m pro 10 Punkte, um die du den SG übertriffst.

15 Fertigkeitsränge: Ein Fertigkeitswurf für Fliegen gegen SG 30 erlaubt dir eine 90°-Wende, ohne dafür einen Teil deiner Bewegungsrate aufwenden zu müssen, oder eine 180°-Wende, welche dich 1,50 m deiner Bewegungsrate kostet. Hinsichtlich der Auswirkung von Windeffekten auf Fertigkeitswürfe für Fliegen wirst du so behandelt, als wärst du um eine Größenkategorie größer.

20 Fertigkeitsränge: Ein Fertigkeitswurf für Fliegen gegen SG 35 erlaubt es dir, mit voller Bewegungsrate aufwärts zu fliegen. Hinsichtlich der Auswirkung von Windeffekten auf Fertigkeitswürfe für Fliegen wirst du so behandelt, als wärst du um zwei Größenkategorien größer.

Handwerk

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Wenn du deinen wöchentlichen Fortschritt bestimmst, dann verdopple das Ergebnis deines Fertigkeitswurfes für Handwerk, bevor du die Summe mit dem SG des Gegenstandes multiplizierst.

10 Fertigkeitsränge: Du zerstörst Rohmaterialien nur noch, wenn dir ein Fertigkeitswurf um 10 oder mehr misslingt.

15 Fertigkeitsränge: Wenn du deinen Fortschritt bestimmst, ist das Ergebnis nicht mehr der wöchentliche sondern der tägliche Fortschritt in Silbermünzen.

20 Fertigkeitsränge: Du kannst Magische Rüstungen, Magische Waffen, Magische Ringe und Wundersame Gegenstände, deren Erschaffung deinem Handwerk unterfallen, mittels der normalen Handwerksregeln herstellen.

Heilkunde

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Wenn du Tödliche Wunden behandelst, erlangt das Ziel Trefferpunkte und durch Attributsschaden verlorene Attributspunkte so zurück, als hätte es einen ganzen Tag ausgeruht.

10 Fertigkeitsränge: Wenn du Tödliche Wunden behandelst, erlangt das Ziel Trefferpunkte und durch Attributsschaden verlorene Attributspunkte so zurück, als hätte es einen ganzen Tag unter Langzeitbehandlung ausgeruht.

15 Fertigkeitsränge: Wenn du Tödliche Wunden behandelst, erlangt das Ziel Trefferpunkte und durch Attributsschaden verlorene Attributspunkte so zurück, als hätte es 3 Tage lang ausgeruht.

20 Fertigkeitsränge: Wenn du Tödliche Wunden behandelst, erlangt das Ziel Trefferpunkte und durch Attributsschaden verlorene Attributspunkte so zurück, als hätte es 3 Tage lang unter Langzeitbehandlung ausgeruht.

Heimlichkeit

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Senke den Malus auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit bei der Fähigkeit Schuss aus dem Hinterhalt um 10.

10 Fertigkeitsränge: Mali auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit bei schneller Bewegung werden halbiert. Dies umfasst auch die bei 5 Fertigkeitsrängen verfügbare Fähigkeit bei Bewegung mit voller Bewegungsrate und dem Erlangen von Tarnung nach Schaffung einer Ablenkung.

15 Fertigkeitsränge: Wenn du erfolgreich Heimlichkeit einsetzt und dann angreifst, wird deinem Ziel der Geschicklichkeitsbonus auf seine RK gegen alle deine Angriffe bis zum Ende deines Zuges verwehrt.

20 Fertigkeitsränge: Wenn du erfolgreich Heimlichkeit einsetzt und dann angreifst, wird deinem Ziel der Geschicklichkeitsbonus auf seine RK gegen alle deine Angriffe bis zum Beginn deines nächsten Zuges verwehrt.

Klettern

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Dir wird beim Klettern nicht länger dein Geschicklichkeitsbonus auf deine RK verwehrt.

10 Fertigkeitsränge: Du erhältst eine Bewegungsrate für Klettern von 3 m (aber keinen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Klettern), kannst diese aber nur bei Oberflächen nutzen, deren SG 20 nicht übersteigt.

15 Fertigkeitsränge: Du erhältst eine Bewegungsrate für Klettern in Höhe deiner Bewegungsrate an Land (aber keinen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Klettern), kannst diese aber nur bei Oberflächen nutzen, deren SG 20 nicht übersteigt. Bei allen

anderen Oberflächen besitzt du eine Bewegungsrate für Klettern von 3 m

20 Fertigkeitsränge: Du erhältst eine Bewegungsrate für Klettern in Höhe deiner Bewegungsrate an Land auf allen Oberflächen. Sofern du beide Hände frei hast, erhältst du zudem einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Klettern.

Magischen Gegenstand benutzen

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Du kannst die Handlung Jemand anderem helfen nutzen, um den Fertigkeitswurf einer anderen Kreatur für Magischen Gegenstand benutzen zu unterstützen, sofern dir ein Fertigkeitswurf gegen den SG des Gegenstandes für Magischen Gegenstand benutzen gelingt.

10 Fertigkeitsränge: Solltest du beim Aktivieren eines Gegenstandes eine Natürliche 1 würfeln, erleidest du bei diesem Gegenstand während der nächsten 24 Stunden einen Malus von -10 auf Fertigkeitswürfe für Magischen Gegenstand benutzen, statt gänzlich außerstande zu sein, ihn aktivieren zu können. Dieser Malus ist mit sich selbst kumulativ.

15 Fertigkeitsränge: Du kannst diese Fertigkeit nutzen, um die Zugehörigkeit zu zwei Völkern oder zwei Gesinnungen gleichzeitig zu simulieren.

20 Fertigkeitsränge: Solltest du beim Aktivieren eines Gegenstandes eine Natürliche 1 würfeln, kannst du den Aktivierungswurf mit einem Malus von -10 wiederholen. Selbst wenn es schlechter ausfallen sollte, musst du das zweite Ergebnis behalten und kannst nicht noch einmal würfeln.



Mechanismus ausschalten

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Senke die zum Entschärfen einer Falle oder zum Öffnen eines Schlosses erforderliche Zeit, indem du einen Malus von -5 auf deinen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten pro Schritt auf dich nimmst, um welchen du die erforderte Zeit reduzierst: 2W4 Runden, 1W4 Runden, 1 Runde, 1 Standard-Aktion, 1 Bewegungsaktion, 1 Schnelle Aktion.

10 Fertigkeitsränge: Selbst falls du nicht über die Fähigkeit Fallen finden verfügen solltest, kannst du magische Fallen mit einem Malus von -10 entschärfen. Solltest du über die Fähigkeit Fallen finden verfügen, löst du magische Fallen beim Entschärfen niemals aus, selbst wenn du die auslösende Handlung vollziehst (z.B. auf ein *Symbol* blicken). Sollte dir der Fertigkeitswurf misslingen, kannst du die Falle immer noch auslösen. Du kannst diese Fähigkeit nicht nutzen, um die Falle zu umgehen.

15 Fertigkeitsränge: Wenn du von einer Falle angegriffen wirst, kannst du als Augenblickliche Aktion einen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen den Angriffswurf oder den SG des Rettungswurfes der Falle ablegen (sofern vorhanden, kannst du deinen Fallengespür-Bonus hinzuaddieren). Bei Erfolg erleidest du nur den halben Schaden oder gar keinen Schaden, falls du den SG um 10 oder mehr übertriffst.

20 Fertigkeitsränge: Halbiere die Mali für ein schnelles Entschärfen wie im Eintrag für 5 Fertigkeitsränge beschrieben. Solltest du über die Fähigkeit Fallen finden verfügen und einen Malus von -20 in Verbindung mit der bei 15 Fertigkeitsrängen verfügbaren Fähigkeit auf dich nehmen, erhalten alle nahen Verbündeten denselben Vorteil. Ferner entschärfst du die Falle als Augenblickliche Aktion, bevor sie sich auslösen kann, falls du den SG um wenigstens 10 Punkte übertriffst.

Mit Tieren umgehen

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Von dir ausgebildete Kreaturen erhalten einen Bonus von +2 auf Willenswürfe, wenn sie sich angrenzend zu dir aufhalten.

10 Fertigkeitsränge: Von dir ausgebildete Kreaturen erhalten einen Bonus von +2 auf Willenswürfe, wenn du nicht weiter als 9 m entfernt und klar sichtbar bist. Du kannst einem Tier einen Trick an 1 Tag beibringen, wenn du den SG des Fertigkeitswurfes um 20 anhebst.

15 Fertigkeitsränge: Du kannst einem Tier in einer Woche und mit einem Fertigkeitswurf für Mit Tieren umgehen gegen SG 30 beibringen, dich zu verstehen (wie *Mit Tieren sprechen*), seine Handlungen werden aber immer noch durch seine Intelligenz beschränkt. Du bist in zudem in der Lage dazu, einem Tier einen Trick an 1 Tag beibringen, wenn du den SG des Fertigkeitswurfes um 10 anhebst, bzw. in 1 Stunde, wenn du den SG um 20 anhebst.

20 Fertigkeitsränge: Wenn dir bei einem Tier ein Fertigkeitswurf für Mit Tieren umgehen gegen SG 30 gelingt (SG 40 bei Magischen Bestien und Ungeziefer),

versteht es dich für die nächsten 24 Stunden. Du kannst einem Tier einen Trick in 1 Stunde beibringen, wenn du den SG des Fertigkeitswurfes um 10 anhebst, bzw. in 1 Minute, wenn du den SG um 20 anhebst.

Motiv erkennen

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Sofern du einen Gegner bemerkst, bevor du die Initiative auswürfelst – z.B. wenn du einen Gegner aus dem Hinterhalt angreifst oder Verhandlungen in einen Kampf ausarten, nicht aber wenn beide Seiten zufällig aufeinander stoßen oder du überrascht wirst - kannst du als Teil des Initiativewurfs einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen entweder gegen SG 11 + höchster Modifikator für Bluffen unter deinen Gegnern oder SG 15 ablegen, falls letzterer SG höher ist. Bei Erfolg erhältst du einen Bonus von +1 auf deinen Initiativewurf plus weitere +1 pro 5 Punkte, um welche du den SG übertriffst.

10 Fertigkeitsränge: Nach einminütiger Konversation bist du imstande, die oberflächlichen Gedanken einer Kreatur mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen mit einem Malus von -20 gegen den Fertigkeitswurf der Kreatur für Bluffen zu lesen (wie *Gedanken wahrnehmen*).

15 Fertigkeitsränge: Du kannst oberflächliche Gedanken nach 1 Runde lesen (ansonsten wie oben). Ferner kannst du, wenn du angegriffen wirst, als Augenblickliche Aktion einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen den Angriffswurf deines Zieles ablegen. Bei Erfolg erhältst du für 1 Minute einen Verständnisbonus von +2 auf deine RK gegen Angriffe dieses Gegners.

20 Fertigkeitsränge: Du kannst oberflächliche Gedanken als Standard-Aktion lesen (ansonsten siehe oben). Gelingt dir ein Fertigkeitswurf, um einen Verständnisbonus auf deine RK zu erhalten, vereitelt dies zudem den Angriff, der den Wurf ausgelöst hat.

Reiten

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Dein Reittier erhält einen Bonus von +2 auf Zähigkeits- oder Konstitutionswürfe gegen Erschöpfung und Entkräftung. Dieser Bonus steigt um 1 pro weitere 5 Fertigkeitsränge, die du in Reiten besitzt.

10 Fertigkeitsränge: Wenn du deinem Reittier die Sporen gibst, steigt seine Bewegungsrate um 6 m, es erhält einen Bonus von +2 auf Reflexwürfe und einen Ausweichbonus von +2 auf seine RK.

15 Fertigkeitsränge: Wenn ein Gegner dich oder dein Reittier während deines Rittes zum Ziel eines Kampfmanövers für Ansturm, Überrennen, Versetzen, Zerren oder Zu-Fall-Bringen macht, kannst du deine KMV oder die deines Reittieres durch das Ergebnis eines Fertigkeitswurfes für Reiten ersetzen.

20 Fertigkeitsränge: Wenn du deinem Reittier die Sporen gibst, steigt seine Bewegungsrate um 9 m es erhält einen Bonus von +4 auf Reflexwürfe und einen Ausweichbonus von +4 auf seine RK.

Schätzen

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Mit einem Fertigkeitswurf für Schätzen gegen SG 20 kannst du erkennen, ob ein Gegenstand magisch ist. Mit einem weiteren Fertigkeitswurf gegen SG 25 + Zauberstufe des Gegenstandes kannst du seine Eigenschaften enthüllen. Du kannst Schätzen einsetzen, um Fälschungen zu erkennen, bei denen es sich nicht um Schriftstücke handelt.

10 Fertigkeitsränge: Du kannst als Standard-Aktion mit einem Fertigkeitswurf für Schätzen gegen SG 20 den teuersten Gegenstand erkennen, den eine Kreatur trägt, bzw. der sich in einem Würfel mit 1,50 m Seitenlänge befindet.

15 Fertigkeitsränge: Du kannst als Bewegungsaktion mit einem Fertigkeitswurf für Schätzen gegen SG 20 den teuersten Gegenstand erkennen, den eine Kreatur trägt, bzw. der sich in einem Würfel mit 1,50 m Seitenlänge befindet. Du kannst einen Willenswurf zum Anzweifeln einer Illusion der Kategorie Einbildung oder Fehlgefühl durch einen Fertigkeitswurf für Schätzen mit einem Malus von -10 ersetzen.

20 Fertigkeitsränge: Du kannst als Bewegungsaktion mit einem Fertigkeitswurf für Schätzen gegen SG 20 den teuersten Gegenstand erkennen, den eine Kreatur trägt, bzw. der sich in einem Würfel mit 1,50 m Seitenlänge befindet. Bei Erfolg erhältst du für 1 Minute einen Situationsbonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe, um den Gegenstand zu entreißen oder eine Kreatur davon zu entwaffnen.

Schwimmen

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Du erhältst eine Bewegungsrate für Schwimmen von 3 m (aber keinen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen), allerdings nur in Gewässern mit einem Schwimmen-SG von 15 oder niedriger.

10 Fertigkeitsränge: Du erhältst eine Bewegungsrate für Schwimmen in Höhe deiner Bewegungsrate an Land (aber keinen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen), allerdings nur in Gewässern mit einem Schwimmen-SG von 15 oder niedriger, in allen anderen Gewässern besitzt du eine Bewegungsrate für Schwimmen von 3 m.

15 Fertigkeitsränge: Du kannst unter Wasser Hieb- und Wuchtwaffen ohne Mali so einsetzen, als stündest du unter dem Effekt von *Bewegungsfreiheit*.

20 Fertigkeitsränge: Du erhältst eine Bewegungsrate für Schwimmen in Höhe deiner Bewegungsrate an Land in allen Gewässern. Sofern du beide Hände frei hast, erhältst du zudem einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen.

Sprachenkunde

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Du kannst Sprachenkunde anstelle von Motiv erkennen einsetzen, um Geheimnachrichten abzufangen (siehe Bluffen) und zu interpretieren. Du erhältst einen Verständnisbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten und Wahrnehmung, um schriftliche magische Fallen zu entdecken und zu entschärfen. Dieser Bonus steigt um 1 pro 5 weitere Fertigkeitsränge, über die du in Sprachenkunde verfügst.

10 Fertigkeitsränge: Sofern dir beim Studien einer Schrift ein Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 10 oder besser gelingt, kannst du die genaue Bedeutung anstelle des allgemeinen Inhalts in Erfahrung bringen. Du ziehst ferner bei einem Misserfolg keine falschen Schlüsse. Ein Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 30 enthüllt die allgemeine Bedeutung gesprochener Worte, ein Wurf gegen SG 35 enthüllt 1W4 bestimmte Informationen und ein Wurf gegen SG 40 verrät die genaue Bedeutung.

15 Fertigkeitsränge: Du kannst magische Schriften wie mit *Magie lesen* entziffern, wenn dir ein Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 25 + Zauberstufe gelingt. Solltest du auf diese Weise eine geschriebene magische Falle identifizieren, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten, um sie zu entschärfen.



20 Fertigkeitsränge: Du kannst versuchen, magische oder nichtmagische Schriften mit einer Geschwindigkeit von 1 Seite pro Runde zu entziffern; solltest du dir pro Seite 1 Minute Zeit nehmen, dann würfle zwei Mal und verwende das bessere Ergebnis.

Überlebenskunst

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Senke jeden nichttödlichen Schaden, den du durch Hitze, Kälte, Hunger oder Durst erleidest, um 1 Punkt pro 5 Ränge, über die du in Überlebenskunst verfügst.

10 Fertigkeitsränge: Du kannst Spuren lesen bei Kreaturen anwenden, die keine Spuren hinterlassen (fliegende und schwimmende Kreaturen eingeschlossen), sowie jene, die Spurlosen Schritt oder *Spurloses Gehen* verwenden, wobei deine Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst einem Malus von -20 unterliegen.

15 Fertigkeitsränge: Du kannst ein Mal am Tag 1 Stunde aufwenden und einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 30 ablegen. Bei Erfolg erhältst du für 24 Stunden Feuer- oder Kälteresistenz 5. Du kannst diese Resistenz mit einem Verbündeten für 5 Punkte, um welche du den SG übertriffst, teilen.

20 Fertigkeitsränge: Wenn du Spuren lesen bei Kreaturen einsetzt, die keine Spuren hinterlassen, unterliegen deine Fertigkeitswürfe nur einem Malus von -10.

Verkleiden

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Du kannst binnen 1W3 Minuten eine Verkleidung erschaffen.

10 Fertigkeitsränge: Du kannst binnen 1W3 Runden eine Verkleidung erschaffen; solltest du dir dagegen die volle normale Zeit lassen, erhältst du keine Mali, wenn du dein Geschlecht, deine Volkszugehörigkeit oder deine Alterskategorie mit der Verkleidung verbirgst.

15 Fertigkeitsränge: Du kannst eine Verkleidung mit einer Vollen Aktion erschaffen.

20 Fertigkeitsränge: Du kannst eine Verkleidung mit einer Standard-Aktion erschaffen; solltest du stattdessen eine Volle Aktion aufwenden, kannst du zusätzlich einen Fertigkeitswurf für Bluffen ablegen, um eine Ablenkung zu erschaffen, damit du dich verstecken kannst.

Wahrnehmung

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Du achtest sogar im Schlaf noch auf Geräusche. Der normale Anstieg des SG von Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung im Schlaf wird für dich halbiert. Der

Entfernungsmodifikator des SG von Fertigkeitswürfen für deine Wahrnehmungswürfe wird auf +1 pro 6 m reduziert.

10 Fertigkeitsränge: Der Entfernungsmodifikator des SG von Fertigkeitswürfen für deine Wahrnehmungswürfe wird auf +1 pro 9 m reduziert. Ferner erhältst du einen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um unsichtbare Kreaturen oder Gegenstände zu bemerken oder zu lokalisieren.

15 Fertigkeitsränge: Du achtest sogar im Schlaf noch auf Geräusche. Der SG von Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung steigt für dich während des Schlafens nicht an. Der Entfernungsmodifikator des SG von Fertigkeitswürfen für deine Wahrnehmungswürfe wird auf +1 pro 12 m reduziert.

20 Fertigkeitsränge: Du erhältst einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um unsichtbare Kreaturen oder Gegenstände zu bemerken. Der Entfernungsmodifikator des SG von Fertigkeitswürfen für deine Wahrnehmungswürfe wird auf +1 pro 18 m reduziert.

Wissen

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Wenn du erfolgreich eine Kreatur identifizierst, erhältst du eine zusätzliche Information pro 5 Fertigkeitsrängen, über welche du in dieser Wissensfertigkeit verfügst.

10 Fertigkeitsränge: Wenn du erfolgreich eine Kreatur identifizierst, erhältst du einen Kompetenzbonus von +1 auf Angriffswürfe, konkurrierende Attributswürfe, Fertigkeitswürfe und Würfe auf die Zauberstufe gegen Kreaturen dieser Art (z.B. Glabrezu-Dämonen, aber nicht andere Dämonen oder böse Externare) für 1 Minute. Dieser Bonus steigt um 1 pro 5 weitere Ränge jenseits des 10. Fertigkeitsranges, die du in dieser Wissensfertigkeit besitzt.

15 Fertigkeitsränge: Wenn dir ein Fertigkeitswurf für Wissen misslingt, kannst du den Wurf mit einem Malus von -10 wiederholen. Der oben aufgeführte Kompetenzbonus kommt zudem bei Rettungswürfen gegen Außergewöhnliche, Übernatürliche und Zauberähnliche Fähigkeiten der von dir identifizierten Kreaturen zur Anwendung.

20 Fertigkeitsränge: Du kannst bei Fertigkeitswürfen für diese Wissensfertigkeit zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten.

Zauberkunde

Mit einer hinreichenden Anzahl von Fertigkeitsrängen in dieser Fertigkeit erhältst du folgende Fähigkeiten:

5 Fertigkeitsränge: Du benötigst zum Identifizieren magischer Gegenstände 1 Volle Aktion. Die erforderliche Zeit, um eine Zauber aus einem Zauberbuch zu lernen, wird halbiert.

10 Fertigkeitsränge: Du kannst magische Gegenstände ohne den Einsatz von *Magie entdecken* identifizieren, allerdings steigt der SG um 10.

15 Fertigkeitsränge: Du benötigst zum Identifizieren magischer Gegenstände 1 Standard-Aktion. Die erforderliche Zeit, um eine Zauber aus einem Zauberbuch zu lernen, wird auf 1 Minute pro Zaubergrad reduziert.

20 Fertigkeitsränge: Wenn du einen Wurf auf die Zauberstufe ablegst, kannst du zugleich einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde mit einem Malus von -20 gegen denselben SG ablegen; gelingt der Fertigkeitswurf, erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf deinen Wurf auf die Zauberstufe.

Vereinfachtes Fertigkeitssystem

Die im *Grundregelwerk* aufgeführten Fertigkeiten ermöglichen umfassende Spezialisierungen. Bei manchen Spielrunden mag es aber sein, dass der SL eine kürzere Liste an Fertigkeiten bevorzugt, damit Charaktere breiter begabt sind, normalerweise zusammengewählte Fertigkeiten nur einem Bereich unterfallen und damit der Stufenaufstieg beschleunigt wird. Das vorliegende alternative System für Vereinfachte Fertigkeiten reduziert die Anzahl der Fertigkeiten, indem es miteinander verwandte Fertigkeiten kombiniert. In vielen Fällen wurden die neuen Fertigkeiten umbenannt, um das Wesen der jeweiligen Fertigkeit zu unterstreichen. Bei diesem Vereinfachten Fertigkeitssystem hat jeder Fertigkeitsrang ein höheres Gewicht. Selbst nach Reduzierung der Anzahl der von den Charakteren erlangten Ränge werden diese letztendlich mehr können. Charaktere, welche zu den hochbegabten Klassen wie etwa Barde oder Schurke zählen, erhalten dabei die größte Stärkung.

Das Vereinfachte Fertigkeitssystem senkt die Anzahl der Fertigkeiten von 35 auf 12. Viele Wissensfertigkeiten wurden mit ähnlichen Schwerpunktfertigkeiten zusammengefasst, so bilden Magischen Gegenstand benutzen, Wissen (Arkanes) und Zauberkunde nun die Fertigkeit Magiekenntnisse – siehe auch Tabelle 2-6, welche die Schlüsselattribute für die neuen Fertigkeiten aufführt und zeigt, welche alten Fertigkeiten jeweils zusammengefasst wurden. Mehrere Fertigkeiten fallen auch völlig weg, siehe



hierzu Tabelle 2-6. Diese Fertigkeiten werden von Abenteurern selten genutzt, können aber mit Hilfe des Alternativen Systems für Hintergrundfertigkeiten ab Seite 46 ins Spiel zurückgeholt werden. Fertigkeiten können mittels Tabelle 2-7 in dieses System und wieder zurückkonvertiert werden, wie es sicherlich nötig wird, wenn man veröffentlichte Abenteuer oder Monster verwendet, die auf dem *Grundregelwerk* basieren.

Fertigkeitsbeschreibungen

Dieser Abschnitt beschreibt die Fertigkeiten des Vereinfachten Systems, ihre Einsatzmöglichkeiten im Spiel und welche Fertigkeiten des *Grundregelwerkes* sie jeweils ersetzen, wobei viele Einträge aber auf Kapitel 4 des *Grundregelwerkes* Bezug nehmen und dorthin verweisen.

Jede im Folgenden aufgeführte Fertigkeit ist in ihre unterschiedlichen Einsatzmöglichkeiten aufgegliedert, die sodann genauer beschrieben werden. Unter diesen Details wird u.a. aufgeführt, mit welcher Aktion die Fertigkeit eingesetzt wird, ob man einen misslungenen Fertigkeitswurf wiederholen kann, welche besonderen Vorteile der Fertigkeitseinsatz bringt und unter welchen besonderen Umständen man von ihr eventuell ungeübt Gebrauch machen kann.

Akrobatik (GE; Rüstungsmalus)

Du besitzt eine Gabe für Gleichgewicht und Körperbeherrschung, was Flugmanöver, Gymnastik und Turnen mit einschließt.

Einsatzmöglichkeiten: Aus Fesseln entkommen, Balance, Flugmanöver ausführen, Hindurchzwängen, Reittiere nutzen, Stürze abfedern, Turnen

GRW-Fertigkeiten: Akrobatik (außer Springen), Entfesselungskunst, Fliegen, Reiten.

Akrobatikmodifikatoren: Die auf der folgenden Tabelle aufgeführten Umstände modifizieren den SG von Fertigkeitswürfen für Akrobatik. Modifikatoren aus unterschiedlichen Kategorien (z.B. Rutschig und Steil) sind kumulativ; liegen mehrere Umstände derselben Kategorie vor, kommt nur der schwerwiegendste Modifikator zum Tragen.

Umstände	SG-Modifikator
Leichte Hindernisse (lockerer Boden, Sand)	+2
Schwerwiegende Hindernisse (Geröll, Höhle)	+5
Leicht rutschig (nass)	+2
Stark rutschig (vereist)	+5
Leicht steil (<45°)	+2
Sehr steil (>45°)	+5
Etwas unruhig (Boot in rauem Wasser)	+2
Ziemlich unruhig (Boot in einem Sturm)	+5
Sehr unruhig (Erdbeben)	+10

Speziell: Wenn du über 3 oder mehr Fertigkeitsränge in Akrobatik verfügst, erhältst du wenn du defensiv kämpfst statt der üblichen +2 einen Ausweichbonus von +3 auf deine RK, bzw. statt der üblichen +4 einen Ausweichbonus von +6 auf deine RK, wenn du die Aktion Volle Verteidigung nutzt.

Aus Fesseln entkommen

Um sich aus Fesseln, einem Ringergriff oder dem Zustand Verstrickt zu befreien, ist ein Fertigkeitswurf für Akrobatik erforderlich. Du kannst einen Fertigkeitswurf für Akrobatik anstelle eines Kampfmanöverwurfes ablegen, um aus einem Ringkampf oder einem Haltegriff zu entkommen.

Art der Fesselung	Akrobatik-SG
Seil, Fesseln	KMB des Fesselnden +20
Netz, *Seil beleben*	20
Schlinge	23
Handschellen	30
Handschellen [Meisterarbeit]	35
Ringkampf	KMV des Gegners

Zeitaufwand: 1 Minute für Fesseln, Volle Aktion für ein Netz oder einen der aufgeführten Zauber, Standard-Aktion für einen Ringkampf oder Haltegriff.

Erneuter Versuch: Ja. Du kannst sogar 20 nehmen, solange du nicht auf aktiven Widerstand stößt.

Balance

Du kannst einen Fertigkeitswurf für Akrobatik ablegen, um dein Gleichgewicht zu behalten, während du schmale Oberflächen oder unebenes Gelände überquerst. Sollte dein Wurf misslingen, stürzt du oder erleidest den Zustand Liegend. Während du balancierst, bewegst du dich mit deiner halben Bewegungsrate; du kannst den SG um 5 erhöhen, um dich mit deiner vollen Bewegungsrate fortzubewegen. Während du balancierst, unterliegst du dem Zustand auf dem Falschen Fuß. Du musst nur ein Mal pro Runde einen Wurf zum Balancieren ablegen, außer du erleidest Schaden. Denn dann wird ein weiterer Fertigkeitswurf gegen denselben SG fällig. Du musst keinen Fertigkeitswurf ablegen, falls der SG unter 10 liegt, allerdings können auch derart niedrige SG durch ungünstige Umstände auf 10 oder mehr steigen.

Zeitaufwand: Keiner.

Oberflächenbreite	Akrobatik-SG
Mehr als 0,90 m breit	0
0,30–0,90 m breit	5
16–29 cm breit	10
5–15 cm breit	15
Weniger als 5 cm breit	20

Tabelle 2-6: Vereinfachte Fertigkeiten

Neue Fertigkeit	Ungeübt	Bezugsattribut	Umfasste GRW-Fertigkeiten
Akrobatik	Ja	GE*	Akrobatik (außer Springen), Entfesselungskunst, Fliegen, Reiten
Athletik	Ja	ST*	Akrobatik (Springen), Klettern, Schwimmen
Auftreten	Ja	CH	Auftreten, Verkleiden
Beeinflussen	Ja	CH	Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern
Fingerfertigkeit	Nein	GE*	Fingerfertigkeit, Mechanismus ausschalten
Gesellschaftskenntnisse	Nein	IN	Sprachenkunde, Wissen (Adel, Geschichte, Lokales)
Heimlichkeit	Ja	GE*	Heimlichkeit
Magiekenntnisse	Nein	IN	Wissen (Arkanes), Magischen Gegenstand benutzten, Zauberkunde
Naturkenntnisse	Nein	IN	Mit Tieren umgehen, Wissen (Geographie, Gewölbe, Natur)

Religionskenntnisse	Nein	IN	Wissen (Die Ebenen, Religion)
Sinnesschärfe	Ja	WE	Motiv erkennen, Wahrnehmung
Überlebenskunst	Ja	WE	Heilkunde, Überlebenskunst

* Rüstungsmali werden angerechnet.

Tabelle 2-7: GRW-Fertigkeiten konvertieren

GRW-**Fertigkeit**	**Vereinfachte Fertigkeit**
Akrobatik (außer Springen)	Akrobatik
Akrobatik (Springen)*	Athletik
Auftreten	Auftreten
Beruf	—
Bluffen	Beeinflussen
Diplomatie	Beeinflussen
Einschüchtern	Beeinflussen
Entfesselungskunst	Akrobatik
Fingerfertigkeit	Fingerfertigkeit
Fliegen	Akrobatik
Handwerk	—
Heilkunde	Überlebenskunst
Heimlichkeit	Heimlichkeit
Klettern	Athletik
Magischen Gegenstand benutzen*	Magiekenntnisse
Mechanismus ausschalten	Fingerfertigkeit
Mit Tieren umgehen*	Naturkenntnisse
Motiv erkennen	Sinnesschärfe
Reiten	Akrobatik
Schätzen	—
Schwimmen	Athletik
Sprachenkunde	Gesellschaftskenntnisse
Überlebenskunst	Überlebenskunst
Verkleiden	Auftreten
Wissen (Adel)	Gesellschaftskenntnisse
Wissen (Arkanes)	Magiekenntnisse
Wissen (Baukunst)	—
Wissen (Die Ebenen)	Religion
Wissen (Geographie)	Naturkenntnisse
Wissen (Geschichte)	Gesellschaftskenntnisse
Wissen (Gewölbe)	Naturkenntnisse
Wissen (Lokales)	Gesellschaftskenntnisse
Wissen (Natur)	Naturkenntnisse
Wissen (Religion)	Religion
Wahrnehmung	Sinnesschärfe
Zauberkunde	Magiekenntnisse

* Das Schlüsselattribut dieser Fertigkeit verändert sich beim Vereinfachten Fertigkeitssystem.

Flugmanöver ausführen

Dieser Einsatz von Akrobatik funktioniert wird die GRW-Fertigkeit Fliegen. Punkte in diese Fertigkeit zu investieren verleiht keine Flugfähigkeit.

Zeitaufwand: Keiner.

Hindurchzwängen

Mit einem Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 30 kannst du dich durch eine Lücke zwängen, durch welche zwar dein Kopf, nicht aber deine Schultern passen. Du kannst dich nirgends hindurchzwängen, wo dein Kopf nicht hindurchpasst.

Zeitaufwand: 1 Minute oder länger, erfordert eventuell mehrere Würfe.

Erneuter Versuch: Ja. Du kannst sogar 20 nehmen, solange du nicht auf aktiven Widerstand stößt.

Reittiere reiten

Diese Anwendung von Akrobatik funktioniert wie die GRW-Fähigkeit Reiten.

Zeitaufwand: Variiert. Auf- oder Absteigen ist in der Regel eine Bewegungsaktion.

Stürze abfedern

Wenn du vorsätzlich eine beliebige Entfernung hinabstürzt (selbst wenn du bei einem Sprung das Ziel verfehlst und stürzt), kannst du einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 15 ablegen, um die ersten gefallenen 3 Meter bei der Schadensberechnung zu ignorieren. Solltest du dennoch durch den Sturz Schaden erleiden, erleidest du den Zustand Liegend.

Zeitaufwand: Keiner.

Turnen

Du kannst einen Fertigkeitswurf für Akrobatik ablegen, um zu vermeiden, dass du einen Gelegenheitsangriff provozierst, solltest du dich durch ein bedrohtes Feld bewegen. Misslingt der Wurf, endet deine Bewegung und du provozierst einen Gelegenheitsangriff durch den bedrohenden Gegner. Beim Turnen bewegst du dich mit deiner halben Bewegungsrate; du kannst dich alternativ mit deiner vollen Bewegungsrate bewegen, wenn du den SG um 10 erhöhst. Falls du in derselben Runde an mehreren Gegnern vorbeiturnen willst, musst du gegen jeden von ihnen einen Fertigkeitswurf für Akrobatik ablegen. Der SG steigt mit jedem weiteren Gegner um 2.

Zeitaufwand: Keiner.

Beabsichtigte Bewegung	**Akrobatik-SG**
Ein bedrohtes Feld durchqueren	KMV des Gegners
Angriffsfläche eines Gegners durchqueren	KMV des Gegners +5

Last: Du kannst nicht turnen, wenn du mittelschwere oder schwere Last mit dir führst oder mittelschwere oder schwere Rüstung trägst, es sei denn, du verfügst über eine Fähigkeit, die es dir gestattet, dich unter solchen Bedingungen mit voller Bewegungsrate fortzubewegen.

Liegend: Du kannst turnen, während du den Zustand Liegend besitzt, allerdings erfordert eine Bewegung von 1,50 m eine Volle Aktion und der SG dafür steigt um 5.

Athletik (ST; Rüstungsmalus)

Du kannst körperliche Kraftakte vollbringen, um zu Schwimmen, zu Springen und Wände zu erklimmen. Das reine Heben von Gewichten erfordert einen Stärkewurf und keinen Fertigkeitswurf für Athletik.

Einsatzmöglichkeiten: Abfangen, Klettern, Schwimmen, Springen.

GRW-Fertigkeiten: Akrobatik (nur Springen), Klettern, Schwimmen.

Abfangen

Solltest du beim Erklettern einer Wand oder eines Hanges stürzen, kannst du um dich abzufangen einen Fertigkeitswurf für Athletik ablegen. Der SG des Wurfes entspricht im Falle einer Wand dem SG für Klettern +20, bzw. im Falle eines Hanges (s.u.) dem SG für Klettern +10. Um einen anderen stürzenden Charakter innerhalb deiner Reichweite festzuhalten, muss dir ein Berührungsangriff im Nahkampf gelingen (das Ziel kann auf seinen GE-Bonus auf seine RK verzichten); gelingt dies, kannst du einen Fertigkeitswurf für Athletik gegen den SG der Wand für Klettern +10 ablegen; gelingt auch dieser, fängst du den fallenden Charakter. Sollte dessen Gewicht (Ausrüstung eingeschlossen) aber deine Lastkapazität für Schwere Last überschreiten, reißt er dich mit sich. Sollte dir der Wurf um 4 oder weniger misslingen, hältst du den Sturz des Charakters nicht auf, verlierst aber auch nicht deinen eigenen Griff; misslingt dir der Wurf aber um 5 oder mehr, hältst den Sturz des Charakters nicht auf und stürzt selbst mit ab.

Zeitaufwand: Keiner.

Klettern

Du kannst mittels Athletik Abhänge, Wände oder andere Steigungen (und sogar an Decken, sofern Handgriff vorhanden sind) hinauf-, hinab- und entlangklettern. Du bewegst dich mit einem Viertel deiner Bewegungsrate; alternativ kannst du dich mit deiner halben Bewegungsrate fortbewegen, sofern du einen Malus von -5 auf dich nimmst. Sollte dir der Wurf um 4 oder weniger misslingen, kommst du nicht voran; misslingt dir der Wurf um 5 oder mehr, stürzt du ab. Du kannst keine perfekt glatten vertikalen oder in einem Winkel von mehr als 90° geneigte Oberflächen erklettern. Du benötigst zum Klettern beide Hände, kannst dich aber mit einer Hand festhalten, um mit der anderen einen Zauber zu wirken oder eine andere Handlung auszuführen. Du kannst beim Klettern keinen Schild benutzen. Du verlierst ebenfalls deinen GE-Bonus auf deine RK. Solltest du beim Klettern Schaden erleiden, musst du einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen den SG der Oberfläche bestehen, um nicht abzustürzen.

Oberfläche oder Aktivität	Athletik-SG
Steigung zu groß zum Hinaufgehen	0
Verknotetes Seil und eine Wand, gegen die man sich stemmen kann	0
Verknotetes Seil oder Seil unter *Seiltrick*	5
Seil und eine Wand, gegen die man sich stemmen kann	5
Oberfläche mit Vorsprüngen zum Festhalten oder Stehen	10
Sich nur mit den Armen hochziehen	15
Oberfläche mit Hand- und Fußgriffen	15
Seil ohne Knoten	15
Unebene Oberfläche mit Handgriffen (Gewölbewand)	20
Raue Oberfläche (natürlicher Fels oder Ziegelwand)	25
Überhang oder Decke mit Handgriffen	30

Klettermodifikatoren: Die in der folgenden Tabelle aufgeführten Umstände wirken sich auf den SG von Fertigkeitswürfen für Athletik aus; sie sind kumulativ.

Situation	SG-Modifikator
Sich gegen zwei gegenüberliegende Wände stemmen können (Kamin)	-10
Sich gegen zwei benachbarte Wände stemmen können (Ecke)	-5
Rutschige Oberfläche	+5

Zeitaufwand: Keiner. Jede Bewegungsaktion erfordert einen eigenen Fertigkeitswurf für Akrobatik.

Hand- und Fußgriffe anbringen: Du kannst Kletterhaken in eine Wand hämmern, um ihren Grund-SG auf 15 zu verändern; dies erfordert pro Kletterhaken 1 Minute und es wird 1 Kletterhaken pro 1,50 m Entfernung benötigt. Du kannst auf dieselbe Weise Handgriffe in eine Eiswand hauen, sofern du über ein Beil oder dergleichen verfügst.

Bewegungsrate für Klettern: Kreaturen mit einer Bewegungsrate für Klettern erhalten beim Klettern einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Athletik (siehe *GRW*).

Hochziehen: Du kannst einen Charakter mit reiner Kraft an einem Seil hochziehen (oder ihn hinablassen). Dieser Charakter muss keinen Fertigkeitswurf für Athletik ablegen. Du kannst das Doppelte deiner maximalen Traglast auf diese Weise hochziehen oder herablassen.



Schwimmen

Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Athletik im Wasser erlaubt es dir, entweder als Volle Aktion mit deiner halben Bewegungsrate oder als Bewegungsaktion mit einem Viertel deiner Bewegungsrate zu schwimmen. Sollte der Wurf um 4 oder weniger misslingen, kommst du nicht voran; sollte er um 5 oder mehr misslingen, gehst du unter. Lege zum Schwimmen jede Runde einen Fertigkeitswurf für Athletik ab.

Wasser	Athletik-SG
Ruhiges Wasser	10
Raues Wasser	15
Stürmisches Wasser	20*

* In stürmischem Wasser kannst du zum Schwimmen nicht 10 auf einen Fertigkeitswurf für Athletik nehmen.

Zeitaufwand: Bewegungsaktion für ein Viertel oder Volle Aktion für die Hälfte der Bewegungsrate.

Atem anhalten: Unter Wasser kannst du die Luft für eine Anzahl von Runde in Höhe deines doppelten Konstitutionswertes anhalten. Solltest du eine Standard-Aktion oder eine Volle Aktion ausführen, kostet dich dies zusätzlich 1 Runde an Atemluft. Sobald du keine Luft mehr hast, muss du jede Runde einen Konstitutionswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht mit dem Ertrinken zu beginnen. Dieser SG steigt mit jeder Runde um 1 (siehe *GRW*, S.445).

Schwimmen über längere Zeit: Pro Stunde, welche du schwimmst, muss dir ein Fertigkeitswurf für Athletik gegen SG 20 gelingen, um nicht 1W6 Punkte Nichttödlichen Schaden zu erleiden.

Bewegungsrate für Schwimmen: Eine Kreatur mit einer Bewegungsrate für Schwimmen erhält beim Schwimmen einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Athletik (siehe *GRW*).

Springen

Du kannst mittels Athletik springen. Der SG entspricht bei Weitsprüngen der zu überwindenden Entfernung x 0,3, bzw. bei Hochsprüngen der zu überspringenden Höhe x 1,2. Solltest du nicht wenigstens 3 m Anlauf nehmen können, wird der SG verdoppelt. Sollte dir ein Fertigkeitswurf für Athletik zum Überspringen einer Kluft um 4 oder weniger misslingen, kannst du einen Reflexwurf gegen SG 20 ablegen, um dich anderen Seite festzuhalten. Sollte der Wurf um 5 oder mehr misslingen, stürzt du (oder erleidest im Falle eines Hochsprunges den Zustand Liegend).

Der SG für Sprünge nutzt hinsichtlich der Absprungoberfläche dieselben SG-Modifikatoren wie Akrobatik (siehe Seite 72). Ein Sprung von einer sandigen Oberfläche würde z.B. den SG um 2 erhöhen. Du kannst mit einem Sprung deine maximale Bewegungsrate für eine Runde nicht übertreffen.

Weitsprung	Athletik-SG
1,50 m	5
3 m	10
4,50 m	15
Weiter als 4,50 m	+5 pro 1,50 m

Hochsprung	Athletik-SG
0,30 m	4
0,60 m	8
0,90 m	12
1,20 m	16
Mehr als 1,20 m	+4 pro 0,30

Zeitaufwand: Keiner.

Akrobatik: Du kannst zum Springen alternativ einen Fertigkeitswurf für Akrobatik mit einem Malus von -5 ablegen.

Bewegungsratebonus: Sollte deine Bewegungsrate an Land 12 m oder mehr betragen, erhältst du beim Springen einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Athletik pro 3 m, um welche deine Bewegungsrate über 9 m liegt. Du erleidest einen Volksmalus von -4 pro 3 m, um welche deine Bewegungsrate unter 9 m liegt.

AUFTRETEN (CH)

Du kannst mittels Musik, Redekunst oder körperlichem Auftreten Gefühlsreaktionen bewirken. Sowohl deine Fähigkeit, überzeugend aufzutreten, wie auch deine Bühnenerfahrung erlauben es dir zudem, dich besser zu verkleiden. Diese Fertigkeit betrifft jede Art von Auftreten und umfasst keine Unterfertigkeiten.

Einsatzmöglichkeiten: Publikum beeindrucken, Sich verkleiden.

GRW-Fertigkeiten: Auftreten (alle), Verkleiden.

Publikum beeindrucken

Du kannst mittels einer Rede, eines Liedes, eines Theaterstückes oder anderen künstlerischen Darbietung ein Publikum beeindrucken. In einer wohlhabenden Stadt kannst du Geld verdienen, wenn du dies den ganzen Tag lang tust. Die verdiente Summe ist vom Ergebnis deines Fertigkeitswurfes für Auftreten abhängig.

Auftritt	Auftreten-SG	Verdientes Geld
Routine (wie Betteln)	10	1W10 KM pro Tag
Unterhaltsam	15	1W10 SM pro Tag
Großartig	20	3W10 SM pro Tag
Einprägsam	25	1W6 GM pro Tag
Außergewöhnlich	30	3W6 GM pro Tag

Zeitaufwand: Zwischen einem Abend und einem ganzen Tag.

Erneuter Versuch: Ja, das SG steigt aber pro vorangegangenem Routineauftritt vor demselben Publikum um 2.

Instrument von Meisterarbeitsqualität: Ein Instrument [Meisterarbeit] verleiht dir einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten, um ein Publikum zu beeindrucken.

Sich verkleiden

Diese Anwendung von Auftreten funktioniert wie die GRW-Fähigkeit Verkleiden.

Zeitaufwand: 1W3 x 10 Minute. Der Einsatz von Magie (z.B. *Selbstverkleidung*) senkt den Zeitaufwand auf die zum Wirken des Zaubers oder Auslösen des Effektes erforderliche Zeit.

Erneuter Versuch: Ja, wenn andere allerdings wissen, dass jemand versucht hat, sich zu verkleiden, werden sie misstrauischer.

BEEINFLUSSEN (CH)

Du kannst andere mittels Verhandlungen, Täuschung oder Einschüchterung manipulieren.

Einsatzmöglichkeiten: Ablenkungen schaffen, Demoralisieren, Einschüchtern, Einstellung anderer verändern, Finte im Kampf, Geheime Nachrichten weitergeben, Informationen sammeln, Lügen, Um etwas bitten.

GRW-Fertigkeiten: Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern.

Ablenkungen schaffen

Du kannst für eine Ablenkung sorgen, um dich sodann zu verstecken. Lege einen Fertigkeitswurf für Beeinflussen gegen den Wurf des Beobachters für Sinnesschärfe zum Motiv erkennen ab. Gelingt dein Wurf, kannst du einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit ablegen. Sofern abwendbar, kannst du dieselben Modifikatoren wie bei Lügen (s.u.) anwenden.

Zeitaufwand: Standard.

Erneuter Versuch: Ja.

Demoralisieren

Du kannst einen Gegner in den Zustand Erschüttert versetzen. Der SG ist 10 + Trefferwürfel des Zieles + Weisheitsmodifikator des Zieles. Bei Erfolg erhält das Ziel den Zustand Erschüttert für 1 Runde + 1 Runde pro 5 Punkte, um die du den SG übertriffst. Dein Ziel darf nicht weiter als 9 m von dir entfernt sein und muss dich klar sehen

und hören können. Demoralisiert du dieselbe Kreatur erneut, verlängert dies die Wirkungsdauer des Zustandes, verursacht aber keinen stärkeren Furchteffekt.

Zeitaufwand: Standard.

Erneuter Versuch: Ja, aber mit jedem weiteren Fertigkeitswurf gegen dasselbe Ziel steigt der SG um 5; der SG kehrt nach 1 Stunde auf den Normalwert zurück.

Einschüchtern

Du kannst einen Gegner zwingen, sich dir gegenüber für 1W6 x 10 Minuten Freundlich zu verhalten, sofern dir ein Fertigkeitswurf für Einschüchtern gelingt. Der SG ist 10 + Trefferwürfel des Zieles + Weisheitsmodifikator des Zieles. Bei Erfolg gibt dir das Ziel die gewünschten Informationen, unternimmt Handlungen, die es nicht gefährden und bietet anderweitige eingeschränkte Hilfeleistungen an. Mit Ende der Einschüchterung wird das Ziel Unfreundlich und könnte dich den Behörden melden. Misslingt dir der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, versucht das Ziel, dich zu täuschen oder anderweitig zu behindern.

Zeitaufwand: 1 Minute Konversation.

Erneuter Versuch: Ja, aber mit jedem weiteren Fertigkeitswurf gegen dasselbe Ziel steigt der SG um 5; der SG kehrt nach 1 Stunde auf den Normalwert zurück.

Größenbonus: Solltest du größer als das Ziel sein, erhältst du einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern; solltest du kleiner als das Ziel sein, erleidest du einen Malus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern.

Einstellung anderer verändern

Du kannst mittels Beeinflussen die Einstellung von NSC verändern. Der SG richtet sich nach der Anfangseinstellung des Zieles plus seinem Charismamodifikator. Bei Erfolg verbesserst du die Einstellung des Zieles dir gegenüber um einen Schritt, plus einen weiteren Schritt, falls du den SG um 5 oder mehr übertriffst. Du kannst mit einem Fertigkeitswurf die Einstellung maximal um zwei Schritte verändern. Sollte dir der Wurf um 4 oder weniger misslingen, verändert sich die Einstellung des Zieles nicht; misslingt er um 5 oder mehr, verschlechtert sich die Einstellung des Zieles um einen Schritt. Eine Veränderung der Einstellung besteht in der Regel für 1W4 Stunden. Du kannst Beeinflussen nutzen, um eine Kreatur um etwas zu bitten (s.u.), deren Einstellung dir gegenüber Gleichgültig oder besser ist. Es ist dir nicht möglich die Einstellung einer Kreatur zu verändern, wenn sie dich nicht versteht oder wenn ihr Intelligenzwert 3 oder niedriger ist. Diese Einsatzart von Beeinflussen ist im Kampf in der Regel wirkungslos.

Ausgangseinstellung	Beeinflussen-SG
Feindselig	25 + CH-Modifikator des Zieles
Unfreundlich	20 + CH-Modifikator des Zieles
Gleichgültig	15 + CH-Modifikator des Zieles
Freundlich	10 + CH-Modifikator des Zieles
Hilfsbereit	0 + CH-Modifikator des Zieles

Zeitaufwand: 1 Minute andauernder Interaktion.

Erneuter Versuch: Du kannst die Einstellung einer Kreatur nur ein Mal alle 24 Stunden zu verändern versuchen.

Finte im Kampf

Die Finte im Kampf wird im *Grundregelwerk* auf Seite 201 beschrieben. Du kannst anstelle von Bluffen und Motiv erkennen die Fertigkeit Beeinflussen gegen die Sinnesschärfe deines Gegners nutzen.

Zeitaufwand: Standard.

Erneuter Versuch: Ja.

Geheime Nachrichten weitergeben

Du kannst Doppeldeutigkeiten verwenden, um einem anderen Charakter eine geheime Nachricht zukommen zu lassen. Bei Erfolg versteht das Ziel dich automatisch, sofern du eine ihm verständliche Sprache benutzt. Sollte dein Fertigkeitswurf um 5 oder mehr misslingen, überbringst du die falsche Nachricht. Andere Kreaturen, welche die Nachricht erhalten, können sie entschlüsseln, so ihnen konkurrierende Fertigkeitswürfe für Sinnesschärfe zum Motiv erkennen (siehe Seite 82) gegen dein Würfelergebnis gelingen. Vergleiche „Geheime Nachrichten erkennen" unter Sinnesschärfe, um zu bestimmen, ob eine geheime Nachricht abgefangen wird.

Geheime Nachricht	Beeinflussen-SG
Einfache Botschaft	15
Umfangreiche Botschaft	20

Zeitaufwand: Doppelt so lange, wie zum Überbringen auf normalem Wege erforderlich wäre.

Erneuter Versuch: Ja.

Informationen sammeln

Indem du dich unter die Leute in den örtlichen Schenken, auf Marktplätzen und an anderen Versammlungsorten mischst, kannst du versuchen, etwas über ein bestimmtes Thema oder zu einer bestimmten Person in Erfahrung zu bringen. Der SL kann festlegen, dass dem gemeinen Volk manche Themen unbekannt sind.

Gesuchte Information	Beeinflussen-SG
Weithin bekannte Tatsachen oder Gerüchte	10
Obskures oder geheimes Wissen	20 oder höher

Zeitaufwand: 1W4 Stunden.

Erneuter Versuch: Ja.

Lügen

Du kannst versuchen, jemanden mittels eines Fertigkeitswurfes für Beeinflussen zu täuschen. Der SG dieses Wurfs ist das Ergebnis des Fertigkeitswurfs des Zieles für Sinnesschärfe zum Motiv erkennen. Wende die passenden Modifikatoren für der folgende Tabelle an. Diese sind kumulativ, es kommt aber nur ein Modifikator hinsichtlich der Glaubwürdigkeit der Lüge zur Anwendung – je fantastischer die Lüge, umso schwieriger fällt es anderen, sie zu glauben. Der SL könnte festlegen, dass der Versuch, eine extrem unwahrscheinliche Lüge zu erzählen, automatisch scheitert.

Lüge & Situation	Modifikator
Ziel möchte dir glauben	+5
Lüge ist glaubhaft	+0
Lüge ist unwahrscheinlich	–5
Lüge ist weithergeholt	–10
Lüge ist unmöglich	–20
Ziel ist betrunken oder beeinträchtigt	+5
Du besitzt überzeugende Beweise	+10

Zeitaufwand: 1 Runde oder länger bei umfangreichen Geschichten.

Erneuter Versuch: Ja. Weitere Versuche gegen dasselbe Ziel unterliegen aber einem Malus von –10.



Um etwas bitten

Du kannst eine Kreatur, deren Einstellung dir gegenüber Gleichgültig oder besser ist, um etwas bitten. Verwende die SG des Abschnitts „Einstellung verändern" (s.o.) mit den folgenden Modifikatoren. Eine hilfsbereite Kreatur kommt in der Regel den meisten Bitten nach, ohne das ein Wurf erforderlich wird, solange die Bitte nicht ihrer Natur widerspricht oder sie in ernsthafte Gefahr bringt. Der SL kann festlegen, dass manche Bitten automatisch scheitern, wenn sie den Werten oder dem Wesen einer Kreatur widersprechen.

Bitte	SG-Modifikator
Einfache Rat oder Wegweisung	–5
Umfangreicher Rat	+0
Einfache Unterstützung	+0
Ein unbedeutendes Geheimnis enthüllen	+5
Langwierige oder umfangreiche Unterstützung	+5
Gefahrvolle Unterstützung	+10
Ein bedeutendes Geheimnis enthüllen	+10 oder mehr
Unterstützung geben, die bestraft werden könnte	+15 oder mehr
Weitere Bitten	+5 pro Bitte

Zeitaufwand: 1 oder mehr Runden in Abhängigkeit von der Komplexität der Bitte.

Erneuter Versuch: Nein, du kannst dasselbe Ziel aber um etwas anderes bitten.

FINGERFERTIGKEIT (GE; RÜSTUNGSMALUS; NUR GEÜBT)

Deine geschickten Hände erlauben dir Tätigkeiten, welche Feinmotorik und Fingerspitzengefühl erfordern.

Einsatzmöglichkeiten: Fallen oder Gerätschaften entschärfen, Gegenstände am Leib verbergen, Gegenstände stehlen, Gegenstände unbemerkt einstecken, Schlösser öffnen.

GRW-Fertigkeiten: Fingerfertigkeit, Mechanismus ausschalten,

Fallen oder Gerätschaften entschärfen

Diese Art von Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit wird vom SL verdeckt gewürfelt, so dass du nicht weißt, ob du erfolgreich warst. Bei Erfolg schaltest du den Mechanismus aus. Sollte der Fertigkeitswurf um 4 oder weniger misslingen, schaltest du den Mechanismus nicht aus, kannst es aber erneut versuchen. Misslingt der Wurf dagegen um 5 oder mehr, wird die Falle ausgelöst. Sollte dir ein Fertigkeitswurf zum Sabotieren einer anderen Art von Mechanismus um 5 oder mehr misslingen,

glaubst du nur, Erfolg gehabt zu haben, während die Gerätschaft tatsächlich normal weiterfunktioniert.

Indem du den SG um 5 anhebst, kannst du versuchen, keine Spuren deines Tuns zu hinterlassen. Du kannst einfache Gerätschaft wie z.B. Sättel oder Wagenräder so sabotieren, dass sie zunächst normal funktionieren, nach einiger Zeit (meist 1W4 Runden oder Minuten der Nutzung) aber kaputtgehen.

Mechanismus	Zeitaufwand	Fingerfertigkeit-SG	Beispiel
Einfach	1 Runde	10	Ein Schloss blockieren
Komplex	1W4 Runden	15	Ein Wagenrad sabotieren
Schwierig	2W4 Runden	20	Eine Falle entschärfen oder zurücksetzen
Extrem	2W4 Runden	25	Eine kompexe Falle entschärfen, einen Uhrwerkmechanismus clever sabotieren

Zeitaufwand: Variiert (siehe Tabelle). Den Prozess des Ausschaltens eines Mechanismus zu beginnen oder fortzusetzen erfordert eine Volle Aktion.

Erneuter Versuch: Ja, aber nur, wenn dir der Fertigkeitswurf um 4 oder weniger misslingt.

Gegenstände am Leib verbergen

Um einen kleinen Gegenstand wie z.B. eine leichte Waffe oder leicht zu verbergende Fernkampfwaffe (z.B. eine Handarmbrust, eine Schleuder oder einen Wurfpfeil) an deiner Person zu verbergen, ist ein Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen den Fertigkeitswurf für Sinnesschärfe desjenigen erforderlich, der dich beobachtet oder abtastet (siehe Seite 81). Du erhältst einen Bonus von +2 auf diesen Fertigkeitswurf, falls du einen Dolch verbirgst. Sollte dich jemand abtasten, erhält er einen Bonus von +4 auf seinen Fertigkeitswurf für Sinnesschärfe. Die Art des zu verbergenden Gegenstandes und deine Kleidung können deinen Wurf modifizieren. Diese Modifikatoren sind kumulativ.

Situation	Fingerfertigkeit-SG
Dolch	+2
Außergewöhnlich kleiner Gegenstand (Münze, Ring, Schuriken)	+4
Schwere oder weite Kleidung	+2

Zeitaufwand: Standard oder Bewegungsaktion mit einen Malus von -20.

Erneuter Versuch: Ja, aber gegenüber dem selben Ziel steigt der SG um 10.

Waffen ziehen: Das Ziehen einer verborgenen Waffe ist eine Standard-Aktion, welche keine Gelegenheitsangriffe provoziert.

Gegenstände stehlen

Um einer Kreatur einen Gegenstand zu stehlen, ist ein Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen SG 20 erforderlich. Dem Gegner steht ein konkurrierender Fertigkeitswurf für Sinnesschärfe gegen das Ergebnis deines Fertigkeitswurfes für Fingerfertigkeit zu. Bei Erfolg bemerkt er deinen Versuch unabhängig von deinem Erfolg oder Misserfolg. Du kannst keiner Kreatur im Kampf einen Gegenstand abnehmen, die von deiner Anwesenheit weiß.

Zeitaufwand: Standard-Aktion oder Bewegungsaktion mit einem Malus von –20.

Erneuter Versuch: Ja, aber gegenüber dem selben Ziel steigt der SG um 10.

Gegenstände unbemerkt einstecken

Einen kleinen Zaubertrick aufzuführen oder einen münzgroßen Gegenstand, den niemand am Leib oder in Händen trägt einzustecken, erfordert einen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen SG 10. Sollte jemand dich gut beobachten, bemerkt er dein Tun, sofern ihm ein konkurrierender Fertigkeitswurf für Sinnesschärfe gegen deinen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gelingt (siehe Seite 81).

Zeitaufwand: Standard-Aktion oder Bewegungsaktion mit einem Malus von –20.

Erneuter Versuch: Ja, aber gegenüber dem selben Ziel steigt der SG um 10.

Schlösser öffnen

Der SG zu Öffnen eines Schlosses hängt von der Qualität des Schlosses ab.

Schlossqualität	Fingerfertigkeit-SG
Einfach	20
Gewöhnlich	25
Gut	30
Überragend	40
Keine Diebeswerkzeuge zur Hand	+10

Zeitaufwand: Volle Aktion.

Erneuter Versuch: Ja.

GESELLSCHAFTSKENNTNISSE (IN; NUR GEÜBT)

Du verstehst die Leute und die Grundlagen und Regeln, nach denen Gesellschaften funktionieren. Ebenso kennst du die historischen Ereignisse, welche die heutigen Gesellschaften geformt haben. Ein Teil dieser Expertise umfasst auch ein höheres Sprachverständnis.

Einsatzmöglichkeiten: Fälschungen erschaffen oder entdecken, Monster identifizieren (Humanoide), Schriftstücke entziffern, Sprachen erlernen, Wissen abrufen (Adel, Geschichte oder Lokales).

GRW-Fertigkeiten: Sprachenkunde, Wissen (Adel), Wissen (Geschichte), Wissen (Lokales).

Fälschungen erschaffen oder entdecken

Um eine Fälschung zu erschaffen, musst du über die erforderlichen Schreibmaterialien verfügen. Sollte es nicht auf die Handschrift ankommen, musst du lediglich ein ähnliches Dokument zuvor gesehen haben und erhältst einen Bonus von +8 auf den Fertigkeitswurf. Um eine Unterschrift zu fälschen, benötigst du eine zu kopierende Vorlage, welche dir einen Bonus von +4 auf den Fertigkeitswurf verschafft. Um ein längeres Dokument in der Handschrift einer anderen Person zu fälschen, benötigst du allerdings eine größere Schriftprobe.

Der SL führt den Fertigkeitswurf für Gesellschaftskunde zum Fälschen verdeckt aus, daher weißt du solange nicht mit Sicherheit, wie gut deine Fälschung ist, bis jemand sie sich näher ansieht. Dem Betrachter steht dabei ein konkurrierender Fertigkeitswurf für Gesellschaftskenntnis zu, welcher mit den passenden Boni oder Mali modifiziert wird, die unter „Schriftstücke entziffern" (s.u.) aufgeführt sind.

Zeitaufwand: 1 bis 1W4 Minuten pro Seite, um eine Fälschung zu erschaffen oder 1 Runde pro Seite, um eine Fälschung zu entdecken.

Erneuter Versuch: Ja, allerdings wird ein Betrachter, welcher auf eine Fälschung stößt, spätere Dokumente misstrauischer behandeln wird.

Monster identifizieren

Gesellschaftskenntnisse kann genutzt werden, um Monster zu identifizieren – siehe auch den Kasten auf Seite 80.

Schriftstücke entziffern

Ein Fertigkeitswurf für Gesellschaftskenntnisse kann dir ermöglichen, Schriftstücke in einer unbekannten Sprache oder Botschaften in unvollständiger oder archaischer Form zu entziffern. Sollte dir der Fertigkeitswurf gelingen, verstehst du den allgemeinen Inhalt einer geschriebenen Seite. Solltest er dir misslingen, muss dir ein Weisheitswurf gegen SG 5 gelingen, um keine falschen Schlüsse zu ziehen. Der SL führt beide Würfe verborgen aus, so dass du nicht weißt, ob deine Schlussfolgerungen korrekt sind.

Unvertraute Nachricht	Gesellschaftskenntnisse-SG
Einfache Botschaft	20
Gewöhnlicher Text	25
Kompliziertes, exotisches oder sehr altes Schriftstück	30

Zeitaufwand: 1 Minute pro Seite.
Erneuter Versuch: Ja.

Sprachen erlernen

Wenn du einen Fertigkeitsrang in Gesellschaftskenntnisse investierst, erlernst du jedes Mal das Lesen und Sprechen einer neue Sprache. Eine Auflistung der verbreiteten Sprachen findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 105.

Zeitaufwand: Keine. Im Gegensatz zu anderen Anwendungen von Fertigkeiten steht dir dieser Vorteil zu allen Zeiten zur Verfügung.

Wissen abrufen

Gesellschaftskenntnisse kann genutzt werden, um sich an Wissen zum Adel, zu den Bewohnern einer Region, Gebräuchen, Gesetzen, historischen Ereignissen, lokalen Herrschern, Legenden und wichtigen Persönlichkeiten zu erinnern. Siehe auch den Kasten auf Seite 82. Bei bestimmten Fragen kommen die folgenden SG zur Anwendung:

Frage	Gesellschafts-kenntnisse-SG
Gesetze, Herrscher und beliebte Örtlichkeiten	10
Kürzliches oder historisch bedeutsames Ereignis	10
Das grobe Datum eines bestimmten Ereignisses	15
Ein verbreitetes Gerücht oder eine Tradition	15
Die korrekte Etikette	15
Geheime Herrscher, Organisationen und Örtlichkeiten	20
Die Erbfolge	20
Obskures oder in ferner Vergangenheit liegendes historisches Ereignis	20

HEIMLICHKEIT (GE; RÜSTUNGSMALUS)

Du bist begabt darin, unbemerkt zu bleiben, so dass du an Gegnern vorbeischlüpfen oder aus dem Verborgenen zuschlagen kannst. Diese Fertigkeit deckt Verstecken und Schleichen ab.

Einsatzmöglichkeiten: Nicht bemerkt werden.
GRW-Fertigkeiten: Heimlichkeit.

Nicht bemerkt werden

Diese Anwendung von Heimlichkeit funktioniert wie die GRW-Fertigkeit Heimlichkeit.

Zeitaufwand: Keiner, wird Heimlichkeit aber unmittelbar nach einem Fernkampfangriff eingesetzt, erfordert dies eine Bewegungsaktion.

NATURKENNTNISSE (IN; NUR GEÜBT)

Du weißt eine Menge über die Natur und besitzt die Gabe, wilde Kreaturen zu befehligen und auszubilden.

Einsatzmöglichkeiten: Mit Tieren umgehen, Monster identifizieren (Aberrationen, Feenwesen, Monströse Humanoide, Pflanzen, Schlicke, Tiere, Ungeziefer), Wissen abrufen (Geographie, Gewölbe oder Natur).

GRW-Fertigkeiten: Mit Tieren umgehen, Wissen (Geographie), Wissen (Gewölbe), Wissen (Natur).

Mit Tieren umgehen

Diese Anwendung von Naturkenntnisse funktioniert wie die GRW-Fertigkeit Mit Tieren umgehen, verwendet aber Intelligenz anstelle von Charisma.

Zeitaufwand: Variiert. Ein Tier anzuweisen ist eine Bewegungsaktion, ein Tier anzutreiben eine Volle Aktion.

Erneuter Versuch: Ja, außer beim Großziehen eines Tieres.

Monster identifizieren

Naturkenntnisse kann genutzt werden um Monster der Kreaturenart Aberration, Feenwesen, Monströser Humanoid, Pflanze, Schlick, Tier oder Ungeziefer zu identifizieren; siehe auch den Kasten auf Seite 80.

Wissen abrufen

Naturkenntnisse kann genutzt werden, um sich an Wissen zu Geländearten, Höhlenkunde, Jahreszeiten, Klima, Pflanzen, Tieren und Wetter zu erinnern; siehe auch den Kasten auf Seite 82. Bei bestimmten Fragen kommen die folgenden SG zur Anwendung:

Frage	Naturkenntnisse-SG
Gewöhnliche Pflanze oder gewöhnliches Tier identifizieren	10
Gestein, Mineral oder Metall identifizieren	10
Eine Steigung bestimmen	15
Unnatürliches Wetterphänomen identifizieren	15
Regionale Geländemerkmale erkennen	15
Eine natürliche oder unterirdische Gefahr identifizieren	HG der Gefahr +15
Ein künstliches Merkmal erkennen	20
Bestimmen, wie tief unter der Oberfläche man ist	20
Wissen, wo die nächste wichtige Örtlichkeit ist	20

MAGIEKENNTNISSE (IN; NUR GEÜBT)

Du weißt, wie Zauber und magische Gegenstände funktionieren und kennst zahlreiche Informationen zur Magie. Egal ob du ein Zauberkundiger bist oder nicht, bist du dazu imstande, magische Gegenstände zu aktivieren, selbst wenn dir dies normalerweise nicht möglich wäre.

Einsatzmöglichkeiten: Magie identifizieren, Magische Gegenstände aktivieren (welche du normalerweise nicht benutzen kannst), Magische Gegenstände herstellen, Monster identifizieren (Drachen, Konstrukte und Magische Bestien), Wissen abrufen (Arkanes), Zauber erlernen oder ausborgen (aus Zauberbüchern und Schriftrollen).

GRW-Fertigkeiten: Magischen Gegenstand benutzen, Wissen (Arkanes), Zauberkunde.

Magierspezialist: Falls du ein Magier bist, der sich auf eine Schule der Magie spezialisiert hat, so erhältst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Magiekenntnisse, um Zauber deiner gewählten Schule zu erlernen, vorzubereiten und zu identifizieren; du erleidest aber einen Malus auf entsprechende Fertigkeitswürfe hinsichtlich Zaubern deiner verbotenen Schulen.

Magie identifizieren

Mit einem Fertigkeitswurf für Magiekenntnisse kannst du die Art von Zaubern bestimmen, welche gewirkt werden oder gegenwärtig wirken. Auf diese Weise kannst du auch magische Auren aufspüren und magische Schriften auf Schriftrollen lesen, ohne *Magie lesen* wirken zu müssen.

Ziel	Magiekenntnisse-SG
Auren bei Nutzung von *Magie entdecken* identifizieren	Zaubergrad +15
Eigenschaften eines magischen Gegenstandes bei Nutzung von *Magie entdecken* identifizieren	Zauberstufe des Gegenstandes +15
Einen Zauber identifizieren, während er gewirkt wird	Zaubergrad +15
Eine Schriftrolle ohne *Magie lesen* entziffern	Zaubergrad +20
Einen wirkenden Zaubereffekt identifizieren	Zaubergrad +20
Einen Zauber identifizieren, der gerade dich zum Ziel gewählt hat	Zaubergrad +25

Zeitaufwand: (In den meisten Fällen) Keiner. Das Entziffern einer Schriftrolle ist eine Volle Aktion und der Versuch, die Eigenschaften eines magischen Gegenstandes zu identifizieren, erfordert 3 Runden pro Gegenstand.

Erneuter Versuch: Ja, bei Fertigkeitswürfen zum Identifizieren eines Zaubers. Wenn du *Magie entdecken* und *Identifizieren* nutzt, um die Eigenschaften magischer Gegenstände zu bestimmen, kannst du nur einen Versuch pro Tag ablegen.

Sinnesschärfe-Mali: Das Identifizieren eines gerade auf dich gewirkten Zaubers unterliegt hinsichtlich Entfernung, nachteiligen Umständen usw. den selben Mali, welche auch bei Würfen für Sinnesschärfe zur Anwendung kommen.

Magische Gegenstände aktivieren

Diese Anwendung von Magiekenntnisse funktioniert wie die GRW-Fertigkeit Magischen Gegenstand benutzen, verwendet aber Intelligenz anstelle von Charisma.

Zeitaufwand: Keiner.

Erneuter Versuch: Ja, doch solltest du beim Aktivieren eines Gegenstandes eine natürliche 1 würfeln und der Fertigkeitswurf misslingen, kannst du diesen Gegenstand die nächsten 24 Stunden lang nicht erneut aktivieren.

Magische Gegenstände herstellen

Du musst einen Fertigkeitswurf für Magiekenntnisse beim Herstellen eines magischen Gegenstandes ablegen. Der SG hängt vom jeweiligen Gegenstand ab. Siehe Seite 548 im *Grundregelwerk*.

Zeitaufwand: Keiner.

Monster identifizieren

Mittels verschiedener Fertigkeiten kannst du Monster und ihre besonderen Kräfte oder Schwächen identifizieren. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf ermöglicht es dir, dich an eine nützliche Information zu betreffenden Monster zu erinnern; pro 5 Punkte, um welche du den SG übertriffst, erinnerst du dich an eine weitere brauchbare Information.

Monsterseltenheit	Fertigkeitswurf-SG
Sehr häufig (Goblin)	HG des Monsters +5
Die meisten Monster	HG des Monsters +10
Selten (Tarraske)	HG des Monsters +15

Die folgende Auflistung verweist auf die je nach Kreaturenart zur Anwendung kommende Fertigkeit:

Kreaturenart	Fertigkeit
Aberration	Naturkenntnisse
Drache	Magiekenntnisse
Externar	Religionskenntnisse
Feenwesen	Naturkenntnisse
Humanoider	Gesellschaftskenntnisse
Konstrukt	Magiekenntnisse
Magische Bestie	Magiekenntnisse
Monströser Humanoider	Naturkenntnisse
Pflanze	Naturkenntnisse
Schlick	Naturkenntnisse
Tier	Naturkenntnisse
Ungeziefer	Naturkenntnisse
Untoter	Religionskenntnisse

Zeitaufwand: Keine.

Monster identifizieren

Magiekenntnisse kann genutzt werden, um Monster der Kreaturenarten Drache, Konstrukt oder Magische Bestie zu identifizieren – siehe auch den Kasten auf dieser Seite.

Wissen abrufen

Magiekenntnisse kann genutzt werden, um sich an Wissen zu arkanen Symbolen, magischen Traditionen und uralten Mysterien zu erinnern. Bei bestimmten Fragen kommen die folgenden SG zur Anwendung:

Frage	Magiekenntnisse-SG
Zauber mit spezifischen Materialkomponenten identifizieren	20
Magisch hergestellte Materialien identifizieren	Zaubergrad +20

Zauber erlernen oder ausborgen

Um deinem Zauberbuch neue Zauber hinzuzufügen oder Zauber aus dem Zauberbuch eines anderen Zauberkundigen vorzubereiten, muss dir ein Fertigkeitswurf für Magiekenntnisse gelingen.

Ziel	Magiekenntnisse-SG
Einen Zauber aus einen Zauberbuch oder von einer Schriftrolle erlernen	Zaubergrad +15
Einen Zauber aus einem geborgten Zauberbuch vorbereiten	Zaubergrad +15

Zeitaufwand: Das Erlernen eines Zaubers erfordert 1 Stunde pro Zaubergrad oder 30 Minuten bei einem Zaubertrick (bzw. Zaubern der Stufe 0). Das Vorbereiten eines geborgten Zaubers ist Teil der Vorbereitungen des Zauberwirkens an sich und erfordert keine zusätzliche Zeit.

Erneuter Versuch: Sollte es dir nicht gelingen, einen Zauber aus einem Zauberbuch zu erlernen, kannst du es nach 1 Woche erneut versuchen. Sollte es dir nicht gelingen, einen Zauber aus einem geborgten Zauberbuch vorzubereiten, kannst du erst am nächsten Tag einen neuen Versuch ausführen.

Religionskenntnisse (In; nur geübt)

Die Geheimnisse der Gottheiten, Religionen und extraplanaren Reiche sind für dich ein offenes Buch.

Einsatzmöglichkeiten: Monster identifizieren (Externare und Untote), Wissen abrufen (Die Ebenen und Religionen).

GRW-Fertigkeiten: Wissen (Die Ebenen), Wissen (Religion).

Monster identifizieren

Religionskenntnisse kann genutzt werden, um Monster der Kreaturenarten Externar und Untoter zu identifizieren – siehe auch den Kasten auf Seite 80.

Wissen abrufen

Religionskenntnisse kann ebenfalls verwendet werden, um sich an Wissen zu den Ebenen, Göttern, heiligen Symbolen, religiösen Traditionen, Schöpfungsgeschichten und planarer Magie zu erinnern. Bei bestimmten Fragen kommen die folgenden SG zur Anwendung:

Frage	Religionskenntnisse-SG
Die Namen der Ebenen	10
Ein Symbol oder einen Priester einer verbreiteten Religion erkennen	10
Die verbreiteten Mythologien und Gebote	15
Die gegenwärtige Ebene erkennen	15
Die planare Herkunft einer Kreatur identifizieren	20
Ein Symbol oder einen Priester einer eher unbekannten Religion erkennen	20

Sinnesschärfe (We)

Dank deiner scharfen Sinne bemerkst du feine Einzelheiten, erkennst nahende Gefahren und kannst erkennen, ob Leute lügen oder sich anderweitig verdächtig verhalten.

Einsatzmöglichkeiten: Ahnungen, Geheime Nachrichten bemerken, Kreaturen und Einzelheiten bemerken, Motiv erkennen, Örtlichkeiten durchsuchen, Verzauberungen wahrnehmen.

GRW-Fertigkeiten: Motiv erkennen, Wahrnehmung.

Ahnungen

Mit einem Fertigkeitswurf für Sinnesschärfe gegen SG 20 kannst du eine soziale Situation (z.B. die Rangordnung innerhalb einer Gruppe) aus dem Bauch heraus einschätzen. Du erlangst ein allgemeines Gefühl dafür, ob etwas nicht stimmt oder ob man einer Person nicht vertrauen kann, erhältst aber keine spezifischen Informationen. Um zu bestimmen, ob eine Behauptung eine Lüge ist, greifst du auf die Einsatzmöglichkeit Motiv erkennen (siehe Seite 82) zurück.

Zeitaufwand: 1 Minute.

Geheime Nachrichten bemerken

Du kannst mittels Sinnesschärfe geheime Botschaften zu bemerken, die ein anderer mittels der Fertigkeit Beeinflussen weitergibt. Du legst hierzu einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Sinnesschärfe gegen den Fertigkeitswurf deines Gegenübers für Beeinflussen ab; dabei erleidest du einen Malus von -2 auf den Wurf pro in der Nachricht enthaltener Information, mit der du nichts anfangen kannst. Gelingt dir der Fertigkeitswurf um 4 Punkte oder weniger, weißt du, dass eine geheime Nachricht weitergegeben wurde, verstehst den Inhalt aber nicht. Übertriffst du den SG um 5 Punkte oder mehr, fängst du die Nachricht ab und verstehst sie. Scheiterst du um 4 Punkte oder weniger, bemerkst du die versteckte Kommunikation nicht; scheitert dein Wurf um 5 oder mehr, könntest du dir falsche Informationen zusammenreimen. Vergleiche auch Seite 76 zum Übermitteln von geheimen Nachrichten .

Zeitaufwand: Keiner. Diese Handlung ist in der Zeit enthalten, in der man die Nachricht erhält.

Erneuter Versuch: Nein, du kannst aber einen Fertigkeitswurf gegen die nächste geheime Nachricht ablegen.



Kreaturen und Einzelheiten bemerken

Du kannst mittels Sinnensschärfe eine Kreatur bemerken, sofern dir ein konkurrierender Fertigkeitswurf gegen ihren Wurf für Heimlichkeit gelingt. Du kannst ferner Geräusche, optische Eindrücke und andere Sinneseindrücke bemerken. Zum Auffinden verborgener Gegenstände, Fallen, Geheimtüren usw., die Zeit zum Aufspüren erfordern, verwendest du die Anwendungsmöglichkeit Örtlichkeit durchsuchen (s.u.).

Sinneseindruck	Sinnesschärfe-SG
Kampfgeräusche hören	-10
Verrottenden Abfall riechen	-10
Einzelheiten eines Gespräches hören	0
Eine sichtbare Kreatur sehen	0
Rauch riechen	0
Verdorbene Nahrung erkennen	5
Schritte einer Kreatur hören	10
Einzelheiten eines geflüsterten Gespräches hören	15
Einen Zaubertrank kosten und identifizieren ZS des Trankes	+15
Einen im Schloss gedrehten Schlüssel hören	20
Das Spannen einer Bogensehne hören	25
Eine grabende Kreatur unter sich wahrnehmen	25
Einen Taschendieb bemerken	Konkurrierender Wurf für Fingerfertigkeit
Eine Kreatur bemerken, die Heimlichkeit nutzt	Konkurrierender Wurf für Heimlichkeit

Die SG von Fertigkeitswürfen für Sinnesschärfe zum Bemerken und zum Suchen werden wie folgt modifiziert:

Bemerkenmodifikatoren	SG-Modifikator
Entfernung zur Quelle, zum Gegenstand oder zur Kreatur	+1 pro 3 m
Durch eine geschlossene Tür	+5
Durch eine Wand	+10 pro 30 cm Dicke
Günstige Umstände	-2
Ungünstige Umstände	+2
Furchtbare Umstände	+5
Würfelnde Kreatur ist abgelenkt	+5
Würfelnde Kreatur schläft	+10
Quelle, Gegenstand oder Kreatur ist unsichtbar	+20

Zeitaufwand: Keiner. Diese Anwendungsmöglichkeit wird hauptsächlich als Reaktion auf Sinneseindrücke angewendet.

Erneuter Versuch: Ja.

Umstände: Günstige, ungünstige und furchtbare Umstände hängen vom genutzten Sinn ab. Helles Licht mag für Sichtwahrnehmung ein günstiger Umstand sein, während Fackel- oder Mondlicht ungünstig sein kann. Hintergrundgeräusche könnten den SG für einen gehörbasierenden Fertigkeitswurf anheben, während andere Gerüche den SG eines auf Geruchsinn basierenden Wurfes erhöhen können. Furchtbare Bedingungen können Kerzenlicht für sichtbasierende Würfe, das Brüllen eines Drachen hinsichtlich anderer Geräusche oder ein übermächtiger Gestank sein, der andere Gerüche überdeckt.

Motiv erkennen

Du kannst mit einem konkurrierenden Fertigkeitswurf für Sinnesschärfe erkennen, ob eine Kreatur dich anlügt. Vergleiche „Lügen" unter Beeinflussen (s.o.).

Zeitaufwand: Keiner.

Erneuter Versuch: Nein, du kannst aber einen Fertigkeitswurf für Sinnesschärfe gegen jede Lüge ablegen.

Örtlichkeiten durchsuchen

Du kannst einen Bereich umfangreich durchkämmen und nach versteckten Fallen, Türen usw. suchen. Es kommen beim Suchen dieselben Modifikatoren auf den Fertigkeitswurf für Sinnesschärfe zur Anwendung, wie unter „Kreaturen und Einzelheiten bemerken" (s.o.) aufgelistet.

Verborgenes Objekt	Sinnesschärfe-SG
Durchschnittlich verborgene Tür finden	15
Durchschnittliche Geheimtür finden	20
Verborgene Falle finden	Variiert nach Falle

Zeitaufwand: Bewegungsaktion. Pro aufgewandter Bewegungsaktion kannst du einen Bereich von 3 m x 3 m durchsuchen.

Erneuter Versuch: Ja.

Verzauberungen wahrnehmen

Mit einem Fertigkeitswurf für Sinnesschärfe gegen SG 25 kannst du feststellen, ob das Verhalten einer Kreatur durch Magie der Schule der Verzauberung beeinflusst wird; sollte die Kreatur unter magischer Beherrschung stehen, beträgt der SG 15.

Zeitaufwand: 1 Minute.

Wissen abrufen

Manche Fertigkeiten besitzen die Einsatzmöglichkeit Wissen abrufen. Auf diese Weise kannst du Antworten zum fraglichen Thema finden. Der SG für sehr einfache Fragen beträgt 10, für grundlegende Fragen 15 und 20 bis 30 für wirklich schwierige Fragen.

Zeitaufwand: In der Regel keiner. Die Nutzung einer Bibliothek (siehe unten, „ungeübt") erfordert 1W4 Stunden.

Ungeübt: Du kannst keine ungeübten Fertigkeitswürfe für Wissen gegen einen SG ablegen, der höher als 10 ist, es sei denn, dir steht eine umfassende Bibliothek zu dem erforderlichen Thema zur Verfügung.

Überlebenskunst (We)

Du weißt, wie man in der Wildnis überlebt, sich dort orientiert und wie man Wunden versorgt.

Einsatzmöglichkeiten: In der Wildnis überleben, Norden bestimmen, Spuren folgen, Wunden und Leiden behandeln.

GRW-Fertigkeiten: Heilkunde, Überlebenskunst.

In der Wildnis überleben

Du kannst für dich und andere in der Wildnis Nahrung und Schutz beschaffen. Verwende die folgenden SG für die fraglichen Aufgaben:

Aufgabe	Überlebenskunst-SG
In der Wildnis zurechtkommen	10
Natürlichen Gefahren (z.B. Treibsand) aus dem Weg gehen	15
Sich nicht verirren	15
Für 24 Stunden im Voraus das Wetter voraussagen	15
Widrige Wetterbedingungen ertragen	15

Wenn du „In der Wildnis zurechtkommen" nutzt, kannst du dich mit maximal deiner halben Überlandbewegungsrate fortbewegen, während du jagst und sammelst, ohne dabei Nahrungs- und Wasservorräte zu verbrauchen. Du kannst dabei einen weiteren Charakter für jeweis 2 Punkte versorgen, um welche du den SG von 10 übertriffst.

Wenn du "widrige Wetterbedingungen ertragen" musst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen Wetterbedingungen, wenn du dich maximal mit deiner halben Überlandbewegungsrate fortbewegst, oder einen Bonus von +4, wenn du an Ort und Stelle verbleibst. Du kannst diesen Bonus einem weiteren Charakter pro 1 Punkt verleihen, um den dein Wurf den SG von 15 übertrifft.

Wenn du das Wetter vorhersagst, kann du es für einen weiteren Tag pro 5 Punkte vorausbestimmen, um welche dein Wurf den SG von 15 übertrifft.

Zeitaufwand: Variiert. Ein Fertigkeitswurf kann eine Aktivität repräsentieren, die mehrere Stunden oder einen ganzen Tag erfordert.

Erneuter Versuch: Du kannst nur ein Mal alle 24 Stunden einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst ablegen, um in der Wildnis zurechtzukommen oder widriges Wetter zu ertragen. Um dich nicht zu verirren oder einer natürlichen Gefahr aus dem Weg zu gehen kannst du jeweils dann einen Fertigkeitswurf ablegen, wenn die Situation dies erfordert.

Norden bestimmen

Wenn du in Überlebenskunst geübt bist, kannst du automatisch bestimmen, in welcher Richtung Norden liegt.

Zeitaufwand: Keiner.

Spuren folgen

Um Spuren zu finden oder ihnen über maximal 1,5 Kilometer folgen zu können, muss dir ein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gelingen. Du musst jedes Mal einen neuen Wurf ablegen, sobald es schwerer wird, den Spuren zu folgen. Wenn du Spuren folgst, bewegst du dich mit deiner halben Bewegungsrate. Du kannst deine volle Bewegungsrate nutzen, sofern du dir einen Malus von -5 auf den Fertigkeitswurf für Überlebenskunst auferlegst, oder deine doppelte Bewegungsrate bei einem Malus von -20. Der SG zum Spuren folgen hängt von der Oberfläche und den vorherrschenden Bedingungen ab (siehe Kasten).

Oberfläche	Überlebenskunst-SG
Sehr weicher Boden	5
Weicher Boden	10
Fester Boden	15
Harter Boden	20

Dein Fertigkeitswurf für Überlebenskunst kann durch die folgenden Bedingungen modifiziert werden. Ein Wurf kann von mehreren Modifikatoren betroffen sein, wende aber nur jeweils den Modifikator für die größte Kreatur in der verfolgten Gruppe und den schwerwiegendsten Malus für schlechte Sichtverhältnisse an.

Spuren folgen -Modifikatoren	SG-Modifikator
Mehrere Kreaturen in einer Gruppe	-1 pro 3 Kreaturen
Größenkategorie der verfolgten Kreaturen	
Mini	+8
Winzig	+4
Sehr klein	+2
Klein	+1
Mittelgroß	+0
Groß	-1
Riesig	-2
Gigantisch	-4
Alter der Spuren +1 pro 24 Stunden	
Regenfälle seit Hinterlassen der Spuren	+1 pro Regenstunde
Frischer Schneefall seit Hinterlassen der Spuren	+10
Schlechte Sichtverhältnisse	
Nebel oder Regen	+3
Mondlicht	+3
Verhangene oder mondlose Nacht	+6
Verfolgte Gruppe verwischt ihre Spuren und bewegt sich mit halber Bewegungsrate	+5

Zeitaufwand: Volle Aktion oder länger.

Erneuter Versuch: Du kannst einen fehlgeschlagenen Fertigkeitswurf nach 1 Stunden (im Freien) oder nach 10 Minuten (in geschlossenen Räumen) wiederholen.

Ungeübt: Du kannst Spuren ungeübt folgen, sofern der SG nicht höher als 10 ist.

Sinnesschärfe: Um einen Fußabdruck oder ähnliche Hinweise auf vorbeigekommene Kreaturen zu finden, kannst du die Fertigkeit Sinnesschärfe mit denselben Modifikatoren und SG nutzen, die bei Überlebenskunst für Spuren folgen zur Anwendung kommen, allerdings kannst du mittels Sinnesschärfe keinen Spuren folgen.

Oberflächen

Dieser Kasten liefert dir Beispiele für die diversen Arten von Oberflächen, die unter "Spuren folgen" bei Überlebenskunst aufgeführt werden:

Sehr weicher Boden: Jede Oberfläche, in der tiefe, klar erkennbare Fußabdrücke verbleiben; z.B. frischer Schnee, dichter Staub, nasser Schlamm.

Weicher Boden: Jede Oberfläche, die zwar unter Druck nachgibt, aber fester ist als nasser Schlamm oder frischer Schnee, so dass eine Kreatur des Öfteren flache Fußabdrücke hinterlässt.

Fester Boden: Die meisten normalen Oberflächen im Freien (z.B. Rasen, Acker, Waldboden usw.) oder außergewöhnlich weiche oder schmutzige Oberflächen (z.B. dicke Teppiche und sehr schmutzige oder staubige Böden). Eventuell hinterlässt die verfolgte Kreatur Spuren in Form abgebrochener Äste oder verhedderter Haare, während Fußabdrücke nur teilweise und/oder gelegentlich zu finden sind.

Harter Boden: Dies ist jede Oberfläche, in die sich keine Fußabdrücke einprägen, z.B. kahler Fels oder Böden in geschlossenen Räumen. Auch Flussbetten fallen in der Regel unter diese Kategorie, da hinterlassene Fußabdrücke rasch fortgewaschen oder zugeschwemmt werden. Die Kreatur hinterlässt nur minimale Spuren, z.B. in Form von Kratz- oder Schleifspuren, versetzter Steinchen und dergleichen.

Wunden und Leiden behandeln

Diese Anwendung von Überlebenskunst funktioniert wie die GRW-Fertigkeit Heilkunde.

Zeitaufwand: Erste Hilfe und das Behandeln einer Wunde oder einer Vergiftung ist eine Standard-Aktion. Das Behandeln einer Krankheit oder das Versorgen einer Kreatur, die durch *Dornenwuchs* oder *Steindornen* verwundet wurde, erfordert 10 Minuten. Das Behandeln tödlicher Wunden erfordert 1 Stunde. Langzeitbehandlung erfordert 8 Stunden leichter Aktivität.

Erneuter Versuch: Variiert. Im Allgemeinen kannst du eine Behandlung von Wunden oder Leiden nicht ohne einen Beweis dafür wiederholen, dass der erste Fertigkeitswurf misslungen ist. Du kannst einen Fertigkeitswurf für Erste Hilfe stets wiederholen, sofern das Ziel noch am Leben ist.



VOLKSBONI

Die Völker des *Grundregelwerkes*, welche Boni auf Fertigkeiten erhalten, sollten auf folgende Weise angepasst werden:

Elf: Geschärfte Sinne verleiht einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Sinnesschärfe.

Gnom: Eifrig funktioniert unverändert, sofern in der Kampagne Hintergrundfertigkeiten genutzt werden. Andernfalls verleiht es nach Wahl des Spielers einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe des Charakters für Auftreten oder Magiekenntnisse. Geschärfte Sinne verleiht einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Sinnesschärfe.

Halb-Elf: Geschärfte Sinne verleiht einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Sinnesschärfe.

Halbling: Geschärfte Sinne verleiht einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Sinnesschärfe. Wendig verleiht einen Volksbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Athletik.

Halb-Ork: Einschüchternd betrifft nur Fertigkeitswürfe für Beeinflussen zum Demoralisieren oder Einschüchtern.

Zwerg: Gier funktioniert unverändert, sofern in der Kampagne Hintergrundfertigkeiten genutzt werden. Andernfalls verleiht es einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Magiekenntnisse, um magische Gegenstände zu identifizieren, bei denen Edelmetalle oder Edelsteine verarbeitet wurden.

Klassenboni

Die Boni für Klassenfertigkeiten funktionieren unter diesem System auf dieselbe Weise und verleihen denselben Bonus von +3. Da sich aber die Liste der Fertigkeiten verändert, ersetzen die folgenden Einträge die normalen Listen der Klassenfertigkeiten. Die Zahl in Klammern gibt die Anzahl an Fertigkeitsrängen an, welche ein Charakter dieser Klasse pro Stufe erhält; addiere darauf immer den halben Intelligenzmodifikator, selbst wenn dieser negativ sein sollte. Ein Charakter erlangt pro Stufe immer wenigstens 1 Fertigkeitsrang pro Stufe.

Alchemist (2 + 1/2 IN): Fingerfertigkeit, Magiekenntnisse, Überlebenskunst.

Arkanist (1 + 1/2 IN): Gesellschaftskenntnisse, Magiekenntnisse, Religionskenntnisse.

Attentäter (3 + 1/2 IN): Athletik, Beeinflussen, Heimlichkeit, Überlebenskunst.

Barbar (1 + 1/2 IN): Athletik, Naturkenntnisse.

Barde (3 + 1/2 IN): Auftreten, Beeinflussen, Gesellschaftskenntnisse, Magiekenntnisse, Sinnesschärfe.

Blutwüter (2 + 1/2 IN): Athletik, Magiekenntnisse.

Draufgänger (2 + 1/2 IN): Akrobatik, Athletik, Beeinflussen, Sinnesschärfe.

Druide (2 + 1/2 IN): Athletik, Naturkenntnisse, Überlebenskunst.

Ermittler (3 + 1/2 IN): Akrobatik, Beeinflussen, Fingerfertigkeit, Gesellschaftskenntnisse, Magiekenntnisse, Sinnesschärfe.

Hexe (1 + 1/2 IN): Magiekenntnisse, Naturkenntnisse, Religionskenntnisse.

Hexenmeister (1 + 1/2 IN): Beeinflussen, Magiekenntnisse.

Inquisitor (3 + 1/2 IN): Beeinflussen, Heimlichkeit, Magiekenntnisse, Sinnesschärfe, Überlebenskunst.

Jäger (3 + 1/2 IN): Athletik, Heimlichkeit, Naturkenntnisse, Sinnesschärfe.

Kämpfer (1 + 1/2 IN): Akrobatik, Athletik.

Kampfmagus (1 + 1/2 IN): Athletik, Magiekenntnisse.

Kleriker (1 + 1/2 IN): Magiekenntnisse, Religionskenntnisse, Überlebenskunst.

Kriegspriester (1 + 1/2 IN): Athletik, Religionskenntnisse, Überlebenskunst.

Magier (1 + 1/2 IN): Gesellschaftskenntnisse, Magiekenntnisse, Religionskenntnisse.

Mönch (2 + 1/2 IN): Akrobatik, Athletik, Sinnesschärfe.

Mystiker (2 + 1/2 IN): Religionskenntnisse.

Paktmagier (1 + 1/2 IN): Magiekenntnisse, Religionskenntnisse.

Paladin (1 + 1/2 IN): Religionskenntnisse, Überlebenskunst.

Raufbold (2 + 1/2 IN): Akrobatik, Athletik, Sinnesschärfe.

Ritter (2 + 1/2 IN): Akrobatik, Athletik, Naturkenntnisse.

Schamane (2 + 1/2 IN): Naturkenntnisse, Religionskenntnisse, Überlebenskunst.

Schurke (4 + 1/2 IN): Akrobatik, Beeinflussen, Fingerfertigkeit, Gesellschaftskenntnisse, Heimlichkeit, Sinnesschärfe.

Schütze (2 + 1/2 IN): Athletik, Überlebenskunst.

Skalde (2 + 1/2 IN): Auftreten, Beeinflussen, Gesellschaftskenntnisse, Magiekenntnisse.

Waldläufer (3 + 1/2 IN): Athletik, Naturkenntnisse, Sinnesschärfe, Heimlichkeit, Überlebenskunst.

Existierende Charaktere konvertieren

Will man im Laufe einer bestehenden Kampagne auf das Alternative Vereinfachte Fertigkeitssystem umsteigen, sollte man es jedem Spieler gestatten, die Fertigkeitsränge seines Charakters vollständig neu zu verteilen und ih m zudem erlauben, in allen Talenten und anderen Fertigkeiten umzuschulen, welche seine Fertigkeitsboni betreffen.

Fertigkeitsboni verändern

Um den Rest des Systems anzupassen, bedienst du dich der folgenden Richtlinien. In der Regel verleiht eine Fähigkeit oder ein Effekt, welche oder welcher normalerweise einen Bonus auf mehrere Arten von Fertigkeitswürfen verleiht, jetzt nur noch einen Bonus auf grob die Hälfte der bisherigen Anzahl an Fertigkeiten (abgerundet, Minimum 1).

Boni auf Einsatzmöglichkeiten

Bei Talenten und Fähigkeiten, welche Boni oder Mali auf Fertigkeiten verleihen, ist es am besten, wenn der SL sie vollständig verbietet oder so anpasst, dass sie nur mit bestimmten Einsatzmöglichkeiten der Fertigkeiten funktionieren. Da die Vereinfachten Fertigkeiten immer noch alle Einsatzmöglichkeiten der normalen, von ihnen absorbierten Fertigkeiten abdecken, kann ein Bonus noch immer auf eine bestimmte Einsatzmöglichkeit angerechnet werden.

Beispiele: Das Talent Einschüchternde Kraft sollte den Stärkemodifikator eines Charakters anstelle seines Charismamodifikators bei Fertigkeitswürfen für Beeinflussen verwenden, wenn der Wurf zum Einschüchtern erfolgt, nicht aber bei allen Einsatzmöglichkeiten von Beeinflussen. Der Zauber *Springen* sollte nur auf Fertigkeitswürfe für Athletik zum Springen einen Bonus geben, nicht aber auf alle Fertigkeitswürfe für Athletik. Da es für diesen Effekt keine umfassende Konvertierungsregel gibt, muss er auf Einzelfallbasis vorgenommen werden.

Voraussetzungen

Sollte ein Talent, eine Prestigeklasse oder eine andere Fähigkeit eine bestimmte Anzahl an Fertigkeitsrängen in einer Fertigkeit erfordern, dann konvertiere diese *GRW*-Fertigkeit direkt in die Vereinfachte Fertigkeit und verwende dieselbe Anzahl an Fertigkeitsrängen.

Beispiel: Das Talent Berittener Kampf würde statt in Reiten nun 1 Fertigkeitsrang in Akrobatik voraussetzen.

Fertigkeitsboni bei Monstern

Wenn der SL ein vorgefertigtes Monster verwendet, kann er problemlos die *GRW*-Fertigkeiten in Vereinfachte Fertigkeiten umwandeln. Dabei kann er entweder den höchsten abgedruckten Bonus von den Fertigkeiten verwenden, die zu einer Vereinfachten Fertigkeit kombiniert werden, oder jeden Bonus lediglich auf die passende Einsatzmöglichkeit anwenden.

Beispiel: Ein Eisteufel besitzt Akrobatik +22 und Fliegen +13; der SL könnte ihm unter dem Vereinfachten Fertigkeitssystem entweder einen Bonus von +22 auf alle Fertigkeitswürfe für Akrobatik zukommen lassen oder den Bonus von +22 verwenden, wenn das Monster sich durch bedrohte Felder bewegt, und den Bonus von +13, wenn es fliegt. Beide Ansätze können funktionieren, der SL sollte aber in seiner einmal getroffenen Entscheidung danach stets einheitlich bleiben.

Im Falle hoher Volksboni sollte ein SL, der den ersten Ansatz wählt, dennoch die Boni zerlegen. Gleichfalls sollte ein Monster mit einer Bewegungsrate für Klettern seinen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik lediglich dafür, aber weder zum Springen noch zum Schwimmen erhalten.

Talente anpassen

Talente, welche Boni auf Fertigkeitswürfe verleihen, müssen im Rahmen des Vereinfachten Fertigkeitssystems angepasst oder entfernt werden. Dieser Abschnitt führt die Fertigkeitstalente des *Grundregelwerkes* auf, welche nicht zusammen mit diesem System benutzt werden sollten. Es stellt auch eine Alternativversion des Talentes Fertigkeitsfokus vor, welche die *GRW*-Version ersetzt und von der Machtstufe her besser mit diesem System

zusammenarbeitet. Sollte eine Fähigkeit oder ein Klassenmerkmal Zugang zu einem der verbotenen Talente verleihen, dann verwende stattdessen eine vom SL bestimmte, passende Ausformung des Talentes Fertigkeitsfokus.

Beispiel: Ein Vertrauter, welcher das Talent Wachsamkeit verleiht, sollte stattdessen Fertigkeitsfokus (Sinnesschärfe) verleihen. Ziehe den Abschnitt „Boni auf Einsatzmöglichkeiten" hinsichtlich Talenten hinzu, welche Fertigkeiten auf andere Weise modifizieren.

Entfernte Talente: Akrobat, Athlet, Beredsamkeit, Geschickte Hände, Neigung zur Magie, Selbsterhaltung, Täuscher, Verbundenheit mit Tieren, Verstohlenheit, Wachsamkeit.

Fertigkeitsfokus

Wähle eine Fertigkeit; du bist in dieser Fertigkeit besonders begabt.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für die gewählte Fertigkeit. Solltest du 10 oder mehr Fertigkeitsränge in dieser Fertigkeit besitzen, steigt dieser Bonus auf +4.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst ihm aber jedes Mal eine andere Fertigkeit zuordnen - seine Effekte sind nicht mit sich selbst kumulativ.

WESENSZÜGE ANPASSEN

Viele Wesenszüge bieten einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für GRW-Fertigkeiten und machen diese Fertigkeiten zu Klassenfertigkeiten. Im Rahmen des Vereinfachten Fertigkeitssystems liefern sie einen Bonus von +1 auf die Einsatzmöglichkeiten, zu denen die jeweiligen GRW-Fertigkeiten gefasst sind, oder einen Wesenszugbonus von +4, sollte die Fertigkeit keine Klassenfertigkeit sein. Solltest du später diese Fertigkeit als Klassenfertigkeit erlangen, sinkt dieser Wesenszugbonus auf +1.

KLASSENMERKMALE

Manche Klassenmerkmale funktionieren im Rahmen des Vereinfachten Fertigkeitssystems anders. Klarstellungen dazu folgen nach Klassen unterteilt weiter unter. Diese Einträge decken nur die Klassenhauptmerkmale ab, daher muss der SL eventuell bestimmen, wie manche Arkanen Schulen, Domänen usw. mit dem Vereinfachten Fertigkeitssystem interagieren. Klassenmerkmale sind ausgelassen, sofern man sie einfach ersetzen kann, wie zum Beispiel im Falle einer Fähigkeit, welche Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten erfordert und nun Würfe für Fingerfertigkeit voraussetzt.

Alchemist: Da das Vereinfachte Fertigkeitssystem die Fertigkeit Handwerk entfernt, sollte der SL den Bonus des Alchemisten auf Würfe für Handwerk (Alchemie) so behandeln, als entspräche er der Charakterstufe des Alchemisten + seinem IN-Modifikator + 3, oder aber das System für Hintergrundfertigkeiten verwenden.

Attentäter: Der aus Feind studieren resultierende Boni kommt gegen den studierten Feind bei Fertigkeitswürfe für Beeinflussen zum Bluffen, für Sinnesschärfe und für Überlebenskunst zur Anwendung. Der aus Pirscher resultierende Bonus findet Anwendung bei Fertigkeitswürfen für Auftreten zum Verkleiden, für Beeinflussen zum Einschüchtern einer Kreatur und für Heimlichkeit.

Attentätertricks:

Fallen finden verleiht Fingerfertigkeit als Klassenfertigkeit. Der Bonus aus Fallen finden kommt bei Fertigkeitswürfen für Fingerfertigkeit zum Entschärfen von Fallen und für Sinnesschärfe zum Entdecken von Fallen zur Anwendung. Ein Attentäter mit diesem Trick kann mittels Fingerfertigkeit magische Fallen entschärfen.

Täuschen findet Anwendung bei Fertigkeitswürfen für Auftreten zum Verkleiden und für Beeinflussen, um eine Kreatur zu bluffen.

Barbar: Die Fertigkeit Akrobatik und die Einsatzmöglichkeit Einschüchtern der Fertigkeit Beeinflussen können im Kampfrausch genutzt werden.

Kampfrauschkräfte: Wuterfüllter Sprung, Wuterfülltes Klettern und Wuterfülltes Schwimmen werden durch die Kampfrauschkraft Wuterfüllter Athlet ersetzt.Diese Kampfrauschkraft addiert die Klassenstufe des Barbaren als Verbesserungsbonus auf alle Fertigkeitswürfe für Athletik und behandelt zudem solche Fertigkeitswürfe für Springen so, als hätte der Charakter Anlauf genommen.

Barde: Beachte, dass die Fertigkeit Auftreten auf alle Arten von Auftreten zur Anwendung kommt, statt in die GRW-Auftretenfertigkeiten aufgebrochen wird. Bardenwissen addiert die halbe Bardenstufe (Minimum 1) auf alle Fertigkeitswürfe für Gesellschaftskenntnisse, Magiekenntnisse, Naturkenntnisse und Religion. Der Barde kann Fertigkeitswürfe für diese Fertigkeiten ungeübt ablegen. Vielseitiger Auftritt ermöglicht es dem Barden, Fertigkeitswürfe für Akrobatik oder Beeinflussen durch Würfe für Auftreten zu ersetzen, er muss sich aber für eine dieser Fertigkeiten entscheiden und erhält später keine weiteren Wahloptionen mehr. Gelehrter findet Anwendung auf Fertigkeitswürfe für Gesellschaftskenntnisse, Magiekenntnisse, Naturkenntnisse und Religion.

Blutwüter: Die Fertigkeit Akrobatik und die Einsatzmöglichkeit Einschüchtern der Fertigkeit Beeinflussen können im Zustand der Blutwut genutzt werden.

Draufgänger: Heldentat und Draufgängertum kann beides für Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Athletik genutzt werden.

Druide: Naturgespür verleiht einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst und Wissen (Natur).

Ermittler: Das Vereinfachte Fertigkeitssystem entfernt die Fertigkeit Handwerk, daher sollte der SL den Bonus des Ermittlers auf Würfe für Handwerk (Alchemie) so behandeln, als entspräche er der Charakterstufe des Ermittlers + seinem IN-Modifikator + 3, oder aber das System für Hintergrundfertigkeiten verwenden. Die Fähigkeit des Ermittlers, Inspiration zu nutzen, ohne dafür auf seinen Vorrat zurückgreifen zu müssen, findet bei Fertigkeitswürfen für Gesellschaftskenntnisse, Magiekenntnisse, Naturkenntnisse und Religion Anwendung, sofern er darin geübt ist. Der Bonus aus Fallen finden kommt bei Fertigkeitswürfen für Fingerfertigkeit zum Entschärfen von Fallen und für Sinnesschärfe zum Entdecken von Fallen zur Anwendung. Ein Ermittler kann mittels Fingerfertigkeit magische Fallen entschärfen. Umfangreiches Wissen findet bei Fertigkeitswürfen für Gesellschaftskenntnisse, Magiekenntnisse, Naturkenntnisse und Religion Anwendung.

Ermittlertricks:

Empathie findet nur Verwendung, wenn der Ermittler Sinnesschärfe zum Motiv erkennen nutzt.

Gelehrte Inspiration kommt bei Fertigkeitswürfen für Gesellschaftskenntnisse, Magiekenntnisse, Naturkenntnisse und Religion zur Anwendung.

Inspiriertes Magischen Gegenstand benutzen erlaubt dem Ermittler, Magiekenntnisse ungeübt einzusetzen, hat aber keinen Effekt, sollte er in dieser Fertigkeit geübt sein.

Kenntnisse weitergeben kommt zur Anwendung, wenn der Ermittler mit der passenden Fertigkeit die besonderen Kräfte und Schwächen eines Monsters identifiziert.

Schurkische Inspiration findet bei Fertigkeitswürfen für Beeinflussen und Fingerfertigkeit Anwendung.

Umfassende Inspiration kann bei Fertigkeitswürfen für Sinnesschärfe und Überlebenskunst genutzt werden.

Hexe: Der Bonus der Hexerei Hexenflug ist ein Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Athletik zum Fliegen.

Hexenmeister: Die Klassenfertigkeit der Blutlinie findet Anwendung auf alle Einsatzmöglichkeiten dieser Fertigkeit unter der entsprechenden Vereinfachten Fertigkeit.

Inquisitor: Durchdringender Blick verleiht dem Inquisitor einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Beeinflussen zum Einschüchtern und für Sinnesschärfe zum Motiv entdecken.

Jäger: Der Bonus des Tieraspekts des Affen wird nur auf Fertigkeitswürfe für Athletik zum Klettern angewendet.

Mystiker: Ein Mystiker erhält durch sein Mysterium zwei Klassenfertigkeiten nach Wahl des SL.

Paktmagier: Ändere die Klassenfertigkeiten des Eidolons zu Heimlichkeit und Sinnesschärfe ab. Der Paktmagier kann zwei weitere Klassenfertigkeiten für sein Eidolon wählen. Ein Eidolon mit einer Bewegungsrate für Fliegen erhält nicht automatisch Akrobatik als Klassenfertigkeit.

Ritter: Der Orden des Ritter fügt der Liste seiner Klassenfertigkeiten nur eine Klassenfertigkeit nach Wahl des SL hinzu (diese darf sich noch nicht auf der Liste der Klassenfertigkeiten des Ritters befinden). Der Bonus auf Fertigkeitswürfe kommt bei der spezifischen Einsatzmöglichkeit der Fertigkeit zur Anwendung.

Schurke: Der Bonus aus Fallen finden kommt bei Fertigkeitswürfen für Fingerfertigkeit zum Entschärfen von Fallen und für Sinnesschärfe zum Entdecken von Fallen zur Anwendung. Ein Schurke kann mittels Fingerfertigkeit magische Fallen entschärfen.

Schurkentricks: Der Trick Fertigkeitsmeisterschaft kommt nur noch bei einer Anzahl von Fertigkeiten in Höhe des halben IN-Modifikators des Schurken +1 zur Anwendung, kann aber immer noch mehrfach gewählt werden.

Skalde: Beachte, dass die Fertigkeit Auftreten auf alle Arten von Auftreten zur Anwendung kommt, statt in die *GRW*-Auftretenfertigkeiten aufgeteilt wird. Bardenwissen addiert die halbe Bardenstufe (Minimum 1) auf alle Fertigkeitswürfe für Gesellschaftskenntnisse, Magiekenntnisse, Naturkenntnisse und Religion; der Skalde kann Fertigkeitswürfe für diese Fertigkeiten ungeübt ablegen. Die Fertigkeit Akrobatik und die Einsatzmöglichkeit Einschüchtern der Fertigkeit Beeinflussen können im Rahmen eines Liedes des Kampfrausches genutzt werden. Vielseitiger Auftritt ermöglicht dem Barden, Fertigkeitswürfe für Beeinflussen oder Sinnesschärfe zum Motiv erkennen durch Würfe für Auftreten zu ersetzen, er muss sich aber für eine dieser Fertigkeiten entscheiden und erhält später keine weiteren Wahloptionen mehr. Gelehrter findet Anwendung auf Fertigkeitswürfe für Gesellschaftskenntnisse, Magiekenntnisse, Naturkenntnisse und Religion.

Waldläufer: Der Erzfeindbonus kommt bei Fertigkeitswürfen für Sinnesschärfe und Überlebenskunst gegen Kreaturen der gewählten Kreaturenkategorie zur Anwendung, sowie auf Fertigkeitswürfe für die Einsatzmöglichkeit Monster identifizieren unter der jeweils passenden Fertigkeit. Der Bonus aus Bevorzugtes Gelände kommt bei Initiativewürfen und Fertigkeitswürfen für Heimlichkeit, Naturkenntnisse, Sinnesschärfe zum Bemerken von Dingen und für Überlebenskunst zur Anwendung.

Sonstige Fähigkeiten

Hier werden Fähigkeiten aufgeführt, die nicht an ausschließlich eine Klasse geknüpft sind:

Tiergefährten: Tiere haben die folgenden Fertigkeiten: Akrobatik, Athletik*, Heimlichkeit*, Sinnesschärfe* und Überlebenskunst. Ein Sternchen (*) gibt an, dass es sich um eine Klassenfertigkeit handelt.

Vertraute: Der Fertigkeitsbonus, den der Vertraute verleiht, kommt bei allen Einsatzmöglichkeiten der korrespondierenden Vereinfachten Fertigkeit zu Anwendung, wird aber auf +2 reduziert. Ein Raben-Vertrauter verleiht einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Gesellschaftskenntnisse.



Alternatives System für Charaktere mit Klassenkombinationen

Unter den Regeln des *Grundregelwerkes* kann das Wählen von Klassenkombinationen zu stark voneinander abweichenden, nicht kompatiblen Charakterfähigkeiten führen. Bei dem folgenden Alternativsystem kann jeder Charakter mit der 1. Klassenstufe eine Sekundärklasse wählen, in welcher er parallel während seiner gesamten Karriere trainiert, ohne dafür Stufen in seiner Primärklasse aufzugeben. Einmal getroffen, ist diese Wahl permanent (solltest du die Regeln für Umschulen in den *Ausbauregeln IV: Kampagnen* verwenden, kann die Sekundärklasse umgeschult werden, indem der Charakter die Hälfte der Kosten einer Komplettumschulung in allen Klassenstufen entrichtet). Ein Charakter, der diese Option wählt, erhält mit der 3., 7., 11., 15. und 19. Stufe kein Talent, sondern stattdessen wie in Tabelle 2-8 beschrieben ausgewählte Klassenmerkmale seiner Sekundärklasse. Er erhält weder die Klassenfertigkeiten, noch Umgang mit Waffen und Rüstungen oder die Zauberprogression der Sekundärklasse. Es ist empfehlenswert entweder dieses Alternativsystem oder das normale System für Klassenkombinationen zu verwenden, allerdings können beide Systeme auch miteinander kombiniert werden. In diesem Fall kann ein Charakter natürlich keine Stufen in der Sekundärklasse erlangen, welche er durch dieses alternative System erlangt.

Tabelle 2-8: Stufenaufstieg von Charakteren mit einer Sekundärklasse

Charakterstufe	Fähigkeit
1	Talent
2	—
3	Merkmal der Sekundärklasse
4	—
5	Talent
6	—
7	Merkmal der Sekundärklasse
8	—
9	Talent
10	—
11	Merkmal der Sekundärklasse
12	—
13	Talent
14	—
15	Merkmal der Sekundärklasse
16	—
17	Talent
18	—
19	Merkmal der Sekundärklasse
20	—

Grundklassen

Die folgenden Sekundärklassenmerkmale basieren auf den Merkmalen der Klassen des *Grundregelwerkes:*

Barbar

Ein Charakter, welcher Barbar als Sekundärklasse wählt, erlangt die folgenden Sekundärklassenmerkmale:

Kampfrausch: Mit der 3. Stufe erhält er das Klassenmerkmal Kampfrausch; dieses kann er täglich für eine Anzahl von Runden entsprechend der Höhe seines KO-Modifikators + seiner Charakterstufen einsetzen.

Reflexbewegung: Ab der 7. Stufe erhält er Reflexbewegung.

Kampfrauschkraft: Mit der 11. Stufe erhält er eine Kampfrauschkraft; hinsichtlich der Erfüllung von Voraussetzungen entspricht seine effektive Barbarenstufe seiner halben Charakterstufe; hinsichtlich des Effektes der Kampfrauschkraft entspricht seine effektive Barbarenstufe dagegen seinen vollen Charakterstufen.

Schadensreduzierung: Ab der 15. Stufe erhält er SR 3/—.

Stärker Kampfrausch: Auf der 19. Stufe erhält er Stärkerer Kampfrausch.

Barde

Ein Charakter, welcher Barde als Sekundärklasse wählt, erhält die folgenden Sekundärklassenmerkmale:

Bardenwissen: Mit der 3. Stufe erhält er das Klassenmerkmal Bardenwissen mit einer effektiven Bardenstufe in Höhe seiner Charakterstufe.

Bardenauftritt: Auf der 7. Stufe erhält er die Bardenauftritte Lied des Erfolges und Lied des Mutes mit einer effektiven Bardenstufe in Höhe seiner Charakterstufe -4; diese kann er täglich insgesamt für eine Anzahl von Runden entsprechend der Höhe seines CH-Modifikators + seiner Charakterstufe einsetzen.

Vielseitiger Auftritt: Ab der 11. Stufe erhält er Vielseitiger Auftritt in einer Auftreten-Fertigkeit seiner Wahl. Er kann kostenlos alle Fertigkeitsränge in den beiden assoziierten Fertigkeiten umschulen.

Gelehrter: Mit der 15. Stufe erhält er wie ein Barde der 5. Stufe die Fähigkeit Gelehrter.

Weitere Bardenauftritte: Mit der 19. Stufe erhält er die Bardenauftritte Lied der Größe und Klagelied mit einer effektiven Bardenstufe in Höhe seiner Charakterstufe -4.

Druide

Ein Charakter, welcher Druide als Sekundärklasse wählt, erlangt die folgenden Sekundärklassenmerkmale:

Verhaltenskodex: Mit der 1. Stufe erhält er Druidisch als Bonussprache und muss sich dem Verhaltenskodex der Druiden unterwerfen: Respektiere die Natur, lehre Druidisch keinen Außenstehenden, trage keine Metallrüstungen usw..

Tierempathie: Auf der 3. Stufe erhält er Tierempathie mit einer effektiven Druidenstufe in Höhe seiner Charakterstufe.

Tiergefährte: Mit der 7. Stufe erhält er einen Tiergefährten, seine effektive Druidenstufe für dieses Klassenmerkmal ist seine Charakterstufe -4. Diese effektive Druidenstufe kann durch keine andere Fähigkeit außer Verbesserter Tiergefährte jemals verbessert werden.

Verbesserter Tiergefährte: Ab der 11. Stufe entspricht seine effektive Druidenstufe für das Klassenmerkmal Tiergefährte seiner Charakterstufe.

Tiergestalt: Mit der 15. Stufe erhält er die Fähigkeit, sich zwei Mal am Tag für jeweils maximal 1 Stunde pro Charakterstufe in ein Tier der Größenkategorie Klein oder Mittelgroß zu verwandeln.

Mächtige Tiergestalt: Beginnend mit der 19. Stufe verbessert sich seine Fähigkeit Tiergestalt: ihm stehen darin nun die Optionen eines Druiden der 6. Stufe zur Verfügung, ferner kann er sie drei Mal am Tag einsetzen.

Hexenmeister

Ein Charakter, welcher Hexenmeister als Sekundärklasse wählt, erhält die folgenden Sekundärklassenmerkmale:

Blutlinie: Auf der 1. Stufe muss er eine Hexenmeisterblutlinie wählen. Hinsichtlich aller Blutlinienfähigkeiten entspricht seine effektive Hexenmeisterstufe seiner Charakterstufe.

Blutlinienfähigkeit: Mit der 3. Stufe erhält er die Blutlinienfähigkeit der 1. Stufe seiner Blutlinie.

Verbesserte Blutlinienfähigkeit: Auf der 7. Stufe erhält er die Blutlinienfähigkeit der 3. Stufe seiner Blutlinie.

Talent des Blutes: Mit der 11. Stufe erhält er eines der Talente seiner Blutlinie oder das Talent Materialkomponentenlos zaubern.

Mächtige Blutlinienfähigkeit: Auf der 15. Stufe erhält er die Blutlinienfähigkeit der 9. Stufe seiner Blutlinie.

Wahre Blutlinienfähigkeit: Mit der 19. Stufe erhält er die Blutlinienfähigkeit der 15. Stufe seiner Blutlinie.

Kämpfer

Ein Charakter, welcher Kämpfer als Sekundärklasse wählt, erlangt die folgenden Sekundärklassenmerkmale:

Tapferkeit: Mit der 3. Stufe erhält er das Klassenmerkmal Tapferkeit mit einer effektiven Kämpferstufe in Höhe seiner Charakterstufe -1.

Rüstungstraining 1: Mit der 7. Stufe erhält er Rüstungstraining 1.

Waffentraining 1: Mit der 11. Stufe erhält er Waffentraining 1.

Rüstungtraining 2: Mit der 15. Stufe erhält er Rüstungstraining 2.

Waffentraining 2: Mit der 19. Stufe erhält er Waffentraining 2.

Kleriker

Ein Charakter, welcher Kleriker als Sekundärklasse wählt, erhält die folgenden Sekundärklassenmerkmale:

Gottheit: Auf der 1. Stufe muss er eine Gottheit wählen, deren Gesinnung von der seinen maximal einen Schritt abweichen darf. Er erhält die Klassenmerkmale Aura, Bonussprachen, Verhaltenskodex des Klerikers, sowie die Einschränkungen hinsichtlich des Wirkens von Zaubern entgegengesetzter Gesinnungen. Er erlangt zudem die Klerikerfähigkeit Spontanes Zaubern, welche er in Verbindung mit vorbereiteten Zaubern aller zauberkundigen Klassen nutzen kann, die sich auch auf der Zauberliste des Klerikers befinden.

Domäne: Mit der 3. Stufe wählt er eine der Domänen seiner Gottheit aus; er erhält die entsprechende Domänenfähigkeit der 1. Stufe mit einer effektiven Klerikerstufe in Höhe seiner Charakterstufe.

Energie fokussieren: Mit der 7. Stufe erhält er die Fähigkeit Energie fokussieren mit einer effektiven Klerikerstufe in Höhe seiner Charakterstufe -6; diese Fähigkeit kann er täglich so oft nutzen, wie es seinem CH-Modifikator +1 entspricht.

Verbessertes Energie fokussieren: Ab der 11. Stufe entspricht seine effektive Klerikerstufe für die Fähigkeit Energie fokussieren seiner Charakterstufe -4.

Verbesserte Domäne: Auf der 15. Stufe erhält er die zweite Domänenfähigkeit seiner gewählten Domäne mit einer effektiven Klerikerstufe in Höhe seiner Charakterstufe.

Mächtiges Energie fokussieren: Beginnend mit der 19. Stufe entspricht seine effektive Klerikerstufe für die Fähigkeit Energie fokussieren seiner Charakterstufe -2.

Magier

Ein Charakter, welcher Magier als Sekundärklasse wählt, erhält die folgenden Sekundärklassenmerkmale:

Schule der Magie: Auf der 1. Stufe wählt er eine Schule der Magie aus, in welcher er sich spezialisiert. Hinsichtlich aller Schulfähigkeiten dieser Schule entspricht seine effektive Magierstufe seiner Charakterstufe.

Vertrauter: Mit der 3. Stufe erhält er einen Vertrauten; hinsichtlich dieser Fähigkeit entspricht seine effektive Magierstufe seiner Charakterstufe.

Schulfähigkeit: Ab der 7. Stufe erhält er die Schulfähigkeiten der 1. Stufe seiner gewählten Schule. Sollte eine dieser Fähigkeiten mit der 20. Stufe einen zusätzlichen Effekt verleihen, so erhält er diesen zusätzlichen Effekt nicht.

Zaubertrick: Mit der 11. Stufe wählt er einen Zaubertrick (Magierzauber des Grades 0) seiner gewählten Schule, sofern er über einen Intelligenzwert von 10 oder höher verfügt; er kann diesen Zaubertrick beliebig oft einsetzen und hinsichtlich dieser Fähigkeit entspricht seine effektive Magierstufe seiner Charakterstufe, das Schlüsselattribut ist Intelligenz.

Entdeckung: Auf der 15. Stufe erhält er eine Arkane Entdeckung[ABR] oder ein Magierbonustalent. Hinsichtlich dieser Fähigkeit entspricht seine effektive Magierstufe seiner Charakterstufe.

Mächtige Schulfähigkeit: Mit der 19. Stufe erhält er die Schulfähigkeit der 8. Stufe seiner gewählten Schule.

Mönch

Ein Charakter, welcher Mönch als Sekundärklasse wählt, erhält die folgenden Sekundärklassenmerkmale:

Rüstung: Mit der 1. Stufe verliert er alle seine sekundären Mönchsfähigkeiten, wenn er eine Rüstung trägt, einen Schild benutzt oder mittlere oder schwere Last trägt.

Waffenloser Schlag: Ab der 3. Stufe erhält er das Bonustalent Verbesserter Waffenloser Schlag und den Waffenlosen Schaden eines Mönchs; seine effektive Mönchsstufe entspricht hierbei seiner Charakterstufe -2.

Entrinnen: Mit der 7. Stufe erhält er Entrinnen.

Ki-Vorrat: Beginnend mit der 11. Stufe erhält er das Klassenmerkmal *Ki*-Vorrat, seine effektive Mönchsstufe entspricht hierbei seiner Charakterstufe -2. Der *Ki*-Vorrat fast eine Anzahl *Ki*-Punkte in Höhe seiner halben Charakterstufe. Er erhält den *Ki*-Vorrat (Rechtschaffen) nur dann, wenn er Rechtschaffen Gut, Rechtschaffen Neutral oder Rechtschaffen Böse ist.

RK-Bonus: Auf der 15. Stufe erhält er einen Ausweichbonus von +3 auf seine Rüstungsklasse.

Verbessertes Entrinnen: Mit der 19. Stufe erhält er Verbessertes Entrinnen.

Paladin

Ein Charakter, welcher Paladin als Sekundärklasse wählt, erhält die folgenden Sekundärklassenmerkmale:

Verhaltenskodex: Ab der 1. Stufe muss er den Verhaltenskodex des Paladins befolgen und erhält die Paladinfähigkeit Aura des Guten.

Böses entdecken: Beginnend mit der 3. Stufe kann er Böses entdecken wie ein Paladin der 1. Stufe einsetzen.

Hand auflegen: Mit der 7. Stufe erhält er die Fähigkeit Hand auflegen; er kann sie täglich so oft nutzen, wie es seiner halben Charakterstufe entspricht, seine effektive Paladinstufe beträgt hierbei seine Charakterstufe -4.

Böses niederstrecken: Mit der 11. Stufe erlangt er die Fähigkeit Böses niederstrecken, welche er ein Mal am Tag einsetzen kann. Seine effektive Paladinstufe entspricht hierbei seiner Charakterstufe -4.

Gnade: Mit der 15. Stufe wählt er eine der Gnaden aus, die ein Paladin mit der 3. Stufe wählen kann.

Göttlicher Bund: Ab der 19. Stufe geht er einen Göttlichen Bund mit seiner Waffe ein, seine effektive Paladinstufe entspricht hierbei seiner Charakterstufe -3.

Schurke

Ein Charakter, welcher Schurke als Sekundärklasse wählt, erhält die folgenden Sekundärklassenmerkmale:

Fallen finden: Ab der 3. Stufe erhält er das Klassenmerkmal Fallen finden.

Hinterhältiger Angriff: Mit der 7. Stufe erhält er das Klassenmerkmal Hinterhältiger Angriff +1W6. Dieser zusätzliche Präzisionsschaden steigt alle weiteren 4 Stufen jenseits der 7. Stufe um 1W6 (maximal 4W6 mit der 19. Stufe).

Entrinnen: Auf der 11. Stufe erhält er Entrinnen.

Reflexbewegung: Mit der 15. Stufe erhält er Reflexbewegung.

Verbesserte Reflexbewegung: Mit der 19. Stufe erhält er Verbesserte Reflexbewegung, seine effektive Schurkenstufe entspricht hierbei seiner Charakterstufe.

Waldläufer

Ein Charakter, welcher Waldläufer als Sekundärklasse wählt, erlangt die folgenden Sekundärklassenmerkmale:

Spuren lesen: Mit der 3. Stufe erhält er das Klassenmerkmal Spuren lesen mit einer effektiven Waldläuferstufe in Höhe seiner Charakterstufe.

Erzfeind: Auf der 7. Stufe erhält er das Klassenmerkmal 1. Erzfeind.

Bevorzugtes Gelände: Mit der 11. Stufe erhält er das Klassenmerkmal 1. Bevorzugtes Gelände.

Meisterhafter Spurenleser: Mit der 15. Stufe erhält er die Klassenmerkmale Schneller Verfolger und Unterholz durchqueren.

Beute: Auf der 19. Stufe erhält er das Klassenmerkmal Beute.

BASISKLASSEN

Die folgenden Sekundärklassenmerkmale basieren auf den Merkmalen der Klassen der *Expertenregeln*, der *Ausbauregeln: Magie* und der *Ausbauregeln II: Kampf*:

Alchemist

Ein Charakter, welcher Alchemist als Sekundärklasse wählt, erhält die folgenden Sekundärklassenmerkmale:

Alchemie: Ab der 3. Stufe addiert er seine Klassenstufe als Kompetenzbonus auf alle Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie) und kann Handwerk (Alchemie) zum Identifizieren von Zaubertränken einsetzen.

Bomben: Mit der 7. Stufe erhält er die Fähigkeit, täglich eine Anzahl von Bomben entsprechend der Höhe seines IN-Modifikators + seiner halben Charakterstufe zu erschaffen. Die Bomben verursachen Schaden mit einer effektiven Alchemistenstufe in Höhe seiner Charakterstufe, allerdings addiert er seinen Intelligenzmodifikator nicht auf den Schaden.

Mutagen: Ab der 11. Stufe erhält er das Klassenmerkmal Mutagen mit einer Wirkungsdauer von 10 Minuten pro Charakterstufe. Er zählt als Alchemist, wenn er ein Mutagen zu sich nimmt.

Schnelles Vergiften: Mit der 15. Stufe erhält er die Fähigkeiten Gift einsetzen und Schnelles Vergiften.

Giftimmunität: Beginnend mit der 19. Stufe wird er gegen Gift immun.

Hexe

Ein Charakter, welcher Hexe als Sekundärklasse wählt, erhält die folgenden Sekundärklassenmerkmale:

Schutzherr: Mit der 1. Stufe wählt er einen Schutzherren; der Charakter erfüllt niemals die Voraussetzungen für das Talent Zusätzliche Hexerei.

Hexenvertrauter: Auf der 3. Stufe erhält er einen Vertrauten, seine effektive Hexenstufe entspricht dabei seiner Charakterstufe.

Hexerei: Mit der 7. Stufe erhält er eine Hexerei seiner Wahl, sofern sie von einer Hexe der 1. Stufe gewählt werden könnte. Sollte er sich für die Hexerei Schlummer entscheiden, kann er damit nur Kreaturen betreffen, deren Trefferwürfel nicht höher ist als seine halbe Charakterstufe.

Zaubertrick: Mit der 11. Stufe wählt er einen Zaubertrick (Hexenzauber des Grades 0) aus, sofern er über einen Intelligenzwert von 10 oder höher verfügt. Er kann diesen Zaubertrick beliebig oft einsetzen und hinsichtlich dieser Fähigkeit entspricht seine effektive Hexenstufe seiner Charakterstufe, das Schlüsselattribut ist Intelligenz.

Verbesserte Hexerei: Auf der 15. Stufe erhält er eine zweite Hexerei, welche von einer Hexe der 1. Stufe gewählt werden könnte. Hinsichtlich seiner ersten Hexerei verhält er sich fortan wie eine Hexe der 8. Stufe.

Mächtige Hexerei: Mit der 19. Stufe erhält er eine Mächtige Hexerei, welche von einer Hexe der 10. Stufe gewählt werden könnte. Er kann nicht die Hexerei Eiskerker wählen.

Inquisitor

Ein Charakter, welcher Inquisitor als Sekundärklasse wählt, erhält die folgenden Sekundärklassenmerkmale:

Gottheit: Auf der 1. Stufe muss er eine Gottheit wählen, deren Gesinnung maximal um einen Schritt von der seinen abweichen darf. Er erhält den Verhaltenskodex des Inquisitors und Einschränkungen hinsichtlich des Wirkens von Zaubern entgegengesetzter Gesinnungen.

Durchdringender Blick: Mit der 3. Stufe erhält er das Klassenmerkmal Durchdringender Blick mit einer effektiven Inquisitorstufe in Höhe seiner Charakterstufe.

Richtspruch: Beginnend mit der 7. Stufe kann er ein Mal am Tag das Klassenmerkmal Richtspruch mit einer effektiven Inquisitorstufe in Höhe seiner Charakterstufe -3 einsetzen.

Einzelkämpfertaktik: Auf der 11. Stufe erhält er das Klassenmerkmal Einzelkämpfertaktik.

Zusätzlicher Richtspruch: Beginnend mit der 15. Stufe kann er Richtspruch zwei Mal am Tag einsetzen.

Zweiter Richtspruch: Mit der 19. Stufe erhält er die Fähigkeit Zweiter Richtspruch.

Kampfmagus

Ein Charakter, welcher Kampfmagus als Sekundärklasse wählt, erlangt die folgenden Sekundärklassenmerkmale:

Arkaner Vorrat: Mit der 3. Stufe erhält er das Klassenmerkmal Arkaner Vorrat mit einer effektiven Kampfmagusstufe in Höhe seiner Charakterstufe -2.

Arkanum: Auf der 7. Stufe erhält er ein Arkanum. Um zu bestimmen, ob er eine Stufenvoraussetzung erfüllt, verwendet er seine Charakterstufe als effektive Kampfmagusstufe.

Zauberschlag: Mit der 11. Stufe erhält er das Klassenmerkmal Zauberschlag, welches er allerdings nur in Verbindung mit Zaubern einsetzen kann, die sich auch auf der Liste des Kampfmagus befinden, selbst wenn er für sie Zauberplätze nutzt, die er durch eine andere Klasse erlangt.

Verbessertes Arkanum: Auf der 15. Stufe erlangt er ein zusätzliches Arkanum.

Mächtiges Arkanum: Mit der 19. Stufe erhält er ein zusätzliches Arkanum.

Mystiker

Ein Charakter, welcher Mystiker als Sekundärklasse wählt, erhält die folgenden Sekundärklassenmerkmale:

Mysterium: Auf der 1. Stufe muss er ein Mysterium wählen; der Charakter erfüllt niemals die Voraussetzungen für das Talent Zusätzliche Offenbarung.

Fluch: Mit der 1. Stufe muss er einen Mystikerfluch wählen. Er erhält alle Effekte des Fluches mit einer effektiven Mystikerstufe in Höhe seiner halben Charakterstufe.

Offenbarung: Beginnend mit der 3. Stufe erhält er eine der folgenden Offenbarungen seines Mysteriums, sofern sie einem Mystiker mit einer effektiven Mystikerstufe in Höhe seiner Charakterstufe -6 (Minimum 1) verfügbar wäre. Seine effektive Mystikerstufe muss die Voraussetzung der Offenbarung erfüllen.

Firmament: Bewohner der Dunkelheit, Interstellare Leere, Lockruf des Firmaments, Macht der Sterne, Mondscheinmantel, Sternenkarte, Sternenmantel, Sternschnuppen.

Flammen: Brennende Magie, Feuerodem, Feuerschwingen, Feuer widerstehen, Flammengestalt, Flammenhauch, Flammensicht, Hitzeaura.

Gebeine: Geistwandeln, Klaffende Wunden, Knochenrüstung, Leben widerstehen, Seelenzehrer, Stimme des Grabes, Todeshauch, Todesnähe, Untote Diener, Untote rufen.

Leben: Energiegestalt, Fokussieren, Gebrechen lindern, Geteiltes Leid, Heilende Hände, Lebensgespür, Seelenstärkung, Sicheres Heilen, Verbesserte Heilzauber.

Natur: Auflösende Berührung, Form widerrufen, Lebenshauch der Natur, Lebensraub, Mit Tieren sprechen, Natürliche Erkenntnis, Übernatürliches Band.

Schlacht: Eisenhaut, Kampfheiler, Klarheit des Schlachtfeldes, Schlachtruf, Überraschender Sturmangriff, Unverwüstlichkeit, Wachsamer Krieger, Waffenbeherrschung.

Steine: Durch Erde gleiten, Felsen werfen, Kristallblick, Mächtiger Kiesel, Niederprügelnder Schlag, Säureberührung, Säurehaut, Splitterhagel, Stahlharte Haut.

Wellen: Auf Flüssigkeit wandeln, Einfrierende Zauber, Eiskalte Haut, Eisrüstung, Fließende Natur, Schneesturm, Strafende Verwandlung, Wasserblick, Wassergestalt, Winterliche Berührung.

Wind: Blitzodem, Donnerschlag, Elektrische Berührung, Funkenhaut, Gasförmige Gestalt, Luftbarriere, Luftschwingen, Unsichtbarkeit, Windblick, Wirbelzauber.

Wissen: Arkaner Archivar, Gedankenraub, Geistesschärfe, Schnellstudium, Spontane Symbolzauber, Spontaner Einfall, Tranceschrift.

Stoßgebet: Ab der 7. Stufe wählt er einen Stoßgebet (Mystikerzauber des Grades 0) aus, sofern er über einen Charismawert von 10 oder höher verfügt; er kann dieses Großgebet beliebig oft einsetzen; hinsichtlich dieser Fähigkeit entspricht seine effektive Mystikerstufe seiner Charakterstufe, das Schlüsselattribut ist Charisma.

Verbesserter Fluch: Beginnend mit der 11. Stufe addiert er zur Bestimmung der Effekte seines Mystikerfluches 5 auf seine effektive Mystikerstufe.

Verbesserte Offenbarung: Auf der 15. Stufe erhält er eine zusätzliche Offenbarung.

Mächtige Offenbarung: Mit der 19. Stufe erhält er eine zusätzliche Offenbarung.

Paktmagier

Ein Charakter, welcher Paktmagier als Sekundärklasse wählt, erlangt die folgenden Sekundärklassenmerkmale:

Monster herbeizaubern: Beginnend mit der 3. Stufe erhält er die zauberähnliche Paktmagierfähigkeit *Monster herbeizaubern* mit einer effektiven Paktmagierstufe in Höhe seiner Charakterstufe -2. Er kann diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen, der Zeitaufwand beträgt 1 Volle Aktion und die Wirkungsdauer 1 Runde pro effektive Paktmagierstufe.

Eidolon: Mit der 7. Stufe erhält er die Fähigkeit, ein Eidolon herbeizuzaubern; hinsichtlich der Bestimmung der Spielwerte des Eidolons entspricht seine effektive Paktmagierstufe dabei seiner Charakterstufe -4, allerdings erhält das Eidolon nur die Hälfte der Evolutionspunkte. Dieses Eidolon kann nur mittels der zauberähnlichen Paktmagierfähigkeit *Monster herbeizaubern* herbeigezaubert werden.

Zusätzliches Herbeizaubern: Ab der 11. Stufe kann er die zauberähnliche Paktmagierfähigkeit *Monster herbeizaubern* insgesamt drei Mal am Tag einsetzen.

Verbündeten schützen: Mit der 15. Stufe erhält er das Klassenmerkmal Verbündeten schützen.

Paktevolution: Mit der 19. Stufe erhält er das Klassenmerkmal Paktevolution, kann aber nur 1 Evolutionspunkt des Eidolons für sich selbst nutzen.

Ritter

Ein Charakter, welcher Ritter als Sekundärklasse wählt, erhält die folgenden Sekundärklassenmerkmale:

Orden: Mit der 1. Stufe wählt er einen Orden und muss dessen Ordensregeln befolgen.

Herausforderung: Beginnend mit der 3. Stufe erhält er die Fähigkeit, ein Mal am Tag eine Herausforderung mit einer effektiven Ritterstufe in Höhe seiner Charakterstufe -2 auszusprechen. Seine Herausforderung wird dabei entsprechend seines Ordens modifiziert.

Ordensfähigkeit: Mit der 7. Stufe erhält er die Fähigkeit der 2. Stufe seines gewählten Ordens mit einer effektiven Ritterstufe in Höhe seiner Charakterstufe.

Taktiker: Auf der 11. Stufe erhält er das Klassenmerkmal Taktiker mit einer effektiven Ritterstufe in Höhe seiner Charakterstufe.

Mächtige Ordensfähigkeit: Mit der 15. Stufe erhält er die Fähigkeit der 8. Stufe seines gewählten Ordens mit einer effektiven Ritterstufe in Höhe seiner Charakterstufe.

Mächtiger Taktiker: Mit der 19. Stufe erhält er das Klassenmerkmal Mächtiger Taktiker mit einer effektiven Ritterstufe in Höhe seiner Charakterstufe.

Schütze

Ein Charakter, welcher Schütze als Sekundärklasse wählt, erhält die folgenden Sekundärklassenmerkmale:

Umgang mit Feuerwaffen: Beginnend mit der 3. Stufe ist er geübt im Umgang mit allen Feuerwaffen.

Büchsenmacher: Mit der 7. Stufe erhält er das Klassenmerkmal Büchsenmacher.

Schützentrick: Auf der 11. Stufe erhält er das Bonustalent Amateurschütze.

Verbesserter Schützentrick: Mit der 15. Stufe erhält er einen Schützentrick seiner Wahl, sofern ihn auch ein Schütze der 3. Stufe nutzen könnte.

Mächtiger Schützentrick: Mit der 19. Stufe erhält er einen Schützentrick seiner Wahl, sofern ihn auch ein Schütze der 7. Stufe nutzen könnte.



3 Spielregeln



Die Luft knisterte, als sich die Flammenpeitsche des Balor entzündete. Seelah hob ihren Schild als Schutz vor der Hitze, welche sie auf ihrem Gesicht spürte, und roch ihre schwelenden Haarspitzen. Sie drehte sich der himmlischen Botin zu und begegnete dem Blick ihrer leeren, weißen Augen.

Die Archontin nickte. „Dies ist deine Prüfung, Seelah, und deine allein. Meine Schwestern und ich können dir nicht helfen. Du kommst aus der Welt der Sterblichen, welche von Sterblichen verteidigt werden muss."

„Die Göttin ist mein Schild", erklärte Seelah.

„Und du bist ihr Schwert", erwiderte die Archontin und hob ihre Posaune an die Lippen.

Seelah stürmte los.

Einleitung

Die Gesinnung, der Kampf und die Folgen des Kampfes sind drei fundamentale Komponenten des Pathfinder-Rollenspiels. Im Rahmen der Alternativregeln können aber alle Fundamente aufgebrochen werden! Vielleicht möchtest du Gesinnungen mehr Substanz und Konsequenzen verleihen – oder vielleicht willst du gänzlich auf sie verzichten. Und was geschieht, wenn die Grundlagen der Kampfregeln dramatisch verändert werden? Dieses Kapitel enthält eine Reihe interessanter Alternativsysteme, seien es veränderte Gesinnungen oder die Folgen von Giften und Krankheiten. Es enthält sogar ein alternatives Aktionssystem, welches den Ablauf von Kämpfen vollkommen verändert.



Gesinnung

Das Alternative Gesinnungssystem präsentiert eine neue Methode zur Nachverfolgung der Gesinnung sowie neue Effekte, um aus deiner Gesinnung mehr als ein Etikett zu machen. Neue Belohnungen, sogenannte Gesinnungsbekräftigungen, ermöglichen dir das Nutzen deiner Überzeugung zum Erlangen von mit deiner Gesinnung verbundenen Fähigkeiten.

Spiel ohne Gesinnungen

Manche Spielstile passen einfach nicht zu Charakteren, welche durch Gesinnungen definiert werden. Dieses System bietet eine Reihe von Werkzeugen, um die Gesinnung gänzlich aus deinem Spiel zu entfernen. Jede vorgestellte Option passt dabei zu einem anderen Spielstil und enthält eine Erklärung der Konsequenzen.

Alternatives Aktionssystem

Dieses Vereinfachte Aktionssystem ermöglicht es Charakteren, spannende Kämpfe zu erleben, ohne sich über all die unterschiedlichen Aktionsarten des *Grundregelwerkes* den Kopf zerbrechen zu müssen: Ein Charakter besitzt pro Zug 3 Einfache Aktionen und 1 Reaktion außerhalb seines Zuges; die Einfachen Aktionen kann er zu Komplexen Aktionen kombinieren.

Alternatives Kampfsystem

Soviel Spaß es auch macht, die Würfel rollen zu lassen - wenn ein Charakter über mehrere Angriffswürfe mit jeweils einem anderen Bonus verfügt, kann dies bei ihm sehr viel Zeit in Anspruch nehmen. Bei diesem System verwendest du einen einzigen W20 und misst am Ergebnis den Erfolg der aktuellen Runde (auch bei mehreren Angriffen). Das System sorgt für vergleichbare Ergebnisse und enthält auch Tipps, wie man andere Fähigkeiten so anpassen kann, dass für sie nur noch ein Wurf erforderlich wird.

Ausdauer und Trickreicher Kampf

Dieses System verleiht Charakteren einen Ausdauervorrat, den sie nutzen können, um noch mehr aus ihren Kampftalenten herauszuholen. Das System enthält Optionen, um es direkt mit der Kämpferklasse zu verknüpfen und kann Kämpfern (sowie anderen Charakteren) einen machtvollen Vorteil gegenüber ihren Feinden verleihen.

Gifte und Krankheiten

Nach den Regeln des *Grundregelwerkes* funktionieren Gifte und Krankheiten wie Attributsschaden, was zu seltsamen Nebeneffekten führen kann. Dieses alternative System behandelt Gifte und Krankheiten als sich verschlechternde Leiden, welche mit geringerer Wahrscheinlichkeit Charaktere sofort außer Gefecht setzen, dafür aber langfristig dramatischere Effekte entfalten.

Verletzungsstufen

Normalerweise sind Charaktere bis zum letzten Trefferpunkt voll einsatzfähig, was sich auch im Tempo eines Kampfes widerspiegelt. Im wahren Leben verlieren Kampfbeteiligte an Effizienz, je verletzter und ausgelaugter sie sind. Dieses neue System ersetzt den alten Alles-oder-Nichts-Ansatz für Verletzungen mit Mali, welche mit zunehmenden Verletzungen ansteigen.

Gesinnung

Viele Kampagnen behandeln Gesinnung als einen Spielmechanismus: als Klassenvoraussetzung, als grobes Konzept für die moralische Ausrichtung (worüber oft viel gestritten und debattiert wird) und als Orientierungspunkt, welche Waffen und Zauber man besser meiden sollte. Andere behandeln die Gesinnung mit größerer Leidenschaft und messen ihr höhere Bedeutung zu, indem sich die Spieler umfangreich mit der Gesinnung ihrer Charaktere befassen und diese zu Verkörperungen ihrer moralischen Prinzipien machen.

Das folgende Alternativsystem behandelt die Gesinnung als Erzählmechanismus und gibt dir Richtlinien an die Hand, um Herausforderungen zu schaffen, Veränderungen nachzuverfolgen und die Streiter einer Gesinnungen angemessen zu belohnen. Zunächst musst du für jeden Charakter das Gesinnungsdiagramm (siehe Tabelle 3-1) kopieren; es bleibt dir überlassen, ob die Spieler oder der SL über die Gesinnung der Charaktere Buch führen. Man kann dieses System auf zweierlei Arten verwenden. Erstens wäre da die Methode für Relative Gesinnung; bei dieser beginnt ein Charakter auf beiden Achsen als Neutral (oder so nahe an Neutral, wie es die Gesinnungsvoraussetzungen seiner Klasse erlauben). Die zweite Möglichkeit besteht in der Standardmethode, bei welcher ein Charakter mit der gewünschten Gesinnung beginnt, die aber an der Grenze zu Neutral liegt und er daran arbeiten muss, den wahren Ethos seiner gewählten Gesinnung einzuhalten. Die Grundprinzipien beider Methoden werden im Folgenden vorgestellt.

Relative Gesinnung: Bei der Methode für Relative Gesinnung beginnen viele, wenn nicht die meisten Charaktere, auf beiden Achsen der Gesinnungsübersicht als Wahrhaft Neutral (Position 5 auf der Achse für Gut-Böse und jener für Rechtschaffen-Chaotisch). Sollte die Klasse eines Charakters eine Gesinnungsrestriktion besitzen, beginnt der Charakter so nahe wie möglich am Bereich für Neutrale Gesinnung, ohne die Einschränkungen seiner Klasse dabei zu verletzen. Ein Mönch würde z.B. auf der Rechtschaffen-Chaotisch-Achse auf Position 3 beginnen, auf der Gut-Böse-Achse aber auf Position 5. Ein Paladin dagegen würde auf beiden Achsen auf Position 3 beginnen.

Diese Methode macht moralische Konflikte zu einer Gefahr für niedrigstufige Charaktere. Bei Charakteren, die sich an einen bestimmten Gesinnungsethos halten müssen, um bestimmte Fähigkeiten behalten und/oder weiter in ihrer gewählten Stufe aufsteigen zu können, mag ein frühzeitiger Ausrutscher dazu führen, dass sie *Buße* benötigen oder ihre geplante Karriere überdenken müssen.

Standard-Gesinnung: Die Standard-Methode ist weniger einschränkend als die Relative Methode. Ein Spieler wählt die Gesinnung seines Charakters normal aus und wird auf der Gesinnungsübersicht dann innerhalb seiner Teilbereiche jeweils möglichst nahe am Bereich für Neutral positioniert (jeweils Position 3 oder 7). Sollte ein Spieler sich für eine neutrale Gesinnungskomponente entscheiden, wird er in der Mitte (Position 5) der jeweiligen Achse platziert. Auch diese Methode kann für gefährliche moralische Konflikte auf niedrigen Stufen sorgen, erleichtert es aber zugleich, „in der Spur" zu bleiben und die später möglichen Belohnungen zu erlangen.

Moralische Herausforderungen und Dilemmas

Im Laufe des Spiels bekämpfen die Charaktere Monster, finden Schätze und entscheiden sich, ob sie an Weggabelungen nach links oder rechts gehen wollen. Es gibt aber auch noch andere Entscheidungen, vor denen sie stehen – jene moralischer Natur. Diese sind in den meisten Spielen eher einfach geartet: Hilft man dabei, das Königreich von einem uralten Bösen zu befreien? Hält man die Plünderer auf? Bringt man den hungrigen Troll zur Strecke, welcher kleine Ortschaften überfällt? Auf den ersten Blick kann man all diese Situationen als gute und meist rechtschaffene moralische Entscheidungen werten, so dass sie bei Nutzung dieses Systems auch als solche zählen. Das System glänzt aber besonders dann, wenn die Wahlmöglichkeiten nicht so einfach und sauber sind.

Echte moralische Konflikte treten im Rahmen von moralischen Herausforderungen oder moralischen Dilemmas auf. Eine moralische Herausforderung tritt auf, wenn sich eine als klar ersichtlicher moralischer Weg angenommene Entscheidung als falsch oder von komplexer Natur erweist, so dass der Charakter aufgrund neuer Informationen die Lage neu bewerten muss. Was tun Charaktere, wenn sich das „uralte Böse", welches das Königreich bedroht, als eine Rebellion zur Ernährung der Armen entpuppt? Was wäre, wenn die Plünderer von einem Drachen vertriebene Hügelbewohner sind, die nur überleben wollen? Und vielleicht will der Troll den Tod von Frau und Kind durch die Hände der Bewohner der betroffenen Ortschaften rächen. Was die Charaktere in diesen Situationen machen und wie sie ihr Tun begründen, könnte zu Verschiebungen der Gesinnung auf einer oder beiden Achsen führen.

Nehmen wir an, dass die Gruppe von einem Monarchen beauftragt wird, das Reich von einem uralten Kult zu säubern, dessen Anhänger das Gleichgewicht im Land bedrohen. Das Annehmen des Auftrages an sich ist keine moralische Herausforderung oder ein Dilemma und trägt somit auch keine Gefahr einer Gesinnungsverschiebung in sich. (Man könnte aber natürlich auch argumentieren, dass dem Herrscher zu gehorchen eine rechtschaffene Tat sei.) Doch gehen wir einfach davon aus, dass die Charaktere für die Queste entsprechend belohnt werden. Solange also kein besonders rechtschaffen veranlagter Charakter die Belohnung ablehnt, kann man davon ausgehen, dass die Charaktere ihre eigenen Interessen verfolgen, was unter diesem System vollkommen Neutral ist. Im Laufe der Mission erkennen die Charaktere, dass der Kult zwar tatsächlich den Monarchen stürzen will, dafür aber alles andere als böse Gründe hat. Der Kult ist chaotisch, aber gut; er will das Gleichgewicht im Reich kippen, um die gesellschaftlichen Ungerechtigkeiten zu beseitigen, durch welche der ultra-rechtschaffene Herrscher seinen absolutistischen Machtanspruch aufrechterhält.

Tabelle 3-1: Gesinnungsübersicht

1	2	3	4	5	6	7	8	9
← RECHTSCHAFFEN →			← NEUTRAL →			← CHAOTISCH →		

1	2	3	4	5	6	7	8	9
← GUT →			← NEUTRAL →			← BÖSE →		



Was sollen die Charaktere tun? Wenn sie blind den Befehlen des Monarchen folgen und möglicherweise den drakonischeren Methoden des Thrones zur Erhaltung des Friedens zustimmen, nähern sie sich dem rechtschaffenen Bereich an. Abhängig davon, wie sehr sie mache herzlosen Entscheidungen und Regelungen unterstützen, könnten sie zudem in Richtung Böse abdriften. Wenn sie sich dagegen mit dem Kult zusammentun und ihren früheren Arbeitgeber aktiv bekämpfen, bewegen sie sich in Richtung des chaotischen Ende des Spektrums und könnten sich zugleich – abhängig von ihren Motiven – zum guten Ende der Gut-Böse-Achse bewegen. Dies sind natürlich nicht die einzigen Optionen. Die Charaktere könnten versuchen, eine oder beide Seiten dazu zu bringen, die Sorgen der anderen Seite zu erkennen. Dies wäre die ultimative *Friedensstifterrolle* und wäre bei Erfolg ein bedeutender Sieg für das Gute im ganzen Reich (und hätte eine entsprechende Verschiebung der Gesinnung zum Guten hin zur Folge). Es ist auch möglich, dass sie die Seiten gegeneinander ausspielen und dafür sorgen, dass die Fronten sich immer weiter verhärten und sie sich gnadenlos bekriegen, um aus dem resultierenden Machtvakuum Verteile zu ziehen – was böse und wahrscheinlich auch chaotisch wäre.

Unabhängig vom Ausgang ist der moralische Konflikt die einzige Möglichkeit für Charaktere, Entscheidungen hinsichtlich widerstreitender moralischer Ziele auf der Gut-Böse- und der Rechtschaffen-Chaotisch-Achse zu treffen. Dies ist auch die Art von Herausforderung, welche dieses System voraussetzt.

Das moralische Dilemma ist noch schwieriger zu planen und meist auch schwieriger zu beurteilen. Moralische Dilemmas sind wie Herausforderungen, enthalten aber moralische Paradoxa, so dass es niemals eine klare Lösung gibt und die SC sich anstrengen müssen, das für sie beste Resultat zu erreichen. Beispiel: Eine Abenteurergruppe, welche geschworen hat, den König und seine Linie zu beschützen, stellt fest, dass der König ein machthungriger Dämonenanbeter ist, welcher ein Portal in den Abyss öffnen will – und dass sie ihn nur aufhalten können, indem sie ihn töten. Der Tod des Königs hätte aber einen blutigen Bürgerkrieg zur Folge und die Charaktere würden als Verräter gebrandmarkt werden. Den König jedoch nicht zu töten, könnte zu noch größerem Leid führen oder die SC zwingen, gegen eine Dämonenarmee zu kämpfen, welche das Königreich in Stücke reißt. Die Abenteurer müssen sich für den besten Plan entscheiden, auch wenn keiner optimal ist. Der Punkt dabei ist nicht, die „richtige" Entscheidung zu fällen, sondern anhand der Entscheidung der Charaktere ihre Gesinnung anzupassen.

Timing und Fokus

Nahezu jedes Abenteuer besitzt das Potential für moralische Konflikte, aber du solltest deine Spieler nicht zu oft damit konfrontieren, da sie der Konflikt ansonsten ermüdet oder es zu Lasten der Dramatik geht. Moralische Konflikte können interessant sein und zum Nachdenken anregen, aber vergiss

nicht, dass manche Spieler sich lieber auf die konkreteren Aspekte des Spieles konzentrieren und die besten Spielsitzungen meist eine Vielfalt von moralischen, strategischen und taktischen Dilemmas enthalten. Moralische Herausforderungen sind oft nuanciert, während moralische Dilemmas aufgrund ihrer unausweichlich negativen Folgen Frust erzeugen können.

Beides kann so anstrengend sein wie ein herausfordernder Kampf und für positive wie negative Spannungen am Tisch sorgen. Wird ein Spiel mit moralischen Herausforderungen und Dilemmas übersättigt, könnte dies den unerwünschten Nebeneffekt haben, dass sie an Bedeutung verlieren. Stelle dir diese Konflikte von der Bedeutung her wie den klassischen Kampf gegen einen Zwischen- oder Endgegner in einem kampforientierten Spiel vor, als einen bedeutenden Augenblick und großen Kampf im Gegensatz zur häufiger vorkommenden nervigen Falle, welche schnell entschärft oder umgangen werden kann, sobald man Mechanismus und Funktionsweise verstanden hat. Ziehe daher in Erwägung, solche Herausforderungen auf maximal einmal pro Charakterstufe zu begrenzen. Sollte deine Gruppe nach mehr dürsten, dann gib ihnen, was sie wollen, doch einmal pro Stufe ist ein guter Anfang.

Und auch wenn es dir Spaß machen mag, in Richtung einer bestimmten Gesinnung orientierte Charaktere immer wieder herauszufordern, so sollten moralische Herausforderungen die ganze Gruppe betreffen und allen eine Beteiligung erlauben. In solchen Situationen werden die Charaktere ihre individuellen Ansichten präsentieren und äußern, welche Handlungen sie beabsichtigen auszuführen. Diese Konfrontation unter den Charakteren genügt meist schon, um das Gerüst für weitere moralische Herausforderungen zu schaffen, und sollte dem Einzelnen im Rahmen der Interaktion mit der restlichen Gruppe Gelegenheit zu Gesinnungswechsel oder Gesinnungsbekräftigung geben. Sei darauf vorbereitet, derart spontane moralische Herausforderungen zu verarbeiten und passend einzuschätzen. Sie sind noch bedeutsamer als die moralischen Herausforderungen, die du dir selbst für deine Kampagne ausdenkst, und zugleich erfüllender für die Spieler, da sie aus natürlichem Rollenspiel erwachsen.

Gesinnungswechsel und -bekräftigungen

Verwende die Reaktion eines Charakters auf eine moralische Herausforderung oder ein moralisches Dilemma, um zu bestimmen, ob er seine Gesinnung wechselt oder bekräftigt. Der SL legt fest, ob eine Reaktion zu einer Verschiebung auf den Gesinnungsachsen führt. Dies sollte meist einfach sein: Handelte ein Charakter egoistisch und die Interessen oder das Wohl anderer missachtet? Dies könnte zu einer Verschiebung auf der Gut-Böse-Achse führen. Hat er das Landesgesetz als wichtiger als Rechte seiner Bürger erachtet? Dies könnte zu einer Verschiebung auf der Rechtschaffen-Chaotisch-Achse führen. Besonders schwerwiegende Taten könnten Grund für eine Verschiebung um 2 Schritte sein, allerdings sollte keine einzelne Tat zu einer Verschiebung um mehr als 2 Schritte führen. Als SL hast du das letzte Wort, aber beachte auch, dass ein Spieler deiner anfänglichen Beurteilung vielleicht nicht zustimmt. Nimm seine Argumente ernst und habe keine Angst, gegebenenfalls deine Ansicht zu ändern.

In der Frühphase einer Kampagne wird es wahrscheinlich zu vielen Verschiebungen kommen, während sich die Moralvorstellungen der Charaktere ausformen. Wenn diese moralischen Charakteristika sich aber verfestigen, werden manche Charaktere sich am extremen Ende einer oder sogar beider Gesinnungsachsen befinden. Zu diesem Zeitpunkt vollbringen sie wahrscheinlich Taten, welche ihre Gesinnung unterstützen, doch da sie bereits am jeweiligen Ende der Achse angekommen sind, geht es nicht mehr weiter. In solchen Fällen erlangt ein Charakter eine oder zwei Gesinnungsbestätigungen. Dabei handelt es sich um kleine, temporäre Vorteile, die mit seiner Gesinnung verbunden sind. Ihr Umfang bestimmt sich danach, ob die Handlung des Charakters normalerweise zu einer Verschiebung um 1 oder 2 Schritte geführt hätte. Ein Charakter hat sodann 24 Stunden Zeit, von einer Gesinnungsbestätigung Gebrauch zu machen. Danach verschwinden ungenutzte Bestätigungen. Die Nutzung einer Gesinnungsbestätigung ist in der Regel keine eigene Aktion, muss aber dennoch bewusst erfolgen. Folgende Vorteile kann man erlangen, indem man Gesinnungsbestätigungen nutzt:

Böse: Du kannst eine böse Bestätigung nutzen, um einen Bonus von +2 auf den bei allen Zielen verursachten oder geheilten Schaden zu erhalten, wenn du einen *Wunden verursachen*-Zauber wirkst oder Negative Energie fokussierst. Alternativ kannst du einen Bonus von +4 auf einen einzelnen Waffenschadenswurf erhalten, den du bei der Verfolgung deiner eigenen Wünsche ablegst.

Chaotisch: Wenn du einen Reflex- oder Willenswurf ablegst, kannst du eine chaotische Bestätigung aufwenden, um den Wurf zweimal abzulegen und das beste Ergebnis zu behalten. Solltest du bereits über eine derartige Fähigkeit verfügen, kannst du alternativ einen Bonus von +2 auf beide Würfe erhalten.

Gut: Du kannst eine gute Bestätigung nutzen, um einen Bonus von +2 auf den bei allen Zielen verursachten oder geheilten Schaden zu erhalten, wenn du einen *Wunden heilen*-Zauber wirkst oder Positive Energie fokussierst. Alternativ kannst du einem Waffenschadenswurf, der gegen einen deiner Verbündeten oder einen Unschuldigen erfolgt, einen Malus von -4 auferlegen.

Rechtschaffen: Du kannst eine rechtschaffene Bestätigung nutzen, um einen Bonus von +4 auf deine RK gegen einen Angriff zu erhalten, musst diese Bestätigung aber nutzen, ehe der Angriffswurf erfolgt.

Beachte, dass neutrale Charaktere keine Gesinnungsbestätigungen erhalten, da sie bereits den Vorteil genießen, gegenüber auf Gesinnung basierenden Zaubern und Effekten immun zu sein.

Wenn Charaktere an Stufen gewinnen und ihre Spieler sich zunehmend an das System gewöhnt haben, kannst du eigene Gesinnungsbestätigungen entwickeln, die auf den moralischen Werten individueller Charaktere fußen. Wenn z.B. einer deiner Spieler ein Paladin des Torag ist, dann ist es nachvollziehbar, ihn seine rechtschaffenen Bestätigungen einsetzen zu lassen, um einem angrenzenden Verbündeten seinen Bonus auf die RK zukommen zu lassen. Du kannst Bestätigungen auch anhand der Taten entwickelten, die zu diesen Bestätigungen führen.

Die Macht der Ebenen

Moral und Gesinnung sind bei Pathfinder mehr als nur ein Ergebnis alltäglicher Handlungen. Wenn du dich einer Gesinnung wahrhaftig verschreibst, wirst du zu einem Teil eines ewigen Kampfes zwischen Ideen jenseits sterblichen Lebens und der physischen Welt. Dieser Konflikt ist so gewaltig und alt, dass selbst die Götter in ihm gefangen sind. Wenn Charaktere an Stufen und Macht gewinnen, können sie entsprechend größere Rollen in diesem kosmischen Ringen spielen.

Bei diesen umfangreicheren ideologischen Kämpfen geht es zum einen um die bereits beschriebenen moralischen Herausforderungen, andererseits sind die beteiligten Individuen meist mächtige extraplanare Wesen wie Engel, Dämonen, Proteaner und Unvermeidbare – Kreaturen, welche in vielerlei Weise körperliche Manifestationen ihrer Gesinnungen sind.

Gesinnungstalente

Wenn Charaktere am großen kosmischen Ringen der Moralvorstellungen und Gesinnungen teilnehmen, können sie neue Werkzeuge erlangen, die ihnen dabei helfen, für ihre Philosophien einzustehen:

Gesinnungstalente: Sofern du über wenigstens 10 Trefferwürfel verfügst, kannst du ein Gesinnungstalent wählen, das deiner Gesinnung entspricht. Du kannst stets nur über ein Gesinnungstalent verfügen. Solltest du jedoch die Gesinnung wechseln, kannst du bei deinem nächsten Stufenaufstieg dein Gesinnungstalent gegen ein anderes austauschen, das zu deiner neuen Gesinnung passt. Die meisten Gesinnungstalente verfügen über einen Eintrag zum Nachhall – der Nachhall gestattet dir, einen Teil des Talentes zu nutzen, selbst wenn du die Gesinnungsvoraussetzung nicht mehr erfüllst; in der Regel soll dir dies ein wenig helfen, diese Gesinnung zurückzuerlangen. Die meisten Gesinnungstalente gestatten zudem, Gesinnungsbestätigungen zur späteren Nutzung „einzulagern". Solltest sich aber deine Gesinnung verschieben und du nicht länger die Fähigkeit zum Einlagern von Gesinnungsbestätigungen besitzen, dann gehen alle über dieses Talent eingelagerten Bestätigungen verloren.



Streiter der Anarchie [Gesinnung]

Du verbreitest Chaos, wohin du auch kommst.

Voraussetzungen: 10 Trefferwürfel, Chaotisch Neutrale Gesinnung.

Vorteil: Du kannst eine Anzahl von Gesinnungsbestätigungen in Höhe deines Charismabonus (Minimum 1) einlagern, um sie zu einem beliebigen Zeitpunkt zu nutzen, statt nur innerhalb der nächsten 24 Stunden. Du kannst eine Gesinnungsbestätigung nutzen, um mit einer Standard-Aktion *Schwächere Verwirrung* als zauberähnliche Fähigkeit einzusetzen. Die Zauberstufe des Effektes entspricht der Anzahl deiner Trefferwürfel. Sollte dem Ziel der Rettungswurf misslingen, hält der Effekt 1W4 Runden lang an. Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf Waffen- und Zauberschadenswürfe gegen rechtschaffene Kreaturen. Dies ist ein gesinnungsbasierender Effekt.

Nachhall: Solltest du über dieses Talent verfügen, aber nicht länger Chaotisch Neutral sein, erhältst du weiterhin den Bonus von +2 auf Waffen- und Zauberschadenswürfe gegen rechtschaffene Kreaturen.

Streiter der Boshaftigkeit [Gesinnung]

Die Dinge wären viel besser, wenn nur jeder machen würde, was du willst.

Voraussetzungen: 10 Trefferwürfel, Neutral Böse Gesinnung.

Vorteil: Du kannst eine Anzahl von Gesinnungsbestätigungen in Höhe deines Charismabonus (Minimum 1) einlagern, um sie zu einem beliebigen Zeitpunkt zu nutzen, statt nur innerhalb der nächsten 24 Stunden. Du kannst eine Gesinnungsbestätigung nutzen, um eine Kreatur mit einer Standard-Aktion zu berühren und ihr einen Zustand oder schädigenden Effekt von der Liste der Grausamkeiten des Antipaladins[EXP] zuzufügen. Deine effektive Antipaladinstufe zur Bestimmung, welche Grausamkeiten du zur Wahl hast, und wie der Effekt ausfällt, entspricht der Anzahl deiner Trefferwürfel. Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf Waffen- und Zauberschadenswürfe gegen gute Kreaturen. Dies ist ein gesinnungsbasierender Effekt.

Nachhall: Solltest du über dieses Talent verfügen, aber nicht länger Neutral Böse sein, erhältst du weiterhin den Bonus von +2 auf Waffen- und Zauberschadenswürfe gegen gute Kreaturen.

Streiter der Freiheit [Gesinnung]

Du glaubst, dass nur freie Wesen gedeihen können.

Voraussetzungen: 10 Trefferwürfel, Chaotisch Gute Gesinnung.

Vorteil: Du kannst eine Anzahl von Gesinnungsbestätigungen in Höhe deines Charismabonus (Minimum 1) einlagern, um sie zu einem beliebigen Zeitpunkt zu nutzen, statt nur innerhalb der nächsten 24 Stunden. Du kannst eine Gesinnungsbestätigung nutzen, um die Effekte von *Bewegungsfreiheit* für 1 Runde zu erlangen. Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf Waffen- und Zauberschadenswürfe gegen böse oder rechtschaffene Kreaturen (bzw. einen von Bonus von +4 gegen böse und rechtschaffene Kreaturen). Dies ist ein gesinnungsbasierender Effekt.

Nachhall: Solltest du über dieses Talent verfügen, aber nicht länger Chaotisch Gut sein, erhältst du weiterhin den Bonus von +2 auf Waffen- und Zauberschadenswürfe gegen böse oder rechtschaffene Kreaturen (bzw. einen von Bonus von +4 gegen böse und rechtschaffene Kreaturen).

Streiter des Gleichgewichts [Gesinnung]

Du strebst nach perfekter Balance im Multiversum.

Voraussetzungen: 10 Trefferwürfel, Wahrhaft Neutrale Gesinnung.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Waffen- und Zauberschadenswürfe gegen böse oder gute Kreaturen. Du erhältst ferner einen Bonus von +2 auf Waffen- und Zauberschadenswürfe gegen chaotische oder rechtschaffene Kreaturen. Diese Boni sind miteinander kumulativ.

Nachhall: Du erhältst durch dieses Talent keinen Vorteil, wenn du nicht von Wahrhaft Neutraler Gesinnung bist.

Streiter der Gnade [Gesinnung]

Es ist deine Mission, soviel Gutes wie möglich zu tun.

Voraussetzungen: 10 Trefferwürfel, Neutral Gute Gesinnung.

Vorteil: Du kannst eine Anzahl von Gesinnungsbestätigungen in Höhe deines Charismabonus (Minimum 1) einlagern, um sie zu einem beliebigen Zeitpunkt zu nutzen, statt nur innerhalb der nächsten 24 Stunden. Du kannst eine Gesinnungsbestätigung nutzen, um eine Kreatur mit einer Standard-Aktion zu berühren und von einem Zustand oder einem schädigenden Effekt von der Liste der Gnaden des Paladins zu befreien. Deine effektive Paladinstufe zur Bestimmung, welche Gnaden du zur Wahl hast, und wie der Effekt ausfällt, entspricht der Anzahl deiner Trefferwürfel. Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf Waffen- und Zauberschadenswürfe gegen böse Kreaturen. Dies ist ein gesinnungsbasierender Effekt.

Nachhall: Solltest du über dieses Talent verfügen, aber nicht länger Neutral Gut sein, erhältst du weiterhin den Bonus von +2 auf Waffen- und Zauberschadenswürfe gegen böse Kreaturen.

Streiter der Inneren Ruhe [Gesinnung]

Die Harmonie der Ordnung ist dein höchstes Ideal.

Voraussetzungen: 10 Trefferwürfel, Rechtschaffen Neutrale Gesinnung.

Vorteil: Du kannst eine Anzahl von Gesinnungsbestätigungen in Höhe deines Charismabonus (Minimum 1) einlagern, um sie zu einem beliebigen Zeitpunkt zu nutzen, statt nur innerhalb der nächsten 24 Stunden. Du kannst eine Gesinnungsbestätigung nutzen, um mit einer Standard-Aktion *Gefühle besänftigen* als zauberähnliche Fähigkeit einzusetzen. Die Zauberstufe des Effektes entspricht der Anzahl deiner Trefferwürfel. Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf Waffen- und Zauberschadenswürfe gegen chaotische Kreaturen. Dies ist ein gesinnungsbasierender Effekt.

Nachhall: Solltest du über dieses Talent verfügen, aber nicht länger Rechtschaffen Neutral sein, erhältst du weiterhin den Bonus von +2 auf Waffen- und Zauberschadenswürfe gegen chaotische Kreaturen.

Streiter der Rechtschaffenheit [Gesinnung]

Du weißt, dass das Gute mit Ordnung versehen werden muss, damit es langfristig bestehen kann.

Voraussetzungen: 10 Trefferwürfel, Rechtschaffen Gute Gesinnung.

Vorteil: Du kannst eine Anzahl von Gesinnungsbestätigungen in Höhe deines Charismabonus (Minimum 1) einlagern, um sie zu einem beliebigen Zeitpunkt zu nutzen, statt nur innerhalb der nächsten 24 Stunden. Du kannst eine Gesinnungsbestätigung nutzen, um den Effekt eines Zaubers, magischen Gegenstandes oder anderen gesinnungsbasierenden Effektes zu behandeln, als wärst du weder rechtschaffen noch gut. Du kannst diese Fähigkeit einsetzen, nachdem dich ein derartiger Effekt getroffen hat oder dir ein Rettungswurf gegen einen solchen Effekt misslungen ist. Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf Waffen- und Zauberschadenswürfe gegen böse oder chaotische Kreaturen (bzw. einen von Bonus von +4 gegen böse und chaotische Kreaturen). Dies ist ein gesinnungsbasierender Effekt.

Nachhall: Solltest du über dieses Talent verfügen, aber nicht länger Rechtschaffen Gut sein, erhältst du weiterhin den Bonus von +2 auf Waffen- und Zauberschadenswürfe gegen böse oder chaotische Kreaturen (bzw. einen von Bonus von +4 gegen böse und chaotische Kreaturen).

Streiter der Tyrannei [Gesinnung]

Um wahre Ordnung zu schaffen, müssen die Massen unterdrückt werden.

Voraussetzungen: 10 Trefferwürfel, Rechtschaffen Böse Gesinnung.

Vorteil: Du kannst eine Anzahl von Gesinnungsbestätigungen in Höhe deines Charismabonus (Minimum 1) einlagern, um sie zu einem beliebigen Zeitpunkt zu nutzen, statt nur innerhalb der nächsten 24 Stunden. Du kannst eine Gesinnungsbestätigung nutzen, um mit einer Standard-Aktion *Person festhalten* als zauberähnliche Fähigkeit einzusetzen. Die Zauberstufe des Effektes entspricht der Anzahl deiner Trefferwürfel. Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf Waffen- und Zauberschadenswürfe gegen chaotische oder gute Kreaturen (bzw. einen von Bonus von +4 gegen chaotische und gute Kreaturen). Dies ist ein gesinnungsbasierender Effekt.

Nachhall: Solltest du über dieses Talent verfügen, aber nicht länger Chaotisch Gut sein, erhältst du weiterhin den Bonus von +2 auf Waffen- und Zauberschadenswürfe gegen chaotische oder gute Kreaturen (bzw. einen von Bonus von +4 gegen chaotische und gute Kreaturen).

Streiter der Zerstörung [Gesinnung]

Läge es in deiner Macht, du würdest die Welt vernichten.

Voraussetzungen: 10 Trefferwürfel, Chaotisch Böse Gesinnung.

Vorteil: Du kannst eine Anzahl von Gesinnungsbestätigungen in Höhe deines Charismabonus (Minimum 1) einlagern, um sie zu einem beliebigen Zeitpunkt zu nutzen, statt nur innerhalb der nächsten 24 Stunden. Du kannst eine Gesinnungsbestätigung nutzen, um den Effekt eines Zaubers, magischen Gegenstandes oder anderen gesinnungsbasierenden Effektes zu behandeln, als wärst du weder böse noch chaotisch. Du kannst diese Fähigkeit einsetzen, nachdem dich ein derartiger Effekt getroffen hat oder dir ein Rettungswurf gegen einen solchen Effekt misslungen ist. Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf Waffen- und Zauberschadenswürfe gegen rechtschaffene oder gute Kreaturen (bzw. einen von Bonus von +4 gegen rechtschaffene und gute Kreaturen). Dies ist ein gesinnungsbasierender Effekt.

Nachhall: Solltest du über dieses Talent verfügen, aber nicht länger Chaotisch Böse sein, erhältst du weiterhin den Bonus von +2 auf Waffen- und Zauberschadenswürfe gegen böse oder rechtschaffene Kreaturen (bzw. einen von Bonus von +4 rechtschaffene oder gute Kreaturen (bzw. einen von Bonus von +4 gegen rechtschaffene und gute Kreaturen).

Spiel ohne Gesinnungen

Die Gesinnung ist einer der Eckpfeiler des Pathfinder-Rollenspieles. In ihrer nützlichsten Ausformung ist sie eine Abkürzung, die den Spielern hilft, die Persönlichkeiten ihrer Charaktere zu definieren. Es mag aber sein, dass du manchmal in einer Welt spielen willst, in welcher es kein absolut Böses oder Gutes gibt. Vielleicht ist der einzige Herrscher, welcher bereit ist, den Kampf der SC gegen eine Horde von Untoten mit seinen eigenen Truppen zu unterstützen, ein Unterdrücker und Diktator, welcher die Lage nutzen wird, um seine eigene Machtposition zu stärken und seine Untertanen noch mehr zu knechten – doch ohne seine Hilfe wird jeder sterben. Oder vielleicht müssen sich die SC einem infernalischen Feind stellen, dazu selbst aber zuerst finstere Kräfte erlangen.

Bei Nutzung der folgenden Regelvariante können die SC ihre Überzeugungen angesichts unmöglicher Situationen auf die Probe stellen und Entscheidungen treffen, ohne dass die Spieler sich durch die spielmechanischen Konsequenzen eingeengt fühlen, welche ihre Charaktere im Fall eines Gesinnungswechsels erleiden würden. Die Gesinnung wird durch einen alternativen Mechanismus ersetzt, welcher als „Treue" bezeichnet wird und ebenfalls die Gesinnungsvoraussetzungen bei Klassen usw. ersetzt. Des Weiteren werden mehrere Optionen vorgestellt, wie von Gesinnung abhängige Zauber und Effekte gehandhabt werden können.

Loyalität

Wenn Du das Loyalitätssystem verwendest, um einen Charakter zu erschaffen (egal ob SC oder NSC), dann wähle drei Dinge aus, denen die Treue des Charakters gilt. Dabei kann es sich um Ideale, ein Volk, eine Volksgruppe, eine Organisation oder anderes handeln. Es kann etwas Abstraktes sein wie "Meine Ehre" oder etwas Konkretes wie "Meine geliebte Mutter". Sortiere diese Loyalitäten nach ihrer Stärke – dies geht am einfachsten, wenn man sich die Frage stellt, wie der Charakter sich bei widerstreitenden Loyalitäten verhalten würde. Wenn du es noch einfacher halten willst, dann nutze nur eine oder zwei Loyalitäten. Diese Loyalitäten ersetzen die Gesinnung als Messlatte für die Taten der Charaktere.

Klassen

Bestimmte Klassen besitzen gesinnungsabhängige Merkmale. Es folgt daher eine Aufstellung der erforderlichen Veränderungen bei den Klassen des *Grundregelwerkes*, wenn man Gesinnungen verzichtet. Diese Aufstellung kann als Richtlinie für Veränderungen bei anderen Klassen genutzt werden. Sie setzt voraus, dass du das Standard-Gesinnungssystem durch die weiter unten aufgeführte Option für Gesinnungsbezogene Loyalität unter „Kreaturen, Zauber und Effekte" ersetzt. Solltest du weiter gehen und alle grundlegenden Gesinnungselemente streichen (wie bei der Option „Subjektive Moralvorstellungen" beschrieben), dann ignoriere alle Bezüge auf Loyalitätsbeschränkungen in den folgenden Klasseneinträgen.

Barbar: Streiche die Gesinnungseinschränkung. Ein Barbar darf keine Loyalität zu Gesetz, Ordnung oder ähnlichen Konzepten besitzen.

Druide: Streiche die Gesinnungseinschränkung. Druiden müssen über eine Loyalität gegenüber der Natur oder des druidischen Verhaltenskodex verfügen.

Kleriker: Streiche die Gesinnungseinschränkung. Kleriker müssen eine Loyalität gegenüber ihren Gottheiten, aber nicht zwangsläufig gegenüber der Kirchenhierarchien oder anderen Angehörigen des Klerus besitzen. Streiche die Gesinnungseinschränkung hinsichtlich des Wirkens von Zaubern bestimmter Gesinnungen (da diese Zauber in diesem System nicht mehr existieren). Erstelle aber für jede Gottheit eine Liste verbotener Zauber nach Einflussbereich und Persönlichkeit. Die Rechtschaffen Gute Göttin Iomedae würde z.B. keine Zauber tolerieren, die es ermöglichen, sich mit Externaren von den Unteren Ebenen abzugeben. Streiche die Domänen des Bösen, des Chaos, des Guten und der Ordnung von den Listen aller Gottheiten und ersetze sie durch passende Domänen, damit jede Gottheit Zugang zu derselben Anzahl an Domänen eröffnet.

Mönch: Streiche die Gesinnungseinschränkung. Sollte ein Mönch jemals über eine Loyalität zu Chaos, Ungleichgewicht oder ähnlichen Konzepten besitzen, wird er zu einem ehemaligen Mönch, solange er diese Loyalitäten behält.

Paladin: Streiche die Gesinnungseinschränkung. Der Verhaltenskodex des Paladins lautet dann: „Der Kodex eines Paladins erfordert, dass er die rechtmäßigen Autoritäten respektiert, ehrenvoll handelt (nicht lügt, nicht betrügt, kein Gift verwendet usw.), jenen in Not beisteht (sofern das nicht die Loyalität des Paladins verletzt) und die bestraft, welche Unschuldige bedrohen, gefährden oder schädigen." Entferne beim Verhaltenskodex den Abschnitt zu Begleitern, Gefährten und Verbündeten. Ein Paladin muss über eine Loyalität zum Konzept des Guten verfügen und die meisten Paladine besitzen ferner eine Loyalität zu einer Gottheit. Hinsichtlich der Veränderungen bei der Paladinfähigkeit *Böses entdecken* siehe unter „Kreaturen, Zauber und Effekte". Kreaturen, deren Loyalitäten denen des Paladins widersprechen, erlangen keinen Vorteil durch seine Aura der Gerechtigkeit. Die Paladinfähigkeit Böses niederstrecken funktioniert gegen jeden Gegner, dessen Loyalitäten in direktem Widerspruch zur schwerwiegendsten Loyalität des Paladins stehen. Er kann ferner eine Anwendung dieser Fähigkeit zurückerlangen, wenn er versehentlich ein ungültiges Ziel niederzustrecken versucht; dies ist ihm täglich in Höhe seiner Maximalanzahl täglicher Anwendungen an Böses niederstrecken möglich. Dies bedeutet, dass der Paladin nicht für eine Fehlanwendung bestraft wird, weil er raten muss, wo die Loyalitäten eines Gegners liegen. Auch kann er so Böses niederstrecken nicht beliebig oft als Loyalitätsdetektor nutzen. Sollte die wichtigste Loyalität des Paladins dem Guten gelten, so kann er Gegner mit einer Loyalität gegenüber dem Bösen niederstrecken. Sollte jedoch seine wichtigste Loyalität dem König gelten, so könnte er stattdessen Gegner niederstrecken, deren Loyalitäten z.B. der Rebellion des neidischen Barons gelten. Der SL hat das letzte Wort, wie die Fähigkeit funktioniert, da nur er die wahren Loyalitäten eines NSC kennt – ein Söldner, der für eine Sache arbeitet, muss dieser gegenüber z.B. keine Loyalität verspüren. Der SL kann auch bestimmen, dass Böses niederstrecken wirklich nur gegen Gegner mit einer Loyalität gegenüber dem Bösen funktioniert, oder verlangen, dass die schwerwiegendste Loyalität des Paladins dem Guten gewidmet sein muss.

Kreaturen, Zauber und Effekte

Viele Zauber und Effekte, z.B. *Böses entdecken*, *Heilige* Waffen und *Blasphemie*, sind von der Gesinnung des Anwenders und/oder des Zieles abhängig. Im Folgenden stellen wir fünf mögliche Optionen vor, wie man mit solchen Fähigkeiten verfahren kann:

Gesinnungsbezogene Loyalitäten: Du kannst gesinnungsbezogene Effekte so zulassen, dass sie stattdessen bei

Charakteren Anwendung finden, welche über Loyalitäten zu den Konzepten des Bösen, des Chaos, des Guten oder der Ordnung oder naheliegenden Konzepten besitzen.

Licht und Schatten: Alternativ können auf Gesinnung basierende Effekte auch bei (fast) jedem zur Anwendung kommen. Entferne die Gesinnungen und ersetze „Gut" und „Böse" mit Ersatzbegriffen ohne moralische Implikationen wie „Licht" und „Schatten". Diese werden dann einfach als weitere Arten von Energie behandelt, die auf der Welt vorkommen. Jede Kreatur kann eine Waffe führen, die Licht- oder Schattenschaden verursacht. Natürlich musst du z.B. SR 5/Gutes gegen SR 5/Licht austauschen, *unheilige* Waffen zu *Schatten*waffen machen usw. Kreaturen, welche bislang stark über ihre Gesinnung definiert wurden, werden so weitaus unberechenbarer. Vielleicht sind manche Engel trotz ihrer himmlischen Gestalten ebenso verdorben wie Teufel und müssen sich die SC mit einem edlen Dämon zusammentun und *Schatten*waffen einsetzen, um ihren Feind zu besiegen. Manche Kreaturen könnten auch Immunitäten besitzen – vielleicht erleiden Engel keinen Lichtschaden durch *Licht*waffen oder *Strahlender Schlag*, die Ersatzeffekte für *Heilige* Waffen und *Heiliger Schlag*.

Nur Externare: Du kannst die Gesinnungsunterarten bei Externaren beibehalten und auf Gesinnung basierende Effekte nur bei diesen zur Anwendung bringen. Bei dieser Art von Spiel leben die Sterblichen in einer Welt voller Grautöne, wobei das wahre Böse aber immer noch im Multiversum in den Herzen von Dämonen, Daimonen, Teufeln und anderen bösen Externaren existiert.

Subjektive Moralvorstellungen: Da kannst deine Welt extrem komplex gestalten, indem du alle auf Gesinnung basierende Effekte durch subjektive, auf Loyalitäten basierende Moralvorstellungen ersetzt. Bei dieser Art von Spiel ist jeder der Held seiner eigenen Geschichte. Die einzigen existierenden auf Gesinnung basierenden Gegenstände und Zauber sind jene, die nach der Gesinnung Gut benannt wurden (z.B. *Heilige* Waffen und *Heiliges Wort*) plus *Böses entdecken*. Diese Effekte reagieren aber auf die Loyalitäten der Anwender – wenn jemand *Böses entdecken* einsetzt, nimmt er Loyalitäten wahr, die der eigenen widersprechen. Wenn jemand eine *Heilige* Waffe führt, fügt diese denen zusätzlichen Schaden zu, deren Loyalitäten zur Loyalität des Trägers im Widerspruch stehen, usw. Der SL muss festlegen, ob Loyalitäten im Konflikt stehen. Wenn z.B. ein Kampfmagus entscheidet, dass seine Hauptloyalität ihm selbst gilt, kann er nicht nachvollziehbar behaupten, dass jeder, der ihn angreift, über eine widersprechende Loyalität verfüge; ein Gegner, der ihn in der Vergangenheit andauernd misshandelt hat, besäße dagegen eine widersprechende Loyalität, so dass die heiligen Angriffe des Kampfmagus bei diesem Gegner ihre Wirkung entfalten würden. Man könnte sogar gänzlich auf das Konzept der Loyalität zum Guten verzichten – in diesem Fall könnten Paladine und Antipaladine allesamt der Paladinklasse angehören und sich gegenseitig niederstrecken. Da sogar Externare nicht länger über eine Gesinnungsunterart verfügen, musst du die Listen für Wahlmöglichkeiten wie Verderben oder das Waldläuferklassenmerkmal Erzfeind um weitere Unterarten wie Dämon oder Teufel erweitern. Allerdings gehören manche Externare keiner Unterart an, die nicht auf Gesinnung basiert. Wenn du willst, dass Fähigkeiten wie Erzfeind weiterhin auf derartige Kreaturen anwendbar sind, könntest du sie unter einer neuen Unterart zusammenfassen (z.B. „Unabhängig") oder neue Unterarten von Fall zu Fall einführen – so könnte der Astralleviathan z.B. die Unterart „Astral" erhalten.

Vollständiges Entfernen: Schlussendlich kann du auch auf Gesinnung basierende Zauber und Effekte gänzlich entfernen. Ersetze die zauberähnlichen Fähigkeiten von Monstern mit ähnlichen Kräften. Ferner musst du andere Fähigkeiten ersetzen, welche Kreaturen bestimmter Gesinnungen betreffen, z.B. die Fähigkeit Himmlisches Feuer eines Hexenmeisters mit der Blutlinie des Himmels, oder die Wahlmöglichkeiten für Charaktere beschränken, um solche Fähigkeiten gänzlich auszuschließen.



Alternatives Aktionssystem

Das Aktionssystem des *Grundregelwerkes* ist komplex – es ist voller Ausnahmen, Nichtaktionen und seltsamen Aktionen. Das Alternative Aktionssystem vereinfacht und vereinheitlicht den Ablauf von Kampfbegegnungen. Es ist in vielen Belangen ein aktiveres System, welches niedrigstufigen Charakteren mehr Wahlmöglichkeiten während ihrer Runde erlaubt. Zugleich schränkt es aber leicht ein, wie viel höherstufige Charaktere tun können, wenn sie an der Reihe sind. Bei diesem System kann ein Charakter pro Zug maximal 3 Handlungen ausführen. Er kann diese für jeweils 3 Einfache Aktionen nutzen oder sie zu Verbesserten Aktionen kombinieren. Außerhalb seines Zuges kann ein Charakter pro Runde eine einzelne Reaktion ausführen. Bei diesem System gibt es keine mehrfachen Angriffe pro Runde aufgrund hohen eines Grundangriffsbonus. Stattdessen kann ein Charakter während seines Zuges mehrere Angriffe ausführen, indem er dafür mehrere Aktionen aufwendet.

Überblick

Um dieses System zu erklären, beginnen wir ganz am Anfang mit dem Initiativewurf und arbeiten uns dann langsam durch:

Initiative

Zu Kampfbeginn legt jeder Beteiligte normal seinen Initiativewurf ab. Charaktere gelten als auf dem Falschen Fuß erwischt, bis sie entweder während der Überraschungsrunde oder der ersten Kampfrunde gehandelt haben.

Überraschungsrunde

Wenn ein Kampf beginnt und manche, aber nicht alle Beteiligten sich ihrer Gegner bewusst sind, kommt es vor der ersten Kampfrunde zu einer Überraschungsrunde. Jene, die sich der Gegner bewusst sind, erhalten während einer Überraschungsrunde 2 Handlungen und eine Reaktion nach Ende der Runde. Sollten alle Beteiligten sich ihrer Gegner bewusst sein, dann überspringe die Überraschungsrunde.

Dein Zug

Wenn du initiativetechnisch an der Reihe bist, kannst du bis zu 3 Handlungen nutzen. Du kannst Handlungen auf einer 1:1 Basis als Einfache Aktionen verwenden bzw. 2 oder mehr Handlungen zu Verbesserten Aktionen kombinieren. Außer die Regeln für eine bestimmte Aktion besagen anderes, kannst du diese Einfachen Aktionen und Verbesserten Aktionen in jeder beliebigen Reihenfolge ausführen. Du kannst auch eine Anzahl von Freien Aktionen nutzen, wie es dein SL für angemessen erachtet. Dein Zug endet, sobald du alle 3 Handlungen und alle Freien Aktionen genutzt hast, von denen du Gebrauch machen willst. Wenn dein Zug zu Ende ist, erhältst du die Fähigkeit, bis zum Beginn deines nächsten Zuges eine Reaktion auszuführen. Manche Fähigkeiten verleihen zudem weitere Reaktionen; siehe den Kasten auf Seite 109.

Wenn du an der Reihe bist, kannst du alternativ auch deinen Zug verzögern. In diesem Fall nutzt du keine Handlungen. Du kannst nicht verbrauchte Reaktionen deines letzten Zuges nutzen, erhältst aber keine neuen. Wenn andere Kampfbeteiligte ihre Züge ausführen, kannst du zu einem beliebigen Zeitpunkt entscheiden, nicht länger zu verzögern und wieder ins Geschehen einzugreifen. Dann verändert sich dein Initiativewert innerhalb der Reihenfolge zu dem aktuellen Wert bzw. zu dem direkt auf den Zug der letzten Kreatur folgenden Initiativewert.

Fremde Züge

Reaktionen sind wie Aktionen, können aber nur auf einen Auslöser hin während der Züge anderer Charaktere erfolgen. In der Regel werden sie durch die Aktionen anderer Kampfbeteiligter ausgelöst. Die häufigste Reaktion ist der Gelegenheitsangriff; diesen führst du aus, wenn ein Gegner auf einem von dir bedrohten Feld seine Verteidigung vernachlässigt (z.B. indem er sich bewegt, einen Fernkampfangriff ausführt oder einen komplizierten Angriff versucht, zu dem ihm eigentlich die nötige Ausbildung fehlt).

Manche Reaktionen können ihrerseits Gelegenheitsangriffe provozieren – dies entnimmst du der Unterart der Reaktion, sofern sie über eine verfügt.

Dann gibt es Bedingungen, die dir möglicherweise erlauben, eine Reaktion zu nutzen. Zauber und zauberähnliche Aktionen, die im *Grundregelwerk* als Augenblickliche Aktionen behandelt werden, sind unter diesem System Reaktionen. Dies gilt z.B. auch für den Zauber *Federfall*, welcher bei diesem Alternativsystem als Reaktion gewirkt werden kann.

Aktionsarten und -unterarten

Dieser Abschnitt beschreibt die verschiedenen Aktionen im Spiel, ihre Kosten an Handlungen und neue Regeln zu ihren Funktionsweisen. Die über den Text verteilten Kästen erklären Ausnahmen und helfen dir bei der Einschätzung von Situationen, die nicht direkt in diesem Abschnitt angesprochen werden.

Es gibt einige unterschiedliche Einfache, Freie und Verbesserte Aktionen, die du während deines Zuges nutzen kannst. Eine Einfache Aktion kostet dich 1 Handlung. Freie Aktionen kosten keine Handlungen und werden von dir einfach angekündigt, müssen aber manchmal parallel zu Einfachen oder Verbesserten Aktionen erfolgen. Zudem kann der SL die Anzahl der dir möglichen Freien Aktionen pro Zug beschränken. Verbesserte Aktionen sind komplizierter und erfordern, dass du für sie 2 oder mehr Handlungen aufwendest. Manche Verbesserte Aktionen benötigen mehr Handlungen, als dir für eine Runde überhaupt zur Verfügung stehen – in diesem Fall musst du Handlungen in den Folgerunden verwenden, um die Verbesserte Aktion fertigzustellen. Die meisten Verbesserten Aktionen erfordern bei ihren Handlungen eine feste Reihenfolge. Solltest du diese nicht einhalten oder abbrechen, kommt es nie zu einer Vollendung der Aktion und du musst wieder von vorne beginnen, sofern sie noch gelingen soll. Andere Verbesserte Aktionen erfordern nur eine bestimmte Anzahl von Handlungen, welche du beliebig verteilen kannst. In jedem Fall findet ein Wurf zur Erfolgsbestimmung erst statt, wenn die handelnde Kreatur direkt vor der Vollendung der Aktion steht. Sollte eine Verbesserte Aktion nicht besagen, ob ihre Handlungen aufeinander folgen müssen, dann müssen alle Handlungen nacheinander erfolgen.

Manche Aktionen und Reaktionen besitzen eine oder mehrere der folgenden Unterarten. Die Unterarten sind thematisch organisiert. Sie wirken sie sich manchmal auf spätere Aktionen im selben Zug aus und manchmal werden sie genutzt, um zu bestimmen, ob und wann eine Aktion Gelegenheitsangriffe provoziert.

Angriffsaktionen: Bei Aktionen der Unterart Angriff wird wenigstens ein Angriffswurf gegen einen Gegner oder einen Gegenstand ausgeführt. Meist provozieren sie nur dann Gelegenheitsangriffe, wenn es sich um einen Fernkampfangriff handelt oder dir für diesen Angriff das passende Talent fehlt, um ihn ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren auszuführen (z.B. Verbesserter Waffenloser Schlag bei waffenlosen Schlägen oder Verbessertes Zu-Fall-bringen bei Kampfmanövern für Zu-Fall-bringen). Im letzteren Fall provozierst du einen Gelegenheitsangriff nur bei der Kreatur, gegen die du vorgehst. Wenn eine Angriffsaktion einen Gelegenheitsangriff provoziert, erfolgt dieser, ehe der provozierende Angriffswurf ablegt wird.

Wenn du während deines Zuges deine erste Angriffsaktion ausführst, legst du einen normalen Angriffswurf ab. Jede weitere Angriffsaktion, die du während deines Zuges ausführst, unterliegt einem kumulativen Malus von -5 auf Angriffs- oder Kampfmanöverwurf (die zweite Angriffsaktion erfolgt also mit einem Malus von -5, die dritte mit einem Malus von -10 usw.).

Bewegungsaktionen: Diese Aktionen umfassen alle Arten von Bewegung durch den Begegnungsbereich. Aktionen der Unterart Bewegung provozieren Gelegenheitsangriffe, wenn du versuchst, ein Feld im Bedrohungsbereich des Feindes zu verlassen oder in einem solchen Feld aus dem Zustand Liegend aufzustehen. Nicht alle Aktionen, die dir eine Fortbewegung erlauben, gehören der Unterart Bewegung an. So befolgt ein einzelner 1.50 m-Schritt derart langsam und vorsichtig, dass er keinen Gelegenheitsangriff provoziert, wenn du auf diese Weise ein bedrohtes Feld verlässt.

Komplexe Aktionen: Diese Aktionen erfordern intensive Konzentration, anstrengende körperliche Handhabung von Gegenständen oder andere umfangreiche Handlungen. Eine Komplexe Aktion provoziert immer Gelegenheitsangriffe, welche vor Ausführung der Komplexen Aktion erfolgen. Komplexe Aktionen, die über mehrere Züge hinweg erfolgen, egal ob die Handlungen aufeinanderfolgend ausgeführt werden oder nicht, provozieren Gelegenheitsangriffe während jedes Zuges, in dem Handlungen für sie aufgewendet werden.

Aktionen ohne Unterart: Aktionen, die keiner Unterart angehören, provozieren keine Gelegenheitsangriffe.

Einfache Aktionen

Die folgende Auflistung führt einige der häufiger genutzten Aktionen auf. Du musst jeweils 1 Handlung aufwenden, um sie durchzuführen (einige können unter den richtigen Umständen auch als Freie Aktionen genutzt werden).

Angriff (Angriff): Du führst einen oder mehrere Angriffe gegen einen Gegner innerhalb deiner Nahkampfreichweite (im Falle eines Nahkampfangriffs) oder deiner Fernkampfreichweite (im Falle eines Fernkampfangriffs) aus.

Aufstehen (Bewegung): Du stehst aus liegender Position auf und verlierst dabei den Zustand Liegend.

Bewegung (Bewegung): Du bewegst dich maximal bis zu deiner vollen Bewegungsrate. In der Regel bewegst du dich am Boden, allerdings deckt diese Aktion auch andere Bewegungsmodi wie Fliegen, Graben, Schwimmen oder Springen ab.

Demoralisieren: Du rufst einem maximal 9 m weit entfernten Gegner, der dich sehen und hören kann, Drohungen zu, um ihn zu demoralisieren.

Einschätzen eines Gegenstandes: Du versuchst, einen Gegenstand innerhalb deiner Sichtlinie vom Wert her einzuschätzen. Solltest ihn in Händen halten, erhältst du einen Bonus von +2 auf den Fertigkeitswurf, allerdings erhält die Aktion dann die Unterart Komplex.

Fackel mit einem Zündholz oder einer offenen Flamme entzünden: Du zündest eine Fackel mit einem Zündholz an oder indem du sie mit einer offenen Flamme in Kontakt bringst.

Finte (Angriff): Du verwendest Bluffen, um eine Finte gegen einen Gegner auszuführen. Bei Erfolg wird dem Ziel der GE-Bonus auf seine RK gegen deinen nächsten Angriff während dieses Zuges verwehrt. Solltest du über das Talent Verbesserte Finte verfügen, verliert diese Aktion für dich die Unterart Angriff.

Gegenstand manipulieren (Komplex): Du holst einen Gegenstand aus einem Rucksack, Beutel oder anderem Behältnis an deinem Leib, hebst einen Gegenstand auf oder bewegst ein schweres Objekt. Manchmal wird der SL bestimmen, dass die Manipulation umfangreicher ist und eine Verbesserte Aktion erfordert, wobei er die Anzahl an Handlungen festlegt, die zum Erfolg nötig sind. Abhängig von deinem angestrebten Ziel mag es sein, dass diese Aktionen aufeinander folgen müssen.

Kampf mit zwei Waffen und Schlaghagel

Wenn du mit einer Waffe in deiner Zweithand oder mit einer Doppelwaffe kämpfst, kannst du mit der ersten Einfachen Angriffsaktion, die du während deines Zuges ausführst, zwei Angriffe durchführen; ein Angriff erfolgt mit deiner Haupt-, der andere mit deiner Zweithand. Du erleidest auf diese Angriffswürfe die üblichen Mali für den Kampf mit zwei Waffen (siehe *Grundregelwerk*, S. 202). Bei allen anderen Einfachen Angriffsaktionen während deines Zuges ist dir nur ein Angriffswurf möglich, bei dem du jeweils entweder die Waffe in deiner Haupthand oder die in deiner Zweithand einsetzt.

Solltest du über das Talent Verbesserter Kampf mit zwei Waffen verfügen, kannst du während der ersten beiden Einfachen Kampfaktionen, die du in deinem Zug ausführst, jeweils zwei Angriffswürfe ablegen, wobei beide Angriffe der zweiten Einfachen Angriffsaktion dem Malus von -5 unterliegen. Weitere Einfache Angriffsaktionen während deines Zuges erlauben nur einen Angriffswurf, bei dem du entweder die Waffe in deiner Haupthand oder die in deiner Zweithand einsetzt.

Falls du über das Talent Mächtiger Kampf mit zwei Waffen verfügst, kannst du während jeder Einfacher Kampfaktion während deines Zuges zwei Angriffswürfe ablegen, erleidest dabei aber neben den üblichen Mali für Kampf mit zwei Waffen auch den kumulativen Malus von -5 pro Einfacher Angriffsaktion (alle Angriffe, die als Teil einer Angriffsaktion erfolgen, unterfallen demselben Malus).

Das Klassenmerkmal Schlaghagel funktioniert auf ähnliche Weise. Mit der 1. Stufe kannst du einen zusätzlichen Angriff mit einem Malus von -2 im Rahmen deiner ersten Einfachen Angriffsaktion während deines Zuges ausführen. Mit der 8. Stufe kannst du einen zusätzlichen Angriff im Rahmen jeweils deiner ersten und zweiten Einfachen Angriffsaktion während deines Zuges ausführen. Mit der 15. Stufe kannst du einen zusätzlichen Angriff im Rahmen jeder deiner Einfachen Angriffsaktionen während deines Zuges ausführen. Natürlich unterliegen all diese Angriffe den üblichen Mali.

Handarmbrust oder Leichte Armbrust laden (Komplex): Du lädst eine Handarmbrust oder eine Leichte Armbrust mit einem Bolzen. Solltest du für die Waffe über das Talent Schnelles Nachladen verfügen, ist dies eine Freie Aktion.

Jemand anderem helfen: Du nutzt die Handlung Jemand anderem helfen. Diese Aktion erhält alle Unterarten der Aktion, bei welcher du hilfst.

Kampfmanöver für Ansturm (Angriff): Du stößt einen Gegner, der maximal eine Größenkategorie größer ist als du, in gerader Linie zurück. Lege einen Kampfmanöverwurf für Ansturm ab. Bei Erfolg stößt du den Gegner um 1,50 m + 1,50 m pro 5 Punkte, um den du deine KMV übertriffst, zurück. Du kannst dich mit dem Gegner bewegen, sofern du über die nötigen Handlungen verfügst. Die Bewegung des Gegners provoziert keine Gelegenheitsangriffe, außer du verfügst über das Talent Mächtiger Ansturm.



Kampfmanöver für Entwaffnen (Angriff): Du versuchst, einen Gegner zu entwaffnen. Gelingt dein Kampfmanöverwurf für Entwaffnen, lässt der Gegner einen Gegenstand deiner Wahl fallen, den er in der Hand führt oder hält (selbst wenn er ihn in beiden Händen trägt). Sollte dein Wurf die KMV des Gegners um 10 oder mehr übertreffen, lässt der Gegner zwei Gegenstände deiner Wahl fallen. Sollte dein Kampfmanöverwurf um 10 oder misslingen, lässt du deine Waffe fallen, mit der du versucht hast, den Gegner zu entwaffnen.

Kampfmanöver für Gegenstand zerschmettern (Angriff): Du versuchst, einen Gegenstand in den Händen oder am Leib deines Gegners zu zerschmettern. Bei Erfolg fügst dem Gegenstand normal Schaden zu; Schaden, der seine Härte übertrifft, wird von seinen Trefferpunkten abgezogen. Sollte der Gegenstand die ½ seiner TP oder mehr verloren haben, erhält er den Zustand Beschädigt. Sollte er auf 0 TP oder weniger reduziert werden, kannst du dich entscheiden, den Gegenstand zu zerstören. Solltest du dich gegen eine Zerstörung entscheiden, behält der Gegenstand 1 TP.

Kampfmanöver für Überrennen (Angriff): Du bewegst dich maximal bis zu deiner Bewegungsrate weit, wobei dich dein Weg durch die Angriffsfläche eines Gegners führt, welcher maximal eine Größenkategorie größer ist als du. Der Gegner kann dich hindurchlassen, so dass du deine Bewegung fortsetzen kannst. Sollte er dich nicht vorbeilassen wollen oder können, kann du einen Kampfmanöverwurf für Überrennen ablegen. Bei Erfolg bewegst du dich durch das Feld des Zieles. Übertrifft dein Wurf die KMV des Zieles um 5 oder mehr, bewegst du dich durch sein Feld und wirfst es zu Boden, so dass das Ziel den Zustand Liegend erhält. Sollte das Ziel über mehr als zwei Beine verfügen, erhält es pro zusätzlichem Bein einen Bonus von +2 auf seine KMV. Misslingt dir der Kampfmanöverwurf, endet deine Bewegung auf dem Feld direkt vor deinem Gegner.

Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen (Angriff): Du versuchst, deiner zu Fall zu bringen. Lege einen Kampfmanöverwurf für Zu-Fall-bringen gegen einen Gegner ab, der maximal eine Größenkategorie größer sein darf als du. Gelingt dein Wurf, erhält das Ziel den Zustand Liegend. Misslingt dir der Wurf um 10 oder mehr, erhältst du stattdessen den Zustand Liegend. Sollte das Ziel über mehr als zwei Beine verfügen, erhält es pro zusätzlichem Bein einen Bonus von +2 auf seine KMV.

Kampfzauberei (Angriff, Komplex): Du legst einen Angriffswurf mit einer leichten oder einhändigen Nahkampfwaffe und einem Malus von -2 ab und wirkst dann einen Zauber von der Zauberliste des Kampfmagus[ABR] mit einem Zeitaufwand von 1 Standard-Aktion. Du wirkst den Zauber unabhängig vom Erfolg des Angriffswurfes. Solltest du Defensiv zaubern, kannst du deinen Intelligenzbonus vom Ergebnis des Angriffswurfes abziehen und als Situationsbonus auf den Konzentrationswurf hinzuaddieren. Um diese Aktion ausführen zu können, musst du über das Klassenmerkmal Kampfzauberei[ABR] verfügen. Du kannst diese Aktion nur einmal pro Zug nutzen. Du musst eine Hand frei haben und kannst während desselben Zuges die folgenden Aktionen nicht nutzen: einen Zauber als Standard-Aktion wirken oder einen Zauber als Volle Aktion wirken.

Kriechen (Bewegung): Du kriechst im Zustand Liegend 1,50 m weit.

Mit einem Tier umgehen: Du befiehlst einem Tier, einen ihm bekannten Trick aufzuführen, indem du einen

Fertigkeitswurf für Mit Tieren umgehen ablegst. Manche Klassenfertigkeiten machen diese Aktion zu einer Freien Aktion.

Reittier besteigen oder absteigen (Bewegung): Du besteigst ein Reittier oder steigst ab. Du kannst einen Fertigkeitswurf für Reiten gegen SG 20 ablegen, um dies Aktion als Freie Aktion auszuführen. Misslingt dir der Wurf, provozierst du Gelegenheitsangriffe.

Ringkampf entkommen: Du versuchst, aus einem Ringkampf zu entkommen oder diesen unter Kontrolle zu bekommen, indem du entweder einen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst oder einen Kampfmanöverwurf für Ringkampf ablegst. Wenn du diese Aktion zum zweiten Mal während desselben Zuges einsetzt, unterliegt der Wurf einem Malus von -5. Wenn du diese Aktion zum dritten Mal während desselben Zuges einsetzt, unterliegt der Wurf einem Malus von -10.

Schild bereitmachen oder fallenlassen: Du schnallst dir entweder einen Schild an den Arm, um den Schildbonus auf die RK zu erlangen, oder löst die Riemen und lässt den Schild fallen. Sollte dein Grundangriffsbonus +1 oder höher sein, kannst du beides als Freie Aktion parallel zu einer Bewegungsaktion ausführen.

Schnelle Fähigkeit nutzen: Du setzt eine Fähigkeit ein, die als Schnelle Aktion benutzt werden kann.

Schneller Zauber: Du wirkst einen Zauber oder setzt eine zauberähnliche Fähigkeit mit einem Zeitaufwand von 1 Schnelle Aktion ein.

Schritt: Du bewegst dich 1,50 m weit.

Suchen: Du nutzt Wahrnehmung, um einen Raum nach versteckten Kreaturen oder Hinweisen bzw. ein 3 m x 3 m-Feld nach Fallen, Auslösern, versteckten Gegenständen oder Fußabdrücken abzusuchen. Das Absuchen eines Bereiches ist eine Komplexe Aktion.

Tür öffnen oder schließen: Du öffnest oder schließt eine Tür innerhalb deiner Reichweite (die erweiterte Reichweite durch manche Waffen zählt nicht). Du benötigst wenigstens eine freie Hand für diese Aktion.

Verängstigtes Reittier kontrollieren (Komplex): Du versuchst ein Reittier zu kontrollieren, das nicht als Streitross ausgebildet ist. Sollte dir der Fertigkeitswurf für Reiten misslingen, kannst du erst während deines nächsten Zuges einen neuen Versuch starten.

Vorbereiten einer Einfachen Aktion oder einer Verbesserten Aktion: Du bereitest eine Einfache Aktion oder eine Verbesserte Aktion vor, welche du vor dem Beginn deines nächsten Zuges dann als Reaktion ausführst. Du musst einen Auslöser für diese Reaktion bestimmen, z.B. „wenn ein Gegner mich angreift", „wenn ein Gegner einen Zauber wirkt" oder „wenn ein Gegner sich auf ein angrenzendes Feld bewegt". Zudem musst du genug Handlungen aufbewahren, um die Aktion dann auch ausführen zu können. Sobald du eine Aktion vorbereitest, endet dein Zug. Wenn du die vorbereitete Aktion nicht bis zum Beginn deines nächsten Zuges als Reaktion ausgeführt hast, verlierst du diese Reaktion.

Waffe ziehen oder wegstecken: Du ziehst deine Waffe oder steckst sie weg. Sollte dein Grundangriffsbonus +0 betragen, provoziert diese Aktion einen Gelegenheitsangriff.

Zauber aufheben: Du beendest die Wirkung eines aufhebbaren Zaubers (zu erkennen am [A] in der Zauberbeschreibung unter "Wirkungsdauer").

Zauberresistenz senken oder reaktivieren: Du senkst deine aktive Zauberresistenz oder hebst gesenkte Zauberresistenz wieder.

Zauber zielen oder Ziel ändern: Wenn ein Zauber dir erlaubt, den Effekt auf ein neues Ziel umzuleiten, tust du dies mit dieser Aktion.

Verbesserte Aktionen

Die folgende Auflistung umfasst die meisten Verbesserten Aktionen in diesem System. Die Anzahl der erforderlichen Handlungen ist in Klammern hinter dem Namen (und ggfs. der Unterart) der Aktion aufgeführt.

Alle Natürlichen Angriffe ausführen (Angriff; 3 Handlungen): Eine Kreatur, welche nur ihre Natürlichen Angriffe nutzt, kann mit dieser Aktion alle ihre Natürlichen Angriffe einsetzen, statt separate Angriffe mit Einfachen Angriffsaktionen auszuführen.

Aus einem Netz entkommen (Komplex; 2 Handlungen): Du versuchst, aus einem dich verstrickendem Netz zu entkommen. Lege einen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 20 ab; bei Erfolg kommst du frei.

Berührungszauber auf bis zu sechs Verbündete wirken (Komplex; 3 Handlungen): Wenn du einen Zauber wirkst, der es dir erlaubt, im Laufe mehrerer Runden Ziele zu berühren, kannst du mit dieser Aktion bis zu sechs dazu bereite Kreaturen innerhalb deiner Nahkampfreichweite berühren (die erweiterte Reichweite durch manche Waffen zählt nicht).

Bewusstloser Kreatur ein Elixier oder einen Trank einflößen oder ein Öl auftragen (Komplex; 3 Handlungen): Du flößt einer bewusstlosen Kreatur vorsichtig ein Elixier oder einen Trank ein oder trägst ihr ein Öl auf.

Coup de Grace anbringen (Komplex; 3 Handlungen): Du nutzt eine Nahkampfwaffe um einem hilflosen Gegner, welcher nicht gegen Kritische Treffer immun ist, einen tödlichen Treffer zu versetzen. Wenn du zum Ziel angrenzend bist, kannst du alternativ eine Fernkampfwaffe verwenden. Wenn du diese Aktion nutzt, triffst du automatisch und bestätigst einen Kritischen Treffer. Sollte der Gegner den Schaden überleben, muss ihm immer noch ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + erlittener Schaden gelingen, um nicht am Schock zu sterben.

Einhändige primitive Feuerwaffe laden (Komplex; 2 Handlungen): Du lädst einen Lauf einer primitiven einhändigen Feuerwaffe[ARK]. Solltest du für diese Waffe über das Talent Schnelles Nachladen[ABR II] verfügen, benötigst du nur eine Einfache Aktion.

Erste Hilfe leisten, eine Wunde behandeln, eine Vergiftung behandeln (Komplex; 2 Handlungen): Du leistest mit der Fertigkeit Heilkunde Erste Hilfe, behandelst eine Verwundung oder eine Vergiftung.

Fackel entzünden (Komplex; 3 Handlungen): Du entzündest eine Fackel mittels Feuerstein und Stahl.

Fälschung entdecken (3 Handlungen): Du nutzt Sprachenkunde, um eine einzelne Seite zu untersuchen, ob es sich um eine Fälschung handelt.

Fingerfertigkeit (Komplex; 2 Handlungen): Du nutzt Fingerfertigkeit, um unbemerkt einen Gegenstand einzustecken oder eine Art von Zaubertrick auszuführen. Du kannst dies als Einfache Aktion auszuführen, wenn du dir einen Malus von -20 auferlegst. Sollte der Wurf in einem Fall um 5 oder mehr misslingen, provozierst du einen Gelegenheitsangriff durch die Kreatur, welcher du mit dieser Aktion etwas wegnehmen willst.

Flammen löschen (Komplex; 2 Handlungen): Solltest du in Flammen stehen, kannst du dich auf dem Rollen oder das Feuer mit einem Umhang oder ähnlichem ausschlagen, um einen erneuten Rettungswurf mit einem Bonus von +4 abzulegen. Gelingt der Rettungswurf, brennst du nicht länger.

Flüssigkeit trinken oder Öl auftragen (Komplex; 2 Handlungen): Du trinkst einen Zaubertrank, ein Elixier oder eine andere Flüssigkeit oder trägst ein Öl auf und erlangst nach Abschluss der Aktion die Effekte der Flüssigkeit oder des Öles.

Gegenstand mit Befehlswort einsetzen (2 Handlungen): Du aktivierst einen Gegenstand mit einem Befehlswort.

Kampfmanöver für Entreißen (Kampf; 2 Handlungen): Du legst einen Kampfmanöverwurf für Entreißen[EXP] gegen einen Gegner innerhalb deiner Nahkampfreichweite ab (die erweiterte Reichweite durch manche Waffen zählt nicht). Du musst wenigstens eine freie Hand haben und im Vorfeld den Gegenstand auswählen, den du entreißen willst. Befestigte Gegenstände verleihen dem Gegner einen Bonus von +5 oder mehr auf seine KMV gegen Entreißen und gesicherte Gegenstände können auf diese Weise nicht gestohlen werden. Bei Erfolg nimmst du dem Gegner den gewählten Gegenstand ab.



Kampfmanöver für Schmutziger Trick (Kampf; 2 Handlungen): Du legst einen Kampfmanöverwurf für Schmutziger Trick[EXP] ab. Gelingt dir der Wurf, verleihst du dem Ziel für 1 Runde einen der folgenden Zustände: Benommen, Blind, Erschüttert, Kränkelnd, Taub oder Verstrickt. Pro 5 Punkte, um die dein Wurf die KMV des Zieles übertrifft, besteht der Zustand für eine weitere Runde. Das Ziel oder ein an es angrenzender Verbündeter kann 1 Handlung aufwenden, um sich von dem Zustand zu befreien; dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Kampfmanöver für Versetzen (Kampf; 2 Handlungen): Du legst einen Kampfmanöverwurf für Versetzen[EXP] gegen einen Gegner ab, der maximal eine Größenkategorie größer sein darf als du. Bei Erfolg zwingst du den Gegner, sich 1,50 m weit zu bewegen; pro 5 Punkte, um die dein Wurf die KMV des Zieles übertrifft, kannst du ihn um weitere 1,50 m bewegen. Dabei muss das Ziel innerhalb deines Bedrohungsbereiches verbleiben, sieht man von den letzten 1,50 m der erzwungenen Bewegung ab: Diese können außerhalb deines Bedrohungsbereiches enden.

Kampfmanöver für Zerren (Kampf; 2 Handlungen): Du versuchst, einen Gegner, der maximal eine Größenkategorie größer sein darf als du, in gerader Linie 1,50 m oder weiter mit dir zu zerren. Lege einen Kampfmanöverwurf für Zerren[EXP] ab. Bei Erfolg bewegst du dich 1,50 m weit und zerrst den Gegner mit dir, so dass er zu dir angrenzend bleibt. Pro 5 Punkte, um die dein Wurf die KMV des Gegners übertrifft, kannst du ihn weitere 1,50 m in dieselbe Richtung zerren. Du kannst dabei maximal deine Bewegungsrate zurücklegen. Die Bewegung des Zieles provoziert nur dann Gelegenheitsangriffe, wenn du über das Talent Mächtiges Zerren verfügst.

Konzentrieren zum Aufrechterhalten eines aktiven Zaubers (2 Handlungen): Du konzentrierst dich auf die Aufrechterhaltung eines aktiven Zaubers.

Mechanismus ausschalten (Komplex; Wenigstens 3 Handlungen): Du versuchst, ein Schloss oder anderen Mechanismus auszuschalten. Pro Runde, welche diese Aktion erfordert, musst du 3 Handlungen aufwenden. Diese müssen in je nach Mechanismus zusammenhängend sein oder nicht. Handlungen zum Öffnen eines Schlosses oder Entschärfen einer Falle müssen in der Regel zusammenhängend sein. Der SL kann bestimmen, dass komplexe Gerätschaften mehr als 3 Handlungen erfordern können. Z.B. könnte eine komplexe arkane Maschine, welche in 1 Minute eine verheerende Katastrophe auslöst, 10 Handlungen erfordern, um sie zu entschärfen, die nicht zwangsläufig zusammenhängend sein müssen.

Ölflasche als Wurfwaffe mit Flächenschaden vorbereiten (Komplex; 2 Handlungen): Du bereitest eine Ölflasche mit einer Lunte vor, so dass sie als Waffe mit Flächenschaden eingesetzt werden kann.

Rennen (Bewegung; 3 Handlungen): Du bewegst dich um deine vierfache Bewegungsrate in gerader Linie. Dabei verlierst du bis zum Beginn deines nächsten Zuges deinen GE-Bonus auf deine RK. Du kannst eine Anzahl von Runden in Höhe deines Konstitutionswertes lang rennen; jede weitere Runde muss dir aber ein Konstitutionswurf gegen SG 10 + 1 pro bereits abgelegtem Wurf zum Weiterrennen gelingen. Misslingt der Wurf, hörst du auf zu rennen und erhältst

für eine Anzahl von Minuten in Höhe von 10 – dein KO-Bonus (Minimum 1) den Zustand Wankend.

Ringkampf beginnen (Angriff; 2 Handlungen): Du beginnst einen Ringkampf mit einer Kreatur innerhalb deiner Nahkampfreichweite.

Ringkampf fortsetzen (2 Handlungen): Du setzt einen Ringkampf fort. Solltest du den Ringkampf begonnen haben, musst du diese Aktion zu Beginn jedes folgenden Zuges nutzen oder den Ringkampf mit einer Freien Aktion beenden. Wenn die Aktion nutzt, legst du einen Kampfmanöverwurf für Ringkampf mit einem Bonus von +5 ab. Bei Erfolg kannst du die von dir in den Ringkampf verwickelte Kreatur entweder bewegen, ihr Schaden zufügen oder sie in den Haltegriff nehmen. Alternativ kannst du versuchen, die Kreatur mit einem Seil zu fesseln.

Bewegung: Solltest du dein Ziel bewegen wollen, kannst du direkt nach dem Manöverwurf eine Einfache Bewegungsaktion nutzen, um dich mit der Kreatur zu bewegen; am Ende der Bewegung platzierst du sie auf einem an dich angrenzendes Feld. Solltest du versuchen, den Gegner auf diese Weise in eine Gefahr zu bringen, kann er als Reaktion versuchen, sich mit einem Bonus von +4 aus dem Ringkampf zu befreien.

Eine festgehaltene Kreatur fesseln: Wenn du mit einer Kreatur ringst oder sie im Haltegriff hast und ein Seil in Händen hältst, kannst du einen Kampfmanöverwurf für Ringkampf mit einem Malus von -10 ablegen, um diesen Gegner zu fesseln. Bei Erfolg verursachen die Seile bei der Kreatur den Zustand Im Haltegriff bis zu ihrer Entfernung oder bis dem gehaltenen Gegner ein Kampfmanöver- oder Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 20 + deinen KMB gelingt.

Haltegriff: Solltest du das Ziel in den Haltegriff nehmen wollen, erhält das Ziel den Zustand Im Haltegriff. Du besitzt weiterhin den Zustand Ringend, verlierst aber deinen GE-Bonus auf deine RK, bis du das Ziel nicht länger im Haltegriff hast.

Schaden: Solltest du dem Gegner Schaden zufügen wollen, verursachst du Schaden in Höhe des Schadens deines Waffenlosen Schlags, Natürlichen Angriffs, deiner Rüstungsstacheln oder einer leichten oder einhändigen Waffe in deiner Hand. Du kannst bestimmen, ob du tödlichen oder nicht-tödlichen Schaden verursachst.

Schatzhort einschätzen (3 Handlungen): Du untersuchst einen Schatzhort, um den wertvollsten Gegenstand darin zu bestimmen.

Schwere oder Repetierarmbrust laden (Komplex; 2 Handlungen): Du lädst einen Bolzen in eine Schwere Armbrust oder einen neuen Kasten mit 5 Bolzen in eine Repetierarmbrust.

Spuren finden (Wenigstens 3 Handlungen): Du kannst mittels Überlebenskunst Spuren finden. Dies erfordert wenigstens 3 aufeinanderfolgende Handlungen oder länger nach Maßgabe des SL. Solltest du eine Fährte verlieren, brauchst du für einen neuen Versuch länger.

Sturmangriff (Bewegung; 2 Handlungen): Du kannst dich um deine doppelte Bewegungsrate direkt auf einen Gegner innerhalb deiner Sichtlinie zubewegen und die Bewegung auf dem ihm nächsten Feld beenden, von dem aus du ihn angreifen kannst. Du benötigst einen freien Weg bis zu diesem Gegner. Sollte etwas deine Bewegung dorthin behindern oder blockieren, kannst du keinen Sturmangriff ausführen. Solange du einen Grundangriffsbonus von +1 oder höher besitzt, kannst du während des Sturmangriffes zu einem beliebigen Zeitpunkt mit einer Freien Aktion eine Waffe ziehen. Am Ende des Sturmangriffs erhältst du einen Bonus von +2 auf alle Nahkampfangriffe oder Kampfmanöver für Ansturm oder Überrennen, welche du bis zum Ende deines Zuges gegen die als Ziel des Sturmangriffes bestimmte Kreatur ausführst.

Tier antreiben (3 Handlungen): Du legst einen Fertigkeitswurf für Mit Tieren umgehen ab, um ein Tier dazu zu bringen, einen ihm nicht bekannten Trick auszuführen, zu dem es körperlich aber imstande wäre, oder um das Tier bis an seine Grenzen zu treiben. Sollte das Tier Trefferpunkte, nicht-tödlichen oder Attributsschaden erlitten haben, steigt der SG dieses Fertigkeitswurfes um 2. Charaktere mit Tiergefährten,

Andere Aktionen konvertieren

Die Liste an Aktionen in diesem Abschnitt ist lang und deckt die meisten bedeutsamen Handlungen im Spiel ab, sie ist aber dennoch nicht abschließend. Es gibt viele Handlungen, die nicht auf diesen Seiten aufgeführt werden. Verwende bei ihnen die folgenden Richtlinien:

Freie Aktionen sind immer Freie Aktionen: Eine Freie Aktion nach dem *Grundregelwerk* ist auch unter diesem Alternativen System eine Freie Aktion. Freie Aktionen besitzen in der Regel keine Unterart und provozieren keine Gelegenheitsangriffe. Beachte, dass auch in diesem System manche Freien Aktionen zusammen mit anderen Aktionen genutzt werden. Um eine solche Freie Aktion nutzen zu können, musst du auch die andere, von ihr unterstützte Aktion ausführen.

Schnelle Aktionen sind immer Einfache Aktionen: Eine Schnelle Aktion nach dem *Grundregelwerk* ist unter diesem Alternativen System immer eine Einfache Aktion. Du musst nur 1 Handlung für diese Aktion aufwenden. In seltenen Fällen könnte der SL solche Aktionen auf eine pro Zug einschränken.

Bewegungsaktionen sind immer Einfache Aktionen: Eine Bewegungsaktion nach dem *Grundregelwerk* ist unter diesem Alternativen System immer eine Einfache Aktion.

Standard-Aktionen für Angriffe sind in der Regel Einfache Aktionen: Die meisten Aktionen, die einen Angriffs- oder Kampfmanöverwurf umfassen und nach dem *Grundregelwerk* als Standard-Aktionen betrachtet werden, sind unter diesem Alternativen System Einfache Aktionen. Sollte ein Kampfmanöverwurf keinen Angriff im Rahmen eines Vollen Angriffs ersetzen können sowie im Falle anderer komplizierter Angriffe kannst du weitere, darauf folgende Handlungen verlangen, um die Aktion zu vollenden. Orientiere dich dabei an Kampfmanövern wie Ringkampf, Versetzen und Zerren.

Standard-Aktionen für Übernatürliche und Zauberähnliche Fähigkeiten sind Verbesserte Aktionen: Diese Aktionen sind meistens Verbesserte Aktionen, welche 2 Handlungen erfordern. Übernatürliche Fähigkeiten haben meistens keine Unterart, solange sie keine Angriffe oder Bewegungen umfassen, während Zauberähnliche Fähigkeiten der Unterart Komplex angehören.

Volle Aktionen sind Verbesserte Aktionen: Volle Aktionen sind fast immer Verbesserte Aktionen, welche 3 aufeinanderfolgende Handlungen erfordern. (siehe aber auch die Verbesserte Aktion Sturmangriff als Gegenbeispiel).



z.B. Druiden und Waldläufer, können ihre Gefährten stattdessen als Einfache Aktion antreiben.

Übernatürliche Fähigkeit mit Zeitaufwand Standard-Aktion einsetzen (2 Handlungen): Du setzt eine übernatürliche Fähigkeit ein, die gemäß *Grundregelwerk* als Standard-Aktion genutzt werden kann.

Volle Verteidigung (2 Handlungen): Du konzentrierst dich auf deine Verteidigung statt aufs Angreifen. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges kannst du keine Aktionen der Unterart Angriff ausführen, erhältst dafür aber einen Ausweichenbonus von +4 auf deine RK. Solltest du während deines Zuges bereits eine Angriffsaktion ausgeführt haben, erhältst du nur einen Ausweichenbonus von +2 auf deine RK. Solltest du über wenigstens 3 Fertigkeitsränge in Akrobatik verfügen, steigen diese Boni auf +6 bzw. +3.

Waffe in Beriemten Panzerhandschuh sichern oder lösen (Komplex; 2 Handlungen): Du befestigst entweder eine Waffe in einem Beriemten Panzerhandschuh oder öffnest die Riemen.

Zauberauslösenden Gegenstand benutzen (2 Handlungen): Du wirkst einen Zauber mittels eines zauberauslösenden Gegenstandes. Dies ist keine Angriffsaktion, selbst wenn der Zauber einen Fernkampfangriffswurf erfordern sollte. Solltest du beim Wirken des Zaubers Gelegenheitsangriffe provozieren, provozierst du keine weiteren durch den Fernkampfangriffswurf.

Zauberwirkenden Gegenstand (Komplex; 2 Handlungen): Du wirkst einen Zauber mittels eines zauberwirkenden Gegenstandes mit einem Zeitaufwand von 1 Standard-Aktion. Dies ist keine Angriffsaktion, selbst wenn der Zauber einen Fernkampfangriffswurf erfordern sollte. Solltest du beim Wirken des Zaubers Gelegenheitsangriffe provozieren, provozierst du keine weiteren durch den Fernkampfangriffswurf.

Zauber mit Zeitaufwand Standard-Aktion wirken (Komplex; 2 Handlungen): Du wirkst einen Zauber mit einem Zeitaufwand von 1 Standard-Aktion. Dies ist keine Angriffsaktion, selbst wenn der Zauber einen Fernkampfangriffswurf erfordern sollte. Solltest du beim Wirken des Zaubers Gelegenheitsangriffe provozieren, provozierst du keine weiteren durch den Fernkampfangriffswurf.

Zauber mit Zeitaufwand Volle Aktion wirken (Komplex; 3 Handlungen): Du wirkst einen Zauber mit einem Zeitaufwand von 1 Vollen Aktion. Du kannst die Handlungen auf 2 aufeinanderfolgende Runden aufteilen. Solltest du den ganzen Zauber in 1 Zug wirken, kannst du wählen, ob sich seine Effekte am Ende dieses Zuges oder zu Beginn deines nächsten Zuges manifestieren. Dies ist keine Angriffsaktion, selbst wenn der Zauber einen Fernkampfangriffswurf erfordern sollte. Solltest du beim Wirken des Zaubern

Gelegenheitsangriffe provozieren, provozierst du keine weiteren durch den Fernkampfangriffswurf.

Zauberschlag (Komplex; 2 Handlungen): Du wirkst einen Zauber von der Zauberliste des Kampfmagus[ABR] mit Reichweite Berührung, führst anstelle eines Berührungsangriffes aber einen Nahkampfangriff mit einer von dir geführten Waffe aus. Solltest du treffen, verursachst du den normalen Schaden plus die Effekte des Zaubers. Du musst über das Klassenmerkmal Zauberschlag[ABR] verfügen, um diese Aktion ausführen zu können.

Zweihändige primitive Feuerwaffe laden (Komplex; 3 Handlungen): Du lädst einen Lauf einer primitiven zweihändigen Feuerwaffe[ARK]. Solltest du für diese Waffe über das Talent Schnelles Nachladen[ABR II] verfügen, benötigst du nur zwei Handlungen.

Freie Aktionen

Eine Freie Aktion kann nur während deines Zuges genutzt werden, außer die Beschreibung einer Aktion besagt anderes. Theoretisch kannst du während deines Zuges beliebig viele Freie Aktionen ausführen, weshalb der SL eine nachvollziehbare Obergrenze bestimmen sollte. Sprechen ist zwar eine Freie Aktion, allerdings ist eine Runde nur 6 Sekunden lang, so dass der SL dich abhalten sollte, während deines Zuges oder zwischen den Zügen lange Reden zu schwingen. Er könnte sogar festlegen, dass du nicht zugleich einen komplexen Zauber mit verbaler Komponente wirken und deine Gefährten vor einer Gefahr warnen kannst. Diese Begrenzungen sollten aber nicht das Nachladen von Fernkampfwaffen als Freie Aktionen umfassen. Manche Freien Aktionen lassen sich nur in Verbindung mit einer anderen Aktion ausführen, so dass die vorausgesetzten Aktionen genutzt werden müssen, ehe du die Freie Aktion nutzen kannst.

Defensiv kämpfen: Zu Beginn deines Zuges kannst du wählen, defensiv zu kämpfen. In diesem Fall erhältst du einen Malus von -4 auf alle Angriffswürfe und einen Ausweichenbonus von +2 auf deine RK bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Solltest du über wenigstens 3 Fertigkeitsränge in Akrobatik verfügen, steigt der Ausweichenbonus auf +3.

Defensiv zaubern: Wenn du einen Zauber wirkst, kannst du eine Freie Aktion nutzen, um dies defensiv zu tun. Lege einen Konzentrationswurf gegen SG 15 + doppelter Zaubergrad ab; bei Erfolg verliert der Zauber für diese Anwendung die Unterart Komplex. Misslingt der Konzentrationswurf, verlierst du den Zauber.

Fähigkeit mit Zeitaufwand Freie Aktion nutzen: Du kannst eine Fähigkeit einsetzen, welche nach dem *Grundregelwerk* eine Freie Aktion erfordert. Sollte die Fähigkeit als Teil einer anderen Aktion eingesetzt werden müssen, musst du diese Aktion nutzen, ehe du die Freie Aktion benutzen kannst.

Gegenstand fallenlassen: Du lässt einen Gegenstand auf dein Feld oder ein Feld innerhalb deiner Reichweite fallen (die erhöhte Reichweite durch manche Waffen zählt nicht, außer du lässt gerade diese Waffe fallen).

Gewirkten Zauber identifizieren: Du nutzt Zauberkunde, um einen Zauber zu identifizieren, während er gewirkt wird. Im Gegensatz zu anderen Freien Aktionen kannst du diese Aktion auch außerhalb deines Zuges nutzen.

Nicht länger auf einen Zauber konzentrieren: Du hörst auf, dich auf einen von dir gewirkten Zauber zu konzentrieren.

Letzte Überlegungen

Manche Zauber und Fähigkeiten im Spiel ermöglichen zusätzliche Aktionen. Die Maßstäbe sind dabei das Talent Kampfreflexe und der Zauber *Hast*. Im Folgenden wird beschrieben, wie du diese beiden in diesem System verwendest, um Richtlinien für ähnliche Fähigkeiten zu haben:

Kampfreflexe: Wenn du dieses Talent besitzt, kannst du zwischen deinen Zügen eine Anzahl zusätzlicher Reaktionen in Höhe deines GE-Bonus ausführen, diese aber nur für Gelegenheitsangriffe nutzen. Du erhältst alle anderen Vorteile dieses Talents.

Hast: Unter dem Effekt von *Hast* erlangst du 1 zusätzliche Handlung pro Runde, die du nur für eine Einfache Angriffsaktion verwenden kannst. Dies ist nicht mit anderen Effekten kumulativ, die die Anzahl deiner Handlungen pro Runde erhöhen. Solltest über mehrere Effekte verfügen, welche dir zusätzliche Handlungen verleihen, kannst du pro Zug nur von einem dieser Effekte profitieren. Du erhältst alle anderen Vorteile des Zaubers.

Pfeil aus dem Köcher holen und auflegen: Du ziehst einen Pfeil und legst ihn auf die Sehne eines Kurz- oder Langbogens auf.

Sprechen: Du äußerst ein paar Worte. Im Gegensatz zu anderen Freien Aktionen kannst du diese Aktion auch außerhalb deines Zuges nutzen.

Wissen abrufen: Du kannst einen Fertigkeitswurf für Wissen ablegen, um dich an eine Einzelheit auf deinem Studiengebiet zu erinnern oder ein Monster oder dessen Fähigkeiten zu identifizieren.

Zauberkomponenten oder Zauberfokus vorbereiten: Während du einen Zauber wirkst, bereitest du eine Materialkomponente oder einen Zauberfokus vor. Sollte die Komponente oder der Fokus besonders groß oder unhandlich sein, könnte dein SL bestimmen, dass dies eine Einfache Aktion oder sogar eine Verbesserte Aktion ist.

Zu Boden werfen: Du lässt dich in deinem Feld zu Boden fallen und erhältst den Zustand Liegend.

Reaktionen

Dies sind die wichtigsten Reaktionen in diesem System:

Augenblickliche Aktion nutzen: Du kannst eine Fähigkeit anwenden, die unter dem *Grundregelwerk* als Augenblickliche Aktion zählt, solange alle Bedingungen für ihren Einsatz erfüllt sind.

Gelegenheitsangriff ausführen: Wenn ein von dir bedrohter Gegner einen Gelegenheitsangriff provoziert, kannst du einen Nahkampfangriff gegen diesen Gegner ausführen.

Gelegenheitsangriffsanwendung nutzen: Sollte eine deiner Fähigkeiten dir gestatten, eine Möglichkeit zu einem Gelegenheitsangriff zu einer anderen Aktion nach dem *Grundregelwerk* zu verwenden, ist diese Aktion in dem hier präsentierten System eine Reaktion.

Vorbereitete Aktion vervollständigen (Variiert): Wenn du eine Aktion oder eine Verbesserte Aktion vorbereitet hast, kannst du diese Aktion ausführen, sobald der vorbestimmte Auslöser vorliegt. Im Gegensatz zum Aktionssystem des *Grundregelwerkes* verändert sich dein Platz in der Initiativereihenfolge nicht. Die Unterart dieser Reaktion entspricht der Unterart der Vorbereiteten Aktion.

Alternatives Kampfsystem

Mehrere Angriffe in einer Runde aufgrund eines hohen Grundangriffsbonus ermöglichen es Kampfteilnehmern, hohen Schaden zu verursachen. Sie können Züge aber sehr in die Länge ziehen. Da die nachfolgenden Angriffe eines Charakters mit zunehmend geringerem Bonus erfolgen, kann zudem viel Zeit für fehlgeschlagene Angriffe verschwendet werden. Mit diesem neuen System wird ein Voller Angriff mit einem einzigen Wurf eines W20 abgehandelt. Andere Arten von Angriffen wie Angriffsaktionen, Gelegenheitsangriffe und Angriffe, die das Talent Wirbelwindangriff verleiht, funktionieren normal.

Grundlagen

Bei einem Vollen Angriff würfelst du nur einmal und vergleichst dein Ergebnis mit der RK des Zieles. Solltest du diese um 6 oder mehr verfehlen, scheitert dein Angriff und verursacht keinen Schaden. Solltest du die RK 5 oder weniger verfehlen, streifst du dein Ziel und fügst ihm die Hälfte des Minimalschadens zu, den du mit deiner Waffe verursachen kannst. Effekte, die bei einem Treffer ausgelöst werden, werden in diesem Fall nicht ausgelöst. Sollte dein Angriffswurf der RK entsprechen oder diese übertreffen, landest du einen Treffer plus einen weiteren Treffer pro 5 Punkte, um welche du den RK des Zieles erreichst, bis zu deiner maximalen Anzahl an Angriffen. Mit der 1. Stufe kannst du maximal einen Treffer landen, doch mit GAB +6, +11, +16 usw. steigt die Anzahl deiner maximalen Angriffe jeweils um einen, entsprechend der Anzahl an Angriffen pro Runde, die du durch deinen Grundangriffsbonus erlangst (siehe auch Tabelle 3-3). Du würfelst für jeden gelandeten Treffer den Schaden separat aus.

Beispiel: Du besitzt einen GAB von +8, verwendest eine Nahkampfwaffe, die bei einem Treffer 1W10 Schaden verursacht, und verfügst über einen ST-Bonus von +4. Dein Ziel hat RK 21. Sollte dein Angriffswurf 15 oder weniger ergeben, verfehlst du. Erzielst du eine 16-20, streifst du dein Ziel und verursachst 2 Schadenspunkte (1 Punkt Minimum für deine Waffe + deine Stärkemodifikator (+4), halbiert und abgerundet). Bei einem Ergebnis von 21-25 triffst du und verursachst 1W10+4 Schadenspunkte. Bei 26 oder höher triffst du zweimal und verursachst zweimal 1W10+4 Schadenspunkte. Solltest du ein Ergebnis von 31 oder höher erzielen, bleibt es dennoch bei zwei Treffern, da dein GAB unter +11 liegt.

Buchführung: Bei Nutzung dieses Systems beschleunigt es das Spiel, wenn die Spieler den Schaden für jede ihrer Waffen berechnen, wenn sie ein Ziel nur streifen, und sich diesen notieren. Ebenso hilft es, wenn der SL sich die RK des Monsters mit den Modifikatoren -6, +5, +10 und +15 notiert.

Mehrere Ziele angreifen

Solltest du mehrere Angriffe pro Runde ausführen können, kannst du Volle Angriffe gegen mehr als ein Ziel erklären. In diesem Fall wird die Anzahl deiner Treffer durch die höchste RK unter deinen Zielen bestimmt und du kannst sodann deine Treffer nach Belieben unter den Zielen verteilen. Du kannst dich sogar entscheiden, dass Ziel nicht zu treffen, gegen dessen RK du gewürfelt hast. Dies gestattet dir aber nicht, Effekte zu umgehen, die dich normalerweise daran hindern, eine Kreatur zu treffen, z.B. *Heiligtum*, wenn dir der erforderliche Willenswurf nicht gelingt.

Kritische Treffer

Wenn du eine Kritische Bedrohung erzielst, dann nutze für den Bestätigungswurf deinen vollen Bonus und wende die Effekte des Kritischen Treffers auf einen deiner Treffer an. Sollte dein Angriffswurf mehrere Treffer erzielt haben und der Bestätigungswurf ebenfalls in den Kritischen Bedrohungsbereich der Waffe fallen, landest du zwei Kritische Treffer und kannst diese auf zwei Treffer anwenden.

Tabelle 3-2: Angriffsergebnisse

Angriffswurf	Ergebnis	Verursachter Schaden
RK um 6 oder mehr verfehlt	Fehlschlag	Keiner
RK um 5 oder weniger verfehlt	Gestreift	½ des Minimalschaden
RK erreicht oder übertroffen	Treffer	Normaler Schaden
RK um 5 oder mehr übertroffen*	Zusätzlicher Treffer	Normaler Schaden*

*Du landest einen zusätzlichen Treffer pro 5 Punkte, um die dein Angriffswurf die RK des Zieles übertrifft, kannst aber insgesamt nicht mehr Treffer landen, als dein Grundangriffsbonus dir Angriffe gewähren würde (siehe Tabelle 3-3).

Kampf mit zwei Waffen

Wenn du mit zwei Waffen kämpfst, dann verwende den niedrigeren Angriffsbonus der beiden Waffen. Solltest du einen Treffer landen, landest du auch mit deiner Sekundärwaffen einen Treffer. Solltest du über das Talent Verbesserter Kampf mit zwei Waffen verfügen und zwei Treffer landen, landest du mit deiner Sekundärwaffe einen zweiten Treffer (insgesamt also vier Treffer). Solltest du über das Talent Mächtiger Kampf mit zwei Waffen verfügen und drei Treffer erzielen, landest du auch einen dritten Treffer mit deiner Sekundärwaffe (insgesamt also sechs Treffer).

Kritische Treffer beim Kampf mit zwei Waffen: Solltest du beim Kampf mit zwei Waffen eine Kritische Bedrohung erzielen, dann führe einen einzelnen Bestätigungswurf mit dem niedrigeren der Angriffsboni der beiden Waffen aus. Solltest du den Kritischen Treffer bestätigen, erzielst du mit jeder der beiden Waffen einen Kritischen Treffer, sofern der Ausgangswurf sich im Kritischen Bedrohungsbereich beider Waffen befunden hat. Beispiel: Wenn du mit einem Rapier sowie einem Leichten Streithammer kämpfst, eine 18 beim Angriffswurf würfelst und den Kritischen Treffer bestätigst, landest du nur mit dem Rapier einen Kritischen Treffer. Solltest du aber beim Angriffswurf eine 20 würfeln und den Kritischen Treffer bestätigen, landest du mit beiden Waffen einen *Kritischen Treffer*.

Natürliche Angriffe

Sollte eine Kreatur mit wenigstens drei Natürlichen Angriffen einen Vollen Angriff ausführen, bei dem sie ausschließlich ihre Natürlichen Waffen einsetzt, kann sie maximal eine Anzahl von Treffern in Höhe der Zahl ihrer Sekundärangriffe + die ½ der Zahl ihrer Primärangriffe (abgerundet) landen. Die Kreatur benutzt den niedrigsten Angriffsbonus unter ihren Natürlichen Primärwaffen für den Angriffswurf. Pro gelandetem Treffer kann sie entweder mit zwei Natürlichen Primärwaffen oder einer Natürlichen Sekundärwaffe Schaden verursachen. Sollte sie die RK um 5 oder weniger

verfehlen, trifft sie mit einer einzigen Natürlichen Primärwaffe, statt das Ziel zu streifen. Beispiel: Ein Monster mit zwei primären Klauenangriffen und einem sekundären Schwanzschlag kann bis zu zwei Treffer landen. Trifft es, dann hat es die Wahl zwischen zwei Klauenangriffen oder dem Schwanzschlag. Sollte es die RK des Zieles um 5 oder weniger verfehlen, kann es nur eine seiner Klauen einsetzen. Trifft es um 5 Punkte oder mehr, landet es zwei Treffer und kann alle drei Angriffe nutzen.

Sonderfälle

Zauber und Fähigkeiten, die zusätzliche Angriffe, Neuauswürfeln oder hohe Boni ermöglichen, können unter diesem System Schwierigkeiten bereiten. Derart viele Regeln basieren auf dem System der mehreren Angriffe pro Runde aufgrund hoher Grundangriffsboni, dass es einfach nicht möglich ist, jede Art von Effekt abzudecken, der angepasst werden muss. Ein SL sollte beim Interpretieren von ähnlichen Zaubern und Fähigkeiten die folgenden Richtlinien beachten:

Zusätzliche Angriffe

Effekte wie *Hast*, die zusätzliche Angriffe verleihen, erhöhen stattdessen deine maximale Anzahl von Treffern um 1. Dies umfasst auch Natürliche Sekundärangriffe, welche am Ende eines Vollen Angriffes mit hergestellten Waffen erfolgen.

Neuwürfeln

Der Volle Angriffswurf eine Reihe von Würfen simuliert, verleihen Effekte, die ein Neuwürfeln erlauben oder erzwingen, entweder einen Bonus von +2 auf den Angriffswurf (im Falle eines verliehenen Zweitwurfes, wenn der Angreifer das bessere Ergebnis behalten kann oder der Charakter, der das Neuwürfeln auslöst, dem Angreifer helfen will) oder einen Malus von -2 (wenn der Angreifer zwei Mal würfeln und das schlechtere Ergebnis behalten muss oder der Charakter, der den neuen Wurf erzwingt, den Angreifer behindern will). Effekte, die es dem Angreifer ermöglichen, als Teil des Vollen Angriffes alle Angriffswürfe zu wiederholen, verleihen keine Boni oder Mali, sondern erlauben ihm, den Vollen Angriffswurf zu wiederholen.

Zielsicherer Schlag

Wenn *Zielsicherer Schlag* zusammen mit einem Vollen Angriff eingesetzt wird, dann prüfe zuerst, wie viele Treffer ohne den Effekt erfolgreich wären. Eine Anwendung von *Zielsicherer Schlag* fügt maximal einen weiteren Treffer hinzu.

Tabelle 3-3: Maximale Trefferanzahl

GAB	Maximale Trefferanzahl
+0 bis +5	1
+6 bis +10	2
+11 bis +15	3
+16 bis +20	4
+21 bis +25*	5
+26 bis +30*	6

* In der Regel verfügen nur Monster über derart hohe Grundangriffsboni.

Variante: Mobiler Nahkampf

Diese weiterführende Modifikation des Alternativen Kampfsystems ermöglicht Charakteren höhere Beweglichkeit im Rahmen eines Vollen Angriffes, statt an Ort und Stelle verharren zu müssen. Wenn ein Charakter einen Vollen Nahkampfangriff erklärt, kann er zudem erklären, dass er sich vor oder nach den Angriffen bewegen will. Er kann dabei insgesamt maximal seine Bewegungsrate zurücklegen. Pro 1,50 m, die er nach den ersten 1,50 m zurücklegt, erleidet er einen Malus von -5 auf seinen Angriffswurf hinsichtlich der Bestimmung zusätzlicher Treffer. Wende diesen Malus an, wenn feststeht, ob er wenigstens einmal getroffen hat.

Der Charakter kann einen Fertigkeitswurf für Akrobatik ablegen, um diesen Malus um 1/5 des Ergebnisses dieses Fertigkeitswurfes zu reduzieren. Allerdings kann auch der höchste Fertigkeitswurf für Akrobatik den Malus nicht unter -2 pro 1,50 m senken, welche der Charakter nach den ersten 1,50 m in einer Runde zurücklegt.

Charaktere mit dem Talent Tänzelnder Angriff können sich vor, nach und zwischen den Angriffen bei Nutzung dieser Option bewegen. Sie reduzieren den Malus auf -4 pro zurückgelegte 1,50 m nach den ersten 1,50 m.



Ausdauer und Trickreicher Kampf

Wo Magie sich mit komplexen Formeln, der präzisen Manipulation von Komponenten und intensiver Konzentration befasst, basiert kämpferisches Können oft darauf, Gelegenheiten beim Schopf zu ergreifen, den Körper an die eigenen Grenzen zu treiben und natürlich dem Willen, sich den Weg zum Sieg auf dem Schlachtfeld frei zu hacken. Wer mit der Waffe in der Hand seinen Weg beschreitet, weiß, dass die Bereitschaft, die Grenzen der eigenen Ausdauer auszutesten, oft die Lebenden von den Toten und die Getöteten von den Siegreichen trennt.

Ausdauer und Kampftricks können Charakteren dabei helfen, besser die aus Gelegenheiten resultierende Flexibilität und das Hin-und-Her auf dem Schlachtfeld widerzuspiegeln. Dieses System ermöglicht einem Charakter, seine Willensreserven zu nutzen und eingebildete Einschränkungen zumindest einige Augenblicke lang zu überwinden. Mit Glück und dem richtigen Timing kann ein kriegerisch veranlagter Charakter unter diesem System das Blatt im letzten Moment wenden und den Sieg erringen oder einem widerwärtigen Bösewicht ein beeindruckendes Ende setzen.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, dieses System in dein Spiel einzubauen:

Talentzugang: Am einfachsten kannst du Ausdauer und Kampftricks einführen, indem du das Talent Kämpferische Ausdauer (s.u.) verfügbar machst. Auf diese Weise können Charaktere mit diesem Talent auf dieses Alternativsystem zurückgreifen, einen Ausdauervorrat erlangen und mittels Ausdauer die Anwendbarkeit von Kampftalenten und Klassenmerkmalen verbessern, über welche sie bereits verfügen oder die sie in der Zukunft erhalten. Das Talent Kämpferische Ausdauer ist bei kriegerischen Charakteren mit einer Reihe von Kampftalenten recht mächtig.

Bonustalent für Kämpfer: Falls du die Kämpferklasse stärken willst, dann verleihe Kämpfern mit der 1. Stufe das Bonustalent Kämpferische Ausdauer.

Nur für Kämpfer: Falls du Kämpfer deutlich stärken willst, indem du dieses System nur ihnen zugänglich machst, dann füge dem Talent Kämpferische Ausdauer die Voraussetzung Kämpferstufe 1 hinzu und eröffne nur jene Talente der Nutzung mit dem Ausdauervorrat, welche als Bonuskampftalente erworben werden. Ein Kämpfer mit einer Klassenkombination kann seine Ausdauer dann nicht in Verbindung mit Talenten nutzen, welche er über eine andere Klasse erlangt, selbst wenn er – wie im Falle des Draufgängers und des Kriegspriesters – reine Kämpfertalente als Bonustalente wählen kann. Wenn bei dieser Variante ein Charakter die Fähigkeit Ausdauer nutzen will, muss er wenigstens eine Stufe als Kämpfer besitzen.

Frei wählbar: Falls du alle kriegerischen Charaktere sofort stärken willst und deine Gruppe bereit ist, dieses Alternativsystem auszuprobieren, kannst du allen kriegerischen Charakteren – oder vielleicht sogar allen Charakteren – das Talent Kämpferische Ausdauer als Bonustalent verleihen.

Ausdauervorrat

Wenn du über eine Fähigkeit verfügst, welche dir Ausdauerpunkte verleiht, dann erhältst du einen Ausdauervorrat, der maximal eine Anzahl von Ausdauerpunkten in Höhe deines Grundangriffsbonus + deines Konstitutionsmodifikators fasst. Du kannst während des Kampfes Ausdauerpunkte einsetzen, um einen Kampftrick auszuführen, dessen Effekte von einem dir bekannten Kampftalent diktiert werden. Das Anwenden von Ausdauerpunkten an sich ist keine Aktion, aber du kannst im Zustand Bewusstlos, Entkräftet oder Erschöpft nicht auf deinen Ausdauervorrat zurückgreifen. Du kannst beliebig viele Kampftricks im Rahmen derselben Aktion oder desselben Angriffes nutzen, solange du über die erforderlichen Ausdauerpunkte verfügst. Es ist aber nicht möglich, denselben Kampftrick mehrfach zur selben Zeit einzusetzen. Wenn du z.B. über einen Kampftrick verfügst, welcher sich auf einen Angriff auswirkt, kannst du diesen im Rahmen desselben Angriffes nur einmal nutzen.

Fällt die Anzahl deiner verfügbaren Ausdauerpunkte auf 0, erhältst du den Zustand Erschöpft, bis du wieder über wenigstens 1 Ausdauerpunkt verfügst. Temporäres Ansteigen deines Konstitutionswertes, z.B. im Rahmen eines barbarischen Kampfrausches oder durch den Zauber *Ausdauer des Ochsen*, wirken sich nicht auf deinen Ausdauervorrat oder die Anzahl deiner Ausdauerpunkte aus. Dauerhaftes Erhöhen der Konstitution, z.B. durch den Bonus eines *Gürtels der Großen Konstitution*, welcher länger als 24 Stunden getragen wird, wirken sich dagegen auf deine Ausdauerpunkte aus.

Du erlangst Ausdauerpunkte im Rahmen kurzer Ruhephasen zurück. Dabei musst du nicht schlafen, darfst dich aber auch nicht anstrengen. Du hörst auf, Ausdauerpunkte zurückzugewinnen, wenn du dich an einem Kampf beteiligst, eine Aktion ausführst, welche einen stärke-, geschicklichkeits- oder konstitutionsbasierenden Fertigkeits- oder Attributswurf erfordert, oder in derselben Runde mehr als eine Bewegungs- oder Standard-Aktion ausführst (Augenblickliche, Freie und Schnelle Aktionen sind immer noch uneingeschränkt möglich). Diese Reduzierung an Aktionen pro Runde wirkt sich auch auf deine Überlandgeschwindigkeit aus – solange du Ausdauerpunkte zurückerlangen möchtest, halbiert sich mit deine Geschwindigkeit an Land. Pro Minute, die du diese Voraussetzungen einhältst, erlangst du 1 Ausdauerpunkt zurück. Solltest du einen oder mehrere der folgenden Zustände besitzen, erlangst du keine Ausdauerpunkte zurück: Benommen, Betäubt, Entkräftet, Erschüttert, Fasziniert, Gelähmt, Hilflos, Kampfunfähig, Kauernd, Kränkelnd, Panisch, Tot, Übelkeit, Verängstigt, Versteinert, Verwirrt, Wankend.

Neue Talente

Die folgenden Talente werden in Verbindung mit dem System für Ausdauer und Trickreichen Kampf eingesetzt. Das Kerntalent ist dabei Kämpferische Ausdauer, da es dir einen Ausdauervorrat verleiht und ermöglicht, die meisten Einfachen Kampftricks im Rahmen dieses Systems einzusetzen. Die anderen Talente geben dir Möglichkeiten zur Erweiterung deines Ausdauervorrates.

Kämpferische Ausdauer [Kampf]

Du gibst im Angriff alles.

Voraussetzungen: GAB +1.

Vorteil: Du erhältst einen Ausdauervorrat. Nachdem du einen Angriff mit einer hergestellten Waffe, einem Waffenlosen Schlag oder einer Natürlichen Waffe ausgeführt hast, in deren Umgang du geübt bist, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen Kompetenzbonus in Höhe der eingesetzten Punkte auf den Angriffswurf zu erhalten. Du kannst diese Fähigkeit nur zwischen dem Angriffswurf und der Bekanntgabe des Ergebnisses (Treffer/Verfehlt) einsetzen. Die eingesetzten Punkte sind in jedem Fall verloren.

Speziell: Da du über einen Ausdauervorrat verfügst, kannst du deine Ausdauerpunkte auch für mögliche Kampftricks mit dir bekannten Kampftalenten einsetzen.

Über die Grenzen hinaus [Kampf]

Du bist in der Lage, dich zusammenzureißen und unglaubliche Widrigkeiten zu überwinden, selbst wenn du unter Erschöpfung leidest.

Voraussetzungen: KO 13, Kämpferische Ausdauer, GAB +1.

Vorteil: Du erhältst einen Sekundären Ausdauervorrat, welcher maximal eine Anzahl von Ausdauerpunkten in Höhe deines Konstitutionsmodifikators fasst. Du kannst auf diese Sekundären Ausdauerpunkte nur zurückgreifen, wenn dein primärer Ausdauervorrat erschöpft (d.h. bei 0 Punkten) ist oder du den Zustand Erschöpft besitzt (dieses Talent ist eine Ausnahme von der Regel, dass man im Zustand Erschöpft keine Ausdauerpunkte aufwenden kann). Du kannst diese Sekundären Ausdauerpunkte normal aufwenden. Solltest du aber auch diese letzte Reserve aufbrauchen und dein Sekundärer Ausdauervorrat auf 0 Punkte fallen, erhältst du den Zustand Entkräftet, bis dein primärer Vorrat wieder über wenigstens 1 Ausdauerpunkt verfügt. Selbst wenn du über Punkte in deinem Sekundären Ausdauervorrat verfügst, besitzt du immer noch den Zustand Erschöpft, solange sich in deinem primären Vorrat 0 Punkte befinden. Dein Sekundärer Ausdauervorrat füllt sich nur nach einer vollständigen Nachtruhe auf.

Zusätzliche Ausdauer [Kampf]

Du kannst deine körperliche Grenzen noch weiter dehnen.

Voraussetzungen: Kämpferische Ausdauer, GAB +5.

Vorteil: Das Fassungsvermögen deines Ausdauervorrates wächst um 3 Punkte.

Speziell: Du kannst dieses Talent bis zu dreimal wählen. Die Vorteile sind kumulativ.

KAMPFTRICKS

Mit nahezu jedem Kampftalent wird ein Kampftrick assoziiert, sieht man von einigen sehr grundlegenden Talenten wie Umgang mit Waffen, Umgang mit Rüstungen oder solchen Talenten ab, welche sich mit Ausdauer befassen bzw. das System des Trickreichen Kampfes selbst erweitern. Die folgenden Kampftricks beziehen sich auf Talente, die im *Grundregelwerk*, den *Expertenregeln* (EXP), den *Ausbauregeln: Magie* (ABR), den *Ausbauregeln II: Kampf* (ABR II), den *Ausbauregeln III: Völker* und den *Ausbauregeln VI: Klassen* (ABR VI) zu finden sind:



Ablenkender Sturmangriff[ABR VI] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Du kannst 1 Ausdauerpunkt aufwenden, wenn ein Verbündeter mit diesem Talent einen Sturmangriff ausführt, beim Angriffswurf aber scheitert. In diesem Fall kann du bei deinem eigenen Sturmangriff immer noch die Vorteile dieses Talentes erlangen.

Abrollen[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um nach deiner Bewegung als Teil deiner folgenden Augenblicklichen Aktion aufzustehen. Das Aufstehen provoziert allerdings Gelegenheitsangriffe.

Abschiedsschuss[EXP] **[Kampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Vorteile dieses Talentes während einer Begegnung ein zweites Mal anzuwenden. Du kannst diesen Kampftrick pro Begegnung nur einmal anwenden, d.h. pro Begegnung maximal zwei Abschiedsschüsse durchführen.

Abschließender Schildstoß[EXP] **[Kampf]**: Wenn du dir ein Kritischer Bestätigungswurf mit einer Nahkampfwaffe misslingt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um stattdessen einen Schildstoßangriff gegen das Ziel auszuführen, vorausgesetzt das Ziel ist nicht gegen Kritische Treffer immun.

Affenbewegung[ABR II] **[Kampf]**: Zu Beginn deines Zuges kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um bis zum Beginn deines nächsten Zuges eine Bewegungsrate für Klettern in Höhe deiner Bewegungsrate am Boden zu erlangen.

Affenfaust[ABR II] **[Kampf]**: Nachdem du dieses Talent zum Betreten der Angriffsfläche eines Gegners genutzt hast, kannst du Ausdauerpunkte aufwenden, um dich mit diesem Gegner zu bewegen, sollte er sich von dir fortbewegen. Pro zurückgelegte 1,50 m musst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden. Die Bewegung des Gegner provoziert dabei bei dir keine Gelegenheitsangriffe, sofern du dich mit ihm bewegst. Du provozierst dabei ebenfalls keine Gelegenheitsangriffe.

Affenstil[ABR II] **[Kampf, Kampfkunst]**: Wenn du diesen Stil nutzt, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um als Schnelle Aktion aufzustehen, ohne einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 20 ablegen zu müssen.

Albtraumfaust[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du in einem Bereich magischer Dunkelheit kämpfst, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit erhöhst du den durch dieses Talent erlangten Bonus auf Schadenswürfel bei einem einzigen Schadenswurf um die doppelte Anzahl an investierten Ausdauerpunkte.

Albtraumschläger[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du einen Gegner mit einem Betäubenden Schlagangriff triffst und dem Ziel der Rettungswurf misslingt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dem Gegner für 1W4 Runden den Zustand Verängstigt anstatt Erschüttert zu verleihen.

Albtraumweber[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du als Standard-Aktion *Dunkelheit* wirkst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit kannst du zusätzlich einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern ablegen, um alle Gegner im Wirkungsbereich des Zaubers zu demoralisieren.

Amateurdraufgänger[ABR VI] **[Kampf]**: Wähle einen Draufgängertrick der 1. Stufe. Du kannst Elan für diesen Draufgängertrick nutzen oder stattdessen 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Solltest du das Klassenmerkmal Elan über Klassenstufen erlangen, behältst du die Option, einen Draufgängertrick der 1. Stufe mit 5 Ausdauerpunkten anstelle von Elan anzutreiben. In diesem Fall wird dieser Kampftrick dann mit dem Talent Zusätzlicher Elan[ABR II] assoziiert, obwohl dieses kein Kampftalent ist.

Amateurschütze[ABR II] **[Kampf]**: Wähle einen Schützentrick der 1. Stufe. Du kannst Schneid für diesen Schützentrick nutzen oder stattdessen 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Solltest du das Klassenmerkmal Schneid über Klassenstufen erlangen, behältst du die Option, einen Schützentrick der 1. Stufe mit 5 Ausdauerpunkten anstelle von Schneid auszuführen. In diesem Fall wird dieser Kampftrick dann mit dem Talent Zusätzlicher Schneid[ABR II] assoziiert, obwohl dieses kein Kampftalent ist.

Anspringen mit Krallen[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du einen Sturmangriff ausführst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um mit einer deiner Klauen einen zweiten Angriff auszuführen.

Ansturmschlag[EXP] **[Kampf]**: Wenn dir ein Kritischer Bestätigungswurf bei einem Nahkampfangriff misslingt, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um dennoch ein Kampfmanöver für Ansturm gegen das Ziel auszuführen. In diesem Fall wiederholst du den Kritischen Bestätigungswurf, um zu bestimmen, ob der Kampfmanöverwurf für Ansturm die KMV des Gegners übertrifft. Dieser neue Wurf betrifft nur das Kampfmanöver für Ansturm und kann den Kritischen Treffer nicht nachträglich bestätigen. Du kannst von dieser Option nur Gebrauch machen, wenn das Ziel nicht gegen Kritische Treffer immun ist.

Antreibende Darbietung[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um Verbündete innerhalb von 18 m anstatt innerhalb von 9 m zu betreffen.

Antreiber[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um eine Kreatur zu betreffen, welche über bis zu 5 Trefferwürfel mehr verfügt als du.

Arkane Rüstungsmeisterschaft [Kampf]: Wenn du einen Zauber wirkst, während du eine Rüstung trägst, kannst du 1 Ausdauerpunkt aufwenden, um dieses Talent als Freie Aktion zu aktivieren. Alternativ kannst du eine Anzahl an Ausdauerpunkten in Höhe des Zaubergrades (Minimum 1) aufwenden, um die Arkane Patzerchance für diesen Einsatz dieses Zaubers gänzlich zu ignorieren.

Arkaner Blutwutschlag[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn du deine Waffe mit Arkaner Schlag auflädst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um für die Wirkungsdauer des Effektes von Arkaner Schlag den Schaden um 1 zu erhöhen.

Arkaner Schlag [Kampf]: Du kannst eine beliebige Anzahl an Ausdauerpunkten aufwenden, um die Wirkungsdauer der Effekte dieses Talentes um 1 Runde pro investierten Ausdauerpunkt zu verlängern.

Arkanes Rüstungstraining [Kampf]: Wenn du einen Zauber wirkst, während du eine Rüstung trägst, kannst du 1 Ausdauerpunkt aufwenden, um dieses Talent als Freie Aktion zu aktivieren.

Armbrustmeisterschaft[EXP] **[Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, provozierst du mit dem Nachladen von Armbrüsten keine Gelegenheitsangriffe.

Attentäterfinte[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn du Akrobatik für eine Finte nutzt, , kannst du eine maximale Anzahl an Ausdauerpunkten in Höhe deines GE-Bonus aufwenden, um einen Bonus auf den Wurf für die Finte in Höhe der investierten Ausdauerpunkte zu erhalten.

Aus der Zange nehmen[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um deinem Ziel die Möglichkeit zu nehmen, dich mit seinen Verbündeten bis zum Beginn deines nächsten Zuges in die Zange zu nehmen.

Aus vollem Lauf schießen [Kampf]: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent mit einer Standard-Aktion anstatt mit einer Vollen Aktion einzusetzen.

Ausfallschritt [Kampf]: Wenn du dieses Talent nutzt,, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den damit verbundenen Malus von -2 auf deine RK aufzuheben.

Ausgeprägter Hass[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du einen Gegner triffst, dessen Unterart unter dein Volksmerkmal Hass fällt, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit ist es dir möglich, ihm zusätzlichen Schaden in Höhe der doppelten Anzahl an investierten Ausdauerpunkten zuzufügen.

Ausguck[EXP] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, erhältst du die Vorteile dieses Talentes, sofern du dich innerhalb von 3 m Entfernung zu einem Verbündeten mit diesem Talent befindest.

Ausmanövrieren[EXP] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Wenn du eine Kritische Bedrohung gegen eine von dir in die Zange genommene Kreatur nicht bestätigen kannst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. In diesem Fall provoziert diese Kreatur bei jedem Verbündeten mit diesem Talent, der sie ebenfalls in die Zange nimmt, einen Gelegenheitsangriff, selbst wenn du den Kritischen Treffer nicht bestätigst. Du kannst diese Fähigkeit nicht gegen Kreaturen einsetzen, die gegen Kritische Treffer immun sind.

Ausweichen [Kampf]: Wenn du dich um deine Bewegungsrate oder weiter fortbewegst, kannst du eine Anzahl an Ausdauerpunkten in Höhe von maximal deinem doppelten GE-Bonus aufwenden. In diesem Fall steigt dein durch das Talent Ausweichen erlangter Ausweichenbonus auf deine RK bis zum Beginn deines nächsten Zuges in Höhe der ½ Anzahl an investierten Ausdauerpunkten.

Ausweichen vorausahnen[ABR VI] **[Kampf]**: Du kannst 1 Ausdauerpunkt aufwenden, um den Maximalbonus, den du durch dieses Talent erlangst, um 2 zu erhöhen (die Obergrenze ist aber immer noch der Ausweichenbonus der Kreatur).

Ausweichschritt[EXP] **[Kampf]**: Wenn du dich dank dieses Talentes bewegen kannst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um dich 1,50 m anstatt 3 m weit zu bewegen. Dabei darfst du den Bedrohungsbereich des Gegners nicht verlassen. Du verlierst immer noch deinen 1,50 m-Schritt bzw. 1,50 m an Bewegungsrate; der Verlust steigt nicht auf 3 m.

Behänder Angreifer[ABR III] **[Kampf]**: Wenn das Talent Ausfallschritt oder Doppelschlag nutzt oder einen Sturmangriff ausführst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen Ausweichenbonus auf deine RK von +2 zu erhalten.

Beherzter Sturmangriff [Kampf]: Wenn du einen berittenen Sturmangriff ausführst, kannst du eine maximale Anzahl an Ausdauerpunkten in Höhe deines ST-Bonus aufwenden. Trifft dein Sturmangriff, verursachst du zusätzlichen Schaden in Höhe der investierten Ausdauerpunkte. Dieser zusätzliche

Schaden wird durch dieses Talent verdoppelt (oder bei Verwendung einer Lanze verdreifacht).

Beidhändiger Werfer[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du eine einhändige Wurfwaffe mit zwei Händen oder eine zweihändige Wurfwaffe wirfst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um anstelle deines 1 1/2 fachen ST-Bonus deinen doppelten Bonus auf den Schaden für diesen Angriff zu addieren.

Beinsteller[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du einem Gegner mit diesem Talent das Gleichgewicht raubst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den SG seines Fertigkeitswurfes für Akrobatik gegen Erhalt des Zustandes Liegend auf 20 anzuheben.

Belagerungsingenieur[ABR II] **[Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, erhältst du einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit allen Belagerungswaffen.

Belagerungskommandant[ABR II] **[Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst und die Mannschaft einer Belagerungswaffe anführst, können selbst jene darunter, die in Handwerk (Belagerungswaffen) nicht geübt sind, beim Zusammenbau einer Belagerungswaffe 10 auf den Wurf nehmen.

Belagerungsschütze[ABR II] **[Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, erhältst du einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit allen Belagerungswaffen, in deren Umgang du geübt bist.

Benommenmachender Angriff[EXP] **[Kampf]**: Nachdem du einen Gegner mit einem Nahkampfangriff getroffen hast, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um zu versuchen, diesen Gegner benommen zu machen, als würdest du dieses Talent nutzen.

Benommenmachender Schlag[ABR VI] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um nach einem erfolgreichen Waffenlosen Schlag Benommenmachender Schlag einzusetzen.

Bedrohliche Darbietung [Kampf]: Wenn du eine Nahkampfwaffe führst, für welche du das Talent Waffenfokus besitzt, kannst du als Standard-Aktion einen Nahkampfangriff gegen einen Gegner ausführen. Triffst du, kannst du eine beliebige Anzahl von Gegnern innerhalb von 9 m Entfernung wählen, welche den Angriff gesehen haben (das Ziel deines Angriffes eingeschlossen). Wende pro gewähltem Gegner 2 Ausdauerpunkte auf und führe dann einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern aus, um diese Gegner zu demoralisieren.

Bereiter[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um deinem Reittier für 1 Minute eine Anzahl temporärer Trefferpunkte in Höhe deiner Charakterstufe zu verleihen.

Berittener Fernkampf [Kampf]: Wenn du reitend einen Angriff mit einer Fernkampfwaffe ausführst, kannst du 1 oder 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Mali auf den Angriff um das Doppelte der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu senken.

Berittener Kampf [Kampf]: Sobald du dieses Talent einmal genutzt hast, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um es ein weiteres Mal in derselben Runde einzusetzen. Du kannst diesen Trick beliebig oft während einer Runde nutzen, musst aber jedes Mal 5 Ausdauerpunkte aufwenden.

Berittener Plänkler[EXP] **[Kampf]**: Wenn sich dein Reittier um seine Bewegungsrate oder weniger fortbewegt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um es 3 m weiter zu treiben. Dies ist eine Bonusbewegung. Du kannst immer noch einen Vollen Angriff ausführen, wenn dein Reittier diese Bonusbewegung nutzt.

Betäubender Angriff[EXP] **[Kampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um diese Effekte dieses Talentes zum Ende deines Zuges anstatt zu Beginn deines nächsten Zuges zu beenden.

Betäubender Haltegriff[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent mit einer Freien Aktion anstatt mit einer Schnellen Aktion einzusetzen.

Betäubender Schlag [Kampf]: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent zu nutzen, nachdem du mit einem Waffenlosen Schlag getroffen hast.

Betäubungshieb[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du mit einer tödlichen Wuchtwaffe einen Angriffs ausführst, welcher nicht-tödlichen Schaden verursachen soll, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Waffenschaden zu behandeln, als wäre die Waffe um eine Größenkategorie größer. Dies ist nicht mit anderen Effekten kumulativ, die den Waffenschaden behandeln, als wäre die Waffe größer.

Beweglichkeit [Kampf]: Dein Ausweichenbonus auf die RK aus dem Kampftrick für Ausweichen wird gegen Gelegenheitsangriffe verdoppelt, die durch Bewegung ausgelöst werden. Solltest du das Talent Ausweichen nicht besitzen, kannst du dennoch seinen Kampftrick nutzen.

Beweglichkeit kontern[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn ein Gegner mit dem Talent Beweglichkeit sich innerhalb deines Bedrohungsbereiches oder aus diesem hinaus bewegt, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen Bonus von +4 auf deinen Gelegenheitsangriff zu erhalten.

Blind kämpfen [Kampf]: Du kannst einmal pro Runde, wenn du eine Kreatur mit Tarnung triffst, 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um die aus der Tarnung resultierende Fehlschlagschance bis zum Ende deines nächsten Zuges zu ignorieren.

Blöße geben[ABR III] **[Kampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den durch dieses Talent möglichen Angriff mit einer Freien Aktion anstatt mit einer Augenblicklichen Aktion auszuführen. Du kannst aber immer noch nur einen Angriff pro Nutzung dieses Talentes ausführen.

Blutiger Angriff[EXP] **[Kampf]**: In jeder Runde, in welcher du dieses Talent einsetzt, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Tust du dies, reduzierst du bis zu Ende deines jeweils nächsten Zuges den Malus auf alle deine Angriffswürfe entsprechend der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte.

Blutrünstiger Todesstoß[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, wenn bei Nutzung dieses Talentes einen Kritischen Treffer bestätigst. Damit bist du in der Lage, einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern zum Demoralisieren aller Gegner innerhalb von 9 m Entfernung abzulegen, die deinen Angriff gesehen haben.

Blutschnabel[ABR III] **[Kampf]**: Du kannst 1 Ausdauerpunkt aufwenden, wenn du mit deinem Schnabel einen Kritischen Treffer bestätigst, um den Blutungsschaden auf 1W4 Punkte Blutungsschaden zu erhöhen.

Bollwerktraining[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, um einen Kritischen Treffer aufzuheben, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um deiner Rüstung oder deinem Schild eine Chance von 50% zu verleihen, nicht den Zustand Beschädigt zu erhalten.

Boxkampfbeinarbeit[ABR VI] **[Kampf]**: Nachdem du Boxkampfstil[ABR VI] genutzt hast, um dich 1,50 m weit zu bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, kannst du während deines nächste Zuges immer noch einen 1,50 m-Schritt ausführen, sofern du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst.

Boxkampfmeister[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn du bei Nutzung von Boxkampfstil[ABR VI] mit einem Waffenlosen Schlag eine Kritische Bedrohung erzielst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um deinen zusätzlichen Schaden aus Boxkampfmeister gegen dieses Ziel zu verdoppeln. Du kannst diese Fähigkeit pro Ziel nur ein Mal pro Runde anwenden.

Boxkampfstil[ABR VI] **[Kampf, Kampfkunst]**: Wenn durch diesen Stil zusätzlichen Schaden verursachst, nachdem du ein Ziel mit mehreren Waffenlosen Schlägen getroffen hast, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den zusätzlichen Waffenlosen Schlagschaden um 1W6 Punkte zu erhöhen.

Brennender Hass[ABR VI] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um bis zum Beginn deines nächsten Zuges einen anderen Erzfeind von der Liste der Erzfeinde des Waldläufers wählen zu können.

Brutal nachtreten[ABR II] **[Kampf]**: Wenn ein Gegner bei dir einen Gelegenheitsangriff mit Waffenlosem Schlag provoziert, indem er den Zustand Liegend erhält, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um mit diesem Waffenlosen Schlag zusätzliche 1W6 Schadenspunkte zu verursachen.

Bühnenkämpfer[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe mit einer Waffe, der du das Talent Waffenfokus zugewiesen hast (sofern du mit dem Angriff keinen Schaden verursachen willst).

Dazwischenwerfen[EXP] **[Kampf]**: Wenn du die Vorteile dieses Talentes nutzt, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Schaden des gestörten Angriffes entsprechende der doppelten Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu senken. Dies wirkt sich nicht auf andere Effekte des Angriffes (z.B. Blutung, Gift usw.) aus, selbst wenn der Schaden auf 0 reduziert wird.

Deckung geben[EXP] **[Kampf]**: Wenn du die Aktion Volle Verteidigung nutzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. In diesem Fall verleiht dein Schild auch einen Bonus auf die Reflexwürfe deines Verbündeten.

Defensive Kampfweise [Kampf]: Du kannst dieses Talent wählen, wenn du nicht über den vorausgesetzten Attributswert (Intelligenz 13) verfügst, erhältst die Vorteile des Talentes aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Solltest du Ausdauerpunkte aufwenden, um mittels der Vorteile des Talentes Kämpferische Ausdauer einen Bonus auf einen Angriffswurf zu erlangen, dann ignoriere den Malus von Defensive Kampfweise in Höhe der investierten Ausdauerpunkte.

Defensives Kampftraining [Kampf]: Wenn du Ziel eines Kampfmanövers bist, kannst du eine beliebige Anzahl an Ausdauerpunkten aufwenden, um einen Bonus auf deine KMV in Höhe der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erlangen.

Defensives Waffentraining[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst zu Beginn deines Zuges 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um diesem Talent eine andere Waffengruppe aus der Liste der Kämpferfähigkeit Waffentraining für 3 Runden zuzuweisen (Natürliche Waffen sind hiervon ausgenommen).

Demoralisierender Peitschenhieb[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du einen demoralisierten Gegner mit einer Waffe aus der Gruppe der Flegel triffst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Wirkungsdauer des Zustandes Erschüttert um 1W4 Runden anstatt um 1 Runde zu verlängern.

Demoralisierender Todesstoß[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn du einen Kritischen Treffer bestätigst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden und mit einer Schnellen Aktion einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern ablegen, um alle Gegner innerhalb von 9 m Entfernung zu demoralisieren, die deinen Angriff gesehen haben.

Dickschädel[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du zum Ziel eines Zaubers oder einer besonderen Fähigkeit wirst, welche dir den Zustand Betäubt oder Wankend verleihen könnte, kannst du bis zu 2 Ausdauerpunkte aufwenden, ehe du den Rettungswurf ablegst. Du erhältst so einen Bonus in Höhe der investierten Ausdauerpunkte auf diesen Rettungswurf.

Domänenschlag[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Effekte deiner gewählten Domänenkraft *mit einer Freien Aktion anstatt mit einer Schnellen Aktion* anzuwenden.

Doppelfinte[ABR VI] **[Kampf]**: Nachdem dir unter Nutzung dieses Talentes die erste Finte gelungen ist, kannst du 2 Ausdauerpunkte für eine Zweite Finte gegen eine Gegner innerhalb deiner Reichweite aufwenden, der nicht zum ersten Gegner angrenzend sein muss.

Doppelschlag [Kampf]: Wenn du das Talent Doppelschlag oder Rundumschlag einsetzt, kannst du 4 Ausdauerpunkte aufwenden, um bis zum Beginn deines nächsten Zuges den Malus von -2 auf deine RK aufzuheben.

Doppelschnitt [Kampf]: Wenn einen Gegner bei Nutzung von Kampf mit zwei Waffen mit Haupt- und Zweithandangriff triffst, kannst du eine maximale Anzahl an Ausdauerpunkten in Höhe deines ½ ST-Bonus aufwenden. In diesem Fall addierst du auf den Schadenswurf des zweiten Angriffes einen Bonus in Höhe der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte. Du kannst diesen Trick nur einmal pro Runde einsetzen.

Doppeltodesstoß[ABR II] **[Kampf]**: Solltest du nach einem Doppeltodesstoßangriff ein weiteres Ziel in derselben Runde unter 0 Trefferpunkte reduzieren, kannst du 5 Ausdauerpunkte für einen weiteren Doppeltodesstoßangriff aufwenden.

Drachengebrüll[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst eine Anwendung von Betäubender Schlag und 5 Ausdauerpunkte anstelle zweier Anwendungen von Betäubender Schlag aufwenden, um ein betäubendes Brüllen auszustoßen.

Drachenstil[ABR II] **[Kampf, Kampfkunst]**: Bei deinem zweiten und allen weiteren Waffenlosen Schlägen, die du in einer Runde ausführst, kannst du 3 Ausdauerpunkte vor dem jeweiligen Angriffswurf aufwenden, um deinen 1 ½ ST-Modifikator auf den jeweils dazugehörenden Schadenswurf zu addieren.

Drachenwildheit[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, um einem Gegner durch einen Kritischen Treffer oder erfolgreichen Betäubenden Schlag den Zustand Erschüttert zu verleihen, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um diesem Gegner zudem für 1W4 Runden in den Zustand Kränkelnd zu versetzen.

Dramatische Darbietung[ABR II] **[Kampf, Schaukampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um bis zum Ende deines nächsten Zuges zusätzlich einen Ausweichenbonus auf deine RK von +2 zu erlangen.

Dranbleiben [Kampf]: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, kannst du während deines auf den Einsatz dieses Talentes folgenden Zug immer noch einen 1,50 m-Schritt ausführen. Zudem reduziert sich deine Bewegungsrate nicht, wenn du dich durch Anwendung dieses Talentes mit einer Aktion bewegst.

Dranbleiben und Draufhauen[EXP] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den durch dieses Talent verliehenen Angriff auszuführen, ohne dass er als einer deiner Gelegenheitsangriffe für diese Runde zählt.

Dschannsprung[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den zusätzlichen Schadenswürfel, den du durch dieses Talent erlangst, im Falle eines Kritischen Treffers zu multiplizieren.

Dschannstil[ABR II] **[Kampf, Kampfkunst]**: Wenn du unter Nutzung dieses Stiles einen Sturmangriff ausführst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um keinen Malus auf deine RK durch den Sturmangriff zu erhalten und dich zudem weitere 3 m als Teil des Sturmangriffes fortbewegen zu können.

Dschannwirbel[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du einen Gegner mit einem Waffenlosen Schlag im Rahmen von Dschannstil[ABR II] triffst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den durch

dieses Talent erlangten Bonus um 2 zu erhöhen. Du kannst ferner 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Bonus auf einen Kampfmanöverwurf für Versetzen[EXP] oder Zerren[EXP] anstatt für Ansturm oder Zu-Fall-bringen zu erhalten.

Dschinngeist[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du einen Angriff mit Elementarfaust[EXP] ausführst, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den SG des Rettungswurfes gegen den taubmachenden Effekt um die Anzahl an investierten Ausdauerpunkten zu erhöhen.

Dschinnstil[ABR II] **[Kampf, Kampfkunst]**: Wenn du einen Angriff mit Elementarfaust[EXP] ausführst, um Elektrizitätsschaden zu verursachen, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um zusätzlichen Elektrizitätsschaden in Höhe der doppelten Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu verursachen.

Dschinnwirbel[ABR II] **[Kampf]**: Anstatt zwei Anwendungen von Elementarfaust[EXP] aufzuwenden, um dich mit einem Wirbel elektrisch aufgeladener Luft zu umgeben, kannst du eine Anwendung von Elementarfaust und 2 Ausdauerpunkte aufwenden.

Ducken[EXP] **[Kampf]**: Wenn du das Ziel eines Fernkampfangriffes bist, kannst du eine maximale Anzahl von Ausdauerpunkten in Höhe deines GE-Bonus aufwenden. Pro investiertem Ausdauerpunkt steigt dein Ausweichenbonus auf deine RK gegen diesen Angriff um 1.

Durch die Beine[EXP] **[Kampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Vorteil dieses Talentes gegen Gegner deiner Größenkategorie bis zum Ende deines Zuges zu nutzen.

Durchbrechen[EXP] **[Kampf]**: Wenn dir ein Kampfmanöver für Überrennen gegen eine Kreatur im Weg deines Sturmangriffes misslingt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um deinen Sturmangriff gegen diese Kreatur zu durchzuführen, anstatt ihn zu verlieren.

Durchschlagender Hieb [Kampf]: Wenn du mit den gewählten Waffen einer Kreatur mit Schadensreduzierung Schaden zufügst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit ermöglichst du all deinen Verbündeten (aber nicht dir selbst) innerhalb von 9 m Entfernung zu dieser Kreatur für 1 Runde das Ignorieren von 5 Punkten ihrer Schadensreduzierung. Dies hat keine Wirkung bei Kreaturen mit uneingeschränkter Schadensreduzierung (z.B. SR 10/-). Dieser Effekt ist nicht mit dem normalen Effekt von Durchdringender Schlag kumulativ. Er erlaubt dir aber, den Effekt während der Wirkungsdauer all deinen anderen Waffen zu verleihen.

Eberstil[ABR II] **[Kampf, Kampfkunst]**: Während du diesen Stil einsetzt, kannst du 3 Ausdauerpunkte aufwenden, wenn du ein Ziel mit nur einem Waffenlosen Schlag während einer Runde triffst, um sein Fleisch zu zerreißen und ihm mit diesem Angriff 2W6 Schadenspunkte zuzufügen. Du kannst immer noch nur einmal pro Runde Fleisch zerreißen.

Eberwildheit[ABR II] **[Kampf]**: Sollte dein Gegner bereits demoralisiert sein, ehe du ihn mittels Eberstil[ABR II] zerreißt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um ihm für 1 Runde den Zustand Kränkelnd zu verleihen.

Eberzahn[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen Gegner als Schnelle Aktion zu demoralisieren.

Eingedellter Helm[ABR III] **[Kampf]**: Nach Einsatz dieses Talentes kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Kränkelnd anstatt des Zustandes Wankend zu erhalten. Du kannst diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn du immun gegen den Zustand Kränkelnd sein solltest.

Einkreisen[EXP] **[Kampf]**: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Vorteile dieses Talentes zu erhalten, wenn du und ein anderer Verbündeter denselben Gegner bedrohen (anstatt der geforderten zwei weiteren Verbündeten).

Einschüchternde Kraft [Kampf]: Wenn du einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern ausführst, kannst du pro Größenkategorie Unterschied zu einem größeren Ziel 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Malus aufgrund des Größenunterschiedes zu ignorieren.

Einschüchternder Schlag[ABR III] **[Kampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Effekte dieses Talentes bei einem einzelnen Angriff im Rahmen eines Volles Angriffs zu erhalten.

Einstehen[EXP] **[Kampf]**: Wenn du und wenigstens zwei deiner Verbündeten zu einem Gegner angrenzend sind, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um Jemand anderem helfen als Schnelle Aktion einzusetzen.

Elementarfaust[EXP] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent einzusetzen, nachdem dir ein Angriffswurf gelungen ist.

Elfische Zielgenauigkeit[EXP] **[Kampf]**: Solltest du aufgrund von Tarnung ein Ziel mit einem Angriff eines Kurz- oder Langbogens verfehlen, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um automatisch den durch dieses Talent erlangten neuen Wurf gegen die Fehlschlagschance zu bestehen.

Elfisches Kampftraining[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du eine der in diesem Talent definierten traditionellen Elfenwaffen führst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um mit dieser Waffe einen zusätzlichen Gelegenheitsangriff auszuführen. Dies ist mit zusätzlichen Gelegenheitsangriffen kumulativ, die du durch dieses Talent, Kampfreflexe und ähnliche Fähigkeiten erhältst.

Energiegeladene Waffe[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt und einen Treffer landest, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, damit dieser Angriff nicht gegen die Maximalanzahl von drei Angriffen zählt, die du mit der energiegeladenen Waffe ausführen kannst.

Entmutigende Darbietung[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn du eine Kreatur mit diesem Talent betriffst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit erhältst du die Fähigkeit, dieselbe Kreatur innerhalb derselben 24-Stunden-Periode ein zweites Mal mit diesem Talent zu betreffen.

Entsatteln [Kampf]: Wenn du dieses Talent nutzt und einen Gegner aus dem Sattel hebst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, damit er in einem freien Feld deiner Wahl angrenzend zu seinem Reittier den Zustand Liegend erhält, anstatt direkt von dir abgewandt.

Entsetzliche Letzte Umarmung[ABR II] **[Kampf]**: Wenn eine Kreatur durch deine Fähigkeit Würgen Schaden erleidet, kann du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieser Kreatur bis zum Beginn deines nächsten Zuges den Zustand Kränkelnd zu verleihen.

Entwaffnender Schlag[EXP] **[Kampf]**: Wenn dir ein Kritischer Bestätigungswurf für einen Nahkampfangriff nicht gelingt, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um das Ziel dennoch zu entwaffnen zu versuchen. In diesem Fall wiederholst du den Bestätigungswurf und nutzt ihn zum Bestimmen, ob der Wurf für Entwaffnen die KMV des Gegners übertrifft. Dieser neue Wurf gilt nur hinsichtlich des Kampfmanövers für Entwaffnen, nicht aber zur Bestätigung des Kritischen Treffers. Du kannst diese Fähigkeit nicht nutzen, falls das Ziel gegen Kritische Treffer immun ist.

Erdkindgriff[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um Betäubender Schlag einzusetzen, ohne eine Anwendung dieser Fähigkeit zu verbrauchen, wenn eine

Kreatur der Unterart Riese einen Gelegenheitsangriff provoziert, indem sie aufsteht.

Erdkindstil[ABR II] **[Kampf, Kampfkunst]**: Wenn du eine Kreatur der Unterart Riese mit einem Waffenlosen Schlag triffst, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um auf den Schadenswurf einen Bonus in Höhe der doppelten Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erlangen.

Erdkindsturz[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du eine Kreatur der Unterart Riese zu Fall bringst, kannst du 3 Ausdauerpunkte aufwenden, damit die Kreatur zusätzlich 2W6 Punkte Sturzschaden erleidet.

Ergreifender Wurf[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 1 Ausdauerpunkt aufwenden, um einen Bonus von +2 auf einen mit diesem Talent als Schnelle Aktion ausgeführten Kampfmanöverwurf für Ringkampf zu erlangen.

Faust des Kreuzfahrers[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt und einen Kritischen Treffer bestätigst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den zusätzlichen Schaden dieses Kritischen Treffers ebenfalls zu multiplizieren.

Feenschlag[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den SG des Effektes entsprechend der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhöhen.

Fernschuss [Kampf]: Wenn du einen Fernkampfangriff mit einer Standard-Aktion ausführst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um alle Entfernungsmali auf diesen Angriffswurf zu ignorieren.

Feuerhand[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du mit einem Fackelangriff triffst, kannst du 1 Ausdauerpunkt aufwenden, um den Feuerschaden dieses Angriffes auf 1W6 Punkte Feuerschaden zu erhöhen.

Finaler Todesstoß[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du einen Gegner auf 0 Trefferpunkte reduzierst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Gegner zu einem Rettungswurf gegen dieses Talent zu zwingen oder zu sterben.

Finte im Vorübergehen[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um mit diesem Talent einen Fertigkeitswurf für Bluffen mit einer Freien Aktion anstatt mit einer Schnellen Aktion auszuführen.

Finte mit zwei Waffen[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Wenn du Kampf mit zwei Waffen für einen Nahkampfangriff einsetzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um auf einen deiner Nahkampfangriffe mit Ausnahme deines ersten Haupthandangriffes zu verzichten. Stattdessen kannst du einen Fertigkeitswurf für Bluffen abzulegen, um gegen einen Gegner eine Finte auszuführen. Dieser Versuch einer Finte erfolgt vor all deinen anderen Angriffen, selbst wenn du einen späteren Angriff dafür aufgibst.

Flächendeckendes Feuer[ABR II] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Du kannst vor einem Fernkampfangriffswurf 1 Ausdauerpunkt aufwenden, um die Vorteile dieses Talentes gegenüber einem Ziel zu erhalten, welches von mehreren Verbündeten in die Zange genommen wird, selbst wenn diese Verbündeten nicht über dieses Talent verfügen.

Flinke Manöver [Kampf]: Du kannst eine Anzahl von Ausdauerpunkten in Höhe deines GE-Bonus aufwenden, wenn du Kampfmanöverwürfe ablegst. Pro 2 investierten Ausdauerpunkten wirst du behandelt, als wäre deine Größenkategorie hinsichtlich der Frage um 1 Schritt größer, ob du ein Kampfmanöver gegen eine Zielkreatur anwenden kannst, sowie bei Berechnung deines Größenbonus für diesen Kampfmanöverwurf.

Flucht verhindern[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um seine Vorteile zu erlangen und bei dem Gelegenheitsangriff immer noch Schaden zu verursachen.

Fokussiertes Niederstrecken [Kampf]: Wenn du einen Angriff unter Nutzung dieses Talentes ausführst, kannst du eine maximale Anzahl von Ausdauerpunkte in Höhe der Würfel deiner Fokussierten Energie aufwenden. Pro investiertem Ausdauerpunkt fügst du deinem Angriff 1W6 Punkte an positivem oder negativem Energieschaden hinzu. Dieser Schaden wird ebenfalls dann halbiert, wenn dem Ziel der Willenswurf gegen den Fokussiertes-Niederstrecken-Angriff gelingen sollte.

Folgen[EXP] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, um dich zu bewegen, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um dich 4,50 m fortbewegen zu können.

Gegenschlag [Kampf]: Wenn du eine Aktion vorbereitest, um jemanden außerhalb deiner Nahkampfreichweite anzugreifen, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen 1,50 m-Schritt auszuführen, welcher dich näher an die angreifende Kreatur heranbringt. Du kannst diesen 1,50 m-Schritt zurücklegen, selbst wenn deine vorbereitete Aktion bereits einen 1,50 m-Schritt umfassen sollte.

Gelegenheitsschuss[ABR II] **[Kampf]**: Am Ende deines Zuges kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit erhöhst du deine Bedrohungsreichweite mit Fernkampfwaffen auf 3 m, bis du einen Gelegenheitsangriff gegen einen Gegner innerhalb dieser erweiterten Bedrohungsreichweite ausführst oder dein nächster Zug beginnt (je nachdem, was zuerst eintritt).

Gemeinsame Gelegenheit[EXP] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Solange sich ein Verbündeter in deiner Nahkampfreichweite befindet, der ebenfalls dieses Talent besitzt, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit erlangst du die Vorteile dieses Talentes bis zum Ende deines nächsten Zuges.

Gemeinsames Zu-Fall-bringen[ABR II] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Wenn du versuchst, ein Ziel zu Fall zu bringen, welches durch einen deiner Verbündeten bedroht wird, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit erhältst du die Vorteile dieses Talentes, selbst wenn der bedrohende Verbündete nicht über dieses Talent verfügt.

Gemeinschaftliche Finte[ABR II] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Wenn du eine Finte ausführst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, damit das Ziel der Finte den GE-Bonus auf seine RK gegen den nächsten Angriff eines deiner Verbündeten verliert. Sollte der nächste Verbündete, welcher diesen Gegner angreift, ebenfalls über dieses Talent verfügen, zählt sein Angriff nicht als „nächster Angriff" hinsichtlich dieses Tricks, so dass ein weiterer Verbündeter diesen Bonus erlangen kann.

Genauer Schlag[EXP] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Wenn du mit diesem Talent Präzisionsschaden zufügst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Präzisionsschaden auf 2W6 anzuheben.

Genickbruch[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 10 Ausdauerpunkte aufwenden, um 1W6 Punkte KO-Schaden anstelle von 2W6 Punkten ST- oder GE-Schaden zu verursachen.

Geschicktes Turnen[ABR VI] **[Kampf]**: Ehe du einen Angriffswurf mit dem durch dieses Talent erhaltenen Situationsbonus ausführst, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden. In diesem Fall erhältst du bei einem Treffer einen Bonus auf den Schadenswurf in Höhe der doppelten Anzahl der investierten Ausdauerpunkte.

Geschosse abwehren [Kampf]: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um ein Geschoss abzuwehren, während du auf dem Falschen Fuß betroffen bist. Du musst aber wissen, dass du angegriffen wirst.

Geschosse fangen [Kampf]: Wenn du eine Wurfwaffe fängst und über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, kannst du mit dieser Waffe einen Wurfwaffenfernkampfangriff gegen ein beliebiges Ziel ausführen, anstatt auf den ursprünglichen Angreifer beschränkt zu sein.

Geschossschild[EXP] **[Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, kannst du dieses Talent mit einer Tartsche einsetzen. Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um ein Geschoss selbst dann abzuwehren, wenn du auf dem Falschen Fuß betroffen bist (du musst aber immer noch wissen, dass du angegriffen wirst).

Gespaltener Helm[ABR III] **[Kampf]**: Wenn gegen dich eine Kritische Bedrohung erfolgt, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Du erhältst dann gegen den Kritischen Bestätigungswurf einen zusätzlichen Bonus auf deine RK in Höhe der investierten Ausdauerpunkte.

Gift spucken[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du Gift spuckst, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Reichweite des Angriffes um 1,50 m pro investiertem Punkt zu erhöhen.

Giftschlangenstoß[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du mit diesem Talent Blasrohrpfeile als Schuriken verwendest, während dein Ziel maximal 3 m von dir entfernt ist, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Angriffswurf stattdessen gegen die Berührungs-RK des Zieles auszuführen.

Glücklicher Schlag[ABR III] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte anstelle einer Anwendung von Anpassungsfähiges Glück[ABR III] aufwenden, um den Schaden eines Angriffes neu auszuwürfeln.

Glühende Finte[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du eine Finte versuchst, während du eine Waffe führst, welche Feuerschaden verursacht, kannst du bist zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen entsprechend hohen Bonus auf den Fertigkeitswurf für Bluffen zu erlangen.

Glutaura[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du mit diesem Talent eine Hitzeaura erzeugst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Höhe des Feuerschadens, der jeder Kreatur zugefügt wird, die ihren Zug innerhalb dieser Aura beginnt, auf 2W6 Punkte Feuerschaden zu erhöhen.

Gnadenloser Hass[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn dir ein Hinterhältiger Angriff gegen eine Kreatur gelingt, die nicht das Ziel deines Talentes Brennender Hass[ABR VI] ist, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Kreatur für diesen Angriff als gültiges Ziel deines Brennenden Hasses zu behandeln.

Gnadenloses Gemetzel[ABR VI] **[Kampf]**: Du kannst 10 Ausdauerpunkte aufwenden, wenn du dieses Talent nutzt, um den Kritischen Schadensmultiplikator deiner Waffe für deinen Coup de Grace um 1 zu erhöhen (x2 wird zu x3, x3 wird zu x4).

Goblinschlitzer[ABR III] **[Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, steigt der Bonus von Doppelschlagangriffen gegen Goblinoide auf +4.

Goblinschütze[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du eine Feuerwaffe nutzt, welche Feuerschaden verursacht, und eine Kritische Bedrohung erzielst, aber nicht bestätigen kannst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit erhältst du 1 Schneidpunkt zurück. Du kannst diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn das Ziel gegen Kritische Treffer immun ist.

Gorgonenfaust [Kampf]: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen Gorgonenfaustangriff als einen der Angriffe im Rahmen eines Vollen Angriffs auszuführen.

Grässliches Gemetzel[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den SG dieses Effektes entsprechend der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhöhen.

Große Unverwüstlichkeit[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert bist, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um keinen Schaden zu erleiden, solltest du eine Bewegungs- und eine Standard-Aktion oder eine Volle Aktion ausführst.

Hauch der Gelassenheit[EXP] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent anzuwenden, nachdem du mit einem Angriffswurf getroffen hast. Dem Ziel steht immer noch der Rettungswurf gegen die Effekte des Talentes zu.

Heftiger Angriff [Kampf]: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Vor- und Nachteile dieses Talentes bis zum Ende deines Zuges anstatt bis zum Beginn deines nächsten Zuges zu erhalten.

Heldenhafte Darbietung[ABR II] **[Kampf, Schaukampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du bis zu 6 Ausdauerpunkte aufwenden, um pro investiertem Ausdauerpunkt den Radius des demoralisierenden Effektes um 1,50 m zu erhöhen (Maximalradius 18 m).

Verhexender Schlag[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Effekte deiner gewählten Hexerei[EXP]



mit einer Freien Aktion anstatt mit einer Schnellen Aktion anzuwenden.

Herunterziehen[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst, erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Sollte dein reaktives Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen aufgrund von Herunterziehen um 10 oder mehr Punkte gelingen, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um als Teil derselben Augenblicklichen Aktion wie Zu-Fall-bringen aus dem Zustand Liegend aufzustehen, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren.

Hexenmeisterschlag[ABR II] **[Kampf]**: Nachdem du mit einem Waffenlosen Schag getroffen hast, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Effekte deiner gewählten Blutlinienfähigkeit mit einer Freien Aktion anstatt mit einer Schnellen Aktion anzuwenden.

Hiebwaffenfinesse[ABR VI] **[Kampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um eine andere Leichte oder Einhändige Hiebwaffe zu wählen, welche als diesem Talent bis zum Beginn deines nächsten Zuges zugewiesen gilt.



Ifritflamme[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst eine Anwendung von Elementarfaust[EXP] und 2 Ausdauerpunkte aufwenden anstatt zwei Anwendungen von Elementarfaust, um einen Flammenkegel zu entfesseln.

Ifrithaltung[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du einen Angriff mit Elementarfaust[EXP] ausführst, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den SG des Rettungswurfes gegen Feuerfangen entsprechend der Anzahl an investierten Ausdauerpunkten zu erhöhen.

Ifritstil[ABR II] **[Kampf, Kampfkunst]**: Wenn du einen Angriff mit Elementarfaust[EXP] ausführst, um Feuerschaden zu verursachen, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden und zusätzlichen Feuerschaden entsprechend der doppelten Anzahl an investierten Ausdauerpunkten verursachen.

Im Liegen schießen[ABR II] **[Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, erhältst du die Boni aus diesem Talent, selbst wenn du seit Ende deines letzten Zuges nicht mehr den Zustand Liegend besessen hast.

Im Liegen schleudern[ABR II] **[Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe mit einer Schleuder, während du den Zustand Liegend besitzt.

Immer feste drauf[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den zusätzlichen Schaden um 1 Punkt pro aufeinanderfolgenden erfolgreichen Treffer zu erhöhen.

Improvisierter Fernkampf [Kampf]: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, während du eine Nahkampfwaffe als improvisierte Fernkampfwaffe verwendest, gilt folgendes: Du nutzt du die Kritische Bedrohungsrate dieser Waffe sowie ihren Kritischen Treffermultiplikator anstatt der normalen 20/x2 für improvisierte Waffen. Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um deine Grundreichweite für Wurfwaffenangriffe (improvisierte Fernkampfwaffen eingeschlossen) bis zum Beginn deines nächsten Zuges um 3 m zu erhöhen.

Improvisierter Nahkampf [Kampf]: Wenn du einen bewaffneten Gegner mit einer Improvisierten Waffe angreifst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. In diesem Fall wird das Ziel hinsichtlich dieses Angriffes als auf dem Falschen Fuß befindlich behandelt. Ein Gegner, der dich erkennt und bereits gesehen hat, wie du dieses Talent auf diese Weise benutzt, ist gegen diesen Effekt immun.

Innere Flamme[ABR III] **[Kampf]**: Wenn dir ein Rettungswurf gegen einen Effekt der Kategorie Feuer oder Licht misslingt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um diesen Rettungswurf zu wiederholen. Du musst das zweite Ergebnis akzeptieren, selbst wenn es schlechter sein sollte.

Kampf mit zwei Waffen [Kampf]: Du kannst eine beliebige Anzahl an Ausdauerpunkten aufwenden, um den Malus aufgrund dieses Talentes für Angriffe mit deiner Haupthandwaffe um 1 pro 2 investierte Ausdauerpunkte zu reduzieren. Dieser Vorteil währt bis zum Beginn deines nächsten Zuges, kann den Malus aber nicht über 0 heben.

Kampfreflexe [Kampf]: Wenn du bei einem Gelegenheitsangriff dein Ziel verfehlst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen zweiten Gelegenheitsangriff auf denselben Auslöser ablegen zu können. Dieser zweite Gelegenheitsangriff erfolgt mit einem Malus von -5 und zählt als einer deiner Gelegenheitsangriffe für diese Runde.

Kampfstabmeisterschaft[ABR] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, um einen Kampfstab als einhändige Waffe zu führen, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit kannst du ihn bis zum Beginn deines nächsten Zuges weiterhin als Doppelwaffe einsetzen und dabei eine Hand freihaben.

Kampfstilmeisterschaft[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du nicht am Zug bist, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um mit einer Freien Aktion deinen Kampfkunststil zu wechseln.

Kavallerieformation[ABR II] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Zu Beginn deines Zuges kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um mit dir verbündete Reiter ohne dieses Talent bis zum Beginn deines nächsten Zuges so zu behandeln, als besäßen sie dieses Talent.

Kein Vorbeikommen [Kampf]: Wenn dir ein Kampfmanöverwurf gelingt, um die Bewegung einer Kreatur mit diesem Talent aufzuhalten, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Bewegungsrate der Kreatur bei ihrem nächsten Zug zu halbieren und ihr einen 1,50 m-Schritt zu verwehren.

Kernschuss [Kampf]: Du kannst bis zu 6 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Reichweite dieses Talentes um 1,50 m pro investiertem Ausdauerpunkt zu erhöhen.

Kernschussmeisterschaft[EXP] **[Kampf]**: Wenn du eine Fernkampfwaffe abfeuerst, eine Waffe wirfst oder einen Berührungsangriff im Fernkampf ausführst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um dabei keine Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Ki-Wurf[EXP] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um eine Kreatur zu werfen, die um eine Größenkategorie größer ist als du.

Kieferbruch[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du mit einem Kieferbruchangriff triffst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Dies erhöht den Blutungsschaden auf 1W6 Punkte, den SG des Fertigkeitswurfes für Heilkunde zum Stillen der Blutung auf 20 und zwingt den Anwender eines Zaubers oder einer Fähigkeit, welche Trefferpunkteschaden heilt, zu einem Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 15 zum Beenden des Blutungseffektes.

Kirinpfad[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du Kirinstil[ABR II] nutzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, anstatt einen Gelegenheitsangriff zu nutzen, um eine Entfernung in Höhe von 1,50 m x IN-Modifikator zurückzulegen.

Kirinschlag[ABR II] **[Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst und eine Kreatur triffst, welche du mittels Kirinstil[ABR II] identifiziert hast, addierst du während der nächsten 24 Stunden deinen IN-Modifikator auf alle Nah- und Fernkampfschadenswürfe gegen diese Kreatur. Du kannst immer noch mit einer Schnellen Aktion deinen doppelten IN-Modifikator auf Schadenswürfe addieren. Allerdings ist dies nicht mit diesem Kampftrick kumulativ.

Kirinstil[ABR II] **[Kampf, Kampfkunst]**: Wenn du einen Fertigkeitswurf für Wissen ablegst, um eine Kreatur zu identifizieren, kannst du bis zu 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um auf diesen Fertigkeitswurf einen Bonus in Höhe der doppelten Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhalten.

Klein und Flink[EXP] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du eine maximale Anzahl an Ausdauerpunkten in Höhe deines GE-Bonus aufwenden, um einen Bonus von 2 pro 1 investiertem Ausdauerpunkt auf den Kampfmanöverwurf für Zu-Fall-bringen zu erhalten.

Kleines Reittier[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, sinkt der SG deiner Fertigkeitswürfe für Reiten um 5, um mit einem Reittier deiner Größenkategorie zu springen bzw. schnell auf- oder abzusteigen.

Klosterausbildung[ABR II] **[Kampf]**: Zu Beginn deines Zuges kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit verwendest du bis zum Beginn deines nächsten Zuges bei der Bestimmung deiner effektiven Mönchsstufe hinsichtlich des Schadens deines Waffenlosen Schlages deine volle Charakterstufe.

Kneipenschläger[ABR VI] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent mit einer Schnellen Aktion anstatt mit einer Bewegungsaktion zu nutzen. Solltest du über das Klassenmerkmal Kriegerische Anpassungsfähigkeit verfügen, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Klassenmerkmal mit einer Schnellen Aktion anstatt mit einer Bewegungsaktion oder alternativ mit einer Freien Aktion anstatt mit einer Schnellen Aktion zu nutzen.

Koboldlaurer[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du die Aktion Rennen oder Sturmangriff nutzen und dabei verborgen bleiben willst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Malus dafür auf -5 zu reduzieren.

Koboldscharfschütze[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du aus dem Hinterhalt schießt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Malus auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, um versteckt zu bleiben, bis zum Beginn deines nächsten Zuges auf -5 zu reduzieren.

Konternder Schlag[ABR VI] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent in derselben Runde ein zweites Mal verwenden zu können.

Konzentrierter Beschuss[ABR II] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den durch dieses Talent ermöglichten Angriff als Gelegenheitsangriff anstatt mit einer Augenblicklichen Aktion auszuführen. Du kannst diesen Kampftrick nur einmal pro Runde anwenden.

Konzentrierter Schlag [Kampf]: Nach Auswürfeln des Schadens eines Konzentrierten Schlages kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um bis zu zwei Waffenschadenswürfel neu zu würfeln. Sollte ein Waffe über mehr als einen Schadenswürfel (z.B. 2W6) verfügen, dann zählen alle Grundschadenswürfel dieser Waffe als einen Satz und somit für diesen Trick als einen Würfel. Du musst aber das zweite Ergebnis behalten, selbst wenn es schlechter sein sollte.

Konzentrierter Schuss[EXP] **[Kampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen Angriff mit Konzentrierter Schuss gegen ein Ziel innerhalb der ersten Grundreichweite deiner Waffe auszuführen.

Konzentrierter Zorn[EXP] **[Kampf]**: Wenn du das Talent Heftiger Angriff nutzt und eine zweihändige Waffe (oder eine einhändige Waffe mit beiden Händen) führst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. In diesem Fall reduziert jeder erfolgreiche Angriff gegen ein Ziel deinen aus Heftiger Angriff resultierenden Malus gegenüber diesem Ziel um 1 (Minimum 0) bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Koordinierte Kampfmanöver[EXP] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Wenn du einen Kampfmanöverwurf ablegst, während du zu einem Verbündeten angrenzend bist, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, kannst du 1 Ausdauerpunkt aufwenden, um den Bonus dieses Talentes auf dieses Kampfmanöver um 2 zu verbessern.

Koordinierte Verteidigung[EXP] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Wenn du Ziel eines Kampfmanövers wirst, während du dich in einem Feld befindest, das dem eines Verbündeten angrenzend bist, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, kannst du 1 oder 2 Ausdauerpunkte aufwenden. In diesem Fall steigt deine Bonus auf deine KMV gegen dieses Kampfmanöver um die Anzahl der investierten Ausdauerpunkte.

Koordinierter Schuss[ABR VI] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Wenn du einen Angriffswurf ausführst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit ignorierst du die Deckung, welche ein Verbündeter, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, für das Ziel erzeugt, weil er in der Schusslinie ist.

Koordinierter Sturmangriff[ABR II] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Wenn ein Verbündeter mit diesem Talent einen Sturmangriff gegen eine Kreatur ausführt und du diese Kreatur mit deiner einfachen Bewegungsrate nicht, wohl aber mit deiner doppelten Bewegungsrate erreichen könntest, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um gegen diese Kreatur einen Sturmangriff ausführen zu können. Du musst aber auch alle anderen Voraussetzungen für einen Sturmangriff erfüllen.

Kräftiger Schwanz[ABR III] **[Kampf]**: Wenn d hochspringst, um dich mit deinem Schwanz an einen Gegenstand zu hängen, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen Bonus entsprechend der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte auf den Fertigkeitswurf für Akrobatik zu erhalten.

Kranichriposte[ABR II] **[Kampf]**: Zu Beginn eines Zuges, in dem du defensiv kämpfst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um bis zum Beginn deines nächsten Zuges keinen Malus auf deine Angriffswürfe zu erhalten, weil du defensiv kämpfst.

Kranichschwinge[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du defensiv kämpfst und wenigstens eine Hand frei hast, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen zweiten Gegner für dein Talent Kranichschwinge zu wählen. Du erhältst zudem einen Ausweichenbonus von +2 auf deine RK gegen die Angriffe dieses Gegners.

Kranichstil[ABR II] **[Kampf, Kampfkunst]**: Während du diesen Kampfkunststil einsetzt und defensiv kämpfst bzw. die Aktion Volle Verteidigung nutzt, kannst du bis zu 3 Ausdauerpunkte einsetzen, wenn du Ziel eines Nahkampfangriffes wirst, um mit einer Augenblicklichen Aktion deinen Ausweichenbonus auf die RK gegen diesen Angriff entsprechend der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhöhen.

Kritischer Fernkampftreffer[ABR II] **[Kampf, Kritischer Treffer]**: Wenn du einen Kritischen Treffer bestätigst und dieses Talent für ein Kampfmanöver für Ansturm oder Zu-Fall-bringen gegen das Ziel nutzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um auch das andere Kampfmanöver auszuführen. Der Kritische Bestätigungswurf kommt bei beiden Manövern zur Anwendung.

Kritischer Treffer (Aufspießen)[ABR II] **[Kampf, Kritischer Treffer]**: Wenn du einen Gegner mit diesem Talent aufspießt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, damit zum Entfernen der Waffe eine Standard-Aktion anstelle einer Bewegungsaktion erforderlich ist.

Kritischer Treffer (Betäubt) [Kampf, Kritischer Treffer]: Wenn du einen Kritischen Treffer bestätigst und dem Ziel mit diesem Talent den Zustand Betäubt verleihen willst, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den SG des Rettungswurfes dagegen entsprechend der Anzahl an investierten Ausdauerpunkten zu erhöhen.

Kritischer Treffer (Blind) [Kampf, Kritischer Treffer]: Wenn du einen Kritischen Treffer bestätigst und versuchst, mit diesem Talent einem Gegner den Zustand Blind zu verleihen, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den SG des Rettungswurfes gegen dieses Talent um die entsprechende Zahl zu erhöhen.

Kritischer Treffer (Blutend) [Kampf, Kritischer Treffer]: Wenn du mit diesem Talent Blutungsschaden verursachst, kannst du bis zu 3 Ausdauerpunkte aufwenden, um den zugefügten Blutungsschaden um das Doppelte der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhöhen.

Kritischer Treffer (Entkräftet) [Kampf, Kritischer Treffer]: Wenn du eine Kritische Bedrohung bei einem entkräfteten Ziel erzielst und dieses Talent anwenden willst, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um pro investiertem Ausdauerpunkt einen Bonus von +2 auf deinen Bestätigungswurf zu erlangen.

Kritischer Treffer (Erschöpft) [Kampf, Kritischer Treffer]: Wenn du eine Kritische Bedrohung bei einem erschöpften Gegner erzielst, kannst du vor dem Bestätigungswurf 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Solltest du den Kritischen Treffer bestätigen, erhält der Gegner den Zustand Entkräftet.

Kritischer Treffer (Kränkelnd) [Kampf, Kritischer Treffer]: Wenn du bei Nutzung dieses Talentes eine Kritische Bedrohung erzielst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, ehe du den Bestätigungswurf ausführst. Solltest du sodann den Kritischen Treffer bestätigen, erhält der Gegner für 1W4+1 Runden den Zustand Übelkeit, sofern ihm kein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + dein GAB gelingt. Gelingt ihm der Rettungswurf, erhält er nur den Zustand Kränkelnd.

Kritischer Treffer (Lähmend)[EXP] **[Kampf, Kritischer Treffer]**: Wenn du einen Kritischen Treffer bestätigst und mit diesem Talent versuchst, einen Gegner zu lähmen, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den SG des Rettungswurfes gegen dieses Talent entsprechend der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhöhen.

Kritischer Treffer (Taub) [Kampf, Kritischer Treffer]: Wenn du einen Kritischen Treffer bestätigst und einem Gegner mittels dieses Talentes den Zustand Taub verleihen willst, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den SG des Rettungswurfes gegen dieses Talent entsprechend der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhöhen.

Kritischer Treffer (Wankend) [Kampf, Kritischer Treffer]: Wenn du einen Kritischen Treffer landest und einem Gegner mit diesem Talent den Zustand Wankend verleihen willst, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den SG des Rettungswurfes dagegen entsprechend der Anzahl an investierten Ausdauerpunkten zu erhöhen.

Kritischer-Treffer-Fokus [Kampf]: Sollte dein erfolgreicher Kritischer Bestätigungswurf eine natürliche 19 oder 20 ergeben, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen weiteren Kritischen Bestätigungswurf abzulegen. Bei einem Erfolg erhöhst du den Kritischen Schadensmultiplikator um 1 und würfelst erneut. Solltest du weiterhin 19 oder 20 würfeln, kannst du weitere Ausdauerpunkte für zusätzliche Bestätigungswürfe aufwenden, wobei jeder erfolgreiche Bestätigungswurf den Schadensmultiplikator um 1 erhöht.

Kritischer-Treffer-Meisterschaft [Kampf]: Wenn du einen Kritischen Treffer bestätigst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, anstatt die Effekte von zwei dir bekannten Kritischer-Treffer-Talenten anzubringen. Damit ist es dir möglich, vom Effekt eines dir nicht bekannten Kritischer-Treffer-Talentes zu profitieren, dessen Voraussetzungen du erfüllst.

Kritischer-Treffer-Vielseitigkeit[ABR III] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent ein zweites Mal am Tag einzusetzen.

Kunstreiter[EXP] **[Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, erhältst du die Effekte dieses Talentes auch, während du eine Mittelschwere Rüstung trägst.

Lähmender Schlag[ABR VI] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent anzuwenden, nachdem du mit einem Waffenlosen Schlag getroffen hast.

Lautloses Töten[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du eine maximale Anzahl an Ausdauerpunkten in Höhe deines GE-Bonus aufwenden, um einen entsprechenden Bonus auf den Fertigkeitswurf für Heimlichkeit zu erhalten.

Lebender Schild[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent gegen eine Kreatur einzusetzen, welche mit dir ringt.

Leibwächter[EXP] **[Kampf]**: Wenn du einen Gelegenheitsangriff einsetzt, um die Aktion Jemand anderem helfen zu nutzen, um die RK eines angrenzenden Verbündeten zu verbessern, kannst du 1 oder 2 Ausdauerpunkte aufwenden. In diesem Fall steigt der verliehene Bonus auf die RK des Verbündeten entsprechend der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte.

Letzte Umarmung[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um eine Kreatur zu ergreifen, deren Größenkategorie eine Stufe höher ist als die deine.

Lücke vortäuschen[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen Gelegenheitsangriff gegen einen Gegner auszuführen, der

dich mit dem provozierten Angriff verfehlt (nachdem der Gegner seinen GE-Bonus auf die RK gegen dich verloren hat).

Mächtige Finte [Kampf]: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Sollte dies der Fall sein, kannst du mit einer Schnellen Aktion eine Finte ausführen. Dein Gegner befindet sich aber nur bei deinen nächsten Angriff auf dem Falschen Fuß anstatt bei allen deinen Angriffen bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Mächtige Peitschenmeisterschaft[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du mit einer Peitsche einen Ringkampf initiierst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um als Schnelle Aktion einen zweiten Kampfmanöverwurf für Ringkampf abzulegen. Damit ist es dir möglich, die von dir in den Zustand Ringend versetzte Kreatur zu bewegen oder ihr Schaden zuzufügen. Dies ist kein Manöverwurf zur Aufrechterhaltung des Ringkampfes.

Mächtige Schildspezialisierung[EXP] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um mit deinen ausgewählten Schild einen zweiten Kritischen Treffer an diesem Tag aufzuheben.

Mächtige Unverwüstlichkeit[ABR II] **[Kampf]**: Wenn deine TP auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert sind, kannst du zu Beginn deines Zuges mit einer Standard-Aktion 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um für 1 Minute 2 temporäre Trefferpunkte zu erlangen.

Mächtige Waffe der Erwählten[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn du mit der Waffe, welche du dem Talent Waffe der Erwählten[ABR VI] zugeordnet hast, einen Angriff als Teil eines Vollen Angriffes ausführst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Vorteile dieses Talentes für diesen Angriff zu erlangen.

Mächtige Waffenspezialisierung [Kampf]: Du kannst einmal pro Runde 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um bis zu Beginn deines nächsten Zuges deinen Bonus aus diesem Talent auf Schadenswürfe für eine andere Waffe zu erlangen.

Mächtiger Ansturm [Kampf]: Wenn du einen Ansturm gegen einen Gegner ausführst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, damit die durch den Ansturm erzwungene Bewegung des Gegners auch einen Gelegenheitsangriff durch dich provoziert.

Mächtiger Durchschlagender Hieb [Kampf]: Wenn du eine Waffe nutzt, für welche du das Talent Waffenfokus besitzt, um einer Kreatur mit Schadensreduzierung Schaden zuzufügen, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit ermöglichst du allen deinen Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung, 10 Punkte der Schadensreduzierung dieser Kreatur für 1 Runde zu ignorieren. Die Höhe dieses Betrages wird auf 5 Punkte reduziert, sollte es sich um uneingeschränkte Schadensreduzierung handeln (z.B. SR 10/-). Dieser Effekt ist nicht kumulativ mit dem normalen Effekt dieses Talentes. Dafür darfst du den Effekt während der Wirkungsdauer auf alle deine anderen Waffen anwenden.

Mächtiger Gelegenheitsschuss[ABR II] **[Kampf]**: Wenn mit einer Fernkampfwaffe einen Gelegenheitsangriff ausführst, kannst du 3 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Bonus dieses Talentes auf den Angriffswurf zu addieren.

Mächtiger Kampf mit zwei Waffen [Kampf]: Solltest du mit dem dritten Angriff treffen, den dir dieses Talent verleiht, und du über einen GAB von 16 oder höher verfügen, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen weiteren Zweithandangriff mit einem Malus von -15 auszuführen.

Mächtiger Konzentrierter Schlag [Kampf]: Wenn du den Kampftrick für Konzentrierter Schlag einsetzt, kannst du 4 Ausdauerpunkte anstelle von 2 Punkten aufwenden, um 4 Schadenswürfel neu zu würfeln.

Mächtiger Ringkampf [Kampf]: Nachdem du eine Bewegungsaktion genutzt hast, um einen Ringkampf erfolgreich aufrechtzuerhalten, kannst du bis zum Ende deines Zuges 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Ringkampf mit einer Schnellen Aktion aufrechtzuerhalten. Auf diese Weise bist du in der Lage, in einer Runde bis zu drei Kampfmanöverwürfe zum Aufrechterhalten des Ringkampfes abzulegen. Du kannst aber dennoch nicht in derselben Runde einen Ringkampf beginnen und ihn aufrechterhalten.

Mächtiger Schildfokus [Kampf]: Wenn du angriffen wirst, während du einen Schild benutzt, kannst du bis zu 4 Ausdauerpunkte aufwenden. In diesem Fall steigt dein Schildbonus gegen diesen Angriff entsprechend der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte. Dies ist nicht mit dem Anstieg durch den Kampftrick für Schildfokus kumulativ.



Mächtiger Schmutziger Trick[EXP] **[Kampf]**: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Gelingt dir ein Kampfmanöver für Schmutziger Trick[EXP], kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dafür zu sorgen, dass der Zustand, den du dem Ziel auferlegst, nur mit einer Vollen Aktion anstatt einer Standard-Aktion entfernt werden kann.

Mächtiger Waffenfokus [Kampf]: Du kannst einmal pro Runde 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um bis zum Beginn deines nächsten Zuges deinen Bonus aus diesem Talent bei Angriffswürfen mit einer anderen Waffe zu nutzen.

Mächtiger Zerreißender Zorn[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du einen Gegner zerreißt, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um ihm anstatt 1W6 Punkten Blutungsschaden 1W6+2 Punkte Blutungsschaden zuzufügen.

Mächtiges Blind kämpfen[EXP] **[Kampf]**: Wenn du ein unter *Flimmern* stehendes Ziel angreifst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, so dass dieses Talent bis zum Beginn deines nächsten Zuges gegen diese Kreatur funktioniert. Du behandelst dann entweder die Fehlschlagchance durch *Flimmern* als 20%-Chance und kannst bei einem Fehlschlag einmal erneut würfeln. Oder du ignorierst die Fehlschlagchance, sofern du über eine Möglichkeit verfügst, ätherische Kreaturen zu sehen oder zu treffen.

Mächtiges Entreißen[EXP] **[Kampf]**: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Bringst du mit einer Peitsche einen Kampfmanöverwurf für Entreißen[EXP] an, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Malus von -4 auf den Wurf aufzuheben.

Mächtiges Entwaffnen [Kampf]: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Wenn du einen Gegner erfolgreich entwaffnest, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dir ein Feld innerhalb von 4,50 m Entfernung zum Gegner auszusuchen, in dem seine Waffe landet. Solltest du dein eigenes Feld wählen und über wenigstens eine freie Hand verfügen, kannst du die Waffe als Teil des Entwaffnens ergreifen.

Mächtiges Gegenstand zerschmettern [Kampf]: Wenn dir ein Kampfmanöverwurf für Gegenstand zerschmettern gelingt, kannst du eine maximale Anzahl an Ausdauerpunkte in Höhe deines ST-Bonus aufwenden, um zusätzlichen Schaden in Höhe der doppelten Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu verursachen. Die Schadensart ist mit der jeder der Waffe identisch, mit der durch das Kampfmanöver ausführst.

Mächtiges Überrennen [Kampf]: Wenn dir ein Kampfmanöverwurf zum Überrennen eines Gegners gelingt, du aber die KMV des Gegners nicht um 5 oder mehr übertriffst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um dem Ziel dennoch den Zustand Liegend zu verleihen.

Mächtiges Versetzen[EXP] **[Kampf]**: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Wenn du versuchst, einen Gegner zu versetzen, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um deine Nahkampfreichweite um 1,50 m zu erhöhen hinsichtlich der Frage, wohin du diesen Gegner bewegen kannst.

Mächtiges Zerren[EXP] **[Kampf]**: Gelingt dir ein Kampfmanöverwurf für Zerren, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dein Ziel bis zu 3 m weiter zu zerren. Du kannst diese Bewegung anstelle deiner normalen Bewegung nutzen, aber nur, um einen Gegner zu zerren.

Mächtiges Zu-Fall-bringen [Kampf]: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, nachdem du einen Gegner zu Fall gebracht hast, um ihm 1W6 Punkte Fallschaden zuzufügen.

Magieresistenzschwächender Schlag[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du bis zu 3 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Wirkungsdauer des Effektes um 1 Runde pro investiertem Ausdauerpunkt zu verlängern.

Magische Klauen[EXP] **[Kampf]**: Solange du 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat hast, werden deine Klauen hinsichtlich Schadensreduzierung zusätzlich wie aus Kaltem Eisen bestehend behandelt.

Mantisfolter[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte oder eine Anwendung von Betäubender Schlag und 2 Ausdauerpunkte aufwenden, anstatt zwei Anwendungen von Betäubender Schlag zu verbrauchen, um den Waffenlosen Mantisfolterschlag auszuführen.

Mantisstil[ABR II] **[Kampf, Kampfkunst]**: Während du diesen Stil anwendest, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um Betäubender Schlag zu nutzen, ohne eine der täglichen Anwendungen dieses Talentes zu verbrauchen.

Mantisweisheit[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden und eine Standard-Aktion nutzen, um einen der Effekte deines Betäubenden Schlags von einer Kreatur zu entfernen. Dafür brauchst du keinen Berührungsangriff ausführen und es ist egal, wo sich die betroffene Kreatur befindet.

Maridgeist[ABR II] **[Kampf]**: Wenn eine Kreatur durch deinen Elementarfaustangriff Kälteschaden erleidet, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit erhöht sich der SG des Rettungswurfes gegen Verstrickt entsprechend der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte.

Maridkältewelle[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst eine Anwendung von Elementarfaust und 2 Ausdauerpunkte aufwenden, anstatt zwei Anwendungen von Elementarfaust[EXP] aufzuwenden, um eine Linie eisigen Wassers zu entfesseln.

Maridstil[ABR II] **[Kampf, Kampfkunst]**: Wenn du einen Elementarfaustangriff ausführst, um Kälteschaden zu verursachen, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit verursachst du zusätzlichen Kälteschaden in Höhe der doppelten Anzahl der investierten Ausdauerpunkte.

Medusenzorn [Kampf]: Während du dieses Talent einsetzt, kannst du 10 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Bonusangriffe gegen einen Gegner nutzen zu können, den du in die Zange nimmst (anstatt nur gegen einen Gegner, welcher den Zustand Auf dem Falschen Fuß betroffen, Benommen, Betäubt, Bewusstlos, Gelähmt oder Wankend hat).

Mehrfachschuss [Kampf]: Wenn du dieses Talent nutzt,, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um mit deinem letzten Angriff im Rahmen eines Vollen Angriffs zwei Pfeile zu verschießen.

Meister der Letzten Umarmung[ABR II] **[Kampf]**: Jedes Mal, wenn du deine Fähigkeit Würgen einsetzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte einsetzen, um den Schadenswürfel zu verdreifachen anstatt zu verdoppeln.

Meister der Waffenimprovisation [Kampf]: Wenn du mit einer improvisierten Waffe angreifst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Schaden des Angriffes um einen weiteren Schritt zu erhöhen (maximal 1W10 oder 2W8 bei einer zweihändigen improvisierten Waffe).



Meisterhafte Darbietung[ABR II] **[Kampf, Schaukampf]**: Wenn du zwischen den Effekten zweier dir bekannter Schaukampftalente wählst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Boni beider Talente auf deinen Schaukampfwurf zu erhalten.

Meisterhafte Waffenvielseitigkeit[ABR III] **[Kampf]**: Zu Beginn deines Zuges kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Talente einer anderen Waffen außerhalb derselben Waffengruppe zuzuweisen. Du erhältst diesen Vorteil bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Meisterhafter Schattenschleicher[ABR II] **[Kampf]**: Wenn ein Gegner dich angreift, während du über Tarnung verfügst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Fehlschlagschance für diesen Angriff um weitere 20% zu erhöhen.

Meisterlicher Belagerungsingenieur[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Anzahl der zum Zielen und Laden einer Belagerungswaffe erforderlichen Aktionen für 1 Runde um 1 zu reduzieren (Minimum 1 Aktion). Du musst dabei die Mannschaft dieser Belagerungswaffe anführen.

Meisterlicher Schaukämpfer[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du einen Schaukampfwurf ablegst, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen Bonus auf diesen Wurf in Höhe der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhalten.

Mitreißender Kampfrausch[ABR III] **[Kampf]**: Wenn ein Verbündeter innerhalb von 9 m Entfernung sich im Kampfrausch befindet, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um in einen Mitreißenden Kampfrausch zu verfallen. Dies gilt selbst dann, wenn du nicht zu ihm angrenzend sein solltest. Bis zum Ende des Kampfrausches darfst du dich nicht weiter als 9 m von einem im Kampfrausch befindlichen Verbündeten entfernen, um deinen Mitreißenden Kampfrausch aufrechtzuerhalten.

Nachtragender Kämpfer[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du eine Kreatur triffst, welche dich im Laufe des aktuellen Kampfes bereits angegriffen hat, kannst du bis zu 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um ihr zusätzlichen Schaden in Höhe der doppelten Anzahl an investierten Ausdauerpunkte zuzufügen.

Natternschlag[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um als Schnelle Aktion Gift auf eine Waffe (jedoch keine Natürliche Waffe) aufzutragen.

Netz und Dreizack[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du eine Leichte oder eine Einhändige Nahkampfwaffe nutzt, um einen in deinem Netz verstrickten Gegner anzugreifen, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, wenn du den Gegner triffst. Du erlangst einen Bonus auf den Schadenswurf in Höhe der doppelten Anzahl an investierten Ausdauerpunkte.

Netzkämpfer[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um ein Netz mit einer Standard-Aktion zusammenzulegen.

Netzmanöver[ABR II] **[Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, kannst du ein Netz auch für Kampfmanöver für Versetzen und Zerren einsetzen.

Netztricks[ABR II] **[Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, kannst du den

Gegner mit einem Kampfmanöver für Schmutziger Trick[EXP] den Zustand Geblendet oder Kränkelnd anstatt Blind verleihen.

Niederreiten [Kampf]: Wenn du beritten ein Kampfmanöver für Überrennen versuchst, die KMV des Gegners aber nicht erreichst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um deine Bewegung fortzusetzen, als hätte das Ziel dir den Weg freigemacht.

Niederschlagendes Niederhalten[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du einen Waffenlosen Schlag bzw. eine Leichte oder Einhändige Waffe nutzt, um mit diesem Talent bei einem im Haltegriff befindlichen Gegner nicht-tödlichen Schaden zu verursachen, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Schaden zu verdreifachen anstatt ihn zu verdoppeln.

Niederträchtiger Abschluss[EXP] **[Kampf]**: Du kannst 10 Ausdauerpunkte aufwenden, um gegen zwei betäubte, hilflose oder kauernde Ziele innerhalb deiner Reichweite einen Coup de Grace als Volle Aktion auszuführen. Diese Handlung provoziert einen Gelegenheitsangriff pro Coup de Grace.

Niederwerfender Hieb [Kampf]: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent mit einer Freien Aktion anstatt mit einer Schnellen Aktion einzusetzen.

Niederwerfendes Entkommen[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. D erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent mit einer Freien Aktion anstatt mit einer Schnellen Aktion einzusetzen.

Nutze den Augenblick[ABR II] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Wenn ein Verbündeter mit diesem Talent eine Kritische Bedrohung erzielt, diese aber nicht bestätigen kann, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dennoch deinen Gelegenheitsangriff auszuführen.

Offenbarender Schlag[ABR II] **[Kampf]**: Nachdem du mit einem Waffenlosen Schlag getroffen hast, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Effekte deiner gewählten Offenbarung[EXP] mit einer Freien Aktion anstatt mit einer Schnellen Aktion anzubringen. Sollte die gewählte Offenbarung am Tag unbegrenzt oft anwendbar sein, kostet dich dieser Trick stattdessen 5 Ausdauerpunkte.

Orkische Waffenexpertise[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du eine Waffe mit „Ork" im Namen führst, mit welcher du zudem geübt bist, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um für 1 Minute einen der Vorteile dieses Talentes zu erlangen, über den du noch nicht verfügst.

Orkspalter[ABR III] **[Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, steigt der Bonus auf Doppelschlagangriffe gegen Humanoide der Unterart Ork auf +4.

Pantherhieb[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du mit deinem rächenden Schlag einem Gegner Schaden zufügst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit hebst du die Mali auf -4 an, welche das Ziel auf Angriffs- und Schadenswürfe erhält.

Pantherklaue[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du einen rächenden Schlag ausführst, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen Bonus in Höhe der doppelten Anzahl der investierten Ausdauerpunkte auf den Schadenswurf zu erhalten.

Pantherstil[ABR II] **[Kampf, Kampfkunst]**: Wenn du einen Gelegenheitsangriff provozierst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um mit einer Schnellen Aktion einen rächenden Schlag auszuführen.

Peitschenmeisterschaft[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du eine Peitsche nutzt, um nicht-tödlichen Schaden zu verursachen, verursacht diese 1W8 Punkte nicht-tödlichen Schaden (bzw. 1W6 bei einer kleinen Peitsche), solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Zu Beginn deines Zuges kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Schadenswürfel der Peitsche für deinen nächsten Angriff zu erhöhen, als wäre sie um eine Größenkategorie größer. Diese Anstiege sind für nicht-tödlichen Schaden kumulativ. Dieser Effekt ist nicht mit anderen Effekten kumulativ, die die Größenkategorie der Waffe als größer behandeln, außer sie verändern zugleich wirklich die Größenkategorie.

Perfekte Unverwüstlichkeit[ABR II] **[Kampf]**: Wenn eine Kreatur eine Kritische Bedrohung gegen dich erzielt, ihre aber kein Kritischer Bestätigungswurf gelingt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen Gelegenheitsangriff gegen diese Kreatur auszuführen.

Perfekter Schlag[EXP] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent in derselben Runde ein zweites Mal zu benutzen.

Plätze tauschen[EXP] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um



mit deiner Bewegung während des Tauschens der Plätze keine Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Präzisionsschuss [Kampf]: Als Standard-Aktion kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden und einen Fernkampfangriff gegen einen Gegner ausführen, der sich im Nahkampf mit einem deiner Verbündeten befindet. Triffst du, so verursachst du keinen Schaden. Allerdings musst du dich entscheiden, ob dein Verbündeter einen Bonus von +2 auf seinen nächsten Angriffswurf gegen diesen Gegner oder einen Bonus von +2 auf seine RK gegen den nächsten Angriff dieses Gegners erhalten soll. Dieser Bonus wirkt bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Prügelmanöver[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn du mit einem Prügelstilangriff triffst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen Ansturm anstelle eines Kampfmanövers für Versetzen auszuführen.

Prügelstil[ABR VI] **[Kampf, Kampfkunst]**: Während du diesen Kampfstil einsetzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um alle deine Angriffe mit einer Standard-Aktion anstatt mit einer Vollen Aktion zu sammeln.

Prügelsturmangriff[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn du einen Prügelsturmangriff ausführst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen zusätzlichen Angriff mit deinem höchsten Bonus auszuführen.

Punktgenaues Zielen [Kampf]: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du Ausdauerpunkte aufwenden, um dich weiterhin bewegen zu können. Wenn du 2 Ausdauerpunkte aufwendest, kannst du nach dem Angriff einen 1,50 m-Schritt ausführen. Wenn du 5 Ausdauerpunkte aufwendest, kannst du dich stattdessen mit einer Bewegungsaktion um bis zu deine ½ Bewegungsrate fortbewegen.

Reißkrallen[EXP] **[Kampf]**: Wenn du zwei Klauenangriffe hast, aber nur mit einem triffst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dennoch den Präzisionsschaden dieses Talentes zu verursachen.

Riesenschlächter[ABR III] **[Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, steigt der Bonus von Doppelschlagangriffen gegen Humanoide der Unterart Riese auf +4.

Ringkampfexperte[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn du Ringkampfstil[ABR VI] nutzt, aber nur mit einem Gegner ringst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um weiterhin mit deiner freien Hand bis zum Beginn deines nächsten Zuges den Bereich innerhalb deiner Reichweite zu bedrohen.

Ringkampfstil[ABR VI] **[Kampf, Kampfkunst]**: Wenn du diesen Stil nutzt und beide Hände während eines Kampfmanövers für Ringkampf benutzt, kannst du 1 Ausdauerpunkt aufwenden, um einen Bonus von +2 auf den Kampfmanöverwurf für Ringkampf zu erhalten.

Ringkampfzerren[ABR VI] **[Kampf]**: Nachdem du im Ringkampf die Handlung Bewegung genutzt und dich um deine volle Bewegungsrate fortbewegt hast, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit kannst du dich noch einmal um deine volle Bewegungsrate fortbewegen (anstatt um deine ½ Bewegungsrate), ohne dafür einen weiteren Kampfmanöverwurf für Ringkampf ausführen zu müssen.

Riskanter Schlag[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Bonus auf Schadenswürfe gegen Kreaturen zu erlangen, die eine größere Größenkategorie besitzen als du. Dieser Vorteil endet, wenn du aufhörst, dieses Talent einzusetzen, oder nach 1 Minute, sofern dies zuerst geschieht.

Rossschild[EXP] **[Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, kannst du den Verbesserungsbonus deines Schildes auf die Rüstungsklasse deines Reittieres addieren.

Rückzugsfinte[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent mit einer Bewegungsaktion anstatt mit einer Standard-Aktion einzusetzen.

Rückzugsgeste[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent mit einer Bewegungsaktion anstatt mit einer Standard-Aktion einzusetzen.

Rückzugsschlag[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Du kannst unmittelbar vor deinem freien Nahkampfangriff mit diesem Talent bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden. In diesem Fall steigt der Schaden des Angriffes um 2 Punkte pro investiertem Ausdauerpunkt.

Rudelangriff[ABR II] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Wenn du zu einem Verbündeten angrenzend bist, der ebenfalls dieses Talent besitzt, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen 1,50 m-Schritt mit einer Freien Aktion anstatt mit einer Augenblicklichen Aktion auszuführen. Du kannst die Fähigkeit dieses Talentes aber dennoch nur einmal pro Runde einsetzen.

Ruhm oder Tod[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du einen Tod-oder-Ruhm-Angriff ausführst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dem Gegner den als Augenblickliche Aktion anfallenden Angriff gegen dich zu verweigern, nachdem er von der Aktion Gebrauch machen will, aber bevor er den Angriffswurf ausgeführt hat.

Rundumschlag [Kampf]: Wenn du einen Gegner mit einem durch Doppelschlag erlangten Angriff verfehlst, kannst du einmal pro Runde 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen weiteren Doppelschlagangriff auszuführen.

Schaitanhaut[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du einen Elementarfaustangriff ausführst, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den SG des Rettungswurfes gegen Wankend entsprechend der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhöhen.

Schaitansäurestoß[ABR II] **[Kampf]**: Anstatt zwei Anwendungen von Elementarfaust[EXP] aufzuwenden, um eine Säuresäule zu erschaffen, kannst du eine Anwendung von Elementarfaust sowie 2 Ausdauerpunkte ausgeben.

Schaitanstil[ABR II] **[Kampf, Kampfkunst]**: Wenn du einen Elementarfaustangriff ausführst, um Säureschaden zu verursachen, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um zusätzlichen Säureschaden in Höhe der doppelten Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu verursachen.

Scharfklaue[ABR III] **[Kampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Schadenswürfel deiner Klauenangriffe bis zum Beginn deines nächsten Zuges auf 1W6 zu erhöhen.

Schattenschlag[EXP] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, wenn du eine Kreatur mit Vollständiger Tarnung triffst, um ihr Präzisionsschaden zuzufügen.

Schattenschleicher[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du gegenüber einem Gegner über Vollständige Tarnung verfügst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Bonus dieses Talentes auf Angriffs- und Schadenswürfe auf +4 anzuheben.

Schattenschleicherfinte[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du gegen einen Gegner einen Fertigkeitswurf für Bluffen ablegst, gegenüber dem du Tarnung besitzt, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit erhältst du auf den Fertigkeitswurf für

Bluffen einen Bonus in Höhe der doppelten Anzahl der investierten Ausdauerpunkte.

Schaukämpfer[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent benutzt, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen Bonus auf deinen Schaukampfwurf entsprechend der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhalten.

Schaukampfwaffenmeisterschaft[ABR II] **[Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, behandelst du alle Waffen, als besäßen sie die besondere Eigenschaft Schaukampf[ABR II] (nicht nur jene Waffen, mit denen du geübt bist).

Schildfokus [Kampf]: Wenn gegen dich ein Angriff erfolgt, während du einen Schild benutzt, kannst du bis zu 2 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit erhöhst du den Schildbonus auf deine RK gegen diesen Angriff entsprechend der Anzahl an investierten Ausdauerpunkten.

Schildhieb [Kampf]: Anstatt mit dem Talent Schildhieb ein freies Kampfmanöver für Ansturm zu versuchen, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um ein Kampfmanöver für Entwaffnen, Gegenstand zerschmettern, Versetzen[EXP] oder Zu-Fall-bringen zu versuchen. Dieses Kampfmanöver provoziert keinen Gelegenheitsangriff beim Ziel.

Schildmeister [Kampf]: Unmittelbar bevor du einen Reflex- oder Zähigkeitswurf ablegst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Verbesserungsbonus deines Schildes als Bonus auf den Rettungswurf zu addieren.

Schildspezialisation[EXP] **[Kampf]**: Wenn du Ziel eines Kampfmanövers bist, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um gegen dieses Kampfmanöver den Verbesserungsbonus deines Schildes auf deine KMV zu addieren.

Schildwall[EXP] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Bonus, den du deinem Verbündeten verleihst, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, bis zum Ende deines nächsten Zuges um 1 anzuheben.

Schlachtruf[ABR VI] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, wenn ein Verbündeter unter dem Effekt dieses Talentes erfolgreich von der Option Gebrauch macht, einen Rettungswurf gegen einen Furchteffekt zu wiederholen. Damit beendest du den Furchteffekt. In diesem Fall ist der Verbündete weiterhin von diesem Talent betroffen.

Schlangenstil[ABR II] **[Kampf, Kampfkunst]**: Wenn du das Ziel eines Nah- oder Fernkampfangriffes bist, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit darfst du einen deiner Gelegenheitsangriffe für diese Runde verbrauchen, um den Fertigkeitswurf für Motiv erkennen abzulegen, anstatt dafür eine Augenblickliche Aktion zu investieren.

Schlangenwinden[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du Schlangenstil[ABR II] verwendest, mit deinem Waffenlosen Schlag eine Kritische Bedrohung erzielst und anstelle des Kritischen Bestätigungswurfes einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen ablegen willst, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit erhältst du einen entsprechenden Bonus in Höhe der investierten Ausdauerpunkte auf den Fertigkeitswurf.

Schlangenzahn[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du bei einem Gelegenheitsangriff, den dir dieses Talent erlaubt, das Ziel verfehlst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Angriffswurf zu wiederholen. Du kannst diesen Kampftrick pro Gelegenheitsangriff nur einmal anwenden.

Schleuderhieb[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Nahkampfschaden der mit einer geladenen Schleuder ausgeführten Angriff zu erhöhen, als wäre deine Schleuder um eine Größenkategorie größer. Zum Beispiel würde eine kleine Schleuder 1W4 Schadenspunkte und eine mittelgroße 1W6 Schadenspunkte verursachen. Dieser Vorteil währt bis zum Beginn deines nächsten Zuges, ist aber nicht mit anderen Effekten kumulativ, welche die Größenkategorie der Schleuder erhöhen (außer die Schleuder wird dabei wirklich vergrößert).

Schleudernder Sturmangriff[ABR II] **[Kampf]:** Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um deine Bewegung innerhalb von 15 m Entfernung zum Ziel anstatt der geforderten 9 m beenden zu können.

Schnappschildkrötengriff[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du aufgrund dieses Talentes ein Kampfmanöver für Ringkampf als Augenblickliche Aktion ausführst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Malus von -2 auf diesen Kampfmanöverwurf aufzuheben.

Schnappschildkrötenpanzer[ABR II] **[Kampf]**: Während du Schnappschildkrötenstil einsetzt, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um einem Gegner einen zusätzlichen Malus in Höhe der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte auf einen Kritischen Bestätigungswurf zu verleihen.

Schnappschildkrötenstil[ABR II] **[Kampf, Kampfkunst]**: Wenn du diesen Stil verwendest, steigt dein Schildbonus auf die RK um 1, solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst.

Schnell in den Sattel[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du als Teil deines Klassenmerkmales Lanzensprung einen Fertigkeitswurf für Akrobatik zum Springen ablegst, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen Bonus auf diesen Fertigkeitswurf in Höhe der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erlangen.

Schnell wie der Blitz [Kampf]: Wenn du eine Bewegungsaktion nutzt und dabei deine Bewegungsrate ausschöpfst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um bis zum Beginn deines nächsten Zuges die Vorteile einer Fehlschlagschance von 50% zu genießen.

Schnell wie der Wind [Kampf]: Wenn du eine Bewegungsaktion nutzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um für 1 Runde gegen alle Angriffe dieses Zuges die Vorteile einer Fehlschlagchance von 20 % zu genießen anstatt nur gegen Fernkampfangriffe.

Schnelle Waffenbereitschaft [Kampf]: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, kannst du eine Waffe mit einer Schnellen Aktion wegstecken.

Schneller Ansturm[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 2Ausdauerpunkte aufwenden, um aus einem Angriff, der nicht mit deinem höchsten GAB erfolgt, ein Kampfmanöver für Ansturm zu machen. Du darfst diesen Kampftrick nur einmal pro Runde nutzen, kannst ihn aber anwenden, wenn du deinen Angriff mit dem höchsten GAB bereits für einen Ansturm verwendet hast.

Schneller Beistand[EXP] **[Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, kannst du dieses Talent nutzen, um mit einer Bewegungsaktion Jemand anderem zu helfen.

Schneller Ringer[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen Bonus von +2 auf einen Kampfmanöverwurf für Ringkampf zu erhalten, den du mit diesem Talent als Schnelle Aktion ausführst.

Schneller Schmutziger Trick[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um aus einem Angriff, der nicht mit deinem höchsten GAB erfolgt, ein Kampfmanöver für Schmutziger Trick machen. Du darfst diesen Kampftrick nur einmal pro Runde nutzen, kannst ihn aber anwenden, wenn du deinen Angriff mit dem höchsten GAB bereits für einen Schmutzigen Trick verwendet hast.

Schnelles Entreißen[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn

du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um aus einem Angriff, der nicht mit deinem höchsten GAB erfolgt, ein Kampfmanöver für Entreißen[EXP] machen. Du darfst diesen Kampftrick nur einmal pro Runde nutzen, kannst ihn aber anwenden, wenn du deinen Angriff mit dem höchsten GAB bereits für ein Kampfmanöver für Entreißen Trick verwendet hast.

Schnelles Nachladen [Kampf]: Wenn du eine Armbrust oder eine Feuerwaffe nachlädst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Nachladezeit um einen Schritt zu reduzieren: Eine Standard-Aktion wird zu einer Bewegungsaktion, eine Bewegungsaktion zu einer Schnellen Aktion und eine Schnelle Aktion zu einer Freien Aktion. Bei der Waffe muss es sich nicht um eine von der Art handeln, der du dieses Talent zugeordnet hast. Solltest du die Waffe bereits mit einer Freien Aktion nachladen können, kannst du im Rahmen eines Vollen Angriffes mit dieser Waffe 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen Bonus von +1 auf alle Schadenswürfe während dieses Vollen Angriffes zu erhalten.

Schnelles Schießen [Kampf]: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du eine Anzahl an Ausdauerpunkten maximal entsprechend der Anzahl der Schüsse aufwenden, die du mit diesem Talent abgibst. In diesem Fall senkst du den Malus eines einzelnen Schnelles-Schießen-Fernkampfangriffes um 2 pro investiertem Ausdauerpunkt.

Schnelles Versetzen[ABR II] [Kampf]: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um aus einem Angriff, der nicht mit deinem höchsten GAB erfolgt, ein Kampfmanöver für Versetzen[EXP] machen. Du darfst diesen Kampftrick nur einmal pro Runde nutzen, kannst ihn aber anwenden, wenn du deinen Angriff mit dem höchsten GAB bereits für ein Kampfmanöver für Versetzen verwendet hast.

Schnelles Zerren[ABR II] [Kampf]: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um aus einem Angriff, der nicht mit deinem höchsten GAB erfolgt, ein Kampfmanöver für Zerren[EXP] machen. Du darfst diesen Kampftrick nur einmal pro Runde nutzen, kannst ihn aber anwenden, wenn du deinen Angriff mit dem höchsten GAB bereits für ein Kampfmanöver für Zerren verwendet hast.

Schreckhahnschlag[EXP] [Kampf]: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen Schreckhahnschlagangriff gegen einen von dir in die Zange genommenen Gegner auszuführen.

Schreckliches Gemetzel[EXP] [Kampf]: Wenn du einen Gegner auf 0 oder weniger TP reduzierst, kannst du bis zu 6 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Radius des Talenteffektes um 1,50 m pro investiertem Ausdauerpunkt auf maximal 18 m zu vergrößern

Duellumhang[ABR VI] [Elan, Kampf]: Wenn du dieses Talent nutzt, um einen Gegner zu verstricken, kannst du 5 Ausdauerpunkte anstelle 1 Elanpunktes aufwenden.

Schulschlag[ABR II] [Kampf]: Nachdem du mit einem Waffenlosen Schlag getroffen hast, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Effekte deiner gewählten Arkanen Schulfähigkeit mit einer Freien Aktion anstatt mit einer Schnellen Aktion anzubringen.

Schützender Schild[EXP] [Kampf]: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Schildbonus, den dein Verbündeter erhält, in Höhe des Verbesserungsbonus deines Schildes zu erhöhen.

Schwäche vortäuschen[ABR II] [Gemeinschaft, Kampf]: Wenn ein Gegner dich mit dem durch dieses Talent verliehenen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf angreift, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, damit dieser Angriff auch von dir einen Gelegenheitsangriff provoziert.

Schwächender Schlag[ABR VI] [Kampf]: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent einzusetzen, nachdem du mit einem Waffenlosen Schlag getroffen hast.

Schweifschrecken[ABR III] [Kampf]: Zu Beginn deines Zuges kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um deinen Schwanzschlag bis zum Beginn deines Zuges als Natürlichen Primärangriff zu behandeln. Der Schwanzschlag wird selbst dann als Natürlicher Primärangriff behandelt, wenn du ihn zusammen mit Waffenangriffen im Rahmen eines Vollen Angriffes nutzt.

Schwert und Pistole[ABR II] [Kampf]: Wenn du das Talent Kampf mit zwei Waffen nutzt, während du mit einer Nahkampfwaffe und einer Armbrust oder Feuerwaffe kämpfst, erhältst du einen Bonus von +1 auf alle Angriffswürfe mit der Fernkampfwaffe, solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst.

Schwitzkasten[ABR II] [Kampf]: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, kannst du einer von dir in den Ringkampf verwickelten Kreatur automatisch deinen Hinterhältigen Schaden zufügen, wenn du den Ringkampf erfolgreich aufrechterhältst (anstatt dafür eine Schnelle Aktion aufwenden zu müssen).

Segen des Zerstörers[ABR III] [Kampf]: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um 1 Runde an Kampfrausch zurückzuerlangen, nachdem du einen Gegner unter 0 TP reduziert hast (anstatt nach dem Beschädigen eines Gegenstands), dessen HG wenigstens deiner ½ Charakterstufe entspricht.

Sengende Waffe[ABR III] [Kampf]: Wenn du dieses Talent nutzt, um eine oder mehrere metallische Waffen für 1 Runde rotglühend heiß zu machen, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit wird dieser Schaden mit anderen Effekten kumulativ, welche einer Waffe Feuerschaden verleihen (z.B. die besondere Waffeneigenschaft *Aufflammend*).

Skorpionsstachel [Kampf]: Wenn du bei Nutzung dieses Talentes mit einem Waffenlosen Schlag triffst, dem Ziel aber der Rettungswurf gegen den Effekt gelingt, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Bewegungsrate des Zieles für 1 Runde zu halbieren.

Stechender Pfeil[EXP] [Kampf]: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um für 1 Runde den Malus von -2 auf alle Angriffe aufzuheben.

Stoßangriff[EXP] [Kampf]: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Effekte dieses Talentes zu erhalten und immer noch den zusätzlichen Schaden durch Heftiger Angriff zu verursachen.

Strafender Tritt[EXP] [Kampf]: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent einzusetzen, nachdem du mit einem Waffenlosen Schlag getroffen hast.

Strahlenschild[EXP] [Kampf]: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Effekt dieses Talentes zu erlangen, während du verhinderst, dass der Zauber oder der Effekt deinen Schild betrifft.

Sturmangriff stören[ABR VI] [Gemeinschaft, Kampf]: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, damit deine Bewegung nicht gegen deine Bewegungsrate in deinem nächsten Zug gerechnet wird.

Tänzelnder Angriff [Kampf]: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent mit einer Standard-Aktion anstatt mit einer Vollen Aktion anzuwenden.

Taumelnde Verteidigung[ABR III] [Kampf]: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um Verbündeten innerhalb von 3 m Entfernung, welche sich gleichzeitig innerhalb deiner Nahkampfreichweite befinden, die Vorteile dieses Talentes zukommen zu lassen.

Teleportationsstörer[EXP] [Kampf]: Wenn du ein Ziel mit dem durch dieses Talent verliehenen Gelegenheitsangriff triffst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um dem Ziel für 1

Runde den Zustand Benommen zu verleihen (ZÄH, SG 10 + dein GAB, keine Wirkung).

Tigerklauen[ABR II] **[Kampf]**: Sollte das durch dieses Talent ermöglichte Manöver für Ansturm gelingen, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um dich normal mit deinem Gegner zu bewegen.

Tigersprung[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du Tigerstil[ABR II] nutzt, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden und eine Schnelle Aktion nutzen, um dich näher an einen Gegner heranzubewegen, den du während des Kampfes mit einem Waffenlosen Schlag oder einem Kampfmanöver getroffen hast (anstatt auf Gegner eingeschränkt zu sein, die du während dieses oder deines letzten Zuges getroffen hast).

Tigerstil[ABR II] **[Kampf, Kampfkunst]**: Wenn du mit deinem Waffenlosen Hiebschadensschlag einen Kritischen Treffer landest, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, damit der Blutungsschaden anhält. Dies gilt, bis das Ziel magisch oder mittels Heilkunde geheilt wird, anstatt nur 2 Züge anzuhalten.

Tödliche Zielgenauigkeit [Kampf]: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 4 Ausdauerpunkte aufwenden, um bis zum Beginn deines nächsten Zuges den aus diesem Talent resultierenden Malus auf Angriffswürfe um 1 zu senken. Du kannst den Malus dadurch nicht unter 0 reduzieren.

Tödlicher Hieb [Kampf]: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen Tödlichen Hieb gegen einen Gegner auszuführen, der den Zustand Benommen besitzt, oder 10 Ausdauerpunkte, um einen Tödlichen Hieb gegen einen von dir in die Zange genommenen Gegner auszuführen.

Tödlicher Höhenvorteil[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du einen Sturmangriff gegen einen Gegner von einem höhergelegenen Punkt oder fliegend von oben ausführst, kannst du 4 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen Bonus von +5 auf den Schadenswurf zu erhalten, und zugleich die Boni für Sturmangriff und Höhenvorteil behalten.

Totschläger[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du eine Anzahl an Ausdauerpunkten entsprechend deiner Anzahl an Hinterhältigen Schadenswürfeln aufwenden, um den zugefügten nicht-tödlichen Schaden um die doppelte Anzahl an investierten Ausdauerpunkten zu erhöhen.

Totschlagmeister[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 10 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent für einen Angriff gegen einen von dir in die Zange genommenen anstatt gegen einen auf dem Falschen Fuß betroffenen Gegner anzuwenden.

Training mit Natürlichen Waffen[ABR II] **[Kampf]**: Zu Beginn deines Zuges kannst du eine beliebige Anzahl an Ausdauerpunkten aufwenden. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges kannst du pro 2 investierte Ausdauerpunkte die Effekte dieses Talentes auf einen einzigen Angriff mit einer Natürlichen Waffe anwenden, die sich von der Natürlichen Waffe unterscheidet, welcher du dieses Talent zugeordnet hast.

Treffersalve[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du bis zu 2 Ausdauerpunkte pro Angriff aufwenden, mit dem du dasselbe Ziel triffst. Erhöhe den durch dieses Talent erzeugten Gesamtschaden um die Anzahl der investierten Ausdauerpunkte.

Trümmerbruch[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du erfolgreich einen Betäubenden Schlag gegen eine Kreatur ausführst, die den Zustand Benommen oder Wankend besitzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden und auf weitere Effekte von Betäubender Schlag verzichten. Anstatt dessen fügst du dem Gegner 1W6 Punkte ST- oder GE-Schaden zu.

Überraschendes Durchziehen[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du einen Gegner triffst, dem durch dieses Talent der GE-Bonus verwehrt wird, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um ihm zusätzliche 1W6 Schadenspunkte zuzufügen. Dieser Schaden ist Präzisionsschaden und wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert.

Überraschungsschlag[ABR III] **[Kampf]**: Nachdem du dieses Talent einmal benutzt hast, kannst du jeweils 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um es ein weiteres Mal an diesem Tag einzusetzen.

Umkreisen[ABR II] **[Kampf, Schaukampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent zu nutzen, nachdem du einer Kreatur maximalen Schaden zugefügt oder erfolgreich gegen sie eine Finte ausgeführt hast. Du musst allerdings zu der Kreatur angrenzend sein.

Umsichtiger Kämpfer[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du nicht defensiv kämpfst und nicht Volle Verteidigung nutzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um bis zum Beginn deines nächsten Zuges deinen Ausweichenbonus um 2 zu erhöhen.

Unbändiger Hass[ABR III] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um eine Kreaturenart (und ggfs. Unterart) von der Liste der Erzfeinde des Waldläufers zu wählen. Dein Angriffsbonus aus dem Volksmerkmal Hass findet bei Kreaturen dieser Art (und ggfs. Unterart) bis zum Beginn deines nächsten Zuges Anwendung.

Unheimlicher Gnom[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um ein weiteres Mal an diesem Tag *Verstörende Feenerscheinung*[ABR II] einzusetzen.

Unheimlicher Gnomenangriff[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du einen Gegner mit einem Sturmangriff triffst oder einen Kritischen Treffer bestätigst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit kannst du dem Ziel des Angriffes für 1 Runde den Zustand Erschüttert verleihen, ohne *Verstörende Feenerscheinung*[ABR II] zu entladen.

Unheimlicher Gnomenschleier[ABR II] **[Kampf]**: Wenn ein Gegner dich dank der Fehlschlagschance aus diesem Talent verfehlt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um allen seinen weiteren Angriffswürfen einen Malus von -2 aufzuerlegen, bis er dir Schaden zufügt. Diese Fähigkeit ist nicht mit sich selbst kumulativ.

Verbesserte Finte [Kampf]: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um mit einer Bewegungsaktion eine Finte auszuführen.

Verbesserte Finte mit zwei Waffen[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Wirkungsdauer, um welche dem Gegner der GE-Bonus verwehrt wird, bis zum Beginn deines nächsten Zuges zu erhöhen.

Verbesserte Gemeinschaftliche Finte[ABR II] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Wenn du eine Finte ausführst, kannst du einer beliebigen Anzahl an Verbündeten einen Gelegenheitsangriff zu ermöglichen, welche nicht über dieses Talent verfügen. Zu diesem Zweck musst du pro weiterem Verbündeten 5 Ausdauerpunkte aufwenden.

Verbesserte Initiative [Kampf]: Bevor du die Initiative auswürfelst, kannst du 10 Ausdauerpunkte aufwenden, um deinen Initiativewurf als eine 20 zu behandeln.

Verbesserte Peitschenmeisterschaft[ABR II] **[Kampf]**: Zu Beginn deines Zuges kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Radius deines Bedrohungsbereiches mit einer Peitsche um zusätzliche 1,50 m zu erhöhen. Dies gilt, bis du einen Angriff gegen einen Gegner innerhalb der erweiterten Reichweite aufführst oder dein nächster Zug beginnt (je nachdem, was zuerst eintritt).

Verbesserte Überraschendes Durchziehen[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du einen Gegner triffst, dem aufgrund dieses Talentes der GE-Bonus verweigert wird, und du den Kampftrick für Überraschendes Durchziehen zum Verursachen zusätzlichen Schadens einsetzt, steigt dieser zusätzliche Schaden auf 1W6 Punkte.

Verbesserte Waffe der Erwählten[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du am Ende seiner normalen Wirkungsdauer 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Wirkungsdauer bis zum Ende deines nächsten Zuges zu verlängern.

Verbesserte Zweite Chance[EXP] **[Kampf]**: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Du kannst 5 Ausdauerpunkte für Zweite Chance[EXP] aufwenden, um bei einem Vollen Angriff einen weiteren Angriffswurf neu zu würfeln. Solltest du Zweite Chance mehr als einmal im Rahmen desselben Vollen Angriffes nutzen, sind die Mali kumulativ.

Verbesserter Ansturm [Kampf]: Wenn du das Ziel eines Kampfmanövers für Ansturm bist, kannst du eine maximale Anzahl an Ausdauerpunkten in Höhe deines ST- oder GE-Bonus' (wähle den höheren Bonus) aufwenden, um deine KMV gegen dieses Kampfmanöver für Ansturm um die Anzahl der investierten Auspunkte zu erhöhen.

Verbesserter Ausweichschritt[EXP] **[Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, kannst du dieses Talent als Freie Aktion während des gegnerischen Zuges nutzen.

Verbesserter DoppeltodesstoßABR II [Kampf]: Wenn du einen Kritischen Treffer bestätigst, kannst du einmal pro Runde 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit behandelst du diesen Angriff, als hättest du das Ziel auf 0 TP oder weniger hinsichtlich der Frage reduziert, ob du das Talent Doppeltodestoß[ABR II] einsetzen kannst.

Verbesserter Gelegenheitsschuss[ABR II] **[Kampf]**: Am Ende deines Zuges kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um mit Gelegenheitsschuss[EXP] zusätzliche 4,50 m anstatt zusätzliche 3 m zu bedrohen, bis du einen Gelegenheitsangriff gegen einen Gegner innerhalb des erweiterten Bedrohungsbereiches ausführst oder dein nächster Zug beginnt (je nachdem, was zuerst eintritt).

Verbesserter KAmpf mit zwei Waffen [Kampf]: Wenn du einen Gelegenheitsangriff ausführst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um auch mit deiner Zweithandwaffe einen Gelegenheitsangriff auszuführen. Dieser erfolgt mit einem Malus von -5.

Verbesserter *Ki*-Wurf[EXP] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, um ein Ziel in das Feld einer anderen Kreatur zu werfen, kannst du bis zu 6 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Malus auf den Kampfmanöverwurf für Ansturm gegen das zweite Ziel entsprechend der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu senken.

Verbesserter Konzentrierter Schlag [Kampf]: Wenn du den Kampftrick für Konzentrierter Schlag nutzt, kannst du anstatt 2 Ausdauerpunkten 3 Ausdauerpunkte aufwenden, um drei Schadenswürfel neu zu würfeln.

Verbesserter Kritischer Treffer [Kampf]: Sollten dir bei einem Angriffswurf maximal 3 Punkte zur Kritischen Bedrohung fehlen, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um eine Kritische Bedrohung zu generieren. Führe einen Kritischen Bestätigungswurf aus; sollte dieser gelingen, verursachst du doppelten Schaden, wobei der Treffer ansonsten nicht als Kritischer Treffer zählt.

Verbesserter Kritischer Treffer(Aufspießen)[ABR II] **[Kampf, Kritischer Treffer]**: Wenn du mit diesem Talent einen Gegner aufspießt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit bindest du ihn an sein aktuelles Feld, solange du deinen aufspießenden Griff aufrechterhältst, anstatt seine Bewegungsrate zu halbieren. Solltest du die Waffe loslassen, kann der Gegner sich mit ½ Bewegungsrate bewegen.

Verbesserter Präzisionsschuss [Kampf]: Wenn du den Kampftrick für Präzisionsschuss einsetzt, steigt der Bonus auf +4.

Verbesserter Ringkampf [Kampf]: Wenn du das Ziel eines Kampfmanövers für Ringkampf zum Beginnen oder Aufrechterhalten eines Ringkampfes bist, kannst du eine maximale Anzahl an Ausdauerpunkte in Höhe deines ST- oder GE-Bonus (wähle den höheren Bonus) aufwenden. Damit erhöhst du deine KMV gegen dieses Kampfmanöver für Ringkampf um die Anzahl der investierten Ausdauerpunkte.

Verbesserter Schildstoß [Kampf]: Wenn du einen Schildstoß ausführst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. So bist du in der Lage, einen Schweren Schild wie eine Leichte Waffe zu führen oder einen Bonus von +2 auf den Schildstoßangriffswurf mit einem Leichten Schild zu erhalten. Der gewählte Effekt besteht bis zum Beginn deines nächsten Zuges.



Verbesserter Schleudernder Sturmangriff[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du Schleudernder Sturmangriff[ABR II] gegen ein maximal 9 m weit entferntes Ziel einsetzt, kannst du bis zu 2 Ausdauerpunkte aufwenden. In diesem Fall steigt der Bonus auf deinen Schadenswurf um die doppelte Anzahl der investierten Ausdauerpunkte.

Verbesserter Schmutziger Trick[EXP] **[Kampf]**: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Wenn du das Ziel eines Kampfmanövers für Schmutziger Trick[EXP] bist, kannst du eine maximale Anzahl an Ausdauerpunkten in Höhe deines ST- oder GE-Bonus (wähle den höheren Bonus) aufwenden, um deine KMV gegen dieses Kampfmanöver für Schmutziger Trick um die Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhöhen.

Verbesserter Tiefschlag[ABR III] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen zweiten Kritischen Bestätigungswurf am selben Tag neu zu würfeln.

Verbesserter Vernichtender Schlag[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du den Kampftrick für Vernichtender Schlag nutzt, dann erhöhe den Bonusschaden bei jedem zusätzlichen Waffenschadenswürfelsatz auf +6. (Bei Waffen, die mehr als einen Schadenswürfel verwenden, zählen die Schadenswürfel jeweils als ein Satz.)

Verbesserter Waffenloser Schlag [Kampf]: Wenn du mit einem Waffenlosen Schlag nicht-tödlichen Schaden verursachst, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um zusätzlichen nicht-tödlichen Schaden in Höhe der doppelten Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu verursachen.

Verbesserter Wuchtiger Schlag[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn eine Kreatur ein Kampfmanöver für Wuchtigen Schlag gegen dich versucht, kannst du bis zu 3 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit erhöht sich deine KMV gegen dieses Kampfmanöver entsprechend der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte. Dieser Bonus ist mit dem Bonus aus Verbesserter Wuchtiger Schlag kumulativ.

Verbesserter Zerreißender Zorn[ABR II] **[Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, wird der zusätzliche Schaden aufgrund dieses Talentes bei einem Kritischen Treffer multipliziert.

Verbessertes Blind kämpfen[EXP] **[Kampf]**: Wenn du einen Gegner angreifst, der über Vollständige Tarnung verfügt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit behandelst du ihn, als besäße er nur normale Tarnung (Fehlschlagschance von 20% anstatt 50%).

Verbessertes Entreißen[EXP] **[Kampf]**: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Wenn du das Ziel eines Kampfmanövers für Entreißen bist, kannst du eine maximale Anzahl an Ausdauerpunkte in Höhe deines ST- oder GE-Bonus (wähle den höheren Bonus) aufwenden, um deine KMV gegen dieses Kampfmanöver für Entreißen um die Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhöhen.

Verbessertes Entwaffnen [Kampf]: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Wenn du das Ziel eines Kampfmanövers für Entwaffnen bist, kannst du eine maximale Anzahl an Ausdauerpunkte in Höhe deines ST- oder GE-Bonus (wähle den höheren Bonus) aufwenden, um deine KMV gegen dieses Kampfmanöver für Entwaffnen um die Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhöhen.

Verbessertes Gegenstand zerschmettern [Kampf]: Wenn du das Ziel eines Kampfmanövers für Gegenstand zerschmettern bist, kannst du eine maximale Anzahl an Ausdauerpunkte in Höhe deines ST- oder GE-Bonus (wähle den höheren Bonus) aufwenden, um deine KMV gegen dieses Kampfmanöver für Gegenstand zerschmettern um die Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhöhen.

Verbessertes Plätze tauschen[ABR VI] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Wenn du unter Nutzung dieses Talentes einen Ansturm ausführst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Fähigkeit zu erlangen, das Ziel dieses Kampfmanövers mehr als 1,50 m zu bewegen (sollte dies erforderlich sein, um Platz für deinen Verbündeten zu schaffen). Du musst aber bei deinem Wurf auf Ansturm immer noch hoch genug würfeln, um das Ziel entsprechend weit bewegen zu können.

Verbessertes Überrennen [Kampf]: Wenn du das Ziel eines Kampfmanövers für Überrennen bist, kannst du eine maximale Anzahl an Ausdauerpunkte in Höhe deines ST- oder GE-Bonus (wähle den höheren Bonus) aufwenden, um deine KMV gegen dieses Kampfmanöver für Überrennen um die Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhöhen.

Verbessertes Versetzen[EXP] **[Kampf]**: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Wenn du das Ziel eines Kampfmanövers für Versetzen bist, kannst du eine maximale Anzahl an Ausdauerpunkte in Höhe deines ST- oder GE-Bonus (wähle den höheren Bonus) aufwenden, um deine KMV gegen dieses Kampfmanöver für Versetzen um die Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhöhen.

Verbessertes Zerren[EXP] **[Kampf]**: Wenn du das Ziel eines Kampfmanövers für Zerren bist, kannst du eine maximale Anzahl an Ausdauerpunkten in Höhe deines ST- oder GE-Bonus (wähle den höheren Bonus) aufwenden, um deine KMV gegen dieses Kampfmanöver für Zerren um die Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhöhen.

Verbessertes Zu-Fall-bringen [Kampf]: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Wenn du das Ziel eines Kampfmanövers für Zu-Fall-bringen bist, kannst du eine maximale Anzahl an Ausdauerpunkte in Höhe deines ST- oder GE-Bonus (wähle den höheren Bonus) aufwenden, um deine KMV gegen dieses Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen um die Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhöhen.

Verblüffende Verteidigung[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du defensiv kämpfst oder die Aktion Vollständige Verteidigung nutzt, einen Reflexwurf ablegst oder das Ziel eines Kampfmanövers bist, kannst du eine maximale Anzahl an Ausdauerpunkten in Höhe deines GE-Bonus aufwenden. Damit erhältst du einen Bonus in Höhe der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte auf den Reflexwurf oder deine KMV gegen dieses Manöver.

Verhöhnender Tanz[ABR II] **[Kampf, Schaukampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit kannst du dich bis zu deiner ½ Bewegungsrate zu bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, anstatt nur 1,50 m weit.

Vernichtender Schlag[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du Konzentrierter Schlag, Verbesserter Konzentrierter Schlag oder Mächtiger Konzentrierter Schlag nutzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Bonusschaden bei jedem zusätzlichen Waffenschadenswurf auf +4 anzuheben. Sollte eine Waffe mehr als einen Schadenswürfel verwenden, dann zählen die Schadenswürfel dieser Waffe hinsichtlich dieser Fähigkeit als ein Würfel.

Versetzender Schlag[EXP] **[Kampf]**: Wenn du eine Kritische Bedrohung im Nahkampf nicht bestätigen kannst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um dennoch das Ziel zu versetzen. Hierzu wiederholst du den Bestätigungswurf und nutzt ihn zur Bestimmung, ob der Kampfmanöverwurf für Versetzen[EXP] die KMV des Zieles übertrifft. Du nutzt ihn aber nicht zur nachträglichen Bestätigung des Kritischen Treffers. Du kannst diese Fähigkeit nicht gegen Zieles einsetzen, die gegen Kritische Treffer immun sind.

Verstrickender Schlag[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den SG des Rettungswurfes gegen dieses Talent entsprechend der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhöhen.

Verteidigung aufbrechen[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den entwaffneten Gegner mit einer Freien Aktion anstelle einer Schnellen Aktion anzugreifen.

Verteidigung mit zwei Waffen [Kampf]: Einmal pro Runde kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den durch dieses Talent erhaltenen Bonus bis zum Beginn deines nächsten Zuges zu verdoppeln.

Verteidigung zerschlagen [Kampf]: Wenn du einen Gegner triffst, den du durch die Angriffe mit diesem Talent auf den Falschen Fuß versetzt hast, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit gilt dieser Gegner bis zum Beginn deines nächsten Zuges auch hinsichtlich der Angriffe eines maximal 9 m weit entfernten Verbündeten als auf dem Falschen Fuß befindlich.

Verwirrende Salve[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du mit einem Fernkampfangriff Schaden verursachst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit erhältst du einen Situationsbonus von +4 auf die nächsten beiden Nahkampfangriffswürfe gegen diesen Gegner zu erhalten, die du bis zum Ende deines nächsten Zuges ausführst (anstatt nur auf den nächsten Nahkampfangriffswurf).

Verwirrender Schlag[ABR VI] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, dieses Talent nachträglich einzusetzen, nachdem du mit einem Angriffswurf für einen Waffenlosen Schlag getroffen hast.

Verzweiflungsschlag[ABR III] **[Kampf]**: Du kannst jeweils 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent ein weiteres Mal am Tag anzuwenden.

Vollstrecker[EXP] **[Kampf]**: Wenn du einen Kritischen Treffer mit einer Waffe landest, die nicht-tödlichen Schaden verursacht, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dem Ziel anstatt für 1 Runde 1W4 Runden lang den Zustand Verängstigt zu verleihen.

Vorteil ausnutzen[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, um eine Riposte auszuführen, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Schaden der Riposte um die doppelte Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhöhen.

Wachsamer Kämpfer[EXP] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt und dich vor oder nach einem Gelegenheitsangriff bewegst, kannst du pro zurückgelegte 1,50 m 1 Ausdauerpunkt aufwenden, damit diese Bewegung keine Gelegenheitsangriffe provoziert.

Waffe der Erwählten[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um ihm bis zum Beginn deines nächsten Zuges eine andere Waffe als die Bevorzugte Waffe deiner Gottheit zuzuweisen.

Waffenfinesse [Kampf]: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Malus auf Angriffswürfe aufgrund der Behinderung durch deinen Schild bis zum Beginn deines nächsten Zuges aufzuheben.

Waffenfokus (Gnomwaffen)[ABR III] **[Kampf]**: Wenn dir ein Angriff mit einer Gnomenwaffe gegen einen Gegner gelingt, welcher wenigstens eine Größenkategorie größer ist als du, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden. In diesem Fall erhältst du einen Bonus auf den Schadenswurf in Höhe der doppelten Anzahl an investierten Ausdauerpunkten.

Waffenfokus [Kampf]: Du kannst einmal pro Runde 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um bis zum Beginn deines nächsten Zuges deinen Bonus aus Waffenfokus auf Angriffswürfe mit einer Waffe zu erhalten, welcher du das Talent Waffenfokus nicht zugewiesen hast.

Waffenspezialisierung [Kampf]: Du kannst einmal pro Runde 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Bonus aus Waffenspezialisierung bis zum Beginn deines nächsten Zuges für eine Waffe zu erhalten, welcher du dieses Talent nicht zugewiesen hast.

Waffenvielseitigkeit[ABR III] **[Kampf]**: Zu Beginn deines Zuges kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um das gewählte Talent einer anderen Waffen außerhalb derselben Waffengruppe zuzuweisen. Du erhältst diesen Vorteil bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Wagsalsiges Schwäche vortäuschen[ABR VI] **[Gemeinschaft, Kampf]**: Wenn du einen Fernkampfangriff ausführst, den dir dieses Talent ermöglicht, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um diesen Fernkampfangriff als Gelegenheitsangriff anstatt mit einer Augenblicklichen Aktion auszuführen. Du kannst dieses Talent aber immer noch nur einmal pro Runde nutzen, um einen zusätzlichen Angriff auszuführen.

Wankendmachender Schlag[ABR VI] **[Kampf]**: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent anzuwenden, nachdem du mit einem Waffenlosen Schlag getroffen hast.

Wasserkampf[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du mit diesem Talent ein Ziel erfolgreich aus dem Gleichgewicht bringst, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit erlegst du dem Ziel einen Malus in Höhe der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte auf den Fertigkeitswurf für Schwimmen zum Zurückgewinnen der Balance auf.

Weitschleuderer[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 1 Ausdauerpunkt aufwenden, wenn du einen Angriff mit einer Schleuder oder einer Stabschleuder ausführst, um die Vorteile des Talentes Kernschuss innerhalb der ersten beiden Grundentfernungseinheiten der Waffe zu erlangen.

Weitwurf[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du mit einer Wurfwaffe angreifst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Entfernungsmalus auf Fernkampfangriffe für diesen Angriff um weitere 4 zu reduzieren.

Wellenschlag[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent während deines zweiten oder späteren Zuges im Kampf einzusetzen. Du kannst diesen Kampftrick nur einmal pro Kampf einsetzen, so dass du dieses Talent maximal zweimal in einem Kampf nutzen kannst.

Wilde Darbietung[ABR II] **[Kampf, Schaukampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um einen Bonus von +2W6 anstatt +1W6 auf Schadenswürfe zu erlangen.

Wilde Hartnäckigkeit[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 2 Ausdauerpunkte anstelle 1 Runde Kampfrausch aufwenden, um dieselben Effekte zu erlangen.

Winterschlag[ABR VI] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den SG des Effektes entsprechend der Anzahl der investierten Ausdauerpunkte zu erhöhen.

Wirbelnder Schild[EXP] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den von dir verursachten Schaden nur bis zum Ende deines Zuges halbieren zu müssen. Du erhältst zugleich aber lediglich

vom Ende deines Zuges bis zum Beginn deines nächsten Zuges den Schildbonus von +2 auf deine RK.

Wirbelwindangriff [Kampf]: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du Ausdauerpunkte aufwenden, um Bonus- oder zusätzliche Angriffe auszuführen, die dir von anderen Talenten, Zaubern oder Fähigkeiten verliehen werden. Du musst pro zusätzlichem Angriff, den du auf diese Weise ausführst, 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Dieser Kampftrick gestattet dir lediglich, Angriff zu nutzen, zu denen du bereits Zugang hast, verleiht dir allein aber keine zusätzlichen Angriffe.

Wirbelwurf[ABR II] **[Kampf]**: Sollte dir der Kampfmanöverwurf für Ansturm gelingen, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Gegner weitere 1,50 m zu stoßen, oder 4 Ausdauerpunkte, um das Ziel zusätzliche 3 m zu stoßen.

Wurf im Getümmel[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du eine Wurfwaffe wirfst, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um mit dem Wurfwaffenangriffe keine Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Würgegriff[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent einsetzt, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Malus auf -1 zu reduzieren.

Zauberbrecher [Kampf]: Wenn du einen Zauberkundigen mit einem von ihm provozierten Gelegenheitsangriff triffst, während dem er nicht defensiv zaubert, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden. Damit verleihst du ihm bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Benommen. Sollte ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + dein GAB gelingen, erhält er stattdessen den Zustand Wankend.

Zauberschmetterer[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du alle Anwendungen dieses Talentes für den aktuellen Tag verbraucht hast, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um dieses Talent ein weiteres Mal an diesem Tag anzuwenden.

Zauberstörender Schuss[EXP] **[Kampf]**: Wenn du eine Aktion vorbereitest, um auf einen Gegner zu schießen, welcher einen Zauber wirkt, kannst du bis zu 3 Ausdauerpunkte aufwenden. Pro investiertem Ausdauerpunkt steigt die Reichweite, aus welcher du diesen Gegner erfolgreich treffen und die Vorteile dieses Talentes Erlangen kannst, um 3 m (maximal 18 m).

Zauberstörer [Kampf]: Wenn du deinen letzten Gelegenheitsangriff für eine Runde nutzt, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Wirkungsdauer des erhöhten SG zum defensiven Zaubern innerhalb deines Bedrohungsbereiches bis zum Beginn deines nächsten Zuges auszudehnen.

Zerreißen mit zwei Waffen [Kampf]: Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Vorteil dieses Talentes in derselben Runde ein zweites Mal zu nutzen.

Zerreißender Zorn[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du einen Zerreißen-Angriff ausführst, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um zusätzlichen Schaden in Höhe der doppelten Anzahl an investierten Ausdauerpunkten zu verursachen.

Zerreißendes Niederhalten[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du mit diesem Talent Blutungsschaden verursachst, kannst du bis zu 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um den Blutungsschaden entsprechend der Anzahl an investierten Ausdauerpunkten zu erhöhen.

Zerschmetternder Schlag[EXP] **[Kampf]**: Wenn es dir nicht gelingt, eine Kritische Bedrohung im Nahkampf zu bestätigen, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um dennoch die Waffe des Zieles zu zerschmettern. In diesem Fall wiederholst du den Bestätigungswurf zur Bestimmung, ob das Manöver für Gegenstand zerschmettern gelingt, indem du die KMV des Gegners übertriffst. Dieser neue Wurf gilt nur für das Kampfmanöver, nicht zur Bestätigung des Kritischen Treffers. Du kannst diese Fähigkeit nicht gegen ein Ziel anwenden, das gegen Kritische Treffer immun ist.

Zertrümmern[EXP] **[Kampf]**: Wenn du ein Kampfmanöver für Gegenstand zerschmettern ausführst oder ein Konstrukt mit Härte angreifst, kannst du 5 Ausdauerpunkte aufwenden, um die ersten 10 Punkte an Härte des Zieles zu ignorieren.

Zertrümmernder Hieb[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du 2 oder 4 Ausdauerpunkte aufwenden. In diesem Fall reduziert der Zertrümmernder Hieb-Angriff die RK des Zieles zusätzlich um 1 pro 2 investierte Ausdauerpunkte.

Zu-Fall-bringender Schlag[EXP] **[Kampf]**: Wenn dir ein Kritischer Bestätigungswurf im Nahkampf misslingt, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um das Ziel dennoch zu-Fall-zu-bringen. In diesem Fall wiederholst du den Bestätigungswurf zur Bestimmung, ob das Manöver für Zu-Fall-bringen gelingt, indem du die KMV des Gegners übertriffst. Dieser neue Wurf gilt nur für das Kampfmanöver, nicht zur Bestätigung des Kritischen Treffers. Du kannst diese Fähigkeit nicht gegen ein Ziel anwenden, das gegen Kritische Treffer immun ist.

Zu-Fall-bringender Stab[ABR] **[Kampf]**: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst.

Zu-Fall-bringendes Wirbeln[ABR] **[Kampf]**: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst.

Zurückschleudernde Schadensreduzierung[ABR II] **[Kampf]**: Wenn dir mit diesem Talent ein Kampfmanöverwurf für Ansturm gelingt, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um dich bis zu 1,50 m weit mit dem Ziel zu bewegen.

Zweite Chance[EXP] **[Kampf]**: Du kannst dieses Talent wählen, selbst wenn du die Attributswertvoraussetzung (Intelligenz 13) nicht erfüllst. Du erhältst seine Vorteile aber nur, wenn du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst. Du kannst 5 Ausdauerpunkte aufwenden, nachdem du Zweite Chance genutzt hast, um auch nach Neuwürfeln deines ersten Angriffes immer noch einen Angriff mit deinem zweithöchsten Angriffsbonus auszuführen.

Zwielichtschlag[ABR III] **[Kampf]**: Solange du über wenigstens 1 Ausdauerpunkt in deinem Ausdauervorrat verfügst, erhältst du den Bonus für dieses Talent, wenn du dich in Zwielicht oder Dunkelheit aufhältst, selbst wenn dies nicht für die von dir angegriffene Kreatur gilt.

Zwillingshämmer[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um die Vorteile dieses Talentes bis zum Beginn deines nächsten Zuges gegenüber einer einzigen Größenkategorie größeren Kreatur zu erhalten, die nicht der Unterart Riese angehört.

Zwillingshämmerhagel[ABR II] **[Kampf]**: Du kannst 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um ein Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen gegen eine Kreatur der Größenkategorie Riesig auszuführen, welche nicht der Unterart Riese angehört.

Zwillingshämmermeister[ABR II] **[Kampf]**: Wenn du Zwillingshämmerhagel[ABR II] einsetzt, um einem Gegner zusätzlichen Schaden zuzufügen, kannst du 2 Ausdauerpunkte aufwenden, um diesem Gegner für 1W4 Runden den Zustand Erschüttert zu verleihen.

Zwischenschritt[ABR III] **[Kampf]**: Wenn du dieses Talent nutzt, kannst du einmal pro Runde 5 Ausdauerpunkte aufwenden, wenn du eine Kreatur mit einem Folge-Doppelschlagangriff triffst, um als Freie Aktion einen 1,50 m-Schritt auszuführen. Sollte dadurch eine Kreatur in deinen Bedrohungsbereich gelangen, wird sie zu einem regelgerechten Ziel für deine zusätzlichen Doppelschlagangriffe, solange sie auch alle anderen Voraussetzungen erfüllt.

Gifte und Krankheiten

Die Pathfinder-Grundregeln für Gifte und Krankheiten ahmen nicht zwangsläufig den Verlauf dieser Leiden glaubwürdig nach. Ein Charakter mit ein paar *Teilweise Genesung*-Zaubern kann im Grunde die meisten Krankheiten ignorieren und Gift und Krankheiten, welche sich nicht auf deinen Konstitutionswert auswirken, können dich niemals töten. Schlimmer noch, da diese Leiden sich meist auf Attributswerte auswirken, fallen ihre Effekte manchmal unrealistisch mächtig aus – ein Gift, welches die Intelligenz schädigt, kann jede Kreatur ungeachtet ihres HGs auf tierhafte Intelligenz reduzieren. Das folgende, optionale System stellt Regeln für den Verlauf von Vergiftungen und Krankheiten vor, bei welchen sich die Lage des Opfers zunehmend verschlechtert.

Verlauf und Endstadium

Misslingt einem Opfer der erste Rettungswurf, so dass er von einem Gift oder einer Krankheit betroffen ist, unterliegt er augenblicklich den Effekten des ersten Stadiums auf der Verlaufsübersicht des Leidens. Bei Giften ist dies in der Regel der Zustand Geschwächt, bei Krankheiten meist Latent/Überträger. Dies ersetzt die normalen Effekte des Leidens wie Attributsentzug und –schaden, wobei viele Leiden durchaus weitere Symptome hervorbringen. Der SL kann zudem bestimmten, dass wirklich tödliche Gifte und Krankheiten in einem späteren Stadium beginnen oder Stadien überspringen.

Alle Effekte des Verlaufes einer Vergiftung oder Erkrankung sind kumulativ. Die meisten Leiden besitzen zudem ein Endstadium, einen Punkt, an dem ein Gift oder eine Krankheit soviel Schaden angerichtet hat wie möglich. Sobald dieses Endstadium erreicht ist, behält das Opfer alle aktuellen Effekte (erleidet aber keine weiteren Effekte) und kann keine Rettungswürfe mehr ablegen, um sich von dem Leiden zu erholen.

Der Verlauf jeder Vergiftung und jeder Erkrankung endet vom System her mit dem Tod. Es gibt aber auch Leiden mit weniger schwerwiegenden Endstadien, während andere nur bis zu einem bestimmten Punkt voranschreiten, so dass ihren Opfern weiterhin Rettungswürfe möglich sind. Misslingt einem Opfer ein Rettungswurf gegen ein Leiden, bewegt es sich um einen Schritt auf der Übersicht der Stadien des Verlaufes der Vergiftung oder Erkrankung voran. Es erleidet dann die Effekte des nächsten Stadiums und behält zugleich die Effekte aller vorangegangenen Stadien, bis das Endstadium erreicht ist.

Sollte das Opfer unter einer Vergiftung leiden, wird bei Erfüllung der Bedingungen, die im Eintrag Heilung dieses Giftes aufgeführt werden (meistens einer oder mehrere Rettungswürfe), das Gift aus dem System des Opfers entfernt. Allerdings verändert sich nichts an der Positionierung des Opfers auf der Verlaufsübersicht des Leidens und seine Erholung erfolgt nur nach und nach. (Behandle nach denselben Grundsätzen Vergiftungen, deren Wirkungsdauer abgelaufen ist). Pro Tag Bettruhe (oder pro 2 Nächten normaler Nachtruhe) erholt sich das Opfer um einen Schritt zurück in Richtung des Zustandes Gesund. Diese Erholungsgeschwindigkeit der Vergiftung wird bei einer Behandlung mittels Heilkunde wie gewohnt verdoppelt. Manche hartnäckigen Vergiftungen könnten die Erholungsgeschwindigkeit aber verringern. Sobald das Opfer den Zustand Gesund erreicht, ist es von den Folgen der fraglichen Vergiftung geheilt.

Sollte das Opfer unter einer Krankheit leiden, bewegt es sich bei Erfüllung der Bedingungen, die im Eintrag Heilung dieser Krankheit aufgeführt werden, um einen Schritt zurück in Richtung des Zustandes Gesund. Sobald es den Zustand Gesund erreicht, ist es von der fraglichen Krankheit geheilt.

Der Einsatz von *Gift neutralisieren* oder *Krankheit kurieren* bringt das Opfer auf der betreffenden Verlaufsübersicht augenblicklich in den Zustandsbereich Gesund. Der Zauber *Heilung* wirkt bei beiden Arten von Leiden. Sobald eine Vergiftung oder Erkrankung aber das Endstadium erreicht hat, können nur noch viel mächtigere Zauber wie *Wunder* oder *Wunsch* die Effekte entfernen. Manche Gifte und Krankheiten verursachen dieselben Effekte wie ein Zustand (z.B. Kränkelnd) oder verleihen dem Opfer den Zustand Gelähmt. Effekte, welche diese Zustände modifizieren oder entfernen (z.B. Immunitäten), kommen in diesem Fall nicht zur Anwendung, sondern nur Effekte und Immunitäten, welche gegen Gifte, bzw. Krankheiten helfen.

Gifte

Die Verlaufsübersicht eines Giftes simuliert die fortschreitenden Effekte einer Vergiftung im Körper. Ein vergifteter Charakter würfelt nach Ende der aufgeführten Inkubationszeit seine Rettungswürfe mit der angegebenen Frequenz. Wenn ein Opfer einem Gift ausgesetzt wird (d.h. mit seinem ersten Rettungswurf gegen diese Anwendung des Giftes überhaupt), erleidet es Giftschaden in Höhe des SG des Giftes -10, geteilt durch 2 (ein Gift mit SG 20 verursacht daher 5 Punkte an Giftschaden). Dies ist Trefferpunkteschaden, nicht Attributsschaden.

Sollte ein Opfer weiteren Anwendungen desselben Giftes ausgesetzt werden, führt ein misslungener Rettungswurf dazu, dass der Vergiftungsverlauf um ein Stadium (d.h. um 1 Schritt) voranschreitet und sich die Wirkungsdauer um 50% verlängert. Der SG des Rettungswurfes steigt aber nicht.

Verlaufsübersicht: Stärkegifte

Gesund—Geschwächt—Beeinträchtigt—Wankend—Bewegungsunfähig—Tot

Geschwächt: Ein durch ein Stärkegift geschwächter Charakter Geschwächt erleidet einen Malus von -2 für auf Stärke basierende Angriffs-, Schadens-, Attributs- und Fertigkeitswürfe. Seine Tragkapazität wird durch 3 geteilt. Er wird stets behandelt, als trüge er wenigstens mittlere Last.

Beeinträchtigt: Ein durch Stärkegift beeinträchtigter Charakter leidet unter rapidem Muskelabbau. Er erleidet einen zusätzlichen Malus von -2 für alle oben genannten auf Stärke basierenden Würfe und wird stets behandelt, als trüge er wenigstens schwere Last.

Wankend: Ein durch Stärkegift wankender Charakter ist derart geschwächt, dass er unter den Effekten des Zustandes Wankend leidet (er kann aber rein geistige Volle Aktionen ausführen).

Bewegungsunfähig: Ein durch Stärkegift bewegungsunfähiger Charakter kann seinen Körper nicht mehr bewegen. Er erhält den Zustand Hilflos und kann nur rein geistige Aktionen ausführen.

Tot: Sämtliche Muskeln des Charakters versagen den Dienst, das Herz eingeschlossen.

Verlaufsübersicht: Geschicklichkeitsgifte

Gesund—Schwerfällig—Steif—Wankend—Bewegungsunfähig—Tot

Schwerfällig: Ein aufgrund von Geschicklichkeitsgift schwerfälliger Charakter hat verlangsamte Reaktionen. Er erleidet einen Malus von -2 auf seine Reflexwürfe, seine RK und alle auf Geschicklichkeit basierende Angriffs-, Schadens-, Attributs- und Fertigkeitswürfe.

Steif: Ein aufgrund von Geschicklichkeitsgift steifer Charakter fühlt Taub- und Steifheit in seinen Gelenken. Er gilt als von auf dem Falschen Fuß betroffen und verliert seinen GE-Bonus auf die RK, selbst wenn er über Reflexbewegung verfügen sollte. Er kann keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Wankend: Ein aufgrund von Geschicklichkeitsgift wankender Charakter ist so langsam und steif, dass er unter den Effekten des Zustandes Wankend leidet (er kann aber rein geistige Volle Aktionen ausführen).

Bewegungsunfähig: Ein aufgrund von Geschicklichkeitsgift bewegungsunfähiger Charakter kann seinen Körper nicht mehr bewegen. Er erhält den Zustand Hilflos und kann nur rein geistige Aktionen ausführen.

Tot: Der Körper des Charakters wird vollkommen bewegungsunfähig und stirbt.

Verlaufsübersicht: Konstitutionsgifte

Gesund—Geschwächt—Beeinträchtigt—Kampfunfähig—Bewusstlos—Tot

Geschwächt: Ein Charakter, dessen Gesundheit aufgrund von Konstitutionsgift geschwächt ist, erleidet einen Malus von -2 auf alle Zähigkeits- und Konstitutionswürfe. Wenn er einen Zähigkeitswurf gegen das Gift ablegt, erleidet er jedes Mal unabhängig vom Erfolg denselben Schaden wie beim Erstkontakt.

Beeinträchtigt: Ein Charakter, dessen Gesundheit aufgrund von Konstitutionsgift beeinträchtigt ist, erleidet einen zusätzlichen Malus von -2 auf die oben aufgeführten Würfe.

Kampfunfähig: Ein Charakter, der aufgrund von Konstitutionsgift kampfunfähig ist, erhält den Zustand Kampfunfähig. Sollte er eine Standard-Aktion unternehmen, fallen seine Trefferpunkte um 1 oder auf -1 (je nachdem, was schlimmer ist).

Bewusstlos: Ein durch Konstitutionsgift bewusstloser Charakter verfällt in einen Schockzustand und kann nicht geweckt werden, solange er sich in diesem Stadium befindet.

Tot: Das Immunsystem des Charakters kapituliert gegenüber der Vergiftung. Er stirbt.

Verlaufsübersicht: Intelligenzgifte

Gesund—Geschwächt—Beeinträchtigt—Tierhaft—Komatös—Tot

Geschwächt: Ein Charakter, dessen Verstand durch Intelligenzgift geschwächt ist, erleidet einen Malus von -2 für alle auf Intelligenz basierende Attributs- und Fertigkeitswürfe. Ein Zauberkundiger mit dem Schlüsselattribut Intelligenz senkt den SG der Rettungswürfe gegen seine Zauber um 2 und ist nicht länger imstande, Zauber des ihm normalerweise zugänglichen höchsten Grades zu wirken.

Beeinträchtigt: Ein Charakter, dessen Verstand durch Intelligenzgift beeinträchtigt ist, addiert seinen Intelligenzbonus nicht auf die Anzahl täglicher Anwendungen von Fähigkeiten und auch nicht auf jegliche Punktevorräte, aus denen Fähigkeiten gespeist werden. Er erhält auch keine Bonuszauber pro Tag aufgrund hoher Intelligenz. Er erleidet einen zusätzlichen Malus von -2 auf die oben angeführten, auf Intelligenz basierenden Würfe. Ein Zauberkundiger mit dem Schlüsselattribut Intelligenz senkt den SG der Rettungswürfe gegen seine Zauber um weitere 2 und ist nicht länger imstande, Zauber der ihm normalerweise zugänglichen zwei höchsten Grade zu wirken.

Tierhaft: Ein Charakter, dessen Verstand durch Intelligenzgift tierhaft wird, erleidet dieselben Effekte, als stünde er unter dem Zauber *Schwachsinn*, wobei sein Charisma und seine auf Charisma basierenden Fertigkeiten nicht betroffen sind.

Komatös: Ein durch Intelligenzgift ins Koma gefallener Charakter kann nicht länger denken. Er kann nicht aufgeweckt werden, solange er sich in diesem Stadium befindet.

Tot: Das Gehirn des Charakters stellt die Funktion ein. Er stirbt.

Verlaufsübersicht: Weisheitsgifte

Gesund—Geschwächt—Beeinträchtigt—Verwirrt—Komatös—Tot

Geschwächt: Ein Charakter, dessen Geistesgegenwart durch Weisheitsgift geschwächt ist, erleidet einen Malus von -2 für alle auf Weisheit basierende Attributs- und Fertigkeitswürfe. Ein Zauberkundiger mit dem Schlüsselattribut Weisheit senkt den SG der Rettungswürfe gegen seine Zauber um 2 und ist nicht länger imstande, Zauber des ihm normalerweise zugänglichen höchsten Grades zu wirken.

Beeinträchtigt: Ein Charakter, dessen Verstand durch Weisheitsgift beeinträchtigt ist, addiert seinen Weisheitsbonus nicht auf die Anzahl täglicher Anwendungen von Fähigkeiten und auch nicht auf jegliche Punktevorräte, aus denen Fähigkeiten gespeist werden. Er erhält auch keine Bonuszauber pro Tag aufgrund hoher Weisheit. Er erleidet einen zusätzlichen Malus von -2 auf die oben genannten, auf Weisheit basierenden Würfe. Ein Zauberkundiger mit dem Schlüsselattribut Weisheit senkt den SG der Rettungswürfe gegen seine Zauber um weitere 2 und ist nicht länger imstande, Zauber der ihm normalerweise zugänglichen zwei höchsten Grade zu wirken.

Verwirrt: Ein durch Weisheitsgift verwirrter Charakter hat Schwierigkeiten, die Realität wahrzunehmen und stellt eine

Gefahr für sich und andere dar. Er würfelt in jeder Runde seine Handlungen auf der Tabelle des Zaubers *Verwirrung* aus.

Komatös: Ein durch Weisheitsgift ins Koma gefallener Charakter kann nicht länger die Realität verstehen oder Sinneseindrücke verarbeiten. Er kann nicht aufgeweckt werden, solange er sich in diesem Stadium befindet.

Tot: Der Charakter verliert sich für immer in einer eingebildeten Realität, das Gehirn des Charakters stellt die Funktion ein. Er stirbt.

Verlaufsübersicht: Charismagifte

Gesund—Geschwächt—Beeinträchtigt—Gefügig—Katatonisch—Tot

Geschwächt: Ein Charakter, dessen Selbstbewusstsein durch Charismagift geschwächt ist, erleidet einen Malus von -2 für alle auf Charisma basierende Attributs- und Fertigkeitswürfe. Ein Zauberkundiger mit dem Schlüsselattribut Charisma senkt den SG der Rettungswürfe gegen seine Zauber um 2 und ist nicht länger imstande, Zauber des ihm normalerweise zugänglichen höchsten Grades zu wirken.

Beeinträchtigt: Ein Charakter, dessen Verstand durch Charismagift beeinträchtigt ist, addiert seinen Charismabonus nicht auf die Anzahl täglicher Anwendungen von Fähigkeiten und auch nicht auf jegliche Punktevorräte, aus denen Fähigkeiten gespeist werden. Er erhält auch keine Bonuszauber pro Tag aufgrund hohen Charismas. Er erleidet einen zusätzlichen Malus von -2 auf die oben angeführten, auf Charisma basierenden Würfe. Ein Zauberkundiger mit dem Schlüsselattribut Charisma senkt den SG der Rettungswürfe gegen seine Zauber um weitere 2 und ist nicht länger imstande, Zauber der ihm normalerweise zugänglichen zwei höchsten Grade zu wirken.

Gefügig: Ein durch Charismagift gefügig gemachter Charakter verfügt kaum noch über Selbstbewusstsein und lässt sich auf fast alles ein. Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern gelingen gegen einen gefügigen Charakter automatisch, sieht man von Fertigkeitswürfen für Diplomatie zur Verbesserung der Einstellung des Charakters ab, welche gegen den normalen SG erfolgen. Dies ermöglicht es aber nicht, gegenüber Charakteren der Einstellungsstufe Unfreundlich oder Feindselig mittels Diplomatie Bitten zu äußern.

Katatonisch: Ein durch Charismagift katatonisch gewordener Charakter kann sehen, hören und seine Umgebung verarbeiten, hat aber jedes Interesse an ihr verloren und interagiert auf keine Weise mit der restlichen Welt.

Tot: Selbst die automatischen Körperfunktionen des Charakters stellen den Dienst ein. Er stirbt.

KRANKHEITEN

Die Verlaufsübersicht einer Erkrankung simuliert ihr Fortschreiten beginnend mit der Ansteckung. Ignoriere den Eintrag Inkubation bei Krankheiten. Das Opfer legt stattdessen seine Rettungswürfe in jenen Abständen ab, welche im Eintrag Frequenz aufgeführt sind. Sollte der Eintrag Heilung für eine Krankheit keine Heilung aufführen, kann der SL bestimmen, dass der Krankheitsverlauf ohne Einsatz des Zaubers *Heilung* irreversibel ist und dass selbst ein erfolgreiches *Krankheit kurieren* nur ein weiteres Fortschreiten der Krankheit vereitelt.

Körperliche Krankheiten, welche sich auf physische Attribute auswirken (wie z.B. Beulenpest oder Schleimiges Verderben), sowie Geisteskrankheiten, die sich auf die mentalen Attribute auswirken (wie z.B. Fieberwahn und Hirnbrand), besitzen jeweils eigene Verlaufsübersichten. Beispielkrankheiten findest du am Ende dieses Abschnittes.

Verlaufsübersicht für Körperliche Krankheiten

Gesund—Latent/Überträger—Geschwächt—Beeinträchtigt—Kampfunfähig—Bettlägerig—Komatös—Tot

Latent/Überträger: In diesem Stadium ist ein Charakter erkrankt und kann die Krankheit weitergeben, sofern sie ansteckend ist. Er leidet aber noch nicht unter Beschwerden.

Geschwächt: Ein Charakter, der durch eine körperliche Krankheit geschwächt ist, leidet unter den Effekten der Zustände Erschöpft und Kränkelnd.

Beeinträchtigt: Ein Charakter, der durch eine körperliche Krankheit beeinträchtigt ist, leidet zudem unter den Effekten des Zustandes Entkräftet. Wenn er eine Standard-Aktion ausführen will, muss ihm ein Zähigkeitswurf gegen den SG der Krankheit gelingen. Andernfalls verliert er die Aktion und erhält für 1 Minute den Zustand Übelkeit.

Kampfunfähig: Ein durch eine körperliche Krankheit kampfunfähig gewordener Charakter erhält den Zustand Kampfunfähig. Sollte er eine Standard-Aktion ausführen, fallen seine Trefferpunkte um 1 oder auf -1 (je nachdem, was schlimmer ist).

Bettlägerig: Ein Charakter, der durch eine körperliche Krankheit bettlägerig wird, ist wach und kann Gespräche führen, aber nicht aus eigener Kraft stehen oder Standard- bzw. Bewegungsaktionen ausführen.

Komatös: Ein Charakter, der durch eine körperliche Krankheit ins Koma fällt, fiebert und erhält den Zustand Bewusstlos. Er kann nicht aufgeweckt werden, solange er sich in diesem Stadium der Krankheit befindet.

Tot: Die Krankheit besiegt das Immunsystem des Kranken. Er stirbt. Seine Leiche kann immer noch ansteckend sein. Zudem haben einige Krankheiten ungewöhnliche Effekte, die nach dem Tod eines Charakters eintreten.

Verlaufsübersicht für Geisteskrankheiten

Gesund—Latent/Überträger—Geschwächt—Beeinträchtigt—Umnebelt—Geistesgestört—Komatös—Tot

Latent/Überträger: In diesem Stadium ist ein Charakter erkrankt und kann die Krankheit weitergeben, sofern sie ansteckend ist, leidet aber noch nicht unter nachteiligen Symptomen.

Geschwächt: Ein Charakter, der durch eine Geisteskrankheit geschwächt ist, leidet unter den Effekten des Zustandes Erschüttert. Die SG der Rettungswürfe gegen seine Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten sinken um jeweils 2. Sollte er ein Zauberkundiger sein, kann er nicht länger die Zauber des ihm eigentlich zugänglichen höchsten Grades wirken.

Beeinträchtigt: Ein Charakter, der durch eine Geisteskrankheit beeinträchtigt ist, addiert seine mentalen Attributsmodifikatoren nicht mehr auf die Anzahl täglicher Anwendungen von Fähigkeiten und auch nicht auf jegliche Punktevorräte, aus denen Fähigkeiten gespeist werden. Die SG der Rettungswürfe gegen seine Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten sinken um jeweils weitere 2. Sollte er ein Zauberkundiger sein, kann er nicht länger die Zauber der ihm eigentlich zugänglichen zwei höchsten Grade wirken.

Umnebelt: Ein Charakter, der aufgrund einer Geisteskrankheit umnebelt ist, verliert den Kontakt zur Realität. Es besteht pro Runde eine Chance von 50%, dass er keine relevante Aktion ausführt, sondern stattdessen unzusammenhängendes Zeug brabbelt, sich entfernt oder sich mit Einbildungen unterhält.

Geistesgestört: Ein Charakter, der aufgrund einer Geisteskrankheit geistesgestört ist, ist beinahe völlig von der Realität getrennt. Sein Verstand filtert alle externen Reize und verzerrt sie zu fremdartigen Formen.

Komatös: Ein Charakter, der aufgrund einer Geisteskrankheit ins Koma fällt, hat den Kontakt zur Realität verloren und sich in eine innere Traumwelt zurückgezogen. Er kann nicht aufgeweckt werden, solange er sich in diesem Stadium befindet.

Tot: Die Krankheit hat das Gehirn des Charakters irreparabel geschädigt und ihn getötet. Seine Leiche kann immer noch ansteckend sein. Zudem haben einige Krankheiten ungewöhnliche Effekte, die nach dem Tod des Charakters eintreten.

BEISPIELGIFTE

Im Folgenden werden Beispiele für Gifte und den jeweiligen Verlauf der Vergiftung präsentiert. Sollte ein Eintrag keinen speziellen Effekt nennen, verleiht das Gift nur die Effekte der angegebenen Verlaufsübersicht auf das Opfer.

BLAUER GINSTER

Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** ZÄH, SG 14
Verlaufsübersicht Konstitution (speziell); **Frequenz** 1/Runde für 2 Runden
Effekt Gesund—Geschwächt—Bewusstlos; kein Endstadium
Heilung 1 Rettungswurf

GEDANKENMOOS

Art Gift, Einnahme; **Rettungswurf** ZÄH, SG 14
Verlaufsübersicht Intelligenz; **Inkubation** 10 Minuten; **Frequenz** 1/Minute für 6 Minuten
Heilung 1 Rettungswurf

GIFT EINES GROSSEN SKORPIONS

Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** ZÄH, SG 17
Verlaufsübersicht Stärke; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden
Heilung 1 Rettungswurf

GIFT EINES KLEINEN TAUSENDFÜSSLERS

Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** ZÄH, SG 11
Verlaufsübersicht Geschicklichkeit; **Frequenz** 1/Runde für 4 Runden
Effekt Erfordert zum Fortschreiten jenseits von Schwerfällig zwei gescheiterte Rettungswürfe
Heilung 1 Rettungswurf

GRÜNER LOTUS

Art Gift, Kontakt; **Rettungswurf** ZÄH, SG 18
Verlaufsübersicht Charisma (speziell); **Inkubation** 1 Minute; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden
Effekt Gesund—Geschwächt—Beeinträchtigt—Gefügig—Gefügig; das zweite Gefügig-Stadium ist das Endstadium
Heilung 1 Rettungswurf

SCHWARZER LOTUSEXTRAKT

Art Gift, Kontakt; **Rettungswurf** ZÄH, SG 20
Verlaufsübersicht Konstitution (speziell); **Inkubation** 1 Minute; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden
Effekt Gesund—Geschwächt—Kampfunfähig—Tot
Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

TODESKLINGE

Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** ZÄH, SG 20
Verlaufsübersicht Konstitution; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden
Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

WAHNSINNSNEBEL

Art Gift, Einatmen; **Rettungswurf** ZÄH, SG 15
Verlaufsübersicht Weisheit; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden
Heilung 1 Rettungswurf

UNGOLSTAUB

Art Gift, Einatmung; **Rettungswurf** ZÄH, SG 15
Verlaufsübersicht Charisma; **Frequenz** 1/Runde für 4 Runden
Effekt Ohne *Genesung* oder *Heilung* kann sich ein Opfer im Falle der Heilung nicht weiter als bis zum Stadium Geschwächt erholen
Heilung 1 Rettungswurf

BEISPIELKRANKHEITEN

Im Folgenden werden Beispiele für Krankheiten und den jeweiligen Verlauf der Erkrankung präsentiert. Sollte ein Eintrag keinen speziellen Effekt nennen, verleiht die Krankheit nur die Effekte der angegebenen Verlaufsübersicht auf das Opfer.

BEULENPEST

Art Krankheit, Verwundung oder Einatmung **Rettungswurf** ZÄH, SG 17
Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag
Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

DÄMONENFIEBER

Art Krankheit, Verwundung; **Rettungswurf** ZÄH, SG 18
Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag
Effekt Die Mali des Stadiums Geschwächt werden mit Erreichen des Stadiums Beeinträchtigt permanent, bis das Opfer *Genesung* oder *Heilung* erfährt
Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

DEMENZSTAUB

Art Krankheit, Einatmung; **Rettungswurf** ZÄH, SG 14
Verlaufsübersicht Geistig; **Frequenz** 1/Woche
Effekt Selbst wenn die Krankheit mittels *Krankheit kurieren* entfernt wird, verbessert sich das Stadium des Verlaufes nicht ohne *Heilung* oder *Vollständige Genesung*
Heilung Nur magisch

FIEBERWAHN

Art Krankheit, Einatmung; **Rettungswurf** ZÄH, SG 16
Verlaufsübersicht Geistig; **Frequenz** 1/Tag
Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

HIRNBRAND

Art Krankheit, Einatmung; **Rettungswurf** ZÄH, SG 12
Verlaufsübersicht Geistig; **Frequenz** 1/Tag
Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

LEPRA

Art Krankheit, Kontakt, Einatmung oder Verwundung; **Rettungswurf** ZÄH, SG 12
Verlaufsübersicht Körperlich (speziell); **Frequenz** 1/Woche
Effekt Gesund—Latent/Überträger—Schwerfällig—Steif; Schwerfällig und Steif wie im Falle eines Geschicklichkeitsgiftes, Steif ist das Endstadium
Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

MUMIENFÄULE

Art Krankheit, Verwundung; **Rettungswurf** ZÄH, SG 16
Verlaufsübersichten Körperlich und Geistig (speziell); **Frequenz** 1/Tag
Effekt Kein Latent/Überträger-Stadium; das Opfer erleidet alle Mali des Krankheitsverlaufes einer sowohl körperlichen Krankheit als auch einer Geisteskrankheit
Heilung *Fluch brechen* und *Krankheit kurieren* binnen derselben Minute

ROTE QUAL

Art Krankheit, Verwundung; **Rettungswurf** ZÄH, SG 15
Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag
Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

SCHLEIMIGES VERDERBEN

Art Krankheit, Kontakt; **Rettungswurf** ZÄH, SG 14
Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag
Effekt Die Mali des Stadiums Geschwächt werden mit Erreichen des Stadiums Beeinträchtigt permanent, bis das Opfer *Genesung* oder *Heilung* erfährt
Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

SCHMUTZFIEBER

Art Krankheit, Verwundung; **Rettungswurf** ZÄH, SG 12
Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag
Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

SCHÜTTELKRÄMPFE

Art Krankheit, Kontakt; **Rettungswurf** ZÄH, SG 13
Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag
Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

TEUFELSZUCKUNGEN

Art Krankheit, Verwundung; **Rettungswurf** ZÄH, SG 14
Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag
Heilung 3 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

TRÜBE SIECHE

Art Krankheit, Einnahme; **Rettungswurf** ZÄH, SG 16
Verlaufsübersicht Körperlich; **Frequenz** 1/Tag
Effekt Erhält mit Erreichen des Stadiums Beeinträchtigt zudem permanent den Zustand Blind
Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Verletzungsstufen

Wenn ein Drache mit 800 Trefferpunkten in einem gewöhnlichen Runde Pathfinder 798 Schadenspunkte erleidet, kann er immer noch mit voller Kraft kämpfen. Hat er jedoch 801 Schadenspunkte erlitten, geht er „plötzlich" bewusstlos zu Boden und liegt im Sterben. Auch wenn diese Regelung sicherstellt, dass verletzte Charaktere nützlich und effektiv bleiben, kann sie unrealistisch wirken und jegliche Heilung entwerten, welche einen K.O. nicht vereitelt. Überlege, ob du die folgende Regelvariante anwenden möchtest, um Kämpfe spannender zu machen und den strategischen Wert von Heilung zu erhöhen. Bedenke aber, dass sie zu Situationen führen kann, in welchen eine bereits geschwächte Partei zusätzlich bestraft wird, und dass Kämpfe zu ihrem Ende hin sehr zäh verlaufen können, wenn zwei verletzte Gruppen es bis zum letzten Blutstropfen miteinander austragen. Bei der Verwendung von Verletzungsstufen wird es für Gruppen zudem sehr gefährlich, sich mit Gegnern anzulegen, deren HG über dem Durchschnitt der Gruppenstufe liegt.

Aufbau

Bei der Regelvariante für Verletzungsstufen unterteilt ein Charakter seine Trefferpunkte in vier Viertel und erleidet Mali, sobald das zweite Viertel seiner Trefferpunkte angerissen wird. Ein Charakter mit ¾ seiner maximalen Trefferpunkte ist weniger effektiv als ein Charakter mit vollen Trefferpunkten, ein Charakter mit der ½ seiner Trefferpunkte ist weniger effektiv als einer mit ¾ seiner Trefferpunkte usw.

Trefferpunkte		Aktuelle Trefferpunkte
Maximum	71	~~62~~
Angeschlagen (-1)	53	~~51~~ 37
Verletzt (-2)	35	31
Schwer Verletzt (-3)	17	
Kampfunfähig	0 bis -1	

Damit du nicht jedes Mal deine Trefferpunkte ad hoc unterteilen musst, berechne jetzt ¾, ½ und ¼ deiner Gesamtanzahl deiner Trefferpunkte und trage sie auf deinem Charakterbogen zusammen mit jeweils „Angeschlagen (-1)", „Verletzt (-2)" und „Schwer Verletzt (-3)" ein. Solltest du über einen Konstitutionsbonus von +1 oder höher verfügen, dann schreibe das Negativ deines Bonus neben das Wort „Kampfunfähig". Diese Begriffe bezeichnen die Zustände, die ein Charakter erhält, wenn er Trefferpunkte verliert. Beispiel: Ein Hexenmeister der 7. Stufe mit insgesamt 71 Trefferpunkten erhielte bei 53 TP den Zustand Angeschlagen, bei 35 TP den Zustand Verletzt und bei 17 TP den Zustand Schwer Verletzt. Besitzt er einen Konstitutionswert von 12, erhält er bei 0 oder -1 TP den Zustand Kampfunfähig und mit -2 TP oder weniger den Zustand Sterbend. Wie üblich würde er sterben, sobald seine Trefferpunkte auf -12 TP oder weniger fallen.



Verletzungsstufen und Zustände

Diese Regelvariante verwendet drei besondere Zustände, die automatisch eintreten, sowie ein Charakter die entsprechende Verletzungsstufe erreicht: Angeschlagen, Verletzt und Schwer Verletzt. Diese Zustände sind nicht kumulativ. Stattdessen kommt immer nur der jeweils schwerwiegendste zur Anwendung. Die Zustände Wankend und Kampfunfähig besitzen dieselben Effekte wie in den *Grundregeln*, betreffen nun aber einen weiteren Bereich an Trefferpunkten, wie weiter unten beschrieben. Im Gegensatz zu Angeschlagen, Verletzt und Schwer Verletzt sind die Zustände Kampfunfähig und Wankend kumulativ, so dass ein Kampfunfähiger oder Wankender Charakter gleichzeitig Schwer Verletzt ist.

Gesund

Ein Charakter, dessen Trefferpunkte sich oberhalb der Verletzungsstufe Angeschlagen (3/4 der Maximaltrefferpunkte) befinden, ist gesund und unterliegt keinen besonderen Modifikatoren. In diesem Bereich seiner Trefferpunkte erhält der Charakter keinen verletzungsbedingten Zustand.

Angeschlagen

Ein Charakter oberhalb der Verletzungsstufe Verletzt (1/2 der Maximaltrefferpunkte) aber mit ¾ seiner Maximaltrefferpunkte oder weniger erhält den Zustand Angeschlagen. Er erleidet einen Malus von -1 auf alle Angriffs-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe sowie auf seine RK und seine Zauberstufe.

Verletzt
Ein Charakter oberhalb der Verletzungsstufe Schwer Verletzt (1/4 der Maximaltrefferpunkte) aber mit ½ seiner Maximaltrefferpunkte oder weniger erhält den Zustand Verletzt. Er erleidet einen Malus von -2 auf alle Angriffs-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe sowie auf seine RK und seine Zauberstufe.

Schwer verletzt
Ein Charakter mit ¼ seiner Maximaltrefferpunkte oder weniger erhält den Zustand Schwer Verletzt. Er erleidet einen Malus von -3 auf alle Angriffs-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe sowie auf seine RK und seine Zauberstufe.

Kampfunfähig
Ein Charakter mit einem Konstitutionsbonus von 12 oder höher und 0 oder weniger Trefferpunkten erhält den Zustand Kampfunfähig, bis die Anzahl seiner negativen Trefferpunkte seinen Konstitutionsbonus übersteigt. Beispiel: Ein Charakter mit einem Konstitutionswert von 18 (+4) wäre im Bereich 0 bis -4 TP Kampfunfähig und erhielte mit -5 TP oder weniger den Zustand Bewusstlos. Ein Charakter mit einem Konstitutionswert von 11 (+0) oder weniger erhielte den Zustand Kampfunfähig nur, wenn er genau 0 TP besitzt.

Wankend
Bei Verwendung dieses Systems erhalten Charaktere den Zustand Wankend nicht nur, während die Höhe des erlittenen nicht-tödlichen Schadens ihren verbleibenden Trefferpunkten entspricht, sondern bis der erlittene nicht-tödliche Schaden ihre aktuellen Trefferpunkten plus ihrem Konstitutionsbonus überschreitet – dann werden sie bewusstlos. Ein Charakter mit einem Konstitutionswert von 11 oder niedriger erhält nur dann und solange den Zustand Wankend, wie der erlittene nicht-tödliche Schaden genau der aktuellen Anzahl seiner Trefferpunkte entspricht.

Verletzungsstufen bei Monstern
Da es viel Arbeit bedeuten kann, über die Verletzungsstufen bei einer Horde von Monstern buchzuführen, kann der SL einfach die Schwelle für Verletzt verwenden und den größeren Bereich für Kampfunfähig ignorieren. Das bedeutet, dass er nur darauf achten muss, wann ein Monster 50% seiner TP erreicht hat, um ihm den Malus von -2 zu verleihen. Diese Methode kommt am besten bei großen Monstergruppen zur Anwendung, während wichtige NSC und einzeln angetroffene Gegner immer noch alle Verletzungsstufen verwenden sollten.

Verletzungsstufentalente
Die folgenden Talente sind entweder neue Talente oder an das System für Verletzungsstufen angepasste Talente des *Grundregelwerkes*. Das System setzt ihre Anwendung zwar nicht voraus, sie können die Rolle von Verletzungsstufen in deinem Spiel aber stark erweitern.

Ausdauer
Schwierige Umweltbedingungen und lang andauernde Anstrengungen ermüden dich nicht so leicht wie andere Personen.

Vorteil: Du reduzierst den Malus aufgrund der Zustände Angeschlagen, Verletzt oder Schwer Verletzt um 1 (auf -0, -1 bzw. -2). Du erhältst ferner einen Bonus von +4 auf folgende Würfe: Fertigkeitswürfe für Schwimmen, um durch Erschöpfung verursachten nicht-tödlichen Schaden zu vermeiden; Konstitutionswürfe, um weiterlaufen zu können; Konstitutionswürfe, um durch einen Gewaltmarsch verursachten nicht-tödlichen Schaden zu vermeiden; Konstitutionswürfe, um die Luft anzuhalten; Konstitutionswürfe, um durch Hunger oder Durst verursachten nicht-tödlichen Schaden zu vermeiden; Zähigkeitswürfe, um nicht-tödlichen Schaden zu vermeiden, der durch extrem heiße oder kalte Umweltbedingungen verursacht wird; sowie Zähigkeitswürfe, um nicht zu ersticken. Außerdem kannst du in leichten und mittelschweren Rüstungen schlafen, ohne dadurch den Zustand Erschöpft zu erhalten.

Normal: Ein Charakter, der dieses Talent nicht besitzt und in mittelschwerer oder schwerer Rüstung schläft, erhält am darauf folgenden Tag automatisch den Zustand erschöpft.

Nachtreten [Kampf]
Du bist besonders gefährlich für bereits verwundete Gegner.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Gegner, die den Zustand Angeschlagen, Verletzt oder Schwer verletzt besitzen.

Schwerverletzte heilen
Du heilst einen Patienten effektiver, wenn er übel verwundet ist.

Vorteil: Wenn du einen Beschwörungszauber der Unterschule der Heilung wirkst, heilt dieser beim Ziel 1 zusätzlichen Trefferpunkt, sofern dieses den Zustand Angeschlagen, Verletzt oder Schwer verletzt besitzt. Mit der 6. Zauberstufe heilst du einen weiteren Punkt und dann jeweils alle weiteren 6 Zauberstufen.

Spielmodus: Gnadenlos
Bei einem raueren Spiel sollten Wunden größere Auswirkungen besitzen. Verdopple daher in diesem Fall die Mali, welche die Zustände Angeschlagen, Verletzt und Schwer Verletzt verleihen. Verwende diesen Spielmodus nur sehr sorgfältig, da er eine schwerwiegende Spirale des Todes auslösen kann – d.h. die Partei, welche zu verlieren beginnt, hat gewaltige Nachteile und wird mit höherer Wahrscheinlichkeit sterben oder einer Fluchtmöglichkeit bedürfen. Diese Modifikation bedeutet zudem, dass ein Zauberkundiger mit Erreichen jeder tieferliegenden Verletzungsstufe den Zugang zum jeweils höchsten ihm verfügbaren Zaubergrad verliert, so dass die Auswirkungen von Verletzungsschwellen auf das Wirken von Zaubern vorhersehbarer werden und konsistent bleiben, egal ob ein Charakter eine gerade oder ungerade Stufe besitzt.

Mali auf die Zauberstufe
Der Malus auf die Zauberstufe, den der Zustand Angeschlagen, Verletzt oder Schwer Verletzt verleiht, kann zur Folge haben, dass ein verwundeter Zauberkundiger die Zauber des ihm normalerweise verfügten höchsten Zaubergrades nicht nutzen kann. Er verliert deshalb aber weder seine vorbereiteten Zauber noch seine Zauberplätze. Der Malus auf die Zauberstufe wirkt sich auch auf seine Konzentrationswürfe aus und reduziert die Reichweite, Wirkungsdauer und Effektivität seiner Zauber. Dieser Malus kann seine effektive Zauberstufe aber nicht unter 1 senken.



4 Magie



Die Todesfee öffnete den Mund, doch ihr Schrei wurde von Schardras zischendem Explosionszauber erstickt.

„Falls du noch irgendein Ass im Ärmel hast, solltest du es jetzt benutzen“, rief die Zwergin Feiya zu.

Feiya griff in ihren Beutel und holte eine Handvoll purpurnen Pulvers hervor, während sie die Todesfee skeptisch beäugte. „Eigentlich wollte ich das für später aufheben …“

“Mach hin oder es gibt kein Später!“, erwiderte Schardra. „Beeil dich!”

Die Hexe seufzte und blies das Pulver in Richtung der geisterhaften Frau. Die Todesfee schrie auf, als winzige Lichter aufblitzten und sie umgaben …

Einleitung

Dieses Kapitel präsentiert die folgenden neuen Regeln, welche das Wunderbare an Magie stärken und es dir ermöglichen sollen, von den üblichen Annahmen hinsichtlich der Verfügbarkeit von Magie abzuweichen. Hinzukommen umfangreiche Regelergänzungen für magische Gegenstände.

Vereinfachtes Magiesystem: Bei hochstufigen Zauberkundigen kann es sehr mühsam sein, den Überblick über die täglichen vorbereiteten Zauber zu behalten. Dieses System ermöglicht dir, dich auf deine mächtigsten Zauber zu konzentrieren und gibt dir für die übrigen einen flexiblen Vorrat.

Esoterische Materialkomponenten: Seit Einführung des Zauberkomponentenbeutels sind Materialkomponenten relativ bedeutungslos. Dieses System verleiht ihnen wieder Bedeutung und führt neue esoterische Komponenten ein, deren Effekte vom Stil deiner Kampagne abhängen.

Zaubermodifikationen: Dieser Abschnitt enthält neue Regeloptionen, welche Magie auf unterschiedliche Weise verändern: eingeschränkte Magie, welche von der Zauberstufe abhängige Magie schwächt; wilde Magie, welche den Zauberwirkenden magischen Ausbrüchen aussetzt; sowie aktives Zauberwirken, welches weitere Optionen hinzufügt, um das Interesse des Zauberkundigen an seinen Zaubern neu zu wecken.

Automatische Bonusentwicklung: Das Pathfinder-Rollenspiel geht davon aus, dass du mit jeder Stufe Zugang zu bestimmten Boni hast. Wie sieht das aber bei einem Spiel aus, in dem magische Gegenstände selten sind oder keine numerischen Effekte besitzen? Dieses System ermöglicht den SC, die benötigten Boni durch ihre innere Kraft zu erlangen, ohne spezielle Gegenstände zu benötigen.

Dynamische Erschaffung magischer Gegenstände: In Legenden und Märchen erfordert die Herstellung magischer Gegenstände weitaus mehr als einen einfachen Würfelwurf. Dieses System macht aus dem Erschaffungsprozess eine Reihe dynamischer Ereignisse, welche die gesamte Abenteurergruppe involvieren und den erschaffenen Gegenständen einzigartige Eigenschaften verleihen.

Eingebaute Gegenstandsboni: Wie sieht es aus, wenn du magische Gegenstände magst, die Boni verleihen, es dich zugleich aber frustriert, dass Boni verleihende Gegenstände immer die offensichtliche Wahl sind und somit deine Optionen einschränken? Dieses System eliminiert Gegenstände, die ausschließlich Boni verleihen, und fügt diese stattdessen allen Gegenständen in den meisten Ausrüstungsplätzen hinzu, so dass diese Gegenstände zugleich stimmungsvoll und funktional sind.

Mitwachsende Gegenstände: Manchmal ist eine geerbte Waffe mächtiger als auf den ersten Blick angenommen und zuweilen verzichtet der Held darauf, eine liebgewonnene Waffe auszutauschen, selbst wenn sich ihm bessere Möglichkeiten bieten oder die Übermacht der Gegner erdrückend ist. Mitwachsende Gegenstände sind magische Gegenstände, welche sich mit deinem Charakter entwickeln und im Laufe seines Stufenaufstieges ebenfalls neue besondere Fähigkeiten erlangen. Dieser Abschnitt enthält ferner eine umfangreiche Anzahl an Beispielgegenständen, die du gleich in dein Spiel übernehmen kannst.

Vereinfachtes Magiesystem

Ein Magier der 1. Stufe, der gerade einmal eine Handvoll Zauber kennt, hat kaum Probleme zu entscheiden, welche Zauber er jeden Tag vorbereiten will. Ein Magier der 20. Stufe hat aber wenigstens 60 Zauber zur Auswahl, wodurch ihre Auswahl ziemlich zeitaufwändig werden kann, während die anderen Spieler Däumchen drehen.

Bei diesem Vereinfachten Magiesystem führst du nur über deine drei höchsten Zaubergrade Buch, während die anderen Zauber allesamt in einem Vorrat platziert werden, aus dem du sie spontan auswählen kannst. Die Anzahl der Zauber in dieser Auswahl ist geringer als die Anzahl an Zaubern niedrigeren Grades, welche du normalerweise wirken kannst. Allerdings ist die Nutzung des Vorrates flexibler als das Vorbereiten aller Zauber im Voraus, so dass du nur bei deinen wichtigsten Zaubern weitreichende Entscheidungen fällen musst. Da dieses System nur deine 3 höchsten Zaubergrade betrifft, enthält es keine Veränderungen für Charaktere, welche noch keine Zauber des 4. Grades wirken können.

Vereinfachte Magieregeln

Um das beschriebene Vereinfachte Magiesystem zu verwenden, finde zunächst auf Seite 145 die zu deiner Klasse passende Progressionstabelle und konsultiere die Zeile für deine Zauberstufe. Die 3 höchsten Zaubergrade in der Reihe sind jeweils mit einer Zahl aufgeführt, welche die verfügbaren Zauber pro Tag benennt. Diese Anzahl an Zaubern bereitest du wie gewöhnlich vor. Hinzu kommen eventuelle Bonuszauber aufgrund eines Attributswertes. Bei allen anderen verfügbaren Zaubergraden (außer Grad 0) ist der Buchstabe "W" aufgeführt, um niedrigstufigere Zauber zu benennen, die du über deinen Wahlvorrat wirkst.

Du kannst jeden Tag spontan eine Anzahl an Zaubern niedrigerer Grade von der Zauberliste deiner Klasse wirken. Diese Zahl findest du in der Spalte Wahlvorrat in der Zeile für deine Klassenstufe. Der Zaubergrad ist dabei egal, solange er in deinen Wahlvorrat fällt – wenn du z.B. fünf Zauber am Tag aus deinem Wahlvorrat wirken kannst, wäre es egal, ob du fünf Zauber des 1. Grades, fünf Zauber des 2. Grades oder eine Mischung daraus wirkst, solange die betroffenen Zauber sich auf deiner Zauberliste bzw. in deinem Zauberbuch befinden und die üblichen Vorbereitungsanforderungen sowie alle anderen Einschränkungen erfüllen, die möglicherweise aus deiner Klassenzugehörigkeit oder anderen Fähigkeiten resultieren. Einschränkungen z.B. hinsichtlich Zauber der entgegengesetzten Gesinnung gelten immer noch. Die Zauberplätze deines Wahlvorrates erneuern sich nach 8 Stunden Rast; alle Effekte, welche dich daran hindern, Zauber vorzubereiten, verhindern auch, dass sich dein Wahlvorrat erneuert.

Dein Wahlvorrat wird größer, wenn du über einen hohen Attributsbonus in deinem magischen Schlüsselattribut verfügst, ähnlich wie du Bonuszauber für Zaubergrade erhältst, auf denen du Zaubersprüche noch vorbereiten musst. Füge deinem Wahlvorrat eine Anzahl an Zaubern in Höhe von ¼ deines magischen Schlüsselattributsmodifikators hinzu.

Sollte deine Klasse dir Bonuszauber aus einer sehr beschränkten Liste verleihen (z.B. Domänenzauber, Totemzauber o.ä.), erlangst du diese Zauber neben deinem Wahlvorrat. Sollte deine Klasse dir Bonuszauber aus einer

geringfügig limitierten Liste verleihen (z.B. Zauber der Magierschule), so erhältst du für deinen Wahlvorrat einen zusätzlichen Zauberplatz pro Tag, den du nur für Zauber dieser Art verwenden kannst (mit der 13. Stufe erhältst du einen weiteren Zauberplatz mit denselben Einschränkungen).

Beispiel: Ein Magier (Nekromant) der 13. Stufe mit einem Intelligenzwert von 26 hätte fünf plus zwei Zauber in seinem Wahlvorrat – drei, weil er ein Magier der 13. Stufe ist, zwei für seinen hohen Intelligenzmodifikator (+8 geteilt durch 4), sowie zwei weitere Zauber pro Tag, die er nur für Zauber der Schule der Nekromantie nutzen kann. Er könnte mit dem Wahlvorrat seine Zauber der Grade 1 – 4 wirken, müsste seine Zauber der Grade 5 – 7 aber immer noch vorbereiten.

Mehrere Zauberplätze aufwenden: Solltest du über eine Klassenfähigkeit verfügen, die das Aufwenden mehrerer Zauberplätze erfordert, sei es die Offenbarung Kampfheiler eines Mystikers der Schlacht oder ein Zauber aus einer verbotenen Magierschule, so musst du eine entsprechende Anzahl an Zauberplätzen aus deinem Wahlvorrat nutzen, um diese Fähigkeit einzusetzen. Wenn unser Beispielmagier die Schule der Beschwörung als Verbotene Schule besäße, müsste er zwei Zauberplätze aufwenden, um *Monster herbeizaubern II* zu wirken.

ANDERE ZAUBERKUNDIGE

Dieses System steht zwar auch anderen Zauberkundigen offen, allerdings gewinnen sie dabei vergleichsweise wenig, da sie ihre Zauber nicht im Voraus auswählen und vorbereiten müssen und/oder im Vergleich über eine vergleichbare Anzahl an Zaubern verfügen, wie sie sie über den Wahlvorrat erlangen würden.

Dieses System findet keine Anwendung bei Zauberkundigen wie Paladinen oder Waldläufern, welche nur Zauber der Grade 1 – 4 erhalten, da sie über derart wenige Zauberplätze verfügen, dass sie nicht mit denselben zeitlichen Problemen wie andere Zauberkundige zu kämpfen haben.

METAMAGIE

Wenn ein Zauberkundiger ein metamagisches Talent nutzt, um einen Zauber aus seinem Wahlvorrat zu modifizieren, wird er wie ein spontaner Zauberkundiger behandelt (der Zeitaufwand des Zaubers steigt auf eine Volle Aktion), Der Zauber muss auch modifiziert immer noch vom Grad her in deinen Wahlvorrat fallen. Andernfalls musst er einen seiner Zauberplätze nutzen, um ihn vorzubereiten.

Unser Beispielmagier (Nekromant) der 13. Stufe könnte also einen in der Zauberreichweite erhöhten *Feuerball* mit seinem Wahlvorrat wirken, müsste einen verstärkten *Feuerball* aber in einem Zauberplatz des 5. Grades vorbereiten, da Zauber des 5. Grades nicht Teil seines Wahlvorrates sind.

PERLEN DER MACHT

Eine *Perle der Macht* kann genutzt werden, um Zauberplätze bei Zaubergraden zurückzuerlangen, welche du vorbereitest, nicht aber Zauberplätze deines Wahlvorrates. Ein *Runenstein der Macht*[ABR VI] dagegen ermöglicht es dem Zauberwirkenden, einen Zauber zu wirken, ohne dabei einen Zauberplatz seines Wahlvorrates zu verbrauchen. Der Zauber muss dabei denselben Grad wie der Runenstein besitzen bzw. dessen Wirkungseffekt unterfallen und vom Grad her Teil deines Wahlvorrates sein, kein vorbereiteter Zauber.

TABELLE 4-1: KAMPFMAGUS ODER KRIEGSPRIESTER

Stufe	Zauber pro Tag							
	0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	Wahlvorrat
1	3	1	—	—	—	—	—	—
2	4	2	—	—	—	—	—	—
3	4	3	—	—	—	—	—	—
4	4	3	1	—	—	—	—	—
5	4	4	2	—	—	—	—	—
6	5	4	3	—	—	—	—	—
7	5	4	3	1	—	—	—	—
8	5	4	4	2	—	—	—	—
9	5	5	4	3	—	—	—	—
10	5	W	4	3	1	—	—	1
11	5	W	4	4	2	—	—	1
12	5	W	5	4	3	—	—	1
13	5	W	W	4	3	1	—	3
14	5	W	W	4	4	2	—	3
15	5	W	W	5	4	3	—	3
16	5	W	W	W	4	3	1	4
17	5	W	W	W	4	4	2	4
18	5	W	W	W	5	4	3	4
19	5	W	W	W	5	5	4	4
20	5	W	W	W	5	5	5	4

TABELLE 4-2: DRUIDE, HEXE, KLERIKER, MAGIER ODER SCHAMANE

Stufe	Zauber pro Tag										
	0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	Wahlvorrat
1	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
5	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
6	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—
7	4	W	3	2	1	—	—	—	—	—	1
8	4	W	3	3	2	—	—	—	—	—	1
9	4	W	W	3	2	1	—	—	—	—	2
10	4	W	W	3	3	2	—	—	—	—	2
11	4	W	W	W	3	2	1	—	—	—	2
12	4	W	W	W	3	3	2	—	—	—	2
13	4	W	W	W	W	3	2	1	—	—	3
14	4	W	W	W	W	3	3	2	—	—	3
15	4	W	W	W	W	W	3	2	1	—	4
16	4	W	W	W	W	W	3	3	2	—	4
17	4	W	W	W	W	W	W	3	2	1	5
18	4	W	W	W	W	W	W	3	3	2	5
19	4	W	W	W	W	W	W	4	3	3	5
20	4	W	W	W	W	W	W	4	4	4	5

Esoterische Materialkomponenten

Ein paar schwer zu findende, in der Natur vorkommende Substanzen enthalten magisches Potential und können als besondere Materialkomponenten verwendet werden. Manche Zauberkundige haben sich im Laufe ihrer Karriere in den arkanen Künsten die fortgeschrittenen Praktiken für die Anwendung dieser esoterischen Komponenten angeeignet. Die vier häufigsten Arten - Entropieharz, Geoden, Grünsalz und Prismasand - sind mit jeweils zwei Schulen der Magie assoziiert. Eine fünfte Art, Yliaster, ist extrem machtvoll, aber zugleich weitaus seltener; sie kann universal eingesetzt werden und jede andere Materialkomponente ersetzen.

Verwende die folgenden Regeln für esoterische Komponenten mit denen auf den Seiten 146-148 vorgestellten Regeln.



Komponentenkosten: Der Wert einer esoterischen Materialkomponente, welche für einen Zauber genutzt werden soll, entspricht 1 GM x Zaubergrad x Zauberstufe, wie aus Tabelle 4-3: Esoterische Materialkomponentenkosten ersichtlich. Dieser Betrag *muss* aufgewendet werden, wenn die Verwendung von esoterischen Komponenten in deiner Kampagne Pflicht ist. Er *kann* aufgewendet werden, um normale Materialkomponenten zu ersetzen, wenn esoterische Materialkomponenten optional sind.

Komponentenverbrauch: Jede Komponente funktioniert effektiv nur bei zwei Schulen der Magie. Ein Zauberkundiger kann eine Art esoterischer Komponente verwenden, die nicht mit der Schule seines Zauber assoziiert wird, muss dann aber die doppelte Menge dieser Komponente aufwenden, um die Effekte der erforderlichen Komponente zu generieren. Die bei Wirken eines Zaubers genutzten esoterischen Komponenten müssen nicht alle derselben Art angehören. Ein Magier der 3. Stufe könnte für *Ausdauer des Ochsen* z.B. Geoden im Wert von 6 GM aufwenden, Entropieharz und Grünsalz im Gesamtwert von 12 GM oder Geoden im Wert von 4 GM und Grünsalz im Wert von 4 GM usw.

Mächtigere Komponenteneffekte: Wird die doppelte erforderliche Menge an assoziierten esoterischen Komponenten beim Wirken eines Zauber aufgewendet (siehe Tabelle 4-3: Esoterische Materialkomponentenkosten), kommt es zu einem mächtigeren Komponenteneffekt, welcher von der Art der genutzten Komponente abhängt. Diese Effekte sind unter den Beschreibungen der Komponenten am Abschnittsende aufgeführt. Um einen mächtigeren Effekt zu erzeugen, muss der Zauberkundige ausschließlich eine Art von Komponente verwenden. Sollte diese nicht mit der Schule des Zaubers assoziiert sein, benötigt er die doppelte Menge (für einen mächtigen Effekt also vom Wert her das Vierfache, was in Tabelle 4-3 aufgeführt ist). Der Magier im oben aufgeführten Beispiel könnte den mächtigeren Komponenteneffekt der Geoden erhalten, indem er zusätzlich Geoden im Wert von 6 GM aufwendet, oder den mächtigeren Effekt von Grünsalz, indem er zusätzlich Grünsalz im Wert von 12 GM aufwendet.

Eine einzige Anwendung eines Zaubers kann in der Regel nur von einem einzigen mächtigeren Komponenteneffekt profitieren, allerdings kann der Zauberkundige zusätzliche Komponenten aufwenden und einen Fertigkeitswurf für Zauberkunst gegen SG 20 + doppelter Zaubergrad ablegen, um weitere Komponenten zur Wirkung zu bringen. Er muss die Kosten dieser esoterischen Komponenten auch dann bezahlen, wenn der Fertigkeitswurf scheitert. Pro weiterem mächtigen Komponenteneffekt jenseits des zweiten steigt der SG um 5 + Zaubergrad. Misslingt der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, misslingt auch der Zauber und der geht Zauberplatz verloren. Dieselbe Anwendung eines Zaubers kann nicht mehrfach von demselben mächtigen Komponenteneffekt profitieren.

Esoterische Komponenten erwerben

Die vier häufigen esoterischen Komponenten haben allesamt denselben Preis. Es gibt zwar unterschiedliche Größen und Reinheitsgrade. Es ist allerdings am einfachsten, einfach über die jeweils vorhandene Menge entsprechend dem Wert in GM Buch zu führen anstatt über unterschiedliche Varianten der Komponenten. Bei einer Ansammlung an Geoden können einige groß sein, einige klein, manche fehlerlos und andere mit einem Makel behaftet. Da letztendlich alles auf Mittelwerte hinausläuft, wiegen Komponenten im Wert von 500 GM ungeachtet der Art immer 1 Pfund.

TABELLE 4-3: ESOTERISCHE MATERIALKOMPONENTENKOSTEN

Zauber-	Zaubergrad									
stufe	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	5 SM	1 GM	—	—	—	—	—	—	—	—
2	1 GM	2 GM	—	—	—	—	—	—	—	—
3	1 GM, 5 SM	3 GM	6 GM	—	—	—	—	—	—	—
4	2 GM	4 GM	8 GM	—	—	—	—	—	—	—
5	2 GM, 5 SM	5 GM	10 GM	15 GM	—	—	—	—	—	—
6	3 GM	6 GM	12 GM	18 GM	—	—	—	—	—	—
7	3 GM, 5 SM	7 GM	14 GM	21 GM	28 GM	—	—	—	—	—
8	4 GM	8 GM	16 GM	24 GM	32 GM	—	—	—	—	—
9	4 GM, 5 SM	9 GM	18 GM	27 GM	36 GM	45 GM	—	—	—	—
10	5 GM	10 GM	20 GM	30 GM	40 GM	50 GM	—	—	—	—
11	5 GM, 5 SM	11 GM	22 GM	33 GM	44 GM	55 GM	66 GM	—	—	—
12	6 GM	12 GM	24 GM	36 GM	48 GM	60 GM	72 GM	—	—	—
13	6 GM, 5 SM	13 GM	26 GM	39 GM	52 GM	65 GM	78 GM	91 GM	—	—
14	7 GM	14 GM	28 GM	42 GM	56 GM	70 GM	84 GM	98 GM	—	—
15	7 GM, 5 SM	15 GM	30 GM	45 GM	60 GM	75 GM	90 GM	105 GM	120 GM	—
16	8 GM	16 GM	32 GM	48 GM	64 GM	80 GM	96 GM	112 GM	128 GM	—
17	8 GM, 5 SM	17 GM	34 GM	51 GM	68 GM	85 GM	102 GM	119 GM	136 GM	153 GM
18	9 GM	18 GM	36 GM	54 GM	72 GM	90 GM	108 GM	126 GM	144 GM	162 GM
19	9 GM, 5 SM	19 GM	38 GM	57 GM	76 GM	95 GM	114 GM	133 GM	152 GM	171 GM
20	10 GM	20 GM	40 GM	60 GM	80 GM	100 GM	120 GM	140 GM	160 GM	180 GM

Esoterische Materialkomponenten sind nicht von Natur aus magisch und können daher auch nicht mittels *Magie entdecken* gefunden werden. Man findet sie entweder als rohe, unverarbeitete Basiskomponenten oder als verarbeitete Einheiten zu unterschiedlichen Werten. Man kann sie in der Natur aufspüren, von Händlern erwerben oder in Schatzhorten entdecken. Wie oft ein SC esoterische Komponenten findet, hängt davon ab, welche Regelvariante du verwendest (siehe unten). Es wäre aber logisch, im Schatz eines Zauberkundigen auf unterschiedliche Mengen diverser esoterischer Komponenten zu stoßen. Dasselbe gilt für Alchemistenlabore oder das Schatzversteck einer Räuberbande, welche kürzlich eine Magierschule überfallen hat.

Die seltenste esoterische Komponente, Yliaster, ist ein besonderer Fall. Yliaster findet man nur in großen Schatzhorten, welche meistens mächtigen Zauberkundigen gehören. Ein SL kann Yliaster auch gänzlich aus dem Spiel ausschließen, wenn er die Effekte dieser Komponente nicht zulassen möchte.

ESOTERISCHE KOMPONENTEN INS SPIEL EINFÜHREN

Es gibt mehrere Wege, esoterische Komponenten in ein Spiel einzuführen. Drei davon werden im Folgenden vorgestellt:

Optionale Komponenten

Das System für esoterische Materialkomponenten kann direkt in Verbindung mit dem normalen Magiesystem genutzt werden. Beim Wirken von Zaubern werden keine esoterischen Komponenten benötigt und normale Materialkomponenten funktionieren normal. Ein Zauberkundiger kann esoterische Materialkomponenten im aufgeführten Wert aufwenden, um ihm fehlende normale Materialkomponenten zu ersetzen, nicht aber teure Materialkomponenten. Bei dieser Variante ist es weitaus nützlicher, die doppelte erforderliche Menge an esoterischen Materialkomponenten zu verbrauchen, um den mächtigeren Komponenteneffekt zu erzielen. Ein Magier der 6. Stufe kann *Feuerball* unter Verwendung eines normalen Materialkomponentenbeutels wirken. Alternativ kann er aber auch Entropiesalz im Wert von 18 GM aufwenden. Er könnte auch Entropiesalz im Wert von 36 GM aufwenden, um dem Zauber den mächtigen Komponenteneffekt zu verleihen.

Die Option, esoterische Materialkomponenten verwenden zu dürfen, macht Zauberkundige deutlich mächtiger. Wenn esoterische Komponenten auf diese Weise genutzt werden, sind sie im Grund eine zusätzliche Art von Schätzen. Verteile sie als solche nur selten und ziehe in Erwägung, die Regeln für das Suchen nach Komponenten (siehe Seite 148) gänzlich zu streichen. Möglicherweise sind esoterische Komponenten auch nicht sonderlich bekannt und verbreitet, weshalb man sie auch nicht frei auf dem Markt erhalten kann.

Erforderliche Komponenten

Sollten esoterische Komponenten in einer Kampagne zum Wirken von Zaubern erforderlich sein, muss bei jedem Zauber die korrekte Menge an esoterischen Komponenten verwendet werden. Ein Magier der 6. Stufe, welcher einen *Feuerball* wirkt, muss Entropieharz im Wert von 18 GM aufwenden und kann Entropieharz im Wert von 36 GM aufwenden, um den mächtigen Komponenteneffekt zu erzielen.

Sollte er nicht über die ausreichende Menge an Komponenten verfügen, kann er den Zauber nicht wirken. Besäße er allerdings Entropieharz im Wert von 15 GM, könnte er den *Feuerball* mit Zauberstufe 5 wirken (siehe Kasten, „Die Zauberstufe senken"). Ein Zauber, der keine Materialkomponenten

Die Zauberstufe senken

Ein Zauberkundiger, der esoterische Materialkomponenten verwendet, kann freiwillig Zauber auf einer niedrigeren Zauberstufe wirken. Damit ist es ihm möglich, eine abgeschwächte Version des ihm möglichen Effektes zu erzeugen, wenn er nicht über hinreichend Komponenten verfügt oder Geld sparen möchte. Er darf seine Zauberstufe aber nicht unter die zum Wirken des Zaubers erforderliche Mindestzauberstufe senken. Tabelle 4-3: Esoterische Materialkomponentenkosten führt die Kosten für Druiden, Kleriker und Magier auf, wobei Zauberkundige mit langsamerer Progression denselben Einschränkungen unterliegen. Ein Barde könnte daher einen Zauber des 3. Grades nicht mit weniger als Zauberstufe 7 wirken.

Bei Zaubern, deren Effekt ab einer gewissen Zauberstufe nicht mehr ansteigt, ist es für einen Zauberkundigen meist sogar das Beste, diesen auf einer niedrigeren Zauberstufe zu wirken, um esoterische Materialkomponenten zu sparen.

benötigt, kann normal gewirkt werden. Es steht dem Zauberkundigen in diesem Fall aber frei, dennoch esoterische Materialkomponenten aufzuwenden, um den mächtigeren Komponenteneffekt zu erlangen.

Bei Verwendung dieses Systems enthält ein Zauberkomponentenbeutel jede der vier verbreiteten Komponenten im Wert von jeweils 1 GM plus eine dieser Komponenten im Wert einer weiteren Goldmünze nach Wahl des Käufers.

Sind esoterische Komponenten erforderlich, wirkt sich dies deutlich auf das Vermögen von Zauberkundigen aus, weshalb man diese Variante mit Bedacht nutzen sollte, insbesondere dann, wenn die Kampagne bereits Regelvarianten verwendet, welche Zauber weniger machtvoll machen (z.B. Eingeschränkte Magie, siehe Seite 152). Esoterische Komponenten sollten in diesem Fall in den meisten Schatzhorten und in der Ausrüstung vieler NSC zu finden sein.

Mit Eingeschränkter Magie

Sollte ein Spiel die Regelvariante für Eingeschränkte Magie verwenden (siehe Seite 152), kannst du mittels esoterischer Materialkomponenten die Folgen der abgeschwächten Zaubereffekte ein wenig entschärfen. Sie sollten dabei optional anwendbar sein, sonst fühlen sich Zauberkundige zusätzlich bestraft, dass sie nicht nur schwächere Effekte generieren, sondern auch noch ihr Vermögen für esoterische Komponenten ausgeben müssen.

Bei Eingeschränkter Magie ist die Zauberstufe fixiert und fungiert als rechnerische Grundlage für das Wirken von Zaubern mit esoterischen Materialkomponenten und das Erlangen der mächtigeren Komponenteneffekte. Wenn die Systeme für Esoterische Komponenten und Eingeschränkte Magie gemeinsam genutzt werden, eröffnet sich noch eine weitere Option: Esoterische Komponenten können entweder genutzt werden, um die Vorteile einer höheren Zauberstufe zu erlangen oder den SG von Rettungswürfen anzuheben. Der spezifische Vorteil bei Eingeschränkter Magie ist in den Beschreibungen der Komponenten enthalten. Der Zauberkundige muss Komponenten im Wert der doppelten esoterischen Komponentenkosten für seine Zauberstufe (statt der Mindestzauberstufe) aufwenden, um den Vorteil von Eingeschränkter Magie zu erlangen. Beispiel: Ein Magier der 6. Stufe wirkt einen *Feuerball*. Er erhält den Vorteil, indem er Entropieharz im Wert von 36 GM verbraucht.

Wie bei mächtigen Komponenteneffekten kannst du mehrere Arten esoterischer Komponenten verwenden, um andere Eingeschränkte-Magie-Effekte zu erzielen, musst dazu aber einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde ablegen. Diese Option ist absichtlich sehr teuer gehalten, um Zauberkunde davon abzubringen, sie allzu oft einzusetzen.

Ein Zauberkundige kann beim Wirken eines Zauber nicht gleichzeitig mächtige Komponenteneffekte und Eingeschränkte-Magie-Effekte erlangen.

Sammeln und Suchen

Diese optionale Regel ermöglicht es niedrigstufigen Zauberkundigen, genug Komponenten zu finden, um weiterhin Zauber wirken zu können. Wir empfehlen, diese Option zu verwenden, wenn der Einsatz esoterischer Komponenten beim Zaubern erforderlich ist.

Im Laufe eines Tages kann ein Zauberkundiger in seiner Umgebung nach esoterischen Komponenten suchen. Am Ende eines Tages hat er von jeder der verbreiteten esoterischen Komponenten eine Menge im Wert von jeweils 1W6 GM gefunden. Das Auffinden von seltenen Komponenten ist auf diese Weise nicht möglich. Hierzu muss er allerdings ein entsprechend großes Gebiet erkunden; verbringt er mehrere Tag in der selben Stadt oder wandert wiederholt durch die gleiche Handvoll Räume eines Gewölbes, findet er dabei maximal 1 Tagesausbeute. Ferner kann der SL die gefundene Menge jeder Komponente je nach Umgebung und der Wahrscheinlichkeit ihres Vorkommens um 1 Würfelkategorie nach oben oder unten korrigieren. Beim Erkunden von Höhlen könnte ein sammelnder Zauberkundiger Geoden im Wert von 1W8 GM finden, aber nur Grünsalz im Wert von 1W4 GM. Ein Sammler darf sich auch ausschließlich nach einer Art verbreiteter esoterischer Komponente umsehen. Da die Komponenten in der Natur vorkommen, muss dem Suchenden ein Fertigkeitswurf für Wissen (Natur) gegen SG 15 gelingen, um überhaupt fündig zu werden. Bei Erfolg erlangt er von der gesuchten Komponente eine Menge im Wert von 2W6 GM; er entdeckt aber an diesem Tag keine anderen Komponenten.

Komponenten

Dieses System verwendet vier verbreitete Komponenten (Entropieharz, Geoden, Grünsalz und Prismasand), sowie eine seltene Komponente namens Yliaster. Der SL kann die Beschreibung der Komponenten ändern und andere Substanzen verwenden, wenn diese besser zu seinem Spiel passen sollten. Die seltene Komponente sollte ein Sammelbegriff für eine Reihe gleichermaßen machtvoller Komponenten sein. Das Blut eines Gottes, ein Stück Stein aus der Tiefe der Erde oder ein in solide Form gegossenes Stück ätherischer Substanz könnten allesamt seltene Komponenten darstellen.

Jeder Eintrag führt die mit der Komponente assoziierten Schulen, eine Beschreibung der Komponente, den mächtigen Komponenteneffekt und den Eingeschränkte-Magie-Effekt auf. Letzterer findet nur dann Anwendung, wenn die Kampagne die Alternativregeln für Eingeschränkte Magie verwendet (siehe Seite 152).

ENTROPIEHARZ

Assoziierte Schulen Hervorrufungsmagie, Nekromantie



Diese leicht zähflüssige, perlmuttartige schimmernde, grauschwarze Substanz wird in der Regel in kleinen Phiolen, Gefäßen und Flaschen verwahrt. Man findet sie häufig an Orten von Massakern und dort, wo sich untote Kreaturen aufhalten. Stätten, an denen mehrere Kreaturen durch Blitze, Flammen oder Säure getötet wurden, sind exzellente Quellen für Entropieharz. Es scheint sich um eine organische Substanz zu handeln oder zumindest aus Spurenelementen organischer Lebensformen zu entstehen, auch wenn Gelehrte der Nekromantie darüber durchaus streiten.

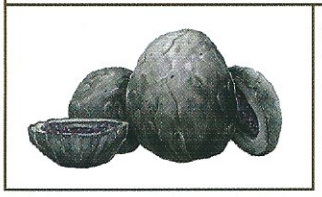
Rohes Entropieharz ist machtvoll, kann aber noch destilliert und verfeinert werden. Je weiter es verarbeitet wird, umso dunkler und fester wird es. Das mächtigste Entropieharz ist pechschwarz und bricht auseinander, wenn man es biegt.

Mächtiger Komponenteneffekt: Deine effektive Zauberstufe steigt um eins hinsichtlich der Anzahl an Schadenswürfeln, die dieser Zauber verwendet. Dies erhöht außerdem die maximale Anzahl an Schadenswürfeln des Zaubers um 1. Ein Beispiel: Ein Magier der 10. Stufe wirkt *Feuerball* und könnte dabei Entropieharz im Wert von 60 GM aufwenden, damit der Zauber 11W6 Punkte Feuerschaden verursacht.

Eingeschränkte-Magie-Effekt: Verwende deine volle Zauberstufe (maximal Mindestzauberstufe des Zaubers +3), um die Schadenswürfel des Zaubers zu bestimmen.

GEODEN

Assoziierte Schulen Bannmagie, Verwandlungsmagie



Geoden sind lockere, kugelförmige, felsartige Strukturen, welche man in Lavaströmen, Erdbebengebieten und an Orten findet, die mit Erd- und Feuerelementaren in Verbindung stehen. Aufgrund ihres unscheinbaren Äußeren werden Geoden oft mit gewöhnlichen Felsen verwechselt. Sie sind aber hohl und enthalten verschiedene Kristallformationen. Geoden entstehen aus geschmolzenem Fels und darin gefangenen exotischen Gasen, welche dann kristallisieren. Sie können über innewohnende Eigenschaften verfügen, welche helfen, die Wahrnehmung zu stärken und astrale wie körperliche Barrieren zu durchdringen.

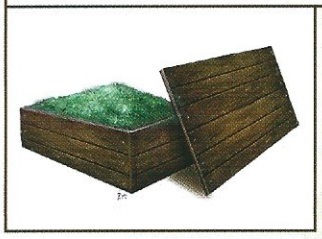
Kleine oder grob bearbeitete Geodenbruchstücke bzw. -knollen sind machtvoll genug, um zusammen mit niedrigstufigen Zaubern eingesetzt zu werden, während es im Falle komplexerer Zauber meist effizienter ist, die Geoden zu säubern, zu schneiden und in einen hochwertigeren Zustand weiterzuverarbeiten.

Mächtiger Komponenteneffekt: Deine effektive Zauberstufe steigt um 2 hinsichtlich der Berechnung der Wirkungsdauer des Zaubers.

Eingeschränkte-Magie-Effekt: Nutze deine volle Zauberstufe statt der Mindestzauberstufe zur Berechnung der Wirkungsdauer des Zaubers.

GRÜNSALZ

Assoziierte Schulen Erkenntnismagie, Verzauberungsmgie



Grünsalz kommt auf den getrockneten Schoten einer gewöhnlichen Pflanze vor, die zur Stoffherstellung verwendet wird. Das Salz sammelt sich nur in den Tautropfen nach Vollmondnächten. Verzehrt man es, verbessert es die Wahrnehmung und angeblich auch den Gesundheitszustand. Grasende Tiere werden von dem Salzgeruch angelockt und fressen die Kristalle häufig. Daher kann es passieren, dass sich seltsam verhaltende Rehe oder Weidetiere Zauberkundige zu Feldern mit Grünsalzvorkommen führen.

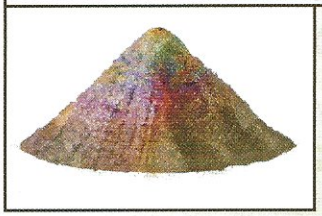
Rohes Grünsalz kann aufgelöst, verfeinert und zu größeren Salzkristallen oder festen Stangen gepressten Salzes verarbeitet werden. Dies erfordert aber Zeit und besonderes Training des verarbeitenden Alchemisten, Magiers oder Handwerkers.

Mächtiger Komponenteneffekt: Der SG jedes Rettungs-, Attributs- oder Fertigkeitswurfes, den ein Gegner aufgrund dieses Zaubers ablegen muss, steigt um 1.

Eingeschränkte-Magie-Effekt: Der SG des Rettungswurfes gegen den Zauber steigt um 3 oder auf 10 + Zaubergrad + dein magischer Schlüsselattributsmodifikator, sofern dies niedriger ist.

PRISMASAND

Assoziierte Schulen Beschwörungsmagie, Illusionsmagie



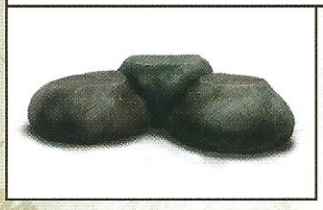
Prismasand besteht aus unglaublich winzigen Polyedern und reflektiert das Licht in einem farbenfrohen Regenbogen. In der Regel findet man Prismasand, indem man warme Strände durchsiebt. Diese Substanz wirkt optisch wie normales Glas, das zu sehr spezifischen, facettenreichen Formen geschnitten wurde. Da die Substanz so gewöhnlich wirkt, versuchen Zauberkundige immer wieder erfolglos sie herzustellen. Sobald eine ausreichende Menge von etwa 2 Unzen Prismasand gesammelt wurde, nimmt seine Oberfläche einen regenbogenartigen Glanz an. Um Prismasand effektiver zu machen, muss er vorsichtig vom normalen Sand getrennt werden, mit dem er meist vermischt ist – reiner Prismasand funktioniert viel besser. Man kann seine Wirkungsweise zudem erhöhen, indem man ihn mit reinigenden Chemikalien behandelt, poliert und mittels diverser spezialisierter Stoffe und Materialien auf Hochglanz bringt. Individuelle Sandkörner haben alle möglichen Formen und über je mehr Seiten ein Sandkorn verfügt, desto besser fängt seine verspiegelte Oberfläche das Licht ein. Die komplexesten Sandkörner biegen, manipulieren und brechen das Licht zu einem blendenden Spektrum.

Mächtiger Komponenteneffekt: Du kannst entweder deine effektive Zauberstufe hinsichtlich der Berechnung der Reichweite des Zaubers um 4 erhöhen oder den Wirkungsbereich des Zaubers im Falle einer Explosion, einer Ausdehnung, einer Linie oder einer Ausstrahlung mit einer Länge oder einem Radius von wenigstens 6 m um 1,50 m vergrößern oder verkleinern.

Eingeschränkte-Magie-Effekt: Verwende deine volle Zauberstufe zur Bestimmung der Reichweite und des Wirkungsbereiches des Zaubers.

Yliaster (seltene Komponente)

Assoziierte Schulen Alle



Die seltene Substanz Yliaster ist die universelle esoterische Komponente und hat denselben Effekt und Preis, egal welcher Schule der Zauber angehört, für den sie genutzt wird. Sie kann sogar im Preisverhältnis 1:1 eine teure Materialkomponente ersetzen – Yliaster im Wert von 5.000 GM könnte daher z.B. verwendet werden, um *Tote erwecken* zu wirken, ohne einen Diamanten im Wert von 5.000 GM zu benötigen. Yliaster ist ein lehmartiges, in kleinen Klumpen von maximal Beeren- oder Fingerhutgröße vorkommendes Material. Es ist überraschend leicht, scheint vielfarbig zu sein und zerbröckelt nicht wie normaler Lehm oder Erde, noch lässt es sich wie solche zusammendrücken. Ein mit Yliaster als Komponente gewirkter Zauber kann nicht zugleich Vorteile durch gewöhnliche esoterische Komponenten erlangen.

Mächtiger Komponenteneffekt: Der SG jedes Rettungs-, Attributs- oder Fertigkeitswurfes, den ein Gegner aufgrund dieses Zaubers ablegen muss, steigt um 1. Deine effektive Zauberstufe für diesen Zauber steigt ferner um 2 und dies kann die maximale Anzahl an Schadenswürfeln dieses Zaubers über ihr Maximum anheben. Beispiel: Ein Magier der 10. Stufe nutzt Yliaster im Wert von 600 GM als Komponente für einen *Feuerball*. Er wirkt den Zauber mit ZS 12 und verursacht 12W6 Punkte Feuerschaden. Dieser Bonus wird auch auf Würfe auf die Zauberstufe zum Überwinden von Zauberresistenz sowie auf Konzentrationswürfe beim Wirken eines Zaubers addiert.

Preis: Im Gegensatz zu anderen esoterischen Komponenten variiert die erforderliche Menge an Yliaster nicht nach der Zauberstufe. Yliaster kostet pro Zauber stets 200 GM x Zaubergrad. Yliaster ist mit 1 Pfund pro 2.000 GM noch leichter als eine gewöhnliche Komponente. Nur wenige Leute, erfahrene Zauberkundige eingeschlossen, können diese Substanz leicht finden. Behandle sie hinsichtlich der Verfügbarkeit (*Grundregelwerk*, S. 460) wie einen mächtigen magischen Gegenstand. In der Regel wird Yliaster in Stücken im Wert von jeweils 1.000 GM verkauft (5 Anwendungen eines Zaubers des 1. Grades) oder in größeren Blöcken jeweils im Wert eines Vielfachen von 1.000 GM.

Magische Gegenstände herstellen

Schriftrollen, Zauberstände und magische Gegenstände können mittels esoterischer Komponenten hergestellt werden. Dies erhöht die Herstellungskosten des Gegenstandes entsprechend. Sollte ein Magier Prismasand im Wert von 56 GM bei der Anfertigung einer *Schriftrolle: Schwarze Tentakel* aufwenden, erhält der Zauber den mächtigen Komponenteneffekt, wenn er von der Schriftrolle gewirkt wird. Bei einem Stecken oder einem Zauberstab muss der Erschaffer für alle Anwendungen eines bestimmten Zaubers dieselbe Wahl treffen und jeweils den vollen Preis zahlen. Er kann keinen *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* herstellen, von dessen 50 Ladungen nur 20 den mächtigen Komponenteneffekt besitzen sollen, aber im Falle eines Zauberstabes mit ZS 1 zusätzliche 100 GM aufwenden, um allen Ladungen den mächtigen Komponenteneffekt zu verleihen.

Sollte die Verwendung esoterischer Komponenten zwingend erforderlich sein, wird die Herstellung magischer Gegenstände weitaus teurer, da jede Anwendung des Zaubers den Aufwand an Komponenten erfordert. Ein *Zauberstab: Brennende Hände* hätte Mindestherstellungskosten in Höhe von 800 GM (750 GM + 1 GM pro Ladung).

Talente

In einer Kampagne, welche esoterische Materialien verwendet, haben Charaktere zu den folgenden Talenten Zugang. Wenn ein Charakter ein metamagisches Bonustalent erhält, kann er alternativ ein Esoterisches Talent wählen.

Esoterische Bannmagie (Esoterisch)

Eine sorgfältig ausgewählter Satz an Geoden erhöht die Schutzwirkung der damit gewirkten Zauber.

Vorteil: Wenn du einen Zauber der Schule der Bannmagie mit Geoden als esoterische Materialkomponente wirkst, verleihst du einem einzigen Ziel einen Kompetenzbonus von +1 auf seine Reflex-, Willens- oder Zähigkeitswürfe für die Wirkungsdauer des Zaubers. Die Wirkungsdauer des Zaubers muss sich in Runden oder Minuten berechnen und dieser Bonus ist nicht mit sich selbst kumulativ.

Wenn du bei einem Zauber der Schule der Bannmagie den mächtigen Komponenteneffekt durch Geoden erlangst, steigt deine effektive Zauberstufe hinsichtlich der Bestimmung der Wirkungsdauer um 1.

Esoterische Beschwörungsmagie (Esoterisch)

Prismasand spiegelt die räumlichen Energien deiner Beschwörungsmagie wider und erzeugt eine magische Verzerrung.

Vorteil: Wenn du einen Zauber der Schule der Beschwörungsmagie mit Prismasand als esoterischer Materialkomponente wirkst, dann wähle eine Kreatur aus, welche durch deinen Zauber von einer anderen Ebene beschworen, herbeigezaubert oder bewegt wird. Für 1 Runde ist diese Kreatur noch nicht gänzlich auf der aktuellen Ebene angelangt, so dass alle gegen sie erfolgenden Angriffe einer Fehlschlagschance von 20% unterliegen; Angriffe, die keinen Angriffswurf erfordern, verursachen 20% weniger Schaden.

Wenn du bei einem Zauber der Schule der Beschwörungsmagie den mächtigen Komponenteneffekt durch Prismasand erlangst, steigt deine effektive Zauberstufe hinsichtlich der Bestimmung der Reichweite um 2. Dies geschieht unabhängig davon, ob du Reichweite oder Wirkungsbereich mit dem mächtigen Komponenteneffekt vergrößerst. Mit diesem Talent kannst du einen Wirkungsbereich nicht weiter vergrößern.

Esoterische Erkenntnismagie (Esoterisch)

Ausspähung und andere schwierige Erkenntniszauber teilen dir mit größerer Wahrscheinlichkeit die Wahrheit mit, wenn du Grünsalz benutzt.

Vorteil: Wenn du einen Zauber der Schule der Schule der Erkenntnismagie mit Grünsalz als esoterische Materialkomponente wirkst, erhältst du mit höherer Wahrscheinlichkeit gute Informationen. Passend zum Zauber erlangst du einen der folgenden Vorteile: Basiert der Erkenntniszauber auf einem Prozentwurf o.ä., verbesserst du diesen um 5% zu deinen Gunsten (z.B. würde der W%-Wurf bei *Kontakt zu anderen Ebenen* einen Malus von -5 erhalten); du erhältst einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, während du einen Erkenntniszauber der Schule der Ausspähung nutzt und z.B. durch einen Sensor blickst (z.B. *Ausspähen*);

oder du kannst eine zusätzliche Frage stellen (z.B. *Kontakt zu anderen Ebenen* oder *Mit Toten sprechen*).

Wenn du bei einem Erkenntniszauber den mächtigen Komponenteneffekt durch Grünsalz erlangst, steigt der SG des Rettungswurfes um weitere 1.

Esoterische Hervorrufungsmagie (Esoterisch)

Entropieharz schießt aus deiner Hand, wenn du es für einen Hervorrufungszauber verwendest, und trifft einen nahen Gegner.

Vorteil: Wenn du einen Zauber der Schule der Hervorrufungsmagie mit Entropiesalz als esoterische Materialkomponente wirkst, kannst du einer zu dir angrenzenden Kreatur Schaden zufügen. Das Harz verursacht 1 Schadenspunkt pro 2 Grade des Zaubers (Minimum 1). Die Art des Schadens entspricht jener des Zaubers.

Wenn du bei einem Zauber der Schule der Hervorrufungsmagie den mächtigen Komponenteneffekt durch Entropiesalz erlangst, steigt deine effektive Zauberstufe hinsichtlich des Schadenswürfels des Zaubers um 1. Ferner verursacht der normale Effekt 1 zusätzlichen Schadenspunkt. Dies erhöht ggfs. auch die maximale Anzahl an Schadenswürfeln des Zaubers.

Esoterische Illusionsmagie (Esoterisch)

Prismasand perfektioniert und stabilisiert deine Illusionen.

Vorteil: Wenn du einen Zauber der Schule der Illusionsmagie mit Prismasand als esoterische Materialkomponente wirkst, steigt der SG zum Anzweifeln der Illusion um 2. Dies gilt auf für die RK des Zaubers, sofern anwendbar. Dieser Vorteil währt für die Wirkungsdauer des Zaubers, betrifft aber keine Zauber mit einer Wirkungsdauer von Augenblicklich oder Permanent.

Wenn du bei einem Zauber der Schule der Illusionsmagie den mächtigen Komponenteneffekt durch Prismasand erlangst, steigt deine effektive Zauberstufe hinsichtlich der Bestimmung der Reichweite des Zaubers um 2. Dies geschieht unabhängig davon, ob du Reichweite oder Wirkungsbereich mit dem mächtigen Komponenteneffekt vergrößerst. Mit diesem Talent kannst du einen Wirkungsbereich nicht weiter vergrößern.

Esoterische Nekromantie (Esoterisch)

Deine Expertise im Umgang mit Entropieharz lässt jene vor Furcht erzittern, von deinen Nekromantiezaubern betroffen werden.

Vorteil: Wenn du einen Zauber der Schule der Nekromantie mit Entropieharz als esoterische Komponente wirkst, erhält ein Ziel dieses Zaubers den Zustand Erschüttert. Sollte dein Zauber einen Rettungswurf erlauben und dieser dem Ziel gelingen, ist es von diesem Effekt nicht betroffen. Sollte der Zauber dem Ziel den Zustand Erschüttert oder Verängstigt verleihen, erhöht dieser Effekt nicht die Schwere dieses Zustandes (ein Zauber, der eine Kreatur verängstigt, würde sie also nicht aufgrund dieses Talentes panisch machen). Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

Wenn du bei einem Zauber der Schule der Nekromantie den mächtigen Komponenteneffekt durch Entropieharz erlangst, steigt deine effektive Zauberstufe hinsichtlich der Bestimmung der Schadenswürfel um 1. (Sofern anwendbar erhöht dies auch die Maximalanzahl der Schadenswürfe des Zaubers).

Esoterische Verwandlungsmagie (Esoterisch)

Geoden stärken deine körperlichen Eigenschaften, wenn du mit ihnen Verwandlungszauber wirkst.

Vorteil: Wenn du einen Zauber der Schule der Verwandlungsmagie mit Geoden als esoterische Materialkomponente wirkst, erhältst du bis zu Ende deines nächsten Zuges einen Bonus von +2 auf Angriffs-, Attributs- und Fertigkeitswürfe, welche auf Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution (deine Wahl) basieren.

Wenn du bei einem Zauber der Schule der Verwandlungsmagie den mächtigen Komponenteneffekt durch Geoden erlangst, steigt deine effektive Zauberstufe um 1 hinsichtlich der Bestimmung der Wirkungsdauer.

Esoterische Verzauberungsmagie (Esoterisch)

Grünsalze verwirren den Verstand deines Zieles, wenn sie in richtiger Weise mit einem Verzauberungszauber genutzt werden.

Vorteil: Wenn du einen Zauber der Schule der Verzauberungsmagie mit Grünsalzen als esoterische Komponente wirkt, erhältst ein von deinem Zauber betroffenes Ziel für 1 Runde einen Malus von -2 auf Attributs-, Angriffs-, Schadens-, Rettungs- oder Fertigkeitswürfe (deine Wahl). Sollte dein Zauber einen Rettungswurf erlauben und dieser dem Ziel gelingen, erleidet es diesen Malus nicht. Eine Kreatur kann stets einen Malus aufgrund dieses Talentes innehaben. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Wenn du bei einem Zauber der Schule der Verzauberungsmagie den mächtigen Komponenteneffekt durch Grünsalze erlangst, steigt der SG der Rettungswürfe gegen den Zauber um weitere 1.

Unaufhaltsamer Esoterischer Zauber (Esoterisch)

Wenn du beim Wirken eines Zaubers esoterische Materialien verwendest, stärkst du dabei die Matrix deines Zaubers, so dass er schwerer aufzuhalten oder zu entfernen ist.

Vorteils: Wenn du beim Wirken eines Zauber esoterische Materialkomponenten verwendest, erhältst du einen Bonus von +2 auf Konzentrationswürfe zum Wirken des Zaubers. Zudem steigt die effektive Zauberstufe um 2 gegen Versuche, den Zauber zu bannen. Dieser Anstieg erfolgt zusätzlich zu anderen Effekten aufgrund mächtiger Komponenteneffekte oder Eingeschränkter Magie.

ALTERNATIVES

MATERIALKOMPONENTENLOS ZAUBERN

Da das Talent Materialkomponentenlos Zauber schlecht mit esoterischen Komponenten funktioniert, sollte es bei Verwendung dieser Regelerweiterung durch das folgende Talent ersetzt werden:

MATERIALKOMPONENTENARMES ZAUBERN

Du benötigst beim Zaubern weniger esoterische Materialkomponenten.

Vorteil: Wenn du beim Wirken eines Zaubers esoterische Materialkomponenten verwendest, kannst du Komponenten verwenden, als wäre deine Zauberstufe um 2 niedriger (du kannst dabei aber nicht die Mindestzauberstufe für den fraglichen Zauber unterschreiten). Dies wirkt sich nicht auf die Kosten teurer Materialkomponenten aus.

Zaubermodifikationen

Die folgenden optionalen Regeln verändern das normale Wirken von Zaubern auf interessante Weisen. Jedes System ist vom Konzept her recht einfach, könnte aber nicht gänzlich aufgeführte Auswirkungen besitzen, so dass ein SL vorbereitet sein sollte, unerwartete Effekte auszulegen oder zu streichen.

Eingeschränkte Magie

Wenn die Zauberstufe eines Charakters steigt, kann dies bei Verwendung des normalen Magiesystems zu großen Variationen bei der Effektivität seiner Zauber führen: Manche werden aufgrund enthaltener Parametermodifikatoren mächtiger und andere nicht, so dass der Nutzen jedes Zaubers immer wieder neu bewertet werden muss. Die Nutzung der Regeln für Eingeschränkte Magie soll die Macht der Zauber enger an den Zaubergrad gebunden und zugleich der Machtanstieg von Zauberkundigen reduziert werden.

Wenn du Eingeschränkte Magie verwendest, werden alle Zauber mit der Mindestzauberstufe und dem Minimum des erforderlichen Attributswertes gewirkt. Die Mindestzauberstufe eines Zaubers ist 2 x Zaubergrad -1 und verändert sich nicht mit der Charakterstufe. Der Grad eines Zaubers kann je nach Klasse variieren, daher können unterschiedliche Klassen unterschiedliche Mindestzauberstufen für denselben Zauber besitzen. Der Mindestattributswert für einen Zauber ist 10 + Zaubergrad, so dass auch der SG des Rettungswurfes (10 + Zaubergrad + Attributsmodifikator) konstant bleibt. Diese Werte sind zum erleichterten Nachschlagen in Talle 4-4: Eingeschränkte Magie abgedruckt. Die Spalte ZS (9) nennt die Mindestzauberstufe für Zauberkundige, welche Zauber des 9. Grades erlangen können (z.B. Druide, Kleriker oder Magier); die Spalte ZS (6) deckt Zauberkundige ab, welche Zauber des 6. Grades erlangen können (z.B. Barden); die Spalte ZS (4) Zauberkunde betrifft, die maximal Zauber des 4. Grades erhalten (z.B. Paladine und Waldläufer). Wenn die Zauberprogression einer Klasse von diesen Minimalzauberstufen abweicht, gelten die Zahlen auf dieser Tabelle für sie nicht.



Tabelle 4-4: Eingeschränkte Magie

Zaubergrad	ZS (9)*	ZS (6)	ZS (4)	Attributswert	SG
0	1	1	—	10	10
1	1	1	4	11	11
2	3	4	7	12	13
3	5	7	10	13	14
4	7	10	13	14	16
5	9	13	—	15	17
6	11	16	—	16	19
7	13	—	—	17	20
8	15	—	—	18	22
9	17	—	—	19	23

* Erhöhe bei einem Hexenmeister die Mindestzauberstufe jedes Zaubers des 2. Grades oder höher um 1.

Magische Gegenstände

Mittels magischer Gegenstände gewirkte oder erzeugte Zauber folgen den oben beschriebenen Regeln. Dies bedeutet, dass ein *Feuerball*, der mittels eines Zauberstabes, den ein Hexenmeister oder Magier hergestellt hat, denselben SG wie ein *Feuerball* jedes Hexenmeisters oder Magiers verwendet und dieselbe Höhe an Schaden verursacht. Du verwendest immer die Mindestzauberstufe dieses Systems, um die Grundkosten oder den Preis eines magischen Gegenstandes zu berechnen, selbst wenn der Erschaffer des Gegenstandes eine höhere Zauberstufe hätte. Zaubertränke und Schriftrollen nutzen stets den Zaubergrad für Druiden, Kleriker oder Magier, um ihre Grundkosten zu bestimmen.

Zaubergrad erhöhen

Bei Nutzung dieses Systems können Zauber weiterhin mittels Zaubergrad erhöhen verbessert werden. Ein solcher Zauber verwendet die Mindestzauberstufe eines Zaubers des modifizierten Grades. Beispiel: Ein auf Grad 5 erhöhter *Feuerball* hätte SG 17 und würde 9W6 Schadenspunkte verursachen, wie es z.B. bei *Kältekegel* der Fall ist.

Weitere Überlegungen

Eingeschränkte Magie mag etwas Gewöhnung erfordern. Diese Option reduziert die Macht der meisten Zauberkundigen dramatisch, kann das Spiel zugleich aber beschleunigen, da z.B. kein zeitraubendes Nachschlagen der Zauberstufen von Monstern, NSC und magischen Gegenständen mehr erforderlich ist. Eingeschränkte Magie ermutigt auch das Erstellen besser abgerundeter Zauberwirker, insbesondere wenn die

Attributswerte eingekauft werden, da die reine Konzentration auf das magische Schlüsselattribut weniger lohnend ist.

Bei diesem System sind die Zaubereffekte desselben Zaubers zudem schwächer, wenn ein Charakter ihn aufgrund unterschiedlicher Klassenzugehörigkeit auf einem niedrigeren Grad als ein anderer erlangt. Der *Heldenmut* eines Barden ist nicht so gut wie der eines Magiers. Allerdings besitzen Klassen mit langsamer Zauberprogression wie Barden, Paladine und Waldläufer andere Fähigkeiten, mit denen sie mithalten können, wenn Eingeschränkte Magie die allgemeine Macht von Zaubern dämpft.

Überlege, auch andere Regelelementen einem System mit Eingeschränkter Magie anzupassen: So könnten Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille und Größe Zähigkeit nur einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe liefern oder Zauberfokus und Mächtiger Zauberfokus den SG von Zaubern jeweils um 2 anheben.

Esoterische Zauberkomponenten: Dieses System funktioniert besonders gut mit dem auf Seite 146 beschriebenen System für Esoterische Zauberkomponenten. Kommen beide Systeme zur Anwendung, ist Magie im Allgemeinen schwächer, wirkt aber dann stark, wenn Charaktere zum Einsetzen kostspieliger Komponenten bereit sind.

Wilde Magie

Auch wenn viele Zauberkundige ihre Anwendung der Magie gern als Wissenschaft behandeln, sind die Effekte der Zauberei nicht immer leicht vorhersehbar. Wilde, unkontrollierte Magie bricht sich zuweilen als Nebeneffekt des Wirkens eines Zaubers oder magischer Experimente Bahn. Wilde Magie kann in allen Situationen genutzt werden, in denen Magie zufällige und chaotische Effekte verursachen vermag. Wenn ein Charakter einen Zauber wirkt oder eine Aktion ausführt, welche einen Ausbruch wilder Magie auslösen könnte (siehe unten, „Wilde Magie einführen"), dann würfle auf Tabelle 4-5: Wilde Magieausbrüche.

Würfle den Wildmagieeffekt aus, ehe der Zauber gewirkt wird. Wende jedoch den Effekt erst danach an, außer er wandelt den Zauber selbst ab, z.B. indem er die effektive Zauberstufe verändert. Bezüge innerhalb der Tabelle auf den Zauber oder die Zauberstufe verweisen immer auf den gewirkten Zauber, die genutzte übernatürliche Fähigkeit oder den Effekt des aktivierten magischen Gegenstandes. Ebenso bezieht sich jede Erwähnung des Zauberwirkers auf den Charakter, welcher den Wildmagieschub ausgelöst hat. Sollte ein Effekt eine Zauberstufe erfordern, dann verwende die volle Charakterstufe des Zauberwirkers.

Sollte der erwürfelte Wildmagieeffekt aufgrund der Art des Effektes oder Zaubers nicht möglich sein, würfle stattdessen auf der Tabelle 4-6: Allgemeine Schubeffekte. Ein Wildmagieeffekt erlaubt keinen Rettungswurf, selbst wenn er einen Zauber nachahmt, der einen Rettungswurf gestattet. Zudem kann er Einschränkungen hinsichtlich der Anzahl an Trefferwürfel ignorieren, welche er betreffen kann. Höhere Ergebnisse auf der Tabelle neigen dazu, vorteilhafter zu sein, weshalb ein SL möglicherweise den Wildmagiewurf mit einem Bonus oder Malus versehen möchte, wenn eine bestimmte Handlung die Auswüchse der Wilden Magie beeinflussen würde.

Wilde Magie einführen

Die Regeln für die Anwendung Wilder Magie sind absichtlich vage gehalten, um dem SL Spielraum zu verschaffen. Dennoch präsentieren wir im Folgenden ein paar Anwendungsvorschläge, die einfach beginnen und zunehmend komplexer werden:

Gescheiterter Konzentrationswurf: Wenn ein Zauberwirker einen Konzentrationswurf nicht schafft und so einen Zauber verliert, wird ein Teil der Energie des Zaubers als Wilde Magie freigesetzt.

Bannen und Bannzauber: Wenn ein Zauber oder ein magischer Effekt gebannt werden, löst dies einen Wildmagieschub beim Zauberwirker oder Ziel aus.

Zonen Wilder Magie: Manche Orte sind magisch instabil. Wenn eine Kreatur dort einen Zauber wirkt, eine zauberähnliche Fähigkeit nutzt oder einen magischen Gegenstand verwendet, löst dies einen Wildmagieschub aus.

Metamagische Aufladung: Ein Zauberwirker kann versuchen, eines seiner metamagischen Talente beim Wirken eines Zaubers einzusetzen, ohne dabei einen Zauberplatz höheren Grades aufzuwenden, den Zauber auf einem Grad vorzubereiten (im Falle eines nicht-spontanen Zauberwirkers) oder den Zeitaufwand zu erhöhen (im Falle eines spontanen Zauberwirkers). Hierzu muss ihm ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 10 + Zaubergrad + 5 pro Erhöhung des Zaubergrades gelingen, den das metamagische Talent normalerweise zur Folge hätte. Bei Erfolg erlangt sein Zauber die Vorteile des metamagischen Talentes und er verursacht zugleich einen Wildmagieschub. Sollte der Charakter scheitern, würfelt er immer noch auf Tabelle 4-5, zieht vom Ergebnis aber die Differenz zwischen dem SG und dem Ergebnis des Wurfes auf die Zauberstufe ab.

Tabelle 4-5: Wilde Magieausbrüche

W%	Schubeffekt
01–02	Der Zauberwirker erleidet 1W6 Schadenspunkte pro Zaubergrad.
03–04	Der Zauberwirker unterliegt für 5 Runden *Verlangsamen.*
05	Der Zaubereffekt tritt an einem zufällig bestimmten Ort innerhalb der Reichweite des Zaubers ein.
06	Der Zauberwirker leidet für 1 Runde unter *Verwirrung.*
07	Der Zauberwirker erleidet 1 Punkt KO-Blutungsschaden.
08	Der Zauberwirker erleidet 1 Punkt Attributsschaden an seinem magischen Schlüsselattribut (sollte er kein Zauberkundiger sein, dann bestimme das Attribut zufällig).
09–10	Der Zauberwirker leidet für 1 Runde unter *Monsterbenommenheit.*
11–12	Der Zauber verursacht nur den ½ üblichen Schaden.
13	Der Zauberwirker erleidet 1W4 Punkte Blutungsschaden.
14	Der Zauberwirker unterliegt für 1 Minute *Schlaf.*
15–16	Der Zauberwirker kann 1 Runde lang keine Zauber wirken und sich auch nicht auf Zauber konzentrieren.
17	Der Zauberwirker unterliegt für 1 Minute *Person verkleinern.*
18–19	Der Zauberwirker leidet für 5 Runden unter dem Zustand Kränkelnd.
20	Der Zauberwirker wird zum Zentrum einer *Zone der Wahrheit.*
21–29	Der Zauberwirker ist betroffen, als wäre er Ziel des Zaubers.
30–32	Alle Ziele des Zaubers unterliegen *Teilweiser Genesung.*
33–38	Alle Ziele des Zaubers werden um 1W8+1 Schadenspunkte geheilt; dies ist ein positiver Energieeffekt.
39–43	Der Wirkungsbereich oder die Ziele des Zaubers unterliegen für 3 Runden *Stille.*
44–50	Alle Ziele des Zaubers sind für 3 Runden von *Unsichtbarkeit* betroffen.
51–58	Der Wirkungsbereich des Zaubers wird von *Tageslicht* erfüllt.

59–64	*Zerbersten* wirkt in einem Radius von 1,50 m um jedes Ziel des Zaubers oder seinen Wirkungsbereich.
65–71	Der Wirkungsbereich des Zaubers ist von *Schmieren* betroffen.
72–74	Ein zufällig bestimmtes Tier oder eine Pflanze, die Ziel des Zauber ist oder sich in seinem Wirkungsbereich befindet, unterliegt *Erwecken*.
75–78	Angrenzend zu jedem Ziel wird ein *Instrument herbeigezaubert*.
79–80	Jede Tür innerhalb von 30 m Entfernung zum Zauberwirker unterliegt *Klopfen*.
81–83	Der Zauberwirker teleportiert auf ein Feld seiner Wahl angrenzend zum Ziel des Zaubers oder innerhalb dessen Wirkungsbereiches.
84–86	Der nächste Zauber des Zauberwirkers unterliegt *Zauber zurückwerfen*.
87–90	Der Zauberwirker erhält 2W6 temporäre Trefferpunkte, welche 1 Stunde währen, aber nicht mit anderen temporären Trefferpunkten kumulativ sind.
91–92	Eine Kreatur von der Liste für *Monster herbeizaubern I* wird zufällig auf ein zum Zauberwirker angrenzendes Feld herbeigezaubert; sie steht unter seiner Kontrolle.
93–95	Der Zauberwirker unterliegt für 10 Minuten *Zungen*.
96–97	Der Zauberwirker unterliegt für 5 Runden *Hast*.
98	Der Zauber wird ausgedehnt.
99	Der Zauber wird maximiert.
100	Der zum Wirken des Zaubers genutzte Zauberplatz wird nicht verbraucht.



Tabelle 4-6: Allgemeine Schubeffekte

W%	Schubeffekt
01–20	Der Zauberwirker erleidet 1W6 Schadenspunkte; dies kann in keiner Weise verhindert werden.
21–80	Der Zauberwirker unterliegt für 1 Runde *Feenfeuer*.
81–100	Der Zauberwirker erlangt 1W6 temporäre Trefferpunkte, welche 1 Stunde währen, aber nicht mit anderen temporären Trefferpunkten kumulativ sind.

Aktives Wirken von Zauber

Unter den Grundregeln verhält sich ein Zauberkundiger im Grunde passiv, während die Effekte seiner Zauber in Kraft treten. Er verkündet, welchen Zauber er wirkt und die Ziele würfeln als Reaktion ihre Rettungswürfe. Vergleiche dies mit Angriffen, wenn der Angreifer mit allen Würfeln würfelt. Die folgenden Varianten sollten Zauberkundigen ermöglichen, sich mehr in das Ergebnis eines Zaubers einzubringen.

Übersättigte Zauber

Mit der Methode zum Übersättigen von Zaubern können selbstbewusste Zauberkundige versuchen, ihre Sprüche beim Wirken mit zusätzlicher Energie aufzuladen. Dies ist natürlich riskant, denn sie weichen von der stabilen, standardisierten Spruchformel ab und setzen darauf, dass die Matrix des Zaubers nicht zusammenbricht. Ein Zauberkundiger kann beim Wirken eines Zaubers mit einer Schnellen Aktion versuchen, den SG des Zaubers oder seine effektive Zauberstufe hinsichtlich dieses Zaubers zu erhöhen. Er muss einen Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 15 + Zaubergrad + der Mindestzauberstufe ablegen, auf welcher ein Angehöriger seiner Klasse den Zauber wirken kann. Bei Erfolg kann er seine Zauberstufe oder den SG des Rettungswurfes gegen den Zauber um 2 erhöhen. Scheitert er, wirkt er den Zauber nicht und verliert den vorbereiteten Zauber oder den Zauberplatz. Scheitert der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr, kommt es zudem zu einem Missgeschick (siehe *Grundregelwerk*, S. 491).

Mit Eingeschränkter Magie: Solltest du die Regeln für Eingeschränkte Magie nutzen, dann erhöhe nicht die Zauberstufe oder den SG um 2 bei Erfolg, sondern lasse den Zauberkundigen die normalen Vorteile aus seiner vollen Zauberstufe und seinen Attributswerten erlangen.

Mit Zauberpatzern: Anstelle eines Missgeschicks kommt es zu einem Zauberpatzer (siehe Seite 155),

Zauberangriffswurf

Wenn der Zauberkundige einen Zauber wirkt oder einen magischen Effekt einsetzt, welcher einen Rettungswurf zulässt, legt er einen Zauberangriffswurf ab. Hierzu verwendet er 1W20 und addiert als Bonus seinen magischen Schlüsselattributsbonus

sowie den Zaubergrad hinzu. Auch Boni, welche sich auf den SG des Zaubers auswirken, z.B. durch das Talent Zauberfokus, kommen zur Anwendung. Der SG dieses Wurfes ist 11 + der zur Anwendung kommende Rettungswurfbonus des Zieles. Bei Erfolg wird der Zauber oder der Effekt behandelt, als wäre dem Ziel der Rettungswurf misslungen; ein anderes Ergebnis wirkt so, als wäre der Rettungswurf gelungen. Wie bei einem normalen Angriffswurf ist eine Natürliche 1 ein automatischer Fehlschlag und eine Natürliche 20 ein automatischer Erfolg. Diese Regel verändert nicht die Erfolgschance, sondern nur, wer letztendlich die Würfel rollt.

Beispiel: Ein Magier mit Intelligenz 18 wirkt *Person bezaubern* auf einen Ork. Normalerweise würde der Ork einen Willenswurf gegen SG 15 (10 +1 für einen Zauber des 1. Grades +4 für den IN-Bonus des Magiers) ablegen. Da sein Willenswurfmodifikator -1 beträgt, müsste er eine 16 oder besser würfeln, um dem Zaubereffekt zu entgehen, so dass er eine Fehlschlagschance von 80% hat. Bei Nutzung der Regelvariante für Zauberangriffswürfe legt der Ork keinen Rettungswurf ab, sondern der Magier einen Zauberangriffswurf mit einem Bonus von +5 (der SG des Zaubers -10) gegen einen SG von 10 (11 +Willenswurfmodifikator des Orks von -1). Der Magier muss 5 oder besser würfeln, so dass seine Erfolgschance bei 80% liegt.

Die Variante legt mehr Würfel in Spielerhände. NSC-Zauberkundige funktionieren stattdessen unter den Grundregeln, damit die Spieler ihre eigenen Rettungswürfe ablegen können. Sie sollten zur Vereinfachung auch ihre Zauberangriffsboni für jeden Zaubergrad aufschreiben.

Schnellere Variante: Normalerweise würde ein Zauberkundiger einen Zauberangriffswurf gegen jedes Ziel ablegen. Will der SL das Spiel beschleunigen, dabei aber Extremfälle riskieren und ggfs. stark von den Grundregeln abweichen, kann er stattdessen nur einen Angriffswurf verlangen und diesen gegen die Verteidigungen aller Ziele einsetzen.

Kritische Zaubertreffer

Zauber, welche Angriffswürfe erfordern, folgen auch den üblichen Regeln für Kritische Treffer, die im *Grundregelwerk* beschrieben werden. Bei dieser Variante erhalten Zauber, die einen Rettungswurf verlangen, dieselben Vorteile. Sollte eine Kreatur bei ihrem Rettungswurf eine Natürliche 1 würfeln, hat der Zauber eine Kritische Bedrohung erzielt. Die Kreatur würfelt den Rettungswurf ein zweites Mal; misslingt auch dieser, wird der Kritische Treffer bestätigt und es werden alle nummerischen Effekte des Zaubers verdoppelt. Bei Zaubern ohne nummerische Effekte wie z.B. *Person bezaubern* wird die Wirkungsdauer verdoppelt. Ein Zauber, welcher einen Angriffswurf und einen Rettungswurf erfordert (z.B. *Schwächestrahl*), kann nur beim Angriffswurf eine Kritische Bedrohung erzielen. Der SL kann auch andere Werte verdoppeln, wo es angemessen ist – ein *Vergiften*-Zauber könnte das Ziel z.B. bei einem Kritischen Treffer mit 2 Anwendungen des Giftes betreffen, anstatt den Effekt des Giftes zu verdoppeln.

Mit Zauberangriffswurf: Diese Regel lässt sich gut mit Zauberangriffswürfen kombinieren. Erzielst du bei deinem Zauberangriffswurf eine Natürliche 20, ist dies eine Kritische Bedrohung; würfle den Angriff noch einmal aus, um den Kritischen Treffer zu bestätigen. Nutze nicht die schnellere Variante für Zauberangriffswürfel, wenn du zudem Kritische Zaubertreffer verwendest, oder würfle wenigstens separat zur jeweiligen Bestätigung.

Mit Zauberpatzern: Dieses System ist dafür gedacht, zusammen mit Zauberpatzern in einer Kampagne verwendet zu werden. Allerdings kann man beide auch separat verwenden.

Zauberpatzer

Zauber können wie alle anderen Angriffe automatisch fehlgehen. Normalerweise heißt das, dass das Ziel eine Natürliche 20 beim Rettungswurf erzielt. Wenn du jedoch dramatischere Patzer möchtest, kann das Ziel eines Zaubers nach einer Natürlichen 20 den Rettungswurf wiederholen. Sofern auch dieser Wurf gelingt, ist der Zauber verpatzt und es kommt zu einem Unfall ähnlich eines Missgeschickes mit einer Schriftrolle (*Grundregelwerk*, S. 491). Würfle mit 1W10 und konsultiere Tabelle 4-6: Zauberpatzer. Ein Zauber kann immer nur einen Patzer generieren. Sollte mehr als ein Ziel desselben Zaubers eine 20 würfeln, dann würfelt nur das erste Ziel einen Bestätigungswurf aus.

Tabelle 4-7: Zauberpatzer

W10	Patzerergebnis
1	Ein Ausbruch unkontrollierter magischer Energie fügt dem Zauberwirker 1W6 Schadenspunkte pro Zaubergrad zu.
2	Der Zauber trifft den Zaube rwirker oder einen Verbündeten anstelle des beabsichtigten Zieles.
3	Der Zaubereffekt tritt an einem zufällig bestimmten Ort innerhalb der Zauberreichweite ein.
4	Der Effekt des Zaubers auf das Ziel ist genau das Gegenteil des normalen Effektes.
5	Der Zauberwirker erleidet einen schwachen, aber bizarren Effekt, der irgendwie mit dem Zauber in Bezug steht. Die meisten solcher Effekte währen nur solange wie die Wirkungsdauer des Zaubers (oder 2W10 Minuten bei Zaubern mit Wirkungsdauer Augenblicklich).
6	Ein zufällig bestimmter, harmloser Gegenstand oder mehrere solcher Gegenstände tauchen im Wirkungsbereich des Zaubers auf.
7	Der Zaubereffekt wird verzögert und tritt irgendwann innerhalb der nächsten 1W12 Stunden ein. Der Zauber wird dann in die allgemeine Richtung ausgelöst, in welcher sich das beabsichtigte Ziel befunden hat und hat eine Reichweite entsprechend seiner Maximalreichweite, sollte das Ziel sich inzwischen fortbewegt haben.
8	Der Zauberwirker kann sich für 1 Runde nicht konzentrieren und keine Zauber wirken.
9	Der Zauberwirker erhält für 1 Runde den Zustand Benommen.
10	Der Zauberwirker erleidet 1 Punkt KO-Schaden.

Mit dem Kritischen-Patzer-Deck: Solltest du die *Kritischen-Patzerkarten* verwenden, dann ziehe eine Patzerkarte, statt auf Tabelle 4-7 zu würfeln, und verwende das Ergebnis für Magie. Du kannst die Patzerkarten durchaus allein für Zauberpatzer nutzen, wenn du es nicht für andere Arten von Patzern verwendest.

Mit Wilder Magie: Du kannst anstelle Tabelle 4-7 auch Tabelle 4-5: Wilde Magie verwenden. In diesem Fall verwende 1W20 statt des W%.

Mit Zauberangriffswürfen: Wenn du die Zauberangriffswurfvariante verwendest, dann kann ein Patzer eintreten, wenn du eine Natürliche 1 auf dem Angriffswurf erzielst. Wiederhole den Wurf; verfehlt dieser ebenfalls, dann liegt ein Patzer vor.

Automatische Bonusentwicklung

Um sich den Gefahren des Spieles stellen zu können, benötigen Charaktere im Pathfinder-Rollenspiel normalerweise Gegenstände, welche ihnen Boni auf die Spielwerte verschaffen. Bei der hier vorgestellten Regelvariante erhalten Charaktere diese Boni stattdessen automatisch im Rahmen des Stufenaufstieges, so dass sie Ausrüstungsplätze für interessantere Gegenstände verwenden können.

Alle Charaktere erhalten mit Erreichen der entsprechenden Stufen die in der folgenden Tabelle aufgeführten Fähigkeiten. Halbiere das Charaktervermögen nach Stufe (*Grundregelwerk*, S. 399). Diese automatischen Boni bringen in der Regel mehr Vorteile als aus dem einbehaltenen Vermögen. Allerdings besitzen Charaktere zugleich weniger Flexibilität, so dass sich Vor- und Nachteile gegenseitig ausgleichen. Unter dieser Regelvariante gibt es keine Gegenstände, welche Boni auf RK, Rettungswürfe oder Attributswerte verleihen. Ebenso verleihen *Wunsch* und ähnliche Zauber niemals innewohnende Boni auf Attributswerte. Magische Waffen und Rüstungen existieren, verleihen aber nur besondere Fähigkeiten und keine Verbesserungsbonus – berechne ihre Preise anhand der Tabelle auf Seite 157.

Falls du magische Gegenstände gänzlich entfernen oder derart selten gestalten willst, dass es eigentlich keine Chance gibt, welche zu finden, dann überlege, ob du Charakteren Boni verleihen willst, als wären sie 2 Stufen höher – aus diesem Grunde deckt die Tabelle auch die Stufen 21 und 22 ab.

Stufe	Erlangte Boni
1	—
2	—
3	Resistenz +1
4	Rüstungsnutzung +1, Waffennutzung +1
5	Ablenkung +1
6	Geisteskraft +2
7	Körperkraft +2
8	Abhärtung +1, Resistenz +2, Rüstungsnutzung +1/+1, Waffennutzung +1/+1
9	Rüstungsnutzung +2, Waffennutzung +2
10	Ablenkung +2, Resistenz +3
11	Geisteskraft +4
12	Körperkraft +4
13	Abhärtung +2, Geisteskraft +4/+2, Körperkraft +4/+2, Resistenz +4
14	Resistenz +5, Rüstungsnutzung +2/+2 oder +3, Waffennutzung +2/+2 oder +3
15	Geisteskraft +6/+2 oder +4/+4, Rüstungsnutzung +3/+3 oder +4, Waffennutzung +3/+3 oder +4
16	Abhärtung +3, Ablenkung +3, Körperkraft +6/+2 oder +4/+4
17	Abhärtung +4, Ablenkung +4, Geisteskraft +6/+2/+2 oder +4/+4/+2, Körperkraft +6/+2/+2 oder +4/+4/+2, Rüstungsnutzung +4/+3 oder +5, Waffennutzung +4/+3 oder +5
18	Abhärtung +5, Ablenkung +5, Geisteskraft +6/+4/+2 oder +4/+4/+4, Körperkraft +6/+4/+2 oder +4/+4/+4
19	3 Legendäre Gaben
20	5 Legendäre Gaben (8 insgesamt)
21	7 Legendäre Gaben (15 insgesamt)
22	8 Legendäre Gaben (23 insgesamt)

BONI

Die folgenden Einträge beschreiben die Boni, welche Charaktere erhalten:

Abhärtung

Mit der 8.Stufe erhält der Charakter einen Verbesserungsbonus von +1 auf seine Natürliche Rüstung. Dieser Bonus steigt mit der 13. Stufe auf +2, mit der 16. Stufe auf +3, mit der 17. Stufe auf +4 und mit der 18. Stufe auf +5.

Ablenkung

Mit der 5. Stufe erhält der Charakter einen Ablenkungsbonus von +1 auf seine RK. Dieser Bonus steigt mit der 10. Stufe auf +2, mit der 16. Stufe auf +3, mit der 17. Stufe auf +4 und mit der 18. Stufe auf +5.

Geisteskraft

Mit der 6. Stufe wählt der Charakter unter seinen mentalen Attributen (Intelligenz, Weisheit oder Charisma) eines aus, welches einen permanenten Verbesserungsbonus von +2 erhält. Mit der 11. Stufe steigt dieser Bonus auf +4. Mit der 13. Stufe wählt der Charakter ein zweites mentales Attribut aus, welches einen permanenten Verbesserungsbonus von +2 erhält. Mit der 15. Stufe steigt einer dieser Verbesserungsboni um 2. Mit der der 17. Stufe wählt der Charakter ein drittes mentales Attribut aus, welches einen permanenten Verbesserungsbonus von +2 erhält.

Körperkraft

Mit der 7. Stufe wählt der Charakter unter seinen körperlichen Attributen (Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution) eines aus, welches einen permanenten Verbesserungsbonus von +2 erhält. Mit der 12. Stufe steigt dieser Bonus auf +4. Mit der 13. Stufe wählt der Charakter ein zweites körperliches Attribut aus, welches einen permanenten Verbesserungsbonus von +2 erhält. Mit der 16. Stufe steigt einer dieser Verbesserungsboni um 2. Mit der der 17. Stufe wählt der Charakter ein drittes körperliches Attribut aus, welches einen permanenten Verbesserungsbonus von +2 erhält.

Legendäre Gaben

Mit der 19. Stufe erhält der Charakter drei Legendäre Gaben und mit der 20. Stufe fünf weitere. (Solltest du die Variante nutzen, bei welcher keine magischen Schätze im Spiel zu finden sind, erhalten Charaktere sieben weitere Legendäre Gaben mit einer effektiven Stufe von 21 und nochmals acht mit Erreichen der 22. Stufe).

Wähle diese Legendäre Gaben von der folgenden Liste:

Legendäre Rüstung: Dein Verbesserungsbonus aus Rüstungsnutzung steigt um 2. Solltest du dich auf eine Rüstung und einen Schild eingestimmt haben, kannst du entweder beide Boni um 1 oder einen Bonus um 2 erhöhen. Der Verbesserungsbonus eines eingestimmten Gegenstandes kann maximal +5 erreichen. Du kannst den Überschuss aber zum Erwerb von besonderen Fähigkeiten für deine Rüstung oder deinen Schild nutzen (siehe „Magische Waffen und Rüstungen“ auf

Seite 157). Du kannst diese Legendäre Gabe mehrfach erwerben; eine Rüstung oder ein Schild kann maximal einen Bonus von +10 erlangen.

Legendäre Waffe: Dein Verbesserungsbonus aus Waffennutzung steigt um 1. Solltest du auf mehr als eine Waffe eingestimmt sein, kannst du auf diese Weise nur den Verbesserungsbonus einer dieser Waffen erhöhen. Der Verbesserungsbonus eines eingestimmten Gegenstandes kann maximal +5 erreichen. Du kannst den Überschuss aber zum Erwerb von besonderen Fähigkeiten für deine Waffe nutzen (siehe „Magische Waffen und Rüstungen" auf Seite 157). Du kannst diese Legendäre Gabe mehrfach erwerben; eine Waffe kann maximal einen Bonus von +10 erlangen.

Legendäre Zwillingswaffen: Erhalte einen Verbesserungsbonus von +5 durch Waffennutzung, wenn du zwei Waffen gleichzeitig einsetzt. Dies zählt als zwei Legendäre Gaben. Du kannst diese Legendäre Gabe mehrfach wählen, musst sie aber jedes Mal einer anderen Waffe zuweisen, welche einen Verbesserungsbonus von +5 erhält.

Legendärer Geist 1: Erhöhe deine Boni aus Geisteskraft auf +6/+6/+4. Dies zählt als zwei Legendäre Gaben.

Legendärer Geist 2: Erhöhe deine Boni aus Geisteskraft auf +6/+6/+6. Du musst über die Gabe Legendärer Geist 1 verfügen, um diese Legendäre Gabe wählen zu können.

Legendärer Leib 1: Erhöhe deine Boni aus Körperkraft auf +6/+6/+4. Dies zählt als zwei Legendäre Gaben.

Legendärer Leib 2: Erhöhe deine Boni aus Körperkraft auf +6/+6/+6. Du musst über die Gabe Legendärer Leib 1 verfügen, um diese Legendäre Gabe wählen zu können.

Legendärer Schildmeister: Erhalte einen Verbesserungsbonus von +5 durch Rüstungsnutzung für deine Rüstung und deinen Schild. Du kannst diese Legendäre Gabe mehrfach wählen, musst sie aber jedes Mal einer anderen Rüstung oder einem anderen Schild zuweisen.

Legendäres Attribut: Erhalte einen innewohnenden Bonus von +1 auf einen Attributswert deiner Wahl. Du kannst diese Legendäre mehrfach wählen, aber nur maximal 5 Mal pro Attribut.

Resistenz

Mit der 3. Stufe erhält ein Charakter einen Ablenkungsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe. Dieser Bonus steigt mit der 8. Stufe auf +2, mit der 10. Stufe auf +3, mit der 13. Stufe auf +4 und mit der 14. Stufe auf +5.

Rüstungsnutzung

Der Charakter kann sich auf eine Rüstung oder einen Schild in seinem Besitz einstimmen; diese Einstimmung kann er einmal am Tag ändern. Sollte er einen Satz normaler Kleidung als seine Rüstung wählen, zählt diese, als besäße sie einen Anfangsverbesserungsbonus von +0. Die eingestimmte Rüstung erhält mit der 4. Stufe einen Verbesserungsbonus von +1. Mit der 8. Stufe kann er seine Einstimmung auf eine Rüstung und einen Schild verteilen, so dass beide einen Verbesserungsbonus von jeweils +1 erhalten. Mit der 9. Stufe kann er einer Rüstung oder einem Schild einen Verbesserungsbonus von +2 verleihen, statt jedem einen Bonus von +1 zu verleihen. Mit der 14. Stufe kann er einer Rüstung oder einem Schild einen Verbesserungsbonus von +3 oder beiden einen Verbesserungsbonus von +2 verleihen. Mit der 15. Stufe kann er einer Rüstung oder einem Schild einen Verbesserungsbonus von +4 oder beiden einen Verbesserungsbonus von +3 verleihen. Mit der 17. Stufe kann er einer Rüstung oder einem Schild einen Verbesserungsbonus von +5 oder dem einem einen Verbesserungsbonus von +4 und dem anderen einen Verbesserungsbonus von +3 verleihen.

Waffennutzung

Der Charakter kann sich auf eine Waffe in seinem Besitz einstimmen; diese Einstimmung kann er einmal am Tag ändern. Die eingestimmte Waffe erhält mit der 4. Stufe einen Verbesserungsbonus von +1. Mit der 8. Stufe kann er seine Einstimmung auf zwei Waffen verteilen, so dass beide einen Verbesserungsbonus von jeweils +1 erhalten. Mit der 9. Stufe kann er einer Waffe einen Verbesserungsbonus von +2 verleihen, statt zweien einen Bonus von jeweils +1 zu verleihen. Mit der 14. Stufe kann er einer Waffe einen Verbesserungsbonus von +3 oder zwei Waffen einen Verbesserungsbonus von +2 verleihen. Mit der 15. Stufe kann er einer Waffe einen Verbesserungsbonus von +4 oder zwei Waffen einen Verbesserungsbonus von +3 verleihen. Mit der 17. Stufe kann er einer Waffe einen Verbesserungsbonus von +5 oder einer Waffe einen Verbesserungsbonus von +4 und einer anderen einen Verbesserungsbonus von +3 verleihen.

MAGISCHE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Bei Nutzung dieses Systems besitzen magische Waffen, Rüstungen und Schilde niemals eigene Verbesserungsboni. Stattdessen erhalten sie derartige Boni über Einstimmung im Rahmen der Fähigkeiten Rüstungs- und Waffennutzung. Alle besonderen Eigenschaften eingestimmter Waffen, Rüstungen und Schild zählen gegen den Verbesserungsbonus, den ein Charakter auf diese Weise erlangt. Zum Bestimmen des Verbesserungsbonus eines eingestimmten magischen Gegenstandes ziehe die Kosten seiner besonderen Fähigkeiten vom über Einstimmung erlangten Verbesserungsbonus ab (dies gilt nur für besondere Eigenschaften, deren Kosten einem Verbesserungsbonus entsprechen, nicht aber für jene mit in Goldmünzen definierte Kosten). Beispiel: Ein Charakter mit einem Krummsäbel, für den er durch Waffennutzung einen Verbesserungsbonus von +3 erlangt hat, und welcher die besondere Eigenschaft *Schärfe* besitzt, verbraucht dafür einen Punkt des Bonus, so dass es sich um einen *Krummsäbel der Schärfe* +2 handelt. Sollte ein Charakter nicht über einen ausreichend hohen Verbesserungsbonus verfügen, um sich eine besondere Eigenschaft leisten zu können (z.B. ein Charakter mit einem *Langschwert der Hinrichtung*), kann er diese besondere Eigenschaft zwar nutzen, der Waffe aber keinen Verbesserungsbonus verleihen.

Unter diesem System kosten bonusäquivalente besondere Eigenschaften deutlich weniger, da du nur für die besondere Fähigkeit bezahlst, nicht für den Grundverbesserungbonus (siehe auch die folgende Tabelle). Um den Preis einer bestimmten Waffe oder Rüstung zu bestimmen, streichst du den normalen Verbesserungsbonus und ziehst die dafür in der Tabelle aufgeführten Kosten ab. Beispiel: Eine *Flammenzunge*[ARK] kostet normalerweise 20.715 GM. Unter diesem System verliert sie aber ihren Verbesserungsbonus von +1, so dass ihr Preis auf 18.715 GM fällt. Ein Charakter kann sich auf spezifische Waffen und Rüstungen einstimmen, so dass er dann normal seine Verbesserungsboni verteilen kann, die er über Rüstungsnutzung und Waffennutzung erlangt.

Grundpreis-modifikator	Rüstungs-/Schildpreis	Waffenpreis
+1	1.000 GM	2.000 GM
+2	4.000 GM	8.000 GM
+3	9.000 GM	18.000 GM
+4	16.000 GM	32.000 GM
+5	25.000 GM	50.000 GM

Dynamische Erschaffung magischer Gegenstände

In Märchen und Überlieferungen bezieht ein magischer Gegenstand einen wichtigen Teil seines geheimnisvollen Flairs aus der Geschichte seiner Erschaffung. Mit dem System zur Dynamischen Erschaffung magischer Gegenstände wird aus dem Herstellen eines solchen Gegenstandes eine schnelle, aber interessante Geschichte, an welcher sich die gesamte Gruppe beteiligen kann. Auf diese Weise erschaffene Gegenstände besitzen ungewöhnliche Eigenschaften, die ihnen Charakter verleihen und die SC an die während der Erschaffung getroffenen Entscheidungen erinnern sollen.

Dieses System verleiht der Herstellung magischer Gegenstände nicht nur zusätzliches Gehalt, sondern macht die durchschnittlichen Kosten auch variabler: Für einen einzelnen Hersteller werden sie meistens teurer und für eine zusammenarbeitende Gruppe möglicherweise billiger. Das im *Grundregelwerk* enthaltene Standardsystem zur Herstellung magischer Gegenstände führt während des Prozesses zu automatischen Erfolgen. Eine ausreichende Anzahl an Tagen zwischen den Abenteurern für andere Tätigkeiten kann zu einer großen Unausgewogenheit zwischen jenen Charakteren, welche sich mit dem Herstellen von Gegenständen befassen, und allen anderen führen. Das hier vorgestellte System ermutigt Charaktere zur Zusammenarbeit, um die Geschichte der Gegenstandserschaffung auszuspielen, und verleiht dem Ergebnis zudem einzigartige Aspekte. Sollte deine Gruppe eine tiefer gehende Erfahrung bevorzugen, kannst du die verlangten Fertigkeitswürfe durch Rollenspielszenen ersetzen.



Überblick

Sieht man von Tränken und Schriftrollen ab, unterteilt dieses System zur Erschaffung magischer Gegenstände den Prozess in eine Reihe von Herausforderungen, welche die Erschaffer überwinden müssen. Diese Herausforderungen stellen entweder Rückschläge oder Gelegenheiten im Verlauf des Herstellungsprozesses dar. Die erste und die letzte Herausforderung ist dabei für jeden Gegenstand identisch: Das Gefäß vorbereiten und Den Gegenstand bezahlen (siehe Seite 159).

Zwischen diesen Schritten bekommen die Charaktere es mit einer Reihe zufällig bestimmter Herausforderungen zu tun, deren Anzahl sich nach dem letztendlichen Marktpreis des Gegenstandes richtet. Pro 5.000 GM an Marktpreis kommt eine weitere Herausforderung hinzu (Minimum 1), wobei der SL diesen Wert erhöhen oder senken kann. Mehrere Herausforderungen führen höchstwahrscheinlich dazu, dass der Gegenstand über unerwartete (positive oder negative) Eigenschaften verfügt und erhöhen für durchschnittlich oder weniger befähigte Charaktere den Zeit- und/oder Geldaufwand. Entsprechend ist der Prozess für eine hochbegabte Gruppe wahrscheinlich günstiger und schneller.

Herausforderungen

Jede Herausforderung, vor welche die SC gestellt werden, repräsentiert einen Rückschlag oder eine Gelegenheit im Herstellungsprozess des magischen Gegenstandes. Dieses System geht davon aus, dass die beteiligten SC exotische Zutaten sammeln, die Aufzeichnungen anderer, die ähnliche Dinge hergestellt haben, studieren und sich mit unerwarteten mystischen Variablen befassen. Es gestattet der ganzen Gruppe sich zu beteiligen, so dass jeder Mithelfende als Erschaffer zählt und nur einer von ihnen über das erforderliche Talent zum Herstellen des Gegenstandes verfügen muss.

Herausforderungen angehen

Jede Herausforderung führt zwei Aufgaben auf. Ein Erschaffer kann wählen, eine davon anzugehen, oder zwei Erschaffer können sich jeweils einer anderen Aufgabe widmen. Es muss festgelegt werden, wer welche übernimmt, ehe Fertigkeitswürfe erfolgen. Erschaffer können unter keinen Umständen bei der Erschaffung magischer Gegenstände 10 oder 20 nehmen (selbst nicht mit Bardenwissen oder Fertigkeitsmeisterschaft) oder von der Handlung Jemand anderem helfen profitieren. Manche Aufgaben erfordern keine Fertigkeitswürfe, sondern benennen andere Erfolgsbedingungen. Sollte ein Erschaffer sich einer solchen Aufgabe annehmen, muss diese vollendet werden, ehe er sich einer Aufgabe widmet, die einen Wurf erfordert.

Sollten die Erschaffer sich entscheiden, im Rahmen einer Herausforderung beide Aufgaben anzugehen, muss jede Aufgabe von einem anderen Erschaffer versucht werden. Angesichts z.B. der Herausforderung Umständliche Formulierung (siehe Seite 163) könnte ein Magier sein Wörterbuch hervorkramen und einen Fertigkeitswurf für Sprachenkunde ablegen, während ein Schurke sich selbst irgendetwas beeindruckend klingendes ausdenken und einen Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen ablegen könnte. Die Anzahl angegangener Aufgaben und die Anzahl der Erfolge und Niederlagen bestimmen den Ausgang der Herausforderung:

Eine Aufgabe versucht	Beide Aufgaben versucht	Ergebnis der Herausforderung
—	Erfolg bei beiden	Kritischer Erfolg
Erfolg	Ein Erfolg und ein Fehlschlag um weniger als 5	Erfolg
Fehlschlag	Ein Erfolg und ein Fehlschlag um 5 oder mehr	Fehlschlag
—	Zwei Fehlschläge	Kritischer Fehlschlag

Format der Herausforderungen

Der Werteblock für eine Herausforderung enthält eine kurze Beschreibung und die folgenden Abschnitte:

Aufgaben: Dies sind die Optionen, die einem Erschaffer zur Vollendung der Herausforderung zur Wahl stehen. Sie enthalten nur kurze Angaben, so dass der SL die Einzelheiten auf interessante, für die Handlung Sinn ergebende Weise interpretieren sollte.

Ergebnisse: Diese Einträge decken die Konsequenzen von Erfolg oder Fehlschlag ab. Nutze nur die Ergebnisse einer Kategorie; ein Kritischer Erfolg verleiht nicht gleichzeitig die Stärken eines normalen Erfolges, während ein Kritischer Fehlschlag nicht die Effekte eines normalen Fehlschlages beinhaltet.

DEN GEGENSTAND BEZAHLEN

Die Ausgangskosten der Erschaffung eines Gegenstandes nach dieser Methode betragen 85 % des Marktwertes des Gegenstandes. Verschiedene Herausforderungen können diesen Wert heben oder senken. Eine Gruppe, die sich einer hohen Anzahl an Herausforderungen stellt und Kritische Erfolge erzielt, dürfte die Kosten unter 50 % senken können.

Um den Herstellungsprozess beginnen zu können, musst du Waffen, Rüstungen und andere Gegenstände, die Meisterarbeitsqualität erfordern, sowie sonstige Zutaten und Komponenten separat besorgen. Ziehe diese Kosten vom Marktwert des Gegenstandes ab, wenn du alle weiteren Kostenberechnungen ausführst (mit Ausnahme der Berechnung der erforderlichen Herstellungszeit und der Anzahl der anstehenden Herausforderungen).

Ehe die SC sich der ersten Herausforderung stellen können, müssen sie die Ausgangsmaterialien erwerben, indem sie 25 % des Marktpreises des Gegenstandes ausgeben. Als Teil der letzten Herausforderung müssen die SC den Restbetrag bezahlen und dabei im Laufe des Prozesses erfolgten Anpassungen Rechnung tragen.

Die SC können die Arbeit an einem Gegenstand jederzeit aufgeben. Sie müssen dann den Restbetrag nicht bezahlen, können die Materialien aber auch nicht wiederverwerten.

ZEITAUFWAND

Der Ausgangszeitaufwand, der zur Herstellung eines Gegenstandes erforderlich ist, entspricht unter diesem System dem Zeitaufwand der Regeln des *Grundregelwerkes* (Seite 548), kann aber nicht durch Erhöhung der SG der Fertigkeitswürfe beschleunigt werden.

Verteile die Herausforderungen gleichmäßig über den Zeitraum; wenn du z.B. bei einem 10.000-GM-Gegenstand vier Herausforderungen hast (zwei grundlegende, zwei zufällige), dann bedeutet dies eine Herausforderung am Anfang, eine nach 3 Arbeitstagen, eine nach 7 Arbeitstagen und die letzte am 10. Tag.

ANPASSUNGEN

Die erste Herausforderung, die Vorbereitung des Gefäßes, bestimmt einige grundlegende Spielwerte des neuen magischen Gegenstandes. Weitere Herausforderungen können Anpassungen zur Folge haben. Der SL kann seine eigenen Herausforderungen erschaffen und sollte gut über die SG der Aufgaben der Herausforderungen nachdenken, wenn er sich Anpassungen überlegt. Herausforderungen mit niedrigerem SG sollten nur zu Vorteilen führen, welche negative Anpassungen verhindern, während Herausforderungen mit höheren Schwierigkeitsgraden mit höherer Wahrscheinlichkeit vorteilhafte Anpassungen bringen.

Kosten: Herausforderungen, welche die Kosten anpassen, erhöhen oder senken diese in 5-%-Schritten bezogen auf den Endmarktpreis. Die Kosten können 100 % übersteigen, so dass der Gegenstand letztendlich mehr kosten kann, als wenn man ihn käuflich erwerben würde. Die Abschlusskosten können niemals niedriger sein als die zu Beginn investierten 25 %, so dass die Charaktere niemals Geld zurück erlangen.

Zeit: Herausforderungen können den zur Herstellung des Gegenstandes erforderlichen Zeitaufwand um Tage verlängern oder verkürzen. Wenn dies eintritt, passe den Zeitplan hinsichtlich der Herausforderungen entsprechend an. Die erforderliche Anzahl der Arbeitstage kann niemals um 1 fallen; sie kann auch nicht niedriger werden als die Anzahl an Tagen, welche die Charaktere bereits aufgewendet haben. Wenn z.B. am 3. Tag eines fünftägigen Herstellungsprozesses eine erfolgreiche Herausforderung den Zeitaufwand um 1 Tag senkt, kommt es am 4. Tag zur letzten Herausforderung. Sollte das Ergebnis der Herausforderung den Zeitaufwand aber um 3 Tage verkürzen, können die SC sich sofort der letzten Herausforderung stellen.

Stärken, Macken und Schwächen: Eine Herausforderung kann dem Gegenstand eine vorteilhafte Stärke, eine quasi-neutrale Macke oder eine nachteilige Schwäche verleihen (siehe Seiten 165-169). Diese drei Arten von Anpassungen verleihen einem Gegenstand Besonderheiten, die ihn von anderen seiner Art unterscheiden. Der SL sollte auftretende Stärken, Macken und Schwächen verdeckt auswürfeln und doppelte oder widersprüchliche Ergebnisse neu bestimmen. *Magie entdecken* und *Identifizieren* enthüllen die Stärken, Macken und Schwächen magischer Gegenstände in der Regel nicht, wohl aber *Zauber analysieren*, wenn auch erst nach Fertigstellung des Gegenstandes.

Zerstörung: Ein paar Herausforderungen können im Falle eines Kritischen Fehlschlages zur Zerstörung des Rohgegenstandes führen und die SC ihre gegenwärtigen Investitionen kosten. Da solche Herausforderungen aber auch verführerische Vorteile im Erfolgsfalle bieten, sind sie das Risiko möglicherweise durchaus wert.

GRUNDLEGENDE HERAUSFORDERUNGEN

Die beiden folgenden Herausforderungen sind Anfang und Ende des Dynamischen Erschaffungsprozesses für magische Gegenstände. Die Vorbereitung des Gefäßes ist immer die erste Herausforderung, während Die Vollendung des Gegenstandes immer die letzte ist.

DAS VORBEREITEN DES GEFÄSSES

Du musst einen Gegenstand erschaffen oder vorbereiten, welcher die magische Matrix fassen kann, die du in ihm installieren willst.

AUFGABEN

Erschaffe ein neues Gefäß Handwerk (Art des Gegenstandes), SG 15 + Zauberstufe des Gegenstandes

Mystische Vorbereitungen Zauberkunde, SG 15 + Zauberstufe des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Du verfügst über ein hochwertiges und effizientes Gefäß. Die Grundkosten betragen 75 % des Marktpreises. Der Zeitaufwand beträgt 1 Tag pro 2.000 GM des Marktpreises.

Erfolg Du verfügst über ein zufriedenstellendes Gefäß. Die Grundkosten betragen 85 % des Marktpreises. Der Zeitaufwand beträgt 1 Tag pro 1.000 GM des Marktpreises.

Fehlschlag Du verfügst über ein fehlerhaftes Gefäß. Die Grundkosten betragen 100 % des Marktpreises. Der Zeitaufwand beträgt 1 Tag pro 500 GM des Marktpreises. Der Gegenstand erhält eine Schwäche.

Kritischer Fehlschlag Das Gefäß wird zerstört.

DAS VOLLENDEN DES GEGENSTANDES

Du legst letzte Hand an den Gegenstand.

AUFGABEN

Improvisiere Magischen Gegenstand benutzen, SG 15 + Zauberstufe des Gegenstandes

Erfülle die Voraussetzungen Erfülle alle Voraussetzungen des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Das Ergebnis ist ein wahres Meisterwerk, senke die Kosten des Gegenstandes um 10 %.

Erfolg Der Gegenstand ist fertiggestellt.

Fehlschlag Der Gegenstand wird zerstört.

Kritischer Fehlschlag —

ZUFÄLLIG BESTIMMTE HERAUSFORDERUNGEN

Der Spielleiter sollte auf der folgenden Tabelle auswürfeln, mit welchen Herausforderungen die Spielercharaktere es während der Erschaffung des Gegenstandes zu tun bekommen. Alternativ kann er natürlich die Herausforderungen passend zu den Umständen innerhalb der Kampagne auswählen.

W%	Herausforderung
01–04	Bekannte Stolperstelle
05–08	Blaublütige Reagenz
09–12	Energetische Überladung
13–16	Erforderliche Emotion
17–20	Gekreuzte Leylinien
21–24	Herausfordernde Konstruktion
25–28	Illegale Ingredienzien
29–32	Knappe Reagenzien
33–36	Kryptischer Querverweis
37–40	Magische Resonanz
41–44	Merkwürdige Mutation
45–48	Planare Einflüsse
49–52	Plötzliche Inspiration
53–56	Quasi-intelligente Ingredienzien
57–60	Seltenes Referenzmaterial
61–64	Störender Besucher
65–68	Störender Geist
69–72	Strukturelle Schwachstelle
73–76	Umständliche Formulierung
77–80	Verdorbene Ingredienzien
81–84	Verführerisches Angebot
85–88	Widersprüchliche Anweisungen
89–92	Zerbrechliche Bestandteile
93–100	Klassenspezifische Herausforderung (siehe Seite 164)

BEKANNTE STOLPERSTELLE

Du stößt auf eine Herausforderung, mit der auch schon andere Erschaffer zu tun hatten.

AUFGABEN

Aus der Geschichte lernen Wissen (Geschichte), SG 25

Selbst lösen Zauberkunde, SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Beeindruckende Umgehung des Problems. –3 Tage, –5 % Kosten.

Erfolg Stolperstelle vermieden. –1 Tag.

Fehlschlag Fehler der anderen wiederholt. +3 Tage, +10 % Kosten.

Kritischer Fehlschlag Falsche Anwendung der Techniken führt zur Katastrophe. +7 Tage, +10 % Kosten, 1 Schwäche.

BLAUBLÜTIGE REAGENZ

Dein Gegenstand erfordert das Haar eines Königs, den Kuss eines Prinzen oder eine andere Art von Beteiligung eines hochrangigen Adeligen.

AUFGABEN

Ingredienzien fälschen Magischen Gegenstand benutzen, SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

Kontakte zum Adel nutzen Wissen (Adel), SG 25

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Königliche Synergie. 1 Stärke.

Erfolg Keine Anpassungen bei genutzten Kontakten; 1 Macke bei gefälschten Ingredienzien.

Fehlschlag Unreinheiten. 1 Schwäche.

Kritischer Fehlschlag Unreinheiten und Ächtung. +3 Tage, 1 Schwäche, Erschaffer, der Kontakte zum Adel nutzen wollte, wird vom Hof verbannt.

ERFORDERLICHE EMOTION

Um den Gegenstand zu erschaffen, musst du ein bestimmtes Gefühl nutzen.

AUFGABEN

Andere manipulieren Bluffen, SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

Durch Auftritt herauskitzeln Auftreten (beliebig), SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Gefühlsausbruch bringt Energie. –5 % Kosten, 1 Stärke.

Erfolg Gefühle gezähmt. Keine Anpassungen.

Fehlschlag Schwache Emotionen. +1 Tag, +5 % Kosten, 1 Macke.

Kritischer Fehlschlag Störung durch gegensätzliche Emotionen. +3 Tage, +10 % Kosten, 1 Schwäche.

ENERGETISCHE ÜBERLADUNG

Im Gegenstand baut sich ein plötzlicher Energieschub auf, der es zu beschädigen oder gar zu zerstören droht.

AUFGABEN

Auf anderen Gegenstand umleiten Handwerk (Art des Gegenstandes), SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

Durch den eigenen Leib ableiten ZÄH, SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Überladung einfließen lassen. –2 Tage, –10 % Kosten, 1 Stärke.

Erfolg Überladung abgeleitet. 1 Macke.

Fehlschlag Teurer Schaden. +7 Tage, +15 % Kosten.

Kritischer Fehlschlag Magische Explosion. Gegenstand zerstört. Erschaffer erleiden 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe des Gegenstandes.

GEKREUZTE LEYLINIEN

Die Erschaffung des Gegenstandes ist von der Energie gekreuzter Leylinien oder eines anderen magischen Ortes abhängig.



AUFGABEN

Entsprechend anpassen Wissen (Arkanes), SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

Perfekten Ort finden Wissen (Geographie), SG 25

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Vorteilhafte Konvergenz. –2 Tage, 1 Stärke.

Erfolg Zufriedenstellender Ort. Keine Anpassungen.

Fehlschlag Unpassender Ort. +3 Tage, 1 Macke.

Kritischer Fehlschlag Katastrophale Konvergenz. +10 % Kosten, 1 Schwäche.

HERAUSFORDERNDE KONSTRUKTION

Ein oder mehrere Elemente deines geplanten Gegenstandes sind besonders schwer umzusetzen.

AUFGABEN

Blaupause und Bauplan anfertigen Wissen (Baukunst), SG 25

Verlass dich auf dein Handwerksgeschick Handwerk (Art des Gegenstandes), SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Herausforderung übertroffen. –1 Tag, –10 % Kosten.

Erfolg Herausforderung überwunden. Keine Anpassungen.

Fehlschlag Kostspielige Konstruktion. +2 Tage, +5 % Kosten.

Kritischer Fehlschlag Missglückte Konstruktion. +15 % Kosten, 1 Schwäche.

ILLEGALE INGREDIENZIEN

Eine oder mehrere der benötigten Zutaten sind absolut verboten und können nur auf kriminelle Weise beschafft werden.

AUFGABEN

Auf zum Schwarzmarkt Wissen (Lokales), SG 25

Selber schmuggeln Fingerfertigkeit, SG 30

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Überschuss an Hehler verkauft. –10 % Kosten.

Erfolg Gerade genug gefunden. Keine Anpassungen.

Fehlschlag Nicht vorrätig. +5 Tage, +5 % Kosten, 1 Macke.

Kritischer Fehlschlag Verhaftet und verurteilt. +15 % Kosten, der schmuggelnde Erschaffer wird verhaftet und zu Kerkerhaft verurteilt oder entkommt und ist nun auf der Flucht.

KNAPPE REAGENZIEN

Dir wird plötzlich klar, dass du unzureichende Vorräte einer wichtigen Ingredienz hast.

AUFGABEN

Ersatz improvisieren Handwerk (Alchemie), SG 30

Nach mehr suchen Überlebenskunst, SG 25

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Beeindruckende Kombination. –5 % Kosten, 1 Stärke.

Erfolg Ausreichende Komponenten. Keine Anpassungen.

Fehlschlag Fehlende Komponenten. +10 % Kosten.

Kritischer Fehlschlag Furchtbare Mischung. +5 % Kosten, 1 Schwäche.**Kryptischer Querverweis**
Benötigte Informationen sind über mehrere Quellen verteilt.

AUFGABEN

Folge den Fußnoten Sprachenkunde, SG 20
Denk dir etwas aus Magischen Gegenstand benutzen, SG 15 + Zauberstufe des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Perfekt Koordination. –3 Tage, –5 % Kosten.
Erfolg Exzellente Notizen. –1 Tag.
Fehlschlag Im Papierkram verloren. +3 Tage.
Kritischer Fehlschlag Mehrere Fehltritte. +3 Tage, 1 Schwäche.

MAGISCHE RESONANZ

Die magischen Auren mehrerer Komponenten beginnen, aufgrund seltsamer Resonanzen zu pochen, wenn sie einander nahe sind.

AUFGABEN

Analysiere die Ursache Zauberkunde, SG 15 + Zauberstufe des Gegenstandes
Folge dem Rhythmus Auftreten (beliebig), SG 15 + Zauberstufe des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Resonante Kraft entdeckt. –1 Tag, 1 Stärke.
Erfolg Resonanz eingeschränkt. 1 Macke.
Fehlschlag Resonanz stört. +1 Tag, +5 % Kosten, 1 Macke.
Kritischer Fehlschlag Außer Kontrolle! +3 Tage, +10 % Kosten, 1 Schwäche.

MERKWÜRDIGE MUTATION

Die Komponenten des Gegenstandes sind mutiert, so dass sich der Gegenstand auf seltsame neue Weise weiterentwickelt hat.

AUFGABEN

Mutation verändern Zauberkunde, SG 15 + Zauberstufe des Gegenstandes
Mutation analysieren Wissen (Gewölbe), SG 25

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Hilfreiche Mutation. 1 Stärke.
Erfolg Harmlose Mutation. 1 Macke.
Fehlschlag Schädliche Mutation. 1 Schwäche.
Kritischer Fehlschlag Die Mutation gerät außer Kontrolle. Gegenstand verwandelt sich in einen zufällig bestimmten Gegenstand derselben Art oder für denselben Ausrüstungsplatz, allerdings mit geringerem Wert. Sollte es keine Alternative geben, wird der Gegenstand stattdessen zerstört und du verlierst 25 % des Marktpreises und musst von vorn beginnen.

PLANARE EINFLÜSSE

Du erkennst, dass die Erschaffung deines Gegenstandes von planaren Konvergenzen oder anderen außerweltlichen Vorfällen beeinflusst wird.

AUFGABEN

Die Hilfe eines Externaren erlangen Diplomatie, SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes **Ein Model der Ebenen zu Rate ziehen** Wissen (Die Ebenen), SG 25

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Perfekte Ausrichtung der Matrix. –3 Tage, –5 % Kosten, 1 Stärke.
Erfolg Gut ausgerichtet. –1 Tag.
Fehlschlag Schlecht ausgerichtet. +1 Tag, 1 Macke, 1 Schwäche.
Kritischer Fehlschlag Katastrophale Ausrichtung. +3 Tage, +5 % Kosten, 1 Schwäche.

PLÖTZLICHE INSPIRATION

Du hast einen Geistesblitz und veränderst den Erschaffungsprozess.

AUFGABEN

Verbessere den Gegenstand Zauberkunde, SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes
Verbessere die Vorgehensweise Wissen (Arkanes), SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Unglaublicher Durchbruch. –2 Tage, –5 % Kosten, 1 Stärke.
Erfolg Durchbruch. 1 Stärke bei verbessertem Gegenstand; –2 Tage bei verbesserter Vorgehensweise.
Fehlschlag Falsche Fährte. +1 Tag, 1 Macke.
Kritischer Fehlschlag Furchtbare Idee. +2 Tage, +5 % Kosten, 1 Schwäche.

QUASI-INTELLIGENTE INGREDIENZIEN

Irgendwie haben eine oder mehrere Komponenten deines Gegenstandes begrenzte Intelligenz entwickelt.

AUFGABEN

Gehorsam magisch erzwingen Zauberkunde, SG 15 + Zauberstufe des Gegenstandes
Höhere Leistung herauskitzeln Mit Tieren umgehen, SG 30

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Herstellungsprozess verläuft normal weiter. Gegenstand wird zu einem intelligenten Gegenstand mit deiner Gesinnung. Gegenstand mag dich.
Erfolg Ingredienzien arbeiten mit dir zusammen. 1 Stärke, falls du Leistung herausgekitzelt hast; –5 % Kosten, falls du die Ingredienzien gezwungen hast.
Fehlschlag Ingredienzien proben den Aufstand und fliehen oder sabotieren den Gegenstand. +15 % Kosten, 1 Schwäche.
Kritischer Fehlschlag Herstellungsprozess verläuft normal weiter. Gegenstand wird zu einem intelligenten Gegenstand mit entgegengesetzter Gesinnung zu deiner. Gegenstand hasst dich.

SELTENES REFERENZMATERIAL

Du stößt auf einen Verweis, das ein seltenes Buch in einer großen Bibliothek dir bei der Herstellung des Gegenstandes helfen wird.

AUFGABEN

Die Karteikarten durchgehen Sprachenkunde, SG 20
Die Regale absuchen Wahrnehmung, SG 30

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Schnelle Suche. –3 Tage.
Erfolg Gefunden! –1 Tag.
Fehlschlag Langwierige Suche. +3 Tage.
Kritischer Fehlschlag Gewaltige Verzögerungen und Leihgebühren. +10 Tage, +5 % Kosten.

STÖRENDER BESUCHER

Ein unerwünschter Störenfried taucht auf, während du arbeitest, und erschwert dir die Konzentration.

AUFGABEN

Ablenkung ignorieren Konzentration, SG 15 + Zauberstufe des Gegenstandes

Besucher wegschicken Diplomatie oder Einschüchtern, SG 20

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Unerwartete Hilfsbereitschaft. –1 Tag, –5 % Kosten.

Erfolg Kurze Unterhaltung. Keine Anpassungen.

Fehlschlag Abgelenkt. +1 Tag, 1 Macke.

Kritischer Fehlschlag Beleidigter Besucher mischt sich ein. +2 Tage, +5 % Kosten, 1 Schwäche.

STÖRENDER GEIST

Der Erschaffungsprozess zieht die Aufmerksamkeit eines rastlosen Geistes auf sich, der eine gewisse Affinität zum Gegenstand verspürt.

AUFGABEN

Geist exorzieren Wissen (Religion), SG 25

Geist um Hilfe bitten Diplomatie, SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Geist findet Frieden. –3 Tage, –5 % Kosten, 1 Stärke.

Erfolg Keine Anpassungen bei Exorzieren des Geistes; –1 Tag, –5 % Kosten, 1 Macke bei erlangter Hilfe des Geistes.

Fehlschlag Geist stört. +3 Tage, +5 % Kosten, 1 Macke.

Kritischer Fehlschlag Der Geist ist zornig. Der Gegenstand ist verflucht.

STRUKTURELLE SCHWACHSTELLE

Mitten im Erschaffungsprozess bemerkst du eine Schwäche in der Konstruktion des Gegenstandes.

AUFGABEN

Zerlegen und anpassen Mechanismus ausschalten, SG 30

Zum eigenen Vorteil nutzen Handwerk (Art des Gegenstandes), SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Überraschende Vorteile. +1 Tag, –10 % Kosten, 1 Stärke.

Erfolg Genauigkeit zahlt sich aus. +1 Tag, –5 % Kosten.

Fehlschlag Unüberwindbare Schwachstelle. +3 Tage, +5 % Kosten, 1 Schwäche.

Kritischer Fehlschlag Gegenstand beim Zerlegen zerstört. Verliere 25 % des Marktpreises und beginne von vorn.

UMSTÄNDLICHE FORMULIERUNG

Die Anweisungen hinsichtlich der nächsten Komponente sind aufgrund abstruser Wortwahl nahezu unverständlich.

AUFGABEN

Erfinde etwas Magischen Gegenstand benutzen, SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

Nutze ein Wörterbuch Sprachenkunde, SG 15 + Zauberstufe des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Meister der Belesenheit. –3 Tage, –5 % Kosten.

Erfolg Anweisungen entschlüsselt. –1 Tag.

Fehlschlag Festgefahren. +3 Tage, +5 % Kosten.

Kritischer Fehlschlag Verwirrt. +7 Tage, +10 % Kosten.

VERDORBENE INGREDIENZIEN

Wichtige Zutaten sind von einem exotischen Schimmel oder Ungeziefer befallen und unbrauchbar.

AUFGABEN

Befall bekämpfen Heilkunde, SG 30

Billigen Ersatz besorgen Schätzen, SG 25

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Überangebot auf dem Markt. –5 % Kosten.

Erfolg Krise abgewendet. Keine Anpassungen.

Fehlschlag Überteuerter Ersatz. +10 % Kosten.

Kritischer Fehlschlag Befall breitet sich auf Gegenstand aus. +5 % Kosten, 1 Macke, 1 Schwäche.

VERFÜHRERISCHES ANGEBOT

Eine zwielichtige Gestalt spricht dich an und macht dir einen Vorschlag, welcher zu einer schnelleren und billigeren Fertigstellung deines Gegenstandes führen würde.

AUFGABEN

Angebot nutzen Zauberkunde, SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

Den Wert des Angebotes einschätzen Motiv erkennen, SG 20

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Es funktioniert tatsächlich! –1 Tag, –5 % Kosten, 1 Macke.

Erfolg Unfug vereitelt. Keine Anpassungen.

Fehlschlag Nicht ganz so wie angepriesen. –1 Tag, –5 % Kosten, 2 Schwächen.

Kritischer Fehlschlag Komplett getäuscht. +1 Tag, +5 % Kosten, 2 Schwächen.

WIDERSPRÜCHLICHE ANWEISUNGEN

Zwei respektable Quellen sind sich hinsichtlich des nächsten Schrittes im Herstellungsprozess vollkommen uneins.

AUFGABEN

Finde die verlässlichere Quelle Wissen (Arkanes), SG 15 + Zauberstufe des Gegenstandes

Geh den Mittelweg Zauberkunde, SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Schneller und preiswerter. –3 Tage, –5 % Kosten.

Erfolg Widersprüche gelöst. Keine Anpassungen.

Fehlschlag Fehltritt. +3 Tage, +5 % Kosten.

Kritischer Fehlschlag Langsamer und teurer. +7 Tage, +10 % Kosten.

ZERBRECHLICHE BESTANDTEILE

Einige der wichtigsten Bestandteile deines Gegenstandes sind extrem zerbrechlich.

AUFGABEN

Entwurf verstärken Handwerk (Art des Gegenstandes), SG 15 + Zauberstufe des Gegenstandes

Vorsichtiges Vorgehen Fingerfertigkeit, SG 15 + Zauberstufe des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Makellose Bestandteile. –10 % Kosten.

Erfolg Unbeschädigte Bestandteile. Keine Anpassungen.

Fehlschlag Beschädigte Bestandteile. +1 Tag, +5 % Kosten.

Kritischer Fehlschlag Gegenstand zerstört. Verliere 25 % des Marktpreises und beginne von vorn.



KLASSENSPEZIFISCHE HERAUSFORDERUNG

Um eine Klassenspezifische Herausforderung zu erstellen, bestimme, welche der folgenden Herausforderungen zu wenigstens einem der am Gegenstand arbeitenden Erschaffer passt, und wähle aus diesen Optionen zufällig eine. Sollte keine anwendbar sein, wähle eine passende Herausforderung aus dem Abschnitt, z.B. Illegale Ingredienzien für einen Schurken oder Seltenes Referenzmaterial bei einem Magier.

Herausforderung	Passende Erschaffer
Außerweltliche Störung	Erschaffer mit Verbindung zu Externaren, Geistern, einem Schutzherrn oder einem Fluch, z.B. eine Hexe, ein infernalischer Hexenmeister oder ein Mystiker
Außerweltliche Unterstützung	Erschaffer mit Verbindung zu Externaren, Geistern, einem Schutzherrn oder einem Fluch, z.B. eine Hexe, ein infernalischer Hexenmeister oder ein Mystiker
Glaubenskrise	Göttlicher Zauberkundiger mit einer Schutzgottheit
Inneres Ungleichgewicht	Zauberkundiger, der Kraft aus seinem Inneren zieht, z.B. Hexenmeister oder Mystiker
Naturkatastrophe	Erschaffer mit Verbindung zur Natur, z.B. Druide oder Waldläufer
Persönlicher Kraftschub	Zauberkundiger, der Kraft aus seinem Inneren zieht, z.B. Hexenmeister oder Mystiker
Wunder der Natur	Erschaffer mit Verbindung zur Natur, z.B. Druide oder Waldläufer
Zeichen der Götter	Göttlicher Zauberkundiger mit einer Schutzgottheit

AUSSERWELTLICHE STÖRUNG

Außerweltliche Wesen mischen sich aus der Ferne oder der Nähe in die Erschaffung deines Gegenstandes ein.

AUFGABEN

Ergreife schützende Maßnahmen Wissen (Die Ebenen oder Religion), SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

Überrede sie zum Aufhören Diplomatie, SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Außerweltliche Reparaturen. –3 Tage, –10 % Kosten, 1 Macke.

Erfolg Folgenlose Einmischung. Keine Anpassungen.

Fehlschlag Unablässige Einmischung. +5 % Kosten, 1 Macke.

Kritischer Fehlschlag Schwerwiegende Einmischung. +3 Tage, +5 % Kosten, 1 Macke, 1 Schwäche.

AUSSERWELTLICHE UNTERSTÜTZUNG

Außerweltliche Wesen mischen sich in die Erschaffung deines Gegenstandes ein, um dir dabei zu helfen.

AUFGABEN

Lenke ihre Bemühungen respektvoll Diplomatie, SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

Passe die Konstruktion an Handwerk (Art des Gegenstandes), SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Unglaubliche Unterstützung. –6 Tage, –10 % Kosten, 1 Macke.

Erfolg Effektive Unterstützung. –3 Tage, –5 % Kosten, 1 Macke.

Fehlschlag Ineffektive Unterstützung. 1 Macke.

Kritischer Fehlschlag Desaster. +3 Tage, +10 % Kosten, 1 Macke, 1 Schwäche.

GLAUBENSKRISE

Deine Gottheit sendet dir während des Erschaffungsprozesses schlechte Omen, welche dich deinen Glauben in Frage stellen lassen.

AUFGABEN

Durchhalten Willen, SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

Nach Antworten suchen Wissen (Religion), SG 15 + Zauberstufe des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Durchhaltewillen zahlt sich aus. 1 Stärke.

Erfolg Krise überwunden. Keine Anpassungen.

Fehlschlag Erschütterter Glaube. +1 Tag, +5 % Kosten, 1 Macke.

Kritischer Fehlschlag Zorn des Schutzherrn. +3 Tage, +10 % Kosten, 1 Schwäche.

INNERES UNGLEICHGEWICHT

In dir regt sich etwas zu einer unpassenden Zeit und gefährdet dein Werk.

AUFGABEN

Damit leben Magischen Gegenstand benutzen, SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes **Instabilität ausgleichen** Wissen (Arkanes), SG 15 + Zauberstufe des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Instabilität ausgenutzt. –5 % Kosten, 1 Macke.

Erfolg Instabilität vereitelt. Keine Anpassungen.

Fehlschlag Unsteter Gegenstand. +5 % Kosten, 1 Macke.

Kritischer Fehlschlag Instabiler Gegenstand. +5 % Kosten, 1 Macke, 1 Schwäche.**Naturkatastrophe**

Während einer im Freien erfolgenden Phase der Gegenstandserschaffung kommt zu einer unerwarteten Naturkatastrophe.

AUFGABEN

Ergreife die richtigen Vorsichtsmaßnahmen Überlebenskunst, SG 15 + Zauberstufe des Gegenstandes

Nutze die Macht Magischen Gegenstand benutzen, SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Von der Kraft der Katastrophe geformt. –10 % Kosten, 1 Macke, 1 Stärke.

Erfolg Gefahr vermieden. 1 Macke bei genutzter Macht; keine Anpassungen bei Vorsichtsmaßnahmen.

Fehlschlag Beschädigt. +7 Tage, +10 % Kosten.

Kritischer Fehlschlag Katastrophale Folgen. Gegenstand zerstört. Verliere 25 % des Marktpreises und beginne von vorn. Erschaffer erleiden 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe des Gegenstandes in einer zur Katastrophe passenden Energieart.

PERSÖNLICHER KRAFTSCHUB

Aus unbekannten Tiefen deines Tiefen widerfährt dir ein positiver Kraftschub.

AUFGABEN

Fokussiere den Kraftschub Zauberkunde, SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

Nutze die Kraft Magischen Gegenstand benutzen, SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Unglaublicher Kraftschub. –3 Tage, –5 % Kosten, 1 Stärke.

Erfolg Kräftigender Schub. –1 Tag, –5 % Kosten.

Fehlschlag Verschwendeter Kraftschub. 1 Macke.

Kritischer Fehlschlag Überladung. +5 % Kosten, 1 Macke, 1 Schwäche.

WUNDER DER NATUR

Während einer im Freien erfolgenden Phase der Gegenstandserschaffung zeigt sich ein seltenes Wunder der Natur.

AUFGABEN

Reflektiere über die Schönheit des Wunders Handwerk (Art des Gegenstandes), SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

Zeige Respekt für die Natur Wissen (Natur), SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Wundersamer Vorteil. –10 % Kosten, 1 Stärke.

Erfolg Inspirierendes Wunder. –5 % Kosten, 1 Macke.

Fehlschlag Kurzlebiges Wunder. +1 Tag, 1 Macke.

Kritischer Fehlschlag Ablenkendes Wunder. +7 Tage, +5 % Kosten, 1 Macke.

ZEICHEN DER GÖTTER

Während des Erschaffungsprozesses erhältst du Zeichen der Gunst deiner Gottheit.

AUFGABEN

Dankesgebete Wissen (Religion), SG 20 + Zauberstufe des Gegenstandes

Spende der Kirche Spende wenigstens 5 % des Marktpreises des Gegenstandes für die Interessen deines Schutzherrn.

ERGEBNISSE

Kritischer Erfolg Göttliche Intervention. Halbiere den verbleibenden Zeitaufwand an Tagen, 1 Stärke.

Erfolg Gesegnetes Werk. 1 Stärke.

Fehlschlag Undankbarkeit rächt sich. 1 Schwäche.

Kritischer Fehlschlag —

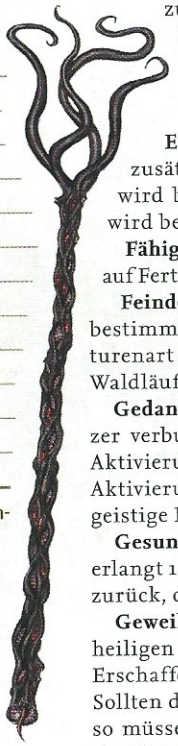
STÄRKEN

Stärken sind vorteilhafte Anpassungen bei einem Gegenstand, welche meist aus Kritischen Erfolgen bei Herausforderungen resultieren. Die größten Stärken sind hauptsächlich am unteren Ende der folgenden Tabelle vertreten. Würfle doppelte Ergebnisse sowie Stärken neu, die nicht zum Gegenstand passen. Alternativ kannst du dir eigene Stärken ausdenken oder ohne zu würfeln eine passende Stärke nutzen.

W%	Stärke
01–04	Leicht
05–08	Widerstandsfähig
09–12	Unzerstörbar
13–16	Energiegeküsst

17–20	Geweiht[1]
21–24	Treu[1]
25–28	Schützend
29–32	Tentakelhand[2]
33–36	Graviert
37–40	Eifrig
41–44	Feindeslicht
45–48	Verhasster Feind[3]
49–52	Fähig
53–56	Beispielhaft[4]
57–60	Unauffällig
61–64	Glücksbringer
65–68	Drakonisch
69–72	Gedankenverbindung[5]
73–76	Bote
77–79	Gesundheitsfördernd
80–82	Energiegeladen[3]
83–85	Lunar
86–88	Solar
89–91	Machtvoll
92–94	Spion
95–97	Größenanpassung
98–100	Egoistisch[3]

[1] Erschaffer muss über Stufen in einer Klasse als Göttlicher Zauberkundiger verfügen und eine Schutzgottheit haben.
2Gegenstand muss geeignet sein, Effekte mittels Berührung zu übermitteln, z.B. ein Stecken oder ein Zauberstab.
[3] Gegenstand muss eine Waffe sein.
[4] Gegenstand muss eine Waffe, eine Rüstung oder rein aktivierter Gegenstand sein.
[5] Gegenstand muss mittels Befehlswort zu aktivieren sein.



Beispielhaft: Der Gegenstand ist ein perfektes Exemplar seiner Art und verleiht Vorteile gegen ähnliche Gegenstände. Beispielhafte Waffen verleihen einen Bonus von +1 auf die RK gegenüber anderen Waffen derselben Art (z.B. Langschwerter), Rüstungen verleihen einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Träger derselben Art von Rüstung (z.B. Brustplatten) und aktivierte Gegenstände verleihen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen andere Gegenstände mit genau derselben Funktion (ein *Stecken des Feuers* würde diesen Vorteil gegen andere *Stecken des Feuers* verleihen, aber nicht gegen andere Arten von Stecken).

Bote: Der Gegenstand kann sich einmal pro Woche in ein Tier verwandeln und eine Nachricht übermitteln wie *Tierbote*.

Drakonisch: Bestimme zufällig eine Art Chromatischer Drache oder Metalldrache. Der Gegenstand glänzt wie die Schuppen dieser Drachenart und verleiht seinem Träger 3 Punkte Energieresistenz gegen die Schadensart der Odemwaffe dieses Drachen.

Egoistisch: Solange der Träger diese Waffe besitzt, richten sich alle einer bestimmten Waffe oder Waffengruppe zugewiesenen Talente und Klassenmerkmale auf die Waffenart und –gruppe der Waffe aus. Sollte der Träger über mehrere Talente (z.B. Waffenfokus) verfügen, die unterschiedlichen Waffen oder Waffengruppen zugewiesen sind, kann er wählen, welche Zuweisung er behält und welche er der Egoistischen Waffe zuweist.

Eifrig: Der Gegenstand möchte von seinem Besitzer gehalten oder getragen werden. Der Besitzer kann eine Eifrige Waffe oder einen in der Hand gehaltenen Eifrigen Gegenstand mit einer Schnellen Aktion hervorziehen, eine Eifrige Rüstung in der Hälfte der Zeit anlegen und andere Eifrige Gegenstände mit einer Schnellen Aktion anlegen. Das Ablegen dagegen erfordert die doppelte Zeit bei Rüstungen sowie 1 Volle Aktion zum Ablegen oder Wegstecken anderer Eifriger Gegenstände. Der SG für Kampfmanöver zum Entreißen oder Entwaffnen steigt gegen einen Eifrigen Gegenstand um 5.

Energiegeküsst: Der Gegenstand ist gegen eine bestimmte Energieart immune, verleiht diese Immunität aber nicht seinem Träger.

Energiegeladen: Der Gegenstand verursacht 1 zusätzlichen Punkt Energieschaden. Die Energieart wird bei seiner Erschaffung bestimmt. Dieser Schaden wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert.

Fähig: Der Gegenstand verleiht einen Kompetenzbonus auf Fertigkeitswürfe für eine zufällig bestimmte Fertigkeit.

Feindeslicht: Der Gegenstand leuchtet, wenn eine bestimmte Kreaturenart in der Nähe ist. Wähle eine Kreaturenart aus oder würfle auf der Tabelle der Erzfeinde des Waldläufers im *Grundregelwerk*.

Gedankenverbindung: Der Gegenstand ist mit dem Besitzer verbunden, welcher ihn mental befehligen kann. Die Aktivierungskosten in Aktionen verändern sich nicht; die Aktivierung erfordert aber keine Geräusche, sondern nur geistige Befehle.

Gesundheitsfördernd: Der Träger dieses Gegenstandes erlangt 1 zusätzlichen Trefferpunkt durch magische Effekte zurück, die ihm Trefferpunkte zurückgeben.

Geweiht: Auf dem Gegenstand leuchtet das Abbild des heiligen oder unheiligen Symbols der Gottheit seines Erschaffers. Er zählt als Heiliges oder Unheiliges Symbol. Sollten die Symbole mehrerer Erschaffer in Frage kommen, so müssen die Erschaffer sich beim Vollenden des Gegenstandes für ein Symbol entscheiden.

Glücksbringer: Jeden Tag besteht eine Chance von 50 %, dass der Gegenstand seinem Träger an diesem Tag einen Glücksbonus von +1 auf eine zufällig bestimmte Rettungswurfkategorie verleiht.

Graviert: Der Träger des Gegenstandes kann eine Volle Aktion aufwenden, um eine verborgene Botschaft aus bis zu 25 Worten auf die Oberfläche des Gegenstandes zu schreiben. Diese Botschaft bleibt unsichtbar, bis der Gegenstand wieder von einer Kreatur in die Hand genommen oder ein bestimmtes Kennwort ausgesprochen wird. Wird eine neue Nachricht eingraviert, löscht dies die letzte.

Größenanpassung: Dieser Gegenstand passt sich automatisch der Größenkategorie seines Trägers an, die Anpassung erfordert 1 Minute.

Leicht: Der Gegenstand wiegt nur die Hälfte eines normalen Vertreters seiner Art.

Lunar: Während dieser Gegenstand dem Mondlicht ausgesetzt ist, verleiht er allen angrenzenden Feinden einen Malus von -1 auf ihre Rettungswürfe gegen Zauber wie *Schlaf* und ähnliche Effekte.

Machtvoll: Die Zauberstufe des Gegenstandes ist um 1 höher als beabsichtigt.

Schützend: Dieser Gegenstand wehrt das erste *Magische Geschoss* ab, welches an einem Tag auf ihn oder seinen

Träger abgeschossen wird. Sollte ein Zauberkundiger mehrere Magische Geschosse gleichzeitig gegen den Träger richten, dann reduziere die Anzahl der Geschosse um eins.

Solar: Während dieser Gegenstand dem Sonnenlicht ausgesetzt ist, erhält ein zum Träger angrenzender Gegner den Zustand Geblendet, solange er angrenzend bleibt.

Spion: Der Gegenstand überträgt Sinneswahrnehmungen an seinen Besitzer, als wäre er der Sensor von *Hellhören/Hellsehen*. Der Besitzer muss sich mit einer Standard-Aktion darauf konzentrieren, diese Informationen anstelle eigener Sinneswahrnehmungen zu erlangen. Dieser Effekt beruht, wenn er sich nicht konzentriert. Bestimme bei Erschaffung des Gegenstandes zufällig, ob der Gegenstand visuelle oder akustische Informationen weitergibt.

Tentakelhand: Wie die Macke Tentakel. Allerdings können die Tentakel ausgestreckt werden, so dass der Gegenstand Berührungseffekte mit einer zusätzlichen Reichweite von 1,50 m übermitteln kann. Dies erhöht nicht die Angriffsreichweite einer magischen Waffe.

Treu: Die effektive Zauberstufe des Gegenstandes steigt um 1, wenn seine Effekte im Interesse der Schutzgottheit ihres Erschaffers liegen oder er gegen Anhänger einer Religion eingesetzt wird, die dieser Gottheit verhasst sind (sollte die Schutzgottheit mehrere Religionen hassen, wählt der Erschaffer eine davon aus). Der Gegenstand erhält zudem einen Bonus von +1 auf Schadenswürfe gegen verhasste Anhänger. Sollten mehrere Erschaffer in Frage kommen, so müssen die Erschaffer sich bei Vollendung des Gegenstandes auf eine Schutzgottheit einigen.

Unauffällig: Der Gegenstand scheint nicht-magisch zu sein, als stünde er unter dem Effekt von *Magische Aura*.

Unzerstörbar: Die Härte des Gegenstandes ist um 5 Punkte höher als normal.

Verhasster Feind: Die Waffe verursacht 1 zusätzlichen Schadenspunkt bei einer bestimmten Kreaturenart. Wähle eine Kreaturenart oder würfle sie auf der Liste der Erzfeind des Waldläufers aus.

Widerstandsfähig: Der Gegenstand verfügt über das Doppelte der normalen Anzahl an Trefferpunkten.

MACKEN

Macken sind Seltsamkeiten, welche einen Gegenstand ungewöhnlich machen. Meist sind sie weder positiv noch negativ oder von beidem ein wenig. Die vorteilhafteren oder zweischneidigen Macken sind im höheren Bereich der folgenden Tabelle angesiedelt. Du kannst auch eigene Macken erfinden oder ohne zu würfeln eine passende Macke wählen.

d%	Macke
01	Schwäche
02–04	Befallen
05–08	Ungewöhnliche Farbe
09–12	Farbverändernd
13–16	Stimmungsgefärbt
17–20	Tentakel
21–24	Penibel*
25–28	Schmutzig
29–32	Müll
33–36	Prächtig
37–40	Immergrün
41–44	Geräuschvoll
45–48	Blutrünstig
49–52	Schwebend
53–56	Häutend
57–60	Sopran
61–64	Bassstimme
65–68	Riesenohren
69–72	Langnase
73–76	Gebunden
77–80	Volkszugehörigkeit
81–84	Loyal
85–87	Nass
88–90	Schleimig
91–93	Unberechenbar*
94–96	Planarer Kontakt
97–99	Glitzernd
100	Stärke

* Muss ein aktivierbarer Gegenstand sein.



Bassstimme: Die Stimme des Trägers wird um eine Oktave tiefer.

Befallen: Der Gegenstand ist von Ungeziefer oder anderen Kreaturen der Größenkategorie Mini befallen, welche die Funktionsweise nicht stören und auch dem Träger keinen Schaden zufügen.

Blutrünstig: Der Gegenstand erzittert leicht, wenn innerhalb von 6 m Entfernung Blut vergossen wird.

Farbverändernd: Während der Träger den Gegenstand mit sich führt, verändert sich die Farbe seiner Augen, seiner Haare oder seiner Haut.

Gebunden: Die Realität des Gegenstandes wird an seinen beabsichtigten Besitzer (nach Wahl des Erschaffers) gebunden. Ein solcher Gegenstand existiert nur, während er sich im Besitz dieses Besitzers befindet. Der Gegenstand kann nicht gestohlen oder verloren, verkauft oder weitergegeben werden.

Geräuschvoll: Der Gegenstand macht ein seltsames, nicht sonderlich lautes Geräusch, wenn er benutzt wird (z.B. eine Keule, die knarrt, wenn man sie schwingt).

Glitzernd: Der Gegenstand hinterlässt in seiner Bahn eine Spur magischer Leuchtpunkte, die nach 1 Runde erlöschen. Dieser Effekt kann mit einem Befehlswort aktiviert oder deaktiviert werden.

Häutend: Der Gegenstand ist von Schuppenhaut bedeckt, die er ab und an abwirft und sich neu wachsen lässt.

Immergrün: Blätter, Moos und Rangen bedecken den Gegenstand und Blätter sprießen aus den Zielen der Effekte des Gegenstandes.

Langnase: Die Nase des Trägers wächst auf das Fünffache der normalen Größe an.

Loyal: Der Gegenstand bietet bei Nutzung durch einen seiner Erschaffer eine zufällig bei der Erschaffung festgelegte Stärke. Sollte jemand anderer ihn nutzen, besitzt er stattdessen eine Schwäche.

Müll: Der Gegenstand wirkt sehr alt, abgenutzt, verrostet oder aus anderen Gründen minderwertig, was seine wahre Macht verbirgt.

Nass: Der Gegenstand und sein Träger sind ständig triefend nass. Dies verursacht einen Malus von -1 auf Rettungswürfe gegen Kälte, Kälteeffekte und Elektrizitätseffekte, verleiht aber einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Hitze, Feuereffekte und Feuer fangen.

Penibel: Der Gegenstand aktiviert sich nur, wenn der Benutzer „Bitte" sagt. Sollte der Benutzer sich im Anschluss nicht bedanken, deaktiviert er sich für 1 Stunde.

Planarer Kontakt: Der Gegenstand steht mit einer anderen Ebene in Verbindung und ermöglicht telepathischen Kontakt mit einer außerweltlichen Wesenheit, welche möglicherweise mit dem Träger kommuniziert, um durch diesen ihre Ziele zu realisieren. Wähle eine passende Wesenheit oder wähle unter den Unterarten von Externaren zufällig eine aus. Es sollte sich dabei nicht um ein Wesen handeln, welches dem Träger durch telepathischen Kontakt Schaden zufügen kann (wie z.B. Cthulhus Sternengezücht[MHB IV]).

Prächtig: Der Gegenstand wirkt äußerst machtvoll und wertvoll, selbst wenn er es nicht ist.

Riesenohren: Die Ohren des Trägers wachsen auf die fünffache Größe an.

Schleimig: Der Gegenstand ist von stinkendem Schleim bedeckt, welcher herausquillt und auch den Träger bedeckt. Der Träger erhält einen Situationsbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst, auf Kampfmanöverwürfe, um sich aus Ringkämpfen zu befreien, und auf seine KMV gegen Ringkampf (diese Boni sind nicht mit *Schmieren* oder ähnlichen Effekten kumulativ). Er erleidet zugleich einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, Mechanismus ausschalten und Verkleiden sowie für Diplomatie und Mit Tieren umgehen. Die Ausnahme bilden hierbei Kreaturen, die sich von stinkendem Schleim nicht abschrecken lassen.

Schmutzig: Egal wie oft man den Gegenstand säubert, er ist immer von Schmutz oder Schlamm bedeckt.

Schwäche: Würfle stattdessen auf der Tabelle für Schwächen.

Schwebend: Wird der Gegenstand abgelegt, fallengelassen oder anderweitig aus der Hand gelegt, schwebt er leicht über dem Boden.

Sopran: Die Stimme des Trägers ist um eine Oktave höher.

Stärke: Würfle stattdessen auf der Tabelle für Stärken.

Stimmungsgefärbt: Der Gegenstand wechselt die Farbe, um die Stimmung seines Trägers zu reflektieren. Jeder Gegenstand nutzt sein eigenes Farbspektrum. Eine Person, die um diese Macke weiß und das Farbspektrum kennt, erhält einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen gegen den Träger.

Tentakel: Der Gegenstand verfügt über Augen, Mäuler und Tentakel, die aber keine weiteren Effekte erzeugen.

Unberechenbar: Wenn der Gegenstand aktiviert wird, würfle mit 1W6. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 sinken der effektive SG und die effektive Zauberstufe des Gegenstandes für diese Aktivierung um 1; bei einem Ergebnis von 3 oder 4 kommt es zu keinen Auswirkungen; bei einem Ergebnis von 5 oder 6 steigen der effektive SG und die effektive Zauberstufe des Gegenstandes für diese Aktivierung um 1. Sollte die effektive Zauberstufe bei einer Aktivierung nicht für den beabsichtigten Effekt genügen, scheitert die Aktivierung. Es wird aber dennoch eine Ladung oder tägliche Anwendung verbraucht.

Ungewöhnliche Farbe: Der Gegenstand hat eine ungewöhnliche Farbe (z.B. ein pinkes Schwert).

Volkszugehörigkeit: Der Träger des Gegenstandes zählt als dem eigenem sowie dem Volk eines seiner (zufällig bei der Erschaffung bestimmten) Erschaffer zugehörig.

SCHWÄCHEN

Schwächen sind unvorteilhafte Merkmale eines Gegenstandes. Die meisten ähneln Flüchen, schränken oder schädigen den Träger aber bei weitem nicht wie solche ein. Wenn eine Herausforderung einem Gegenstand eine Schwäche hinzufügt, würfle auf der folgenden Tabelle. Im Allgemeinen findest du die schädlicheren Schwächen im höheren Bereich der Tabelle. Würfle bei Duplikaten und solchen Schwächen, die nicht zum Gegenstand passen, neu. Du kannst auch neue Schwächen erfinden oder einfach die passende wählen.

Schwächen ansammeln: Je mehr Schwächen ein Gegenstand besitzt, umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass er am Ende verflucht ist. Pro Schwäche jenseits der ersten addierst du kumulative +5 auf den W%-Wurf, bis der Gegenstand einen Fluch erhält. Im Anschluss kommen diese Modifikatoren nicht mehr zur Anwendung. Wenn du dich entschließt, eine neue Schwäche zu erfinden oder eine passende auszuwählen, solltest du dennoch zuerst würfeln, ob der Gegenstand stattdessen einen Fluch erhält.

W%	Schwäche
01–04	Schwer
05–08	Zerbrechlich
09–12	Empfindlich
13–16	Energieschwachstelle
17–20	Abstoßend
21–24	Feenlicht
25–28	Singend
29–32	Rachsüchtig[1]
33–36	Anomalie
37–40	Extremer Befall
41–44	Suchterzeugend
45–48	Gefräßig
49–52	Faul
53–56	Halluzinationen
57–60	Gehorsam
61–64	Unzivilisiert
65–68	Allergisch
69–72	Zelotisch[2]

73–76	Machtlos
77–80	Pazifistisch[1]
81–84	Rückstoß
85–87	Zornig
88–90	Stolz
91–93	Glitschig[3]
94–96	Verlockend
97–99	Paranoid
100+	Verflucht

[1] Gegenstand muss eine Waffe sein.

[2] Erschaffer muss Stufen in einer Klasse als göttlicher Zauberkundiger und eine Schutzgottheit besitzen.

[3] Gegenstand muss in der Hand getragen werden.

Abstoßend: Der Gegenstand verbreitet einen üblen, gut wahrnehmbaren Gestank, der mit nicht-magischen Methoden nicht entfernt werden kann und sogar magische Effekte wie *Geruchslosigkeit*[EXP] überwindet.

Allergisch: Der Gegenstand reagiert empfindlich auf die Gegenwart einer bestimmten Kreaturenart und stellt alle magischen Funktionen ein, sollte eine solche Kreatur sich innerhalb von 9 m Entfernung befinden. Bestimme die Kreaturenart zufällig oder wähle eine von der Tabelle für Erzfeinde des Waldläufers.

Anomalie: Der Gegenstand ist stattdessen ein anderer, zufällig bestimmter magischer Gegenstand desselben Typs oder Ausrüstungsplatzes und identischen oder ähnlichen Kosten wie der beabsichtigte Gegenstand.

Empfindlich: Die Härte des Gegenstandes ist im Vergleich zu anderen derselben Art um 5 Punkte niedriger (Minimum 0).

Energieschwachstelle: Der Gegenstand ist besonders empfindlich gegenüber einer bestimmten Energieart. Diese Energieart ignoriert die Härte des Gegenstandes und fügt ihm (aber nicht dem Träger) doppelten Schaden zu. Bestimme die Energieart zufällig oder wähle eine aus, die thematisch zur der Herausforderung passt, welche diese Schwäche herbeigeführt hat.

Extremer Befall: Wie die Macke Befallen; das Ungeziefer oder die anderen Kreaturen kriechen aber über den Träger, so dass er Konzentrationswürfe gegen SG 15 + Zaubergrad ablegen muss, wenn er Zauber oder andere Fähigkeiten einsetzen will, die Konzentration erfordern.

Faul: Der Träger muss 12 Stunden am Tag ausruhen, um die Vorteile einer vollen Nachtruhe zu erlangen, wobei er Effekte ignoriert, welche die erforderliche Menge an Schlaf reduzieren (z.B. einen *Versorgungsring*). Dies kann seine Fähigkeit beeinträchtigen, Zauber vorzubereiten oder Zauberplätze zurückzuerlangen.

Feenlicht: Der Träger ist ständig von bunten Lichtern umgeben, als unterläge er *Feenfeuer*.

Gefräßig: Der Träger muss das 10fache an Nahrung zu sich nehmen, um nicht zu verhungern, wobei er Effekte ignoriert, welche die erforderliche Menge an Nahrung reduzieren (z.B. einen *Versorgungsring*).

Gehorsam: Der Träger erleidet einen Malus von -2 auf alle Willenswürfe gegen Effekte, die mentale Kontrolle ausüben. Dies umfasst alle geistesbeeinflussenden Bezauberungs- und Zwangseffekte, wie auch jeden Effekt, den der SL als passend erachtet.

Glitschig: Einer Kreatur, die den Gegenstand hält, muss jede Runde ein Reflexwurf gegen SG 15 gelingen, um ihn nicht fallenzulassen.

Halluzinationen: Der Träger sieht und hört schwache Halluzinationen. Diese kann er zwar problemlos als solche identifizieren, erleidet durch die Ablenkung aber dennoch einen Malus von -2 auf Initiativewürfe sowie Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Machtlos: Die effektive Zauberstufe des Gegenstandes ist um 1 niedriger als beabsichtigt. Sollte ein Stecken oder Zauberstab als Folge unter die erforderliche Mindestzauberstufe fallen, dann würfle diese Schwäche neu aus.

Paranoid: Der Träger traut niemandem mehr und muss gegen alle Fähigkeiten und Zauber außer seine eigenen Rettungswürfe ablegen, selbst wenn sie harmlos sind.

Pazifistisch: Wenn der Träger diese Waffe einsetzt, kann er außer gegen Konstrukte und Untote nur nicht-tödlichen Schaden verursachen (in den meisten Fällen unterliegen seine Angriffswürfe einem Malus von -4).

Rachsüchtig: Wenn der Träger diese Waffe benutzt, kann er nur tödlichen Schaden verursachen und niemals nicht-tödlichen Schaden. Sollte der Gegenstand normalerweise nur nicht-tödlichen Schaden verursachen, negiert diese Schwäche jene Einschränkung.

Rückstoß: Wenn der Benutzer mit dem Gegenstand angreift oder ihn aktiviert, erleidet er 1W6 Schadenspunkte an magischem Rückschlag.

Schwer: Der Gegenstand wiegt das Doppel wie ein normaler Gegenstand seiner Art.

Singend: Der Gegenstand singt ständig in lautem Sopran oder mit einer Tenorstimme. *Stille* und andere derartige Zauber können die Geräusche wie gewohnt unterdrücken.

Stolz: Der Träger kann weder Jemand anderem helfen nutzen, noch selbst davon profitieren.

Suchterzeugend: Der Besitzer will den Gegenstand unter keinen Umständen aufgeben und leidet unter den Effekten einer schweren Abhängigkeit (*Spielleiterhandbuch*, S. 232), wenn ihm der Zugang zum Gegenstand verwehrt wird.

Unzivilisiert: Der Gegenstand funktioniert nicht in Bereichen, die als städtisches Gelände gelten.

Verflucht: Der Gegenstand erhält einen Fluch nach Tabelle 15–27 auf Seite 537 des *Grundregelwerkes*; wähle alternative einen passenden Fluch.

Verlockend: Andere begehren den Gegenstand und wollen ihn in ihren Besitz bringen. Wenn eine andere Kreatur als der Besitzer den Gegenstand berührt oder untersucht, muss sie einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen, um den Gegenstand nicht zu begehren. Andernfalls versucht sie den Gegenstand mit allen Mitteln zu erlangen, die schnellen und umfassenden Erfolg versprechen, muss aber nicht sofort zur Tat schreiten. Nach einem erfolgreichen Rettungswurf oder einem Versuch, den Gegenstand zu erlangen, ist die Kreatur gegen den verlockenden Effekt für 24 Stunden immun.

Zelotisch: Der Gegenstand funktioniert nur für Anhänger der Schutzgottheit des Erschaffers. Sollten mehrere Erschaffer über Schutzgottheiten verfügen, dann würfle zufällig unter den vorhandenen aus.

Zerbrechlich: Der Gegenstand besitzt nur die ½ der üblichen Trefferpunkte.

Zornig: Im Kampf umnebelt die Wut den Geist des Trägers. Ihm muss ein Willenswurf gegen SG 20 gelingen, um eine Fähigkeit einzusetzen, welche während eines Kampfrausches nicht genutzt werden kann. Dies gestattet einem Barbaren im Kampfrausch nicht, diese Fähigkeiten einzusetzen.

Eingebaute Gegenstandsboni

Manche Spielleiter stellen fest, dass das Bedürfnis der Spieler, für ihre Charaktere Gegenstände zu finden, welche bestimmte Boni verleihen, sie selbst zu frustrieren beginnt. Mit diesem neuen System erlangen Charaktere die Spielwerteboni, die sie durch magische Gegenstände erlangen wollen, im Rahmen des Stufenaufstieges, anstatt bestimmte Gegenstände zu benötigen (sofern die entsprechenden Ausrüstungsplätze von irgendeinem Gegenstand eingenommen werden). Das System umfasst minimale Änderungen an bestehenden Gegenständen und funktioniert besonders gut in Kampagnen, in denen die Charaktere über überdurchschnittlichen Reichtum verfügen.

Die Regeln im Abschnitt „Automatische Bonusentwicklung" (siehe Seite 156) spielen die Rolle magischer Gegenstände hinunter, indem sie Charakteren Boni direkt im Rahmen des Stufenaufstieges zukommen lassen und dafür die Fähigkeiten magischer Gegenstände beschränken. Diese Regeln funktionieren aber nicht so gut wie das System für eingebaute Gegenstandsboni, wenn es im Spiel mehr magische Gegenstände gibt als im *Grundregelwerk* angenommen. Dieses System hilft ferner jenen SL, die lieber das Wundersame und die Macht magischer Gegenstände betonen.



Überblick zu Boni und Preisen

Bei diesem System korrespondieren die von magischen Gegenständen verliehenen Boni mit dem Marktpreis der Gegenstände, wie er in den Spielwerten abgedruckt ist. Dieser Preis ist in jeder Tabelle dieses Abschnitts als „Ausgangspreis" aufgeführt. Die zweite Spalte enthält jeweils den Bonus, der mit einer bestimmten Preissparte einhergeht. Hinzu kommt eine Angabe des davon betroffenen Spielwertes. Ferner steigt der Marktpreis jedes Gegenstandes, der einen innewohnenden Gegenstandbonus erhält, um den unter „Preisanstieg" aufgeführten Betrag. Beispiel: Ein *Zwergengürtel* ist kein beliebter Gegenstand, da Spieler sich lieber einen *Gürtel der Riesenstärke +4* oder ähnliches in dieser Preislage zulegen. Unter Nutzung dieses optionalen Systems gibt es keine Gegenstände, welche nur Verbesserungsboni verleihen, wie z.B. *Gürtel der Riesenstärke*. Da bei diesem System auch die Ausrüstungsplätze verändert werden (siehe unter „Wundersame Gegenstände") belegt ein *Zwergengürtel* den Ausrüstungsplatz Körper. Im *Grundregelwerk* kostet er 14.900 GM; unter diesem optionalen System würde er neben seinen üblichen Effekten einen Bonus von +2 auf zwei Attributswerte verleihen sowie zusätzliche 10.000 GM - insgesamt also 24.900 GM - kosten.

Der Preisanstieg bedeutet, dass ein großer Preisbereich bei Nutzung dieses System in einer Kampagne keine Rolle spielen wird. Wenn z.B. ein Gegenstand für den Ausrüstungsplatz Hals normalerweise einen Ausgangspreis von 2.000 GM besäße, würde er nun einen zusätzlichen Verbesserungsbonus von +1 auf Natürliche Rüstung erhalten, was den Preis um 2.000 GM erhöht. Das bedeutet, dass ein Ausrüstungsgegenstand für den Ausrüstungsplatz Hals keinen Endpreis zwischen 2.000 GM und 3.999 GM haben kann. Solltest du Schätze in diesem Bereich benötigen, dann verwende Gegenstände, die keine innewohnenden Boni verleihen.

Um dieses System zu verwenden, musst die folgenden Veränderungen einführen:

Wundersame Gegenstände

Die meisten Gegenstände, die Boni auf Spielwerte verleihen, fallen unter die Kategorie der Wundersamen Gegenstände.

Entfernte Gegenstände: Entferne alle *Amulette der Natürlichen Rüstung, Resistenzumhänge* sowie Gegenstände, welche Verbesserungsboni auf Attributswerte verleihen.

Veränderte Ausrüstungsplätze: Entferne die Ausrüstungsplätze für Gürtel und Stirn. Die übrigen Gegenstände in diesen Ausrüstungsplätzen sind, solange sie keine Verbesserungsboni verleihen, fortan alle Gegenstände der Kategorie Körper (vorher Gürtel) bzw. der Kategorie Kopf (vorher Stirn).

Diese Veränderung reduziert die Anzahl an Ausrüstungsplätzen und bedeutet, dass manche Gegenstände, die für gewöhnlich gemeinsam getragen werden, in diesem System nicht gemeinsam getragen werden können.

Attributsveränderungen: Sollte die Tabelle spezifizieren, dass ein Gegenstand Verbesserungsboni auf einen Attributswert verleiht, kann der Träger die mit dem Gegenstand assoziierten Attributswerte verändern, indem er den Gegenstand ab- und wieder anlegt. Der neue Bonus ist während der nächsten 24 Stunden temporär. Alle Gegenstände, welche einen Intelligenzbonus verleihen, erhöhen auch den Bonus einer im Vorfeld festgelegten Fertigkeit, wie im Falle eines *Stirnreifs der Enormen Intelligenz*. *Amulette der Mächtigen Fäuste* und *Rüstungsarmschienen* folgen den Regeln für Waffen und Rüstungen, so dass man sie mächtiger machen kann als früher (bis zu einem Äquivalent von +10).

Tabelle 4-8: Ausrüstungsplatz Hals

Ausgangspreis	Verbesserungsbonus auf Natürliche Rüstung	Preisanstieg
0–1.999 GM	—	—
2.000–7.999 GM	+1	+2.000 GM
8.000–17.999 GM	+2	+8.000 GM
18.000–31.999 GM	+3	+18.000 GM
32.000–49.999 GM	+4	+32.000 GM
50.000+ GM	+5	+50.000 GM

Tabelle 4-9: Ausrüstungsplatz Kopf

Ausgangspreis	Verbesserungsbonus auf mentale Attributswerte	Preisanstieg
0–3.999 GM	—	—
4.000–9.999 GM	+2 auf einen Wert	+4.000 GM
10.000–15.999 GM	+2 auf zwei Werte	+10.000 GM
16.000–35.999 GM	+4 auf einen Wert oder +2 auf alle drei	+16.000 GM
36.000–39.999 GM	+6 auf einen Wert oder +4 auf einen und +2 auf die anderen beiden	+36.000 GM
40.000–63.999 GM	Eine beliebige o. g. Option oder +4 auf zwei Werte	+40.000 GM
64.000–89.999 GM	+6 auf einen Wert und +4 auf einen weiteren oder +4 auf alle drei	+64.000 GM
90.000–143.999 GM	+6 auf zwei Werte oder +6 auf einen und +4 auf die anderen beiden	+90.000 GM
144.000+ GM	+6 auf alle drei Werte	+144.000 GM

Tabelle 4-10: Ausrüstungsplatz Körper

Ausgangspreis	Verbesserungsbonus auf körperliche Attributswerte	Preisanstieg
0–3.999 GM	—	—
4.000–9.999 GM	+2 auf einen Wert	+4.000 GM
10.000–15.999 GM	+2 auf zwei Werte	+10.000 GM
16.000–35.999 GM	+4 auf einen Wert oder +2 auf alle drei	+16.000 GM
36.000–39.999 GM	+6 auf einen Wert oder +4 auf einen und +2 auf die anderen beiden	+36.000 GM
40.000–63.999 GM	Eine beliebige o. g. Option oder +4 auf zwei Werte	+40.000 GM
64.000–89.999 GM	+6 auf einen Wert und +4 auf einen weiteren oder +4 auf alle drei	+64.000 GM
90.000–143.999 GM	+6 auf zwei Werte oder +6 auf einen und +4 auf die anderen beiden	+90.000 GM
144.000+ GM	+6 auf alle drei Werte	+144.000 GM

Tabelle 4-11: Ausrüstungsplatz Schultern

Ausgangspreis	Resistenzbonus auf Rettungswürfe	Preisanstieg
0–999 GM	—	—
1.000–3.999 GM	+1	+1.000 GM
4.000–8.999 GM	+2	+4.000 GM
9.000–15.999 GM	+3	+9.000 GM
16.000–24.999 GM	+4	+16.000 GM
25.000+ GM	+5	+25.000 GM

Ringe

Ringe funktionieren nahezu auf dieselbe Weise wie Wundersame Gegenstände.

Entfernte Gegenstände: Entferne alle *Schutzringe*. Füge den in Tabelle 4-12: Ringe aufgeführten Ablenkungsbonus allen anderen Ringen hinzu.

Mehrere Ringe: Beachte, dass Ablenkungsboni mehrerer Ringe nicht kumulativ sind. Der SL kann damit auf eine von zwei Weisen verfahren: Er kann den in diesem Abschnitt präsentierten Regeln folgen und jeden Ring teurer machen – die zusätzlichen Kosten gleichen im Grund den erlangten dritten Ausrüstungsplatz für einen Ring aus. Alternativ kann der Ablenkungsbonus samt Preisanstieg optional sein und nicht bei jedem Ring vorliegen, so dass Charaktere nicht zweimal für einen Bonus zahlen, der nicht kumulativ ist. Dies erfordert dann aber auch zusätzliche Buchhaltung.

Tabelle 4-12: Ringe

Ausgangspreis	Ablenkungsbonus auf die RK	Preisanstieg
0–1.999 GM	—	—
2.000–7.999 GM	+1	+2.000 GM
8.000–17.999 GM	+2	+8.000 GM
18.000–31.999 GM	+3	+18.000 GM
32.000–49.999 GM	+4	+32.000 GM
50.000+ GM	+5	+50.000 GM

Waffen und Rüstungen

Unter diesem System werden Waffen und Rüstungen nicht mit reinen Verbesserungsboni hergestellt, so dass ein Verbesserungsbonus von +1 keine Voraussetzung ist, um ihnen eine besondere Eigenschaft verleihen zu können. Addiere stattdessen den effektiven Verbesserungsbonus der besonderen Eigenschaften eines Gegenstandes zusammen und verleihe dem Gegenstand das Resultat als neuen Verbesserungsbonus auf Angriffs- und Schadenswürfe. Den neuen Preis bestimmst du, indem du den Gesamtpreis der besonderen Eigenschaften des Gegenstandes mit 4 multiplizierst. Beispiel: Die Eigenschaft *Schärfe* entspricht einen Bonus von +1 und kostet normalerweise 2.000 GM. Unter diesen Regeln würde ein *Krummschwert der Schärfe* einen Bonus von +1 durch seine Eigenschaft *Schärfe* erhalten und 8.000 GM kosten. Die Eigenschaften eines *Heiligen Krummschwertes der Schärfe* kosten normalerweise 18.000 GM und entsprechen einem Bonus von +3, welche ihm einen Verbesserungsbonus von +3 verleihen und den Preis auf 72.000 GM erhöhen.

Mitwachsende Gegenstände

In der Regel kaufen und verkaufen Spielercharaktere im Laufe ihrer Karriere immer wieder magische Gegenstände, um mit den wachsenden Bedrohungen mithalten zu können, mit denen sie es zu tun bekommen. Gegenstände kommen und werden mit solcher Regelmäßigkeit wieder aus dem Inventar eines Charakters entfernt, dass sie sich kaum auf die Handlung der Kampagne auswirken. Mitwachsende Gegenstände dagegen erhöhen zusammen mit ihren Trägern ihre Macht, so dass alte und geliebte Gegenstände nützlich werden und bleiben, statt verkauft und vergessen zu werden.

Mitwachsende Gegenstände verhalten sich wie normale magische Gegenstände, erhalten aber neue Kräfte, wenn ihre Träger Stufen erlangen. Zudem verbessern sich ihre bestehenden Kräfte manchmal. Zusätzliche Kräfte erscheinen im Eintrag zu einem Mitwachsenden Gegenstand mit einer Überschrift, mit welcher Charakterstufe sie zur Verfügung stehen. Dabei wächst auch die Zauberstufe des Gegenstandes mit. Die effektive Zauberstufe eines Mitwachsenden Gegenstandes ist entweder die aufgeführte Zauberstufe oder die Zauberstufe seines Trägers, sofern diese höher ist, wobei die Mindestzauberstufe seiner höchststufigsten Fähigkeit die Obergrenze bildet. Wenn z.B. ein Gegenstand eine Grundzauberstufe von 5 besitzt und mit der 7. und 9. Stufe weitere Fähigkeiten erlangt, wird er in Händen eines Charakters der 8. Stufe behandelt, als besäße er eine effektive Zauberstufe von 8, während er in den Händen eines Charakters der 10. Stufe nur eine effektive Zauberstufe von 9 hätte.

Jeder Mitwachsende Gegenstand besitzt einen Grundpreis, der seinen Wert für einen Charakter repräsentiert, dessen Stufe gleich oder niedriger der Zauberstufe des Gegenstandes ist. Wenn die Zauberstufe aber in den Händen eines mächtigeren Charakters ansteigt, gilt dies auch für den Wert des Gegenstandes. Der Wert eines solchen Gegenstandes fällt in eine von drei Kategorien (Schmuckstück, Wertsache und Wunderwerk), die grob den %-Anteil am Reichtum des Charakters anzeigt, den der Mitwachsende Gegenstand darstellt.

Die schwächsten Gegenstände – Schmuckstücke – repräsentieren jeweils 5 % des empfohlenen Reichtums eines Charakters auf seiner Stufe (*Grundregelwerk*, S. 399) man kann sie mit verbrauchbaren magischen Gegenständen vergleichen, selbst wenn sie bei Nutzung nicht zerstört werden. Gegenstände der mittleren Kategorie – Wertsachen – repräsentieren 15 % des empfohlenen Reichtums eines Charakters und entsprechen Gegenständen von durchschnittlicher Macht. Ein Gegenstand der wertvollsten Kategorie – Wunderwerke – repräsentiert 30 % des empfohlenen Reichtums eines SC und entspricht einem mächtigen magischen Gegenstand. Wunderwerke übertreffen auf ihrer höchsten Stufe die normalen Preiserwartungen des Spieles und können an die Macht schwächerer Artefakte heranreichen, auch wenn sie nicht unzerstörbar sind und immer noch normal hergestellt werden können.

Schätze anpassen

Da Mitwachsende Gegenstände sich mit der Stufe des sie tragenden Charakters verbessern, werden sie effektiv mit der Zeit immer wertvoller. Um dies auszugleichen, sollte der SL Belohnungen und gefundene Schätze im Verhältnis zur Anzahl der Mitwachsenden Gegenstände der Gruppe reduzieren. Dies kann pro Charakter oder auf die ganze Gruppe bezogen geschehen, wie unten beschrieben. Beachte, dass die Ausgangszauberstufe und der Preis eines Mitwachsenden Gegenstandes irrelevant werden, sobald die Stufe des Charakters die Mindestzauberstufe des Gegenstandes übertrifft, da der Gegenstand entsprechend seiner Kategorie (Schmuckstück, Wertsache oder Wunderwerk) an Wert gewinnt, nicht an seinem Ausgangspreis orientiert. Die Anpassungen an Schätze sind bei allen Gegenständen einer Kategorie gleich.

Tabelle 4-13: Wert Mitwachsender Gegenstände

Stufe	Schmuckstück (5%)	Wertsache (15%)	Wunderwerk (30%)
1	15 GM	45 GM	90 GM
2	50 GM	150 GM	300 GM
3	150 GM	450 GM	900 GM
4	300 GM	900 GM	1.800 GM
5	525 GM	1.575 GM	3.150 GM
6	800 GM	2.400 GM	4.800 GM
7	1.175 GM	3.525 GM	7.050 GM
8	1.650 GM	4.950 GM	9.900 GM
9	2.300 GM	6.900 GM	13.800 GM
10	3.100 GM	9.300 GM	18.600 GM
11	4.100 GM	12.300 GM	24.600 GM
12	5.400 GM	16.200 GM	32.400 GM
13	7.000 GM	21.000 GM	42.000 GM
14	9.250 GM	27.750 GM	55.500 GM
15	12.000 GM	36.000 GM	72.000 GM
16	15.750 GM	47.250 GM	94.500 GM
17	20.500 GM	61.500 GM	129.000 GM
18	26.500 GM	79.500 GM	159.000 GM
19	34.250 GM	102.750 GM	205.500 GM
20	44.000 GM	132.000 GM	264.000 GM

Pro Charakter: Solltest du die Schatzreduzierung für Mitwachsende Gegenstände bei jedem Charakter anwenden, tue das erst, wenn die Anteile an einem Schatz verteilt wurden. Senke den erhaltenen Anteil bei einem Charakter mit einem Mitwachsenden Gegenstand um den für die jeweilige Kategorie aufgeführten Prozentwert (5 % für Schmuckstücke, 15 % für Wertsachen und 30% für Wunderwerke). Sollte ein Charakter über mehrere Mitwachsende Gegenstände verfügen, dann addiere die Prozentwerte entsprechend. Ein SC mit einer Wertsache und einem Wunderwerk sollte 45 % weniger Schätze erhalten, da er effektiv diese Menge an Schätzen in Form der steigenden Gegenstandsboni erlangt. Da der Wert eines Mitwachsenden Gegenstandes auf dem Reichtum für eine ganze Stufe basiert, musst du diese Anpassung bei jedem Schatz ausführen, den der Charakter erhält. Solltest du die Anpassungen lieber mehr mit der Spielwelt in Verbindung setzen wollen, kannst du den verlorenen Schatzanteil des Charakters durch eine magische Substanz ersetzen, die verwendet werden muss, um die Macht eines Mitwachsenden Gegenstandes zu vergrößern. Dabei könnte es sich um magische Rückstände, farbenkräftige, summende Kristalle oder zauberbuchartige Seiten mit magischen Phrasen handeln. In jedem Fall sollte die Substanz nur zum Verbessern Mitwachsender Gegenstände verwendbar sein und einen Marktwert von quasi Null besitzen.

Die ganze Gruppe: Du kannst auch alle Mitwachsenden Gegenstände der gesamten Gruppe als Grundlage für Schatzanpassungen heranziehen. Dies funktioniert am besten, wenn alle oder zumindest die meisten der Charaktere über Mitwachsende Gegenstände verfügen und keiner eine größere Anzahl als die anderen besitzt. Diese Methode hat den Vorteil, dass sie versteckt ausgeführt und nicht innerhalb des

Spieles begründet werden muss. Addiere die Prozentwerte für alle Mitwachsenden Gegenstände, über die die SC verfügen. Teile die Summe durch die Anzahl der SC und reduziere den Gesamtwert gefundener Schätze um diesen Prozentwert, ehe die Charaktere sie unter sich aufteilen. Wenn z.B. eine vierköpfige Gruppe über 1 Schmuckstück, 3 Wertsachen und ein Wunderwerk verfügt, erhält sie 20 % weniger an Schätzen (80 % geteilt durch 4).

Höchststufe

Viele Mitwachsende Gegenstände erlangen neue Kräfte bis hin zur 20. Stufe. Andere erreichen den Höhepunkt ihrer Fähigkeiten mit niedrigeren Stufen. Sobald ein Gegenstand die Stufe seiner mächtigsten Fähigkeit erreicht hat, passe die Schätze für diesen Gegenstand nicht mehr an; ab diesem Punkt gilt der Mitwachsende Gegenstand als „abbezahlt".

Unpassende Stufen

Sollte ein SC einen Mitwachsenden Gegenstand erhalten, dessen Zauberstufe niedriger ist als seine Charakterstufe, erlangt er im Grund einen Gegenstand, dessen Wert über dem im Spielwerteblock aufgeführten Preis liegt. Ziehe Tabelle 4–13: Wert Mitwachsender Gegenstände heran und schätze anhand der Stufe des SC ab, was der Gegenstand für diesen SC wirklich an Wert besitzt. Nutze dann diesen Kaufpreis als den Schatzwert. Dieses Problem besteht nicht, wenn die Zauberstufe des Gegenstandes höher ist als die Stufe des SC. Es bedeutet nur, dass dem SC die höherstufigen Kräfte des Gegenstandes nicht so rasch zugänglich werden. Reduziere daher den Wert von Schätzen wegen eines solchen Gegenstandes erst dann, wenn die Stufe des SC die Zauberstufe des Gegenstandes übertrifft.

KAUFEN UND VERKAUFEN

Der Verkauf eines Mitwachsenden Gegenstandes erzeugt ein paar Probleme hinsichtlich der Preisgestaltung. Für einen höherstufigen Käufer ist der Gegenstand mehr wert, während ein höherstufiger Verkäufer mehr effektiven Reichtum aufgewandt hat, um den Gegenstand zu erlangen und zu behalten. Ein SC kann einen Mitwachsenden Gegenstand maximal für die Hälfte des in Tabelle 4–13: Wert Mitwachsender Gegenstände in der jeweiligen Kategorie und Stufe des SC aufgeführten Wertes verkaufen (wie beim Verkauf magischer Gegenstände üblich). Um diesen Betrag zu erhalten, müsste ein SC einen motivierten Käufer seiner Stufe oder höher finden, was einiges an Zeit und Aufwand erfordern kann. Sollte der SC den Gegenstand in Eile verkaufen müssen, könnte er nur 25 % des aufgeführten Wertes oder noch weniger erhalten. Ein SC kann einen Mitwachsenden Gegenstand nicht für mehr als 50 % seines Wertes für seine aktuelle Stufe verkaufen, selbst wenn der Käufer ein höherstufiger NSC ist.

EIGENHERSTELLUNG

Mitwachsende Gegenstände müssen auf der Zauberstufe ihrer höchstufigsten Kraft hergestellt werden. Die Kosten dafür ergeben sich aus Tabelle 4–13: Wert Mitwachsender Gegenstände.

Beginne mit dem in der Tabelle aufgeführten Wert für die Kategorie und richte dich bei der Stufe nach der höchststufigsten Fähigkeit. Teile diesen Wert durch 2, um die Herstellungskosten zu ermitteln, und addiere den Wert aller nicht-magischen Waffen oder Rüstungskomponenten. Die Herstellungskosten übertreffen den Marktpreis eines Mitwachsenden Gegenstandes in jedem Fall, da sie sich an dem vollständigen Satz an Kräften orientieren, über welche der Gegenstand einmal verfügen soll, während der Marktpreis auf der Mindestzauberstufe basiert. Wenn ein SC einen Mitwachsenden Gegenstand herstellt, muss er keine weiteren Kosten in Form reduzierter Schätze entrichten, um den Gegenstand zu behalten und weiterwachsen zu lassen, da er einen bereits „ausgewachsenen" Gegenstand herstellt. Zum Bestimmen den SG zum Herstellen eines Mitwachsenden Gegenstandes, verwendest du seine höchststufigste Fähigkeit anstelle seiner Mindestzauberstufe.

NEUE MITWACHSENDE GEGENSTÄNDE AUSPREISEN

Um den Preis bei der Erschaffung eines neuen Mitwachsenden Gegenstandes zu bestimmen, ermittelst du zunächst die Kosten des Ausgangsgegenstandes ohne stufenbasierende Verbesserungen und erhöhst diesen Preis basierend auf jeder weiteren Fähigkeit wie folgt:

Den Ausgangsgegenstand auspreisen: Entscheide zuerst, ob der neue Gegenstand ein Wunderwerk (am besten bei mächtigen Gegenständen), eine Wertsache (am besten für einen unterstützenden Gegenstand) oder ein Schmuckstück (am besten für Gegenstände, die interessant, aber nicht lebenswichtig sind) ist. Preise den Ausgangsgegenstand gemäß der normalen Regeln zum Erschaffen magischer Gegenstände (*Grundregelwerk*, S. 549) aus. Dann verwende die zur Kategorie passende Spalte von Tabelle 4–13: Wert Mitwachsender Gegenstände und finde den niedrigsten GM-Wert, der nicht unter dem Ausgangspreis liegt. Verwende diesen Wert zur Bestimmung der Mindestzauberstufe des Gegenstandes.

Mitwachsende Fähigkeiten hinzufügen: Verwende die folgenden Schritte, um weitere Fähigkeiten und Zauber sowie die Stufen, auf denen diese Fähigkeiten zugänglich werden, zuzuweisen.

Später zugänglich werdende Fähigkeiten zuweisen: Bestimme die erste später zugänglich werdende Fähigkeit oder den ersten später erfolgenden Machtzuwachs. Preise den Gegenstand erneut aus; verwende dabei die neue Fähigkeit plus alle Fähigkeiten des Ausgangsgegenstandes – dieser Preis bestimmt, mit welcher Stufe die Fähigkeit zugänglich wird (siehe unten). Da viele Mitwachsende Gegenstände jedoch über eine große Bandbreite an Fähigkeiten mit eingeschränkter Nutzung verfügen, mag es sein, dass Gegenstände nach den Standardregeln im Vergleich zu ihrer Nützlichkeit zu teuer werden. Bei getragenen Gegenständen solltest du daher den Preisanstieg für eine zusätzliche Kraft in der Regel um 50 % reduzieren, außer es handelt sich um eine besonders nützliche Fähigkeit oder eine Fähigkeit mit einer starken Synergie zu den anderen Fähigkeiten des Gegenstandes. Wenn du z.B. ein Paar Handschuhe mit einem *Brennende Hände*-Effekt herstellst, müsstest du die zusätzlichen Kosten nicht für eine höherstufigere Fähigkeit aufwenden, die dir Feuerresistenz verleiht. Dies würde aber für eine Fähigkeit gelten, welche allen Verbündeten innerhalb von 3 m Entfernung Feuerresistenz verleiht, da du so deine *Brennenden Hände* ungehemmter einsetzen könntest.

Zauber hinzufügen: Teile jedem Zauber, den der Gegenstand seinen Besitzer anwenden lässt, einen Preis zu. Tabelle 4-14: Zauberpreise enthält die typischen Preise einmal täglich einsetzbarer Zauber auf unterschiedlichen Zauberstufen. Da der Preis von Zauber mit der Zauberstufe des Gegenstandes variiert, ist es meistens ratsam, zuerst die anderen Fähigkeiten auszupreisen, dann die Endzauberstufe abzuschätzen und die Zauber sodann entsprechend dieser Zauberstufe auszupreisen. Sollte ein Zauber sich mit einer höheren Zauberstufe nicht sonderlich verbessern, dann preise ihn auf der

Tabelle 4-14: Zauberpreise (1 Anwendung pro Tag)

ZS	Zaubergrad									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	180 GM	360 GM	—	—	—	—	—	—	—	—
2	360 GM	720 GM	—	—	—	—	—	—	—	—
3	540 GM	1.080 GM	2.160 GM	—	—	—	—	—	—	—
4	720 GM	1.440 GM	2.880 GM	—	—	—	—	—	—	—
5	900 GM	1.800 GM	3.600 GM	5.400 GM	—	—	—	—	—	—
6	1.080 GM	2.160 GM	4.320 GM	6.480 GM	—	—	—	—	—	—
7	1.260 GM	2.520 GM	5.040 GM	7.560 GM	10.080 GM	—	—	—	—	—
8	1.440 GM	2.880 GM	5.760 GM	8.640 GM	11.520 GM	—	—	—	—	—
9	1.620 GM	3.240 GM	6.480 GM	9.720 GM	12.960 GM	16.200 GM	—	—	—	—
10	1.800 GM	3.600 GM	7.200 GM	10.800 GM	14.400 GM	18.000 GM	—	—	—	—
11	1.980 GM	3.960 GM	7.920 GM	11.880 GM	15.840 GM	19.800 GM	23.760 GM	—	—	—
12	2.160 GM	4.320 GM	8.640 GM	12.960 GM	17.280 GM	21.600 GM	25.920 GM	—	—	—
13	2.340 GM	4.680 GM	9.360 GM	14.040 GM	18.720 GM	23.400 GM	28.080 GM	32.760 GM	—	—
14	2.520 GM	5.040 GM	10.080 GM	15.120 GM	20.160 GM	25.200 GM	30.240 GM	35.280 GM	—	—
15	2.700 GM	5.400 GM	10.800 GM	16.200 GM	21.600 GM	27.000 GM	32.400 GM	37.800 GM	43.200 GM	—
16	2.880 GM	5.760 GM	11.520 GM	17.280 GM	23.040 GM	28.800 GM	34.560 GM	40.320 GM	46.080 GM	—
17	3.060 GM	6.120 GM	12.240 GM	18.360 GM	24.480 GM	30.600 GM	36.720 GM	42.840 GM	48.960 GM	55.080 GM
18	3.240 GM	6.480 GM	12.960 GM	19.440 GM	25.920 GM	32.400 GM	38.880 GM	45.360 GM	51.840 GM	58.320 GM
19	3.420 GM	6.840 GM	13.680 GM	20.520 GM	27.360 GM	34.200 GM	41.040 GM	47.880 GM	54.720 GM	61.560 GM
20	3.600 GM	7.200 GM	14.400 GM	21.600 GM	28.800 GM	36.000 GM	43.200 GM	50.400 GM	57.600 GM	64.800 GM

Mindestzauberstufe des Gegenstandes aus. Sollte er dagegen mit der Zauberstufe machtvoller werden (z.B. *Feuerball*), dann verwende die Zauberstufe der Stufe, mit welcher der Zauber zugänglich wird, um seinen Preis zu bestimmen. Wenn sich nur die Wirkungsdauer des Zaubers mit der Zauberstufe verändert, solltest du bei Bären mit einer Wirkungsdauer von 1 Minute pro Stufe oder 1 Runde pro Stufe die volle Zauberstufe verwenden und bei Zaubern mit längerer Wirkungsdauer (10 Minuten pro Stufe oder mehr) die Mindestzauberstufe.

Vergiss nicht, den Preis auf jeder Stufe anzupassen, mit welcher eine weitere, später zugänglichen Kraft verfügbar wird, da die Zauberstufe des Gegenstandes dann der Stufe des Besitzer entspricht. Bei getragenen Gegenständen verzichte auf den üblichen Anstieg um 50 % des Preises, wenn es um zusätzliche Zauber geht.

Mit welcher Stufe werden neue Kräfte verfügbar: Da du nun die Kosten für die nächste Mitwachsende Fähigkeit hast, weise ihr eine Stufe zu, mit der sie zugänglich wird. Dies folgt demselben Prozess wie das Auspreisen des Grundgegenstandes, verwendet aber die neuen Kosten. Du solltest in der Regel abrunden, doch doch wenn du praktisch am Preis der höheren Stufe kratzt, dann nimm diesen. Beispiel: Eine mit 8.000 GM ausgepreiste Wertsache besitzt Kräfte, die mit der 9. Stufe verfügbar werden (6.900 GM). Doch wenn der Preis 9.000 GM erreicht, sollten die Fähigkeiten stattdessen mit der 10. Stufe verfügbar werden (9.300 GM).

Den Gegenstand abschließen: Wiederhole diesen Prozess für jeden weiteren Satz neuer Kräfte. Versuche, dem Gegenstand alle 2 bis 4 Stufen eine neue, dann verfügbare Fähigkeit zuzuweisen. Nicht alle Gegenstände müssen bis zur 20. Stufe mitwachsen – höre auf, wenn du den Eindruck hast, dass der Gegenstand von den verliehenen Fähigkeiten her vollständig ist.

Einzelne Mitwachsende Gegenstände

Ein SL kann einzelne Mitwachsende Gegenstände als individuelle Teile eines Schatzes selbst dann verwenden, wenn er ansonsten das System für Mitwachsende Gegenstände in seinem Spiel nicht benutzt. Der Ausgangsgegenstand kann ohne die höherstufigen Verbesserungen verwendet werden. Ebenso kann der SL eine höhere Stufe wählen und einen einzigartigen Gegenstand erschaffen, der über die Grundfähigkeiten und eine oder mehr später verfügbare Fähigkeiten verfügt. Für diese Stufe Mitwachsender Gegenstände sollte er die Standardauspreisung verwenden, die in Tabelle 4-13: Wert Mitwachsender Gegenstände aufgeführt ist.

Beispiel: Ein SL könnte einen *Speer des Jagdmeisters* (siehe Seite 176) als Gegenstand mit ZS 6 (Wert 3.202 GM) mit den Grundfähigkeiten, als Gegenstand mit ZS 8 (Wert 4.950 GM) mit den Grundfähigkeiten und der mit der 8. Stufe verfügbaren Fähigkeit, als Gegenstand mit ZS 10 (Wert 9.300 GM) und den Grundfähigkeiten und den mit der 8. und der 10. Stufe verfügbaren Fähigkeiten usw. ausgeben.

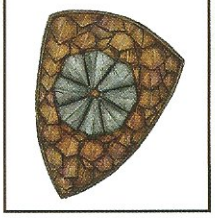
Mitwachsende Gegenstände

Unter den folgenden Mitwachsenden Gegenständen findest du diverse Beispiele für Wunderwerke, Wertsachen und Schmuckstücke.

Besondere Rüstungen und Schilde

Der folgende Abschnitt stellt Rüstungen und Schilde mit ungewöhnlichen Kräften und magischen Fähigkeiten vor. Magische Rüstungen können über aktivierbare Fähigkeiten oder passive Kräfte verfügen, welche ständig funktionieren.

DRACHENSCHILD		PREIS 28.557 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Schild	**ZS** 14	**GEWICHT** 10 Pfd.
AURA Starke Bannmagie		**KATEGORIE** Wertsache



Dieser *Schwere Holzschild +1* ist mit Drachenhaut überzogen und mit versteinerten Platten verstärkt, die aus den dicksten Schuppen eines Drachen geschnitzt wurden. Sein Verbesserungsbonus auf die RK steigt um 1 gegen jede Kreatur der Kreaturenart Drache oder um 2 gegen einen Drachen der Unterart, aus welcher der Schild gefertigt wurde. Der Verbesserungsbonus kommt auch gegen die Odemwaffen von Drachen zum Tragen. Sollte dem Träger ein Rettungswurf gegen die Odemwaffe eines Drachen gelingen, erleidet er keinen Schaden.

12. Stufe: Der Schild erhält die besondere Schildeigenschaft *Gestärkt*[ARK]. Der aus dieser Eigenschaft resultierende Bonus auf Rettungswürfe steigt um 1 gegen Kreaturen der Kategorie Drache und um 2 gegen Drachen derselben Unterart des Schildes.

14. Stufe: Der Schild erhält die besondere Eigenschaft *Energieresistenz*. Die Art der Resistenz entspricht der Energieart der Odemwaffe der Drachenart, deren Haut für den Schild genutzt wurde.

16. Stufe: Der Verbesserungsbonus des Schildes steigt auf +2. Der Träger erhält einen Moralbonus von +6 auf Rettungswürfe gegen die Unheimliche Ausstrahlung von Drachen.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten 47.557 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Energien widerstehen, Furcht bannen, Heldenmut*

RAGNARÖK-RÜSTUNG		PREIS 2.650 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Rüstung	**ZS** 5	**GEWICHT** 50 Pfd.
AURA Schwache Verwandlungsmagie		**KATEGORIE** Wunderwerk



Eine *Ragnarök-Rüstung* ist eine *Ritterrüstung +1*, welche ihre Größe Trägern der Größenkategorien Klein bis Groß automatisch anpasst. Die Rüstung ist geschwärzt und die Gelenke und der Helm erinnern vom Stil her an die legendäre Tarraske.

6. Stufe: Die *Ragnarök-Rüstung* ist eine *Ritterrüstung des Leichten Bollwerkes +1*.

8. Stufe: Die *Ragnarök-Rüstung* schlägt gegen Nahkampfangreifer zurück, welche ihre Bollwerkseigenschaft auslösen. Wenn ein Angreifer den Träger mit einer Nahkampfwaffe trifft und die Rüstung einen Kritischen Treffer oder Hinterhältigen Angriff vereitelt, erhält der Angreifer für 1W4 Runden den Zustand Erschüttert (WIL, SG 16, keine Wirkung). Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt, welcher mit sich selbst kumulativ ist und einem Angreifer die Zustände Verängstigt oder Panisch verleihen kann.

11. Stufe: Die *Ragnarök-Rüstung* ist eine *Ritterrüstung des Mittleren Bollwerkes +1*.

13. Stufe: Die *Ragnarök-Rüstung* ist eine *Ritterrüstung des Mittleren Bollwerkes +2*. Der SG des Rettungswurfes gegen den Furchteffekt steigt auf 20 und der Effekt betrifft Angreifer, die Nah- und/oder Fernkampfwaffen verwenden.

16. Stufe: Die *Ragnarök-Rüstung* ist eine *Ritterrüstung des Mittleren Bollwerkes und der Unverwundbarkeit +2*. Die *Ragnarök-Rüstung* verleiht SR 5/— statt SR 5/Magie.

18. Stufe: Die *Ragnarök-Rüstung* ist eine *Entschlossene* [ARK] *Adamant-Ritterrüstung des Mittleren Bollwerkes und der Unverwundbarkeit +2*. Die Schadensreduzierung durch Adamant ist mit dem modifizierten *Unverwundbarkeit*-Effekt kumulativ und ergibt SR 8/-.

20. Stufe: Die *Ragnarök-Rüstung* ist eine *Adamant-Ritterrüstung der Entschlossenheit*[ARK]*, des Schweren Bollwerkes und der Unverwundbarkeit +2*. Der Träger kann einmal am Tag mit einer Vollen Aktion die Rüstungsstacheln ausfahren und einen Schusshagel aus sechs Stacheln freisetzen. Diese greifen jeweils mit dem höchsten Grundangriffsbonus des Trägers an und besitzen eine Grundreichweite von 36 m. Jeder Stachel verursacht 2W10 Schaden + ST-Bonus des Trägers. Sollten die Stacheln mehrere Ziele angreifen, dürfen diese nicht weiter als 9 voneinander entfernt sein. Der Träger kann einmal am Tag mit einer Freien Aktion seine Bewegungsrate am Boden für 1 Runde auf 45 m anheben. In diesem Fall kommen für diese Runde keine anderen Modifikationen seiner Bewegungsrate zur Anwendung, über die er vielleicht verfügt.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten 133.650 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Furcht, Lebensatem,* entweder *Begrenzter Wunsch* oder *Wunder*

RÜSTUNG DER HIMMLISCHEN HEERSCHAR		PREIS 6.900 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Rüstung	**ZS** 9	**GEWICHT** 20 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		**KATEGORIE** Wertsache

Dieser helle, aus Gold und Silber gefertigte *Kettenpanzer +2* ist so leicht und feinmaschig, dass er unter normaler Kleidung getragen werden kann ohne aufzufallen. Er besitzt einen maximalen GE-Bonus von +5, einen Rüstungsmalus von -2 und eine Arkane Patzerchance von 15%. Er wird als leichte Rüstung behandelt.

11. Stufe: Der Träger kann einmal am Tag per Befehlswort *Fliegen* einsetzen.

13. Stufe: Die Rüstung ist ein *Kettenpanzer +3,* der maximale GE-Bonus steigt auf +7.

15. Stufe: Die Rüstung ist ein *Kettenpanzer +4,* der maximale GE-Bonus steigt auf +8 und der Rüstungsmalus sinkt auf -1.

17. Stufe: Die Rüstung ist ein *Kettenpanzer +5, Fliegen* kann als Schnelle Aktion aktiviert werden.

19. Stufe: Dem Träger wachsen fedrige weiße Schwingen, die ihm eine ständige Bewegungsrate für Fliegen von 18 m (gut) verleihen.

Herstellungsvoraussetzungen	Kosten 51.375 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Fliegen*, Erschaffer muss von guter Gesinnung sein

Besondere Waffen

Der folgende Abschnitt enthält Waffen mit ungewöhnlichen Kräften und magischen Fähigkeiten. Magische Waffen können über aktivierbare Fähigkeiten oder passive Kräfte verfügen, welche ständig funktionieren.

BLUTDURSTIGE KLINGE		PREIS 4.800 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 6	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Nekromantie		**KATEGORIE** Wunderwerk

Dieser lange, gebogene *Dolch +1* gibt ein zufriedenes Summen von sich, wenn er in Blut getränkt wird. Trotz seiner Länge kann er normal geworfen werden. Sein Kritischer Bedrohungsbereich beträgt 18–20.

8. Stufe: Die *Blutdurstige Klinge* ist ein *Dolch der Schärfe +1*.

10. Stufe: Die *Blutdurstige Klinge* verursacht bei einem erfolgreichen Kritischen Treffer 1 Punkt Blutungsschaden.

14. Stufe: Die *Blutdurstige Klinge* ist ein *Dolch der Blutung und der Schärfe +1*. Bei einem erfolgreichen Kritischen Treffer verursacht er 2 Punkte Blutungsschaden.

15. Stufe: Die *Blutdurstige Klinge* ist ein *Dolch der Blutung und der Schärfe +2*.

16. Stufe: Die *Blutdurstige Klinge* ist ein *Dolch der Blutung und der Schärfe +3.*

17. Stufe: Die *Blutdurstige Klinge* ist ein *Dolch der Blutung und der Schärfe +4.*

19. Stufe: Bei einem erfolgreichen Kritischen Treffer bei einem Gegner, der bluten kann, erlangt der Träger der *Blutdurstigen Klinge* 2 Trefferpunkte zurück. Diese Fähigkeit funktioniert nur bei dem ersten Träger, der an einem Tag mit dem Dolch einen Kritischen Treffer landet. Der Träger kann auf diese Weise pro Tag maximal Trefferpunkte in Höhe seiner Maximaltrefferpunkteanzahl zurückerlangen. Wenn er einen Kritischen Treffer bei einem Gegner landet, der bluten kann, befindet sich dieser Gegner hinsichtlich Angriffen des Trägers mit der *Blutdurstigen Klinge* auf dem Falschen Fuß, solange er durch den Kritischen Treffer Blutungsschaden erleidet.

20. Stufe: Die *Blutdurstige Klinge* ist ein *Dolch der Blutung, des Rückschlages und der Schärfe +5.*

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 132.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ausbluten, Schärfen, Schwäche, Vampirgriff*

GEWEIHTER RÄCHER

PREIS 4.800 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 6	**GEWICHT** 4 Pfd.
AURA Durchschnittliche Bannmagie [Gutes]		**KATEGORIE** Wunderwerk

Die Langschwert aus Kaltem Eisen [Meisterarbeit] wird in den Händen eines Paladins zu einem *Langschwert aus Kaltem Eisen +1.*

8. Stufe: Der *Geweihte Rächer* ist ein *Langschwert aus Kaltem Eisen +1*, welches in den Händen eines Paladins zu einem *Langschwert aus Kaltem Eisen +2* wird.

10. Stufe: Der *Geweihte Rächer* wird in den Händen eines Paladins zu einem *Langschwert aus Kaltem Eisen +3.*

12. Stufe: Der *Geweihte Rächer* ist ein *Langschwert aus Kaltem Eisen +2*, welches in den Händen eines Paladins zu einem *Langschwert aus Kaltem Eisen +4* wird.

14. Stufe: Der *Geweihte Rächer* wird in den Händen eines Paladins zu einem *Langschwert aus Kaltem Eisen +5.*

17. Stufe: Der *Geweihte Rächer* erlaubt einem Paladin beliebig oft mit einer Standard-Aktion *Magie bannen* als Flächeneffekt einzusetzen. Er verleiht dem Paladin und angrenzenden Verbündeten Zauberresistenz in Höhe der Paladinstufe +5.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 64.500 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Heilige Aura,* Erschaffer muss von guter Gesinnung sein.

PFEIL DER AHNEN

PREIS 305 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 4	**GEWICHT** 1/10 Pfd.
AURA Schwache Verwandlungsmagie		**KATEGORIE** Schmuckstück

Dieser kunstvoll verarbeitete Pfeil wird beim Verschießen niemals zerstört. Die letzte Person, die ihn abgeschossen hat, kann sich mit einer Standard-Aktion konzentrieren und auf 1,5 km die Richtung bestimmen, in welcher sich der Pfeil befindet. Die Aktivierung dieses Effekts ist nach dem Abfeuern 24 Stunden lang möglich. Ein solcher Pfeil verhält sich zu Beginn nur wie eine Meisterarbeit, kann nach der Verwendung aber stets geborgen werden. Man findet auch andere Geschosse, welche diese Verzauberungen tragen, wie z.B. Bolzen, Schleuderkugel, Schuriken oder sogar Feuerwaffenprojektile.

6. Stufe: Der Pfeil erhält die besondere, für Munition normalerweise nicht verfügbare Eigenschaft *Distanz*. Wird er abgeschossen, verliert er 1 Tag lang diese besondere Waffeneigenschaft sowie alle weiteren, die er mit höheren Stufen erlangt.

9. Stufe: Der Pfeil besitzt die besonderen Eigenschaften *Distanz* und *Suchend.*

11. Stufe: Wenn der Pfeil abgefeuert wird, erlangt er seine besonderen Eigenschaften bereits nach 10 Minuten statt nach 1 Tag zurück.

14. Stufe: Der Pfeil erhält die besondere Eigenschaft *Verderben.* Der Benutzer des Pfeiles kann diesen einmal am Tag mit einer Standard-Aktion auf eine Kreaturenart seiner Wahl einstellen. Diese Justierung besteht, bis sie geändert wird. Auch die Eigenschaft *Verderben* wird nach dem Verschießen für 10 Minuten inaktiv.

16. Stufe: Der Pfeil behält seine besonderen Eigenschaften *Distanz, Suchend* und *Verderben* nach dem Verschießen bei, ohne dass sie inaktiv werden.

18. Stufe: Der Pfeil erhält die besondere Eigenschaft *Mächtiger Todespfeil,* welche der Kategorie entspricht, auf welche *Verderben* justiert ist. Diese Eigenschaft kann nur einmal pro Woche genutzt werden; zum Aktivieren im Rahmen des Verschießen des Pfeiles ist eine Standard-Aktion erforderlich. Nach dem Verschießen als *Mächtiger Todespfeil* verliert der Pfeil alle besonderen Eigenschaften für 1 Woche.

20. Stufe: Die Eigenschaft *Mächtiger Todespfeil* kann einmal am Tag benutzt werden. Im Anschluss verliert der Pfeil alle besonderen Eigenschaften für 1 Tag statt für eine Woche. Der Pfeil überwindet Schadensreduzierung, als bestünde er aus Adamant.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 22.000 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zaubergrad erhöhen, *Finger des Todes, Hellhören/Hellsehen, Monster herbeizaubern Im Wahrer Blick.*

SPEER DES JAGDMEISTERS

PREIS 2.650 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 6	**GEWICHT** 6 Pfd.
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		**KATEGORIE** Wertsache

Dieser *Speer +1* ist aus tiefschwarzem Holz gefertigt, während die Spitze aus poliertem Bernstein besteht. Der Träger kann beliebig oft *Richtung wissen* einsetzen.

8. Stufe: Wenn der Träger den Speer in der Hand hält, erhält er einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst.

10. Stufe: Ein Träger mit dem Waldläuferklassenmerkmal Beute kann den Speer einmal am Tag nutzen, um mittels *Kreatur aufspüren* seine Beute zu finden. Sobald die Beute sich in Reichweite befindet, leuchtet die Bernsteinspitze des Speeres auf, wenn er in die richtige Richtung weist.

12. Stufe: Der Speer erhält die besondere Eigenschaft *Rückkehr.*

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 10.380 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Kreatur aufspüren, Richtung wissen, Tiere oder Pflanzen entdecken, Telekinese.*

STREITKOLBEN DER VIELEN METALLE

PREIS 2.650 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 6	**GEWICHT** 4 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		**KATEGORIE** Wertsache

Der Griff dieses *Leichten Streitkolbens +1* ist mit mehreren, jeweils 2,5 cm dicken Bändern aus unterschiedlichen Metallen umwickelt. Der Besitzer kann einmal am Tag mit einer Standard-Aktion das Material des Streitkolbens in ein anderes Metall verwandeln. Der Streitkolben bleibt aus diesem Material bestehen, bis er wieder verwandelt wird. Zu Beginn kann er in Silber oder zurück in Stahl verwandelt werden. Bei der Verwandlung behält er alle magischen Fähigkeiten und alle fortlaufenden Zauber und Effekte, die ihn betreffen.

8. Stufe: Der *Streitkolben der Vielen Metalle* kann in Kaltes Eisen verwandelt werden.

10. Stufe: Der *Streitkolben der Vielen Metalle* kann in Adamant verwandelt werden.

12. Stufe: Der *Streitkolben der Vielen Metalle* ist ein *Leichter Streitkolben +2*.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 11.405 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Metallmacht*[ABR VI]	

Ringe

Ringe verleihen ihren Trägern magische Kräfte. Jeder kann sie benutzen, aber ein Charakter kann aber stets nur die Vorteile von zwei Ringen erlangen.

BETRÜGERRING		**PREIS** 1.080 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring	**ZS** 4	**GEWICHT** —
AURA Schwache illusion		**KATEGORIE** Wertsache



Dieser fünfteilige Puzzlering muss zuerst richtig zusammengesetzt werden, ehe er auf den Finger gesteckt werden kann. Der Träger kann einmal am Tag mit einer Bewegungsaktion ein einzelnes *Spiegelbild* erschaffen, als würde er die Domänenfähigkeit Nachahmungstäter (Domäne der Trickserei) benutzen. Sollte der Träger ein Kleriker mit dieser Domäne sein, kann der diese Fähigkeit zwei weitere Male am Tag anwenden.

6. Stufe: Der Träger kann beliebig oft *Zaubertrick* nutzen.

8. Stufe: Indem der Träger 1 Volle Aktion damit verbringt, den Puzzlering neu zu konfigurieren, kann er dem Rätsel eine Lösung mit nur vier Teilen zuweisen und das fünfte zu einer winzigen Gestalt verformen, welche zu einem einfachen Gegenstand heranwächst. Behandle das Ergebnis, als hätte der Träger ein *Allzweckwerkzeug des Reisenden*[ARK] rekonfiguriert, nur dass das Ergebnis zudem einen Kompetenzbonus von +2 auf einen Fertigkeitswurf nach Wahl des Trägers verleiht, bei dem der Gegenstand zur Anwendung kommt. Solange er den Gegenstand nicht verliert, kann er eine weitere Volle Aktion damit verbringen, um das fünfte Teil wieder in den Ring zu integrieren. Der Träger kann diese Fähigkeit des Ringes nur nutzen, wenn er über alle fünf Teile verfügt.

10. Stufe: Indem der Träger 1 Volle Aktion darauf verwendet, den Puzzlering umzukonfigurieren, kann er dem Rätsel eine Lösung mit nur vier Teilen zuweisen und das fünfte zu einer winzigen Gestalt verformen, der zu einem neuen Gegenstand nach den Regeln für *Niedere Erschaffung* heranwächst, nur dass der Träger anstelle von Handwerk Mechanismus ausschalten verwendet, um einen komplexen Gegenstand zu erschaffen. Das fünfte Stück des Ringes erscheint auf geheimnisvolle Weise 24 Stunden nach dem Ende des Zaubereffektes wieder. Der Träger kann diese Schöpfungsfähigkeiten des Ringes nur nutzen, wenn er über alle fünf Teile verfügt.

12. Stufe: Indem der Träger 10 Minuten damit verbringt, den Puzzlering umzukonfigurieren, kann er dem Rätsel eine Lösung mit nur vier Teilen zuweisen und das fünfte zu einer winzigen Gestalt verformen, der zu einem neuen Gegenstand nach den Regeln für *Höhere Erschaffung* heranwächst, nur dass der Träger anstelle von Handwerk Mechanismus ausschalten verwendet, um einen komplexen Gegenstand zu erschaffen. Das fünfte Stück des Ringes erscheint auf geheimnisvolle Weise 24 Stunden nach dem Ende des Zaubereffektes wieder. Der Träger kann diese Schöpfungsfähigkeiten des Ringes nur nutzen, wenn er über alle fünf Teile verfügt.

15. Stufe: Einmal am Tag kann der Träger einen Doppelgänger von sich erschaffen und zugleich unsichtbar werden, dies funktioniert wie *Irreführung*.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 18.000 GM
Ring schmieden, *Höhere Erschaffung, Spiegelbilder, Zaubertrick*	

DRAKARING (FLAMME)		**PREIS** 6.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring	**ZS** 9	**GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Bannmagie		**KATEGORIE** Wertsache

Dieser Ring wurde aus einem roten Stein geschnitten und hat die Form eines Drachen mit glühenden Schwingen. Er verleiht seinem Träger Feuerresistenz 5. Der Ring riecht nach Schwefel; dieser Geruch bleibt in der Luft hängen, wenn er seinen Träger beschützt.

11. Stufe: Der Ring verleiht Feuerresistenz 10.

14. Stufe: Der Ring verleiht Feuerresistenz 20.

17. Stufe: Der Ring verleiht Feuerresistenz 30. Die Bewegungsrate des Trägers am Boden steigt um 1,50 m. Der Träger kann einmal am Tag mit einer Schnellen Aktion einen primären Bissangriff ausführen. Sollte er über keinen regulären Bissangriff verfügen, wachsen seine Zähne im Rahmen der Schnellen Aktion zu drakonischen Fängen an, die ihm einen Bissangriff verleihen, welcher 1W6 Schadenspunkte verursacht (im Fall einer mittelgroßen Kreatur; bei einem kleinen Träger beträgt der Bissschaden 1W4 Schadenspunkte).

20. Stufe: Der Träger kann sich einmal am Tag in einen Flammendraka verwandeln. Dies entspricht der Verwandlung in einen Roten Drachen mittels *Drachengestalt II*, nur dass die Feuerodemwaffe des Trägers eine Ausdehnung mit 6 m Radius innerhalb von 54 m Entfernung zu ihm betrifft.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 66.000 GM
Ring schmieden, *Drachengestalt II, Energien widerstehen, Hast*	

DRAKARING (FROST)		**PREIS** 6.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring	**ZS** 9	**GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Bannmagie		**KATEGORIE** Wertsache

Dieser Ring wurde aus einem weißen Stein geschnitten und hat die Form eines zusammengerollten Drachen. Er verleiht seinem Träger Kälteresistenz 5. Der Ring riecht nach Kälte; dieser Geruch bleibt in der Luft hängen, wenn er seinen Träger beschützt.

11. Stufe: Der Ring verleiht Kälteresistenz 10.

14. Stufe: Der Ring verleiht Kälteresistenz 20.

17. Stufe: Der Ring verleiht Kälteresistenz 30. Der Träger kann perfekt bei Schnee sehen und erleidet in verschneiter Umgebung keine Mali auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Der Träger kann einmal am Tag mit einer Schnellen Aktion einen primären Bissangriff ausführen. Sollte er über keinen regulären Bissangriff verfügen, wachsen seine Zähne im Rahmen der Schnellen Aktion zu drakonischen Fängen, die ihm einen Bissangriff verleihen, welcher 1W6 Schadenspunkte verursacht (im Fall einer mittelgroßen Kreatur; bei einem kleinen Träger beträgt der Bissschaden 1W4 Schadenspunkte).

20. Stufe: Der Träger kann sich einmal am Tag in einen Frostdraka verwandeln. Dies entspricht der Verwandlung in einen Weißen Drachen mittels *Drachengestalt II*, nur dass die Kälteodemwaffe des Trägers eine Ausdehnung mit 3 m Radius innerhalb von 18 m Entfernung zu ihm betrifft und alle Oberflächen in diesem Wirkungsbereich mit rutschigem Eis bedeckt werden, so dass der Bereich sich für 2W4 Runden in Schwieriges Gelände verwandelt.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 66.000 GM
Ring schmieden, *Drachengestalt II, Energien widerstehen, Hast*	

DRAKARING (SEE)

PREIS 6.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring | **ZS** 9 | **GEWICHT** —

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **KATEGORIE** Wertsache

Dieser Ring wurde aus einem blaugrünen Stein geschnitten und hat die Form eines schwimmenden Drachen. Er verleiht seinem Träger Elektrizitätsresistenz 5. Der Ring riecht nach dem Meer; dieser Geruch bleibt in der Luft hängen, wenn er seinen Träger beschützt.

11. Stufe: Der Ring verleiht Elektrizitätsresistenz 10.

14. Stufe: Der Ring verleiht Elektrizitätsresistenz 20.

17. Stufe: Der Ring verleiht Elektrizitätsresistenz 30. Der Träger erhält die Fähigkeit, unter Wasser atmen zu können. Der Träger kann einmal am Tag mit einer Schnellen Aktion einen primären Bissangriff ausführen. Sollte er über keinen regulären Bissangriff verfügen, wachsen seine Zähne im Rahmen der Schnellen Aktion zu drakonischen Fängen, die ihm einen Bissangriff verleihen, welcher 1W6 Schadenspunkte verursacht (im Fall einer mittelgroßen Kreatur; bei einem kleinen Träger beträgt der Bissschaden 1W4 Schadenspunkte).

20. Stufe: Der Träger kann sich einmal am Tag in einen Seedraka verwandeln. Dies entspricht der Verwandlung in einen Blauen Drachen mittels *Drachengestalt II*, nur dass die Elektrizitätsodemwaffe des Trägers eine Kreatur innerhalb von 30 m Entfernung zum Ziel haben kann und dann auf bis zu sieben Sekundärziele weiter überspringt, von denen keines weiter als 6 m zum Primärziel entfernt sein darf. Die Sekundärblitze treffen jedes Ziel einzeln und verursachen ebenso viel Schaden wie der Primärblitz.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 66.000 GM

Ring schmieden, *Drachengestalt II*, *Energien widerstehen*, *Hast*

DRAKARING (WALD)

PREIS 6.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring | **ZS** 9 | **GEWICHT** —

AURA Durchschnittliche Bannmagie | **KATEGORIE** Wertsache



Dieser Ring wurde aus einem graugrünen Stein geschnitten und hat die Form eines Drakakopfes. Er verleiht seinem Träger Säureresistenz 5. Der Ring riecht nach Säure; dieser Geruch bleibt in der Luft hängen, wenn er seinen Träger beschützt.

11. Stufe: Der Ring verleiht Säureresistenz 10.

14. Stufe: Der Ring verleiht Säureresistenz 20.

17. Stufe: Der Ring verleiht Säureresistenz 30. Der Träger erlangt die Fähigkeit, unter Wasser atmen zu können. Der Träger kann einmal am Tag mit einer Schnellen Aktion einen primären Bissangriff ausführen. Sollte er über keinen regulären Bissangriff verfügen, wachsen seine Zähne im Rahmen der Schnellen Aktion zu drakonischen Fängen, die ihm einen Bissangriff verleihen, welcher 1W6 Schadenspunkte verursacht (im Fall einer mittelgroßen Kreatur; bei einem kleinen Träger beträgt der Bissschaden 1W4 Schadenspunkte).

20. Stufe: Der Träger kann sich einmal am Tag in einen Walddraka verwandeln. Dies entspricht der Verwandlung in einen Grünen Drachen mittels *Drachengestalt II*, nur dass die Säureodemwaffe des Trägers eine Ausdehnung mit 3 m Radius innerhalb von 184 m Entfernung zu ihm betrifft und als *Verhüllender Nebel* für 1W4 Runden weiterbesteht.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 66.000 GM

Ring schmieden, *Drachengestalt II*, *Energien widerstehen*, *Hast*

FÜNFFACHER FEUERRING

PREIS 10.800 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring | **ZS** 10 | **GEWICHT** —

AURA Durchschnittliche Hervorrufung | **KATEGORIE** Wertsache



Diese fünf goldenen, mit dünnen Goldketten verbundenen Ringe tragen jeweils einen Feueropal (sie belegen aber nur einen Ring-Ausrüstungsplatz). Der Träger kann jeden Tag aus jedem Ring einen *Sengenden Strahl* verschießen (maximal 5 pro Tag). Er kann einen Strahl als Standard-Aktion oder zwei Strahlen aus unterschiedlichen Ringen als Volle Aktion verschießen.

12. Stufe: Der Träger kann jeden Tag bis zu 40 Punkte Feuerschaden ignorieren, als stünde er unter *Schutz vor Energien*. Dieser Feuerschaden wird von den Ringen absorbiert, wobei der Träger pro absorbierte 20 Punkte Feuerschaden eine genutzte Ladung der Ringe wiederherstellen kann.

14. Stufe: Der Träger kann anstelle eines *Sengenden Strahls* eine *Flammenkugel* erzeugen. Optisch erscheint der Effekt nicht als Kugel, sondern als leere Flammenringe, hat aber dieselben Auswirkungen.

16. Stufe: Der Träger kann pro Tag 100 Punkte Feuerschaden absorbieren statt 40 Punkte.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 23.625 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Flammenkugel*, *Schutz vor Energien*, *Sengender Strahl*

RING DES ERDFÜRSTEN

PREIS 4.800 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring | **ZS** 6 | **GEWICHT** —

AURA Durchschnittliche Beschwörungsmagie | **KATEGORIE** Wunderwerk

Der steinerne Ring ist immer von einer dünnen Schmutzschicht bedeckt. Er verleiht seinem Träger die Fähigkeit, einmal am Tag *Mit Stein verschmelzen* nutzen zu können.

8. Stufe: Der Träger kann ferner einmal am Tag *Erde und Gestein erweichen* einsetzen. Er kann Terral sprechen und erhält einen Resistenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Angriffe von Kreaturen, die von der Ebene der Erde stammen, sowie einen Moralbonus von +4 auf Angriffswürfe gegen solche Kreaturen. Ferner erleiden solche Kreaturen einen Malus von -1 auf Angriffswürfe gegen ihn. Der Träger erleidet einen Malus von -2 auf alle Rettungswürfe gegen Elektrizitäts- oder Lufteffekte.

11. Stufe: Erdelementare können den Träger nicht angreifen und sich ihm auch nicht auf 1,50 m nähern. Der Träger kann *Monster bezaubern* gegen einen Erdelementar einsetzen (WIL, SG 17, keine Wirkung). Scheitert er dabei, verliert er den Schutz gegen diesen Elementar und kann nicht erneut versuchen, ihn zu bezaubern.

14. Stufe: Der Träger kann zweimal am Tag *Stein formen* einsetzen und einmal pro Woche *Steinhaut* auf sich selbst.

16. Stufe: Der Träger kann *Steinwand* einmal pro Tag einsetzen und *Mit Stein verschmelzen* nun dreimal am Tag nutzen.

17. Stufe: Der Träger kann einmal pro Woche *Wände passieren* einsetzen und beliebig oft *Mit Stein verschmelzen* nutzen.

18. Stufe: Der Träger kann zweimal pro Woche *Wände passieren* einsetzen und *Erde und Gestein erweichen* beliebig oft anwenden.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 79.500 GM

Ring schmieden, *Erde und Gestein erweichen*, *Mit Stein verschmelzen*, *Monster herbeizaubern VI*, *Stein formen*, *Steinhaut*, *Steinwand*, *Wände passieren*

Zauberzepter

Zauberzepter besitzen einzigartige magische Kräfte und verfügen in der Regel nicht über Ladungen. Jeder kann ein Zauberzepter benutzen.

MIMETISCHES ZEPTER		PREIS 1.350 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 7	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		**KATEGORIE** Schmuckstück

Die glatte Oberfläche dieses Zepter ist auf Spiegelglanz poliert. Zwei Schmucksteine an den Enden des Zepters – der eine aus Bernstein, der andere aus Viridium – kontrollieren seine Funktionen. Eine Kreatur kann den Viridiumstein drücken und das Zepter auf einer flachen Oberfläche über ein Schriftstück rollen, um die Schrift ins Zepter zu kopieren, wobei der Originaltext unversehrt bleibt. Wird der Bernstein gedrückt und das Zepter über eine andere flache Oberfläche gerollt, kann man den Originaltext replizieren. Der Text bleibt im Zepter gespeichert, bis der Viridiumstein erneut gedrückt wird. Das Zepter kann einen Text in Größe seiner Oberfläche von 25 cm x 36 cm kopieren. Ein Zauberkundiger kann mit einem *Mimetischen Zepter* Seiten aus Zauberbüchern kopieren, allerdings muss er den vollen Preis für das Kopieren des Zaubers in sein Zauberbuch bezahlen. Das Zepter kann keine Fallen kopieren, die magische Schriften verwenden (z.B. *Explosive Runen*). Der Versuch, dies zu tun, löst aber solche Fallen nur dann aus, wenn die Bewegung des Zepters über den Text dafür sorgen würde.

9. Stufe: Das Zepter kann benutzt werden, um Gesichter zu kopieren. Dabei muss der Viridiumstein gedrückt und das Zepter vor dem Gesicht der Zielperson oder zumindest einer hochwertigen Abbildung hin und her bewegt werden. Das gespeicherte Gesicht kann dann über dem Gesicht einer anderen Person repliziert werden, als stünde diese unter dem Effekt von *Selbstverkleidung*, welcher nur das Gesicht, nicht aber Größe, Gewicht oder andere Merkmale betrifft. Dieser Effekt währt 10 Minuten pro Charakterstufe der Person, welche das Zepter aktiviert (maximal 140 Minuten). Das Zepter kann stets nur ein Gesicht speichern. Es kann zudem nicht gleichzeitig ein Gesicht und einen Text speichern.

11. Stufe: Sollte der Benutzer eine Sprache spezifizieren, übersetzt das Zepter automatisch gespeicherten Text in diese Sprache und reproduziert ihn ggfs. auch in dieser. Solange ein Text im Zepter gespeichert ist, kann er beliebig oft übersetzt werden.

14. Stufe: Das Zepter kann auf Text basierende magische Fallen kopieren und reproduzieren, *Symbole* eingeschlossen. Dem Benutzer muss hierzu ein Wurf auf die Zauberstufe (ZS 14) gegen SG 11 + Zauberstufe des Zielzaubers gelingen. Bei Erfolg wird die Falle harmlos gespeichert und kann wie ein Text repliziert werden. Im Gegensatz zu normalem Text löscht das Replizieren die Falle aber aus dem Speicher des Zepters. Die Oberflächengröße des Zepters begrenzt die Größe des zu kopierenden magischen Fallentextes nicht. Wenn das Zepter die magische Schrift repliziert, werden auch alle Entscheidungen des ursprünglichen Zauberkundigen übernommen. Der Träger des Zepters kann alternativ den Viridiumstein drücken, um den Zauber harmlos zu löschen, ohne ihn zu reproduzieren.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 4.625 GM

Zauberzepter herstellen, *Seite einprägen*[ABR VI], *Selbstverkleidung, Zungen*

ZEPTER DES TOTENFÜRSTEN		PREIS 16.005 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 9	**GEWICHT** 4 Pfd.
AURA Durchschnittliche Nekromantie		**KATEGORIE** Wunderwerk



Dieser Schlagstock und der ihn krönende, kleine Totenschädel bestehen aus geschwärztem Adamant. Das Zepter kann wie ein *Leitender*[ARK] *Leichter Streitkolben +1* geführt werden. Auf Befehl des Trägers verwandelt es sich in einen Morgenstern, einen Schweren Streitkolben, einen Kriegsflegel oder einen Schweren Kriegsflegel. Sollte es 1 Runde aus der Hand gelegt werden (oder der Kontakt anderweitig verloren gehen), nimmt es wieder seine Ausgangsgestalt an. Solche Zepter werden häufig von den Befehlshabern untoter Legionen als Zeichen ihrer Autorität geführt. Sie verwenden das Verändern der Waffenart oft als Signal an die Horde für Anpassungen der Strategie – der Morgenstern befiehlt einen aggressiven Sturmangriff, der Streitkolben zu marschieren, ein Flegel den Rückzug usw.

11. Stufe: Der Verbesserungsbonus des Zepters steigt auf +2.

13. Stufe: Eine vom Zepter getroffene Kreatur erhält eine temporäre negative Stufe (ZÄH, SG 6 + TW des Trägers [maximal 21], keine Wirkung). Diese negative Stufe währt 12 Stunden und kann nicht zu einer permanenten negative Stufe werden.

15. Stufe: Wenn der Träger einen Kritischen Treffer bestätigt, erhält das Ziel anstelle einer temporären negative Stufe eine permanente negative Stufe ohne Rettungswurf. Dem Ziel muss jeden weiteren Tag ein Zähigkeitswurf gegen den SG der Fähigkeit der 13. Stufe gelingen, um nicht eine weitere negative Stufe zu erhalten. Die ist ein Flucheffekt, der anhält, bis er gebrochen wird (SG 23) oder das Ziel stirbt. Ein durch diesen Fluch getötetes Ziel kann nicht ins Leben zurückgeholt werden, ehe der Fluch gebrochen wurde.

17. Stufe: Der Verbesserungsbonus des Zepters steigt auf +3. Der Besitzer kann einmal am Tag mit dem Zepter mit einer Standard-Aktion auf den Boden klopfen, um die Effekte von *Tote beleben* zu duplizieren. Er kann auf diese Weise eine Gesamtzahl an TW an Untoten in Höhe seiner Stufe kontrollieren. Sollte er andere Untote über Anwendungen von *Tote beleben* kontrollieren, verwendet er nur den höchsten Maximalwert, den er kontrollieren kann; die Werte sind weder kumulativ, noch verleiht ihm dieser Gegenstand ein zweites TW-Limit. Der Anwender verliert die Kontrolle über mittels des Zepters erschaffene Untote, sollte es seinen Besitz verlassen.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 67.505 GM

Zauberzepter herstellen, *Entkräftung, Fluch, Geisterhand, Höhere Erschaffung*

Zauberstecken

Ein Stecken ist ein langer Schaft, der mehrere Zauber speichert. In der Regel handelt es sich dabei um thematisch zusammenhängende Zauber. Manchmal verfügen Stecken noch über andere Fähigkeiten, die sie dem Träger zugänglich machen. Ein neu erschaffener Stecken verfügt über 10 Ladungen und kann von einem Zauberkundigen mit den entsprechenden Zaubern wieder aufgeladen werden.

STECKEN DER WEGE		PREIS 8.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 10	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		**KATEGORIE** Wertsache

Dieser Holzstab ist mit komplexen Mustern von Wellen, Winden, Pfaden und Ranken verziert. Wenn der Träger an Stufen gewinnt, beginnen die Muster sich zu bewegen - zunächst nur langsam, doch dann zunehmend schneller und umfangreicher. Auf den höchsten Stufen scheint der Stecken eine verworrene, komplizierte Naturszene darzustellen, samt sich gabelnder Wege und wütender Tsunamis. Dieser Stecken erlaubt die Anwendung der folgenden Zauber:

- *Lange Schritte* (1 Ladung)
- *Affenfisch*[ABR VI] (2 Ladungen)
- *Rascher Rückzug* (2 Ladungen)

12. Stufe: Der Stecken erlaubt die Anwendung von *Spinnenklettern* für 2 Ladungen. Die Kosten von *Affenfisch* und *Rascher Rückzug* sinken auf jeweils 1 Ladung.

14. Stufe: Der Stecken erlaubt die Anwendung von *Fliegen* für 2 Ladungen. Die Kosten von *Spinnenklettern* sinken auf 1 Ladung.

16. Stufe: Der Stecken verleiht seinem Besitzer einen permanenten Verbesserungsbonus von +3 auf seine Bewegungsrate am Boden, eine Bewegungsrate für Schwimmen von 3 m sowie eine Bewegungsrate für Klettern von 3 m. Der Stecken kann nicht länger genutzt werden, um *Affenfisch* oder *Lange Schritte* zu wirken, und erlaubt nun die Anwendung von *Bewegungsfreiheit* für 2 Ladungen sowie von *Wasser atmen* für 3 Ladungen. Die Kosten von *Fliegen* sinken auf 1 Ladung.

18. Stufe: Der Stecken erlaubt die Anwendung von *Weg finden* für 3 Ladungen. Die Kosten von *Wasser atmen* sinken auf 1 Ladung.

20. Stufe: Der Stecken verleiht seinem Besitzer eine Bewegungsrate für Fliegen von 9 m (schlecht). *Weg finden* kostet nun 2 Ladungen, *Bewegungsfreiheit* kostet nur noch 1 Ladung.

Sollte der Träger den Stecken mit einer Vollen Aktion zerbrechen, kann er sich und bis zu 19 Verbündete an einen ihm bestens bekannten, sicheren Ort transportieren. Diese Fähigkeit ignoriert örtliche Zustände, so wie der Reisende-transportieren-Effekt eines *Wunsches*.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 66.500 GM

Zauberstecken herstellen, *Affenfisch, Bewegungsfreiheit, Fliegen, Lange Schritte, Rascher Rückzug, Spinnenklettern, Wasser atmen, Weg finden*

STECKEN DES FEUERFÜRSTEN		PREIS 8.800 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 8	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Hervorrufung		**KATEGORIE** Wunderwerk

Dieser Stecken besteht aus poliertem Obsidian und ist mit Rubinen besetzt. Über seine Oberfläche scheinen flackernde Flammen zu tanzen. Wenn der Träger in der Stufe aufsteigt, werden die illusionären Flammen größer und verändern ihre Farbe, beginnend mit einem schwachen Gelb, bis sie schließlich ein tiefes Blau erreichen. Dieser Stecken ermöglicht den Einsatz der folgenden Zauber:

- *Funken* (1 Ladung)
- *Sengender Strahl* (2 Ladungen)

10. Stufe: *Sengender Strahl* kostet nur noch 1 Ladung und der Stecken ermöglicht den Einsatz von *Feuerball* für 2 Ladungen.

12. Stufe: Der *Feuerball* wird zu verstärktem *Feuerball*. Der Stecken kann als *Aufflammender Kampfstab +1* benutzt werden.

14. Stufe: Der Stecken erlaubt die Anwendung von *Monster herbeizaubern VI* (nur Feuerelementare) für 2 Ladungen.

16. Stufe: Der Stecken ersetzt *Monster herbeizaubern VI* durch *Monster herbeizaubern VIII* (nur Feuerelementare) für 3 Ladungen. Er erlaubt ferner die Anwendung von *Feuersturm* für 2 Ladungen.

18. Stufe: Der Stecken erlaubt die Anwendung von *Meteoritenschwarm* für 3 Ladungen. Die Kosten von *Monster herbeizaubern VIII* sinken auf 2 Ladungen und verstärkter *Feuerball* kostet nur noch 1 Ladung.

20. Stufe: Die Kosten von *Feuersturm* und *Meteoritenschwarm* sinken jeweils auf 1 Ladung.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 132.000 GM

Zauberstecken herstellen, Zauber verstärken, Feuerball, Feuersturm, Funken, Meteoritenschwarm, Monster herbeizaubern VI, Monster herbeizaubern VIII, Sengender Strahl

Wundersame Gegenstände

Wundersame Gegenstände sind sehr unterschiedlich. Manche müssen in bestimmten Ausrüstungsplätzen getragen werden, um zu funktionieren, während es bei anderen genügt, sie zu besitzen und zu benutzen. „Wundersamer Gegenstand" ist eine Auffangkategorie für alles, das nicht in andere Kategorien passt, z.B. Waffen, Zauberstecken usw. Jeder kann einen Wundersamen Gegenstand benutzen, außer dessen Beschreibung besagt etwas anderes. Es gibt zwei Hauptkategorien an Wundersamen Gegenständen: jene, die Ausrüstungsplätze belegen, und jene, die keine Ausrüstungsplätze benötigen. Gegenstände der ersten Gruppe belegen einen magischen Ausrüstungsplatz und müssen getragen werden, um aus ihnen Vorteile zu ziehen.

ARACHNIDENUMHANG		PREIS 900 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Schultern	**ZS** 4	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Schwache Verwandlungsmagie		**KATEGORIE** Wertsache

In diesen rotvioletten Seidenumhang ist kunstvoll ein kaum zu erkennendes, spinnennetzartiges Muster eingewebt. Er verleiht seinem Träger einen Glücksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Spinnengift.

7. Stufe: Der Umhang gestattet es dem Träger, sich mit seiner ½ Bewegungsrate durch Spinnennetze zu bewegen, ohne in diesen festzukleben.

10. Stufe: Der Träger wird behandelt, als stünde er unter einem ständigen Effekt von *Spinnenklettern*.

12. Stufe: Der Träger kann nicht mittels *Spinnennetz* oder Spinnennetzen festgehalten werden. Er kann mit seiner vollen Bewegungsrate für Klettern in Spinnennetzen bewegen.

14. Stufe: Normale Spinnen – Spinnenschwärme und ungewöhnlich große Spinnen eingeschlossen – greifen den Träger nur an, wenn dieser sie zuerst angreift oder sie entsprechende Befehle mittels Ungezieferempathie oder Zaubern erhalten. Der Träger kann einmal am Tag mit mittels *Schwarm herbeizaubern* einen Spinnenschwarm herbeizaubern.

16. Stufe: Der Träger kann versuchen, Spinnen zu beeinflussen, als besäße er die Fähigkeit Ungezieferempathie eines Winzlings, erhält aber keinen Volksbonus für diese Fähigkeit. Er kann sich beliebig oft mit einer Standard-Aktion in eine kleine oder mittelgroße Spinne verwandeln (wie mittels *Ungeziefergestalt I*).

17. Stufe: Der Träger kann beliebig oft einen Spinnenschwarm herbeizaubern anstatt nur einmal am Tag. Wenn er die Gestalt einer Spinne annimmt, kann diese sehr klein, klein, mittelgroß oder groß sein (wie mittels Ungeziefergestalt *II*).

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 30.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Spinnenklettern, Schwarm herbeizaubern, Spinnennetz, Ungeziefergestalt II*

BAUMHERZ

PREIS 14.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	**ZS** 9	**Gewicht** —
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		**KATEGORIE** Wunderwerk



Dieses aus Schwarzholz geschnitzte Amulett ähnelt einem menschlichen Herzen. Während der Träger auf Erde, Stein oder Holz steht, kann er als Bewegungsaktion hölzerne, wurzelartige Fühler aus seinen Beinen wachsen lassen, welche seine Füße im Boden verankern. Wenn er derart verankert ist, erlangt er einen Bonus von +4 seine KMV gegen Ansturm, Ringkampf, Überrennen, Versetzen, Zerren, Zu-Fall-bringen und andere Kampfmanöver, welche ihn aus seinem Feld fortbewegen würden, sowie auf Rettungswürfe gegen Effekte, die ihn bei einem gescheiterten Rettungswurf von seinem Feld entfernen würden. Die Wurzeln fallen ab, wenn der Träger sein Feld verlässt, selbst wenn dies unfreiwillig geschehen sollte.

11. Stufe: Wenn der Träger am Boden verankert ist, stören die Wurzeln angrenzende Gegner. Angrenzenden Gegnern muss jede Runde ein Reflexwurf gegen SG 13 gelingen, um nicht den Zustand Verstrickt zu erhalten als stünden sie unter dem Effekt von *Verstricken*. Sollte der Träger aufgrund von Bewegung seine Wurzeln verlieren, werden alle verstrickten Gegner sofort freigelassen.

13. Stufe: Wenn der Träger von einer nicht lebendigen Holzwaffe oder einer Waffe mit Holzgriff der Größenkategorie Riesig oder kleiner getroffen wird, kann er mit einer Augenblicklichen Aktion auf diese Waffe *Holz krümmen* wirken (WIL, SG 20, keine Wirkung). Diese Fähigkeit kann dreimal pro Tag genutzt werden.

15. Stufe: Der Träger kann einen Natürlichen Sekundärangriff mit seinen Wurzeln ausführen und Schaden in Höhe von 1W4 + ½ ST-Bonus verursachen. Zu Beginn seines Zuges erhält dieser sekundäre Wurzelangriff eine Reichweite von 1,50 m, sofern er immer noch über die Wurzeln seines letzten Zuges verfügt. Dieser Zuwachs ist bis zum Dreifachen der natürlichen Reichweite des Trägers mit sich selbst kumulativ, nicht aber mit anderen Zuwächsen. Wenn die Wurzeln abfallen, verschwindet auch die zusätzliche Reichweite.

17. Stufe: Der Träger erhält die Allgemeine Monsterfähigkeit Ziehen (Wurzel, 3 m).

20. Stufe: Solange der Träger im Boden verwurzelt ist, erhält er den Effekt eines *Regenerationsringes*. Wenn die Wurzeln abfallen, zählt dies als Ablegen des Ringes. Daher regeneriert er nur nach dem Schlagen der Wurzeln und ehe er sich bewegt. Solange der Träger seine Wurzeln wenigstens 8 Stunden am Tag nutzt, benötigt er keinen Schlaf. Sein Bonus von +4 auf Rettungswürfe durch das Schlagen der Wurzel findet nun auch Anwendung auf Betäubung, Gift, Lähmung, Schlaf- und Verwandlungseffekte.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 132.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pflanzengestalt III, Holz krümmen, Verstricken*

BEREITSCHAFTSSTIEFEL

PREIS 2.650 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Füße	**ZS** 9	**Gewicht** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		**KATEGORIE** Schmuckstück

Diese enganliegenden schwarzen Lederstiefel sorgen dafür, dass ihr Träger besser vorbereitet ist, ehe er im Kampf handelt. Solange der Träger während eines Kampfes noch nicht gehandelt hat, verleihen ihm die Stiefel einen Glücksbonus von +2 auf Rettungswürfe und 12 temporäre Trefferpunkte. Beide Effekte enden, wenn der Träger erstmals am Zug ist, selbst wenn er verzögern sollte.

11. Stufe: Der Träger kann nicht länger von auf dem Falschen Fuß betroffen werden.

13. Stufe: Bevor der Träger seinen ersten Zug im Kampf ausführt, kann er sich mit einer Augenblicklichen Aktion um bis zu seine Bewegungsrate fortbewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Er kann diese Fähigkeit nur bis zum Beginn seines ersten Zuges nutzen, selbst wenn er verzögert.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 3.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hast, Moment der Eingebung*

BODENLOSER BEUTEL

PREIS 3.100 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 10	**Gewicht** 15 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		**KATEGORIE** Schmuckstück

Hierbei scheint es sich um einen gewöhnlichen Stoffsack von etwa 0,60 m x 1,20 m zu handeln. In ihm befindet sich allerdings ein nichtdimensionaler Raum, der größer ist als die äußeren Abmessungen. Der Sack verhält sich wie ein *Nimmervoller Beutel* (Typ I), wobei es keine Gelegenheitsangriffe provoziert, wenn man einen Gegenstand aus dem Beutel hervorholt.

12. Stufe: Fassungsvermögen und Tragkapazität des Beutels entsprechen einem *Nimmervoller Beutel* (Typ II).

14. Stufe: Fassungsvermögen und Tragkapazität des Beutels entsprechen einem *Nimmervoller Beutel* (Typ III).

15. Stufe: Fassungsvermögen und Tragkapazität des Beutels entsprechen einem *Nimmervoller Beutel* (Typ IV).

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geheime Truhe*

BRUTALE KAMPFSTIEFEL

PREIS 5.814 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Füße	**ZS** 8	**Gewicht** 6 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		**KATEGORIE** Wunderwerk



Diese rauen, schweren Stiefel sind mit zahlreichen Eisenplatten und rostigen Nägeln bestückt, welche ihnen ein einschüchterndes Äußeres verleihen. Der Träger kann mit den Stiefeln angreifen, als würde er einen Panzerhandschuh aus Kaltem Eisen [Meisterarbeit] oder einen Stachelhandschuh aus Kaltem Eisen [Meisterarbeit] verwenden, je nachdem, mit welchem Teil des Stiefels er angreift.

Die Stiefel schützen die Füße des Trägers mit Härte 8 gegen Effekte, welche die Füße direkt betreffen, z.B. Krähenfüße, *Dornenwachstum, Steindornen* oder Hineintreten in Säurepfützen. Die Härte findet zudem Anwendung gegen Effekte, welche einem Angreifer Schaden zufügen, z.B. *Dornenhaut, Feuerschild* oder die Klingenverteidigung eines Klingenteufels, sofern der Träger die Stiefel zum Angriff nutzt.

10. Stufe: Sollte der Träger mit den Stiefeln einen Kritischen Treffer bestätigen, kann er ein Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen gegen das Ziel ausführen, welches keinen Gelegenheitsangriff provoziert.

12. Stufe: Angriffs- und Schadenswürfe mit den Stiefeln erhalten einen Verbesserungsbonus von +1.

14. Stufe: Sollte eine Kreatur innerhalb der Reichweite des Trägers den Zustand Liegend erhalten, provoziert diese Kreatur einen Gelegenheitsangriff durch den Träger, welcher aber mit den *Brutalen Kampfstiefeln* erfolgen muss.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 13.200 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Telekinese*

DRACHENROBE

PREIS 38.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Körper	**ZS** 12	**Gewicht** 1 Pfd.
AURA Starke Verwandlungsmagie		**KATEGORIE** Wunderwerk



Diese rote Seidenrobe trägt goldene Drachenstickereien. Der Träger erhält einen Verbesserungsbonus von +3 auf seine Natürliche Rüstungsklasse und Feuerresistenz 10. Er kann einmal am Tag die Vorteile von *Dunkelsicht* erlangen. Eine typische Robe dieser Art ist auf rote Drachen eingestimmt, aber es gibt auch Varianten, die sich auf andere Drachenarten beziehen.

14. Stufe: Der Träger kann einmal am Tag *Drachenodem*[EXP] (Roter Drache) einsetzen. Der SG des Rettungswurfes ist 13 + KO-Modifikation des Trägers. Zauberresistenz kommt nicht zur Anwendung.

16. Stufe: Der Verbesserungsbonus auf Natürliche Rüstung steigt auf +4, die Feuerresistenz auf 20.

18. Stufe: Der Träger kann *Drachenodem* dreimal am Tag einsetzen. Er kann ferner einmal am Tag *Drachengestalt III* einsetzen, mit einem SG des Rettungswurfes von 22 + KO-Modifikator.

20. Stufe: Der Verbesserungsbonus auf Natürliche Rüstung steigt auf +5, die Feuerresistenz auf 30. Ferner wird der *Drachenodem*-Effekt maximiert.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 132.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Zaubereffekt maximieren, *Drachengestalt III*, *Drachenodem*, *Dunkelsicht*, *Energien widerstehen*

ELFISCHE STIEFEL

PREIS 3.100 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Füße	**ZS** 10	**Gewicht** 6 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		**KATEGORIE** Schmuckstück

Diese eleganten, leichten Stiefel sind widerstandsfähig und zugleich weich. Sie bestehen zum Teil aus lebenden Blättern und anderen natürlichen Materialien und verleihen dem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik. Ferner erlauben sie ihm, das erste Feld an Schwierigem Gelände, welches er in einer Runde betrifft, zu behandeln, als wäre es kein Schwieriges Gelände.

12. Stufe: Der Träger kann die Bewegungseinschränkungen von Schwierigem Gelände vollständig ignorieren.

14. Stufe: Der Träger erhält einen Verbesserungsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate am Boden. Er hinterlässt keine Spuren.

17. Stufe: Der Träger hat einen derart leichten Schritt, dass er Druckplatten nicht mehr auslöst und über jede Oberfläche laufen kann (Wasser eingeschlossen, nicht aber Luft), solange er seine Bewegung jede Runde auf einer Oberfläche beendet, die sein Gewicht tragen kann.

20. Stufe: Die Stiefel verleihen dem Träger für 10 Runden am Tag die Effekte von *Hast* (wie *Siebenmeilenstiefel*). Sollte der Träger zudem einen *Elfischen Umhang* tragen (siehe unten), kann er zudem *Hölzerner Weg* einsetzen und jeden Tag bis zu 20 Bäume betreten.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 22.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Federleicht*, *Hast*, *Hölzerner Weg*, *Rascher Rückzug*, Erschaffer muss ein Elf sein

ELFISCHER UMHANG

PREIS 5.400 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Schultern	**ZS** 12	**Gewicht** 1 Pfd.
AURA Starke Verwandlungsmagie		**KATEGORIE** Wunderwerk

Wenn dieser einfache graue Umhang getragen und die Kapuze über den Kopf gezogen wird, erhält der Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Sofern der Träger sich wenigstens 1 Minute lang darauf konzentriert, die Farben des Umhanges der Umgebung anzupassen, kann er Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit ohne Deckung oder Tarnung ablegen, bis er einen Angriff ausführt oder sich während seines Zuges mit mehr als seiner ½ Bewegungsrate fortbewegt. Sobald er diesen Effekt bricht, muss er sich erneut eine Minute lang konzentrieren, um ihn wieder zu aktivieren.

14. Stufe: Der Träger erhält in bewaldeten Bereichen die Waldläuferfähigkeit Tarnung.

18. Stufe: Wenn der Träger sich als Standard-Aktion in den Umhang hüllt, kann er beliebig oft unsichtbar werden, als würde er *Unsichtbarkeit* wirken.

20. Stufe: Sollte der Träger zudem *Elfische Stiefel* (siehe oben) tragen, kann er den *Unsichtbarkeit*-Effekt des Umhanges fokussieren: Er kann mit einer Freien Aktion festlegen, dass seine Angriffe für 1 Runde die *Unsichtbarkeit* nicht beenden. Er kann diese Fähigkeit für 10 Runden am Tag einsetzen, wobei die Runden nicht fortlaufend sein müssen.

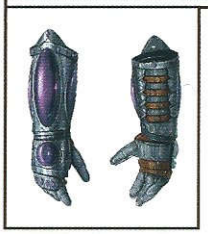
Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 22.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Chamäleon*[ABR III], *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Unsichtbarkeit*, Erschaffer muss ein Elf sein

ENERGIESCHILD-ARMSCHIENEN

PREIS 5.950 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Handgelenke	**ZS** 8	**Gewicht** 2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie		**KATEGORIE** Wertsache



Diese mit Kristallen akzentuierten Armschienen wurden aus metallischen Riemen und einem feinen Drahtgeflecht gefertigt. Der Träger kann sie einsetzen, um einen Energieschild zu erschaffen, welcher ihn beschützt. Jede Armschiene kann einen Schild für bis zu 10 Minuten pro Tag erschaffen; die Wirkungsdauer wird dabei in Einheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet. Sollte nur eine Armschiene verwendet werden, erschafft sie eine Tartsche, einen Leichten oder einen Schweren Schild aus Energie. Aktiviert der Träger beide Armschienen, entspricht der Energieschild einem Turmschild. Unabhängig von der Art des erschaffenen Schildes ist dieser ohne Gewicht und besitzt nur den ½ Rüstungsmalus, folgt ansonsten aber den normalen Regeln für Schilde und dem Umgang mit ihnen. Der Schild verleiht den zu seiner Art gehörenden Schildbonus auf die RK; da er aus Energie besteht, kommt dieser Bonus auch gegen körperlose Berührungsangriffe zur Anwendung.

10. Stufe: Wenn der Träger einen Schweren Energieschild erzeugt, kann er 1 Minute der Wirkungsdauer des Effektes nutzen, um einen Schildstoß durchzuführen, als besäße der Schild

die Eigenschaft *Schmettern*. Er addiert ¼ seines TW als Verbesserungsbonus auf den Angriffswurf (maximal +5).

12. Stufe: Sollte der Träger einen Energieturmschild erschaffen, kann er ihn von sich lösen und wie eine *Kräftige Hand* mit Trefferpunkten in Höhe der Hälfte seiner eigenen Trefferpunkte verwenden. Während er von dieser Option Gebrauch macht, erhält er keine Vorteile für die Nutzung eines Turmschildes. Jede Runde, in der er *Kräftige Hand* einsetzt, verbraucht 1 Minute Wirkungsdauer von beiden Armschienen.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 8.100 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Kräftige Hand, Schild*

EWIGE FEDER

PREIS 2.650 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 4	**Gewicht** —.
AURA Schwache Beschwörungsmagie		**KATEGORIE** Schmuckstück

Diese kleine, farbenfrohe Feder bewegt sich sanft, als würde ständig eine Brise auf sie einwirken. Als Standard-Aktion kann ihr Besitzer sie in eine andere Form von *Feder* verändern. Jeder Besitzer kann mit einer *Ewigen Feder* eine *Feder (Anker)* duplizieren, während höherstufige Besitzer weitere Optionen haben. Die Veränderung besteht, bis der Besitzer eine neue Veränderung verlangt oder die *Feder* in ihrer gegenwärtigen Form aktiviert wird. Nach Aktivierung nimmt sie wieder das Aussehen einer normalen, wenn auch grauen Feder an. Im Laufe der folgenden Woche erlangt sie ihre Farbe zurück und kann nach Ablauf dieser Woche wieder benutzt werden.

7. Stufe: Die Feder kann eine *Feder (Fächer)* werden.

9. Stufe: Die Feder kann eine *Feder (Vogel)* werden.

11. Stufe: Die Feder kann eine *Feder (Baum)* werden.

13. Stufe: Die Feder kann eine *Feder Schwanenboot)* oder *Feder (Peitsche)* werden.

15. Stufe: Die Feder erlangt ihre Farbe und damit ihre Verwendbarkeit bereits nach 1 Tag zurück statt nach 1 Woche.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Höhere Erschaffung, Reparieren*

FEENARMREIF

PREIS 480 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Handgelenke	**ZS** 4	**Gewicht** —.
AURA Schwache Verzauberungsmagie		**KATEGORIE** Schmuckstück



Diese Armreifen sind aus dünnem und doch überraschend widerstandsfähigem Silber gefertigt, welches sowohl im Mondlicht als auch im Schatten glänzt und schwach glitzert. Der Träger kann sie einmal am Tag mit einer Freien Aktion aktivieren, um einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen oder Heimlichkeit zu erhalten.

6. Stufe: Der Träger kann die Armreifen aktivieren, um den SG gegen seinen nächsten Zauber der Schule der Verzauberungsmagie um 1 zu erhöhen, statt einen Bonus auf einen Fertigkeitswurf zu erlangen.

8. Stufe: Die Armreifen können zweimal am Tag genutzt werden, allerdings nur maximal einmal pro Stunde.

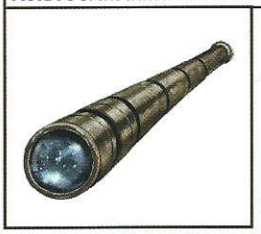
Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 825 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Person bezaubern, Unsichtbarkeit*, Erschaffer muss ein Feenwesen sein

FERNROHR DES ASTRONOMEN

PREIS 1.250 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 7	**Gewicht** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		**KATEGORIE** Schmuckstück



Dieses Fernrohr verleiht verbesserte Sicht auf Himmelskörper und die Bewegungen des Kosmos im Dunkel der Nacht. Wer durch das Fernrohr blickt, erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe, um etwas über die Bewegungen der Gestirne, Sternzeichen u.ä. zu erhalten. Dabei handelt es sich in der Regel um Fertigkeitswürfe für Wissen (Natur).

9. Stufe: Durch das Fernrohr betrachtete Gegenstände werden auf das Vierfache statt das Zweifache vergrößert. Diese Fähigkeit funktioniert zu jeder Zeit und nicht nachts.

11. Stufe: Blickt der Träger durch das Fernrohr, erhält er nachts Dämmersicht. Gegenstände werden auf das Sechsfache vergrößert.

13. Stufe: Wenn der Benutzer nachts im Freien durch das Fernrohr blickt, kann er die Reichweite eines Zaubers der Unterschule der Täuschung oder der Kategorie Licht vergrößern, als würde er das metamagische Talente Weitreichender Zauber[EXP] einsetzen. Dies erhöht die Reichweite um eine Kategorie (Berührung zu Nah, Nah zu Mittel, Mittel zu Weit), ohne den Grad des Zaubers zu erhöhen. Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Nacht benutzt werden. Gegenstände werden auf das Achtfache vergrößert.

15. Stufe: Der Benutzer kann die Reichweite des Zaubers um zwei Kategorien erhöhen statt um eine. Gegenstände werden auf das Zehnfache vergrößert.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Weitreichender Zauber[EXP], *Geschärfte Sinne[EXP], Hellhören/Hellsehen*

FLEDERMAUSÜBERWURF

PREIS 900 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Schultern	**ZS** 4	**Gewicht** 1 Pfd.
AURA Schwache Verwandlungsmagie		**KATEGORIE** Wertsache

Dieser Umhang besteht aus dunkelbraunem oder schwarzem Tuch und ähnelt gigantischen Fledermausflügeln. Er erlaubt seinem Träger, wie eine Fledermaus kopfüber von der Decke zu hängen.

7. Stufe: Der Umhang verleiht seinem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

10. Stufe: Der Träger kann die Ränder des Umhanges festhalten, um dreimal am Tag bis zu 7 Minuten lang fliegen zu können (wie *Fliegen*), wenn auch nur bei Dämmerlicht oder schlechteren Lichtverhältnissen. Nach jedem Einsatz dieser Fähigkeit muss der Träger wenigstens so lange warten, wie er den *Fliegen*-Effekt genutzt hat, ehe er diese Fähigkeit wieder einsetzen kann.

12. Stufe: Statt eine tägliche Anwendung von *Fliegen* zu nutzen, kann der Träger sich stattdessen für dieselbe Wirkungsdauer in eine gewöhnliche Fledermaus verwandeln, als würde er *Bestiengestalt III* nutzen.

14. Stufe: Der Träger kann *Fliegen* oder *Bestiengestalt III* beliebig oft am Tag nutzen, ist aber immer noch an die Einschränkungen hinsichtlich der Lichtverhältnisse und der Wartezeit zwischen den Anwendungen gebunden.

16. Stufe: Der Träger kann sich auch in eine Schreckensfledermaus verwandeln, als würde er *Bestiengestalt III* einsetzen, und er kann beliebig oft einen Fledermausschwarm herbeizaubern, als würde er *Schwarm herbeizaubern* wirken.

18. Stufe: Der Träger erhält dauerhaft das Echolot einer Fledermaus. Er kann hohe Töne wie das Echolot anderer Fledermäuse hören. Er erhält Blindgespür 6 m; dieses Blindgespür basiert auf Geräuschen und wird durch Zauber wie *Stille* blockiert.

20. Stufe: Die Reichweite des Blindgespürs steigt auf 18 m, wie bei einer Schreckensfledermaus. Der Träger kann sich in einen Fledermausschwarm verwandeln , statt *Bestiengestalt* oder *Fliegen* einzusetzen; dies verleiht ihm die Fähigkeiten einer Fledermaus (wie *Bestiengestalt III*) plus die Eigenschaften eines Schwarmes und die Eigenschaften Ablenkung, Immunität gegen Waffenschaden und Verwunden eines Fledermausschwarmes.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 66.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt III*, *Echolot*[ABR], *Fliegen*, *Schwarm herbeizaubern*

FRUCHTSCHÄRPE

PREIS 710 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Gürtel	**ZS** 5	**Gewicht** 1 Pfd.
AURA Schwache Beschwörungsmagie		**KATEGORIE** Schmuckstück

Diese bunte Schärpe scheint zu der Sorte zu gehören, die normalerweise von gewöhnlichen Seefahrern oder Reisenden getragen wird. In ihren Falten befindet sich allerdings eine freigiebige Tasche. Der Träger kann täglich so oft in diese verborgene Tasche greifen und ein Stück einer Frucht variierender Art hervorholen, wie es seiner Charakterstufe entspricht. Eine Frucht besitzt genug Nährwert, um einen Humanoiden 24 Stunden lang mit Nahrung und Wasser zu versorgen. Nach 24 Stunden verrottet die Frucht und verliert ihren Nährwert. Wird dem Träger die Schärpe abgenommen, deaktiviert sie sich für 24 Stunden. Sollte sie während dieses Zeitraumes von ihrem letzten Träger wieder angelegt werden, nimmt sie ihre Funktion wieder so auf, als wäre sie nicht abgelegt worden.

6. Stufe: Eine Frucht heilt 1 Schadenspunkt wie eine *Gute Beere*. Eine Kreatur kann auf diese Weise innerhalb von 24 Stunden maximal 8 Trefferpunkte zurückerlangen.

8. Stufe: Der Träger kann dreimal am Tag ein großes, reifes Stück einer heilenden Frucht hervorholen, welches beim Werfen explodiert. Dies funktioniert wie eine Waffe mit Flächenschaden, heilt ein getroffenes Ziel aber um 1W6 Schadenspunkte und alle Kreaturen innerhalb des Explosionsradius um jeweils 1 Schadenspunkt. Dies zählt gegen die maximale Anzahl an Früchten, welche die Schärpe am Tag produzieren kann.

10. Stufe: Der Träger kann einmal am Tag eine Frucht hervorholen, dass wie ein *Trank: Gift verzögern, Mittelschwere Wunden heilen, Lähmung aufheben* oder *Teilweise Genesung* funktioniert. Dies zählt gegen die maximale Anzahl an Früchten, welche die Schärpe am Tag produzieren kann.

13. Stufe: Die von der Schärpe produzierten Früchte heilen jeweils 1W4 Schadenspunkte statt 1 Punktes. Die heilende Kraft einer explodierenden Frucht bleibt unverändert.

15. Stufe: Die Schärpe kann einmal pro Woche die Effekte von Heldenmahl hervorbringen.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gift verzögern, Gute Beeren, Heldenmahl, Lähmung aufheben, Mittelschwere Wunden heilen, Nahrung und Wasser erschaffen, Teilweise Genesung*

GALVANISCHE HANDSCHUHE

PREIS 1.882 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Hände	**ZS** 5	**Gewicht** 2 Pfd.
AURA Schwache Hervorrufungsmagie		**KATEGORIE** Wertsache



Diese Handschuhe bestehen aus Kupferdrahtgeflecht und laden die Hände des Trägers mit Elektrizität auf. Der Träger kann mit ihnen einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen, welcher 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden verursacht. Er erhält einen Bonus von +3 auf den Angriffswurf, sollte das Ziel eine Metallrüstung tragen oder aus Metall bestehen.

7. Stufe: Der Schaden des Berührungsangriffes steigt auf 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden.

9. Stufe: Sollte der Träger mit den Händen Waffenlose Angriffe ausführen (eingeschlossen Kampfmanöverwürfe, um einem Gegner um Ringkampf Schaden zuzufügen), verursachen diese Angriffe zusätzliche 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden pro Treffer, als würde er eine Waffe mit der besonderen Eigenschaft *Blitz* verwenden.

11. Stufe: Jeder Gegenstand in Händen des Trägers wird statisch aufgeladen, so dass eine Kreatur, die ihm mittels Entwaffnen einen gehaltenen Gegenstand abzunehmen versucht (oder ein Kampfmanöver für Entreißen gegen die Handschuhe selbst ausführt), 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden erleidet und einen Zähigkeitswurf gegen SG 19 ablegen muss, um nicht aufgrund des Schocks für 1 Runde den Zustand Wankend zu erhalten. Diese statische Ladung fügt dem Gegenstand in Händen des Trägers keinen Schaden zu.

13. Stufe: Die Eigenschaft *Blitz* wird zu *Blitzinferno*.

15. Stufe: Der Träger kann einmal am Tag, wenn er mit dem Berührungsangriff der Handschuhe eine Kreatur trifft, Stromschläge auf nahe Kreaturen überspringen lassen. Dies funktioniert, als wäre das Ziel seines Angriffes das Primärziel eines *Kugelblitzes* geworden (REF, SG 19, halbiert), wobei die getroffene Kreatur keinen zusätzlichen Schaden erleidet.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 18.302 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Kugelblitz*, *Schockgriff*

GEDANKENLESEBRILLE

PREIS 1.882 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Augen	**ZS** 7	**Gewicht** 2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		**KATEGORIE** Wertsache

Der Träger dieser kunstvoll gearbeiteten Kristallbrille erhält einen Kompetenzbonus von +6 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen. Wenn er Motiv erkennen nutzt, um zu bestimmen, ob ihn jemand anlügt, erhält er in diesem Moment einen kurzen Einblick in die Gedanken des Lügners.

9. Stufe: Wenn sich der Träger konzentriert, kann er die Gedanken einer Kreatur in Form von Schrift in der Luft wahrnehmen, die in der Muttersprache der Kreatur verfasst ist. Dies funktioniert, als hätte der Träger auf die Kreatur *Gedanken wahrnehmen* gewirkt und sich 3 Runden lang konzentriert (WIL, SG 6 + Charakterstufe [Maximal-SG 20], keine Wirkung). Gelingt einer Zielkreatur der Rettungswurf, ist sie für 24 Stunden gegen diesen Effekt immun. Zum Aufrechterhalten der Konzentration ist jede Runde eine Standard-Aktion erforderlich (wie bei einem Zauber). Sobald der Träger aufhört, sich auf eine Kreatur zu konzentrieren, deaktiviert sich die Brille für 1

Minute. Diese Fähigkeit kann täglich insgesamt 5 Minuten lang eingesetzt werden; diese Zeit muss nicht zusammenhängend sein, wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet. Die Brille funktioniert nicht bei Kreaturen mit einem Intelligenzwert von 2 oder weniger oder ohne eine Schriftsprache.

11. Stufe: Der Kompetenzbonus auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen steigt auf +8. Der *Gedanken wahrnehmen*-Effekt kann pro Tag für 10 Minuten genutzt werden. Der Träger sieht die Gedanken der Kreatur in deren Muttersprache und erhält zugleich visuelle Eindrücke – er könnte z.B. das Gesicht von jemandem sehen, an den die Kreatur gerade denkt; er könnte auch sehen, wie die Kreatur jemanden niedersticht, wenn sie diese Aktion planen sollte.

13. Stufe: Der Kompetenzbonus auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen steigt auf +10. Der *Gedanken wahrnehmen*-Effekt ist ständig aktiv – der Träger muss sich nicht mehr auf die Aufrechterhaltung konzentrieren und es gibt keine Obergrenze mehr an Runden pro Tag.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 15.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gedanken wahrnehmen*, Erschaffer muss über 10 Fertigkeitsränge in Motiv erkennen verfügen

GLORREICHE HALSBERGE

PREIS 5.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	**ZS** 8	**Gewicht** 2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verzauberungsmagie		**KATEGORIE** Wertsache



Dieser vergoldete Halsschmuck ist mit Sonnensteinen und Diamanten sowie eingravierten Lorbeerblättern verziert. Dem Träger wird große Eloquenz und Würde verliehen und er erlangt einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Auf treten (Redekunst), Diplomatie und Einschüchtern.

10. Stufe: Die Reden des Trägers motivieren seine Verbündeten. Er kann mit einer Vollen Aktion einen Fertigkeitswurf für Auftreten (Redekunst) gegen SG 20 ablegen, um auf alle Verbündeten, die ihn hören können, für 1 Runde mit *Feste Hoffnung* zu wirken. Sollte der Fertigkeitswurf misslingen, können alle Verbündeten, die seine misslungene Rede hören, 24 Stunden lang nicht mehr von dieser Fähigkeit profitieren.

12. Stufe: Der Träger kann die Einstellung einer anderen Person mittels Diplomatie um bis zu drei Schritte verbessern. Sollte er Einschüchtern nutzen, um jemanden zu beeinflussen, kann er sich selbst als ruhmreich und machtvoll präsentieren, statt drohend aufzutreten, so dass dies wirkt, als würde er Diplomatie einsetzen.

14. Stufe: Wenn der Träger die Fähigkeit *Feste Hoffnung* der Halsberge nutzt, hält diese für 1 weitere Runde pro 10 Punkte an, um welche er den SG des Fertigkeitswurfes für Auftreten (Redekunst) übertrifft. Er kann einmal am Tag die Wirkungsdauer auf die volle Wirkungsdauer von *Feste Hoffnung* ausdehnen.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 13.875 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Feste Hoffnung*

GROSSE GEBETSPERLENKETTE

PREIS 900 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 8	**Gewicht** 1/2 Pfd.
AURA Schwach (viele Schulen)		**KATEGORIE** Wertsache

Bei diesem Gegenstand scheint es sich um eine einfache Gebetsperlenkette zu handeln, bis der Besitzer einen göttlichen Zauber wirkt, während er die Kette in der Hand hält. In diesem Fall erfährt er, wie er eine der besonderen Gebetsperlen – eine *Gebetsperle des Segens* – aktivieren kann, um einmal am Tag *Segnen* zu wirken.

9. Stufe: Der Besitzer kann zudem die *Gebetsperle der Heilung* aktivieren, um einmal am Tag *Schwere Wunden heilen* zu wirken.

10. Stufe: Der Besitzer kann zudem die *Gebetsperle der Heilung* aktivieren, um *Blind- oder Taubheit heilen* oder *Krankheit kurieren* statt *Schwere Wunden heilen* zu wirken.

14. Stufe: Der Besitzer kann zudem die *Gebetsperle des Niederstreckens* aktivieren, um einmal am Tag *Chaoshammer, Heiliger Schlag, Unheilige Plage* oder *Zorn der Ordnung* (abhängig davon, womit der Gegenstand hergestellt wurde) zu wirken.

16. Stufe: Der Besitzer kann zudem die *Karmaperle* aktivieren, um einmal am Tag seine Zauber mit einem Bonus von +4 auf die Zauberstufe für 10 Minuten wirken zu können.

19. Stufe: Der Besitzer kann zudem die *Gebetsperle des Windwandelns* aktivieren, um einmal am Tag *Windwandeln* zu wirken.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 51.375 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Blind- oder Taubheit heilen, Krankheit kurieren, Rechtschaffene Macht, Schwere Wunden heilen, Segnen, Windwandeln* und entweder *Chaoshammer, Heiliger Schlag, Unheilige Plage* oder *Zorn der Ordnung*

GROSSE PERLE DER MACHT

PREIS 1.575 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 5	**Gewicht** —
AURA Schwache Verwandlungsmagie		**KATEGORIE** Wertsache

Die Perle ist scheint von durchschnittlicher Qualität zu sein und ist sind besonders groß. Sie enthält aber das Geheimnis endloser magischer Macht. Sie funktioniert wie eine *Perle der Macht* (1. Grad). Der Benutzer erhält einen Bonus von +1 auf seine Zauberstufe, wenn er den Zauber mit dem mittels der Perle zurückerlangten Zauberplatzes wirkt.

9. Stufe: Die Perle funktioniert als eine *Perle der Macht* (2. Grad).

11. Stufe: Die Perle funktioniert als eine *Perle der Macht* (3. Grad).

14. Stufe: Die Perle funktioniert als eine *Perle der Macht* (5. Grad), verleiht den Bonus von +1 auf die Zauberstufe aber nur, wenn mit ihr ein Zauber des 4. Grades oder niedriger ins Gedächtnis zurückgerufen wird.

15. Stufe: Die Perle funktioniert als eine *Perle der Macht* (6. Grad), verleiht den Bonus von +1 auf die Zauberstufe aber nur, wenn mit ihr ein Zauber des 5. Grades oder niedriger ins Gedächtnis zurückgerufen wird.

16. Stufe: Die Perle funktioniert als eine *Perle der Macht* (7. Grad), verleiht den Bonus von +1 auf die Zauberstufe aber nur, wenn mit ihr ein Zauber des 6. Grades oder niedriger ins Gedächtnis zurückgerufen wird.

17. Stufe: Die Perle funktioniert als eine *Perle der Macht* (8. Grad), verleiht den Bonus von +1 auf die Zauberstufe aber nur, wenn mit ihr ein Zauber des 7. Grades oder niedriger ins Gedächtnis zurückgerufen wird.

19. Stufe: Die Perle funktioniert als eine *Perle der Macht* (9. Grad), verleiht den Bonus von +1 auf die Zauberstufe aber nur, wenn mit ihr ein Zauber des 8. Grades oder niedriger ins Gedächtnis zurückgerufen wird. Alternativ kann der Benutzer sich auch zwei Zauber mittels der Perle ins Gedächtnis zurückrufen. Allerdings verleiht sie dann keinen Bonus auf die Zauberstufe.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 51.375 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Erschaffer muss zum Wirken von Zaubern des 9. Grades fähig sein

Handschuhe des Schmiedemeisters

Preis 3.750 GM

Ausrüstungsplatz Hände | **ZS** 7 | **Gewicht** 4 Pfd.

Aura Durchschnittliche Bannmagie | **Kategorie** Wertsache

Diese versengten Panzerhandschuhe aus stark gepolstertem Leder sind zum Ableiten von Hitze mit Metalldrahtgeflecht und Keramikstücken verstärkt. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk (Rüstung) und Handwerk (Waffen).

8. Stufe: Der Träger kann beliebig oft *Funken* einsetzen.

10. Stufe: Der Träger erhält Feuerresistenz 5. Seine Hände werden gegen Feuerschaden immun, so dass er heiße Gegenstände aufheben oder Flammen berühren kann, ohne Schaden zu erleiden. Ebenso fügen von *Metall erhitzen* oder ähnlichen Effekten betroffene Waffen ihm keinen Schaden zu und er ignoriert Effekte wie *Feuerschild* (heiße Flammen), die einer Kreatur Schaden zufügen, welche im Nahkampf angreift.

11. Stufe: Die Handschuhe sind nun *Panzerhandschuhe +1*.

12. Stufe: Der Träger kann Gegenstände erhitzen, die er berührt. Er kann beliebig oft *Metall erhitzen* (SG 13) einsetzen. Sollte er einen Metallgegenstand als Ziel wählen, der von einem Gegner am Leib getragen wird, muss ihm ein Berührungsangriff im Nahkampf gelingen. Sollte der Zielgegenstand in der Hand getragen oder geführt werden, muss der Träger der Handschuhe einen Kampfmanöverwurf für Gegenstand zerschmettern ablegen. Dieses Kampfmanöver provoziert keine Gelegenheitsangriffe, selbst wenn der Träger das Talent Verbessertes Gegenstand zerschmettern nicht besitzen sollte.

13. Stufe: Die Feuerresistenz des Trägers steigt auf 10.

14. Stufe: Die Handschuhe sind nun *Aufflammende Panzerhandschuhe +1*.

15. Stufe: Die Handschuhe sind nun *Panzerhandschuhe des Flammeninfernos +1*.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 18.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen; *Feuerball, Flammenklinge* oder *Flammenschlag, Energien widerstehen, Funken*[EXP], *Metall erhitzen*; Erschaffer muss über 5 Fertigkeitsränge in Handwerk (Rüstung) und Handwerk (Waffen) verfügen.

Handschuhe des Wolkenformers

Preis 5.400 GM

Ausrüstungsplatz Hände | **ZS** 8 | **Gewicht** 1 Pfd.

Aura Durchschnittliche Verwandlungsmagie | **Kategorie** Wertsache



Der Träger dieser wolkenblauen, kühlen Handschuhe kann Wolken und Nebel formen, egal ob er selbst oder andere tiefe erschaffen haben. Er kann die Handschuhe dazu dreimal am Tag nutzen, wenn er eine Gas- oder Nebelwolke mit einem Zauber, einer zauberähnlichen Fähigkeit, einer übernatürlichen Fähigkeit oder einem magischen Gegenstand erschafft, um den Flächeneffekt formbar (*Grundregelwerk*, S. 215) zu machen. Alternativ kann der Träger die Handschuhe einsetzen, um eine bestehende Gas- oder Nebelwolke durch eine Berührung aufzulösen, als würde er *Magie bannen* einsetzen. Sollte der Effekt nicht-magisch sein, wird er automatisch in einer Ausdehnung mit 6 m Radius um den Träger aufgelöst.

10. Stufe: Der Träger kann zweimal am Tag *Nebelwolke* einsetzen.

12. Stufe: Der Träger kann eine Kreatur verletzten, die unter dem Effekt von *Gasförmige Gestalt* steht. Hierzu muss ihm ein Berührungsangriff im Nahkampf gegen das gasförmige Ziel gelingen. Trifft der Angriff, kann der Träger wählen, die gasförmige Kreatur auf der Stelle festzusetzen, als würde er *Monster festhalten* wirken, oder das Ziel aufzulösen, was diesem 5W6 Schadenspunkte und für 5 Runden den Zustand Übelkeit zufügt. In beiden Fällen kann das Ziel zudem seine gasförmige Gestalt nicht ablegen und feste Gestalt annehmen, bis der Effekt endet. Ein erfolgreicher Willenswurf gegen SG 17 vereitelt diesen Effekt.

14. Stufe: Der Träger kann einmal am Tag *Todeswolke* einsetzen.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 13.875 GM

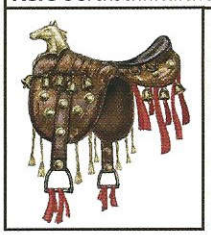
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Nebelwolke, Todeswolke, Wetterkontrolle*

Heldensattel

Preis 6.000 GM

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 8 | **Gewicht** 40 Pfd.

Aura Durchschnittliche Bannmagie | **Kategorie** Wertsache



Dieser kunstvoll gefertigte Militärsattel ist mit Schleifen, Quasten und Glöckchen geschmückt, die zur Ankündigung der triumphalen Rückkehr eines großen Helden passen würden. Mit jedem Sieg erlangt der Sattel eine neue Schleife, Quaste oder Glocke. Wenn der Reiter eines Reittieres, das diesen Sattel trägt, Ziel eines Zaubers der Unterschule der Heilung wird, betrifft dieser Effekt auch das Reittier. Für diesen Mitwachsenden Gegenstand wird die Stufe des Reiters verwendet.

10. Stufe: Das Reittier erhält einen Resistenzbonus von +1 auf Rettungswürfe und einen Ablenkungsbonus von +1 auf seine Rüstungsklasse.

11. Stufe: Der Reiter kann einmal am Tag mit einer Vollen Aktion dem Sattel befehlen, dem Reittier 1W8 +10 temporäre Trefferpunkte zu verleihen. Diese währen für 24 Stunden oder bis sie verlorengehen. Sie sind nicht mit sich selbst kumulativ, wohl aber mit temporären Trefferpunkten aus anderen Quellen.

13. Stufe: Die Boni des Sattels auf Rettungswürfe und RK steigen auf +2.

15. Stufe: Die Boni des Sattels auf Rettungswürfe und RK steigen auf +3. Wenn der Reiter dem Sattel befiehlt, seinem Reittier temporäre Trefferpunkte zu verleihen, erhält er selbst temporäre Trefferpunkte in Höhe der Hälfte der Trefferpunkte, die das Reittier erlangt.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 18.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Andere schützen, Beistand, Resistenz*

Infernohalskette

Preis 9.300 GM

Ausrüstungsplatz Hals | **ZS** 10 | **Gewicht** —

Aura Durchschnittliche Hervorrufungsmagie | **Kategorie** Wertsache

An dieser Goldkette hängen leuchtende, rot-goldene Kugeln unterschiedlicher Größe. Sie zählt nicht als um den Hals getragener Gegenstand hinsichtlich der Frage, welche getragenen

Gegenstände des Charakters aktiv sind. Sie verhält sich wie eine *Feuerballhalskette* (Typ I) mit einer 6W6-Sphäre anstelle der 5W6-Sphäre. Wenn eine Kugel explodiert, beginnt eine winzige neue Sphäre der explodierten Art an der Kette zu wachsen; die neue Sphäre benötigt 1 Woche, um bereit zur Expression zu sein.

12. Stufe: Die Halskette verhält sich wie eine *Feuerballhalskette* (Typ II) mit einer zusätzlichen 4W6-Sphäre.

14. Stufe: Die Halskette verhält sich wie eine *Feuerballhalskette* (Typ IV) mit einer 9W6-Sphäre anstelle der 8W6-Sphäre.

16. Stufe: Die Halskette verhält sich wie eine *Feuerballhalskette* (Typ VII) mit einer zusätzlichen 5W6-Sphäre.

18. Stufe: Die Sphäre wächst in 1 Tag nach statt in 1 Woche.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 39.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Feuerball*

KORDEL DER ÜBERIRDISCHEN ANMUT

PREIS 5.000 GM

Ausrüstungsplatz Gürtel	**ZS** 8	**Gewicht** 1 Pfd.
Aura Durchschnittliche Verwandlungsmagie		**KATEGORIE** Wertsache

Wird dieses bescheidene, raue Seil um die Hüfte gebunden, verleiht es seinem Träger einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Balancieren.

9. Stufe: Der Träger kann einmal am Tag als Schnelle Aktion einen Verbesserungsbonus von +9 m auf seine Bewegungsrate am Boden für 1 Runde erhalten. Während dieser Runde ignorierte er die nachteiligen Bewegungseffekte von Gelände und provoziert mit seiner Bewegung keine Gelegenheitsangriffe.

11. Stufe: Der Träger kann als Augenblickliche Aktion aus dem Zustand Liegend aufstehen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

12. Stufe: Der Träger kann die Fähigkeiten des Gürtels zur Erhöhung seiner Bewegungsrate und dem Ignorieren Schwierigen Geländes dreimal am Tag einsetzen.

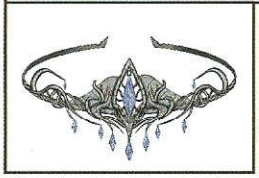
Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 8.100 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Anmut[EXP], *Katzenhafte Anmut*, Erschaffer muss über 10 Fertigkeitsränge in Akrobatik verfügen.

KRISTALLTIARA

PREIS 1.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	**ZS** 3	**Gewicht** —
AURA Schwache Beschwörungsmagie		**KATEGORIE** Wunderwerk



Diese hochwertige Tiara sieht aus, als bestünde sie aus kunstvoll geschnittenen Eis, das mit kleinen, kristallinen Edelsteinen geschmückt wurde. Trotz ihrer zerbrechlichen Erscheinung besitzt sie Härte 12 und 10 Trefferpunkte. Ihr Träger steht ständig unter dem Effekt von *Elementen trotzen*, allerdings auf Kälte beschränkt.

5. Stufe: Der Träger kann einmal am Tag einen Kleinen Eiselementar herbeizaubern, als würde er *Monster herbeizaubern II* einsetzen.

7. Stufe: der Träger kann mit einer Standard-Aktion einen Eiszapfen als Fernkampfangriff nach einem maximal 9 m weit entfernten Gegner schleudern. Trifft der Eiszapfen, verursacht er 1W6 Punkte Stichschaden und 1W6 Punkte Kälteschaden. Ferner kann der Träger über vereisten Boden gehen, ohne auszurutschen.

10. Stufe: Als Teil seiner Bewegungsaktion kann der Träger einen Schritt in die Luft machen und unter seinen Füßen kristallene Stufen erschaffen, wobei er neue Stufen in die Richtung erschafft, in die er sich bewegt. Diese Stufen schmelzen hinter ihm. Sollten andere Kreaturen die Stufen hinaufsteigen, bröckeln sie unter ihnen fort und lassen nur die Bereiche unter den Füßen des Trägers intakt. Dies funktioniert ansonsten wie *Luftweg*. Der Träger kann diese Fähigkeit täglich für 10 Minuten pro Stufe anwenden, wobei die Zeit in Abständen zu 10 Minuten abgerechnet wird.

12. Stufe: der Träger kann einmal am Tag einen *Eissturm* herbeirufen. Wenn er mit der Tiara Eiselementare herbeizaubert, kann er 1W4 Kleine Eiselementare oder 1 Mittelgroßen Eiselementar herbeizaubern, als würde er *Monster herbeizaubern IV* einsetzen.

14. Stufe: Der Träger kann einmal am Tag an einen sicheren, ihm sehr vertrauten Ort reisen, als hätte er *Eiskristallteleportation*[ABR] gewirkt. Wenn er mit der Tiara Eiselementare herbeizaubert, kann er 1W3 Mittelgroße Eiselementare oder 1 Großen Eiselementar herbeizaubern, als würde er *Monster herbeizaubern V* einsetzen.

16. Stufe: Der Träger kann die Tiara einsetzen, um einen Turm aus Eis zu errichten, als würde er eine *Flotte Festung* verwenden (die Tiara verwandelt sich dabei nicht in den Turm). Der Turm benötigt zum Entstehen 1 Minute statt 1 Runde, seine Wände haben nur Härte 12 und sollte der Turm Schaden nehmen, so verschwindet dieser zwischen den Anwendungen dieser Fähigkeit.

18. Stufe: Wenn der Träger einen Turm aus Eis herbeiruft, kann er stattdessen – hinreichend Platz vorausgesetzt – einen kleinen Palast von 30 m x 30 m mit 6 m hohen Räumen und einem 30 m hohen Hauptturm mit 6 m x 6 m Grundfläche herbeirufen. Der Träger kann beliebig oft 5 Runden aufwenden, um sich in einen Schneeflockenwirbel zu verwandeln, der sich mit unglaublicher Geschwindigkeit bewegen kann. Behandle dies wie *Windwandeln*, nur dass er während dieser Zeit Empfindlichkeit gegen Feuer erlangt. Die Rückverwandlung erfordert normalerweise 5 Runden, kann aber auch als Standard-Aktion ausgeführt werden. In diesem Fall kann der Träger sich aber für die nächsten 24 Stunden nicht erneut in Schneeflockengestalt verwandeln. Wenn er mit der Tiara Eiselementare herbeizaubert, kann er 1W4+1 Mittelgroße Eiselementare, 1W3 Große Eiselementare oder 1 Riesigen Eiselementar herbeizaubern, als würde er *Monster herbeizaubern VI* einsetzen.

20. Stufe: Der Träger erhält Kälteresistenz 30. Wenn er mit der Tiara Eiselementare herbeizaubert, kann er 1W4+1 Riesige Eiselementare, 1W3 Mächtige Eiselementare oder 1 Älteren Eiselementar herbeizaubern, als würde er *Monster herbeizaubern VIII* einsetzen. Er kann Eisstufen ohne tägliche Obergrenze erschaffen, welche – so der Träger dies wünscht – 1 Minute bestehen, ehe sie schmelzen, selbst wenn eine andere Kreatur sie zu erklimmen versucht. Der Träger kann den Effekt jederzeit mit einer Schnellen Aktion hinter sich aufheben, so dass hinaufsteigende Kreaturen möglicherweise abstürzen.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 132.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Eiskristallteleport[ABR], *Eissturm, Luftweg, Monster herbeizaubern VIII, Windwandeln*

LATERNENANHÄNGER		PREIS 1.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	**ZS** 4	**Gewicht** —
AURA Schwache Hervorrufungsmagie		**KATEGORIE** Wertsache



Dieser kleine Anhänger aus Messing und Glas hat die Form einer Laterne und gibt ständig *Licht* ab. Der Träger kann den winzigen Anhänger mit einer Bewegungsaktion öffnen und das illusionäre Feuer darin an einen Punkt innerhalb von 33 m schweben lassen. Dies funktioniert wie *Tanzende Lichter*. Der Träger kann allerdings eine Anzahl von Lichtern entsprechend seiner ½ Charakterstufe (maximal vier) erzeugen, welche wie Fackeln Licht abgeben, aber nicht als Leuchtkugeln oder als humanoide Gestalten erscheinen. Solange die *Tanzenden Lichter* aktiv sind, erlischt das Licht des Anhängers.

6. Stufe: Der Träger kann die illusionären Flammen einmal am Tag herausfliegen und alle Kreaturen in einem Bereich wie *Feenfeuer* umgeben lassen. Auch in diesem Fall erlischt das Licht des Anhängers.

8. Stufe: Der Träger kann zwischen *Feenfeuer* und *Glitzerstaub* (WIL, SG 13) wählen, wenn er die Fähigkeit der 6. Stufe anwendet.

10. Stufe: Der Träger kann einmal am Tag die Macht der Laterne fokussieren und ihr *Licht* zu *Tageslicht* mit der Wirkungsdauer letzteren Zaubers verstärken. Dieser Effekt wird unterdrückt, wenn er eine andere Fähigkeit aktiviert, welche das Licht des Anhängers erlöschen lässt, wobei die Wirkungsdauer weiter läuft.

13. Stufe: Der Träger kann einmal am Tag die Lichter der Laterne als *Wanderndes Sternenfunkeln*[EXP] (WIL, SG 16) freisetzen. Auch in diesem Fall erlischt das Licht des Anhängers.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 10.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Feenfeuer, Licht, Tanzende Lichter, Wanderndes Sternenfunkeln*[EXP]

MAGISCHE SCHUTZWESTE		PREIS 8.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Brust	**ZS** 9	**Gewicht** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Bannmagie		**KATEGORIE** Wertsache

Diese aus Araneaseide gewobene Weste verleiht ihrem Träger Schutz gegen Zauber, die seinen Körper oder Geist verändern würden. Der Träger erhält einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Flüche, Verwandlungen und Verzauberungen.

11. Stufe: Der Träger kann einmal am Tag den Zustand Erschüttert oder Kränkelnd von sich oder (mit einer Berührung) einem Verbündeten entfernen. Sollte er sich selbst heilen, ist dies eine Schnelle Aktion, ansonsten eine Standard-Aktion. Ferner kann der Träger nicht gezwungen werden, einen verfluchten Gegenstand zu behalten. Dies wehrt die Effekte des verfluchten Gegenstandes nicht ab, gestattet dem Träger aber, problemlos den Gegenstand ablegen zu können.

13. Stufe: Der Träger kann einmal am Tag mit einer Augenblicklichen Aktion *Verzauberung brechen* gegen einen Effekt einsetzen, der ihn gerade ergriffen hat, selbst wenn der Effekt ihn bewusstlos werden lässt oder die Kontrolle über sein Handeln übernimmt. Er kann allerdings nur einen einzigen Effekt zum Ziel dieses *Verzauberung brechen* machen. Dieser Schutz kann wieder aufgeladen werden, indem *Verzauberung brechen* auf die Weste gewirkt wird.

15. Stufe: Der Träger kann nun per Berührung weitere Zustände entfernen: Benommen, Verängstigt und Verflucht (wie *Fluch brechen*).

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 18.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verzauberung brechen*

MASKE DES GEFOLTERTEN VERSTANDES		PREIS 2.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	**ZS** 6	**Gewicht** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		**KATEGORIE** Wertsache



Diese Maske aus formbaren Mithral kann an einem Helm befestigt und zusammen mit diesem getragen werden. Sie kann aber auch auf dem Gesicht einer hilflosen lebendigen oder toten, humanoiden oder monströsen humanoiden Kreatur platziert und mit einem Befehlswort aktiviert werden. Die Maske absorbiert die Gedanken und Erinnerungen der Kreatur und nimmt ihr Aussehen an. Dieser Vorgang dauert 10 Minuten. Wer danach die Maske trägt, erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Wissen, Charismawürfe und charismabasierende Fertigkeitswürfe in Bezug auf die Kreatur, deren Erinnerungen absorbiert wurden; dies umfasst auch Würfe zum Verkörpern dieser Kreatur.

8. Stufe: Der Träger kann die Gestalt der Zielkreatur annehmen wie bei *Selbstverkleidung*. Ferner vermag die Maske die Erinnerungen des Zieles zu absorbieren und zu verändern, sobald 10 Minuten ab Äußerung des Befehlswortes verstrichen sind (wie *Erinnerung verändern*; WIL, SG 17, keine Wirkung).

10. Stufe: Die Kreatur, welche das Befehlswort äußert, kann *Erinnerung verändern* durch *Albtraum* ersetzen (der SG bleibt unverändert). Ferner kann der Träger der Maske alle Sprachen verstehen und lesen (aber nicht sprechen), die die Zielkreatur kennt.

12. Stufe: Der Träger kann nun auch jene Sprachen sprechen, die der Zielkreatur bekannt sind. Ferner kann er einmal am Tag versuchen, den absorbierten Erinnerungen die Antworten auf bestimmte Fragen zu entlocken. Behandle dies wie *Mit Toten sprechen*, sollte die Zielkreatur tot gewesen sein, oder andernfalls wie *Kontakt zu anderen Ebenen* zum Kontaktieren einer Kreatur von der Astralebene, ohne dass die Gefahr eines Attributswertverlustes besteht.

14. Stufe: Sollte die Zielkreatur ein Humanoider sein, kann der Träger ihr Äußeres wie mittels *Gestalt verändern* anstelle von *Selbstverkleidung* annehmen.

17. Stufe: Sollte die Kreatur ein Monströser Humanoider der Größenkategorie Klein oder Mittelgroß sein, kann der Träger sein Äußeres wie mittels *Monstergestalt I* anstelle von *Selbstverkleidung* annehmen.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 30.750 GM

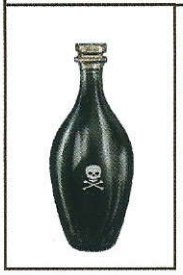
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Albtraum, Erinnerung verändern, Gedanken wahrnehmen, Gestalt verändern, Kontakt zu anderen Ebenen, Mit Toten sprechen, Monstergestalt I, Selbstverkleidung, Zungen*

MESSBECHER DES GIFTMISCHERS

PREIS 3.600 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner | **ZS** 7 | **Gewicht** 1 Pfd.

AURA Durchschnittliche Beschwörungsmagie | **KATEGORIE** Wertsache



Diese bauchige, mit einem Stopfen verschlossene Flasche aus gehärtetem Glas kann bis zu 5 Anwendungen Gift fassen, welche zudem unterschiedlichen Art sein können. Der Besitzer kann mit dem Messbecher bis zu 5 Anwendungen an Gift gleichzeitig herstellen, muss aber für jede Anwendung einen eigenen Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) ablegen. Dafür kann er für alle fünf Anwendungen gleichzeitig Fortschritte erzielen (die Fertigkeitswürfe für den Wochen- oder Tagesfortschritt werden gleichzeitig abgelegt). Der Benutzer kann auch bereits fertiggestellte Anwendungen an Gift im Messbecher verwahren. Alle Gifte bleiben innerhalb des Bechers separiert und vermischen sich nicht. Der Benutzer kann jedes der Gifte (unfertige Gifte eingeschlossen) ausgießen, indem er den Namen des jeweiligen Giftes ausspricht.

9. Stufe: Wenn der Benutzer mit Hilfe des Messbechers ein Gift herstellt, verwendet er den Wert des Giftes in GM statt in SM beim Bestimmen seiner Fortschritte.

11. Stufe: Der Benutzer des Messbechers kann einmal am Tag 1 zusätzliche Anwendung eines im Becher befindlichen, vervollständigten Giftes produzieren. Diese zusätzliche Anwendung verliert ihre Wirksamkeit 1 Minute nach dem Ausgießen. Der Marktpreis des duplizierten Giftes kann das Zwanzigfache der Zauberstufe des Bechers in GM nicht übersteigen. Eine Kreatur muss den Messbecher mindestens 24 Stunden lang in ihrem Besitz gehabt haben, um Gifte auf diese Weise zu erschaffen.

13. Stufe: Der Messbecher kann jeden Tag 2 Anwendungen an Gift mit einem Gesamtmarktpreis von bis zu 40 x Zauberstufe in GM herstellen.

15. Stufe: Der Messbecher kann jeden Tag 3 Anwendungen an Gift mit einem Gesamtmarktpreis von bis zu 60 x Zauberstufe in GM herstellen.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 18.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Niedere Erschaffung, Vergiften*

PIXIESTAUB-BEUTEL

PREIS 15 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner | **ZS** 1 | **Gewicht** 1 Pfd.

AURA Schwache Verwandlungsmagie | **KATEGORIE** Schmuckstück

Dieser dünne Beutel enthält Staub, der in verschiedenen Farben funkelt. Der Besitzer kann den Staub entnehmen und als unbegrenzten Vorrat an buntem Pulver verwenden. Dabei entnimmt er immer Staub in der von ihm gewünschten Farbe.

4. Stufe: Der Träger an einmal am Tag entnommenen Pixiestaub die Feenkraft verleihen, dass Ungesehene zu enthüllen. Dies funktioniert wie *Feenfeuer* mit einer Wirkungsdauer von 1 Minute; der Staub muss aber als Wurfwaffe mit einer Grundreichweite von 3 m gegen RK 5 geworfen werden, um die richtige Kreuzung auf dem Bodenplan zu treffen. Sollte der Staub das Ziel verfehlen, dann behandle ihn wie eine Wurfwaffe mit Flächenwirkung, um das Zentrum des Effektes zu bestimmen.

6. Stufe: Der Besitzer kann die Fähigkeit *Feenfeuer* dreimal am Tag einsetzen.

8. Stufe: Der Besitzer kann die Fähigkeit *Feenfeuer* beliebig oft einsetzen.

10. Stufe: Der Besitzer kann die Kraft des Pixiestaubes einmal im Tag zu einem *Glitzerstaub*-Effekt verstärken (WIL, SG 13, zum Vereiteln der Blindheit), der 3 Runden anhält. Der Staub muss aber als Wurfwaffe mit einer Grundreichweite von 3 m gegen RK 5 geworfen werden, um die richtige Kreuzung auf dem Bodenplan zu treffen. Sollte der Staub das Ziel verfehlen, dann behandle ihn wie eine Wurfwaffe mit Flächenwirkung, um das Zentrum des Effektes zu bestimmen.

13. Stufe: Der Besitzer kann die Fähigkeit *Glitzerstaub dreimal* am Tag einsetzen.

15. Stufe: Der Besitzer kann einmal am Tag den Pixiestaub auf sich oder ein angrenzendes, dazu bereites Ziel sprenkeln und dem Ziel für 5 Minuten die Fähigkeit *Fliegen* verleihen.

18. Stufe: Der Besitzer kann die Fähigkeit *Fliegen dreimal* am Tag einsetzen. Er kann den Staub ferner auf ein nicht-angrenzendes Ziel werfen, um diesem diese Fähigkeit zu verleihen. Hierzu muss er den Staub als Wurfwaffe mit einer Grundreichweite von 3 m einsetzen und RK 5 + jene Modifikatoren des Zieles treffen, die sowohl auf die Berührungs-RK als auch auf die Falschen Fuß-RK angerechnet werden (wie Ablenkungsbonus und Deckungsboni). Sollte er sein Ziel verfehlen, dann behandle den Staub als Wurfwaffe mit Flächeneffekt. Sollten sich in dem getroffenen Feld Kreaturen aufhalten, dann bestimmte zufällig, welche davon Ziel des *Fliegen*-Effektes wird.

Herstellungsvoraussetzungen | **Kosten** 13.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Feenfeuer, Fliegen, Glitzerstaub*

ROBE DER FEENKÖNIGIN

PREIS 4.800 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Körper | **ZS** 6 | **Gewicht** 1 Pfd.

AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie | **KATEGORIE** Wunderwerk



Wenn diese langärmelige, durchscheinende Robe angelegt wird, wird der Stoff beinahe unsichtbar. Sie verleiht dem Träger gegenüber Feenwesen einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen. Auf Befehl hin leuchtet sie in delikatem *Feenfeuer*, dessen Farbe sich nach den Wünschen des Trägers richtet. Ein zweites Befehlswort beendet den Leuchteffekt.

8. Stufe: Der Mantel unterstreicht und verstärkt die Schönheit seines Trägers derart, dass der Kompetenzbonus von +4 nun auf alle Charismawürfe, charismabasierenden Fertigkeitswürfe und Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen Anwendung findet. Gegenüber Feenwesen steigt der Bonus auf +6.

10. Stufe: Der Träger wird in gesellschaftlichen Situationen manipulativ und eloquent. Wenn er mit einer Kreatur spricht, kann er pro 10 Minuten an Konversation eine *Einflüsterung* (WIL, SG 14, keine Wirkung) einfügen, sofern ihm ein Fertigkeitswurf für Auftreten (Redekunst) gegen SG 14 gelingt. Misslingt der Fertigkeitswurf, sind alle Kreaturen,

die dies beobachten konnten, gegen diese Fähigkeit für 24 Stunden immun.

12. Stufe: Der Träger kann einmal am Tag das Leuchten des Mantels zu einer Farbexplosion konzentrieren. Diese verleiht Kreaturen in einem Radius von 3 m für 1W4 Runden den Zustand Blind (REF, SG 19, keine Wirkung) und bannt alle Zauber der Kategorie Dunkelheit des Grades 6 oder niedriger, deren Quelle im Wirkungsbereich liegt.

14. Stufe: Dem Träger wächst ein Paar durchscheinende und zerbrechliche Schmetterlingsflügel, die ihn nur mit Schwierigkeiten tragen können. Er erhält eine Bewegungsrate für Fliegen von 9 m (schlecht).

16. Stufe: Die Flügel des Trägers gewinnen an Kraft und Beweglichkeit und nehmen bunte Muster an. Seine Bewegungsrate für Fliegen steigt auf 18 m (gut). Zudem erhält er einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Fliegen.

18. Stufe: Der Träger erlangt ein kleines Reich im Feenreich. Er kann sein Reich von jedem Ort aus durch ein silbrig schimmerndes Tor betreten. Behandle dieses Reich wie ein *Des Magiers Herrliches Herrenhaus*, nur dass die Größe 20 Würfeln mit 3 m Seitenlänge pro Stufe entspricht, das Reich als Wildnis statt als Herrenhaus erscheint und die Diener sehr kleine Feenwesen anstelle durchscheinender, uniformierter Diener sind.

20. Stufe: Die Kreaturenart des Trägers verändert sich zu Feenwesen. Er erhält SR 10/Kaltes Eisen. Sollte er bereits ein Feenwesen sein und über SR/Kaltes Eisen verfügen, steigt die SR um 10 und zählen magische Waffen mit einem Verbesserungsbonus von +3 oder höher nicht als aus Kaltem Eisen bestehend hinsichtlich der Frage, um sie seine SR umgehen können.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 132.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Des Magiers Herrliches Herrenhaus, Einflüsterung, Feenfeuer, Fliegen, Pracht des Adlers, Sonnenfeuer*, Erschaffer muss ein Feenwesen sein

STERN DER GETEILTEN SICHT

PREIS 14.400 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Augen	**ZS** 11	**Gewicht** —
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		**KATEGORIE** Wertsache

Wird dieser sternförmige Edelstein an ein Auge gehalten, setzt er sich dort fest, bis der Träger ihn freiwillig entfernt oder er einem bewusstlosen Träger abgenommen wird. Wenn der Träger das Befehlswort äußert, kann er seine Perspektive mit Verbündeten innerhalb von 18 m teilen. Dies verleiht den Verbündeten alle besonderen Sichtwahrnehmungen, über die der Träger verfügt (z.B. Dunkelsicht oder *Unsichtbares sehen*) und erlaubt es sogar blinden Verbündeten zu sehen, sofern der Träger nicht selbst blind ist. Dieser Effekt dauert 1 Minute an und kann danach für 30 Minuten nicht wieder aktiviert werden. Während der Effekt aktiv ist, kann ein Verbündeter des Träger nach Belieben zwischen seiner eigenen Sicht und der geteilten Sicht des Trägers wechseln.

12. Stufe: Der Geteilte-Sinne-Effekt währt 10 Minuten. Der Träger kann dabei automatisch die Anzahl und Position von Geheimtüren in einem 18 m-Kegel vor ihm entdecken, als hätte er den Bereich 2 Runden lang mit *Geheimtüren entdecken* studiert. Dieser Effekt verleiht aber keine weiteren Vorteile dieses Zaubers.

14. Stufe: Während der Träger seine Sinne teilt, erhält er die Vorteile von *Unsichtbares sehen*.

16. Stufe: Der Träger erhält einmal am Tag, wenn er diesen Gegenstand aktiviert, die Vorteile von *Wahre Sicht* für die Dauer des Effektes.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 23.625 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geheimtüren entdecken, Telepathische Bande, Unsichtbares sehen, Wahrer Blick*

STIRNREIF DES GRINSENDEN TOTENSCHÄDELS

PREIS 2.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Stirnreif	**ZS** 8	**Gewicht** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Nekromantie		**KATEGORIE** Schmuckstück

Ein ebenholzschwarzer Totenschädel schmückt diesen angelaufenen Silberreif. Wenn der Träger erfolgreich eine Kreatur mittels Einschüchtern demoralisiert, steigen die Mali des Zustandes Erschüttert auf Fertigkeitswürfe und Würfe gegen den Träger um 2. Angriffswürfe gegen den Träger und Rettungswürfe gegen seine Zauber würden z.B. einem Malus von -4 statt -2 unterliegen.

11. Stufe: Der Träger kann einmal am Tag eine Kreatur mittels Einschüchtern verängstigen statt zu demoralisieren. Er muss dies ankündigen, ehe er den Fertigkeitswurf für Einschüchtern ablegt. Der Anstieg der Mali auf Fertigkeitswürfe und Würfe gegen den Träger gilt auch, wenn der Kreatur auf diese Weise der Zustand Verängstigt verliehen wird.

14. Stufe: Der Träger kann versuchen, Gegner als Bewegungsaktion statt als Standard-Aktion zu demoralisieren. Sollte er dazu aufgrund anderer Fähigkeiten bereits imstande sein, kann er stattdessen Gegner mit einer Schnellen Aktion demoralisieren.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 4.625 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht auslösen, Unheil*

UNGEZIEFERLUMPEN

PREIS 5.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Körper	**ZS** 8	**Gewicht** 6 Pfd.
AURA Durchschnittliche Nekromantie		**KATEGORIE** Wertsache



Diese zerlumpte Robe ist ausgefranst und fadenscheinig sowie mit Schmutz und Fett verklebt. Durch ständigen Kontakt mit harmlosen Krankheitserregern wird der Träger gegen Krankheit und Schmutz abgehärtet und erlangt einen alchemistischen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Krankheiten und Effekte, welche den Zustand Kränkelnd oder Übelkeit hervorrufen. Diese Robe kann zusammen mit einer Rüstung getragen werden.

10. Stufe: In den Lumpen lassen sich Insekten und Spinnen nieder, so dass der Träger mit dem Gefühl vertraut ist, das von winzigen, über seinen Leib kriechenden Kreaturen verursacht wird. Wenn er die Lumpen 24 durchgehende Stunden am Leib getragen hat, erhält er einen

Situationsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen die Schwarmfähigkeit Ablenkung. Einmal am Tag kann er die Spinnen in seinen Lumpen ausschwärmen und seine Gegner angreifen lassen, als würde er *Schwarm ausspeien* wirken.

11. Stufe: Wespen erbauen irgendwo in den Lumpen ein kleines Nest. Wenn der Träger *Schwarm ausspeien* anwendet, kann er zwischen Spinnen und Wespen wählen.

13. Stufe: Die in den Lumpen lauernden Krankheitserreger werden ansteckender. Trifft eine lebende Kreatur den Träger mit einem Bissangriff, steckt sie sich mit Schmutzfieber an (ZÄH, SG 14, keine Wirkung). Schlicke und Ungeziefer sowie Kreaturen, die im Dreck leben (z.B. Otyughen und Ratten), sind gegen diesen Effekt immun.

16. Stufe: Heeresameisen errichten in den Lumpen eine Kolonie und der Verschmutzungsgrad der Lumpen erreicht einen Zustand jenseits von Gut und Böse. Wenn der Träger *Schwarm ausspeien* einsetzt, kann er nun auch Heeresameisen wählen. Eine beißende Kreatur, deren Rettungswurf gegen den SG des Schmutzfiebers der Lumpen misslingt, erhält für 1W4 Runden den Zustand Übelkeit; selbst wenn der Rettungswurf gelingt, leidet sie für 1 Runde unter dem Zustand Kränkelnd.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 23.625 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ansteckung, Krankheit kurieren, Schwarm ausspeien*[EXP], *Stinkende Wolke*

WESTE DER GOLDENEN BLÄTTER

PREIS 2.400 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Brust	**ZS 6**	**Gewicht** 4 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		**KATEGORIE** Wertsache



Dieses Kleidungsstück ist mit vergoldeten Blättern besetzt, die magisch in herbstlicher Schönheit konserviert wurden. Die Blätter behalten dieses natürliche Aussehen auch in städtischen und natürlichen Umgebungen, bei denen es sich nicht um Wälder oder bewaldete Gebiete handelt. Hält sich der Träger dagegen in einem Wald auf, passen sich die Blätter der Weste der lokalen Flora an. Solange der Träger sich in einer Runde nicht um mehr als seine ½ Bewegungsrate am Boden fortbewegt, erhält er einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und kann Würfe für Heimlichkeit ablegen, ohne über Deckung oder Tarnung zu verfügen. Wenn der Träger angreift, verfärben sich die Träger blutrot und heben diesen Effekt für 1 Minute auf.

8. Stufe: Der Träger kann einmal am Tag eines der Blätter lösen und zu einem von ihm spezifizierten Ort schweben lassen; das Blatt wird vom Wind getragen, ansonsten entspricht der Effekt *Tierbote*.

11. Stufe: Der Träger kann sich einmal am Tag in einen *Baum* oder eine Wolke umherwirbelnder Blätter verwandeln, deren Masse der seines Körpers entspricht. Diese Blattgestalt entspricht *Gasförmige Gestalt*, wobei der Träger zudem Empfindlichkeit gegen Feuer erlangt.

13. Stufe: Der Träger kann alternativ zu den Fähigkeiten der 11. Stufe eine Anzahl an Blättern entsprechend seines ½ TW lösen und als magische Fernsensoren nutzen. Diese Blätter entsprechen *Ausspähende Augen*, besitzen aber zudem Empfindlichkeit gegenüber Feuer.

16. Stufe: Die Blätter verzerren die Position des Trägers wie *Verschwimmen*, was Gegnern eine Fehlschlagschance von 20 % gegen ihn verleiht.

20. Stufe: Der Träger kann jeden Baum betreten, welcher Blätter trägt, und aus einem anderen Baum derselben Art, welcher ebenfalls Blätter trägt, wieder hervortreten, als würde er *Hölzerner Weg* einsetzen. Er kann diese Fähigkeit so oft am Tag einsetzen, wie es seinen TW entspricht.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 66.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Arkaner Blick, Ausspähende Augen, Baum, Chamäleon*[ABR III], *Hölzerner Weg, Pflanzen befehligen, Verschwimmen*

WIEDERBRÄUER

PREIS 2.650 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS 4**	**Gewicht** —
AURA Schwache Beschwörungs- und Erkenntnismagie		**KATEGORIE** Schmuckstück

Diese kleine Silberflasche fasst eine Unze (etwa 31 Gramm) Flüssigkeit. Sollte ein Teil eines Zaubertrankes des 1. Grades in die Flasche gegossen werden, analysiert diese ihren Inhalt und geht mit dem Trank eine Bindung ein. Sobald der Zaubertrank getrunken wurde, beginnt die Flasche zu zischen und zu blubbern, während sich in ihrem Inneren langsam seltsame Flüssigkeiten und Reagenzien vermischen. Nach 1 Woche hat die Flasche eine neue Trankanwendung desselben Zaubers des 1. Grad mit minimaler Zauberstufe erschaffen. Sollte jemand die Flasche vor Ablauf dieser Woche leeren oder austrinken, erlangt er keine Vorteile und der werdende Trank geht verloren. Die Flasche beginnt dann erst wieder zu brauen, wenn sie mit einem Teil eines neuen Zaubertrankes des 1. Grades gefüllt wird. Sollte ein in der Flasche befindlicher Trank ausgeschüttet statt getrunken werden, braut die Flasche diesen Trank nicht neu.

6. Stufe: Die Flasche benötigt statt 1 Woche nur 1 Tag zum Wiederbräuen eines Zaubertrankes des 1. Grades.

8. Stufe: Die Flasche kann einen Zaubertrank des 2. Grades wiederbräuen, benötigt dafür aber 1 Woche.

10. Stufe: Die Flasche benötigt statt 1 Woche nur 1 Tag zum Wiederbräuen eines Zaubertrankes des 2. Grades.

12. Stufe: Die Flasche kann einen Zaubertrank des 3. Grades wiederbräuen, benötigt dafür aber 1 Woche.

14. Stufe: Die Flasche benötigt statt 1 Woche nur 1 Tag zum Wiederbräuen eines Zaubertrankes des 3. Grades.

Herstellungsvoraussetzungen	**Kosten** 6.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, Alchemistische Aufteilung[EXP]



5 Monster



Die Stimme des Eisteufels donnerte in Krähes Kopf: „Du bist ein elender Narr, herzukommen, Sterblicher! Deine Seele wäre wohl so oder so zu uns gelangt, doch nun hast du auch deine Freunde verdammt.“ Der Teufel kam näher und stieß ihn mit dem Speer an, dessen Spitze vor Kälte brannte. Krähe schwieg. Der Teufel tat einen weiteren Schritt und stieß ihn erneut an, härter dieses Mal, um ihn zum Gehen anzutreiben.

Auf Krähes Haut entstanden weiße Schwielen.

“Warum sagst du nichts?”

“Ich warte nur darauf, dass du nahe genug herankommst”, stieß Krähe hervor und rollte plötzlich vorwärts. Dabei rammte er seinen Dolch von unten her zwischen die Panzerplatten des Teufels in dessen Bauch.

Vereinfachte Monstererschaffung

Monster können sehr einprägsam und unterhaltsam sein, für den SL ist es aber oft auch viel Arbeit, sie anzupassen oder neue Gegner zu erschaffen. Die Standardmethode zur Erschaffung von Monstern und NSC ähnelt der für NSC, es kann aber eine Herausforderung sein, das richtige Machtgleichgewicht zu finden.

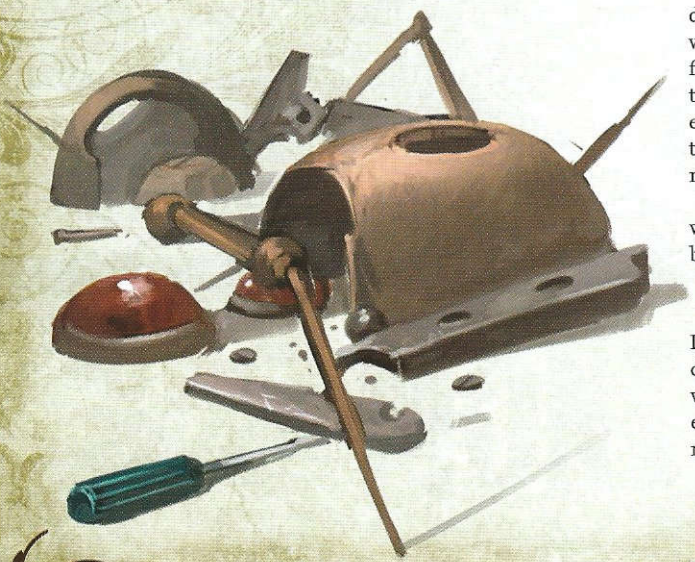
Das folgende Vereinfachte System zur Monstererschaffung hilft dir dabei, Monster schnell zu erschaffen, so dass sie gleich spielbereit sind. Hierzu werden die normalen Regeln aber verbogen, um zeitaufwändige Schritte zu eliminieren - wie z.B. einen Haufen Zauber des 1. Grades auszuwählen, die das Monster ohnehin nicht wirken wird, es nach dem NSC-Budget mit magischen Gegenständen auszustatten oder Spielwerte aufgrund von Zaubereffekten neu zu berechnen. Dieses System verwendet die aus Tabelle 1-1: Monsterspielwerte nach HG auf Seite 291 des *Monsterhandbuches* gewonnenen Grundwerte. So erlangst du die Flexibilität, mit fast endgültigen Spielwerten zu beginnen und nur ein paar Anpassungen vornehmen zu müssen, um ein formidables Monster zu entfesseln!

Überblick

Dieses System verwendet 9 Schritte, von denen die meisten nicht viel Zeit erfordern. Die aufwändigsten sind Schritt 1: Aufgabe und Schritt 7: Monsteroptionen. Jeder Schritt wird im Folgenden kurz beschrieben und dann im jeweiligen Abschnitt auf den folgenden Seiten näher ausgeführt. Am Ende des Kapitels folgen ab Seite 242 einige Beispielmonster.

Ehe du beginnst: Monsterkonzept

Bevor du mit dem Design deines Monsters beginnst, solltest du eine klare Vorstellung davon haben, was für ein Monster du haben möchtest und wie es im Spiel funktionieren soll. Bedenke hauptsächlich seinen HG, seine Hauptaufgabe in deiner Geschichte und überlege dann, welcher Kreaturenart es angehören soll. Dies sollte deine Entscheidungen leiten.



Schritt 1: Aufgabe (Seite 196)

Der erste und wichtigste Schritt bei der Monstererschaffung ist die Wahl seiner „Aufgabe" – dies ist die breitangelegte Rolle, die es in deiner Kampagne erfüllen soll. Im Rahmen dieses Schrittes erfolgen die meisten Berechnungen und die Wahl des TW. Die drei Aufgabenbereiche sind Kampfbeteiligter, Experte und Zauberwirker. Kampfbeteiligte besitzen machtvolle Angriffe und Verteidigungen, Experten haben ausgeprägte Fertigkeiten und vielseitige Möglichkeiten, während Zauberwirker Magie einsetzen und im körperlichen Kampf schwächer sind. Kreaturen können dabei durchaus auch noch andere Bereiche berühren – ein Dämon mag ein Kampfbeteiligter sein, aber dennoch über ein paar Zauber verfügen (welche er über die Monsteroptionen in Schritt 7 erlangt).

Jeder Aufgabenbereich enthält Tabellen, um die Grundspielwerte des Monsters zu generieren. Die Wahl der Aufgabe ist der zahlenintensivste Teil dieses Systems, auch wenn die meisten Berechnungen bereits erledigt wurden. Statt z.B. einen Geschicklichkeitswert zu wählen und Rüstung und magische Gegenstände zur Berechnung der RK hinzuzufügen, verwendest du einfach die unter dem jeweiligen Aufgabenbereich aufgeführte RK. Die Aufgabe des Monsters bestimmt seine Grundwerte, die in den folgenden Schritten noch modifiziert werden. Jeder der weiteren Schritte modifiziert dabei nur die in seiner Beschreibung aufgeführten Werte und es werden keine auf diesen Anpassungen basierenden Werte neu berechnet. So sind z.B. die in der Aufgabe aufgeführten Angriffswerte die Gesamtboni des Monsters auf Angriffswürfe, die nicht mehr durch Attributsmodifikatoren verändert werden. Ein Kampfbeteiligter mit HG 4 und einer hergestellten Waffe hätte nach diesem System einen Angriffsbonus von +8. Sollte er dann den Vorteil der Zauberliste: Stärke (siehe Seite 226) erlangen, käme dieser nur bei seinem Stärkemodifikator zur Anwendung, während der Angriffsbonus unverändert bleibt.

Schritt 2: Kreaturenart oder Klasse (Seite 204)

Am Monster werden eine Reihe von Anpassungen basierend auf seiner Kreaturenart oder Charakterklasse vorgenommen, wobei hierbei den Ausschlag gibt, was für sein Konzept wichtiger ist. Solltest du das Monster als Dämon mit 10 TW und 2 Schurkenstufen erschaffen, dann ist sein dämonisches Wesen bedeutsamer als seine Klassenzugehörigkeit. Daher sollte es hier die Kreaturenart Externar erhalten und später bei Schritt 7 Hinterhältiger Angriff über eine Option. Solltest du dagegen eine Pixie mit 8 Magierstufen erschaffen wollen, verwendest du die Magierklassenschablone, da die hohe Stufenanzahl das feeische Wesen des Monsters überwiegt. Solltest du eine Klasse verwenden wollen, dann überprüfe die entsprechende Beschreibung, ehe du die Aufgabe des Monsters wählst, da viele Klassen einen bestimmten Aufgabenbereich voraussetzen.

Manche der hier erwähnten Anpassungen (z.B. Wähle eine weitere Meisterfertigkeit) werden erst in späteren Schritten bedeutsam, notiere sie daher und nimm die Wahl später vor.

Schritt 3: Unterart (Optional, Seite 213)

Dieser schnelle Schritt addiert Merkmale basierend auf der Unterart des Monsters. Dieser Schritt enthält alle wichtigen Monsterunterarten und SC-Völker. Wenn du einen NSC erschaffst, verleiht ihm die Unterart die korrekten Volksmerkmale.

Schritt 4: Schablone (Optional, Seite 215)

Sollte das Monster eine verbreitete Kreaturenschablone nachahmen, z.B. einen Geist, einen Halb-Drachen, einen Leichnam, einen Lykanthropen oder ein Skelett, kannst du eine dieser Schablonen verwenden, um ihm die wichtigsten Eigenschaften dieser Monsterschablone zu verleihen. In diesem Fall sieh dir diesen Abschnitt zuerst an, da eine Schablone eine bestimmte Kreaturenart oder –unterart voraussetzen und den besten Aufgabenbereich für ihre optimale Verwendung vorschlagen könnte.

Schritt 5: Größe (Optional, Seite 216)

Die Grundspielwerte in diesem System gehen von einem mittelgroßen Monster aus. Sollte es kleiner oder größer sein, musst du seine Spielwerte anpassen, indem du ihm die passende Größenschablone verleihst.

Schritt 6: Zauber (Optional, Seite 217)

Solltest du bei Schritt 1 die Aufgabe des Zauberwirkers für dein Monster gewählt haben, dann führe diesen Schritt aus, sonst überspringe ihn (oder komme hierher zurück, solltest du unter Schritt 7 eine Option wählen, die dem Monster die Fähigkeit zum Zaubern verleiht). Dieser Schritt deckt die Erschaffung eines Monsters ab, welches Zauber wirkt oder zauberähnliche Fähigkeiten einsetzt. Er bietet thematische Zauberlisten und erklärt dir, wie du anhand des HG des Monsters Zauber auswählst.

Schritt 7: Monsteroptionen (Seite 228)

Die Monsteroptionen geben dir für dein Monster eine Vielzahl individueller Fähigkeiten in die Hand, mit denen es genau die Rolle ausführen kann, für welche du es benötigst. Dieser Schritt ersetzt die Auswahl von Talenten, Allgemeinen Monsterregeln und anderen besonderen Angriffen und Eigenschaften. Die Optionen sind nach den Kategorien Allgemein, Gesellschaft, Kampf und Magie sortiert. Dein gewählter Aufgabenbereich und andere vorangegangene Entscheidungen bestimmen, wie viele Optionen aus welchen Gruppen du wählen kannst. Du kannst stets anstelle einer anderen Option eine Allgemeine Option wählen.

Mit diesem System kannst du komplexe und einfache Monster erstellen. Wenn du z.B. mehr Flexibilität möchtest, könntest du einer Kreatur mit der Aufgabe Kampfbeteiligter eine Odemwaffe geben oder seinem Repertoire mit der Allgemeinen Option Sekundäre Magie eine Anzahl Zauber hinzufügen. Alternativ könntest du ihm auch nur Heftiger Angriff und Zusätzliche Trefferpunkte geben, wobei du jeweils nur eine Berechnung vornehmen musst.

Schritt 8: Fertigkeiten (Seite 240)

Bei diesem Schritt verteilst du die Fertigkeitsränge. Jede Fertigkeit, in welcher ein Monster besonders begabt ist, wird als „Gut" oder „Meister" ausgewiesen, was die Fertigkeitsränge, Volksmodifikatoren und andere Boni repräsentiert. Dein gewählter Aufgabenbereich und andere Entscheidungen bestimmen, wie viele Fertigkeiten das Monster erhält. Der Aufgabenbereich benennt zudem die Boni, die bei Guten und Meisterfertigkeiten benutzt werden. Nicht aufgeführte Fertigkeiten verwenden wie üblich die normalen Attributsmodifikatoren.

Schritt 9: Schaden (Seite 241)

Der in Schritt 1 gewählte Aufgabenbereich zeigt die Durchschnittsmenge an Schaden auf, die jeder Angriff verursacht, sagt dir aber nicht, welche Würfel oder Boni zur Anwendung kommen. Die Schadenstabelle hilft bei schnellen Berechnungen, um den Durchschnittsschadenswert in Schadenswürfel umzurechnen.

Die Goldene Regel

Mit diesem System kannst du schnell ein Monster entwickeln, welches am Tisch einsatzbereit ist. Es nimmt dabei einige Abkürzungen in Kauf, damit die Monstererschaffung weniger Schritte und Berechnungen erfordert. Das bedeutet aber auch, dass du nicht immer genau das bekommst, was du willst. Daher solltest du das Monster immer dahingehend gut im Auge behalten, ob es auch in dein Konzept passt. Die Goldene Regel des Monstererschaffens ist, dass du alles verändern kannst, was erforderlich ist, damit das Monster so funktioniert, wie du willst.

Sollte das Monster z.B. mehr Kampfoptionen benötigen, als es aufgrund deiner getroffenen Entscheidungen eigentlich erhält, dann gibt ihm ruhig mehr. Gib ihm zusätzliche Zauber, wenn es über eine vielseitigere Auswahl verfügen soll. Die Aufgabenbereiche enthalten für natürliche Angriffe nur maximal drei Angriffe, doch wenn deine Kreatur z.B. sechs Tentakel hat, dann gib ihm sechs Angriffe und verwende den Durchschnittsschadenswert aus Tabelle 1-1: Monsterspielwerte nach HG (*MHB,* S. 291), um den jeweiligen Schaden zu berechnen. All diese Veränderungen sind völlig in Ordnung! Wenn du dich von der Grundlinie aber entfernst, achte auf die Balance und kompensiere dort, wo es nötig ist. Die Richtlinien in Tabelle 1-1 des *Monsterhandbuches* gelten auch für nach diesem System erschaffene Monster.

Andere Berechnungen

Die folgenden Monsterspielwerte werden nicht in den einzelnen Schritten festgelegt, sondern am Ende des Erschaffungsprozesses berechnet.

Bewegungsrate: Gib dem Monster die passende(n) Bewegungsrate(n) und Bewegungsart(en). Diese kosten keine Monsteroptionen.

Initiative: Außer die Initiative wird durch die Option Verbesserte Initiative, eine Anpassung oder eine von dir ad hoc vorgenommene Anpassung verändert, entspricht der Initiativebonus eines Monster stets seinem Geschicklichkeitsmodifikator.

KMB: Der KMB des Monsters entspricht seinem höchsten Angriffsbonus.

Konzentration: Bei zaubernden Monstern berechnest du den Konzentrationsbonus, indem du den HG des Monsters und den passenden Attributsmodifikator addierst. Bei Monstern mit zauberähnlichen Fähigkeiten ist dies meist Charisma.

Trefferwürfel: Ein nach diesem System erschaffenes Monster verwendet bei allen Berechnungen die den TW umfassen seinen HG als Trefferwürfelzahl. Ein Monster mit einem HG unter 1 wird so behandelt, als besäße es 1 TW.

Wahrnehmung: Für Wahrnehmung verwenden Monster automatisch den Guten Fertigkeitsmodifikator.

Letzte Überprüfung

Vergleiche das Endergebnis mit deinem Ausgangskonzept. Die Spielwerte sollten grob jenen auf Tabelle 1-1 im *Monsterhandbuch* ähneln. Solltest du aber viele Anpassungen vorgenommen haben, dann sieh dir die Ergebnisse noch ein Mal an und stelle sicher, dass das Monster deinen Erwartungen entspricht, ehe du es auf die Spielercharaktere loslässt!

Schritt 1: Aufgabe

Die in diesem Kapitel vorgestellten Aufgabenbereiche ermöglichen es dir, schnell die Spielwerte für drei breitangelegte Arten von Monstern zu erhalten. Jeder erlaubt dabei hinreichende Anpassungen, welche hauptsächlich mittels Monsteroptionen erfolgen, während die Spielwerte sich nah an den Richtlinien halten, die die SC-Progression und Tabelle 1-1 im *Monsterhandbuch* vorgeben. Die Optionen entsprechen grob den Kampf-, Fertigkeits- und Zauberrollen, die unter dem normalen System für die Verbesserung von Monstern genutzt werden. Wenn du daher ein Monster mit der Kampfrolle neuerschaffen willst, z.B. einen Oger oder einen Vrock, würdest du mit dem Aufgabenbereich: Kampfbeteiligter beginnen. Du kannst wählen, welche Aufgabe du bevorzugst, außer das Monster soll einen NSC mit einer Charakterklasse aus Schritt 2 (siehe unten) oder einer Schablone aus Schritt 4 (siehe Seite 215) nachahmen. Die drei Aufgabenbereiche wären:

Kampfbeteiligter: Jedes Monster mit Schwerpunkt auf Körperkraft verwendet den Aufgabenbereich des Kampfbeteiligten mit den dazugehörigen Werten. Hohe Angriffsboni, Trefferpunkte und Verteidigungen definieren diese Aufgabe. Die Fertigkeiten eines Kampfbeteiligten sind schwach ausgeprägt und er investiert den Großteil seiner Optionen in die Kategorie Kampf. Die meisten Kreaturen mit niedriger oder keiner Intelligenz sollten Kampfbeteiligte sein, einige intelligente Monster mit einer Kampfausbildung sorgen aber für Abwechslung.



Experte: Der Schwerpunkt eines Monsters, welches dem Aufgabenbereich des Experten angehört und dessen Werte verwendet, liegt auf Fertigkeiten, Interaktion oder listigen Taktiken. Diese Aufgabe verleiht durchschnittliche Spielwerte in den meisten Bereichen, dafür aber starke Fertigkeiten und ausgedehnte Monsteroptionen. Der Aufgabenbereich des Experten eignet sich ideal, um auf Fertigkeiten basierende NSC wie Barden oder Schurken nachzubauen. In vielen Fällen werden solche Monster eher versuchen, die SC auszutricksen oder sich mit ihnen anzufreunden, als zu kämpfen.

Zauberwirker: Wenn ein Monster sich hauptsächlich auf Zauber verlässt, verwendet es die Werte und den Aufgabenbereich des Zauberwirkers. Seine Spielwerte sind in der Regel durchweg schwach, allerdings erlangt es Zugang zu einer großen Anzahl an Zaubern von den Listen in Schritt 6 (siehe Seite 217). Da dieses System Obergrenzenwerte statt individueller Spielwerte verwendet, sollte aber ein Monster, welches seine Zauber in erster Linie nutzt, um seine eigenen Fähigkeiten zu verbessern und so z.B. zu einem starken Nahkampfbeteiligten zu werden, den Aufgabenbereich nutzen, der am besten zu seiner anvisierten Einsatzart gehört, statt die Aufgabe des Zauberwirkers auszufüllen, nur weil es Magie anwenden kann.

Charakterklassen

Du kannst natürlich ein Monster in dein Spiel einbringen, welches die Spielwerte einer Charakterklasse verwendet, indem du es normal erschaffst und ihm dann Klassenstufen hinzufügst oder weil du denkst, dass die Fähigkeiten des Monsters denen einer Charakterklasse weit genug ähneln, dass es schneller ginge, wenn du gleich mit dieser Klasse beginnst. In diesem Fall sieh dir die Schablonen für Klassen auf Seite 205 an und wähle den von der gewünschten Klasse geforderten Aufgabenbereich für dein Monster, um die Grundwerte zu erlangen. Beachte, dass ein Monster mit Klassenstufen in der Regel einen HG in Höhe seiner Klassenstufe -1 besitzt. Soll es also über bestimmte stufenabhängige Klassenfähigkeit verfügen, solltest du die Spielwerte für den HG nutzen, der um 1 unter der anvisierten Klassenstufe liegt.

Wie bereits erwähnt, kann ein Monster, das sich hauptsächlich auf seine Volks- oder angeborenen Fähigkeiten verlässt und nur über wenige Klassenstufen verfügt, anders geschaffen werden. Du kannst das Monster erschaffen, indem du ihm eine Schablone für die Kreaturenart (siehe Seite 204) verleihst und dich dann an der entsprechenden Klassenschablone orientierst, welche Monsteroptionen in Frage kämen.

Aufgabenbereiche

Bei diesem Vereinfachten System zu Monstererschaffung nimmst du nicht die üblichen Berechnungen vor, um die Abschlussspielwerte deines Monsters zu generieren. Stattdessen verwendest du direkt die Werte, die dir die Tabelle des Aufgabenbereiches liefert, dem dein Monster angehört. Dann nimmst du später noch ein paar Anpassungen in Form von Schablonen und Monsteroptionen vor. Sollte also die Tabelle des Aufgabenbereiches besagen, dass der Zähigkeitsbonus des Monsters +11 beträgt, dann ist dies der Gesamtbonus und enthält bereits alle Modifikationen durch Trefferwürfel,

Klassenstufen, Konstitutionsmodifikator und magische Gegenstände, egal was für Anpassungen später noch erfolgen.

Zu jedem Aufgabenbereich findest du zwei Tabellen; die erste enthält die meisten Spielwerte des Monsters und Angaben zu Wahlmöglichkeiten, die zweite führt die Angriffs- und Schadenswerte auf. Um mit der Erschaffung der Spielwerte deines Monsters zu beginnen, schlägst du die Tabelle des gewählten Aufgabenbereiches auf und schreibst die Spielwerte in der Spalte des gewünschten HG nach den folgenden Richtlinien heraus:

HG, RK, Rettungswürfe, KMV, TP und SG: Notiere diese Zahlen, wie sie in der Tabelle stehen. Es mag bei späteren Schritten noch zu Veränderungen kommen, bei diesem Schritt gibt es allerdings keine zusätzlichen Wahloptionen mehr. Die drei RK-Werte sind wie folgt: Normale RK, Berührungs-RK, Falscher-Fuß-RK. Bei den Rettungswürfen kannst du einen RW mit einem anderen austauschen, um dein Monster besser auszurichten. Die beiden SG-Spalten werden bei allen Fähigkeiten und Zaubern des Monsters verwendet. Addiere bei den Zaubern, die das Monster wirken kann, den Zaubergrad zum SG der Zauber-SG - Spalte. Sollten mehrere Klassen den Zauber wirken können, dann verwende den Zaubergrad, zu dem ein Hexenmeister/Magier oder Kleriker ihn wirken könnte. Sollte keine dieser Klassen zu dem Zauber Zugang haben, dann verwende den höchsten Zaubergrad, der in der Zauberbeschreibung aufgeführt wird.

Attributsmodifikatoren: Bei diesem Schritt weist du den drei wichtigsten Attributswerten des Monsters Modifikatoren zu. Als Grundlage dafür kannst du alle dir einfallenden Kriterien verwenden (z.B. Stark und Schnell); bei jedem Aufgabenbereich findest du Vorschläge für die typischen Verteilungen. Alle anderen Attribute besitzen Modifikatoren von +0; du kannst einem Monster aber auch einen Malus verleihen, solltest du dies thematisch passend finden (z.B. Stark, Widerstandsfähig und Dumm). Beachte, dass es sich bei diesen Werten nicht um die Attributswerte selbst, sondern schon um die abgeleiteten Attributsmodifikatoren handelt, welche die für Attributs- und Fertigkeitswürfe verwendest. Notiere die Attributsmodifikatoren, wie du sie verteilen willst.

Fertigkeiten: Alle Fertigkeiten sind zwei Kategorien unterteilt – jene, die das Monster gemeistert hat, und jene, in denen es nur gut ist. Die Zahl mit dem Plus davor ist der Fertigkeitsbonus, die Zahl in Klammern dahinter gibt an, über wie viele Fertigkeiten dieser Kategorie das Monster verfügt. Ein Meister-Eintrag von „+11 (2)" bedeutet beispielsweise, dass das Monster zwei Fertigkeiten mit einem Bonus von +11 erhält; sollte es durch Schablonen weitere "Meister-Fertigkeiten" erlangen, erhält es diese ebenfalls mit dem Wert von +11. Diese Boni enthalten bereits die Attributsboni des Monsters, seine Fertigkeitsränge, Talente und Volksmodifikatoren. Notiere die Boni und wie viele Fertigkeiten das Monster von jeder Kategorie erhält. Da Schablonen die Anzahl der Fertigkeiten verändern oder dem Monster bestimmte Fertigkeiten verleihen oder verweigern können, wählst du die eigentlichen Fertigkeiten erst in Schritt 8 aus.

Optionen: Die meisten Fähigkeiten eines Monsters, die über seine Grundspielwerte hinausgehen, ergeben sich aus Monsteroptionen. Diese sind in vier Kategorien unterteilt: Allgemein, Gesellschaft, Kampf und Magie. Jeder Eintrag führt auf, wie viele Wahlmöglichkeiten in einer bestimmten Kategorie das Monster besitzt. Der Eintrag „Beliebig" bedeutet, dass die Option für eine Auswahl auf jeder Liste genutzt werden kann. Notiere, wie viele Optionen der einzelnen Kategorien das Monster erhält. Du verwendest diese dann bei Schritt 7.

Angriffe und Schaden: Die zweite Tabelle präsentiert vier Optionen für die Angriffe eines Monsters. Zwei Spalten führen waffenbasierende Angriffe auf, die eine mit einem hohen, die andere mit einem niedrigen Bonus. Verwende die höheren Angriffs- und Schadenswerte für den Hauptangriff des Monsters. Sollte es über zusätzliche, weniger mächtige Angriffe verfügen, dann verwende die niedrigeren Angriffs- und Schadenswerte für diese Angriffe. Wenn eine Kreatur z.B. als Fernkämpfer ausgelegt ist, würde sie die hohen Werte für ihre Langbogenangriffe und die niedrigen Werte für ihre Langschwertangriffe verwenden. Du kannst diese Werte vermischen und anpassen. Da z.B. Fernkampfangriffe meist weniger Schaden verursachen, könntest du für einen Langbogenangriff den höheren Angriffswert, aber den niedrigeren Schadenswert verwenden.

Die anderen beiden Spalten decken Natürliche Angriffe ab – entweder handelt es sich um zwei Angriffe (z.B. 2 Hiebe oder 2 Klauenangriffe) oder um einen mächtigen Primär- und zwei schwächere Sekundärangriffe (z.B. 1 Biss- und 2 Klauenangriffe). Auf manchen Stufen kann ein Monster einen negativen Wert als Angriffsbonus aufweisen; dies bedeutet, dass diese Anzahl an Angriffen wahrscheinlich zu stark für ein Monster dieses HG ist. Diese Einträge sind der Vollständigkeit halber beigefügt.

Die Zahl in Klammern gibt die Schadensmenge an, die jeder Angriff verursacht. „+10/+5 (10)" bedeutet z.B., dass das Monster bei einem Vollen Angriff einen Angriff mit +10 und einen weiteren mit +5 ausführt und dass jeder Angriff im Durchschnitt 10 Schadenspunkte verursacht. „1 mit +10 (10), 2 mit +5 (5)" würde heißen, dass das Monster 1 Angriff +10 ausführt, der 10 Schadenspunkte verursacht, sowie 2 Angriffe mit +5, welche jeweils 5 Schadenspunkte verursachen.

Notiere den Angriffsbonus und den Schaden für die Angriffe des Monsters; in Schritt 9 wirst du den Schadenswerten Würfel zuweisen (siehe Seite 241). Falls dein Monster eine andere Anzahl an Angriffen besitzen sollte (z.B. 4 Tentakelangriffe), findest du in diesem Abschnitt Tipps, wie du die Angriffe mittels Tabelle 1-1 auf Seite 291 des *Monsterhandbuches* verändern kannst.

Einträge für Aufgabenbereiche lesen

Jeder Abschnitt auf den folgenden Seiten erklärt kurz das Konzept hinter dem jeweiligen Aufgabenbereich und liefert dir dann die folgenden Werkzeuge:

Thema: Diese Beispiele erklären einige der häufigeren Monsterarten, die du mit diesem Aufgabenbereich erschaffen kannst. Der Themaeintrag empfiehlt die Verteilung der Hauptattributswerte, Fertigkeiten und Monsteroptionen. Einträge für Zauberwirker enthalten auch vorgeschlagene Zauberlisten. All diese Auflistungen sind aber nur Vorschläge und sollen dir eine Hilfestellung sein, welche Monsteroptionen am ehesten geeignet sind.

Hauptspielwerte: Die meisten Spielwerte des Aufgabenbereiches findest du tabellarisch nach HG aufbereitet jeweils in der unteren Hälfte der linken Seite.

Angriffsspielwerte: Auf der rechten Seite findest du dann die nach HG sortierte Tabelle mit Angriffsoptionen und Schadenswerten.

Aufgabenbereich: Kampfbeteiligter

Kampfbeteiligte kommen in den meisten Regionen am häufigsten vor. Ein Kampfbeteiligter glänzt am ehesten auf dem Schlachtfeld. Ein solches Monster besitzt in der Regel hohe körperliche Spielwerte und mächtige Angriffe. Starke Verteidigungen, Trefferpunkte und Angriffe sind wichtiger als Fertigkeiten und andere Optionen. Dieser Aufgabenbereich deckt eine breite Vielfalt an Kreaturen von tumben Bestien bis hin zu erfahrenen Generälen ab. Zu den typischen Kampfbeteiligten gehören die meisten Tiere und Ungeziefer, die meisten Dämonen, Golems und Riesen, Oger, Trolle, Worgs und Würger.

Themen für Kampfbeteiligte

Die folgenden Themen decken viele der Kampfstile ab, die von Kampfbeteiligten genutzt werden:

Befehlshaber: Der Befehlshaber führt durch sein Vorbild und inspiriert seine Verbündeten zu größeren Erfolgen. *Attributsmodifikatoren* - Stärke und Charisma; *Fertigkeiten* - Akrobatik, Diplomatie, Einschüchtern, Reiten; *Kampfoptionen* - Hand des Kriegers, Herausforderung, Verbesserte Initiative; *Gesellschaftsoptionen* - Heldenhafte Erholung, Stärkende Präsenz.

Jäger: Der Jäger ist darin ausgebildet, seine Gegner zu bekämpfen, indem er ihnen nachschleicht und das Überraschungsmoment nutzt. *Attributsmodifikatoren* - Stärke oder Geschicklichkeit und Weisheit; *Fertigkeiten* - Klettern, Mit Tieren umgehen, Schwimmen, Überlebenskunst, Wahrnehmung; *Kampfoptionen* - Blutungsschaden, Erzfeind, Fallen stellen, Kritische Treffer; *Gesellschaftsoption* - Wachsamkeit.

Plänkler: Der Plänkler stürmt ins Getümmel hinein und wieder hinaus und nutzt dabei Schnelligkeit und Tricks. *Attributsmodifikatoren* - Geschicklichkeit und Charisma; *Fertigkeiten* - Akrobatik, Entfesselungskunst, Heimlichkeit, Klettern; *Kampfoptionen* - Beweglicher Angriff, Experte im Ausweichen, Versetzender Angriff, Zusätzlicher Angriff; *Allgemeine Option* - Geländemarsch.

Reiter: Derartige Wesen reiten auf einer anderen Kreatur und nutzen ihre Position zu ihrem Vorteil. *Attributsmodifikatoren* - Geschicklichkeit und Stärke; *Fertigkeiten* - Einschüchtern, Mit Tieren umgehen, Reiten; *Kampfoptionen* - Rittmeister, Mächtiger Sturmangriff, Verbesserte Initiative.

Tabelle 5-1: Hauptwerte für Kampfbeteiligte

	Attributsmodifikatoren							Fähigkeits-	Zauber-	Fertigkeiten		
HG	RK	RW	REF	WIL	ZÄH	KMV	TP	SG	SG	Meister	Gut	Optionen
1/2	13, B 12, FF 12	+1	+0	+1	13	11	9	9	+3, +2, +1	+8 (1)	+5 (2)	1 Kampf
1	14, B 12, FF 12	+2	+1	+2	14	16	10	10	+3, +2, +1	+9 (1)	+6 (2)	1 Kampf
2	16, B 12, FF 12	+3	+1	+3	16	22	11	11	+3, +2, +1	+10 (1)	+7 (2)	1 Kampf
3	17, B 12, FF 12	+4	+2	+4	18	33	12	11	+4, +2, +1	+11 (1)	+8 (2)	1 Beliebige, 1 Kampf
4	19, B 12, FF 14	+5	+3	+5	20	44	13	12	+4, +3, +1	+12 (1)	+9 (2)	1 Beliebige, 1 Kampf
5	20, B 12, FF 15	+6	+4	+6	21	60	13	12	+5, +3, +2	+13 (1)	+10 (2)	1 Beliebige, 1 Kampf
6	21, B 12, FF 15	+7	+5	+7	23	77	14	12	+5, +3, +2	+14 (1)	+11 (2)	1 Beliebige, 1 Kampf
7	22, B 13, FF 16	+8	+6	+8	24	93	15	12	+6, +4, +2	+15 (1)	+12 (2)	1 Beliebige, 1 Kampf
8	23, B 13, FF 17	+9	+7	+9	26	110	16	13	+6, +4, +2	+16 (1)	+13 (2)	1 Beliebige, 1 Kampf
9	25, B 15, FF 18	+10	+8	+10	28	126	16	13	+7, +4, +3	+17 (1)	+14 (2)	1 Beliebige, 1 Kampf
10	26, B 15, FF 19	+11	+9	+11	29	143	17	13	+7, +5, +3	+18 (1)	+14 (2)	1 Beliebige, 1 Kampf
11	27, B 16, FF 20	+12	+10	+12	30	159	18	13	+8, +5, +3	+19 (1)	+15 (2)	1 Beliebige, 1 Kampf
12	29, B 17, FF 21	+13	+11	+13	32	176	19	14	+8, +5, +4	+20 (1)	+16 (2)	1 Beliebige, 2 Kampf
13	30, B 18, FF 22	+14	+12	+14	33	198	19	14	+9, +6, +4	+21 (1)	+17 (2)	1 Beliebige, 2 Kampf
14	31, B 18, FF 23	+15	+12	+15	34	220	20	14	+9, +6, +4	+23 (1)	+18 (2)	1 Beliebige, 2 Kampf
15	32, B 19, FF 24	+16	+13	+16	36	242	21	14	+10, +7, +5	+25 (1)	+20 (2)	1 Beliebige, 2 Kampf
16	33, B 19, FF 24	+17	+14	+17	37	264	22	15	+11, +7, +5	+27 (1)	+22 (2)	1 Beliebige, 2 Kampf
17	34, B 20, FF 25	+18	+15	+18	38	297	22	15	+11, +8, +5	+29 (1)	+23 (2)	1 Beliebige, 2 Kampf
18	35, B 21, FF 26	+18	+16	+18	39	330	23	15	+12, +8, +6	+31 (1)	+25 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf
19	36, B 21, FF 27	+19	+16	+19	40	363	24	16	+13, +9, +6	+33 (1)	+27 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf
20	38, B 22, FF 28	+20	+17	+20	42	407	25	17	+13, +9, +6	+35 (1)	+28 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf
21	39, B 23, FF 29	+21	+18	+21	43	440	25	17	+14, +10, +7	+37 (1)	+30 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf
22	41, B 24, FF 30	+21	+18	+21	45	484	26	18	+14, +10, +7	+39 (1)	+32 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf
23	42, B 25, FF 31	+22	+19	+22	46	528	27	19	+15, +11, +7	+41 (1)	+33 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf
24	44, B 26, FF 33	+23	+20	+23	48	572	28	20	+15, +11, +8	+43 (1)	+35 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf
25	45, B 27, FF 33	+24	+21	+24	50	616	28	20	+16, +12, +8	+45 (1)	+37 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf
26	46, B 27, FF 34	+25	+22	+25	51	660	29	21	+16, +12, +8	+47 (1)	+38 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf
27	47, B 28, FF 35	+26	+23	+26	52	704	30	22	+17, +13, +9	+49 (1)	+40 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf
28	48, B 28, FF 36	+27	+24	+27	53	748	31	23	+17, +13, +9	+51 (1)	+42 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf
29	49, B 29, FF 36	+28	+25	+28	54	792	32	24	+18, +14, +10	+53 (1)	+43 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf
30	50, B 30, FF 37	+29	+26	+29	55	836	33	25	+18, +15, +10	+55 (1)	+45 (2)	1 Beliebige, 3 Kampf

Scharfschütze: Dieses Monster greift aus der Entfernung an und nutzt dazu in der Regel eine Armbrust, einen Bogen oder eine Feuerwaffe. *Attributsmodifikatoren* - Geschicklichkeit und Weisheit; *Fertigkeiten* - Akrobatik, Heimlichkeit, Wahrnehmung; *Kampfoptionen* - Fernschuss, Feuerwaffenkundig, Präzisionsschuss, Schnelles Nachladen, Zusätzlicher Angriff; *Allgemeine Option* - Magische Waffe.

Schläger: Der Schläger ist groß und kantig; er trifft hart und kann Unmengen an Schaden schlucken. *Attributsmodifikatoren* - Stärke und Konstitution; *Fertigkeiten* - Einschüchtern, Klettern, Schwimmen; *Kampfoptionen* - Heftiger Angriff, Schadensreduzierung, Unverwüstlich, Zerreißen, Zusätzliche Trefferpunkte.

Störer: Statt hohen Schaden auszuteilen, stört dieses Monster die Kampffähigkeiten seiner Gegner. Dieses Thema bietet mehrere potentielle Optionen, aber gib dem Monster maximal zwei. *Attributsmodifikatoren* - Stärke und Konstitution; *Fertigkeiten* - Einschüchtern, Heimlichkeit, Wahrnehmung; *Kampfoptionen* - Attributsschaden, Betäubungsangriff, Blut saugen, Furchtangriff, Lähmung, Lebenskraftentzug, Verteidigung zerschlagen.

Taktiker: Der Taktiker hat stets ein Ass im Ärmel und verlässt sich mehr auf seinen Kopf als auf seine Muskeln. *Attributsmodifikatoren* - Intelligenz und Geschicklichkeit; *Fertigkeiten* - Bluffen, Entfesselungskunst, Wahrnehmung; *Kampfoptionen* - Geschosse abwehren, Hinterhältiger Angriff, Kampfmanöver, Magierjäger, Verbessertes Verteidigung zerschlagen.

Unberührbarer: Der Unberührbare wird von umfassenden Verteidigungen geschützt und lässt sich von den meisten Angriffen daher nicht beeindrucken. *Attributsmodifikatoren* - Konstitution und Geschicklichkeit; *Fertigkeiten* - Akrobatik, Überlebenskunst, Wahrnehmung; *Kampfoptionen* - Experte im Ausweichen oder Zusätzliche Rüstung, Immunität, Reflexbewegung, Schadensreduzierung, Zauberresistenz.

Klassen für Kampfbeteiligte

Falls dein Monster sich so verhalten soll, als besäße es eine Charakterklasse (wie auf Seite 196 beschrieben), erhält es eine Klassenschablone. Die folgenden Klassenschablonen erfordern, dass das Monster dem Aufgabenbereich des Kampfbeteiligten angehört: Barbar, Kämpfer, Mönch, Paladin, Ritter, Schütze und Waldläufer. Vergleiche hinsichtlich von Reittieren und Tiergefährten den Kasten auf Seite 209.

Tabelle 5-2: Angriffsspielwerte für Kampfbeteiligte

	Waffenangriffe		Natürliche Angriffe	
HG	**Hoch (Schaden)**	**Niedrig (Schaden)**	**Zwei (Schaden)**	**Drei (Schaden)**
1/2	+1 (5)	+0 (4)	2 mit –1 (4)	1 mit –1 (6), 2 mit –6 (4)
1	+2 (8)	+1 (6)	2 mit +0 (4)	1 mit +0 (6), 2 mit –5 (4)
2	+4 (11)	+3 (8)	2 mit +2 (6)	1 mit +2 (6), 2 mit –3 (4)
3	+6 (14)	+4 (10)	2 mit +6 (8)	1 mit +6 (10), 2 mit +1 (5)
4	+8 (17)	+6 (13)	2 mit +8 (9)	1 mit +8 (12), 2 mit +3 (6)
5	+10/+5 (15)	+7/+2 (11)	2 mit +10 (11)	1 mit +10 (15), 2 mit +5 (8)
6	+12/+7 (18)	+8/+3 (13)	2 mit +12 (14)	1 mit +12 (19), 2 mit +7 (10)
7	+13/+8 (22)	+10/+5 (16)	2 mit +13 (17)	1 mit +13 (22), 2 mit +8 (11)
8	+15/+10 (26)	+11/+6 (19)	2 mit +15 (20)	1 mit +15 (26), 2 mit +10 (13)
9	+17/+12 (29)	+12/+7 (22)	2 mit +17 (22)	1 mit +17 (30), 2 mit +12 (15)
10	+18/+13/+8 (28)	+13/+8/+3 (21)	2 mit +18 (25)	1 mit +18 (33), 2 mit +13 (17)
11	+19/+14/+9 (32)	+14/+9/+4 (23)	2 mit +19 (28)	1 mit +19 (37), 2 mit +14 (19)
12	+21/+16/+11 (35)	+15/+10/+5 (26)	2 mit +21 (31)	1 mit +21 (41), 2 mit +16 (21)
13	+22/+17/+12 (38)	+16/+11/+6 (28)	2 mit +22 (33)	1 mit +22 (44), 2 mit +17 (22)
14	+23/+18/+13 (41)	+17/+12/+7 (30)	2 mit +23 (36)	1 mit +23 (48), 2 mit +18 (24)
15	+24/+19/+14/+9 (41)	+18/+13/+8/+3 (31)	2 mit +24 (39)	1 mit +24 (52), 2 mit +19 (26)
16	+26/+21/+16/+11 (47)	+19/+14/+9/+4 (35)	2 mit +26 (44)	1 mit +26 (59), 2 mit +21 (30)
17	+27/+22/+17/+12 (53)	+20/+15/+10/+5 (40)	2 mit +27 (50)	1 mit +27 (66), 2 mit +22 (33)
18	+28/+23/+18/+13 (59)	+21/+16/+11/+6 (44)	2 mit +28 (55)	1 mit +28 (74), 2 mit +23 (37)
19	+29/+24/+19/+14 (65)	+22/+17/+12/+7 (48)	2 mit +29 (61)	1 mit +29 (81), 2 mit +24 (41)
20	+30/+25/+20/+15 (70)	+23/+18/+13/+8 (53)	2 mit +30 (66)	1 mit +30 (88), 2 mit +25 (44)
21	+31/+26/+21/+16 (76)	+24/+19/+14/+9 (58)	2 mit +31 (72)	1 mit +31 (96), 2 mit +26 (48)
22	+32/+27/+22/+17 (82)	+25/+20/+15/+10 (62)	2 mit +32 (77)	1 mit +32 (103), 2 mit +27 (52)
23	+33/+28/+23/+18 (88)	+26/+21/+16/+11 (66)	2 mit +33 (83)	1 mit +33 (110), 2 mit +28 (55)
24	+35/+30/+25/+20 (97)	+27/+22/+17/+12 (73)	2 mit +35 (91)	1 mit +35 (121), 2 mit +30 (61)
25	+36/+31/+26/+21 (105)	+28/+23/+18/+13 (79)	2 mit +36 (99)	1 mit +36 (132), 2 mit +31 (66)
26	+37/+32/+27/+22 (114)	+29/+24/+19/+14 (85)	2 mit +37 (108)	1 mit +37 (143), 2 mit +32 (72)
27	+38/+33/+28/+23 (123)	+30/+25/+20/+15 (91)	2 mit +38 (116)	1 mit +38 (154), 2 mit +33 (77)
28	+39/+34/+29/+24 (132)	+31/+26/+21/+16 (97)	2 mit +39 (124)	1 mit +39 (165), 2 mit +34 (83)
29	+40/+35/+30/+25 (140)	+32/+27/+22/+17 (103)	2 mit +40 (132)	1 mit +40 (176), 2 mit +35 (88)
30	+41/+36/+31/+26 (149)	+33/+28/+23/+18 (108)	2 mit +41 (141)	1 mit +41 (187), 2 mit +36 (94)

Aufgabenbereich: Experte

Experten verfügen über umfassendes Wissen und treten oft als Anführer, Berater oder Elitesoldaten in Erscheinung. Ein Monster des Aufgabenbereiches Experte besitzt in der Regel einen hohen Intelligenzmodifikator, während seine anderen Spielwerte von seinem Aufgabenbereich abhängen. Seine wichtigsten Eigenschaften sind starke Fertigkeiten und Optionen zur Interaktion. Da dieser Aufgabenbereich zudem flexibler ist als die anderen, wählen viele Experten die Option Sekundäre Magie- oder taktische Kampfoptionen.

Zu den Experten gehören üblicherweise Doppelgänger, Imps, Intellektverschlinger, Pixies und Unsichtbare Pirscher.

Themen für Experten

Die folgenden Themen repräsentieren Fertigkeitsgruppen und Wissensgebiete, welchen sich ein Experte möglicherweise widmet:

Apotheker: Der Apotheker kennt sich umfassend in der Herstellung alchemistischer Mixturen aus. Er könnte ein Alchemist oder ein Dorfheiler sein. *Attributsmodifikatoren* - Intelligenz und Konstitution; *Fertigkeiten* - Handwerk (Alchemie), Heilkunde, Schätzen, Wissen (Arkanes), Wissen (Natur), Zauberkunde; *Kampfoption* - Bomben; *Magieoptionen* - Durchschnittlichen Zustand entfernen, Mächtige Heilung, Schwächeren Zustand entfernen, Sekundäre Magie (Zauberliste Alchemie oder Heilung), Mutagen, Zaubertränke.

Berater: Der Berater ist meist ein Gehilfe einer mächtigeren Kreatur, welche er unterstützt. *Attributsmodifikatoren* - Charisma und Weisheit; *Fertigkeiten* - Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Motiv erkennen, Wissen (Adel), Wissen (Lokales); *Kampfoption* - Verbesserte Initiative; *Gesellschaftsoptionen* - Beredsamkeit, Entschlüpfender Geist, Lied des Erfolges, Wachsamkeit.

Gelehrter: Dank ausgedehnter Studien verfügt der Gelehrte über ausführliche Informationen zu diversen Themen und wird so zu einer wertvollen Ressource. *Attributsmodifikatoren* - Intelligenz und Weisheit; *Fertigkeiten* - Magischen Gegenstand benutzen, Schätzen, Wissen (jedes), Zauberkunde; *Magieoptionen* - Neigung zur Magie, Schutz; *Gesellschaftsoption* - Kundig; *Allgemeine Option* - Sekundäre Magie (Zauberliste Magie oder Wissen).

Künstler: Der Künstler ist für die Bühne geboren und stellt eine umfangreiche Show auf die Beine. *Attributsmodifikatoren* - Charisma

Tabelle 5-3: Hauptwerte für Experten

		Attributsmodifikatoren						Fähigkeits-	Zauber-	Fertigkeiten		
HG	RK	RW	REF	WIL	ZÄH	KMV	TP	SG	SG	Meister	Gut	Optionen
1/2	11, B 10, FF 10	+0	+3	+0	11	10	11	11	+3, +2, +1	+8 (3)	+5 (2)	1 Beliebige
1	12, B 10, FF 10	+1	+4	+1	12	15	12	12	+3, +2, +1	+9 (3)	+6 (2)	1 Beliebige
2	14, B 10, FF 10	+1	+5	+1	14	20	13	13	+3, +2, +1	+10 (3)	+7 (2)	1 Beliebige
3	15, B 10, FF 11	+2	+6	+2	16	30	14	13	+4, +2, +1	+11 (3)	+8 (2)	1 Beliebige, 1 Gesellschaft
4	17, B 10, FF 12	+3	+7	+3	18	40	15	14	+4, +3, +1	+12 (3)	+9 (2)	1 Beliebige, 1 Gesellschaft
5	18, B 10, FF 13	+4	+8	+4	19	55	15	14	+5, +3, +2	+13 (3)	+10 (2)	1 Beliebige, 1 Gesellschaft
6	19, B 11, FF 14	+5	+9	+5	21	70	16	14	+5, +3, +2	+14 (3)	+11 (2)	1 Beliebige, 1 Gesellschaft
7	20, B 12, FF 15	+6	+10	+6	22	85	17	14	+6, +4, +2	+15 (3)	+12 (2)	1 Beliebige, 1 Gesellschaft
8	21, B 12, FF 15	+7	+11	+7	24	100	18	15	+6, +4, +2	+16 (3)	+13 (2)	1 Beliebige, 1 Gesellschaft
9	23, B 13, FF 17	+8	+12	+8	26	115	18	15	+7, +4, +3	+17 (3)	+14 (2)	1 Beliebige, 1 Gesellschaft
10	24, B 14, FF 18	+9	+13	+9	27	130	19	15	+7, +5, +3	+18 (3)	+14 (2)	1 Beliebige, 1 Gesellschaft
11	25, B 15, FF 18	+10	+14	+10	28	145	20	15	+8, +5, +3	+19 (3)	+15 (2)	1 Beliebige, 1 Gesellschaft
12	27, B 16, FF 20	+11	+15	+11	30	160	21	16	+8, +5, +4	+20 (3)	+16 (2)	2 Allgemeine, 1 Gesellschaft
13	28, B 16, FF 21	+12	+16	+12	31	180	21	16	+9, +6, +4	+21 (3)	+17 (2)	2 Allgemeine, 1 Gesellschaft
14	29, B 17, FF 21	+12	+17	+12	32	200	22	16	+9, +6, +4	+23 (3)	+18 (2)	2 Allgemeine, 1 Gesellschaft
15	30, B 18, FF 22	+13	+18	+13	34	220	23	16	+10, +7, +5	+25 (3)	+20 (2)	2 Allgemeine, 1 Gesellschaft
16	31, B 18, FF 23	+14	+19	+14	35	240	24	17	+11, +7, +5	+27 (3)	+22 (2)	2 Allgemeine, 1 Gesellschaft
17	32, B 19, FF 24	+15	+20	+15	36	270	24	17	+11, +8, +5	+29 (3)	+23 (2)	2 Allgemeine, 1 Gesellschaft
18	33, B 19, FF 24	+16	+20	+16	37	300	25	17	+12, +8, +6	+31 (3)	+25 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft
19	34, B 20, FF 25	+16	+21	+16	38	330	26	18	+13, +9, +6	+33 (3)	+27 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft
20	36, B 21, FF 27	+17	+22	+17	40	370	27	19	+13, +9, +6	+35 (3)	+28 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft
21	37, B 22, FF 27	+18	+23	+18	41	400	27	19	+14, +10, +7	+37 (3)	+30 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft
22	39, B 23, FF 29	+18	+23	+18	43	440	28	20	+14, +10, +7	+39 (3)	+32 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft
23	40, B 24, FF 30	+19	+24	+19	44	480	29	21	+15, +11, +7	+41 (3)	+33 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft
24	42, B 25, FF 31	+20	+25	+20	46	520	30	22	+15, +11, +8	+43 (3)	+35 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft
25	43, B 25, FF 32	+21	+26	+21	48	560	30	22	+16, +12, +8	+45 (3)	+37 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft
26	44, B 26, FF 33	+22	+27	+22	49	600	31	23	+16, +12, +8	+47 (3)	+38 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft
27	45, B 27, FF 33	+23	+28	+23	50	640	32	24	+17, +13, +9	+49 (3)	+40 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft
28	46, B 27, FF 34	+24	+29	+24	51	680	33	25	+17, +13, +9	+51 (3)	+42 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft
29	47, B 28, FF 35	+25	+30	+25	52	720	34	26	+18, +14, +10	+53 (3)	+43 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft
30	48, B 28, FF 36	+26	+31	+26	53	760	35	27	+18, +15, +10	+55 (3)	+45 (2)	3 Allgemeine, 1 Gesellschaft

und Geschicklichkeit; *Fertigkeiten* - Akrobatik, Auftreten (jedes), Entfesselungskunst, Fingerfertigkeit, Verkleiden; *Kampfoptionen* – Beweglichkeit, Experte im Ausweichen; *Gesellschaftsoptionen* – Beredsamkeit, Faszinieren, Stärkende Präsenz.

Ortskundiger: Ein Ortskundiger ist mit einem bestimmten Gebiet vertraut oder weiß, wie man in der Wildnis zurechtkommt; er kann Leute dorthin bringen, wohin sie gehen müssen. *Attributsmodifikatoren* - Weisheit und Konstitution; *Fertigkeiten* - Klettern, Mit Tieren umgehen, Schwimmen, Überlebenskunst, Wahrnehmung, Wissen (Lokales), Wissen (Natur); *Kampfoption* - Zusätzliche Trefferpunkte; *Gesellschaftsoptionen* - Geräusche nachahmen, Tierfreund, Wachsamkeit; *Allgemeine Option* - Geländemarsch (Unterholz).

Spion: Als ausgebildeter Experte muss der Spion auf jede Situation vorbereitet sein. *Attributsmodifikatoren* - Charisma und Geschicklichkeit; *Fertigkeiten* - Bluffen, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, Mechanismus ausschalten, Verkleiden; *Kampfoptionen* - Gift, Hinterhältiger Angriff, Ständige Unsichtbarkeit; *Gesellschaftsoptionen* - Beredsamkeit, Entschlüpfender Geist, Wachsamkeit.

Täuscher: Dieser Meister der List ist mit einer Silberzunge gesegnet und weiß, wie er erreicht, was er will. *Attributsmodifikatoren* - Charisma und Intelligenz; *Fertigkeiten* - Auftreten (Redekunst), Bluffen, Motiv erkennen,Verkleiden, Wissen (Lokales); *Kampfoption* - Hinterhältiger Angriff; *Gesellschaftsoptionen* - Beredsamkeit, Entschlüpfender Geist, Furcht erwecken, Wachsamkeit.

Zauberschmied: Der Zauberschmied kennt sich mit Gegenständen und ihrer Herstellung aus; er könnte ein Handwerker, ein Händler oder ein Experte für magische Gerätschaften sein. *Attributsmodifikatoren* - Intelligenz und Charisma oder Stärke; *Fertigkeiten* - Handwerk (jedes), Magischen Gegenstand benutzen, Mechanismus ausschalten, Schätzen, Wissen (Baukunst); *Kampfoption* - Feuerwaffenkundig; *Magieoptionen*: Neigung zur Magie; *Gesellschaftsoption* - Handelskundig; *Allgemeine Option* - Magische Waffe.

Klassen für Experten

Falls dein Monster sich so verhalten soll, als besäße es eine Charakterklasse (wie auf Seite 196 beschrieben), erhält es eine Klassenschablone. Die folgenden Klassenschablonen erfordern, dass das Monster dem Aufgabenbereich des Experten angehört: Alchemist, Bard, Inquisitor, Kampfmagus und Schurke.

Tabelle 5-4: Angriffsspielwerte für Experten

	Waffenangriffe		Natürliche Angriffe	
HG	**Hoch (Schaden)**	**Niedrig (Schaden)**	**Zwei (Schaden)**	**Drei (Schaden)**
1/2	+1 (4)	+0 (3)	2 mit –2 (4)	1 mit –2 (6), 2 mit –7 (4)
1	+2 (7)	+1 (5)	2 mit –1 (4)	1 mit –1 (6), 2 mit –6 (4)
2	+4 (10)	+3 (7)	2 mit +1 (6)	1 mit +1 (6), 2 mit –4 (4)
3	+6 (13)	+4 (9)	2 mit +4 (7)	1 mit +4 (9), 2 mit –1 (5)
4	+8 (16)	+6 (12)	2 mit +6 (8)	1 mit +6 (11), 2 mit +1 (6)
5	+10 (19)	+7 (15)	2 mit +7 (10)	1 mit +7 (14), 2 mit +2 (7)
6	+12 (24)	+8 (18)	2 mit +8 (13)	1 mit +8 (17), 2 mit +3 (9)
7	+13/+8 (20)	+10/+5 (15)	2 mit +10 (15)	1 mit +10 (20), 2 mit +5 (10)
8	+15/+10 (23)	+11/+6 (17)	2 mit +11 (18)	1 mit +11 (24), 2 mit +6 (12)
9	+17/+12 (26)	+12/+7 (20)	2 mit +12 (20)	1 mit +12 (27), 2 mit +7 (14)
10	+18/+13 (30)	+13/+8 (22)	2 mit +13 (23)	1 mit +13 (30), 2 mit +8 (15)
11	+19/+14 (33)	+14/+9 (25)	2 mit +14 (25)	1 mit +14 (34), 2 mit +9 (17)
12	+21/+16 (36)	+15/+10 (27)	2 mit +15 (28)	1 mit +15 (37), 2 mit +10 (19)
13	+22/+17 (39)	+16/+11 (30)	2 mit +16 (30)	1 mit +16 (40), 2 mit +11 (20)
14	+23/+18/+13 (37)	+17/+12/+7 (28)	2 mit +17 (33)	1 mit +17 (44), 2 mit +12 (22)
15	+24/+19/+14 (40)	+18/+13/+8 (30)	2 mit +18 (35)	1 mit +18 (47), 2 mit +13 (24)
16	+26/+21/+16 (46)	+19/+14/+9 (34)	2 mit +19 (40)	1 mit +19 (54), 2 mit +14 (27)
17	+27/+22/+17 (51)	+20/+15/+10 (38)	2 mit +20 (45)	1 mit +20 (60), 2 mit +15 (30)
18	+28/+23/+18 (57)	+21/+16/+11 (43)	2 mit +21 (50)	1 mit +21 (67), 2 mit +16 (34)
19	+29/+24/+19 (63)	+22/+17/+12 (47)	2 mit +22 (55)	1 mit +22 (74), 2 mit +17 (37)
20	+30/+25/+20 (68)	+23/+18/+13 (51)	2 mit +23 (60)	1 mit +23 (80), 2 mit +18 (40)
21	+31/+26/+21/+16 (69)	+24/+19/+14/+9 (52)	2 mit +24 (65)	1 mit +24 (87), 2 mit +19 (44)
22	+32/+27/+22/+17 (75)	+25/+20/+15/+10 (56)	2 mit +25 (70)	1 mit +25 (94), 2 mit +20 (47)
23	+33/+28/+23/+18 (80)	+26/+21/+16/+11 (60)	2 mit +26 (75)	1 mit +26 (100), 2 mit +21 (50)
24	+35/+30/+25/+20 (88)	+27/+22/+17/+12 (66)	2 mit +27 (83)	1 mit +27 (110), 2 mit +22 (55)
25	+36/+31/+26/+21 (96)	+28/+23/+18/+13 (72)	2 mit +28 (90)	1 mit +28 (120), 2 mit +23 (60)
26	+37/+32/+27/+22 (104)	+29/+24/+19/+14 (77)	2 mit +29 (98)	1 mit +29 (130), 2 mit +24 (65)
27	+38/+33/+28/+23(112)	+30/+25/+20/+15 (83)	2 mit +30 (105)	1 mit +30 (140), 2 mit +25 (70)
28	+39/+34/+29/+24 (120)	+31/+26/+21/+16 (88)	2 mit +31 (113)	1 mit +31 (150), 2 mit +26 (75)
29	+40/+35/+30/+25 (128)	+32/+27/+22/+17 (93)	2 mit +32 (120)	1 mit +32 (160), 2 mit +27 (80)
30	+41/+36/+31/+26 (136)	+33/+28/+23/+18 (99)	2 mit +33 (128)	1 mit +33 (170), 2 mit +28 (85)

Aufgabenbereich: Zauberwirker

Ein Zauberwirker verfügt über eine große Auswahl an Zaubern. Er kann im Kampf schwach sein oder sich auf mächtige Offensivzauber konzentrieren. Ein zauberwirkendes Monster besitzt in der Regel einen hohen Attributsmodifikator in seinem magischen Schlüsselattribut: Intelligenz, Weisheit, oder (häufig bei monströsen Kreaturen) Charisma. Zauber gleichen die schwachen Kampffähigkeiten des Zauberwirkers, seine durchschnittlichen Fertigkeiten und seine wenigen Monsteroptionen aus.

Zu den bekannten Zauberwirkern gehören Couatls, Leichname, Nymphen und Rakschasas.

Besondere Regeln: Jedes Monster, das dem Aufgabenbereich Zauberwirker angehört, erlangt automatisch Zauber, wie unter Schritt 6: Zauber beschrieben (siehe Seite 218). Ein Zauberwirker kann dabei seine gewählten Zauber je nach Thema als Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten behandeln.

Themen für Zauberwirker

Die folgenden Themen enthalten Vorschläge, welche Zauberlisten Zauberwirker der gängigen Ausprägungen wählen könnten.

Kampfmagier: Der Kampfmagier ist bis an die Zähne mit Offensivzaubern bewaffnet – in seinen Augen gibt es kein Problem, das sich nicht wegsprengen ließe. *Attributsmodifikatoren* - Intelligenz und Charisma; *Fertigkeiten* - Wissen (Arkanes), Zauberkunde; *Kampfoptionen* - Energieresistenz, Verbesserte Initiative; *Magieoptionen* - Durchschlagende Zauber, Im Kampf zaubern, Magieangriff; *Zauberlisten* - Hervorrufung, Kampf, Krieg, Stärke.

Kultanhänger: Als Diener dunkler Mächte ist der Kultanhänger ein wahrer Fanatiker. *Attributsmodifikatoren* - Weisheit und Charisma; *Fertigkeiten* - Wissen (Arkanes), Wissen (Die Ebenen), Wissen (Religion), Zauberkunde; *Kampfoptionen* - Gift, Kampfrausch; *Magieoptionen* - Durchschnittlichen Zustand verursachen, Mächtigen Zustand verursachen, Schwächeren Zustand verursachen, Unglück; *Gesellschaftsoption* - Schwächende Präsenz; *Zauberlisten* - Abnormal, Abyssisch, Böses, Chaos, Infernalisches, Nekromantie, Tod, Wahnsinn, Zerstörung.

Naturmagier: Der Naturmagier ist von Ehrfurcht gegenüber der majestätischen Wildnis erfüllt und nutzt die Kräfte der Tier- und Pflanzenwelt. *Attributsmodifikatoren* - Weisheit und

Tabelle 5-5: Hauptwerte für Zauberwirker

		Attributsmodifikatoren						Fähigkeits-	Zauber-	Fertigkeiten		
HG	RK	RW	REF	WIL	ZÄH	KMV	TP	SG	SG	Meister	Gut	Optionen
1/2	9, B 8, FF 8	+0	+3	+0	9	9	11	13	+3, +2, +1	+8 (2)	+5 (1)	1 Magie
1	10, B 8, FF 8	+1	+4	+1	10	13	12	14	+3, +2, +1	+9 (2)	+6 (1)	1 Magie
2	12, B 8, FF 8	+1	+5	+1	12	18	13	15	+3, +2, +1	+10 (2)	+7 (1)	1 Magie
3	13, B 8, FF 8	+2	+6	+2	14	27	14	15	+4, +2, +1	+11 (2)	+8 (1)	1 Beliebige, 1 Magie
4	15, B 8, FF 11	+3	+7	+3	16	36	15	16	+4, +3, +1	+12 (2)	+9 (1)	1 Beliebige, 1 Magie
5	16, B 8, FF 12	+4	+8	+4	17	49	15	16	+5, +3, +2	+13 (2)	+10 (1)	1 Beliebige, 1 Magie
6	17, B 8, FF 12	+5	+9	+5	19	63	16	16	+5, +3, +2	+14 (2)	+11 (1)	1 Beliebige, 1 Magie
7	18, B 8, FF 13	+6	+10	+6	20	76	17	16	+6, +4, +2	+15 (2)	+12 (1)	1 Beliebige, 1 Magie
8	19, B 11, FF 14	+7	+11	+7	22	90	18	17	+6, +4, +2	+16 (2)	+13 (1)	1 Beliebige, 1 Magie
9	21, B 12, FF 15	+8	+12	+8	24	103	18	17	+7, +4, +3	+17 (2)	+14 (1)	1 Beliebige, 1 Magie
10	22, B 13, FF 16	+9	+13	+9	25	117	19	17	+7, +5, +3	+18 (2)	+14 (1)	1 Beliebige, 1 Magie
11	23, B 13, FF 17	+10	+14	+10	26	130	20	17	+8, +5, +3	+19 (2)	+15 (1)	1 Beliebige, 1 Magie
12	25, B 15, FF 18	+11	+15	+11	28	144	21	18	+8, +5, +4	+20 (2)	+16 (1)	1 Beliebige, 2 Magie
13	26, B 15, FF 19	+12	+16	+12	29	162	21	18	+9, +6, +4	+21 (2)	+17 (1)	1 Beliebige, 2 Magie
14	27, B 16, FF 20	+12	+17	+12	30	180	22	18	+9, +6, +4	+23 (2)	+18 (1)	1 Beliebige, 2 Magie
15	28, B 16, FF 21	+13	+18	+13	32	198	23	18	+10, +7, +5	+25 (2)	+20 (1)	1 Beliebige, 2 Magie
16	29, B 17, FF 21	+14	+19	+14	33	216	24	19	+11, +7, +5	+27 (2)	+22 (1)	1 Beliebige, 2 Magie
17	30, B 18, FF 22	+15	+20	+15	34	243	24	19	+11, +8, +5	+29 (2)	+23 (1)	1 Beliebige, 2 Magie
18	31, B 18, FF 23	+16	+20	+16	35	270	25	19	+12, +8, +6	+31 (2)	+25 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
19	32, B 19, FF 24	+16	+21	+16	36	297	26	20	+13, +9, +6	+33 (2)	+27 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
20	34, B 20, FF 25	+17	+22	+17	38	333	27	21	+13, +9, +6	+35 (2)	+28 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
21	35, B 21, FF 26	+18	+23	+18	39	360	27	21	+14, +10, +7	+37 (2)	+30 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
22	37, B 22, FF 27	+18	+23	+18	41	396	28	22	+14, +10, +7	+39 (2)	+32 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
23	38, B 22, FF 28	+19	+24	+19	42	432	29	23	+15, +11, +7	+41 (2)	+33 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
24	40, B 24, FF 30	+20	+25	+20	44	468	30	24	+15, +11, +8	+43 (2)	+35 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
25	41, B 24, FF 30	+21	+26	+21	46	504	30	24	+16, +12, +8	+45 (2)	+37 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
26	42, B 25, FF 31	+22	+27	+22	47	540	31	25	+16, +12, +8	+47 (2)	+38 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
27	43, B 25, FF 32	+23	+28	+23	48	576	32	26	+17, +13, +9	+49 (2)	+40 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
28	44, B 26, FF 33	+24	+29	+24	49	612	33	27	+17, +13, +9	+51 (2)	+42 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
29	45, B 27, FF 33	+25	+30	+25	50	648	34	28	+18, +14, +10	+53 (2)	+43 (1)	1 Beliebige, 3 Magie
30	46, B 27, FF 34	+26	+31	+26	51	684	35	29	+18, +15, +10	+55 (2)	+45 (1)	1 Beliebige, 3 Magie

Charisma; *Fertigkeiten* - Mit Tieren umgehen, Überlebenskunst, Wissen (Natur), Zauberkunde; *Kampfoptionen* – Gift, Rittmeister; *Magieoptionen* - Durchschnittlichen Zustand verursachen, Mächtigen Zustand verursachen, Schwächeren Zustand verursachen; *Gesellschaftsoption* - Mit Tieren sprechen; *Allgemeine Option* - Geländemarsch (Unterholz); *Zauberlisten* – Erde, Natur, Pflanzen, Tiere, Wetter.

Rechtschaffener Streiter: Der Rechtschaffene Streiter kämpft für die Sache des Guten oder der Ordnung und kann nicht von seinem Weg abgebracht werden. *Attributsmodifikatoren* - Weisheit und Charisma; *Fertigkeiten* - Heilkunde, Wissen (Arkanes), Wissen (Religion), Zauberkunde; *Kampfoption* - Zusätzliche Rüstung; *Magieoptionen* - Glück, Schutz, Untote vertreiben; *Gesellschaftsoption* - Schwächende Präsenz; *Zauberlisten* - Celestisch, Gemeinschaft, Heilung, Ordnung, Ruhm, Schutz.

Trickster: Diesem Betrüger darf man niemals vertrauen, verzerren seine Zauber doch die Sinne und täuschen den Verstand. *Attributsmodifikatoren* - Intelligenz und Charisma; *Fertigkeiten* - Bluffen, Fingerfertigkeit, Hinterhältiger Angriff, Wissen (Arkanes), Zauberkunde; *Kampfoption* - ; *Magieoptionen* - Böser Blick, Unglück; *Gesellschaftsoptionen* - Beredsamkeit, Entschlüpfender Geist; *Zauberlisten* – Bezauberung, Chaos, Heimlichkeit, Illusionen, Tricks, Verzauberung.

Wissenshüter: Dank des Studiums uralter Texte kennt sich der Wissenshüter mit den fundamentalen Prinzipen der Magie aus.

Attributsmodifikatoren - Intelligenz; *Fertigkeiten* - Magischen Gegenstand benutzen, Wissen (Arkanes), Wissen (Die Ebenen), Wissen (Geschichte), Zauberkunde; *Magieoptionen* - Beliebig oft einsetzbare Magie, Durchschlagende Zauber, Energieexplosion, Metamagischer Zauber, Neigung zur Magie; *Gesellschaftsoption* - Kundig; *Zauberlisten* – Arkanes, Bannmagie, Hellsichtmagie, Magie, Verwandlung, Wissen.

Klassen für Zauberwirker

Falls dein Monster sich so verhalten soll, als besäße es eine Charakterklasse (wie auf Seite 196 beschrieben), erhält es eine Klassenschablone. Die folgenden Klassenschablonen erfordern, dass das Monster dem Aufgabenbereich des Zauberwirkers angehört: Druide, Hexe, Hexenmeister, Kleriker, Magier, Mystiker und Paktmagier. Das Eidolon eines Paktmagiers ist ein eigenständiges Monster, welches in der Regel als Kampfbeteiligter erschaffen wird.

Tabelle 5-6: Angriffsspielwerte für Zauberwirker

	Waffenangriffe		Natürliche Angriffe	
HG	**Hoch (Schaden)**	**Niedrig (Schaden)**	**Zwei (Schaden)**	**Drei (Schaden)**
1/2	+1 (4)	+0 (3)	2 mit –2 (4)	1 mit –2 (6), 2 mit –7 (4)
1	+2 (6)	+1 (5)	2 mit –1 (4)	1 mit –1 (6), 2 mit –6 (4)
2	+4 (9)	+3 (6)	2 mit +1 (6)	1 mit +1 (6), 2 mit –4 (4)
3	+6 (12)	+4 (8)	2 mit +2 (6)	1 mit +2 (8), 2 mit –3 (4)
4	+8 (14)	+6 (11)	2 mit +6 (8)	1 mit +6 (10), 2 mit +1 (5)
5	+10 (18)	+7 (13)	2 mit +7 (9)	1 mit +7 (12), 2 mit +2 (6)
6	+12 (22)	+8 (16)	2 mit +8 (12)	1 mit +8 (15), 2 mit +3 (8)
7	+13/+8 (18)	+10/+5 (13)	2 mit +10 (14)	1 mit +10 (18), 2 mit +5 (9)
8	+15/+10 (21)	+11/+6 (16)	2 mit +11 (16)	1 mit +11 (21), 2 mit +6 (11)
9	+17/+12 (24)	+12/+7 (18)	2 mit +12 (18)	1 mit +12 (24), 2 mit +7 (12)
10	+18/+13 (27)	+13/+8 (20)	2 mit +13 (21)	1 mit +13 (27), 2 mit +8 (14)
11	+19/+14 (30)	+14/+9 (22)	2 mit +14 (23)	1 mit +14 (30), 2 mit +9 (15)
12	+21/+16 (33)	+15/+10 (24)	2 mit +15 (25)	1 mit +15 (33), 2 mit +10 (17)
13	+22/+17 (36)	+16/+11 (27)	2 mit +16 (27)	1 mit +16 (36), 2 mit +11 (18)
14	+23/+18/+13 (34)	+17/+12/+7 (25)	2 mit +17 (30)	1 mit +17 (39), 2 mit +12 (20)
15	+24/+19/+14 (36)	+18/+13/+8 (27)	2 mit +18 (32)	1 mit +18 (42), 2 mit +13 (21)
16	+26/+21/+16 (41)	+19/+14/+9 (31)	2 mit +19 (36)	1 mit +19 (48), 2 mit +14 (24)
17	+27/+22/+17 (46)	+20/+15/+10 (35)	2 mit +20 (41)	1 mit +20 (54), 2 mit +15 (27)
18	+28/+23/+18 (51)	+21/+16/+11 (39)	2 mit +21 (45)	1 mit +21 (60), 2 mit +16 (30)
19	+29/+24/+19 (56)	+22/+17/+12 (42)	2 mit +22 (50)	1 mit +22 (66), 2 mit +17 (33)
20	+30/+25/+20 (61)	+23/+18/+13 (46)	2 mit +23 (54)	1 mit +23 (72), 2 mit +18 (36)
21	+31/+26/+21/+16 (63)	+24/+19/+14/+9 (47)	2 mit +24 (59)	1 mit +24 (78), 2 mit +19 (39)
22	+32/+27/+22/+17 (67)	+25/+20/+15/+10 (51)	2 mit +25 (63)	1 mit +25 (84), 2 mit +20 (42)
23	+33/+28/+23/+18 (72)	+26/+21/+16/+11 (54)	2 mit +26 (68)	1 mit +26 (90), 2 mit +21 (45)
24	+35/+30/+25/+20 (79)	+27/+22/+17/+12 (60)	2 mit +27 (75)	1 mit +27 (99), 2 mit +22 (50)
25	+36/+31/+26/+21 (86)	+28/+23/+18/+13 (65)	2 mit +28 (81)	1 mit +28 (108), 2 mit +23 (54)
26	+37/+32/+27/+22 (94)	+29/+24/+19/+14 (70)	2 mit +29 (88)	1 mit +29 (117), 2 mit +24 (59)
27	+38/+33/+28/+23 (101)	+30/+25/+20/+15 (74)	2 mit +30 (95)	1 mit +30 (126), 2 mit +25 (63)
28	+39/+34/+29/+24 (108)	+31/+26/+21/+16 (79)	2 mit +31 (102)	1 mit +31 (135), 2 mit +26 (68)
29	+40/+35/+30/+25 (115)	+32/+27/+22/+17 (84)	2 mit +32 (108)	1 mit +32 (144), 2 mit +27 (72)
30	+41/+36/+31/+26 (122)	+33/+28/+23/+18 (89)	2 mit +33 (115)	1 mit +33 (153), 2 mit +28 (77)

Schritt 2: Kreaturenart oder Klassenzugehörigkeit

Unter dem normalen Monstererschaffungssystem werden grundlegende Spielwerte wie Grundangriffsbonus, Rettungswurfboni und Trefferpunkte anhand der Kreaturenart und der Klassenstufen eines Monsters berechnet. Bei diesem alternativen System dagegen legt der Aufgabenbereich eines Monsters seine Hauptspielwerte basierend nach seiner Rolle und seinem HG fest. Kreaturenarten und Klassen passen diese Spielwerte sodann an, damit das Monster besser in das anvisierte Konzept passt.

Kreaturenarten und Charakterklassen werden im Folgenden als Schablonen präsentiert, als Gruppen von Anpassungen, die an den Spielwerten eines Aufgabenbereiches vorgenommen werden. Ein nach diesem System erschaffenes Monster definiert sich in erster Linie über seine Kreaturenart oder seine Klassenzugehörigkeit. So würde ein Ghul, der zugleich ein mächtiger Kleriker ist, die Klassenschablone für einen Kleriker verwenden, statt sich primär als Untoter zu definieren. Ein Feuerriese mit 3 Stufen als Barde sollte auf der anderen Seite eher die Schablone für die Kreaturenart Humanoider verwenden und seine Bardenfähigkeiten über Monsteroptionen erlangen.



Sollte der Fokus auf einer Kreaturenart liegen, dann wähle die passende Kreaturenschablone und nimm ihre Anpassungen wie im folgenden Abschnitt beschrieben vor. Sollte der Fokus dagegen auf einer Klasse liegen, dann wähle zwar immer noch eines Kreaturenart, wende aber zunächst nur den Eintrag „Automatische Eigenschaften" an und anschließend sogleich die Klassenschablone. Denn selbst wenn z.B. ein Drache über 20 Stufen als Schurke verfügt (und daher die Klassenschablone für Schurken verwendet), ist er immer noch ein Drache und erhält daher die normalen Immunitäten und Sichtmodi eines Drachen.

Schablonen für Kreaturenarten

Wird ein Aufgabenbereich durch eine Kreaturenart verändert, so ist dies ein einfacher Prozess, bei dem einige Spielwerte des Monsters in der Regel erweitert oder verändert werden. Jede Kreaturenart umfasst wenigstens zwei Einträge:

Automatische Eigenschaften: Alle Kreaturen dieser Art erhalten diese Fähigkeiten, welche in der Regel Sinne, Immunitäten und Gruppen von Merkmalen umfassen, die im vollständigen Eintrag im *Monsterhandbuch* ab Seite 306 umfassender beschrieben werden. Hierzu gehören aber keine Bewegungsarten und –reichweiten; siehe auch den Kasten „Bewegungsreichweite" auf Seite 195.

Spielwerteanpassungen: Diese Modifikationen verändern die Grundwerte aus dem Aufgabenbereich des Monsters. Es handelt sich um Anpassungen, welche die Ausgangswerte die du dir in Schritt 1 notiert hast erhöhen oder senken, nicht aber ersetzen. Wende diese Anpassungen nur bei Monstern an, die keine Klassenschablone besitzen.

Optionale Anpassungen: Dies sind optionale Veränderungen, welche die Monsterart besser hervorbringen können. Meist wird dabei auch die Fertigkeitsliste des Aufgabenbereiches verändert, werden Monsteroptionen (siehe Schritt 7), Zauberlisten und eventuell auch Einschränkungen vorgeschlagen. Diese Empfehlungen sollen dich auf Fähigkeiten hinweisen, die Kreaturen dieser Art normalerweise besitzen. Es ist aber keine allumfassende Auflistung der Möglichkeiten, die dir offenstehen.

Aberration

Eine Aberration hat eine bizarre Anatomie, fremdartige Fähigkeiten, einen fremdartigen Verstand oder eine Kombination aus allen drei Dingen.

Automatische Eigenschaften: Dunkelsicht 18 m

Spielwerteanpassungen: Erhöhe Willenswurfbonus um 2.

Optionale Anpassungen: Zauber von der Liste Abnormal.

Drache

Ein Drache ist eine reptilische Kreatur mit magischen oder ungewöhnlichen Fähigkeiten und besitzt meistens Flügel.

Automatische Eigenschaften: Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m;

Immunität gegen Lähmung und Schlaf.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe niedrige Rettungswurfboni um 2; erhöhe Angriffsbonus um 2.

Optionale Anpassungen: Kampfoption (monströs) Odemwaffe; Allgemeine Option Sekundäre Magie; eine weitere Meisterfertigkeit.

Externar
Die meisten Externare sind auf einer anderen als der Materiellen Ebene heimisch oder sterbliche Abkömmlinge solcher Kreaturen. Alle Externare bestehen wenigstens zum Teil aus der Essenz ihrer Heimatebenen. Manche Kreaturen werden zu Externaren, wenn sie einen höheren (oder niedrigeren) Zustand spiritueller Existenz erlangen.

Automatische Eigenschaften: Dunkelsicht 18 m

Spielwerteanpassungen: Erhöhe einen Rettungswurfbonus um 2; erhöhe Angriffsbonus um 2.

Optionale Anpassungen: Zauber von der Liste Abyssisch, Celestisch oder Infernalisch; eine weitere Meisterfertigkeit.

Feenwesen
Ein Feenwesen ist eine übernatürliche Kreatur, deren Macht in der Regel aus seiner Beziehung zu oder seiner Position als Wächter eines Gebietes oder natürlichen Merkmales erwächst. Feenwesen ähneln meist Menschen oder Gnomen, es gibt aber auch Feentiere.

Automatische Eigenschaften: Dämmersicht.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe Reflex- und Willenswurfboni um 2; senke Angriffsbonus um 2.

Optionale Anpassungen: Zauber von der Liste Feen; eine weitere Meisterfertigkeit.

Humanoider
Ein Humanoider hat in der Regel zwei Arme, zwei Beine und einen Kopf oder einen menschenähnlichen Oberkörper, Arme und einen Kopf. Humanoide haben keine oder wenige übernatürliche oder außergewöhnliche Fähigkeiten. Die meisten können aber sprechen und entstammen in der Regel gutentwickelten Gesellschaften. Meist sind sie klein oder mittelgroß (mit Ausnahme von Riesen). Jede humanoide Kreatur verfügt über eine zu ihrem Volk passende Unterart wie z.B. Goblinoider, Mensch, Reptilischer, Riese oder Tengu.

Automatische Eigenschaften: Keine.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe einen Rettungswurfbonus um 2.

Konstrukt
Ein Konstrukt ist ein belebter Gegenstand oder eine künstlich erschaffene Kreatur. Die meisten Konstrukte verfügen kaum über eigene Willenskraft, sind dafür aber extrem widerstandsfähig.

Automatische Eigenschaften: Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Immunitäten wie Konstrukte; ersetze KO-Modifikator durch - (d.h. keinen).

Spielwerteanpassungen: Senke alle Rettungswurfmodifikatoren um 2; erhöhe Angriffsbonus um 2.

Optionale Anpassungen: Geistlos; ersetze IN-Modifikator durch –(d.h. keinen) bei geistlosen Konstrukten; keine Meister- oder guten Fertigkeiten.

Pflanze
Diese Kreaturenart umfasst pflanzliche Kreaturen, nicht aber reguläre Pflanzen wie jene, die in Gärten oder auf Feldern wachsen und weder über Weisheit noch CH verfügen – diese sind zwar lebendig, aber keine Kreaturen, sondern gelten als Gegenstände.

Automatische Eigenschaften: Dämmersicht; Immunitäten wie Pflanzen.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe den Zähigkeitswurfbonus um 2.

Optionale Anpassungen: Keine Meister- oder guten Fertigkeiten.

Tier
Ein Tier ist eine lebende, nichtmenschliche Kreatur, die meist über keine magischen Fähigkeiten verfügt und keine angeborene Sprachbegabung besitzt.

Automatische Eigenschaften: Dämmersicht; ersetze den IN-Modifikator durch -4 oder -5.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe den Reflex- und Zähigkeitswurfbonus um 2.

Ungeziefer
Ungeziefer gibt es in nahezu allen Umgebungen, es kümmert sich nur um das eigene Überleben. Diese Kreaturenart umfasst Insekten, Spinnenartige, andere Arthropoden, Würmer und ähnliche Wirbellose.

Automatische Eigenschaften: Dunkelsicht 18 m; Geistlos; ersetze den IN-Modifikator durch -.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe den Zähigkeitswurfbonus um 2.

Optionale Anpassungen: Keine Meister- oder guten Fertigkeiten.

Untoter
Untote sind vormals lebende Kreaturen, die durch spirituelle oder übernatürliche Kräfte wiederbelebt wurden.

Automatische Eigenschaften: Dunkelsicht 18 m; Immunitäten wie Untote; ersetze KO-Modifikator durch -.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe Willenswurfbonus um 2.

Optionale Anpassungen: Geistlos; keine Meister- oder guten Fertigkeiten; ersetze den IN-Modifikator durch – bei geistlosen Untoten.

SCHABLONEN FÜR KLASSEN
Klassenschablonen sind umfassender als Kreaturenartschablonen, da sie sicherstellen, dass sie SC-Klassen der entsprechenden Stufe besser repräsentieren können. Jede Klassenschablone ist in die folgenden Abschnitte unterteilt:

Besondere Regeln: Dieser Abschnitt kommt nicht in allen Einträgen vor; er beschreibt die wichtigen Voraussetzungen oder Merkmale der Klasse.

Vorausgesetzte Aufgabe: Wenn du ein Monster dieser Klassenzugehörigkeit erschaffst, solltest du einen bestimmten Aufgabenbereich verwenden. Dies ist einer der Fälle, in welchen eine Schablone eine Voraussetzung besitzt, um das Wesen der Klasse besser erfassen zu können. Solltest du eine Klasse nachahmen wollen, ohne den verlangten Aufgabenbereich zu verwenden, dann verzichte auf die Klassenschablone. Wenn du z.B. ein Klerikermonster mit dem Aufgabenbereich des Kampfbeteiligten erschaffen willst, kannst du den Klerikerteil immer noch abdecken, indem du bei Schritt 7 die Option Sekundäre Magie wählst. Auf diese Weise ahmst du im Grunde einen Kleriker nach, welcher nach dem Standardsystem Kampftalente wählt und viele seiner Zauber im Vorfeld wirkt, um sich Boni im Kampf zu verleihen.

Spielwerteanpassungen: Diese Anpassungen verändern oder ersetzen einige der Zahlenwerte, Fertigkeiten und Optionen, die unter der Aufgabe genannt werden. Wende die Anpassungen wie geschrieben an. Jede aufgeführte Fertigkeit ersetzt eine der Wahlmöglichkeiten für Fertigkeiten, die das Monster über seine Aufgabe erhält (entweder mit einem Guten oder einem Meisterbonus, wie jeweils beschrieben). Sollte ein Monster weitere Fertigkeiten über das übliche hinaus erlangen, so führt dieser Eintrag dies als „eine weitere Meisterfertigkeit" oder „eine weitere Gute Fertigkeit" auf. Diese Anpassungen könnten auch Optionen spezifizieren,

welche die Optionen ersetzen, die das Monster über seinen Aufgabenbereich erhält.

HG-Einträge: Diese Anpassungen ahmen den Stufenaufstieg mit seinen einhergehenden Verbesserungen nach. Bringe nur den höchsten Eintrag zur Anwendung – ein Schurke mit HG 3 würde nach der Zeile HG 3angepasst werden, nicht nach der Zeile HG 1. Über diese Einträge erlangte Optionen ersetzen die durch die Aufgabe erlangten Optionen. Es kann sein, dass die Klassenschablone dem Monster mehr Optionen gibt, als es sein Aufgabenbereich erlaubt – das ist völlig in Ordnung; wie üblich kannst du Bonusoptionen hinzufügen oder entfernen, welche du für das Thema deines Monsters benötigst. Diese Optionen sind unter Schritt 7 beschrieben.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: Dieser Abschnitt führt die empfohlenen Anpassungen bei den Attributsboni des Monsters vom höchsten bis zum niedrigsten Wert auf. Beim Barbaren wäre dies z.B. „Stärke, Konstitution, Geschicklichkeit" – dies bedeutet, dass du einem Barbaren mit HG ½ einen ST-Modifikator von +3, einen KO-Modifikator von +2 und einen GE-Modifikator von +1 verleihen würdest.

Empfohlene Optionen: Diese Einträge enthalten Vorschläge für den Fall, dass der Aufgabenbereich mehr Monsteroptionen verleiht, als die Klassenschablone benötigt. In der Regel ahmen sie flexible Charakterklassenoptionen wie die Kampfrauschkräfte eines Barbaren oder die Tricks eines Schurken nach (siehe Schritt 7).

Empfohlene Zauberlisten: Diese Einträge findest du nur unter den Schablonen für Zauberwirker; sie verweisen dich auf jene Zauberlisten, die am besten für die Klasse typischen Zauber replizieren.



Alchemist

Alchemisten sind teils Wissenschaftler, teils Zauberkundige. Sie vermischen exotische Chemikalien und laden sie mit magischer Kraft auf, um ungewöhnliche und zuweilen unberechenbare Effekte zu erzeugen.

Besondere Regeln: Die von dieser Schablone verliehene Zauberfähigkeit simuliert die von einem Alchemisten angefertigten Extrakte. Der Alchemist muss die Zauberliste Alchemie wählen. Seine „Zauber" zählen als übernatürliche Effekte, nicht als Zauber.

Vorausgesetzte Aufgabe: Experte.

Spielwerteanpassungen: Verwende die Rettungswürfe der Aufgabenbeschreibung Kampfbeteiligter; *Fertigkeit* — Meister Handwerk (Alchemie); *Optionen* — Bomben, Mutagen, Sekundäre Magie.

HG 1: *Optionen* — Energieaufladung.

HG 3: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 2); *Optionen* — Energieaufladung, 1 Beliebige.

HG 6: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 4); *Optionen* — Energieaufladung, 1 Beliebige.

HG 9: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 6); *Optionen* — Energieaufladung, Immunität (Gift), 1 Beliebige.

HG 12: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 8); *Optionen* — Energieaufladung, Immunität (Gift), 1 Magie, 1 Beliebige.

HG 15: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 10); *Optionen* — Energieaufladung, Immunität (Gift), 1 Magie, 1 Beliebige.

HG 18: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 12); *Optionen* — Energieaufladung, Immunität (Gift), 1 Magie, 2 Beliebige.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: IN, KO, GE.

Empfohlene Optionen: Fallen stellen, Gift, Kundig, Spontane Zauber (Heilen), Zusätzlicher Angriff (der Alchemist kann diese Fähigkeit mit Bomben einsetzen).

Empfohlene Zauberliste: Alchemie.

Barbar

Von Wut und Zorn angetrieben entfesseln Barbaren ihren Kampfrausch, um zu mächtigen Tötungsmaschinen zu werden. Sie genießen das von ihnen geschaffene Blutbad und achten nicht auf die Gefahr.

Vorausgesetzte Aufgabe: Kampfbeteiligter.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe die Bewegungsrate um 3 m; erhöhe den Zähigkeitswurfbonus um 2; *Fertigkeit* — Meister Einschüchtern; *Optionen* — Zusätzliche Trefferpunkte, Kampfrausch.

HG 1: *Optionen* — Reflexbewegung, 1 Kampf.

HG 5: *Optionen* — Reflexbewegung, Nicht-in-die-Zange-nehmbar, 1 Kampf.

HG 7: *Optionen* — Schadensreduzierung wie bei 5 HG niedriger, Reflexbewegung, Nicht-in-die-Zange-nehmbar, 1 Kampf.

HG 15: *Optionen* — Schadensreduzierung wie bei 5 HG niedriger, Reflexbewegung, Nicht-in-die-Zange-nehmbar, 2 Kampf.

HG 19: *Optionen* — Schadensreduzierung wie bei 5 HG niedriger, Reflexbewegung, Nicht-in-die-Zange-nehmbar, 3 Kampf.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: ST, KO, GE.

Empfohlene Optionen: Beweglicher Angriff, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kritische Treffer, Unverwüstlich, Verbesserte Kampfmanöver (Ansturm oder Ringkampf).

Barde

Barden laden ihre Auftritte mit Magie auf, um ihre Verbündeten zu stärken. Sie fügen ihrer Musik Zauber hinzu, wobei sie meistens solche Effekte bevorzugen, welche bezaubern und verwirrten.

Vorausgesetzte Aufgabe: Experte.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe den Reflexwurfbonus um 2; *Fertigkeiten* — Meister Auftreten, 1 weitere Meisterfertigkeit; *Optionen* —Kundig, Lied des Mutes, Sekundäre Magie, 1 Gesellschaft.

HG 3: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 2); *Option* — 1 Beliebige.

HG 6: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 4); *Option* — 1 Beliebige.

HG 9: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 6); *Option* — 1 Beliebige.

HG 12: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 8); *Optionen* — 1 Gesellschaft, 1 Beliebige.

HG 15: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 10); *Optionen* — 1 Gesellschaft, 1 Beliebige.

HG 18: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 12); *Optionen* — 1 Gesellschaft, 2 Beliebige.

HG 19: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 14); *Optionen* — Tödlicher Angriff (erfordert 1 Volle Aktion für Auftreten, statt mit einem Angriff zu treffen), 1 Gesellschaft, 2 Beliebige.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: CH, IN, GE.

Empfohlene Optionen: Bannlied, Beredsamkeit, Faszinieren, Im Kampf zaubern, Lied des Erfolges, Linguist.

Empfohlene Zauberlisten: Befreiung, Bezaubern, Feen, Tricks, Verzauberung.

Druide

Als Wächter des Gleichgewichts und Hüter der Natur setzen Druiden Macht ein, die sie ihrer Umgebung entziehen. Ihre Magie erlaubt ihnen, die Natur zu manipulieren und unterschiedliche Gestalten anzunehmen, so dass sie viele Möglichkeiten in ihrem Arsenal haben, um ihre Gegner zu besiegen. Die Fähigkeit Gestalt wechseln (in den Einträgen mit einem Sternchen [*] markiert) funktioniert wie die Allgemeine Monsterregel im *Monsterhandbuch*. Ein Druide, der diese Fähigkeit nutzt, kann immer noch Zauber wirken.

Besondere Regeln: Druiden haben oft Tiergefährten. Siehe auch den Kasten „Reittiere und Tiergefährten" auf dieser Seite.

Vorausgesetzte Aufgabe: Zauberwirker.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe den Zähigkeitswurfbonus um 2; *Fertigkeiten* — Meister Überlebenskunst und Wissen (Natur); *Optionen* — Spontane Zauber (*Verbündeten der Natur herbeizaubern*), 1 Beliebige.

HG 1: *Optionen* — Geländemarsch (Unterholz).

HG 3: *Optionen* — Gestalt wechseln* (kleines oder mittelgroßes Tier), Geländemarsch (Unterholz).

HG 5: *Optionen* — Gestalt wechseln* (sehr kleines, kleines, mittelgroßes oder großes Tier oder kleiner Elementar), Geländemarsch (Unterholz), 1 Magie.

HG 7: *Optionen* — Gestalt wechseln* (Tier jeder Größe, mittelgroßer oder kleinerer Elementar oder kleine oder mittelgroße Pflanze), Geländemarsch (Unterholz), 1 Magie.

HG 9: *Optionen* — Gestalt wechseln* (Tier jeder Größe, großer oder kleinerer Elementar, oder große oder kleinere Pflanze), Immunität (Gift), Geländemarsch (Unterholz), 1 Magie.

HG 11: *Optionen* — Gestalt wechseln* (Tier jeder Größe, riesiger oder kleinerer Elementar, oder riesige oder kleinere Pflanze), Immunität (Gift), Geländemarsch (Unterholz), 1 Magie, 1 Beliebige.

HG 18: *Optionen* — Gestalt wechseln* (Tier jeder Größe, riesiger oder kleinerer Elementar, oder riesige oder kleinere Pflanze), Immunität (Gift), Geländemarsch (Unterholz), 2 Magie, 1 Beliebige.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: WE, KO, CH.

Empfohlene Optionen: Im Kampf zaubern, Machtvolle Herbeirufung, Magieangriff, Mit Tieren sprechen; siehe auch den Kasten „Domänenoptionen".

Empfohlene Zauberlisten: Erde, Feuer, Heilung, Luft, Natur, Pflanzen, Tiere, Wasser, Wetter.

Hexe

Hexen kommunizieren mit unbekannten Mächten, um ihre magischen Kräfte zu fördern. Diese Zauberwirker schließen Pakte mit außerweltlichen Wesen und erlangen ihre Magie durch ihre rätselhaften Schutzherren.

Vorausgesetzte Aufgabe: Zauberwirker.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe den Reflex- und Zähigkeitswurfbonus jeweils um 1; *Fertigkeit* — Wissen (Arkanes); *Option* — 1 Magie.

HG 1: *Optionen* — 1 Beliebige.

HG 3: *Optionen* — 1 Magie, 1 Beliebige.

HG 12: *Optionen* — 2 Magie, 1 Beliebige.

Klassen der Aufbauregeln VI

Um ein Monster zu erschaffen, welches eine Klasse aus den *Ausbauregeln VI: Klassen* nachahmt, verwendest du eine der Klassenschablonen, ersetzt aber einige der Optionen durch die einer Sekundärklassenschablone. In einigen Fällen ist es aber auch leichter, eine Klassenschablone unverändert zu benutzen und die Anpassung im Rahmen der Monsteroptionen vorzunehmen.

Klasse	Primär-Klassenschablone	Sekundär-Klassenschablone	
Arkanist	Magier	—	Magier
Attentäter	Schurke	Waldläufer	—
Blutwüter	Barbar	Hexenmeister	Option Sekundäre Magie
Draufgänger	Kämpfer	—	—
Ermittler	Alchemist	Schurke	Alchemist
Jäger	Waldläufer	Druide	Barde
Kriegspriester	Kämpfer	Kleriker	Inquisitor
Raufbold	Kämpfer	Mönch	—
Schamane	Hexe	Mystiker	Hexe
Skalde	Barde	Barbar	Barde

Reittiere und Tiergefährten

Falls du denkst, das sein Monster ein Reittier oder einen Tiergefährten besitzen sollte, dann wähle ein Tier von der Liste eines Zaubers der Kategorie *Verbündeten der Natur herbeizaubern*, dessen Grad nicht höher sein darf als der halbe TW des Monsters. Behandle den Begleiter als zusätzliche Kreatur in der Begegnung und gibt EP aus, als wäre eine unabhängige Kreatur statt eines Tiergefährten besiegt worden. Alternativ kannst du ein Tier von Grund auf mit diesen Vereinfachten Monstererschaffungsregeln erstellen; der HG dieses Monsters sollte nicht höher sein als 1 + Hälfte des HG des Primärmonsters. Belohne die SC mit EP so, als hätten sie eine eigenständige Kreatur besiegt.

Blutlinienoptionen

Die Blutlinie eines Hexenmeisters verleiht ihm mehrere weitere Kräfte. Sollte eine Blutlinienfähigkeit für den Hexenmeister besonders wichtig sein, dann bedenke die folgenden Optionen. Jede Kreatur mit einem Thema, welches der Blutlinie eines Hexenmeisters ähnelt, kann ebenfalls von der passenden Liste an Optionen Gebrauch machen. Die Optionen werden unter Schritt 7 beschrieben.

Abnormal: Bollwerk (wie die Allgemeine Monsterregel im *Monsterhandbuch IV*), Magieangriff (Säure).

Abyssisch: Verwende 2 Natürliche Angriffe anstelle von Waffenangriffen, Resistenz (Elektrizität).

Arkan: Beliebig oft einsetzbare Magie, Metamagischer Zauber.

Celestisch: Energieresistenz (Säure, Kälte), Fliegen 18 m (gut) für eine Anzahl an Minuten pro Tag in Höhe des HG, Magieangriff (Göttlich).

Drakonisch: Verwende 2 Natürliche Angriffe anstelle von Waffenangriffen, Energieresistenz, Fliegen 18 m (durchschnittlich), Odemwaffe.

Elementar (Erde): Energieexplosion (Säure), Energieresistenz (Säure), Graben 9 m.

Elementar (Feuer): Energieexplosion (Feuer), Energieresistenz (Feuer), Erhöhe die Bewegungsrate am Boden um 9 m

Elementar (Luft): Energieexplosion (Elektrizität), Energieresistenz (Elektrizität), Fliegen 18 m (durchschnittlich).

Elementar (Wasser): Energieexplosion (Kälte), Energieresistenz (Kälte), Schwimmen 18 m

Fee: Durchschlagende Zauber, Geländemarsch (Unterholz), Schadensreduzierung (Kaltes Eisen).

Grab: Energieresistenz (Kälte), Körperlos (1/Tag), Schwächeren Zustand verleihen (Erschüttert).

Infernalisch: Energieresistenz (Feuer), Fliegen 18 m (durchschnittlich), Schwächeren Zustand verleihen (Erschüttert).

Schicksal: Stärkende Berührung.

HG 18: *Optionen* — 2 Magie, 2 Beliebige.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: IN, CH, GE.

Empfohlene Optionen: Böser Blick, Durchschnittlichen Zustand verleihen, Glück, Heilende Berührung, Linguist, Mächtigen Zustand verleihen, Schwächeren Zustand verleihen, Unglück.

Empfohlene Zauberliste: Wähle eine thematisch zum Schutzherrn der Hexe passende Liste.

Hexenmeister

Hexenmeister ziehen ihre magische Macht aus ihrer ungewöhnlichen Abstammung von einem mächtigen Ahnen, dessen Magie im Blut seiner Nachfahren geschlummert hat, bis sie im Hexenmeister erwachte.

Vorausgesetzte Aufgabe: Zauberwirker.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe entweder den Reflex- oder den Zähigkeitswurfbonus um 1; *Fertigkeit* — Meister Wissen (Arkanes); *Option* — 1 Magie.

HG 3: *Optionen* — 1 Beliebige.

HG 12: *Optionen* — 1 Magie, 1 Beliebige.

HG 18: *Optionen* — 2 Magie, 1 Beliebige.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: CH, KO, GE.

Empfohlene Optionen: Hoher magischer Schaden, Im Kampf zaubern, Magieangriff, Metamagische Zauber, Zusätzliche Trefferpunkte.

Empfohlene Zauberlisten: Arkan, Magie, nach Blutlinie.

Inquisitor

Die Götter verleihen Inquisitoren die Macht, die Feinde ihres Glaubens aufzuspüren und zu vernichten. Inquisitoren sind von ihrem Glauben angetriebene Zeloten und stellen sich ihren göttlichen Aufträgen mit der grimmen Entschlossenheit, die nötig ist, um sich mit den Gegnern ihrer Gottheiten zu befassen.

Vorausgesetzte Aufgabe: Experte.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe den Reflex- und Zähigkeitswurfbonus um 1, Erhöhe Willenswurfbonus um 2; *Fertigkeiten* — Meister Einschüchtern und Motiv erkennen; *Optionen* — Sekundäre Magie, 1 Beliebige.

HG 3: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 2); *Optionen* — Verbesserte Initiative, 1 Kampf.

HG 4: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 2); *Optionen* — Magische Waffe (*Verderben*), Verbesserte Initiative, 1 Kampf.

HG 6: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 4); *Optionen* — Magische Waffe (*Verderben*), Verbesserte Initiative, 1 Kampf.

HG 9: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 6); *Optionen* — Magische Waffe (*Verderben*), Standhaft, Verbesserte Initiative, 1 Kampf.

HG 12: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 8); *Optionen* — Magische Waffe (*Verderben*), Standhaft, Verbesserte Initiative, 1 Kampf, 1 Gesellschaft.

HG 15: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 10); *Optionen* — Magische Waffe (*Verderben*), Standhaft, Verbesserte Initiative, 1 Kampf, 1 Gesellschaft.

HG 18: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 12); *Optionen* — Magische Waffe (*Verderben*), Standhaft, Verbesserte Initiative, 2 Kampf, 1 Gesellschaft.

HG 19: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 14); *Optionen* — Magische Waffe (*Verderben*), Standhaft, Tödlicher Angriff, Verbesserte Initiative, 2 Kampf, 1 Gesellschaft.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: WE, ST oder GE, CH.

Empfohlene Optionen: Durchschlagende Zauber, Energieresistenz, Genauigkeit, Heftiger Angriff, Schadensreduzierung (Magie oder nach Gesinnung mit HG 9 oder höher), Schnelle Heilung, SR umgehen (Magie plus 1 Gesinnungsart mit HG 5 oder höher plus Adamant mit HG 9 oder höher), Verbesserte Rettungswürfe, Zusätzliche Rüstung.

Empfohlene Zauberliste: Nach Domäne.

Kämpfer

Kämpfer sind für die Schlacht geboren. Ihre Ausbildung macht zu den unangefochtenen Meistern der Waffen und Rüstungen und mittels Schneid und Entschlossenheit marschieren sie durch fast jeden Konflikt.

Vorausgesetzte Aufgabe: Kampfbeteiligter.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe den Reflex- und Zähigkeitswurfbonus um 1; *Option* — 1 Kampf.

HG 1: *Optionen* — 1 Kampf.

HG 3: *Optionen* — 2 Kampf.

HG 5: *Optionen* — 3 Kampf.

HG 7: *Optionen* — 4 Kampf.

HG 11: *Optionen* — 5 Kampf.

HG 15: *Optionen* — 6 Kampf.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: ST, GE, KO.

Empfohlene Optionen: Genauigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Kampfmanöver, Zusätzliche Trefferpunkte, Zusätzlicher Angriff, Zusätzliche Rüstung.

Kampfmagus

Der Kampfmagus mischt Waffenausbildung und Magie, um zu einem Meister beider Künste zu werden.

Vorausgesetzte Aufgabe: Experte.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe den Zähigkeitswurfbonus um 2; *Optionen* — Kampfzauberei, Magische Waffe, Sekundäre Magie, 1 Magie.

HG 1: *Optionen* — Zauberschlag.

HG 3: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 2); *Optionen* — Zauberschlag, 1 Kampf.

HG 6: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 4); *Optionen* — Im Kampf zaubern, Zauberschlag, 1 Kampf.

HG 9: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 6); *Optionen* — Im Kampf zaubern, Zauberschlag, 1 Kampf.

HG 12: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 8); *Optionen* — Im Kampf zaubern, Zauberschlag, 1 Kampf, 1 Magie.

HG 15: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 10); *Optionen* — Im Kampf zaubern, Magierbestrafer, Zauberschlag, 1 Kampf, 1 Magie.

HG 18: Ersetze Sekundäre Magie mit Zauberei (wie bei HG 12); *Optionen* — Im Kampf zaubern, Magierbestrafer, Zauberschlag, 2 Kampf, 1 Magie.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: IN, ST, GE.

Empfohlene Optionen: Beweglicher Angriff (Nahkampf), Experte im Ausweichen, Magieangriff (Nahkampf), Metamagischer Zauber, Verbesserte Kampfmanöver.

Kleriker

Kleriker nutzen die Macht der Götter, denen sie dienen, um ihre Interessen auf der Welt zu fördern. Sie sind ebenso unterschiedlich wie ihre Götter und besitzen eine weite Vielfalt an Zaubern und Fähigkeiten, um die Feindes ihres Glaubens zu bekämpfen. Viele Kleriker konzentrieren sich auf den Kampf und wählen daher diverse Kampfoptionen.

Vorausgesetzte Aufgabe: Zauberwirker.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe den Zähigkeitswurfbonus um 2; *Fertigkeit* — Meister Wissen (Religion); *Optionen* — Energie fokussieren, Spontane Zauber (Heilen oder Wunden zufügen), 1 Beliebige.

HG 12: *Optionen* — 1 Magie, 1 Beliebige.

HG 18: *Optionen* — 1 Magie, 2 Beliebige.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: WE, ST, CH.

Empfohlene Optionen: Im Kampf zaubern, Schutz, Untote vertreiben; Zusätzliche Rüstung, siehe Kasten „Domänenoptionen".

Empfohlene Zauberlisten: Böses, Chaos, Gutes, Ordnung, nach Domäne.

Magier

Magier verbringen ihr Leben damit, in die Mysterien der arkanen Magie einzutauchen. Sie versinken in Schriftrollen und Büchern, um wahre magische Macht zu finden und können dank dieses akademischen Ansatzes einige der vielseitigsten und nützlichsten Zauber überhaupt erlernen.

Vorausgesetzte Aufgabe: Zauberwirker.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe entweder den Reflex- oder den Zähigkeitswurfbonus um 1; *Fertigkeit* — Meister Wissen (Arkanes); *Option* — 1 Magie.

HG 3: *Optionen* — 1 Beliebige.

HG 12: *Optionen* — 1 Magie, 1 Beliebige.

HG 18: *Optionen* — 2 Magie, 1 Beliebige.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: IN, GE, KO.

Empfohlene Optionen: Durchschlagende Zauber, Im Kampf zaubern, Kundig, Magieangriff, Neigung zur Magie; siehe Kasten „Arkane Schulenoptionen".

Empfohlene Zauberlisten: Arkan, Magie, nach Arkaner Schule.

Domänenoptionen

Die für einen Kleriker empfohlenen Optionen hängen von seinen Domänen ab. Bedenke die folgenden Optionen, falls eine bestimmte Domänenfähigkeit für den Kleriker besonders wichtig sein sollte. Auch andere Monster, die Domänen erhalten, z.B. Druiden oder Kreaturen mit Themen oder Merkmalen, die dem des Klerikers ähneln, können von der passenden Liste an Optionen wählen.

Adel: Lied des Mutes (wirkt nur auf 1 Kreatur).

Befreiung: Immunität (Ringend, Gelähmt).

Böses: Schwächeren Zustand verleihen (Kränkelnd; die kränkelnde Kreatur gilt hinsichtlich von Zaubern der Kategorie Böse als von guter Gesinnung), SR umgehen (Böse).

Chaos: SR umgehen (Chaotisch), Unglück (erfordert einen Berührungsangriff im Nahkampf).

Dunkelheit: Im Dunkeln sehen (*Monsterhandbuch III*).

Erde: Energieresistenz (Säure), Magieangriff (Säure).

Feuer: Energieresistenz (Feuer), Magieangriff (Feuer).

Gemeinschaft: Schwächeren Zustand entfernen.

Glück: Glück (erfordert Berühren des Zieles).

Gutes: SR umgehen (gut), Stärkende Berührung.

Handwerk: Magische Waffe.

Heilung: Mächtige Heilung.

Herrlichkeit: Lied des Erfolges (in der Regel für charismabasierende Fertigkeiten).

Wissen: Kundig.

Krieg: Ersetze eine Magieoption der Klerikerschablone durch eine Kampfoption.

Luft: Energieresistenz (Elektrizität), Magieangriff (Elektrizität).

Magie: Magieangriff (Hieb, Stich oder Wucht).

Ordnung: SR umgehen (Rechtschaffen).

Pflanzen: Schadensschild (Stich).

Reisen: Dimensionsschritt, Geländemarsch.

Ruhe: Durchschnittlichen Zustand verleihen (Wankend, währt nur 1 Runde), Immunität (Todeseffekte).

Rune: Fallen stellen (nur magische Falle).

Schutz: Schutz, Verbesserte Rettungswürfe.

Sonne: Hoher magischer Schaden (Heilung).

Stärke: Hand des Kriegers (nur ST).

Tiere: Mit Tieren sprechen.

Tod: Blutungsschaden, Negative Heilung.

Tricks: Ständige Unsichtbarkeit.

Verzauberung: Durchschnittlichen Zustand verleihen (Benommen).

Wahnsinn: Aura der Verwirrung.

Wasser: Energieresistenz (Kälte), Magieangriff (Kälte).

Wetter: Magieangriff (Elektrizität).

Zerstörung: Heftiger Angriff.

Mönch

Diese Meister komplexer Kampftechniken unterstützen ihre körperliche Ausbildung mit mystischen Kräften, welche ihnen helfen, die sterblichen Begrenzungen zu überwinden.

Besondere Regeln: Die waffenlosen Angriffe des Mönch verwenden eine eigene Würfelprogression für den Schaden, beginnend mit 1W6 und dann ansteigend mit dem HG. Dies verändert nur die Schadensberechnung unter Schritt 9; der Gesamtschaden richtet sich noch immer nach der Tabelle für Kampfbeteiligte.

Vorausgesetzte Aufgabe: Kampfbeteiligter.

Arkane Schuloptionen

Magierspezialisten werden insbesondere durch ihre Schulen der Magie definiert. Sollte eine Arkane Schule für den Magier besonders wichtig sein, dann bedenke die folgenden Monsteroptionen. Jede Kreatur, die hauptsächlich Zauber einer Schule verwendet, könnte ebenfalls die Optionen der Liste der entsprechenden Schule verwenden.

Bannmagie: Energieresistenz (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall), Schutz.

Beschwörungsmagie: Dimensionsschritt, Machtvolle Herbeirufung, Magieangriff (Säure).

Erkenntnismagie: Stärkende Berührung, Verbesserte Initiative.

Hervorrufungsmagie: Hoher magischer Schaden, Magieangriff (Energie).

Illusionsmagie: Durchschnittlichen Zustand verleihen (Blind, Berührungsangriff im Fernkampf, 1 Runde).

Nekromantie: Schwächeren Zustand verleihen (Erschüttert), Untote vertreiben.

Universalist: Magieangriff (Wucht oder Stich), Metamagischer Zauber.

Verwandlungsmagie: Experte im Ausweichen, Heftiger Angriff, Zusätzliche Trefferpunkte, Magieangriff (Wucht).

Verzauberungsmagie: Beredsamkeit, Mächtigen Zustand verleihen (Benommen, 1 Runde).

Spielwerteanpassungen: Erhöhe den Reflex- und Zähigkeitswurfbonus um 1, Erhöhe Willenswurfbonus um 2; *Fertigkeit* — Meister Akrobatik; *Optionen* — Betäubender Angriff, Zusätzlicher Angriff, 1 Kampf; Mönch Waffenloser Schaden 1W6.

HG 1: *Optionen* — Entrinnen, 1 Kampf.

HG 3: Erhöhe Bewegungsrate um 3 m; Optionen — Entrinnen, SR umgehen (Magie), 1 Kampf.

HG 5: Erhöhe Bewegungsrate um 6 m; Optionen — Entrinnen, Immunität (Krankheit), SR umgehen (Magie), Waffenloser Schaden 1W8, 1 Kampf.

HG 7: Erhöhe Bewegungsrate um 6 m; Optionen — Entrinnen, Immunität (Krankheit), SR umgehen (Magie), Waffenloser Schaden 1W10, 1 Kampf.

HG 9: Erhöhe Bewegungsrate um 9 m; Optionen — Entrinnen, Immunität (Krankheit), SR umgehen (Magie, Rechtschaffen), Waffenloser Schaden 1W10, 1 Kampf.

HG 11: Erhöhe Bewegungsrate um 12 m; Optionen — Entrinnen, Immunität (Gift, Krankheit), SR umgehen (Magie, Rechtschaffen), Waffenloser Schaden 2W6, 1 Kampf.

HG 13: Erhöhe Bewegungsrate um 12 m; Optionen — Entrinnen, Immunität (Gift, Krankheit), SR umgehen (Magie, Rechtschaffen), Waffenloser Schaden 2W6, Zauberresistenz, 2 Kampf.

HG 15: Erhöhe Bewegungsrate um 15 m; Optionen — SR umgehen (Adamant, Magie, Rechtschaffen), Entrinnen, Immunität (Krankheit, Gift), Waffenloser Schaden 2W8, Zauberresistenz, 2 Kampf.

HG 17: Erhöhe Bewegungsrate um 18 m; Optionen — Entrinnen, Immunität (Gift, Krankheit), SR umgehen (Adamant, Magie, Rechtschaffen), Waffenloser Schaden 2W8, Zauberresistenz, 3 Kampf.

HG 19: Erhöhe Bewegungsrate um 18 m; Optionen — Entrinnen, Immunität (Krankheit, Sturzschaden, Gift), Schadensreduzierung (Chaotisch), SR umgehen (Adamant, Magie, Rechtschaffen), Waffenloser Schaden 2W10, Zauberresistenz, 3 Kampf.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: WE, GE, ST.

Empfohlene Optionen: Beweglicher Angriff (Nahkampf), Geschosse abwehren, Sekundäre Magie (*Ätherische Gestalten* und *Dimensionstür*), Verbesserte Initiative, Verbesserte Kampfmanöver, Vibrierende Handfläche, Wirbelwindangriff.

Mystiker

Statt sich einem einzelnen Gott zu verschreiben, dienen Mystiker unterschiedlichen Mächten. Im Gegenzug für ihre Treue erlangen sie Zugang zu fremdartiger, mysteriöser Kraft.

Besondere Regeln: Der Mystiker unterliegt einem einzigartigen Fluch, der nicht unter den normalen Monsteroptionen aufgeführt ist. Die unter jedem HG aufgeführten Eigenschaften sind kumulativ. Wähle einen der folgenden Mystikerflüche:

- *Getrübte Sicht*: Das Monster besitzt Dunkelsicht bis zu 9 m, kann aber auch nicht weiter sehen. Mit HG 4, steigt diese Reichweite auf 18 m. Mit HG 9 erhält das Monster zudem Blindgespür bis zu 9 m, beginnend mit HG 14 erhält das Monster zudem Blindsicht bis zu 4,50 m.
- *Heimgesucht*: Das Monster muss eine Standard-Aktion aufwenden, um einen weggesteckten Gegenstand hervorzuholen, außer die Handlung würde ohnehin mehr Zeit erfordern. Jeder Gegenstand, den das Monster fallen lässt, landet in einer zufällig bestimmten Richtung 3 m von ihm entfernt. Das Monster erhält die Option Beliebig oft einsetzbare Magie (*Geisterhaftes Geräusch* und *Magierhand*).
- *Lahm*: Senke die Bewegungsrate des Monsters um 3 m. Mit HG 4 ist es gegen den Zustand Erschöpft immun. Beginnend mit HG 14 ist es gegen den Zustand Entkräftet immun.
- *Schwindsüchtig*: Senke den CH-Modifikator des Monsters um 4. Mit HG 4 ist es gegen Krankheiten immun. Mit HG 14 ist das Monster gegen den Zustand Übelkeit immun.
- *Taub*: Das Monster erhält permanent den Zustand Taub. Es kann bei allen von ihm gewirkten Zaubern die verbale Komponente ignorieren. Mit HG 4 erhält das Monster einen Meisterbonus auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, die nicht gehörbasierend sind. Mit HG 9 erhält das Monster Geruchssinn. Mit HG 14 erhält das Monster Erschütterungssinn bis zu 9 m.
- *Zungen*: Füge eine der folgenden Sprachen der Liste der Sprachen hinzu, die dem Monster bekannt sind: Abyssisch, Aklo, Aqual, Aural, Celestisch, Ignal, Infernalisch oder Terral. Im Kampf kann das Monster nur diese Sprache sprechen und verstehen. Mit HG 4 wird eine weitere Sprache von der Liste hinzuaddiert, welche das Monster im Kampf nutzen kann. Mit HG 9 kann das Monster selbst im Kampf jede gesprochene Sprache so verstehen, als stünde es unter *Zungen*. Mit HG 14 kann das Monster außerhalb von Kämpfen jede Sprache sprechen.

Vorausgesetzte Aufgabe: Zauberwirker.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe den Reflex- und Willenswurfbonus um 1; *Optionen* — Mysterium (beliebig), 1 Beliebige.

HG 3: *Optionen* — 1 Magie.

HG 12: *Optionen* — 1 Magie, 1 Beliebige.

HG 18: *Optionen* — 2 Magie, 1 Beliebige.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: CH, WE, GE.

Empfohlene Optionen: Experte im Ausweichen, Im Kampf zaubern, Spontane Zauber (*Heilen*), Zusätzliche Rüstung; siehe Kasten „Mysteriumoptionen".

Empfohlene Zauberlisten: Böses, Chaos, Gutes, Ordnung, nach Mysterium.

Paktmagier

Ein Paktmagier verfügt bereits über beachtliche arkane Macht und kann zudem ein Eidolon herbeirufen. Dieses mächtige, außerweltliche Geschöpf schützt und hilft ihm.

Besondere Regeln: Ein Paktmagier benötigt ein Eidolon. Lege fest, welchen HG der Paktmagier und das Eidolon zusammen

besitzen sollen und erschaffe beide dann jeweils mit diesem HG -2. Erstelle das Eidolon als Externaren mit demselben HG wie der Paktmagier und dem Aufgabenbereich Kampfbeteiligter oder verwende einen existierenden Externaren des bestimmten HG. Behandle das Eidolon als zusätzliche Kreatur in der Begegnung und belohne SC entsprechend mit EP.

Vorausgesetzte Aufgabe: Zauberwirker.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe den Reflex- und Zähigkeitswurfbonus um 1; *Fertigkeit* — Meister Wissen (Die Ebenen); *Optionen* — Spontane Zauber (*Monster herbeizaubern*), 1 Magie.

HG 3: *Optionen* — 1 Beliebige.

HG 12: *Optionen* — 1 Magie, 1 Beliebige.

HG 18: *Optionen* — 2 Magie, 1 Beliebige.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: CH, KO, GE.

Empfohlene Optionen: Im Kampf zaubern, Machtvolle Herbeirufung, Neigung zur Magie, Trefferpunkte übertragen (von sich auf Verbündeten), Verbesserte Initiative.

Empfohlene Zauberliste: Beschwörung.

Paladin

Paladine sind Streiter für Recht und Ordnung und setzen göttliche Macht gegen die Boten des Bösen und des Chaos ein.

Besondere Regeln: Manche Paladine besitzen ein Reittier; siehe auch den Kasten „Reittiere und Tiergefährten" auf Seite 207.

Vorausgesetzte Aufgabe: Kampfbeteiligter.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe den Zähigkeitswurfbonus um 2, den Willenswurfbonus um 3; beliebig oft *Böses entdecken*; *Optionen* — Niederstrecken (Böses), 1 Beliebige.

HG 1: *Optionen* — Heilende Berührung.

HG 3: *Optionen* — Aura der Resistenz (Furcht), Energie fokussieren, Heilende Berührung, Immunität (Krankheit, Furcht), Sekundäre Magie (wie bei HG 1).

HG 7: *Optionen* — Aura der Resistenz (Bezaubern, Furcht), Energie fokussieren, Heilende Berührung, Immunität (Bezaubern, Furcht, Krankheit), Sekundäre Magie (wie bei HG 2), Verbesserte Rettungswürfe.

HG 9: *Optionen* — Aura der Resistenz (Bezaubern, Furcht), Energie fokussieren, Heilende Berührung, Immunität (Bezaubern, Furcht, Krankheit), Sekundäre Magie (wie bei HG 4), Verbesserte Rettungswürfe.

HG 13: *Optionen* — Aura der Resistenz (Bezaubern, Furcht), Energie fokussieren, Heilende Berührung, Immunität (Bezaubern, Furcht, Krankheit), Sekundäre Magie (wie bei HG 6), SR umgehen (Gutes), Verbesserte Rettungswürfe, 1 Kampf.

HG 15: *Optionen* — Aura der Resistenz (Bezaubern, Furcht, Zwang), Energie fokussieren, Heilende Berührung, Immunität (Bezaubern, Furcht, Krankheit, Zwang), Schadensreduzierung (Böses), Sekundäre Magie (wie bei HG 6), SR umgehen (Gutes), Verbesserte Rettungswürfe, 1 Kampf.

HG 19: *Optionen* — Aura der Resistenz (Bezaubern, Furcht, Zwang), Energie fokussieren, Heilende Berührung, Immunität (Bezaubern, Furcht, Krankheit, Zwang), Schadensreduzierung (Böses), Sekundäre Magie (wie bei HG 6), SR umgehen (Gutes), Verbesserte Rettungswürfe, 1 Kampf, 1 Beliebige.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: ST, CH, KO.

Empfohlene Optionen: Lied des Mutes, Mächtiger Sturmangriff, Magische Waffe, Rittmeister, Zusätzliche Rüstung.

Empfohlene Zauberlisten: Gutes, Herrlichkeit, Krieg.

Ritter

Wenn der Ritter im Sattel eines Streitrosses oder anderen für den Kampf ausbildeten Reittieres sitzt, beherrscht er das Schlachtfeld. Er könnte als Anführer fungieren und Verbündete unter seinem Banner in den Kampf führen.

MYSTERIUMOPTIONEN

Das Mysterium eines Mystikers kann seine Fähigkeiten beachtlich verändern. Bedenke die folgenden Optionen, sollte eine Mysteriumfähigkeit für den Mystiker besonders wichtig sein. Ebenso kann jede Kreatur mit einem Thema, das einem Mysterium ähnelt, von der entsprechenden Optionsliste wählen.

Firmament: Energieexplosion (1,50 m-Explosion).

Flammen: Odemwaffe (Feuerkegel), Metamagischer Zauber (nur Feuerzauber).

Gebeine: Beliebig oft einsetzbare Magie (*Tote beleben*), Körperlos, Ständige Unsichtbarkeit.

Leben: Blindsicht 9 m (nur lebende Kreaturen wahrnehmen), Energie fokussieren.

Natur: Mit Tieren sprechen, Vampirangriff (Fernkampf).

Schlacht: Lied des Mutes, Schadensreduzierung (Adamant).

Steine: Durch Erde gleiten (*Monsterhandbuch III*), Magieangriff (Wucht), Metamagischer Zauber (nur Erdzauber).

Wellen: Magieangriff (Kälte, Berührungsangriff im Nahkampf), Magische Waffe (Kälteenergie), Metamagischer Zauber (Kälte- oder Wasserzauber).

Wind: Fliegen 27 m (gut), Metamagischer Zauber (nur Elektrizitäts- oder Luftzauber), Zusätzliche Rüstung.

Wissen: Kundig.

Besondere Regeln: Der Ritter funktioniert gut in Zusammenarbeit mit einem Reittier. Siehe auch den Kasten „Reittiere und Tiergefährten" auf Seite 207.

Vorausgesetzte Aufgabe: Kampfbeteiligter.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe den Reflex- und Zähigkeitswurfbonus um 1; *Fertigkeit* — Meister Reiten; *Optionen* — Herausforderung, 1 Beliebige.

HG 3: *Optionen* — Rittmeister.

HG 4: *Optionen* — Lied des Mutes, Rittmeister.

HG 13: *Optionen* — Aura der Resistenz (Bezaubern, Zwang), Heldenhafte Erholung, Lied des Mutes, Rittmeister, 1 Kampf.

HG 17: *Optionen* — Aura der Resistenz (Bezaubern, Zwang), Heldenhafte Erholung, Lied des Mutes, Rittmeister, 2 Kampf.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: ST, GE, KO.

Empfohlene Optionen: Kritische Treffer, Zusätzliche Rüstung, Verbesserte Kampfmanöver, Rittmeister, Mächtiger Sturmangriff.

Schurke

Schurken haben stets ein Ass im Ärmel. Sie verfügen über zahlreiche Fertigkeiten und Tricks, um ihre Gegner zu verwirren, so dass sie ihnen stets einen Schritt voraus sind.

Vorausgesetzte Aufgabe: Experte.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe den Reflexwurfbonus um 3; *Fertigkeiten* — Meister Heimlichkeit und Wahrnehmung; *Optionen* — Hinterhältiger Angriff, Verbesserte Initiative.

HG 1: *Optionen* — Entrinnen, 1 Beliebige.

HG 3: *Optionen* — Entrinnen, Reflexbewegung, 1 Kampf, 1 Gesellschaft.

HG 9: *Optionen* — Entrinnen, Nicht-in-die-Zange-nehmbar, Reflexbewegung, 1 Kampf, 1 Gesellschaft.

HG 11: *Optionen* — Entrinnen, Nicht-in-die-Zange-nehmbar, Reflexbewegung, 1 Kampf, 1 Gesellschaft, 1 Beliebige.

HG 19: *Optionen* — Entrinnen, Nicht-in-die-Zange-nehmbar, Reflexbewegung, Tödlicher Angriff (Zähigkeit), 2 Kampf, 1 Gesellschaft, 1 Beliebige.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: GE, CH, IN.

Empfohlene Optionen: Beredsamkeit, Beweglichkeit, Entschlüpfender Geist, Fallen stellen, Gift, Ständige Unsichtbarkeit.

Schütze

Die Ausbildung eines Schützen konzentriert sich auf den Umgang mit Feuerwaffen, so dass sie aus ihren Waffen alle möglichen Vorteile ziehen können. Sie neigen dazu, mit gezücktker Waffe andere in die Schlacht zu führen.

Vorausgesetzte Aufgabe: Kampfbeteiligter.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe den Reflex- und Zähigkeitswurfbonus um 1; *Optionen* — Feuerwaffenkundig, 1 Kampf.

HG 3: *Optionen* — 1 Beliebige.

HG 10: *Optionen* — Schnelles Nachladen, 1 Kampf, 1 Beliebige.

HG 14: *Optionen* — Entrinnen, Reflexbewegung, Schnelles Nachladen, 2 Kampf, 1 Beliebige.

HG 18: *Optionen* — Entrinnen, Reflexbewegung, Schnelles Nachladen, 3 Kampf, 1 Beliebige.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: GE, KO, WE.

Empfohlene Optionen: Betäubender Angriff, Blutungsschaden, Furchtangriff (Explosion), Magische Waffe, Verbesserte Initiative.

Waldläufer

Diese Wächter der Wildnis, Pfadfinder und Monsterjäger sind die erste Verteidigungslinie gegen die Gefahren der Wildnis. Sie verfügen über starke Kampffähigkeiten und eingeschränkte Magie.

Besondere Regeln: Manche Waldläufer besitzen einen Tiergefährten. Siehe auch den Kasten „Reittiere und Tiergefährten“ auf Seite 207

Vorausgesetzte Aufgabe: Kampfbeteiligter.

Spielwerteanpassungen: Erhöhe den Reflex- und Zähigkeitswurfbonus um 1; *Fertigkeiten* — Meister Wahrnehmung, 1 weitere Meisterfertigkeit (in der Regel Heimlichkeit oder Überlebenskunst); *Optionen* — Erzfeind, 1 Beliebige.

HG 3: *Optionen* — Sekundäre Magie (wie bei HG 1), 1 Kampf.

HG 7: *Optionen* — Geländemarsch (Unterholz), Sekundäre Magie (wie bei HG 2), 1 Kampf.

HG 9: *Optionen* — Geländemarsch (Unterholz), Sekundäre Magie (wie bei HG 4), 1 Kampf.

HG 11: *Optionen* — Entrinnen (wie bei HG 4), Geländemarsch (Unterholz), Sekundäre Magie (wie bei HG 4), 2 Kampf.

HG 15: *Optionen* — Entrinnen, Geländemarsch (Unterholz), Sekundäre Magie (wie bei HG 6), 2 Kampf.

HG 17: *Optionen* — Entrinnen, Geländemarsch (Unterholz), Sekundäre Magie (wie bei HG 6), 2 Kampf, 1 Beliebige.

HG 19: *Optionen* — Entrinnen, Geländemarsch (Unterholz), Sekundäre Magie (wie bei HG 6), Tödlicher Angriff (Zähigkeit), 2 Kampf, 1 Beliebige.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: ST oder GE, KO, WE.

Empfohlene Optionen: Fallen stellen, Fernschuss, Kritische Treffer, Mit Tieren sprechen, Zerreißen, Zusätzlicher Angriff.

Empfohlene Zauberlisten: Natur, Pflanzen, Tiere.



SCHRITT 3: UNTERARTEN

Finde die Unterart des Monsters (sofern es eine gibt) in der folgenden Liste und wende alle aufgeführten Fähigkeiten an. Monster, welche normale SC-Völker wie Menschen oder Elfen nachahmen sollen, erlangen über diese Schablone für die Unterart ihre wichtigen Volksmerkmale. Diese Einträge enthalten nicht immer alle Fertigkeiten, welche die Unterarten in den *Monsterhandbüchern* verleihen, da sie nur für die Erschaffung erforderliche Regeln ebenso wie nicht kampfbezogene Fähigkeiten (z.B. ob das Monster isst oder schläft) und Fähigkeiten, die für NSC weniger nützlich sind als für SC (z.B. das Steingespür eines Zwerges) auslassen.

Schablonen für Unterarten verwenden ein Kurzformat. Nach dem Namen folgen 1 bis 3 Abschnitte mit nach Kategorien unterteilten Fähigkeiten. Manche Schablonen verleihen einem Monster zusätzliche Sinne, Bewegungsarten, Boni oder andere Spielwertanpassungen. Unter den Abschnitten Optionen und Fertigkeiten aufgeführte Fähigkeiten sind unter Schritt 7 und 8 zu finden, andere beziehen sich direkt auf eine Allgemeine Monsterregel in einem *Monsterhandbuch*.

Unterartfähigkeiten sind nicht optional, sondern werden automatisch hinzugefügt. Dies bedeutet, dass du sie zusätzlich zu den Fertigkeiten und Optionen erlangst, die du für das Monster aufgrund seines Aufgabenbereiches und HG wählen kannst. Sie könnten dir auch bestimmte Monsteroptionen oder Fertigkeiten verleihen; auch diese zählen nicht gegen das normale Limit des Monsters an Optionen oder Fertigkeiten.

UNTERARTENSCHABLONEN

Die folgenden Unterarten decken alle Unterarten ab, die in den ersten vier *Monsterhandbüchern* vorgestellt werden, sieht man von denen ab, die entweder keine sonderlichen Fähigkeiten verleihen oder derartige Auswirkungen besitzen, dass sie mit einer einfachen Schablone nicht erfasst werden können. Diese Unterarten findest du im Kasten auf der nächsten Seite.

Agathion: Volksbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift, Wahre Sprache (*Monsterhandbuch*); *Optionen* — Energieresistenz 10 (Kälte und Schall), Heilende Berührung, Immunität (Elektrizität und Gift).

Aione: Erhält einen Ablenkungsbonus auf die RK in Höhe von einem Viertel des HG; *Optionen* — Energieresistenz 10 (Elektrizität und Feuer), Immunität (Gift, Kälte und Kritische Treffer).

Aquatisch: Schwimmen 9 m; *Fertigkeiten* — erhält Schwimmen als zusätzliche Meisterfertigkeit.

Archon: Volksbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift; Aura der Bedrohung (*Monsterhandbuch*), *Teleportieren*; *Optionen* — Immunität (Elektrizität und Versteinerung).

Asura: Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Verzauberungszauber; Schwer fassbar (*Monsterhandbuch III*); *Optionen* — Energieresistenz 10 (Elektrizität und Säure), Immunität (Flüche, Gift und Krankheit), Regeneration (durch Gutes überwindbar), Telepathie, Verbündete herbeizaubern, Zauberresistenz; *Fertigkeiten* — erhält Entfesselungskunst als zusätzliche Meisterfertigkeit.

Azata: *Optionen* — Energieresistenz 10 (Feuer und Kälte), Immunität (Elektrizität und Versteinerung).

Daimon: *Optionen* — Energieresistenz 10 (Elektrizität, Feuer und Kälte), Immunität (Gift,

Krankheit, Säure und Todeseffekte), Telepathie, Verbündete herbeizaubern.

Dämon: *Optionen* — Energieresistenz 10 (Feuer, Kälte und Säure), Immunität (Elektrizität und Gift), Telepathie, Verbündete herbeizaubern.

Demodand: Glaubenerschütternder Schlag (*Monsterhandbuch III*); Ketzerische Seele (*Monsterhandbuch III*); *Optionen* — Energieresistenz 10 (Feuer und Kälte), Immunität (Gift und Säure), Verbündete herbeizaubern.

Div: Im Dunkeln sehen (*Monsterhandbuch*, Unterart Teufel S. 313); *Optionen* — Energieresistenz 10 (Elektrizität und Säure), Immunität (Feuer und Gift), Telepathie, Verbündete herbeizaubern.

Elementar: *Optionen* — Immunität (Betäubung, Blutungsschaden, Gift, In-die-Zange-nehmen, Kritische Treffer, Lähmung, Schlafeffekte).

Elf: Dämmersicht; *Fertigkeiten* — erhält Wahrnehmung oder Zauberkunde als zusätzliche Meisterfertigkeit; *Optionen* — Immunität (Schlaf).



Engel: Volksbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift; Aura des Schutzes (*Monsterhandbuch*); Wahre Sprache (*Monsterhandbuch*); *Optionen* — Energieresistenz 10 (Elektrizität und Feuer), Immunität (Kälte, Säure und Versteinerung).

Erde: Graben 6 m, Erschütterungssinn (Reichweite variiert).

Feuer: Empfindlichkeit gegen Kälte; *Optionen* — Immunität (Feuer).

Gestaltwandler: *Optionen* — Gestalt wechseln.

Gnom: erhält die Größenschablone Klein, Dämmersicht, erhält einen dem HG entsprechenden Zauber von der Zauberliste Illusionen (siehe Seite 222).

Goblinoider: *Fertigkeiten* — erhält Heimlichkeit als zusätzliche gute Fertigkeit.

Halb-Elf: Dämmersicht; *Optionen* — Immunität (Schlaf); *Fertigkeiten* — erhält eine weitere Meisterfertigkeit.

Halbling: erhält die Größenschablone Klein, Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht.

Halb-Ork: Dunkelsicht 18 m; *Fertigkeit* — erhält Einschüchtern als zusätzliche gute Fertigkeit.

Kälte: Empfindlichkeit gegen Feuer; *Optionen* — Immunität (Kälte).

Kami: Mit Schutzbefohlenem verschmelzen (*Monsterhandbuch III*), Schutzbefohlener (*Monsterhandbuch III*); *Optionen* — Energieresistenz 10 (Elektrizität, Feuer und Säure), Schnelle Heilung, Immunität (Blutungsschaden, Geistesbeeinflussende Effekte, Versteinerung und Gestaltwandeleffekte), Telepathie.

Körperlos: Berührungs-RK entspricht normaler RK; *Optionen* — Immunität (Kritische Treffer und Präzisionsschaden durch Waffen ohne *Geisterhafte Berührung*), Körperlos.

Lesnik: Grüne Explosion (*Monsterhandbuch III*), Pflanzensprache (*Monsterhandbuch III*), Ständiges *Spurloses Gehen*; *Optionen* — Gestalt wechseln, Immunität (Elektrizität und Schall).

Luft: Fliegen 18 m (perfekt); *Fertigkeiten* — erhält Fliegen als zusätzliche Meisterfertigkeit.

Mechanismus: Erhöhe RK und Berührungs-RK um 2, erhöhe Reflexwurfbonus um 2, Empfindlichkeit gegen Elektrizität; *Optionen* — Verbesserte Initiative.

Mensch: *Optionen* — erhält 1 weitere Kampf oder Gesellschaftsoption.

Nachtschatten: Dämmersicht, Dunkelgespür (*Monsterhandbuch II*), Entweihende Aura (*Monsterhandbuch II*), Lichtscheu (*Monsterhandbuch II*); *Optionen* — Energie fokussieren (negative Energie).

Oni: *Optionen* — Gestalt wechseln; Regeneration (meist überwunden durch Feuer oder Säure).

Ork: Dunkelsicht 18 m, Lichtempfindlichkeit.

Proteaner: Blindgespür (Reichweite variiert), Amorphe Anatomie (*Monsterhandbuch II*), ständige *Bewegungsfreiheit*; *Optionen* — Energieresistenz 10 (Elektrizität und Schall), Gestalt wechseln, Würgen, Immunität (Säure), Verbesserte Kampfmanöver (Ergreifen).

Qlippoth: Furchtbare Erscheinung (*Monsterhandbuch II*); *Optionen* — Energieresistenz 10 (Elektrizität, Feuer und Säure), Immunität (Kälte, Geistesbeeinflussende Effekte und Gift), Telepathie.

Rakschasa: Gedanken wahrnehmen (*Monsterhandbuch III*), Verbesserte Verteidigungen (*Monsterhandbuch III*); *Optionen* — Gestalt wechseln.

Andere Unterarten

Einige Unterarten sind hier nicht vertreten. Die meisten davon verleihen Monstern keine zusätzlichen Fähigkeiten und sind im Folgenden aufgeführt. Ein Monster erhält alle zu ihm passenden Unterarten, selbst wenn sie keine Regelelemente enthalten.

Adlet (*Monsterhandbuch 3*)
Böse
Chaotisch
Dunkelvolk (*Monsterhandbuch 2*)
Einheimisch
Extraplanar
Gut
Kasatha (*Monsterhandbuch 4*)
Katzenvolk (*Monsterhandbuch 3*)
Kitsune (*Monsterhandbuch 4*)
Rattenvolk (*Monsterhandbuch 3*)
Rechtschaffen
Reptilisch
Samsaran (*Monsterhandbuch 4*)
Sasquatch (*Monsterhandbuch 3*)
Udaeus (*Monsterhandbuch 4*)
Vanara (*Monsterhandbuch 3*)
Verbessert
Vischkanya (*Monsterhandbuch 3*)
Wayang (*Monsterhandbuch 4*)
Wechselbalg (*Ausbauregeln III: Völker*)

Komplexe Unterarten

Die folgenden Unterarten wurden nicht als Schablonen erfasst, da sie so umfangreich sind, dass man sie nicht auf diese Weise einfach abdecken kann. Solche Kreaturen müssen vorsichtig erstellt werden und besitzen derart detailreiche Regelelemente, dass die Vereinfachte Monstererschaffung sie nicht erfassen kann.

Behemoth (*Monsterhandbuch 3*)
Kolossus (*Monsterhandbuch 4*)
Großer Alter (*Monsterhandbuch 4*)
Kaiju (*Monsterhandbuch 4*)
Legende (*Ausbauregeln V: Legenden*)

Riese: Dämmersicht; *Fertigkeiten* — erhält Einschüchtern als zusätzliche gute Fertigkeit.

Schwarm: erleidet zusätzliche 50% Schaden durch Flächenzauber und –effekte; Schwarmangriff; falls aus sehr kleinen Kreaturen bestehend nur halben Schaden durch Hieb- und Stichwaffen, falls aus winzigen oder Kreaturen der Kategorie mini bestehend immun gegen Waffenschaden; *Optionen* — Ablenkung, Immunität (Ansturm, Kritische Treffer, In –die-Zange-nehmen, Ringkampf, Zu-Fall-Bringen und Zauber, die eine bestimmte Anzahl an Kreaturen zum Ziel haben).

Seelenbegleiter: Geisterhafte Berührung (*Monsterhandbuch IV*), Seelengespür (*Monsterhandbuch IV*); *Optionen* — Energieresistenz 10 (Elektrizität und Kälte), Immunität (Gift, Krankheit und Todeseffekte), Schadensreduzierung (5/Adamant).

Teufel: Im Dunkeln sehen (*Monsterhandbuch*); *Optionen* — Energieresistenz 10 (Kälte und Säure), Immunität (Feuer und Gift), Telepathie, Verbündete herbeizaubern.

Unvermeidbarer: Dämmersicht; *Optionen* — Regeneration (überwindbar durch Chaotisches).

Wasser: Schwimmen 9 m; *Fertigkeiten* — erhält Schwimmen als zusätzliche Meisterfertigkeit.

Zwerg: Dunkelsicht 18 m; Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gift, Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten.

Schritt 4: Schablonen

Diese optionalen Schablonen ahmen beliebte Monsterschablonen nach und werden neben der Kreaturenart- oder Klassenschablone angewendet, die für das Monster gewählt wird. Diese Einträge folgen einem ähnlichen Format wie die Kreaturenartschablonen:

Mindest- oder Maximal-HG: Dieser Eintrag sagt aus, welchen HG das Monster wenigstes oder höchstens besitzen kann. „HG 2+" besagt, dass der HG des Monsters 2 oder höher sein muss, während „HG 9-" besagt, dass der HG nicht höher sein darf als 9.

Erforderliche Kreaturenart oder Unterart: Bei Schablonen, welche die Art oder Unterart einer Kreatur verändern, besagt dieser Eintrag, welcher Kategorie das Monster angehören muss, um diese Schablone erhalten zu können.

Empfohlener Aufgabenbereich: Dieser Eintrag benennt den Aufgabenbereich, mit dem die Schablone am ehesten assoziiert ist. Leichname sind z.B. fast immer Zauberwirker.

Automatische Eigenschaften: Alle Kreaturen mit dieser Schablone erhalten diese Fähigkeiten. Unter Automatische Eigenschaften könntest du angewiesen werden, bestimmte Monsteroptionen oder Fertigkeiten hinzuzufügen. Diese zählen gegen die normale Anzahl an Optionen, Fertigkeiten usw. und ersetzen sie (im Gegenzug zu Unterarten, welche kostenlose Optionen und Fertigkeiten verleihen).

Ausnahme: Sollte ein Monster aufgrund dieser automatischen Eigenschaften mehr Optionen und/oder Fertigkeiten erhalten, als sein Aufgabenbereich zulassen würde, erhält es dennoch alle. Sollte es über eine Klassenschablone verfügen, musst du abschätzen, welche Optionen du ersetzt, um Sinn und Zweck des Monsters zu erhalten .

Empfohlene Attributsmodifikatoren: Dieser Abschnitt führt die empfohlene Verteilung für die höchsten Attributswerte des Monsters beginnend mit dem höchsten Wert auf. Beim Grabesritter wäre dies z.B. „ST, CH, WE", bei einem Grabesritter mit HG 10 würdest du einen ST-Modifikator von +7, einen CH-Modifikator von +5 und einen WE-Modifikator von +3 zuweisen. Nicht alle Einträge führen solche Empfehlungen auf. Bei einem Geist wird z.B. nur Charisma aufgelistet, da seine übrigen Spielwerte variieren können, während ein Halb-Drache diesen Eintrag gar nicht hat, weil Halb-Drachen derart unterschiedlich sind.

Geist (HG 2+)

Eine Seele, die keine Ruhe findet, wird zu einem geisterhaften Untoten.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter.

Erforderliche Unterart: Körperlos.

Automatische Eigenschaften: Fliegen 9 m (perfekt); *Attributsmodifikatoren* — ersetze ST-Modifikator durch — , erhöhe CH-Modifikator um 2; *Optionen* — Resistenz gegen Fokussieren, Verderbende Berührung, Wiederkehr (2W4 Tage); eine der folgenden mit HG 6 plus 1 pro weitere 3 HG jenseits 6: Beliebig oft einsetzbare Magie (*Telekinese*), Bösartigkeit, Schwächende Berührung, Unheimliche Ausstrahlung, Verderbender Blick; *Fertigkeiten* — erhält Wahrnehmung und Heimlichkeit als Meisterfertigkeiten.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: CH.

Grabesritter (HG 5+)

Dieser Untote ist schwerbewaffnet und gepanzert und kann wiederkehren, sollte er zerstört werden.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter.

Empfohlene Aufgabe: Kampfbeteiligter.

Automatische Eigenschaften: Erhöhe RK um 2 und Berührungs-RK um 4, senke Falscher-Fuß-RK um 6; *Optionen* — Geisterhaftes Reittier, Immunität (Elektrizität und Kälte), Resistenz gegen Fokussieren, SR 10/Magie, Unheilige Aura, Untotenmeisterschaft, Verheerende Explosion (wie Odemwaffe, 9 m-Kegel, Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureschaden), Wiederkehr (1W10 Tage), Zauberresistenz, Zerstörung fokussieren, 1 weitere Kampfoption; *Fertigkeiten* — erhält Einschüchtern, Reiten und Wahrnehmung als Meisterfertigkeiten.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: ST, CH.

Halb-Celestischer (HG 1+)

Diese Kreatur ist das Kind eines guten Externars und eines Sterblichen oder wurde anderweitig mit heiliger Energie erfüllt.

Erforderliche Kreaturenart: Externar.

Automatische Eigenschaften: Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift; erhältBewegungsrate für Fliegen (gut) in Höhe der doppelten Bewegungsrate am Boden; *Optionen* — Energieresistenz 10 (Elektrizität, Kälte und Säure), Immunität (Krankheit), Niederstrecken (Böses), Sekundäre Magie (gut), SR 5/Magie (erhöhe auf SR 10/Magie mit HG 12); *Fertigkeit* — erhält eine weitere Meisterfertigkeit.

Halb-Drache (HG 3+)

Diese Kreatur ist das Kind eines Drachen und einer anderen Kreatur. Sie besitzt Merkmale beider Elternteile.

Erforderliche Kreaturenart: Drache.

Automatische Eigenschaften: *Optionen* — Odemwaffe (1/Tag), Immunität (Lähmung, Schlaf und eine der folgenden: Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure); *Fertigkeit* — erhält eine weitere Meisterfertigkeit.

Halb-Scheusal (HG 1+)

Diese Kreatur ist stark von böser Macht befleckt, die wahrscheinlich dämonischen oder infernalischen Ursprunges ist.

Erforderliche Kreaturenart: Externar.

Automatische Eigenschaften: erhält eine Bewegungsrate für Fliegen (gut) in Höhe der doppelten Bewegungsrate am Boden; *Optionen* —Energieresistenz 10 (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure), Immunität (Gift), Niederstrecken (gut), Sekundäre Magie (Böses), SR 5/Magie (erhöhe auf SR 10/Magie mit HG 12); *Fertigkeit* — erhält eine weitere Meisterfertigkeit.

Leichnam (HG 2+)

Dieser Zauberwirker behielt seine magischen Kräfte über den Tod hinaus und erhob sich als Untoter.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter.

Empfohlene Aufgabe: Zauberwirker.

Automatische Eigenschaften: Erhöhe RK um 2; *Optionen* — Aura der Furcht, Immunität (Elektrizität und Kälte), Lähmende Berührung, SR 15/Wucht und Magie, Resistenz gegen Fokussieren, Wiederkehr (1W10); *Fertigkeiten* — erhält Heimlichkeit, Motiv erkennen und Wahrnehmung als Meisterfertigkeiten.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: IN, WE oder CH sollte den höchsten Attributsmodifikator in Abhängigkeit davon erhalten, welches das magische Schlüsselattribut ist.

Lykanthrop (HG 1+)

Dieser Humanoide kann sich in ein Tier verwandeln oder eine Mischgestalt aus Humanoider und Tier annehmen.

Erforderliche Kreaturenart: Humanoider.

Erforderliche Unterart: Gestaltwandler.

Automatische Eigenschaften: *Optionen* — Fluch der Lykanthropie.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: KO.

Skelett (HG 8–)

Die belebten Knochen des Toten greifen als Skelett an, ein geistloser Soldat in einer Armee der Toten.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter.

Empfohlene Aufgabe: Kampfbeteiligter.

Automatische Eigenschaften: *Attributsmodifikatoren* — ersetze den IN-Modifikator durch —; *Optionen* — Immunität (Kälte), SR 5/Wucht, Verbesserte Initiative.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: ST, GE.

Vampir (HG 5+)

Dieser charismatische Untote nährt sich von Blut und verfügt über beeindruckende übernatürliche Kräfte.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter.

Empfohlene Aufgabe: Jede — ein Vampir kann jede Rolle erfüllen und entsprechend mit jedem Aufgabenbereich erschaffen werden. Selbst als Experte oder Zauberwirker ist er noch kampftauglich.

Automatische Eigenschaften: Erhöhe RK um 2 und Falscher-Fuß-RK um 2, *Spinnenklettern* (immer), Schwächen wie Vampire; *Optionen* — Beliebig oft einsetzbare Magie (*Person beherrschen*), Blutsaugen, Brut erzeugen, Energieresistenz 10 (Elektrizität und Kälte), Gasförmige Gestalt, Gestalt wechseln (Schreckensfledermaus oder Wolf, wie *Bestiengestalt II*), Kinder der Nacht, Lebenskraftentzug, Resistenz gegen Fokussieren, Schnelle Heilung 5, SR 10/Magie und Silber; *Fertigkeiten* — erhält Bluffen, Heimlichkeit, Motiv erkennen und Wahrnehmung als Meisterfertigkeiten.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: ST, GE, CH.

Zombie (HG 9–)

Eine belebte Leiche kann zu einem schlurfenden, nicht denkenden Zombie werden.

Erforderliche Kreaturenart: Untoter.

Empfohlene Aufgabe: Kampfbeteiligter.

Automatische Eigenschaften: Wankend (kann jede Runde nur eine Bewegungs- oder eine Standard-Aktion ausführen); *Attributsmodifikatoren* — ersetze IN-Modifikator durch —; *Optionen* — SR 5/Hiebschaden, Zusätzliche Trefferpunkte; *Fertigkeiten* — keine guten oder Meisterfertigkeiten.

Empfohlene Attributsmodifikatoren: ST.

Schritt 5: Grössenschablonen

Sollte dein Monster nicht mittelgroß sein, dann wende eine Größenschablone an. Da es viele andere Methoden gibt, um die RK, TP, Angriffsboni und den Schaden einer Kreatur zu verändern, passen diese Schablonen solche Werte nicht wie Größenänderungen unter den Grundregeln an. Die meisten Schablonen benennen einen Mindest- und einen Maximal-HG, wie schon im letzten Schritt beschrieben. Sei vorsichtig, wenn dein Monster nicht in den HG-Bereich fällt. Berührungs- und Falscher-Fuß-HG erhöhen niemals die Gesamt-RK und werden niemals unter 1 gesenkt.

Mini (HG 8–)

Automatische Eigenschaften: Erhöhe Berührungs-RK und Falscher-Fuß-RK um 8; senke KMB um 16; senke KMV um 8; erhält Fliegen und Heimlichkeit als weitere Meisterfertigkeiten.

Winzig (HG 4–)

Automatische Eigenschaften: Erhöhe Berührungs-RK und Falscher-Fuß-RK um 4; senke KMB um 8; senke KMV um 4; erhält Fliegen und Heimlichkeit als weitere Meisterfertigkeiten.

Sehr klein (HG 6–)

Automatische Eigenschaften: Erhöhe Berührungs-RK und Falscher-Fuß-RK um 2; senke KMB um 4; senke KMV um 2; erhält Fliegen als zusätzliche gute Fertigkeit (oder erhöhe Gut zu Meister) und Heimlichkeit als zusätzliche Meisterfertigkeit.

Klein

Automatische Eigenschaften: Erhöhe Berührungs-RK und Falscher-Fuß-RK um 1; senke KMB um 2; senke KMV um 1; erhält Heimlichkeit als zusätzliche Gute Fertigkeit.

Groß (HG 2+)

Automatische Eigenschaften: Senke Berührungs-RK um 1, Erhöhe Falscher-Fuß-RK um 1; erhöhe KMB um 2; erhöhe KMV um 1.

Riesig (HG 4+)

Automatische Eigenschaften: Senke Berührungs-RK um 2, erhöhe Falscher-Fuß-RK um 3; erhöhe KMB um 4; erhöhe KMV um 2; kann Heimlichkeit nicht als Meisterfertigkeit besitzen.

Gigantisch (HG 6+)

Automatische Eigenschaften: Senke Berührungs-RK um 4, erhöhe Falscher-Fuß-RK um 5; erhöhe KMB um 8; erhöhe KMV um 4; kann Fliegen nicht als Meisterfertigkeit und Heimlichkeit nicht als Gute oder Meisterfertigkeit besitzen.

Kolossal (HG 8+)

Automatische Eigenschaften: Senke Berührungs-RK um 8, erhöhe Falscher-Fuß-RK um 6; erhöhe KMB um 16; erhöhe KMV um 8; kann Fliegen oder Heimlichkeit nicht als Gute oder Meisterfertigkeiten besitzen.

SCHRITT 6: ZAUBER

Dieser Schritt ist nur für Monster, welche dem Aufgabenbereich Zauberwirker angehören. Bei Monstern, die nur ein paar Zauber kennen und sich nicht hauptsächlich auf die Zauberei konzentrieren, wähle eine andere Aufgabe und gibt ihnen in Schritt 7 die Allgemeine Option Sekundäre Zauberei.

Die Zauberauswahl für zauberwirkende Monster ist absichtlich im Vergleich zu einem vollausgearbeiteten NSC beschränkt, da ein unter diesem Vereinfachten System erschaffenes Monster genug Zauber für einen Kampf oder eine Spielsitzung haben soll. Sollte ein auf diese Weise erschaffenes Monster wiederkehrend auftreten, kannst du jedes Mal seine Zauber auswechseln, soweit dies Wesen und Thema des Monsters erlauben. Die während dieses Schritts für das Monster gewählten Zauber repräsentieren sein gesamtes Repertoire für eine Begegnung. Natürlich kann es einige seiner Zauber auch mit Hilfe von Schriftrollen, Stäben oder Stecken wirken, wobei zusätzliche Zauber stets gegen das dem Monster mögliche Maximum an Zaubern zählen.

Dir fällt sicher auf, dass einige Arten von Zaubern nicht auf den folgenden Listen vertreten sind – dies gilt insbesondere für solche, die nur Spielwerte erhöhen wie z.B. *Bärenstärke, Falsches Leben,* und *Magierrüstung.* Solche Zauber werden meist vor einem Kampf gewirkt und das Vereinfachte Monstererschaffungssystem geht davon aus, dass die Effekte dieser Zauber bereits in den Grundwerten enthalten sind.

Zauber-SG: Um den SG des Rettungswurfes gegen einen von einem Monster gewirkten Zauber zu bestimmen, addierst du den Zaubergrad auf den Wert in der Spalte Zauber-SG der Tabelle zum Aufgabenbereich des Monsters. Falls mehrere Klassen den Zauber wirken können, dann wähle den Zaubergrad, zu welchem Hexenmeister/Magier oder Kleriker den Zauber wirken können. Können diese Klassen den Zauber nicht wirken, dann nutze den höchsten aufgeführten Zaubergrad in der Beschreibung des Zaubers.

ZAUBER AUSWÄHLEN

Am einfachsten wählst du für ein Monster Zauber aus, indem du eine der folgenden Zauberlisten wählst, die dem Thema des Monsters am nächsten kommt. Ein Feenwesen mit mächtigen zauberähnlichen Fähigkeiten könnte die Zauberliste Feen, Natur, Tricks oder Verzauberungen wählen. Ein Feuermagier könnte die Zauberliste Feuer, ein Wandler die Liste Verwandlungen und ein Universalist die Liste Arkanes oder Magie wählen. Wenn du eine Zauberliste wählst, erhält das Monster die folgenden Zaubersätze passend zu seinem HG-Bereich, das ist der Zaubergradbereich, den sein HG quasi abdeckt.

- Die primären Zauber des HG-Bereiches sind die Zauber des Monsters mit dem höchsten Grad und ein Mal am Tag einsetzbar.
- Die primären und sekundären Zauber des einen Schritt niedrigeren HG-Bereiches, welches drei Mal am Tag einsetzbar sind.
- Die primären Zauber des HG-Bereiches zwei Schritte tiefer, welche das Monster beliebig oft einsetzen kann. Dies sind die niedigstufigsten Zauber des Monsters.

Diese Zusammenstellung ergibt einen Zauberwirker mit einer kleinen Anzahl mächtiger Zauber, die er selten einsetzt, einer großen Anzahl schwächerer, aber immer noch nützlicher Zauber, die er oft nutzt, und so schwacher Zauber, dass er sie kaum im Kampf nutzt, aber dennoch häufig anwendet.

Beachte, dass ein Monster des HG-Bereiches 0-3 keine Zauber erlangt, die es beliebig oft oder drei Mal am Tag anwenden kann, und dass ein Monster mit HG 4-7 keine Zauber erhält, die es beliebig oft anwenden kann.

Notiere dir die Zauber und wie oft sie benutzt werden können. Bei den später folgenden Beispielmonstern werden die Zauber in Angriffs-, Verteidigungs- und Werkzeugzauber unterteilt, wobei dies rein optional ist.

Mit der Wahl einer Zauberliste erhält das Monster automatisch den am Ende der Liste aufgeführten Vorteil. Falls du eine eigene Zauberliste zusammenstellen willst, dann wähle den Vorteil, der am besten zu deinem Monster passt oder denke dir einen neuen aus.

Beispiel: Ein Monster mit HG 9 und der Zauberliste Abnormal erhält 1/Tag *Schwachsinn* und *Zauberresistenz* (aus dem Bereich HG 8–11), 3/Tag *Bestiengestalt I, Mächtiges Trugbild, Säurepfeil* und *Unsichtbares sehen* (aus dem Bereich HG 4–7) und Beliebig oft *Furcht auslösen* und *Langer Arm* (aus dem Bereich HG 0–3). Ferner erhält es den Vorteil: Bollwerk (wie die Allgemeine Monsterregel).

Umfangreiche Zauberauswahl

Diese Listen sind so aufgebaut, dass sie die Auswahlgeschwindigkeit optimieren. Du kannst aber auch Zauber individuell suchen, dem Monster anstelle der Primärzauber Sekundärzauber geben (deshalb enthält auch der HG-Bereich 16+ Sekundärzauber) oder nach Belieben mischen. Damit das Monster ausbalanciert bleibt, weiche nicht zu sehr von der für seinen Machtgrad angegebenen Anzahl an Zaubern ab. Solltest du Zauber um Zauber wählen wollen, dann verwende die folgenden Zaubergrade bei den jeweiligen HG-Bereichen:

HG-Bereich	Zaubergrad
0–3	0 oder 1.
4–7	2. oder 3.
8–11	4. oder 5.
12–15	6. oder 7.
16+	8. oder 9.

ZAUBERLISTEN

Die folgenden Zauberlisten decken jeweils thematisch unterschiedliche Anwendungen von Magie ab und korrespondieren ferner mit Blutlinien, Domänen und anderen herausragenden Themen für Zauber. Sollte ein Monster über eine Klassenschablone verfügen, dann orientiere dich dort an den Empfohlenen Zauberlisten.

Abnormal

HG -Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Furcht auslösen, Langer Arm*[ABR VI]	*Benommenheit, Stilles Trugbild*
4–7	*Bestiengestalt I, Mächtiges Trugbild*	*Säurepfeil, Unsichtbares sehen*
8–11	*Schwachsinn, Zauberresistenz*	*Bestiengestalt II, Schwarze Tentakel*
12–15	*Ebenenwechsel, Projiziertes Ebenbild*	*Bestiengestalt IV, Schleier*
16+	*Gestaltwandel, Sechster Sinn*	*Beliebiges verwandeln, Gedankenleere*

Vorteil: Das Monster erhält die Vorteile der Allgemeinen Monsterregel Bollwerk (*Monsterhandbuch IV*).

Abyssisch

HG -Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Brennende Hände, Monster herbeizaubern I*	*Furcht auslösen, Schutz vor Gutem oder Rechtschaffenem*
4–7	*Kampfrausch, Monster herbeizaubern III*	*Erschrecken, Gestalt verändern*
8–11	*Fortschicken, Monster herbeizaubern V*	*Chaoshammer, Dimensionstür*
12–15	*Monster herbeizaubern VI, Wort des Chaos*	*Mächtiges Magie bannen, Mächtiges Teleportieren*
16+	*Lebenskraftentzug, Monster herbeizaubern IX*	*Schutzumhang des Chaos, Unheilige Auge*

Vorteil: Erhöhe den ST- Modifikator um 1. Mit HG 13 erhöhe ihn um 2 stattdessen. Mit HG 17 erhöhe ihn um 3 stattdessen.

Adel

HG -Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Befehl, Segen*	*Heiligtum, Verderben*
4–7	*Fluch, Monster herbeizaubern III*	*Anderen schützen, Fesseln*
8–11	*Mächtiger Befehl, Monster herbeizaubern V*	*Bewegungsfreiheit, Lügen aufspüren*
12–15	*Abstoßung, Monster herbeizaubern VII*	*Geas/Auftrag, Rückruf*
16+	*Überwältigende Ehrfurcht*[ABR], *Sturm der Rache*	*Aufforderung, Massen-Kritische Wunden heilen*

Vorteil: Das Monster erhält Diplomatie oder Motiv erkennen als weitere Meisterfertigkeit.

Alchemie

HG -Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Rascher Rückzug, Zielsicherer Schlag*	*Ameisenstärke*[EXP], *Springen*
4–7	*Fliegen, Standort vortäuschen*	*Schwarm ausspeien*[EXP], *Unsichtbarkeit*
8–11	*Magisches Gefäß, Überlandflug*	*Drachenodem*[EXP], *Steinhaut*
12–15	*Böser Blick, Zwillingsgestalt*[EXP]	*Heilung, Wahrer Blick*
16+	*Feurige Gestalt*[EXP], *Gestaltwandel*	*Klon, Simulakrum*

Vorteil: Das Monster erhält einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Krankheit und Gift.

Arkan

HG -Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Magisches Geschoss, Rascher Rückzug*	*Licht, Zaubertrick*
4–7	*Magie bannen, Schweben*	*Sengender Strahl, Unsichtbarkeit*
8–11	*Verstärkter Blitz, Überlandflug*	*Dimensionstür, Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit*
12–15	*Mächtiges Teleportieren,* Schnelles *Magie bannen*	*Maximierter Feuerball, Wahrer Blick*
16+	*Wort der Macht: Tod, Energiewand*	Schneller maximierter *Kältekegel, Wort der Macht: Betäubung*

Vorteil: Erhöhe den SG der Rettungswürfe gegen die metamagisch verstärkten Zauber des Monsters um 1.

Bannmagie

HG -Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Elementen trotzen, Schutz vor Bösem, Chaotischem, Gutem, Rechtschaffenem*	*Alarm, Pforte zuhalten*
4–7	*Schutz vor Energien, Unauffindbarkeit*	*Energien widerstehen, Magie bannen*
8–11	*Fortschicken, Steinhaut*	*Dimensionsanker, Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit*
12–15	*Antimagisches Feld, Verbannung*	*Kugel der Unverwundbarkeit, Mächtiges Magie bannen*
16+	*Magische Auftrennung, Regenbogensphäre*	*Regenbogenwand, Schutz vor Zaubern*

Vorteil: Wähle eine Energieart; das Monster erhält Resistenz 5 gegen diese Art von Schaden. Mit HG 12 erhöhe die Resistenz auf 10. Mit HG 16 erhöhe die Resistenz auf 20.

Befreiung

HG -Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Furcht bannen, Rascher Rückzug*	*Federfall, Öffnen/Schließen*
4–7	*Fliegen, Fluch brechen*	*Klopfen, Lähmung aufheben*
8–11	*Verzauberung brechen, Überlandflug*	Ausgedehnte *Hast, Bewegungsfreiheit*
12–15	*Ätherischer Ausflug, Zuflucht*	*Mächtiges Magie bannen,* Schneller *Fliegen*
16+	*Befreiung, Wunsch*	*Gedankenleere,* Schnelle *Bewegungsfreiheit*

Vorteil: Das Monster erhält Entfesselungskunst als zusätzliche Meisterfertigkeit.

Beschwörung

HG -Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Monster herbeizaubern I, Schmieren*	*Göttliche Führung, Säurespritzer*
4–7	*Monster herbeizaubern III, Stinkende Wolke*	*Monster herbeizaubern II, Säurepfeil*
8–11	*Monster herbeizaubern V, Teleportieren*	*Dimensionstür, Monster herbeizaubern IV*

12–15	*Mächtiges Teleportieren, Monster herbeizaubern VII*	*Monster herbeizaubern VI, Säurenebel*
16+	*Monster herbeizaubern IX, Tor*	*Flammende Wolke, Monster herbeizaubern VIII*

Vorteil: Das Monster verdoppelt die Wirkungsdauer aller von ihm gewirkten Zauber der Unterschule der Herbeizauberung.

Bezaubern

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Hypnose, Person bezaubern*	*Benommenheit, Botschaft*
4–7	*Einflüsterung, Person festhalten*	*Gefühle besänftigen, Monsterbenommenheit*
8–11	*Monster bezaubern, Person beherrschen*	*Schwächerer Geas, Verwirrung*
12–15	*Massen-Person festhalten, Wahnsinn*	*Geas/Auftrag, Massen-Einflüsterung*
16+	*Massen-Monster festhalten, Monster beherrschen*	*Aufforderung, Massen-Monster bezaubern*

Vorteil: DasMonster erhält einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Bezauberungseffekte.

Böses

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Leichte Wunden verursachen, Verderben*	*Ausbluten, Schutz vor Gutem*
4–7	*Fluch, Schutzkreis gegen Gutes*	*Dunkelheit, Ghulgriff*
8–11	*Gutes bannen, Schneller Tod*	*Kritische Wunden verursachen, Unheilige Plage*
12–15	*Blasphemie, Zerstörung*	*Leid, Massen-Mittelschwere Wunden heilen*
16+	*Monster herbeizaubern IX* (nur Böses), *Wort der Macht: Tod*	*Unheilige Aura, Wort der Macht: Betäubung*

Vorteil: Die Angriffe des Monsters zählen hinsichtlich Schadensreduzierung als Böse.

Celestisch

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Göttliche Gunst, Segen*	*Göttliche Führung, Licht*
4–7	*Gebet, Schutzkreis gegen Böses*	*Energien widerstehen, Mittelschwere Wunden heilen*
8–11	*Flammenschlag, Mächtiger Befehl*	*Heiliger Schlag, Segen des Eifers*[EXP]
12–15	*Heiliges Wort, Verbannung*	Verstärkter *Flammenschlag, Mächtiges Magie bannen*
16+	Schneller *Flammenschlag, Tor*	*Heilige Aura, Sonnenfeuer*

Vorteil: Das Monster erhält Resistenz Kälte 5 und Säure 5. Mit HG 12 steigen diese Resistenzen auf 10.

Chaos

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Schutz vor Ordnung, Schwächere Verwirrung*	*Benommenheit, Schild der Entropie*
4–7	*Kampfrausch, Schutzkreis gegen Ordnung*	*Gestalt verändern, Monsterbenommenheit*
8–11	*Gedankennebel, Rechtschaffenes bannen*	*Chaoshammer, Verwirrung*
12–15	*Wahnsinn, Wort des Chaos*	*Abstoßung, Gegenstand beleben*
16+	*Regenbogensphäre, Monster herbeizaubern IX* (nur chaotisch)	*Schillerndes Muster, Schutzumhang des Chaos*

Vorteil: Die Angriffe des Monsters zählen hinsichtlich Schadensreduzierung als Chaotisch.

Drakonisch

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Brennende Hände, Furcht auslösen*	*Springen, Zielsicherer Schlag*
4–7	*Fliegen, Hast*	*Drakonisches Reservoir*[EXP], *Erschrecken*
8–11	*Überlandflug, Zauberresistenz*	*Drachenodem*[EXP], *Furcht*
12–15	*Drachengestalt II, Zauber zurückwerfen*	*Drachengestalt I, Symbol der Furcht*
16+	*Drachengestalt III, Wunsch*	*Sechster Sinn, Wort der Macht: Betäubung*

Vorteil: Erhöhe RK und Falscher-Fuß-RK des Monsters um 2. Ferner gib ihm Resistenz Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure 5.

Dunkelheit

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Furcht auslösen, Verhüllender Nebel*	*Benommenheit, Stilles Trugbild*
4–7	*Standort vortäuschen, Tiefere Dunkelheit*	*Blind- oder Taubheit verursachen* (nur Blindheit), *Dunkelheit*
8–11	*Monster herbeizaubern V, Schattenhervorrufung* (1W3 Schatten)	*Schattenbeschwörung, Schwarze Tentakel*
12–15	*Mächtige Schattenbeschwörung, Wort der Macht: Blindheit*	Schnelle *Dunkelheit, Schattenreise*
16+	*Lebenskraftentzug, Schatten*	*Mächtige Schatten-hervorrufung*, Maximierte *Schattenhervorrufung*

Vorteil: Die Zauber des Monsters der Kategorie Dunkelheit erhalten einen Bonus von +1 auf den effektiven Zaubergrad.

Elektrizität

HG -Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Rascher Rückzug, Schockgriff*	*Aufblitzen, Verhüllender Nebel*
4–7	*Blitz, Blitze herbeirufen*	*Elementarauraᴱˣᵖ (nur Elektrizität), Hauch der Elementeᴱˣᵖ* (nur Elektrizität)
8–11	*Gewittersturm herbeirufen,* Verstärkter *Blitz*	*Blitzkugelnᴱˣᵖ, Drachenodemᴱˣᵖ* (nur Elektrizität)
12–15	*Kugelblitz,* Schneller *Blitz*	*Drachengestalt II* (nur Blauer oder Bronzedrache), *Wetterkontrolle*
16+	Verstärkter *Kugelblitz,* Verstärkter schneller *Blitz*	*Drachengestalt III* (nur Blauer oder Bronzedrache), *Wort der Macht: Betäubung*

Vorteil: Das Monster erhält Resistenz Elektrizität 5. Mit HG 12 erhöhe die Resistenz auf 10. Mit HG 16 erhält das Monster Immunität gegen Elektrizität.



Elementar

HG -Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Brennende Hände, Flammen erzeugen*	*Kältestrahl, Resistenz*
4–7	*Blitz, Feuerball*	*Schneesturm, Sengender Strahl*
8–11	*Elementargestalt II, Windkontrolle*	*Eissturm, Elementargestalt I*
12–15	*Elementargestalt IV, Feuersturm*	*Elementargestalt III, Frostsphäre*
16+	*Elementarhorde, Meteoritenschwarm*	Verstärkter *Kugelblitz, Monster herbeizaubern VIII* (nur Elementare)

Vorteil: Das Monster erhält einen der folgenden Vorteile: Bewegungsrate Fliegen 18 m (durchschnittlich), Bewegungsrate Graben 9 m, Bewegungsrate Schwimmen 18 m, oder +9 m auf seine Bewegungsrate am Boden.

Erde

HG -Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Magischer Stein, Rasches Grabenᴱˣᵖ*	*Resistenz, Säurespritzer*
4–7	*Mit Stein verschmelzen, Stein formen*	*Erde und Stein erweichen, Säurepfeil*
8–11	*Fels in Schlamm verwandeln, Schlamm zu Fels verwandeln*	*Steindornen, Steinwand*
12–15	*Eisenwand, Elementargestalt IV* (nur Erde)	*Erde bewegen, Mächtige Erschaffung*
16+	*Einkerkerung, Elementarhorde (nur Erde)*	*Erdbeben, Eiserner Körper*

Vorteil: Das Monster erhält Resistenz Säure 5. Mit HG 12 erhöhe die Resistenz auf 10. Mit HG 16 erhält das Monster Immunität gegen Säure.

Erkenntnismagie

HG -Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Gefahrensinnᴬᴮᴿ, Unvorbereiteter Gegnerᴬᴮᴿ*	*Göttliche Führung, Zielsicherer Schlag*
4–7	*Hellhören/Hellsehen, Unsichtbares sehen*	*Arkaner Blick, Gedanken wahrnehmen*
8–11	*Ausspähung, Telepathisches Band*	*Kreatur aufspüren, Lügen aufspüren,*
12–15	*Mächtiger Arkaner Blick, Mächtige Ausspähung*	*Wahrer Blick, Weg finden*
16+	*Sechster Sinn, Visionen des Versagensᴬᴮᴿ*	*Aufspüren, Moment der Eingebung*

Vorteil: Während das Monster bei Bewusstsein und handlungsfähig ist, kann es nicht überrascht werden.

Feen

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Person bezaubern, Verstricken*	*Feenfeuer, Tanzende Lichter*
4–7	*Einflüsterung, Tiefschlaf*	*Entsetzlicher Lachanfall, Glitzerstaub*
8–11	*Böswillige Verwandlung, Hölzerner Weg*	*Dimensionstür, Vergiften*
12–15	*Äthertor, Wahnsinn*	*Irreführung, Pflanzentor*
16+	*Gestaltwandel, Modernder Schlurfer*	*Schillerndes Muster, Unwiderstehlicher Tanz*

Vorteil: Erhöhe den SG der Rettungswürfe gegen vom Monster gewirkte Zauber der Kategorie Zwang um 2.

Feuer

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Brennende Hände, Metall erhitzen*	*Aufblitzen, Flammen erzeugen*
4–7	Verstärkte *Brennende Hände, Feuerball*	*Flammenklinge, Flammenkugel*
8–11	Verstärkter *Feuerball, Flammenschlag*	*Feuerwand, Flammenschild*
12–15	*Elementargestalt IV* (nur Feuer), Schneller *Feuerball*	*Feuersaat, Feuersturm*
16+	*Elementarhorde* (nur Feuer), *Meteoritenschwarm*	Verstärkter *Feuersturm, Flammende Wolke*

Vorteil: Das Monster erhält Resistenz Feuer 5. Mit HG 12 erhöhe die Resistenz auf 10. Mit HG 16 erhält das Monster erhält Immunität gegen Feuer.

Gemeinschaft

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Heiligtum, Segen*	*Leichte Wunden heilen, Tugend*
4–7	*Gebet, Magie bannen*	*Anderen schützen, Beistand*
8–11	*Steinwand, Telepathisches Band*	*Kritische Wunden heilen, Zustand*
12–15	*Abstoßung, Heilung*	*Klingenbarriere, Verbannung*
16+	*Sechster Sinn, Wunder*	*Dimensionsschloss, Massen-Kritische Wunden heilen*

Vorteil: Das Monster erhält Diplomatie als zusätzliche Meisterfertigkeit.

Glück

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Schild der Entropie, Zielsicherer Schlag*	*Benommenheit, Federfall*
4–7	*Gebet, Magie bannen*	*Beistand, Schutz vor Energien*
8–11	*Fluch, Verzauberung brechen*	*Bewegungsfreiheit, Innere Ruhe*[ABR]
12–15	Schneller *Magie bannen, Zauber zurückwerfen*	*Fortschicken, Irreführung*
16+	*Sechster Sinn, Wunder*	*Antimagisches Feld, Moment der Eingebung*

Vorteil: Erhöhe alle Rettungswurfboni des Monsters um 1.

Gutes

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Schutz vor Böses, Segen*	*Göttliche Führung, Tugend*
4–7	*Gebet, Schutzkreis gegen Böses*	*Mittelschwere Wunden heilen, Person festhalten*
8–11	*Böses bannen, Ebenenwechsel*	*Heiliger Schlag, Kritische Wunden heilen*
12–15	*Heiliges Wort, Monster herbeizaubern VII**	*Heilung, Klingenbarriere*
16+	*Monster herbeizaubern IX**, *Sturm der Rache*	*Heilige Aura, Monster herbeizaubern VIII**

* kann nur gute Kreaturen herbeizaubern.

Vorteil: Die Angriffe des Monsters gelten hinsichtlich von Schadensreduzierung als Gut.

Handwerk

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Magischer Stein, Seil beleben*	*Ausbessern, Schwebende Scheibe*
4–7	*Stein formen, Winzige Hütte*	*Holz formen, Reparieren*
8–11	*Mächtige Erschaffung, Steinwand*	*Niedere Erschaffung, Verarbeitung*
12–15	*Begrenzter Wunsch, Eisenwand*	*Fleisch zu Stein, Gegenstand beleben,*
16+	*Regenbogensphäre, Zerdrückende Hand*	*Beliebiges verwandeln, Eiserner Körper*

Vorteil: Wenn das Monster einen Zauber dieser Liste wirkt, erhält es für 1 Runde einen Ablenkungsbonus auf seine RK in Höhe des Zaubergrads.

Heilung

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Leichte Wunden heilen, Heiligtum*	*Stabilisieren, Tugend*
4–7	*Krankheit kurieren, Schwere Wunden heilen*	*Anderen schützen, Mittelschwere Wunden heilen*
8–11	*Lebensatem, Massen-Leichte Wunden heilen*	*Gift neutralisieren, Kritische Wunden heilen*
12–15	*Massen-Schwere Wunden heilen, Regeneration*	*Heilung, Massen-Mittelschwere Wunden heilen*
16+	Schneller *Lebensatem, Massen-Heilung*	*Massen-Kritische Wunden heilen,* Schnelles *Kritische Wunden heilen*

Vorteil: Das Monster erhält Diplomatie oder Heilung als zusätzliche Meisterfertigkeit.

Heimlichkeit

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Selbstverkleidung, Verhüllender Nebel*	*Aufblitzen, Stilles Trugbild*
4–7	*Standort vortäuschen, Unauffindbarkeit*	*Dunkelheit, Unsichtbarkeit*
8–11	*Äußerlichkeiten, Des Magiers Herrliches Herrenhaus*	*Dimensionstür, Mächtige Unsichtbarkeit*
12–15	*Schattenreise, Sequester*	*Irreführung, Mächtiges Teleportieren*
16+	*Abschirmung, Zeitstopp*	Ausgedehnte erweiterte *Tiefere Dunkelheit,* Schnelle *Mächtige Unsichtbarkeit*

Vorteil: Das Monster erhält Heimlichkeit als zusätzliche Meisterfertigkeit.

Herrlichkeit

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Heiligtum, Segen*	*Göttliche Führung, Resistenz*
4–7	*Gleißendes Licht, Tageslicht*	*Beistand, Waffe segnen*
8–11	*Böses bannen, Flammenschlag*	*Fortschicken, Heiliger Schlag*
12–15	*Heiliges Schwert, Heiliges Wort*	*Klingenbarriere, Tod den Untoten*
16+	*Tor, Überwältigende Ehrfurcht*[ABR]	*Erdbeben, Heilige Aura*

Vorteil: Das Monster erhält einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Furcht.

Hervorrufung

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Brennende Hände, Magisches Geschoß*	*Kältestrahl, Licht*
4–7	*Blitz, Feuerball*	*Sengender Strahl, Zerbersten*
8–11	*Kältekegel,* Verstärkter *Feuerball*	*Eissturm, Feuerwand*
12–15	Schneller *Feuerball, Spätzündender Feuerball*	*Kugelblitz,* Maximierter *Blitz*
16+	Schneller *Eissturm, Meteoritenschwarm*	*Polarstrahl, Sonnenfeuer*

Vorteil: Das Monster addiert seinen halben HG auf den von ihm mit Hervorrufungszaubern verursachten Schaden.

Illusionen

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Sprühende Farben, Stilles Trugbild*	*Geisterhaftes Geräusch, Selbstverkleidung*
4–7	*Mächtiges Trugbild, Standort vortäuschen*	*Einfaches Trugbild, Unsichtbarkeit*
8–11	*Arkane Spiegelung, Dauerhaftes Trugbild*	*Mächtige Unsichtbarkeit, Tödliches Phantom*
12–15	Schnelles *Standort vortäuschen, Massen-Unsichtbarkeit*	*Schattenreise, Schleier*
16+	*Schatten, Unheimliches Schicksal*	*Mächtige Schattenhervorrufung, Schillerndes Muster*

Vorteil: Erhöhe den SG der Rettungswürfe gegen vom Monster gewirkte Illusionszauber um 1.

Infernalisch

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Brennende Hände, Schutz vor Gutem*	*Aufblitzen, Person bezaubern*
4–7	*Einflüsterung, Feuerball*	*Monsterbenommenheit, Sengender Strahl*
8–11	*Person beherrschen,* Verstärkter *Feuerball*	*Feuerwand, Monster bezaubern*
12–15	*Blasphemie, Mächtiges Teleportieren*	Schneller *Feuerball, Massen-Einflüsterung*
16+	*Meteoritenschwarm, Monster beherrschen*	Verstärkter maximierter *Feuerball, Wort der Macht: Betäubung*

Vorteil: Das Monster erhält Resistenz Feuer 5 und einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gift. Mit HG 9 steigt die Resistenz auf 10 und der Bonus auf +4.

Kälte

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Erfrierung*[ABR], *Verhüllender Nebel*	*Elementen trotzen, Kältestrahl*
4–7	*Schneesturm, Schutz vor Energien*	*Energien widerstehen, Metall abkühlen,*
8–11	*Kältekegel,* Weitreichender *Eissturm*	*Eissturm, Eiswand*
12–15	*Drachengestalt II* (nur Weißer Drache), *Wetterkontrolle*	*Frostsphäre,* Verstärkter *Kältekegel*
16+	*Drachengestalt III* (nur Weißer Drache), Schneller *Kältekegel*	*Polarstrahl, Simulakrum*

Vorteil: Das Monster erhält Resistenz Kälte 5. Mit HG 12 erhöhe die Resistenz auf 10. Mit HG 16 erhält das Monster Immunität gegen Kälte.

Kampf

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Rascher Rückzug, Segen*	*Aufblitzen, Ausbluten,*
4–7	*Fliegen, Hast*	*Schutz vor Pfeilen, Unsichtbarkeit*
8–11	*Behindernde Hand, Teleportieren*	*Dimensionstür, Mächtige Unsichtbarkeit*
12–15	*Riesengestalt I, Umwandlung*	*Mächtiges Teleportieren, Wahrer Blick*
16+	*Massen-Monster festhalten, Zeitstopp*	*Irreführung, Wort der Macht: Betäubung*

Vorteil: Erhöhe den Angriffsbonus des Monsters auf alle Angriffswürfe um 1.

Krieg

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Furcht auslösen, Zielsicherer Schlag*	*Magische Waffe, Resistenz*
4–7	*Gebet, Gleißendes Licht*	*Anmut*[EXP], *Waffe des Glaubens*
8–11	*Flammenschlag, Schneller Tod*	*Segen des Eifers*[EXP], *Verbündeter des Glaubens*[EXP]
12–15	*Wort der Macht: Blindheit, Zerstörung*	*Klingenbarriere, Leid*
16+	*Implosion, Wort der Macht: Tod*	*Erdbeben, Wort der Macht: Betäubung*

Vorteil: Erhöhe den Angriffsbonus des Monsters bei allen Angriffen um 1.

Luft

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Springen, Verhüllender Nebel*	*Federfall, Öffnen/Schließen*
4–7	*Gasförmige Gestalt, Windwall*	*Fliegen, Windstoß*
8–11	*Überlandflug, Windkontrolle*	*Luftweg,* Ausgedehnter *Windwall*
12–15	*Elementargestalt IV* (nur Luft), *Wetterkontrolle*	*Kugelblitz, Schwerkraft umkehren*
16+	*Elementarhorde* (nur Luft), *Winde der Vergeltung*[EXP]	Verstärkter *Kugelblitz, Wirbelwind*

Vorteil: Erhöhe die Bewegungsrate des Monsters um 3 m.

Magie

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Magisches Geschoss, Stilles Trugbild*	*Magie entdecken, Magie lesen*
4–7	*Magie bannen, Person festhalten*	*Sengender Strahl, Unsichtbarkeit*
8–11	*Teleportieren, Zauberresistenz*	*Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit, Zauberkräfte verleihen,*
12–15	*Des Magiers Schwert, Zauber zurückwerfen*	*Antimagisches Feld, Kräftige Hand*
16+	*Magische Auftrennung, Zeitstopp*	*Geballte Faust, Schutz vor Zaubern*

Vorteil: Das Monster erhält einen Bonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe, um Zauberresistenz zu überwinden.

Metall

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Bleiklingen, Schockgriff*	*Magische Waffe, Waffe tarnen*[ABR VI]
4–7	*Geschmolzene Metallkugel*[ABR VI], *Metall erhitzen*	*Metall abkühlen, Schrotexplosion*[ABR II]
8–11	*Mächtige Erschaffung, Rostgriff*	*Klingenkranz*[ABR II], *Metallmacht*[ABR VI]
12–15	*Eisenwand, Metall zu Holz verwandeln*	*Kugelblitz, Sofortige Herbeizauberung*
16+	*Eiserner Körper, Metall oder Stein zurücktreiben*	*Beliebiges verwandeln, Magische Auftrennung,*

Vorteil: Das Monster erhöht eine seiner Bewegungsraten um 3 m.

Natur

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Shillelagh, Verstricken*	*Tier bezaubern, Verhüllender Nebel*
4–7	*Blitze herbeirufen, Schneesturm*	*Flammenklinge, Metall erhitzen*
8–11	*Dornenwand, Gewittersturm herbeirufen*	*Eissturm, Flammenschlag*
12–15	*Schutzhülle gegen Lebendes, Wetterkontrolle*	*Feuersaat, Steinwand*
16+	*Modernder Schlurfer, Verbündeten der Natur herbeizaubern IX*	*Erdbeben, Finger des Todes*

Vorteil: Das Monster ignoriert nichtmagisches Schwieriges Gelände.

Nekromantie

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Kalte Hand, Schwächestrahl*	*Ausbluten, Erschöpfende Berührung*
4–7	*Entkräftender Strahl, Vampirgriff*	*Blind- oder Taubheit verursachen, Erschrecken*
8–11	*Fluch, Tote beleben*	*Ansteckung, Entkräftung*
12–15	*Finger des Todes, Wellen der Entkräftung*	*Böser Blick, Todeskreis*
16+	*Lebenskraftentzug, Wehgeschrei der Todesfee*	Schnelle *Entkräftung, Verdorren*

Vorteil: Das Monster erhält die Option Energie fokussieren (nur negative Energie).

Ordnung

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Befehl, Schutz vor Chaos*	*Furcht auslösen, Stabilisieren*
4–7	*Magie bannen, Schutzkreis gegen Chaotisches*	*Fesseln, Gefühle besänftigen*
8–11	*Chaotisches bannen, Mächtiger Befehl*	*Dimensionsanker, Zorn der Ordnung*
12–15	*Diktum, Wort der Macht: Blindheit*	*Monster festhalten, Verbannung*
16+	*Monster herbeizaubern IX* (nur Rechtschaffene), *Betäubung*	*Schild der Ordnung, Wort der Macht: Wort der Macht: Tod*

Vorteil: Die Angriffe des Monsters zählen hinsichtlich von Schadensreduzierung als Rechtschaffen.

Pflanzen

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Verbündeten der Natur herbeizaubern I* (nur Pflanzen), *Verstricken*	*Gute Beeren, Spurloses gehen*
4–7	*Dornenwuchs, Pflanzenwachstum*	*Baum, Holz krümmen*
8–11	*Dornenwand, Hölzerner Weg*	*Pflanzen befehligen, Verbündeten der Natur herbeizaubern IV*
12–15	*Pflanzen beleben, Steckenwandlung*	*Feuersaat, Holz zurücktreiben*
16+	Maximierte *Feuersaat, Modernder Schlurfer*	*Pflanzen kontrollieren, Verbündeten der Natur herbeizaubern VIII*

Vorteil: Das Monster ignoriert nichtmagisches Schwieriges Gelände.

Reisen

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Lange Schritte, Springen*	*Öffnen/Schließen, Rascher Rückzug*
4–7	*Fliegen, Gasförmige Gestalt*	*Klopfen, Schweben*
8–11	*Teleportieren, Überlandflug*	*Bewegungsfreiheit, Dimensionstür*
12–15	*Ebenenwechsel, Mächtiges Teleportieren*	*Schattenreise, Weg finden*
16+	*Astrale Projektion, Tor*	*Ätherischer Ausflug, Ätherтor*

Vorteil: Erhöhe die Bewegungsrate des Monsters um 3 m.

Ruhe

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Schwächestrahl, Totenwache Hand*	*Furcht auslösen, Kalte*
4–7	*Erschrecken, Falsches Leben*	*Mit Toten sprechen, Sanfte Ruhe*
8–11	*Schneller Tod, Todesschutz*	*Entkräftung, Furcht*
12–15	*Todeskreis, Zerstörung*	*Tod den Untoten, Wellen der Erschöpfung*
16+	*Wehgeschrei der Todesfee, Wort der Macht: Tod*	*Finger des Todes, Wellen der Entkräftung*

Vorteil: Das Monster erhält einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Todeszauber und -effekte.

Runen

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Alarm*, *Austilgen*	*Arkanes Siegel*, *Schutz vor Bösem*, *Chaotischem*, *Gutem*, *Rechtschaffenem*
4–7	*Arkanes Schloss*, *Glyphe der Abwehr*	*Magie bannen*, *Symbol der Spiegelbilder*[ABR]
8–11	*Schwächerer Bindender Ruf*, *Symbol der Schmerzen*	*Explosive Runen*, *Symbol des Verlangsamens*[ABR]
12–15	*Symbol der Betäubung*, *Symbol der Schwäche*	*Mächtige Glyphe der Abwehr*, *Symbol der Furcht*
16+	*Symbol der Empfindlichkeit*[ABR], *Symbol des Zwists*[ABR]	*Symbol des Todes*, *Symbol des Wahnsinns*

Vorteil: Wähle eine Energieart; das Monster erhält Resistenz 5 gegen diese Energieart. Mit HG 12 erhöhe diese Resistenz auf 10. Mit HG 16 erhöhe die Resistenz auf 20.

Säure

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Verhüllender Nebel*, *Zersetzender Hauch*[ABR]	*Furcht auslösen*, *Säurespritzer*
4–7	*Schutz vor Energien* (nur Säure), Verstärkter *Zersetzender Hauch*[ABR]	*Energien widerstehen* (nur Säure), *Säurepfeil*
8–11	*Ätzbrand*[ABR], *Säuresprühregen*[ABR]	*Fels zu Schlamm verwandeln*, *Rostgriff*
12–15	Erweiterter *Säurenebel*, *Säureeruption*[ABR]	*Säurenebel*, Schneller *Säurepfeil*
16+	*Drachengestalt III* (nur Schwarz), Verstärkte *Säureeruption*[ABR]	Maximierter *Säuresprühregen*[ABR], *Sturm der Vergeltung*

Vorteil: Das Monster erhält Resistenz Säure 5. Mit HG 12 erhöhe die Resistenz auf 10. Mit HG 16 erhält das Monster Immunität gegen Säure.

Schall

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Befehl*, *Ohrenbetäubender Schrei*[ABR]	*Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch*
4–7	*Fesseln*, *Stille*	*Geräuschexplosion*, *Zerbersten*
8–11	*Lied der Zwietracht*, *Zone der Stille*	*Brüllen*, Verstärkte *Geräuschexplosion*
12–15	Maximiertes *Brüllen*, Schnelle *Stille*	*Harmonische Vibrationen*, *Mächtiges Brüllen*
16+	Maximiertes *Mächtiges Brüllen*, *Wort der Macht: Tod*	Schnelles *Brüllen*, *Wort der Macht: Betäubung*

Vorteil: Das Monster erhält Resistenz Schall 5. Mit HG 12 erhöhe die Resistenz auf 10. Mit HG 16 erhält das Monster erhält Immunität gegen Schall.

Schicksal

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Alarm*, *Schutz vor Bösem*, *Chaotischem*, *Gutem*, *Rechtschaffenem*	*Rascher Rückzug*, *Zielsicherer Schlag*
4–7	*Schutz vor Energien*, *Standort vortäuschen*	*Feste Hoffnung*, *Verschwimmen*
8–11	*Lähmendes Vorzeichen*[ABR II], *Verzauberung brechen*	*Bewegungsfreiheit*, *Weissagung*
12–15	*Blitzendes Vorzeichen*[ABR II], Schnelles *Standort vortäuschen*	*Irreführung*, *Zauber zurückwerfen*
16+	Schnelle *Bewegungsfreiheit*, *Sechster Sinn*	*Gedankenleere*, *Moment der Eingebung*

Vorteil: Erhöhe alle Rettungswurfboni des Monsters um 1.

Schutz

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Heiligtum*, *Tor zuhalten*	*Alarm*, *Resistenz*
4–7	*Magie bannen*, *Schutz vor Energien*	*Anderen schützen*, *Energien widerstehen*
8–11	*Fortschicken*, *Zauberresistenz*	*Dimensionsanker*, *Immunität gegen Zauber*
12–15	*Abstoßung*, *Kugel der Unverwundbarkeit*	*Antimagisches Feld*, *Mächtiges Magie bannen*
16+	*Regenbogensphäre*, *Wand des Zauberunterdrückens*[EXP]	*Gedankenleere*, *Regenbogenwand*

Vorteil: Erhöhe alle Rettungswurfboni des Monsters 1.

Sonne

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Brennende Hände*, *Elementen trotzen*	*Aufblitzen*, *Licht*
4–7	*Gleißendes Licht*, *Tageslicht*	*Metall erhitzen*, *Sengender Strahl*
8–11	*Flammenschlag*, Verstärktes *Gleißendes Licht*	*Flammenpfeil*, *Flammenschild*
12–15	Verstärkter *Flammenschlag*, *Sonnenstrahl*	*Feuersaat*, Maximierter *Feuerball*
16+	*Meteoritenschwarm*, *Regenbogensphäre*	*Feuersturm*, *Sonnenfeuer*

Vorteil: Erhöhe den SG des Rettungswurfes gegen Zauber, die das Monster von dieser Liste wirkt, um 1.

Stärke

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Person vergrößern, Windstoß*	*Leichte Wunden heilen, Resistenz*
4–7	*Hast, Person festhalten*	*Ehrfurchtgebietende Waffe*[EXP], *Kampfrausch,*
8–11	*Behindernde Hand, Telekinese*	*Immunität gegen Zauber, Segen des Eifers*[EXP],
12–15	*Zerstörung, Zugreifende Hand*	*Kräftige Hand, Steinhaut*
16+	*Implosion, Zerdrückende Hand*	*Erdbeben, Geballte Faust*

Vorteil: Erhöhe den ST-Modifikator um 1. Mit HG 12 erhöhe ihn stattdessen um 2. Mit HG 16 erhöhe ihn stattdessen um 3.



Tiere

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Tier festhalten, Verbündeten der Natur herbeizaubern I*	*Tier bezaubern, Vor Tieren verstecken*
4–7	*Mächtige Magische Fänge, Tier beherrschen*	*Bestiengestalt I* (nur Tiere), *Mit Tieren sprechen*
8–11	*Insektenplage, Tierwachstum*	*Kreatur aufspüren, Riesenhaftes Ungeziefer*
12–15	*Schutzhülle gegen Lebendes, Verbündeten der Natur herbeizaubern VII* (nur Tiere)	*Bestiengestalt IV, Massen-Leichte Wunden heilen*
16+	*Gestaltwandel,* Schneller *Insektenplage*	*Tierform, Verbündeten der Natur herbeizaubern VII* (nur Tiere)

Vorteil: Tierische Verbündete innerhalb von 6 m zum Monster erhalten einen Glücksbonus von +1 auf Angriffswürfe.

Tod

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Kalte Hand, Schwächestrahl*	*Ausbluten, Erschöpfende Berührung*
4–7	*Herzflimmern*[ABR VI], *Vampirgriff*	*Ghulgriff, Totenglocke*
8–11	*Schneller Tod, Wellen der Erschöpfung*	*Entkräftung, Todesschutz*
12–15	*Finger des Todes, Zerstörung*	*Tod den Untoten, Todeskreis*
16+	*Lebenskraftentzug, Wehgeschrei der Todesfee*	*Symbol des Todes, Verdorren*

Vorteil: Erhöhe den SG des Rettungswurfes gegen jeden Todeszauber, den das Monster wirkt, um 1.

Tricks

HG-Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Selbstverkleidung, Schwächere Verwirrung*	*Geisterhaftes Geräusch, Magierhand*
4–7	*Gasförmige Gestalt, Unauffindbarkeit*	*Einfaches Trugbild, Unsichtbarkeit*
8–11	*Gedankennebel, Mächtige Unsichtbarkeit*	*Dimensionstür, Verwirrung*
12–15	*Massen-Person festhalten, Schleier*	*Irreführung, Massen-Einflüsterung*
16+	*Sechster Sinn, Zeitstopp*	*Massen-Monster bezaubern, Massen-Unsichtbarkeit*

Vorteil: Das Monster erhält Bluffen oder Heimlichkeit als zusätzliche Meisterfertigkeit.

Untod

HG -Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Kalte Hand, Schwächestrahl*	*Ausbluten, Erschöpfende Berührung*
4–7	*Tote beleben, Vampirgriff*	*Ghulgriff, Untote befehligen*
8–11	*Magisches Gefäß,* Schneller *Schwächestrahl*	*Entkräftung, Wellen der Erschöpfung*
12–15	*Untote erschaffen, Untote kontrollieren*	*Todeskreis,* Maximierter *Vampirgriff*
16+	*Lebenskraftentzug, Mächtige Untote erschaffen*	*Verdorren, Wehgeschrei der Todesfee*

Vorteil: Das Monster erhält SR 5/— gegen nichttödlichen Schaden. Mit HG 8 steigt die SR auf 10/—.

Verwandlung

HG -Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Person vergrößern, Rascher Rückzug*	*Person verkleinern, Seil beleben,*
4–7	*Hast, Verlangsamen*	*Gestalt verändern, Schweben*
8–11	*Böswillige Verwandlung, Verwandlung*	*Bestiengestalt II, Massen-Person verkleinern*
12–15	*Mächtige Verwandlung, Riesengestalt I*	*Auflösung, Fleisch zu Stein*
16+	*Drachengestalt III, Gestaltwandel*	*Beliebiges verwandeln, Eiserner Körper*

Vorteil: Erhöhe einen körperlichen Attributsmodifikator um 1. Mit HG 12 erhöhe diesen Modifikator stattdessen um 2.

Verzauberung

HG -Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Person bezaubern, Schlaf*	*Benommenheit, Hypnose*
4–7	*Entsetzlicher Lachanfall, Person festhalten*	*Einflüsterung, Hauch des Schwachsinns*
8–11	*Person beherrschen, Schwachsinn*	*Monster bezaubern, Verwirrung*
12–15	*Massen-Einflüsterung, Wahnsinn*	*Massen-Person festhalten, Wort der Macht: Blindheit*
16+	*Unwiderstehlicher Tanz, Wort der Macht: Tod*	*Magische Bande, Wort der Macht: Betäubung*

Vorteil: Das Monster erhält Bluffen oder Diplomatie als weitere Meisterfertigkeit.

Wahnsinn

HG -Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Furcht auslösen, Schwächere Verwirrung*	*Benommenheit, Erschöpfende Berührung*
4–7	*Kampfrausch, Mächtiges Trugbild*	*Entsetzlicher Lachanfall, Hauch des Schwachsinns*
8–11	*Albtraum, Tödliches Phantom*	*Tiefe Verzweiflung, Verwirrung*
12–15	*Massen-Einflüsterung, Wahnsinn*	*Gedankennebel, Schwachsinn*
16+	*Monster beherrschen, Unheimliches Schicksal*	*Schillerndes Muster, Unwiderstehlicher Tanz*

Vorteil: Das Monster erhält einen Bonus +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Wasser

HG -Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Verhüllender Nebel, Wasserstrahl*[EXP]	*Hauch der See*[EXP]*, Kältestrahl*
4–7	*Gasförmige Gestalt, Stinkende Wolke*	*Metall abkühlen, Nebelwolke*
8–11	*Eiswand, Kältekegel*	*Eissturm, Fester Nebel*
12–15	*Elementargestalt IV* (nur Wasser), *Wasser kontrollieren*	*Flüssige Gestalt*[EXP]*, Frostsphäre*
16+	*Elementarhorde* (nur Wasser), *Sturm der Rache*	*Verbündeten der Natur herbeizaubern VIII, Verdorren*

Vorteil: Das Monster erhält Resistenz Kälte 5. Mit HG 12 erhöhe die Resistenz auf 10. Mit HG 16 erhält das Monster Immunität gegen Kälte.

Wetter

HG -Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Verbündeten der Natur herbeizaubern I, Verhüllender Nebel*	*Feenfeuer, Schockgriff*
4–7	*Blitze herbeirufen, Windwall*	*Geräuschexplosion, Windstoß*
8–11	*Eissturm, Gewittersturm herbeirufen*	*Luftweg, Schneesturm*
12–15	*Wetterkontrolle, Windwandeln*	Schneller *Blitz, Windkontrolle*
16+	*Sturm der Rache, Verbündeten der Natur herbeizaubern IX*	*Feuersturm, Wirbelwind*

Vorteil: Das Monster erhält Resistenz Elektrizität 5. Mit HG 12 erhöhe die Resistenz auf 10. Mit HG 16 erhält das Monster Immunität gegen Elektrizität.

Wissen

HG -Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Gefahrensinn*[ABR], *Zielsicherer Schlag*	*Alarm, Sprachen verstehen*
4–7	*Arkaner Blick, Hellhören/Hellsehen*	*Gedanken wahrnehmen, Gegenstand aufspüren*
8–11	*Heiliges Gespräch, Wahrer Blick*	*Kreatur aufspüren, Weissagung*
12–15	*Kontakt zu anderen Ebenen, Vision*	*Sagenkunde, Weg finden*
16+	*Sechster Sinn, Visionen des Versagens*[ABR]	*Aufspüren, Moment der Eingebung*

Vorteil: Das Monster erhält 2 Wissensfertigkeiten deiner Wahl als weitere Meisterfertigkeiten.

Zerstörung

HG -Bereich	Primärzauber (+)	Sekundärzauber
0–3	*Brennende Hände, Zielsicherer Schlag*	*Kältestrahl, Säurespritzer*
4–7	*Feuerball, Kampfrausch*	*Säurepfeil, Zerbersten*
8–11	*Brüllen,* Maximierter *Säurepfeil*	*Eissturm, Kritische Wunden verursachen*
12–15	*Auflösung,* Schneller *Blitz*	*Leid,* Maximierter *Feuerball*
16+	Verstärkte *Auflösung, Implosion*	*Erdbeben, Feuersturm*

Vorteil: Erhöhe des SG der Rettungswürfe gegen alle Schaden verursachenden Zauber des Monsters um 1.

Schritt 7: Monsteroptionen

Die Hauptmethode zur Individualisierung und Spezialisierung von Monstern ist bei diesem System die Verteilung von Optionen. Sie repräsentieren Talente, Allgemeine Monsterregeln, magische Gegenstände und all die anderen Fähigkeiten, über die ein Monster jenseits seiner Spielwerte verfügt. Im Vergleich zu den anderen im Rahmen dieses Systems gibt es in diesem Schritt eine sehr große Menge an Wahlmöglichkeiten. Manche sind aktive Fähigkeiten, z.B. jene, die einem Monster einen besonderen Angriff verleihen, während andere Spielwerte anpassen, z.B. die Option Heftiger Angriff, die das gleichnamige Talent nachahmt). Wieder andere verleihen Modifikatoren unter bestimmten Umständen, z.B. die Option Im Kampf zaubern, welche einen Bonus auf Konzentrationswürfe verleiht. Sofern nicht anders vermerkt nutzen in diesem Abschnitt erwähnte SG den Fähigkeit-SG aus der Tabelle für den Aufgabenbereich des Monsters (welcher eventuell durch Schablonen modifiziert wird).

Monsteroptionen auswählen

Sieh dir die Anzahl an Monsteroptionen an, die du gemäß Aufgabenbereich des Monsters und genutzten Schablonen wählen kannst. Dir sollte eine Liste vorliegen, wie viele Optionen du aus welcher Kategorie wählen kannst. Wenn du eine Option auswählst, dann notiere dir ihren Namen und ihre Effekte und passe jene Spielwerte an, die anzupassen dich die Option anweist. Nachdem du alle Monsteroptionen gewählt hast, gehe deine Liste noch einmal durch. Erfüllt das Monster deine Erwartungen? Ist es zu den Dingen fähig, die es können soll? Hast du den Eindruck, es besitzt zu viele oder zu wenige Optionen? Füge jeweils Optionen so hinzu oder entferne sie, wie du es für erforderlich erachtest.

Kategorien: Die Monsteroptionen sind in vier Kategorien unterteilt: Kampf, Magie, Gesellschafts- und Allgemeine Optionen.

Die Kampfoptionen haben dabei den Löwenanteil und die meisten Monster, welche als Gegner in einem Kampf gedacht sind, sollten über wenigstens eine Kampfoption verfügen. Diese Optionen sind noch weiter unterteilt, um die Auswahl anhand des Themas des Monsters zu erleichtern (du kannst natürlich aus allen jeweiligen Unterkategorien wählen). Entscheide, ob das Monster in erster Linie listig, kräftig, schnell oder zäh ist und sieh dir die entsprechende Unterkategorie zuerst an. Diese Unterkategorien entsprechen grob den körperlichen Attributen Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution. Hinzu kommt die Unterkategorie Monströs mit Optionen, über welche Angehörige von SC-Klassen nur sehr selten verfügen, z.B. Lebenskraftentzug oder Regeneration.

Magieoptionen kommen zauberwirkenden Monstern zugute und nutzen in der Regel nur solchen, die dem Aufgabenbereich Zauberwirker unterfallen oder die Allgemeine Monsteroption Sekundäre Magie besitzen. Sie enthalten auch einige Optionen, welche magische SC-Klassenmerkmale nachahmen. Diese Optionen sind in die Unterkategorien Kreaturen, Offensiv, Unterstützung und Vielseitig unterteilt.

Gesellschaftsoptionen verleihen einem Monster Vorteile bei Interaktionen mit anderen Kreaturen; dieser Teil ist in

Allgemeine Monsterregeln

Einige der folgenden Optionen verleihen einem Monster die Nutzung einer Allgemeinen Monsterregel. Diese Einträge beziehen sich oft auf den Eintrag im entsprechenden *Monsterhandbuch* und enthalten zum Teil Tipps, wie man die Fähigkeit leichter einsetzen kann. Wenn über dieses System Zugang zu einer Allgemeinen Monsterregel erlangt wird, dann berechne den SG nicht nach der Formel im Regeleintrag im *Monsterhandbuch*, sondern verwende den Fähigkeit-SG aus der Tabelle des Aufgabenbereiches.

Solltest du einem Monster eine bestimmte Allgemeine Monsterregel verleihen wollen, dann such sie in der folgenden Liste. Die meisten Allgemeinen Monsterregeln, die nicht für Angehörige von SC-Völkern angemessen sind, findest du in den Kampfoptionen in der Unterkategorie Monströs ab Seite 232.

Vereinfachte Regeln

Die folgenden Allgemeinen Monsterregeln findest du als Optionen in diesem System; die meisten wurden vereinfacht oder mit festen Zahlenwerten versehen, die in der Originalfassung nicht enthalten sind.

Dabei handelt es sich um: Ablenkung, Blutungsschaden, Blut saugen, Felsen werfen, Geräusche nachahmen, Gestank, Gift, Giftiges Blut, Immunität, Körperlos, Krallen, Krankheit, Lebenskraftentzug, Mächtiger Sturmangriff, Natürliche Angriffe, Odemwaffe, Regeneration, Resistenz gegen Fokussieren, Schadensreduzierung, Schnelle Heilung, Telepathie, Trampeln, Umschließen, Unheimliche Ausstrahlung, Würgen, Zauberresistenz, Zerreißen.

Ersetzungen

Einige Allgemeine Monsterregeln ähneln stark anderen Kampfoptionen, welche aber nun unter einem anderen Namen laufen, damit sie auf die Schnelle besser verständlich sind. Diese werden in der folgenden Liste aufgeführte, in Klammern steht jeweils der Name der Option dahinter: Attributsentzug (Attributsschaden), Ergreifen (Verbessertes Kampfmanöver), Felsen fangen (Felsen werfen), Furcht (Aura der Furcht/Furchtangriff), Herbeizaubern (Verbündete herbeizaubern), Mächtige Hiebe (Heftiger Angriff), Natürliche Unsichtbarkeit (Ständige Unsichtbarkeit), Raserei (Kampfrausch), Resistenz (Energieresistenz), Rundumsicht (Nicht-in-die-Zange-nehmbar), Stoßen (Versetzender Angriff), Zauberähnliche Fähigkeiten (entweder der Aufgabenbereich Zauberwirker oder die Allgemeine Option Sekundäre Magie), Zerren (Versetzender Angriff).

Unmodifizierte Regeln

Die meisten Allgemeinen Monsterregeln werden in diesem Kasten ansonsten nicht erwähnt, weil sie so genutzt werden können, wie sie geschrieben stehen. Dabei muss man sie nur dann gegen die empfohlene Anzahl an die dem Monster zu gebenden Optionen zählen, wenn sie einen mächtigen Effekt auf seine Kampffähigkeiten besitzen. Sinne sind z.B. in diesem Abschnitt nicht abgedeckt und können genutzt werden, ohne dass sie Optionen kosten. Dasselbe gilt für Schwächen wie Blindheit im Licht oder Empfindlichkeiten.

Andere Allgemeine Regeln, welche ohne Modifikationen verwendet werden können, aber Optionsplätze verbrauchen, sind Anspringen, Blickangriff, Bollwerk, Festklammern/Festsaugen, Fluch der Lykanthropie, Gestalt wechseln, Kentern lassen, Schnelles Spinnennetz (verwende den HG des Monsters als seine TW, um die TP des Netzes zu bestimmen), Verbrennen, Verschlingen, Wildheit, Wirbelwind.

die Unterkategorien Inspiration (Schwerpunkt Moral- und Furchteffekte) und Verschiedenes unterteilt.

Allgemeine Optionen können so gewählt werden, als wären sie unter allen Kategorien aufgeführt; dies bedeutet, dass du eine Kampf-, Magie-, Gesellschafts- oder „beliebige" Option nutzen kannst, um eine Allgemeine Option zu wählen.

„Beliebige" Optionen: Wenn die Tabelle des Aufgabenbereiches oder eine Schablone besagt, dass du eine „beliebige" Option wählen kannst, kannst du dies aus der Kategorie Kampf, Magie, Gesellschaft, oder Allgemeines wählen.

Talente: Wenn du ein bestimmtes Talent nachahmen möchtest, dann such in Tabelle 5-7 nach dem entsprechenden Namen. Beachte aber, dass viele Monsteroptionen zwar denselben Namen verwenden, aber auf andere mechanische Effekte zurückgreifen. Dies ist beabsichtigt – die Option Heftiger Angriff passt die Spielwertes des Monster z.B. ein Mal an und bringt einen Effekt zur Anwendung, der dem des Talents Heftiger Angriff ähnelt, erleichtert aber die Anwendung, da du nicht mehr vor jedem Angriff überlegen musst, ob du Heftiger Angriff einsetzt. Solltest du aber zusätzliche Komplexität und Flexibilität vorziehen, kannst du alternativ auch die Regeln des Talents verwenden.

Allgemeine Monsterregeln: Viele dieser Optionen ahmen Allgemeine Monsterregeln nach, vereinfachen sie aber. Andere Monsterregeln (z.B. Sinne) können ohne Veränderungen genutzt werden, weshalb sie in diesem Kapitel auch nicht wiederholt werden – siehe auch den Kasten auf Seite 229.

Doppelte Optionen: Allgemein kannst du eine Option mehrfach wählen, sofern dies einen Sinn ergibt und du daraus Nutzen ziehen kannst. Du könntest z.B. einem Monster die Option Zusätzlicher Angriff zwei Mal verleihen, weil es mit zwei Waffen kämpft, von denen eine die besondere Eigenschaft *Schnelligkeit* besitzt. Richte dich nach deinem Bauchgefühl, ob derartiges eine gute Idee ist oder nicht.

Schaden: Viele Optionen verwenden den hohen oder niedrigen Angriffs- oder Schadenswert aus der Tabelle des Aufgabenbereiches. Verwende dabei die Werte für Waffenangriffe und nicht die Werte für Natürliche Angriffe, selbst wenn die Option thematisch einen Natürlichen Angriff nahelegt. Sollte die Fähigkeit zu hohen Schaden verursachen, kannst du jederzeit entscheiden, einen niedrigeren Wert zu verwenden.

Tabelle 5-7: Monsteroptionen

Name	Art	Seite
Ablenkung	Kampf	232
Anhaltender Zauber	Magie	237
Athletisch	Allgemein	239
Attributsschaden	Kampf	230
Aura der Furcht	Kampf	232
Aura der Resistenz	Gesellschaft	238
Aura der Verwirrung	Kampf	232
Bannlied	Magie	237
Beliebig oft einsetzbare Magie	Magie	237
Beredsamkeit	Gesellschaft	238
Betäubungsangriff	Kampf	234
Beweglicher Angriff	Kampf	235
Beweglichkeit	Kampf	235
Blind kämpfen	Kampf	230
Blut saugen	Kampf	232
Blutungsschaden	Kampf	234
Bomben	Kampf	230
Bösartigkeit	Kampf	232
Böser Blick	Magie	236
Brut erzeugen	Kampf	232
Dimensionsschritt	Magie	238
Durchschlagende Zauber	Magie	236
Durchschnittlichen Zustand entfernen	Magie	237
Durchschnittlichen Zustand verursachen	Magie	236
Energie fokussieren	Magie	237
Energieaufladung	Magie	236
Energieexplosion	Magie	236
Energieresistenz	Kampf	235
Entrinnen	Kampf	235
Entschlüpfender Geist	Gesellschaft	238
Erzfeind	Kampf	231
Experte im Ausweichen	Kampf	235
Fallen stellen	Kampf	231
Faszinieren	Gesellschaft	238
Felsen werfen	Kampf	232
Fernschuss	Kampf	235
Feuerwaffenkundig	Kampf	235
Flieger	Allgemein	239
Fluch der Lykanthropie	Kampf	232
Furcht erwecken	Gesellschaft	238
Furchtangriff	Kampf	232
Gasförmige Gestalt	Kampf	233
Gegner demoralisieren	Gesellschaft	238
Geisterhaftes Reittier	Magie	235
Geländemarsch	Allgemein	239
Genauigkeit	Kampf	235
Geräusche nachahmen	Gesellschaft	238
Geschosse abwehren	Kampf	235
Gestank	Kampf	233
Gift	Kampf	231
Giftiges Blut	Kampf	233
Glück	Magie	237
Hand des Kriegers	Kampf	232
Handelskundig	Gesellschaft	238
Heftiger Angriff	Kampf	234
Heilende Berührung	Magie	237
Heldenhafte Erholung	Gesellschaft	238
Herausforderung	Kampf	232
Hinterhältiger Angriff	Kampf	232
Hoher magischer Schaden	Magie	236
Im Kampf zaubern	Magie	237
Immunität	Kampf	235
Kampfrausch	Kampf	234
Kampfreflexe	Kampf	235
Kampfzauberei	Magie	236
Kinder der Nacht	Magie	236
Körperlos	Kampf	233
Körperlose Gestalt	Magie	238
Krallen	Kampf	233
Krankheit	Kampf	233
Kritische Treffer	Kampf	234
Kundig	Gesellschaft	239
Lähmende Berührung	Kampf	233
Lähmung	Kampf	233
Lebenskraftentzug	Kampf	233
Lied des Erfolges	Gesellschaft	238
Lied des Heldenmutes	Gesellschaft	238
Lied des Mutes	Gesellschaft	238
Linguist	Gesellschaft	239

Kampfoptionen

Diese Optionen sind in erster Linie für Kampfbeteiligte gedacht, allerdings solltest du jedem Monster wenigstens eine Kampfoption geben, außer du hast vor, es niemals in einen Kampf zu schicken.

Listig

Thematisch besitzen Monster mit hohen mentalen Attributsmodifikatoren eher Kampfoptionen dieser Unterkategorie.

Attributsschaden: Angriffe dieses Monsters verursachen bei einem Attributswert 1W2 Schadenspunkte. Dies kann für alle Angriffe des Monsters gelten, nur seine Waffenangriffe oder auch nur als Berührungsangriff im Nahkampf. Dieser Schaden steigt mit HG 5 auf 1W4, mit HG 10 auf 1W6, mit HG 15 auf 1W8 und mit HG 20 auf 2W6. Alternativ kann der Angriff zwei Attributswerten Schaden zufügen, verwendet dann aber den Schadenswert einer Kreatur, welche 5 HG niedriger angesiedelt ist. Der Angriff könnte alternativ auch Attributsentzug statt Attributsschaden zufügen, verwendet dann aber den Schadenswert einer Kreatur, welche 5 HG niedriger angesiedelt ist.

Blind kämpfen: Die Chance des Monsters ein Ziel aufgrund von Tarnung zu verfehlen, wird zwei Mal ausgewürfelt, du wählst das höhere Ergebnis.

Bomben: Als Standard-Aktion erschafft das Monster eine Bombe und wirft sie mit einer Reichweite von 6 m. Dies ist ein besonderer Angriff mit einer Waffe mit Flächenschaden; bei einem direkten Treffer verursacht die Bombe Feuerschaden gemäß dem niedrigen Waffenschaden des Monsters

Lügner	Gesellschaft	239
Mächtige Heilung	Magie	237
Mächtigen Zustand entfernen	Magie	237
Mächtigen Zustand verursachen	Magie	236
Mächtiger Sturmangriff	Kampf	234
Machtvolle Herbeirufung	Magie	236
Magieangriff	Magie	236
Magierbestrafer	Kampf	232
Magierjäger	Kampf	232
Magische Waffe	Allgemein	239
Metamagischer Zauber	Magie	238
Mit Tieren sprechen	Gesellschaft	239
Mutagen	Magie	238
Negative Heilung	Kampf	233
Neigung zur Magie	Magie	238
Nicht-in-die-Zange-nehmbar	Kampf	232
Niederstrecken	Magie	236
Odemwaffe	Kampf	233
Plätze tauschen	Kampf	235
Präzisionsschuss	Kampf	235
Reflexbewegung	Kampf	235
Regeneration	Kampf	233
Resistenz gegen Fokussieren	Kampf	233
Rittmeister	Kampf	235
Schadensreduzierung	Kampf	235
Schadensschild	Kampf	233
Schleudern	Kampf	233
Schnappen	Kampf	233
Schnelle Finte	Kampf	232
Schnelle Heilung	Kampf	233
Schnelles Nachladen	Kampf	235
Schrecken	Gesellschaft	238
Schutz	Magie	237
Schwächende Berührung	Kampf	234
Schwächende Präsenz	Gesellschaft	238
Schwächeren Zustand entfernen	Magie	237
Schwächeren Zustand verursachen	Magie	236
Sekundäre Magie	Allgemein	239
Spontane Zauber	Magie	238
SR umgehen	Magie	237
Standhaft	Kampf	235
Ständige Unsichtbarkeit	Kampf	232
Stärkende Berührung	Magie	237
Stärkende Präsenz	Gesellschaft	238
Teamkämpfer	Kampf	232
Telepathie	Gesellschaft	239
Tödlicher Angriff	Kampf	234
Trampeln	Kampf	234
Trefferpunkte übertragen	Magie	237
Umschließen	Kampf	234
Unglück	Magie	237
Unheilige Aura	Magie	237
Unheimliche Ausstrahlung	Kampf	234
Untote vertreiben	Magie	237
Untotenmeisterschaft	Magie	236
Unverwüstlich	Kampf	235
Vampirangriff	Kampf	234
Verbesserte Initiative	Kampf	235
Verbesserte Rettungswürfe	Allgemein	239
Verbessertes Kampfmanöver	Kampf	232
Verbrennen	Kampf	234
Verbündete herbeizaubern	Allgemein	239
Verderbende Berührung	Kampf	234
Verderbender Blick	Kampf	234
Versetzender Angriff	Kampf	232
Verteidigung zerschlagen	Kampf	234
Vibrierende Handfläche	Kampf	234
Wachsamkeit	Gesellschaft	239
Wiederkehr	Kampf	234
Wirbelwindangriff	Kampf	235
Wuchtiger Schlag	Kampf	234
Würgen	Kampf	235
Zauberresistenz	Kampf	235
Zauberschlag	Magie	237
Zaubertränke	Allgemein	239
Zerreißen	Kampf	235
Zerstörung fokussieren	Magie	237
Zusätzliche Rüstung	Kampf	235
Zusätzliche Trefferpunkte	Kampf	235
Zusätzlicher Angriff	Kampf	235

(verwende 3W6 Schadenswürfel). Der Flächenschaden ist 6 + ½ HG des Monsters.

Erzfeind: Wähle eine Kreaturenart oder eine Unterart der Kreaturenart Humanoider oder Externar. Das Monster erhält einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Kreaturen dieser Art. Mit HG 4 wählst du einen weiteren Erzfeind und die Boni steigen auf +4, mit HG 9 wählst du einen weiteren Erzfeind und steigen die Boni auf +6, mit HG 14 wählst du einen vierten Erzfeind und die Boni steigen auf +8 und mit HG 19 wählst du einen fünften Erzfeind und die Boni steigen auf +10.

Fallen stellen: Das Monster kann als Standard-Aktion auf einem angrenzenden Feld eine Falle aufstellen. Eine Kreatur, die dieses Feld betritt, erleidet Schaden in Höhe ihres halben HG +1W6; die Schadensart wird vom Monster beim Stellen der Falle gewählt. Die Falle ist unsichtbar und währt für eine Anzahl von Runden in Höhe des HG des Monsters. Sie kann mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 25 gefunden und mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 25 entschärft werden. Das Monster kann 3 Fallen am Tag erschaffen, bzw. 5 Fallen am Tag mit HG 10. Diese Fähigkeit kann für nichtmagische und magische Fallen genutzt werden; wähle für nichtmagische Fallen Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden und für magische Fallen Elektrizität-, Feuer-, Kälte oder Säureschaden

Gift: Das Monster setzt bei seinen Angriffen Gift ein. Entweder verfügt es über eine entsprechende Natürliche Waffe oder es streicht Gift auf eine hergestellte Waffe. Das Ziel eines erfolgreichen Angriffes mit der gewählten Waffe muss einen Zähigkeitswurf gegen das Gift ablegen. Das Standardgift hat

folgende Parameter: *Art* Verletzung; *Inkubation* 1 Minute; *Frequenz* 1 Minute für 6 Minuten; *Effekt* 1W2 Schadenspunkte bei einem Attributswert (wähle das Attribut mit dieser Option); *Heilung* 1 Rettungswurf. Wähle zwei der folgenden Vorteile plus einen Vorteil pro weitere 3 HG des Monsters: senke Inkubation auf -, verändere die Frequenz auf 1/Runde für 6 Runden, erhöhe den Attributsschaden auf 1W3 Punkte (kann mehrmals gewählt werden, um auf 1W4, 1W6 und 1W8 zu erhöhen), Schaden an einem weiteren Attributswert (Schadenswürfel wie beim ersten Attribut), zur Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe erforderlich.

Hand des Kriegers: Als Standard-Aktion kann das Monster eine Kreatur berühren und ihr einen Bonus in Höhe seines halben HG +1 auf Nahkampfangriffswürfe verleihen. Wähle zudem einen körperlichen Attributsmodifikator aus; dieser Bonus kommt auch bei Kampfmanöverwürfen, Fertigkeitswürfen und Attributswürfen zur Anwendung, die auf dem gewählten Modifikator basieren.

Herausforderung: Das Monster kann ein Mal am Tag als Schnelle Aktion ein Ziel innerhalb seiner Sichtweite herausfordern. Das Monster erhält gegen diese Kreatur einen Bonus auf Nahkampfschadenswürfe in Höhe seines HG (Minimum 1), erleidet aber einen Malus von -2 auf seine RK gegen Angriffe durch andere Kreaturen. Die Effekte der Herausforderung währen, bis das Ziel getötet wird, das Bewusstsein verliert oder der Kampf endet. Mit HG 5 kann das Monster kann diese Fähigkeit drei Mal am Tag anwenden und mit HG 14 beliebig oft.

Hinterhältiger Angriff: Wenn das Monster einen Gegner in die Zange nimmt oder einen Gegner angreift, dem der GE-Bonus auf die RK verwehrt wird, verursacht es zusätzliche 1W6 Schadenspunkte. Dieser Schaden steigt um 1W6 pro 2 HG des Monsters. Senke den Grundschaden der Angriffe des Monsters um 2 pro 1W6 an Hinterhältigem Schaden, den es verursacht.

Magierbestrafer: Wenn ein Gegner innerhalb der Reichweite des Monster erfolgreich einen Zauber defensive wirkt, provoziert er nach Abschluss der Zauberhandlung einen Gelegenheitsangriff durch das Monster.

Magierjäger: Wenn man durch dieses Monster bedroht wird, steigt der SG zum defensiven Zaubern um 4; ein Zauberkundiger, dessen Versuch misslingt defensiv zu zaubern, provoziert einen Gelegenheitangriff durch das Monster.

Nicht-in-die-Zange-nehmbar: Das Monster kann nicht in die Zange genommen werden.

Schnelle Finte: Das Monster kann als Bewegungsaktion einen Fertigkeitswurf für Bluffen ablegen, um eine Finte auszuführen.

Ständige Unsichtbarkeit: Aufgrund seines natürlichen Äußeren oder eines externen Effektes (z.B. eines *Umhanges der Unsichtbarkeit*) ist dieses Monster immer unsichtbar. Sollte der HG des Monsters unter 10 liegen, sollte das Monster nicht auf den Kampf ausgelegt sein.

Teamkämpfer: Das Monster erhält einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Ziele, welche von einem oder mehreren Verbündeten des Monsters bedroht werden. Dieser Bonus steigt um 1 pro 4 HG des Monsters.

Verbessertes Kampfmanöver: Wähle eine Kampfmanöverart; das Monster provoziert mit dieser Art Manöver keine Gelegenheitsangriffe und erhält +4 auf KMB und KMV hinsichtlich dieses Manövers. Du kannst eine der Angriffsarten des Monsters wählen, in diesem Fall kann das Monster jedes Mal, wenn ihm ein Angriff mit dieser Angriffsart gelingt, automatisch einen Wurf für das ihm zugewiesene Kampfmanöver ausführen.

Versetzender Angriff: Wenn das Monster eines Kreatur seiner Größenkategorie oder kleiner trifft, kann es sofort einen Kampfmanöverwurf für Versetzen ausführen, um das Ziel zu zerren oder zu ziehen. Es erhält +4 auf diesen Wurf. Die Entfernung, um welche das Monster das Ziel bewegen kann, kann den Umständen nach variieren, z.B. falls das Monster über extralange Gliedmaßen verfügt.

Monströs

Diese Fähigkeiten sind in der Regel von übernatürlicher oder nichtmenschlicher Art. Sollte ein Monster mehr einem NSC ähneln – und vor allem, wenn es einem SC-Volk angehört - dann mach einen Bogen um diese Unterkategorie!

Ablenkung: Ein Kreatur, die durch das Monster Schaden erleidet, erhält für 1 Runde den Zustand Übelkeit (ZÄH, keine Wirkung).

Aura der Furcht: Jede Kreatur, die sich innerhalb von 9 m Entfernung zum Monster befindet, muss einen Willenswurf gegen den jeweiligen Fähigkeit-SG -5 ablegen; scheitert der Rettungswurf erleidet es für eine Anzahl von Runden entsprechend dem HG des Monsters den Zustand Panisch, andernfalls für 1 Runde den Zustand Erschüttert. Mit HG 10 steigt die Reichweite dieser Fähigkeit auf 18 m, mit HG 20 auf 36 m.

Aura der Verwirrung: Jede Kreatur, die sich innerhalb von 9 m Entfernung zum Monster befindet, muss einen Willenswurf gegen den jeweiligen Fähigkeit-SG -5 ablegen; scheitert der Rettungswurf erhält es für eine Anzahl von Runden entsprechend dem HG des Monsters den Zustand Verwirrt, andernfalls ist es für 24 Stunden gegen diese Aura immun. Mit HG 10 steigt die Reichweite dieser Fähigkeit auf 18 m und mit HG 20 auf 36 m.

Blut saugen: Dieses Monster verursacht Konstitutionsschaden (siehe auch die Option Attributsschaden auf Seite 230), tut dies aber automatisch am Ende seines Zuges bei jeder Kreatur, die es in den Ringkampf verstrickt hat.

Bösartigkeit: Das Monster kann ein Mal pro Runde versuchen, seinen Leib mit einer Kreatur innerhalb seiner Reichweite zu verschmelzen. Das Ziel kann dem mit einem Willenswurf widerstehen. Bei Erfolg ist es für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit dieses Monsters immun. Diese Fähigkeit ähnelt *Magischem Gefäß*, erfordert aber kein Behältnis.

Brut erzeugen: Das Monster kann jene, die es tötet, zu seiner Brut machen. Das Opfer erhebt sich 1W4 Tage später, gehört der Art des Monsters an und steht unter dessen Befehl; es bleibt solange sein Sklave, bis der Meister zerstört wird. Das Monster kann maximal das Doppelte seines HG an versklavten HG besitzen, Brut jenseits dieser Obergrenze erlangt ihren freien Willen und kann nicht erneut versklavt werden.

Felsen werfen: Das Monster kann Felsen fangen und werfen. Ein geworfener Fels ist ein Fernkampfangriff mit Grundreichweite von 36 m und dem niedrigen Waffenschaden des Monsters. Das Monster kann ein Mal pro Runde als Freie Aktion einen Felsen fangen, der es ansonsten getroffen hätte, ohne Schaden zu erleiden.

Fluch der Lykanthropie: Das Monster trägt den Fluch der Lykanthropie. Wenn es in Tier- oder Mischgestalt ein humanoides Ziel mit seinem Bissangriff trifft, muss dem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen den Fähigkeit-SG -5 gelingen, um nicht mit dem Fluch infiziert zu werden. Diese Fähigkeit hat keinen Effekt, sollte zwischen Monster und Ziel der Größenkategorieunterschied größer als ein Schritt sein.

Furchtangriff: Diese Fähigkeit funktioniert wie Option Aura der Furcht (siehe Seite 232), wird aber als Standard-Aktion aktiviert, verwendet den unmodifizierten Fähigkeit-SG des Monsters und wirkt in einer Explosion, einem Kegel oder einem Strahl. Sollte es ein Strahl sein, betrifft dieser nur 1

Kreatur und erfordert einen Berührungsangriff im Fernkampf, um zu wirken. Die Größe des Effektes bemisst sich nach folgender Tabelle:

HG	Explosion	Kegel	Strahl
0–9	9 m	18 m	36 m
10–19	18 m	36 m	72 m
20+	36 m	72 m	144 m

Gasförmige Gestalt: Als Standard-Aktion kann das Monster beliebig oft *Gasförmige Gestalt* einsetzen und in dieser unbegrenzt verbleiben. Während dieser Zeit hat es eine Bewegungsrate Fliegen 6 m (perfekt).

Gestank: Jede Kreatur, die sich innerhalb von 9 m Entfernung zum Monster befindet, muss einen Zähigkeitswurf ablegen; scheitert der Rettungswurf erhält es für 10 Runden den Zustand Kränkelnd, andernfalls ist es für 24 Stunden gegen diese Aura immun. Gestank zählt hinsichtlich Effekten zum Kurieren von Giften oder zum Widerstehen dagegen als Gift.

Giftiges Blut: Dies funktioniert wie die Option Gift (siehe Seite 231), betrifft aber jede Kreatur, die mit einer Hieb- oder Stichwaffe, welche nicht über Reichweite verfügt, einen Kritischen Treffer gegen das Monster bestätigt.

Körperlos: Dies funktioniert wie die Allgemeine Monsterregel im *Monsterhandbuch*, allerdings werden RK, Angriffsbonus oder KMB nicht angepasst.

Krallen: Sollte das Monster seinen Zug mit einer durch ihn in den Ringkampf verwickelten Kreatur beginnen, kann es gegen diese während seines Zuges 2 freie Klauenangriffe ausführen, welche den niedrigen Waffenschaden verursachen. Sollte es über Anspringen (*Monsterhandbuch*) verfügen, erhält es diese Krallenangriffe auch bei Nutzung dieser Fähigkeit.

Krankheit: Einer der Angriffe des Monsters verursacht eine Krankheit, sofern dem Ziel kein Zähigkeitswurf gelingt. Die Ausgangskrankheit hat folgende Spielwerte: *Inkubation* 1W3 Tage; *Frequenz* 1/Tag; *Effekt* 1 Punkte Attributsschaden (mit Wahl dieser Option ausgewählt), *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Wähle zwei der folgenden Vorteile plus einen Vorteil pro 5 HG: Inkubation sinkt auf 1 Tag (mehrfach wählbar: 1 Stunde, -); Frequenz wird zu 1 Stunde; erhöhe den Effekt auf 1W3 Schadenspunkte (mehrfach wählbar, 1W4, 1W6); Schaden an weiterem Attribut (identischer Schaden wie am Primärattribut); Heilung wird zu -.

Lähmende Berührung: Das Monster erhält einen Berührungsangriff. Einer getroffenen lebenden Kreatur muss ein Zähigkeitswurf gegen den Fähigkeit-SG -5 gelingen, um nicht dauerhaft den Zustand Gelähmt zu erleiden. *Lähmung aufheben* oder ein Zauber, welcher einen Fluch aufheben kann, können diesen Zustand brechen; der Effekt kann aber nicht mittels *Magie bannen* entfernt werden. Ein derart Gelähmter wirkt tot, sofern kein Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 oder für Wahrnehmung gegen SG 20 gelingt.

Lähmung: Die Angriffe des Monsters fügen einem Ziel für 1W2 Runden den Zustand Gelähmt zu, sofern ihm kein Zähigkeitswurf gelingt. Die Wirkungsdauer des Effektes steigt pro 3 HG des Monsters (1W3, 1W4, 1W6, 1W8, 2W6). Mit HG 18 erhält das Ziel selbst bei einem erfolgreichen Rettungswurf für 1 Runde den Zustand Gelähmt.

Lebenskraftentzug: Dieses Monster verursacht mit seinen Angriffen (oder Angriffen einer bestimmten Art) 1 negative Stufe und erhält pro derart verursachter negativer Stufe 5 temporäre Trefferpunkte. Mit HG 10 verleiht es 2 negative Stufen und 3 negative Stufen mit HG 20.

Negative Heilung: Das Monster erleidet keinen Schaden durch negative Energie, sondern wird dadurch geheilt.

Odemwaffe: Das Monster erhält eine Odemwaffe, welche Schadenspunkte in Höhe von 1W6 +1W6 pro HG verursacht. Ein Ziel kann einen Reflexwurf ablegen, um den Schaden zu halbieren. Sollte es sich bei der Odemwaffe um einen Kegel handeln, ist dieser 9 m lang plus 3 m pro Größenkategorie über Mittelgroß oder minus 1,50 m pro Größenkategorie unter Mittelgroß. Im Falle einer Linie reicht diese doppelt so weit wie ein Kegel.

Regeneration: Diese Fähigkeit funktioniert wie die Option Schnelle Heilung (siehe Seite 234), allerdings kann das Monster nicht sterben, solange seine Regeneration funktioniert. Wähle zwei oder mehr Schadensarten (z.B. Feuer und Säure), welche die Regeneration für 1 Runde außer Kraft setzen.

Resistenz gegen Fokussieren: Das Monster erhält Resistenz gegen Fokussieren +4 (*Monsterhandbuch*).

Schadensschild: Wenn das Monster mit einem Waffenlosen Schlag oder einer Nahkampfwaffe ohne Reichweite getroffen wird, erleidet der Angreifer Schaden in Höhe des halben HG +1W6. Wähle eine passende Schadensart, z.B. bei einem in Flammen stehenden Monster Feuerschaden, oder Stichschaden, sollte es von Stacheln bedeckt sein.

Schleudern: Wenn das Monster eine Kreatur in den Zustand Ringend versetzt hat, kann es diese als Standard-Aktion fortschleudern. Die Kreatur legt 1W6 x 3 m zurück und erleidet pro 3 m 1W6 Punkte Schaden. Sollte das Monster fliegen können, kann es die Kreatur im Flug als Freie Aktion fortschleudern. In diesem Fall nimmt die Kreatur den genannten Schaden oder den passenden Sturzschaden, so dieser größer ist.

Schnappen: Wenn das Monster eine Kreatur in den Zustand Ringend versetzt hat, die drei oder mehr Kategorien kleiner ist und die es erst mit einem Biss- oder Klauenangriff getroffen und dann ergriffen hat, verursacht es jedes Mal denselben Schaden erneut, wenn es den Ringkampf erfolgreich aufrechterhält. Sollte das Monster eine Kreatur im Maul festhalten, kann diese keine Rettungswürfe gegen seine eventuell vorhandene Odemwaffe ablegen. Das Monster kann eine so geschnappte Kreatur so schleudern, als besäße es die Option



Schleudern, (siehe oben). *Voraussetzung:* Option Verbessertes Kampfmanöver (Ringkampf), siehe Seite 232.

Schnelle Heilung: Dieses Monster erlangt pro Runde 2 TP zurück. Mit HG 4 steigt diese Heilung auf 5 TP/Runde, mit HG 11 auf 10 TP/Runde, mit HG 16 auf 15 TP/Runde und mit HG 21 auf 20 TP/Runde.

Schwächende Berührung: Das Monster kann einen Berührungsangriff im Nahkampf so ausführen, als besäße es die Option Attributsschaden, wobei es Attributsentzug (siehe Seite 230) verursacht. Wenn das Monster auf diese Weise Attributsentzug verursacht, heilt es bei sich selbst 5 Schadenspunkte.

Umschließen: Dies funktioniert wie die Allgemeine Monsterregel (*Monsterhandbuch II*, S. 302), verwendet aber den Fähigkeit-SG des Aufgabenbereiches. Das Monster kann umschlossenen Kreaturen entweder den hohen Waffenschaden oder den niedrigen Waffenschaden plus einen der folgenden Zustände zufügen: Blutungsschaden (wie die Option; siehe Seite 234), Blind (ZÄH, keine Wirkung), Gelähmt (ZÄH, keine Wirkung), Lebenskraftentzug (wie die Option; siehe oben), Taub, Übelkeit (ZÄH, keine Wirkung) oder Verängstigt (WIL, keine Wirkung).

Unheimliche Ausstrahlung: Diese Fähigkeit funktioniert wie Aura der Furcht (siehe oben), betroffene Kreaturen erhalten aber für 15 Runden den Zustand Erschüttert (oder den Zustand Panisch, sollten sie weniger als HG 5 besitzen). Diese Fähigkeit wirkt nicht auf Kreaturen, deren Stufe dem HG des Monsters +4 entspricht oder übertrifft. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, ist für 24 Stunden gegen die Unheimliche Ausstrahlung des Monsters immun.

Vampirangriff: Ein Mal am Tag kann das Monster einem Ziel mit einem Berührungsangriff im Nahkampf oder als Berührungsangriff im Fernkampf mit Reichweite 9 m Gesundheit absaugen. Dies fügt dem Ziel 1W6 Schadenspunkte pro HG des Monsters zu (ZÄH, halbiert). Das Monster erhält temporäre Trefferpunkte in Höhe des verursachten Schadens.

Verderbende Berührung: Das Monster kann mit einem Berührungsangriff sein Ziel auf übernatürliche Weise altern lassen. Das Ziel erleidet 1W6 Schadenspunkte pro HG des Monsters (ZÄH, halbiert). Gegen magische Alterung immune Ziele werden von diesem Schaden nicht betroffen. *Voraussetzung:* Körperlos.

Verderbender Blick: Das Monster verfügt über einen Blickangriff (wie die Allgemeine Monsterregel, siehe *Monsterhandbuch*) mit einer Reichweite von 9 m. Der Angriff verursacht 2W10 Schadenspunkte und 1W4 Punkte CH-Schaden (ZÄH, vereitelt den CH-Schaden).

Wiederkehr: Wird das Monster zerstört oder getötet, formt es sich nach einem festen Zeitraum (meist 1W10 Tage) neu. Wie das Monster dauerhaft zerstört werden kann und wie lange es bis zu seiner Wiederkehr benötigt, variiert von Monster zu Monster.

Kraftvoll

Diese Optionen passen am besten zu Monstern mit hoher Stärke und solchen, die sich auf überwältigende körperliche Angriffe verlassen.

Betäubungsangriff: Das Monster kann einen seiner Angriffe ein Mal pro Runde als Betäubungsangriff nutzen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel den normalen Schaden und muss einen Zähigkeitswurf gegen den Fähigkeit-SG -5 ablegen, um nicht für 1 Runde den Zustand Betäubt zu erhalten. Konstrukte, Pflanzen, Schlicke und Untote, sowie körperlose oder gegen Kritische Treffer immune Kreaturen werden von dieser Fähigkeit nicht betroffen. Das Monster kann diese Fähigkeit am Tag entsprechend einer Anzahl in Höhe seines HG einsetzen.

Blutungsschaden: Die Angriffe des Monsters verursachen 1W6 Punkte Blutungsschaden. Dies steigt mit HG 6 auf 1W8, mit HG 11 auf 1W10, mit HG 16 auf 2W6 und mit HG 21 auf 3W6. Blutungsschaden kann mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 oder magischer Heilung gestillt werden.

Heftiger Angriff: Der Hauptangriff des Monsters verwendet den niedrigen Angriffswert, verursacht aber +50% Schaden.

Kampfrausch: Dieses Monster kann als Freie Aktion in einen Blutrausch verfallen; entweder geschieht dies aus freiem Willen (wie das Klassenmerkmal Kampfrausch des Barbaren) oder als Reaktion in seinem Zug folgend auf erlittenen Schaden (wie die Allgemeine Monsterregel Blutrausch im *Monsterhandbuch II*). Im Kampfrausch erhält das Monster zusätzliche Trefferpunkte in Höhe seines doppelten HG und verursacht mit stärkebasierenden Angriffen 3 zusätzliche Schadenspunkte. Das Monster erhält zudem einen Bonus von +2 auf Willenswürfe und einen Malus von -2 auf seine RK. Der Kampfrausch währt 1 Minute, sofern der Kampf nicht vorher endet.

HG 10: Das Monster erhält stattdessen TP in Höhe des dreifachen HG, verursacht bei stärkebasierenden Angriffen 4 zusätzliche Schadenspunkte und erhält einen Bonus von +3 auf Willenswürfe.

HG 19: Das Monster erhält stattdessen TP in Höhe des vierfachen HG, verursacht bei stärkebasierenden Angriffen 6 zusätzliche Schadenspunkte und erhält einen Bonus von +4 auf Willenswürfe.

Kritische Treffer: Das Monster erhält einen Bonus von +4 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer. Ferner wird die Kritische Bedrohungsreichweite bei einem seiner Angriffe verdoppelt.

Mächtiger Sturmangriff: Die Sturmangriffe des Monsters verursachen +50% Schaden.

Tödlicher Angriff: Das Monster kann ein Mal am Tag einen Angriff durchführen, der eine Kreatur tötet. Hierbei verursacht es bei einem Treffer den normalen Schaden, dem Ziel muss aber ein Rettungswurf gelingen, um nicht zu sterben. Wähle bei Wahl dieser Option, ob es sich um einen Willens- oder einen Zähigkeitswurf handeln muss. Über diese Option verfügen in der Regel nur Monster mit HG 19 oder höher.

Trampeln: Das Monster kann als Volle Aktion automatisch kleinere Kreaturen überrennen. Es fügt dabei automatisch jeder überrannten Kreatur in seinem Weg seinen hohen Waffenschaden zu (jede betroffene Kreatur erhält in einer Runde diesen Schaden nur ein Mal). Eine niedergetrampelte Kreatur kann entweder einen Gelegenheitsangriff mit einem Malus von -4 ausführen oder einen Reflexwurf gegen 2x den Fähigkeit-SG -10 ablegen, um den Schaden zu halbieren.

Verbrennen: Diese Fähigkeit verwendet dieselben Schadenswerte wie die Option Blutungsschaden (siehe oben), verursacht aber Feuerschaden und erfordert, dass dem Ziel ein Reflexwurf gelingt, um nicht Feuer zu fangen.

Verteidigung zerschlagen: Wenn dieses Monster einen Gegner trifft, wird das Ziel beim nächsten gegen es erfolgenden Angriff als auf dem Falschen Fuß betroffen behandelt. Sollte das Monster einen Vollen Angriff ausführen, tritt der Effekt nach seinen Angriffen ein und wirkt bei allen getroffenen Zielen.

Vibrierende Handfläche: Das Monster kann ein Mal am Tag diese Option in Verbindung mit einem Angriff gegen ein Ziel nutzen, welches nicht gegen Kritische Treffer immun ist. Trifft das Monster, unterliegt das Ziel der Vibrierenden Handfläche: Zu einem beliebigen Zeitpunkt während der nächsten Tage (maximal innerhalb einer Anzahl von Tagen in Höhe des HG des Monsters) kann das Monster das Ziel zu einem Zähigkeitswurf gegen seinen Fähigkeit-SG -5 zwingen; misslingt der Rettungswurf, stirbt das Ziel, andernfalls endet der Effekt der Vibrierenden Handfläche.

Wuchtiger Schlag: Als Standard-Aktion kann das Monster ein Kampfmanöver für Wuchtiger Schlag ausführen. Bei Erfolg erleidet das Ziel Schaden wie durch einen der normalen Angriffe des Monsters und wird zudem um 3 m in eine vom Monster bestimmte Richtung geschleudert, wo es den Zustand Liegend erleidet. Das Ziel muss dabei in einer geraden Linie bewegt werden, sollte es ein Hindernis treffen, erleiden Ziel und Hindernis jeweils 1W6 Schadenspunkte.

Würgen: Wenn dem Monster ein Kampfmanöver für Ringkampf gelingt, verursacht es seinen hohen Waffenschaden.

Zerreißen: Sollte das Monster dasselbe Ziel in einer Runde mit zwei oder mehr Angriffen treffen, zerreißt es dieses, indem es ihm seinen hohen Waffenschaden zufügt. Dies kann es ein Mal pro Runde tun.

Schnell

Monster mit hoher Geschicklichkeit wählen häufig Optionen aus dieser Unterkategorie, von denen viele ihre Beweglichkeit erhöhen.

Beweglicher Angriff: Das Monster kann sich als Volle Aktion um seine Bewegungsrate fortbewegen und dabei zu einem beliebigen Punkt einen Angriff ausführen (wähle Nah- oder Fernkampfangriff bei Wahl dieser Option). Das Monster kann diese Fähigkeit mit jeder seiner Bewegungsarten nutzen.

Beweglichkeit: Das Monster erlangt einen Bonus von +4 auf seine RK gegen Gelegenheitsangriffe.

Entrinnen: Gelingt dem Monster ein Reflexwurf gegen einen Effekt, der in diesem Fall nur halben Schaden verursacht, erleidet das Monster gar keinen Schaden. Mit HG 8 erleidet es selbst bei einem misslungenen Rettungswurf nur halben Schaden.

Experte im Ausweichen: Erhöhe die RK des Monsters um 2 und seine Berührungs-RK um 4. Senke seine Falscher-Fuß-RK um 6.

Fernschuss: Verdopple bei dem Monster alle Grundreichweiten und halbiere alle Entfernungsmali, die es im Fernkampf erhält.

Feuerwaffenkundig: Die Feuerwaffenangriffe des Monsters zielen auch jenseits der ersten Grundreichweiteneinheit der Waffe gegen die Berührungs-RK. Als Bewegungsaktion kann das Monster zudem von einer Feuerwaffe den Zustand Beschädigt entfernen, sofern dieser aus einer Fehlzündung resultiert.

Genauigkeit: Erhöhe den Angriffsbonus des Monsters um 2.

Geschosse abwehren: Wenn das Monster nicht auf dem Falschen Fuß erwischt wird, wehrt es pro Runde einen Fernkampfangriff ab.

Kampfreflexe: Das Monster kann bis zu 5 Gelegenheitsangriffe pro Runde ausführen. Es kann Gelegenheitsangriffe sogar dann ausführen, wenn es als auf dem Falschen Fuß erwischt gilt.

Plätze tauschen: Das Monster kann mit einem angrenzenden Verbündeten als Bewegungsaktion die Plätze tauschen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Präzisionsschuss: Wenn das Monster einen Fernkampfangriff ausführt, ignoriert es den Malus von -4 für einen Schuss ins Getümmel, sowie die RK-Boni, welche das Ziel durch normale Deckung und Tarnung erhält (nicht aber bei Vollständiger Deckung oder Vollständiger Tarnung).

Reflexbewegung: Das Monster kann nicht auf dem Falschen Fuß angetroffen werden.

Rittmeister: Das Monster verursacht bei einem berittenen Sturmangriff doppelten Schaden, halbiert seine Mali bei berittenen Fernkampfangriffen und verleiht seinem Reittier einen Bonus von +4 auf die RK.

Schnelles Nachladen: Das Monster kann eine Fernkampfwaffe als Freie Aktion nachladen, wenn dafür normalerweise eine Bewegungs- oder Standard-Aktion erforderlich wäre; das Nachladen provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Verbesserte Initiative: Erhöhe den Initiativebonus des Monsters um 4.

Wirbelwindangriff: Das Monster kann einen Angriff gegen jede Kreatur innerhalb seiner Reichweite mit seinem höchsten Angriffsbonus als Vollen Angriff ausführen.

Zusätzlicher Angriff: Das Monster erhält einen zusätzlichen Nah- oder Fernkampfangriff mit seinem höchsten Bonus, führt aber alle Angriffe dieser Art mit einem Malus von 2 aus. Verwende diese Option für Monster, die mit zwei Waffen kämpfen.

Zäh

Monster mit hoher Konstitution verstärken ihre Abwehrkräfte mit den Optionen dieser Unterkategorie:

Energieresistenz: Das Monster erhält Resistenz 10 gegen zwei Energiearten. Erhöhe die Resistenz um 5 pro 5 HG des Monsters oder gibt ihm eine weitere Art von Energieresistenz. *Beispiel*: Ein Monster mit HG 17 könnte über drei Resistenzen 10 oder zwei Resistenzen 15 verfügen.

Immunität: Das Monster erhält Immunität gegen eine Energieart, ein Leiden, einen Zustand oder Zauber deiner Wahl. Es erhält eine weitere Immunität pro 5 HG.

Schadensreduzierung: Das Monster erhält Schadensreduzierung. Verwende die folgende Tabelle, um die Höhe der SR des Monsters nach dessen HG-Bereich und der Schadensquelle zu bestimmen. Sollte die SR mehr als eine Schadensart erfordern, um sie zu umgehen, dann entspricht sie dem niedrigsten vertretenen Wert -5 (sollte dabei die SR auf 0 gesenkt werden, ist deine Auswahl wahrscheinlich zu mächtig).

HG	Schadensart*	Material	Magie	Gesinnung	Keine
0–5	5	5	5	5	1
6–10	10	10	10	5	3
11–15	15	15	10	10	5
16–20	20	20	20	15	10
21+	30	30	30	20	15

* Hieb, Stich oder Wucht, Stich.

Standhaft: Wenn dem Monster ein Reflex- oder Zähigkeitswurf gegen einen Effekt gelingt, dessen Auswirkungen durch einen gelungenen Rettungswurf reduziert werden, entgeht das Monster dem Effekt stattdessen vollständig. Mit HG 8 erhält es den reduzierten Effekt sogar dann, wenn ihm der Rettungswurf misslingt.

Unverwüstlich: Wird das Monster unter 0 Trefferpunkte reduziert, stabilisiert es sich automatisch und kann bei Bewusstsein bleiben.

Zauberresistenz: Das Monster erhält Zauberresistenz in Höhe seines HG + 11.

Zusätzliche Rüstung: Erhöhe die RK des Monsters um 2 und seine Falscher-Fuß-RK um 4. Senke seine Berührungs-RK um 6. Reduziere die Bewegungsrate des Monsters um 3 m, falls diese Veränderungen aus einer hergestellten Rüstung resultieren.

Zusätzliche Trefferpunkte: Erhöhe die Gesamttrefferpunkteanzahl des Monsters um 20%.

MAGIEOPTIONEN

Die folgenden Optionen nutzen in erster Linie Zauberwirkern, wobei auch Kampfbeteiligte und Experten sie wählen können, wenn sie über Magie verfügen.

Kreaturen

Diese Optionen verbessern die Fähigkeit eines Monsters, Dienerkreaturen ins Gefecht zu führen.

Geisterhaftes Reittier: Das Monster kann ein Mal pro Stunde ein Pferd herbeizaubern, das sich ähnlich wie ein *Geisterhaftes Reittier* verhält. Dabei besitzt es höhere Substanz und kann einen weiteren Reiter tragen. Die Kräfte des Reittieres richten sich nach dem HG des Monsters statt seiner Zauberstufe.

Kinder der Nacht: Das Monster kann ein Mal am Tag als Standard-Aktion 1W6+1 Rattenschwärme, 1W4+1 Fledermausschwärme oder 2W6 Wölfe herbeizaubern. Sollte es nicht von der Spielwelt stammen, könnte es auch andere Kreaturen mit ähnlicher Stärke herbeirufen. Diese Kreaturen treffen binnen 2W6 Runden ein und dienen dem Monster für 1 Stunde.

Machtvolle Herbeirufung: Erhöhe die Wirkungsdauer der Beschwörungszauber der Unterschule der Herbeizauberung des Monster um eine Anzahl von Runden in Höhe seines HG. Mit solchen Zaubern herbeigezauberte Kreaturen erhalten zudem eine Anzahl temporärer Trefferpunkte in Höhe des halben HG des sie rufenden Monsters und einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe.

Untotenmeisterschaft: Als Standard-Aktion kann das Monster eine untote Kreatur innerhalb von 15 m Entfernung auswählen; dieser Kreatur muss ein Willenswurf gelingen, um nicht unter die Kontrolle des Monsters zu fallen. Bei Untoten ohne Intelligenz ist diese Kontrolle permanent, andere Untote erhalten jeden Tag einen neuen Rettungswurf, um sich zu befreien. Gelingt der Rettungswurf, ist der Untote gegen diese Fähigkeit dieses Monsters für 24 Stunden immun. Das Monster kann insgesamt eine Anzahl an HG in Höhe seines eigenen HG kontrollieren; übersteigt es dieses Limit, werden die überzähligen Untoten beginnend mit dem, der sich am längsten unter seiner Kontrolle befand, aus dieser freigelassen.



Offensiv

Diese Magieoptionen nützen aggressiven Monstern am meisten, welche mit ihren Zaubern Schaden verursachen.

Böser Blick: Als Standard-Aktion kann das Monster eine maximal 9 m entfernte Kreatur innerhalb seiner Sichtlinie wählen. Das Ziel erhält für 1 Minute (WIL, senkt Wirkungsdauer auf 1 Runde) einen Malus von -2 auf Attributs-, Angriffs-, Rettungs-, Fertigkeitswürfe oder seine RK.

Durchschlagende Zauber: Das Monster erhält einen Bonus von +2 auf Würfe auf die Zauberstufe, um die Zauberresistenz einer Kreatur zu überwinden. Mit HG 11 steigt der Bonus auf +4.

Durchschnittlichen Zustand verursachen: Als Standard-Aktion kann das Monster einen Berührungsangriff im Nahkampf gegen eine Kreatur innerhalb seiner Reichweite ausführen. Bei einem Treffer erhält das Ziel den mit Wahl dieser Option gewählten Zustand (Blind, Entkräftet, Übelkeit oder Verängstigt). Das Ziel kann jede Runde einen Willenswurf gegen Fähigkeit-SG -5 ablegen, um den Zustand zu beenden.

Energieaufladung: Wähle eine der folgenden Energiearten: Elektrizität, Energie, Feuer, Kälte, Säure oder Schall. Wenn das Monster einen Zauber, eine zauberähnliche Fähigkeit oder eine übernatürliche Fähigkeit anwendet, welche Energieschaden verursacht, kann es wählen, als Energieart stattdessen die hier gewählte zu verwenden.

Energieexplosion: Wähle eine der folgenden Energiearten: Elektrizität, Energie, Feuer, Kälte, Säure oder Schall. Das Monster kann ein Mal am Tag als Standard-Aktion eine Energieexplosion mit 6 m Radius der gewählten Art innerhalb von 18 m Entfernung erzeugen. Diese verursacht Schaden in Höhe des HG des Monsters +1W6 (REF, halbiert).

Hoher magischer Schaden: Wähle eine Unterschule oder eine Zauberkategorie, z.B. Feuer oder Phantome. Die Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten des Monsters dieser Art verursachen 1 zusätzlichen Schadenpunkt pro Schadenswürfel.

Kampfzauberei: Die Angriffe des Monsters verwenden den niedrigen Angriffswert, doch wenn es einen Vollen Angriff ausführt, wirkt es dabei auch einen ihm bekannten Zauber mit Zeitaufwand 1 Standard-Aktion.

Mächtigen Zustand verursachen: Als Standard-Aktion kann das Monster einen Berührungsangriff im Nahkampf gegen eine Kreatur innerhalb seiner Reichweite ausführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel den mit Wahl dieser Option gewählten Zustand (Benommen, Betäubt oder Gelähmt). Das Ziel kann jede Runde einen Willenswurf gegen den Fähigkeit-SG -5 ablegen, um den Zustand zu beenden.

Magieangriff: Als Standard-Aktion kann das Monster einen Berührungsangriff im Fernkampf gegen eine maximal 9 m entfernte Kreatur ausführen. Trifft dieser, verursacht er den hohen Waffenschaden des Monsters in einer der folgenden Schadensarten (wähle diese bei Auswahl dieser Option): Elektrizität, Energie, Feuer, Hieb, Kälte, Schall, Stich oder Wucht. Im Falle von Energieschaden verwende anstelle des hohen den niedrigen Schadenswert.

Niederstrecken: Wähle Böse, Chaotisch, Gut oder Rechtschaffen. Das Monster kann pro Tag bei einem Angriff

einer Kreatur der gewählten Art zusätzlichen Schaden in Höhe seines HG zufügen. Es kann diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag pro 3 HG einsetzen.

Schwächeren Zustand verursachen: Als Standard-Aktion kann das Monster einen Berührungsangriff im Nahkampf gegen eine Kreatur innerhalb seiner Reichweite ausführen. Bei einem Treffer erhält das Ziel den mit Wahl dieser Option gewählten Zustand (Erschöpft, Erschüttert, Geblendet, Kränkelnd oder Taub). Das Ziel kann jede Runde einen Willenswurf gegen den Fähigkeit-SG -5 ablegen, um den Zustand zu beenden.

SR umgehen: Die Angriffe des Monster gelten hinsichtlich des Überwindens von Schadensreduzierung als Magisch, einer bestimmten Gesinnung oder einem bestimmten Material zugeordnet. Wenn das Monster diese Option wählt, dann bestimme jeweils zwei der folgenden Möglichkeiten: Adamant, Böse, Chaotisch, Gut, Kaltes Eisen, Magie, Rechtschaffen oder Silber.

Unglück: Als Standard-Aktion kann das Monster eine maximal 9 m entfernte Kreatur als Ziel wählen. Der nächste Attributs-, Angriffs-, Fertigkeits- oder Rettungswurf des Zieles, der vor Ende des nächsten Zuges des Monsters erfolgt, muss zwei Mal ausgewürfelt werden, wobei das Ziel das schlechtere Ergebnis wählen muss.

Unheilige Aura: Das Monster strahlt eine Aura des intensiven Bösen und negative Energie mit einem Radius von 9 m aus. Die Aura funktioniert wie der auf einen Altar gewirkte Zauber *Ort entweihen*. Jede Kreatur, die im Wirkungsbereich der Aura einen positiven Energieeffekt nutzen will, muss einen Konzentrationswurf bestehen, damit der Effekt Wirkung zeigt.

Untote vertreiben: Als Standard-Aktion zwingt das Monster alle untoten Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung zum Ablegen eines Willenswurfes gegen den Fähigkeit-SG -5. Scheitert dieser, flieht ein Ziel 1 Minute lang wie unter dem Zustand Panisch. Intelligente Untote können jede Runde einen neuen Rettungswurf ablegen, um den Effekt abzuschütteln.

Zauberschlag: Wenn das Monster einen Zauber mit Reichweite Berührung wirkt, kann es diesen als Teil eines Nahkampfangriffes übermitteln; hierzu führt es den Nahkampfangriff anstelle des Berührungsangriffes des Zaubers durch. Trifft der Angriff, verursacht er normalen Schaden und der Zauber wirkt.

Zerstörung fokussieren: Wähle eine Energieart (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure). Die Waffenangriffe des Monsters verursachen zusätzliche 1W6 Schadenspunkte der gewählten Energieart pro 4 HG des Monsters.

Unterstützung

Diese magischen Vorteile schützen, heilen oder verbessern die Fähigkeiten des Monsters oder seiner Verbündeten:

Bannlied: Das Monster kann einen Fertigkeitswurf für Auftreten ablegen; es selbst und jeder nicht weiter als 9 m entfernte Verbündete kann das Ergebnis des Wurfes anstelle von Rettungswürfen gegen Schall- und sprachenabhängige Effekte und Illusionen der Unterschulen der Einbildung oder der Täuschung nutzen.

Durchschnittlichen Zustand entfernen: Als Standard-Aktion kann das Monster eine Kreatur berühren und diese vom Zustand Benommen, Entkräftet, Übelkeit oder Verängstigt befreien. Es kann diese Fähigkeit auch auf sich selbst als Schnelle Aktion anwenden.

Energie fokussieren: Als Standard-Aktion setzt das Monster eine Energieexplosion frei, welche entweder alle lebenden oder alle Untoten Kreaturen innerhalb von 9 m-Radius betrifft. Die Explosion verursacht entweder 1W6 Schadenspunkte (in Form negativer Energie) oder heilt 1W6 Schadenspunkte (durch positive Energie). Eine Kreatur, die durch den Effekt Schaden erleiden würde, kann einen Willenswurf gegen den Fähigkeit-SG -5 des Monsters ablegen, um den Schaden zu halbieren. Ein Monster kann diese Fähigkeit acht Mal am Tag einsetzen. Erhöhe den Schaden oder die Heilung um 1W6 pro 2 HG.

Glück: Als Standard-Aktion verleiht das Monster einer maximal 9 m entfernten Kreatur Glück. Der nächste Attributs-, Angriffs-, Fertigkeits- oder Rettungswurf des Zieles, der vor Ende des nächsten Zuges des Monsters erfolgt, kann ein weiteres Mal ausgewürfelt werden, wobei das zweite Ergebnis behalten wird.

Heilende Berührung: Als Standard-Aktion (oder bei sich selbst als Schnelle Aktion) kann das Monster sich selbst oder eine lebende Kreatur innerhalb seiner Reichweite berühren. Das Ziel heilt 1W6 Schadenspunkte pro 2 HG des Monsters (Minimum 1W6) und entfernt ferner einen Zustand nach Wahl des Monsters. Sollte das Monster die Fähigkeit bei einem Untoten einsetzen, muss ihm ein Berührungsangriff im Nahkampf gelingen; bei einem Treffer erleidet das Ziel Schaden, statt geheilt zu werden. Das Monster kann diese Fähigkeit fünf Mal am Tag einsetzen.

Im Kampf zaubern: Das Monster erhält einen Bonus von +6 auf Konzentrationswürfe.

Mächtige Heilung: Wenn das Monster mit einem Zauber, einer zauberähnlichen Fähigkeit oder einer übernatürlichen Fähigkeit Trefferpunkteschaden heilt, heilt es zusätzliche Trefferpunkte in Höhe seines HG. Dies gilt nicht, wenn es Untoten mittels positiver Energie Schaden zufügt, wohl aber, wenn es Untote mit negativer Energie heilt.

Mächtigen Zustand entfernen: Als Standard-Aktion kann das Monster eine Kreatur berühren und vom Zustand Betäubt, Blind oder Gelähmt befreien. Es kann diese Fähigkeit auf sich selbst als Schnelle Aktion anwenden.

Schutz: Als Standard-Aktion erzeugt das Monster ein Feld schützender Magi mit einem von Radius 3 m. Das Monster und seine Verbündeten im Wirkungsbereich erhalten bis zum Ende des nächsten Zuges des Monsters einen Bonus von +2 auf die RK.

Schwächeren Zustand entfernen: Als Standard-Aktion kann das Monster eine Kreatur berühren und vom Zustand Geblendet, Erschöpft, Erschüttert, Kränkelnd oder Taub befreien. Es kann diese Fähigkeit auf sich selbst als Schnelle Aktion anwenden.

Stärkende Berührung: Als Standard-Aktion kann das Monster eine Kreatur berühren und ihr für 1 Runde einen Bonus auf Angriffs-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe in Höhe seines halben HG +1 verleihen.

Trefferpunkte übertragen: Das Monster kann als Augenblickliche Aktion Trefferpunkte von sich auf einen Verbündeten oder umgekehrt übertragen (wähle eine Möglichkeit bei Wahl dieser Option). Es kann dabei maximal Trefferpunkte in Höhe seines HG +5 übertragen.

Vielseitigkeit

Die meisten dieser Fähigkeiten verleihen weitere Zauberkräfte oder spiegeln das tiefe Verständnis des Monster für magische Energien oder seinen fähigen Umgang mit diesen wieder.

Anhaltender Zauber: Wähle einen Zauber aus dem HG-Bereich des Monsters oder einem niedrigeren Bereich (siehe Seite 218). Dieser Zauber wirkt auf das Monster, wenn ein von dir bestimmter Umstand eintritt (z.B. „wenn ein Gegner das Monster angreift“ oder „wenn das Monster Ziel eines Zaubers der Schule der Verzauberung wird“). Diese Fähigkeit kann ein Mal am Tag ausgelöst werden. Der Zauber wird zusätzlich zu denen ausgewählt, die das Monster erlangt, weil es ein

Zauberwirker ist oder über die Option Sekundäre Magie (siehe Seite 239) verfügt.

Beliebig oft einsetzbare Magie: Wähle einen Zauber des Grades 0 oder des 1. Grades, der keinen Schaden heilt. Das Monster kann diesen Zauber beliebig oft einsetzen.

Dimensionsschritt: Als Standard-Aktion kann das Monster auf ein maximal 45 m weit entfernes, freies Feld innerhalb seiner Sichtlinie teleportieren.

Körperlose Gestalt: Das Monster erhält ein Mal am Tag für 1 Minute die Option Körperlos (siehe Seite 233).

Metamagischer Zauber: Wähle ein metamagisches Talent und einen Zauber, der dem Monster bekannt ist; dieser Zauber erhält ein Mal am Tag die Vorteile des gewählten Talentes.

Mutagen: Wähle einen der folgenden Vorteile:

- Erhöhe RK, Reflexwurfbonus, Fernkampfangriffsbonus und GE-Modifikator um 2, senke WE-Modifikator um 2.
- Erhöhe Nahkampfangriffsbonus, Nahkampfschadenswürfe und ST-Modifikator um 2, senke IN-Modifikator um 2.
- Erhöhe Zähigkeitswurfbonus und KO-Modifikator um 2, erhöhe TP um 2x HG, senke CH-Modifikator um 2.

Neigung zur Magie: Wenn das Monster einen Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen oder Zauberkunde ablegt, würfelt es zwei Mal und behält das bessere Ergebnis.

Spontane Zauber: Das Monster kann seine normalen Zauber spontan durch Zauber einer bestimmten Art desselben Grades ersetzen. Wähle hierzu *Wunden heilen, Wunden verursachen, Verbündeten der Natur herbeizaubern* oder eine Art von Zauber, die auf ähnliche Weise um einen Zauber pro Zaubergrad verfügt. Wirkt das Monster einen Zauber spontan, verbraucht es eine tägliche Anwendung eines Zaubers. *Voraussetzung:* Aufgabenbereich Zauberwirker.

GESELLSCHAFTSOPTIONEN

Meist wählen Monster des Aufgabenbereiches Experte Gesellschaftoptionen, allerdings können auch charmante Draufgänger (Kampfbeteiligte) oder inspirierende Priester (Zauberwirker) hiervon profitieren.

Inspiration

Diese Fähigkeiten manipulieren Geisteszustände, um Gegner zu behindern oder Verbündete zu stärken. Viele davon lassen sich eher im Kampf einsetzen als andere Gesellschaftsoptionen.

Aura der Resistenz: Wähle zwei Effektbeschreibungen (z.B. Bezauberung oder Furcht). Verbündete innerhalb von 3 m Entfernung zum Monster erhalten einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte dieser Kategorien.

Faszinieren: Als Standard-Aktion zwingt das Monster eine beliebige Anzahl von Kreaturen innerhalb von 27 m, die es sehen und hören können und auf es achten, zu einem Willenswurf gegen den Fähigkeit-SG -5. Misslingt der Rettungswurf, erhält ein Ziel für 1 Minute oder solange den Zustand Fasziniert, bis es sieht, dass jemand eine feindselige Bewegung ausführt (z.B. ein Schwert zieht oder einen Zauber wirkt). Bei Erfolg ist das Ziel gegen diese Fähigkeit für 24 Stunden immun.

Furcht erwecken: Als Standard-Aktion zwingt das Monster jede feindliche Kreatur innerhalb von 9 m, die es hören kann, zu einem Willenswurf. Misslingt dieser, erhält das Ziel den Zustand Verängstigt und muss 1 Minute lang oder bis es das Monster nicht mehr hören kann aus der Gegenwart des Monsters fliehen. Bei Erfolg ist das Ziel für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit des Monsters immun.

Gegner demoralisieren: Als Volle Aktion kann das Monster einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern ablegen, um alle Gegner innerhalb von 9 m Entfernung zu demoralisieren. Sollte es eine Kreatur auf 0 oder weniger TP reduzieren, kann es diese Fähigkeit als Freie Aktion nutzen.

Heldenhafte Erholung: Das Monster kann ein Mal pro Tag sich und allen Verbündeten innerhalb von 18 m Entfernung einen zusätzlichen Rettungswurf gegen einen Effekt verleihen, der auf das Monster einwirkt.

Lied des Erfolges: Als Standard-Aktion verleiht das Monster einem maximal 9 m weit entfernten Verbündeten, der es hören kann, einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für eine bestimmte Fertigkeit. Der Effekt endet, sollte das Monster getötet werden, das Bewusstsein verlieren, gelähmt oder anderweitig außerstande sein, das Lied mit einer Freien Aktion pro Runde aufrechtzuerhalten.

Lied des Heldenmutes: Als Standard-Aktion erhalten das Monster und ein bereitwilliger Verbündeter innerhalb von 9 m Entfernung für jeweils 1 Minute einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe, sowie einen Ausweichbonus von +4 auf die RK. Der Effekt endet, sollte das Monster getötet werden, das Bewusstsein verlieren, gelähmt oder anderweitig außerstande sein, ihm mit einer Freien Aktion pro Runde aufrechtzuerhalten.

Lied des Mutes: Als Standard-Aktion verleiht das Monster allen Verbündeten, die es hören können, einen Kompetenzbonus von +1 auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe, sowie einen Moralbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Bezauberungs- und Furchteffekte. Die Boni steigen mit HG 4 auf +2, mit HG 10 auf +3 und mit HG 16 auf +4. Mit HG 6 kann das Monster diesen Effekt als Freie Aktion beginnen. Der Effekt endet, sollte das Monster getötet werden, das Bewusstsein verlieren, gelähmt oder anderweitig außerstande sein, das Lied mit einer Freien Aktion pro Runde aufrechtzuerhalten.

Schrecken: Als Standard-Aktion verleiht das Monster jeder von ihm ausgewählten Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung für 1 Minute den Zustand Erschüttert. Diese Option lässt eine erschütterte Kreatur nicht verängstigt oder eine verängstigte Kreatur nicht panisch werden.

Schwächende Präsenz: Das Monster umgibt eine Aura mit 9 m Radius; feindliche Kreaturen innerhalb der Aura erleiden einen Malus von -2 auf Attributs-, Angriffs-, Fertigkeits- und Schadenswürfe. Ein Ziel, dessen Zug innerhalb der Aura beginnt, kann einen Willenswurf gegen den Fähigkeit-SG -5 ablegen; bei Erfolg ist es für 24 Stunden gegen den Effekt dieser Aura immun.

Stärkende Präsenz: Als Standard-Aktion aktiviert das Monster eine Aura mit 9 m Radius; verbündete Kreaturen innerhalb der Aura erhalten einen Bonus von -2 auf Attributs-, Angriffs-, Fertigkeits- und Schadenswürfe.

Sonstiges

Diese Optionen betreffen hauptsächlich andere Interaktionen als Kampfhandlungen. Die meisten eignen sich zur Erschaffung von Gegnern, die Herausforderungen fernab des Schlachtfeldes darstellen sollen, oder für NSC mit nützlichen Fähigkeiten.

Beredsamkeit: Wenn das Monster einen charismabasierenden Fertigkeitswurf ablegt, würfelt es zwei Mal und behält das bessere Ergebnis.

Entschlüpfender Geist: Sollte das Monster von einem Verzauberungseffekt oder –zauber betroffen sein und sein Rettungswurf misslingen, kann es den Rettungswurf 1 Runde später wiederholen.

Geräusche nachahmen: Das Monster kann perfekt Geräusche und vielleicht sogar Stimmen nachahmen. Es erhält Bluffen als weitere Meisterfertigkeit und kann einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Bluffen gegen Motiv erkennen ablegen, um ein Geräusch überzeugend nachzuahmen. Das Ziel erleidet einen Malus von -8, sollte es mit der nachgeahmten Art von Geräusch oder Kreatur nicht vertraut sein.

Handelskundig: Wenn das Monster einen Fertigkeitswurf für Schätzen ablegt, würfelt es zwei Mal und behält das bessere Ergebnis. Ferner kann es versuchen, magische Gegenstände zu identifizieren, ohne *Magie entdecken* zu wirken, wobei es statt

Zauberkunde Schätzen nutzt. Sollte das Monster scheitern, kann es danach nicht versuchen, auf diese Weise denselben Gegenstand noch ein Mal zu identifizieren.

Kundig: Das Monster würfelt bei jedem Fertigkeitswurf für Wissen zwei Mal und behält das bessere Ergebnis.

Linguist: Das Monster kann alle Sprachen sprechen, lesen und verstehen.

Lügner: Wenn das Monster einen Fertigkeitswurf für Bluffen, Heimlichkeit oder Verkleiden ablegt, würfelt es zwei Mal und behält das bessere Ergebnis. Seine Lügen können mittels Magie nur erkannt werden, wenn ein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 15 + HG des Monsters gelingt.

Mit Tieren sprechen: Das Monster kann mit Tieren sprechen und erhält Mit Tieren umgehen als zusätzliche Meisterfertigkeit.

Telepathie: Das Monster kann mental mit jeder sprachbegabten Kreatur innerhalb von 30 m Entfernung kommunizieren.

Wachsamkeit: Wenn das Monster einen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen oder Wachsamkeit ablegt, würfelt es zwei Mal und behält das bessere Ergebnis.

ALLGEMEINE OPTIONEN

Eine Allgemeine Option kann anstelle jeder anderen Art von Option gewählt werden, die eine Aufgabe oder Schablone verleiht. Diese Fähigkeiten eignen sich für unterschiedliche Aufgaben und Rollen.

Athletisch: Wenn das Monster einen Fertigkeitswurf für Akrobatik, Klettern oder Schwimmen ablegt, würfelt es zwei Mal und behält das bessere Ergebnis.

Flieger: Das Monster erhält Schweben (wie das Monstertalent im *Monsterhandbuch*) und Fliegen als weitere Meisterfertigkeit.

Geländemarsch: Wähle eine Art von Gelände (z.B. Eis, Geröll oder Unterholz). Das Monster kann sich durch nichtmagisches Gelände dieser Art bewegen, ohne Schaden zu erleiden oder in seiner Bewegungsrate eingeschränkt zu werden.

Magische Waffe: Das Monster verwendet eine Magische Waffe. Wähle einen der folgenden Vorteile für seine Angriffe mit dieser Waffe:

Energie: +1W6 Punkte Energieschaden (wähle eine Energieart).

Rückkehr: Waffe kehrt zurück, wenn sie geworfen wird (nur Wurfwaffe).

Rückschlag: +2W6 Schadenspunkte, verursacht bei einem Treffer aber auch dem Monster 1W6 Schadenspunkte (nur Nahkampfwaffe)

Schärfe: Verdopple den Kritischen Bedrohungsbereich.

Suchen: Hebe die Chance auf, das Ziel zu verfehlen (nur Fernkampfwaffe)

Verderben: +2W6 Schadenspunkte bei Kreaturen einer bestimmten Art.

Sollte das Monster HG 10 oder mehr besitzen, kannst du ferner aus folgendem wählen:

Energieexplosion: +1W6 Punkte Energieschaden und weitere 1W10 Schadenspunkte bei einem Kritischen Treffer (wähle eine Energieart).

Gesinnung: +2W6 Schadenspunkte bei Kreaturen einer bestimmten Gesinnung (wähle Böse, Chaotisch, Gut oder Rechtschaffen).

Um die Waffeneigenschaften *Blutung* oder *Schnelligkeit* zu imitieren, verwende die Option Blutungsschaden bzw. Zusätzlicher Angriff und verwende sie ausschließlich bei Angriffen mit dieser Waffe.

Sekundäre Magie: Obwohl das Monster nicht dem Aufgabenbereich Zauberwirker angehört, verfügt es über mehrere Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten. Wähle eine Zauberliste; das Monster kann kann jeden der Primärzauber seines HG-Bereiches ein Mal am Tag einsetzen. Diese Fähigkeit kann auch einem Zauberwirker verliehen werden, um ihm zusätzliche zauberähnliche Fähigkeiten zukommen zu lassen.

Verbesserte Rettungswürfe: Erhöhe die Rettungswurfboni des Monsters um 1 oder erhöhe einen Rettungswurfbonus um 3.

Verbündete herbeizaubern: Dieses Monster kann versuchen, Monster seiner eigenen Kreaturenart als Volle Aktion herbeizuzaubern. Wähle entweder eine Kreatur desselben HG (Erfolgschance 35%) oder eine Kreatur, deren HG nicht größer ist als der HG des Monsters -5 (Erfolgschance 60%). Die herbeigezauberte Kreatur kehrt nach 1 Stunde dorthin zurück, woher sie gekommen ist.

Zaubertränke: Das Monster verfügt über 2 *Zaubertränke: Leichte Wunden heilen* (jeweils 1W8+1 TP). Mit HG 5 verfügt es stattdessen über *Zaubertränke: Mittelschwere Wunden heilen* (2W8+3 TP) und mit HG 10 über *Zaubertränke: Schwere Wunden heilen* (3W8+5 TP).



Schritt 8: Fertigkeiten

Fertigkeitsboni werden beim Einfachen Monstererschaffungssystem in zwei Kategorien unterteilt: Gute Fertigkeiten und Meisterfertigkeiten. Eine Gute Fertigkeit ist eine Fertigkeit, in welcher das Monster einen erkennbaren Bonus besitzt; dies repräsentiert die Boni, welche normalerweise aus durchschnittlichen Attributsmodifikatoren und einigen Fertigkeitsrängen erwachsen. Eine Meisterfertigkeit dagegen ist eine Fertigkeit, in welcher das Monster unglaublich begabt ist; dies repräsentiert einen Attributsmodifikator, die maximal mögliche Anzahl an Fertigkeitsrängen und eventuell auch einen bedeutsamen Volksbonus.

Jede Fertigkeit, welche nicht als Gute oder Meisterfertigkeit behandelt wird, unterfällt dem Standardattributsmodifikator des Monsters. Monster verwenden automatisch den Guten Modifikator für Wahrnehmung, ohne dafür einen ihrer Guten Fertigkeitsplätze aufwenden zu müssen (sie können dies natürlich immer noch verbessern, indem sie einen Meisterfertigkeitsplatz für Wahrnehmung investieren).

Fertigkeiten zuweisen

Über wie viele Gute und Meisterfertigkeiten dein Monster verfügt, teilen dir die Tabelle für seinen Aufgabenbereich und gegebenenfalls seine Schablonen, seine Zauberlistenvorteile und seine Optionen mit. Du solltest im Rahmen dieses Schrittes diese Fertigkeitsplätze so zuweisen, wie du es für richtig hältst. Du könntest bestimmen, dass ein zauberwirkendes, besonders gelehrtes Monster mehr Meisterfertigkeiten besitzt als normalerweise üblich.



Oder du folgst den Richtlinien unter der Konstruktschablone und entscheidest dich, deinem Konstrukt gar keine Guten und Meisterfertigkeiten zu geben. Von solchen Extremfällen abgesehen sollte die Gesamtanzahl an Fertigkeiten nicht mehr als 1 bis 2 Fertigkeiten von den empfohlenen Werten abweichen.

Notiere die Fertigkeiten, über welche dein Monster verfügt und schreibe die in der Tabelle des Aufgabenbereiches angeführten Boni dahinter (addiere nicht den Attributsmodifikator). *Beispiel:* Ein Kampfbeteiligter mit HG 9 besitzt als höchsten Attributsmodifikator +7 und einen Bonus von +17 bei seinen Meisterfertigkeiten. Wenn du den Modifikator Stärke zuweist und Klettern als Meisterfertigkeit wählst, besäße das Monster einen Bonus von +17 auf Fertigkeitswürfe für Klettern, nicht +24.

Fertigkeiten wählen

Die Auswahl der Monsterfertigkeiten sollte leicht sein. In der Regel sind die Meisterfertigkeiten mit den Attributen assoziiert, welche über die höchsten Boni verfügen. Wenn z.B. dein Monster einen hohen GE-Modifikator besitzt, dann ziehe in Erwägung, ihm Akrobatik, Entfesselungskunst und Heimlichkeit als Meisterfertigkeiten zu verleihen Wenn du dir nicht sicher bist, welche Fertigkeiten du deinem Monster geben willst, oder dir nach den ersten Entscheidungen die Ideen ausgehen, kannst du diesen Schritt der Erschaffung auch überspringen (und dem Monster auch später ad hoc 1-2 Fertigkeiten zuweisen).

Zur besseren Übersicht folgt eine Auflistung der Fertigkeiten, diese ist in die im Kampf nützlichsten Fertigkeiten (linke Spalte) und die übrigen Fertigkeiten (rechte Spalte) unterteilt. Kampfbeteiligte wählen meist nur Kampffertigkeiten.

Tabelle 5-8: Fertigkeiten

Kampffertigkeiten	Nichtkampfbezogene Fertigkeiten
Akrobatik	Auftreten
Einschüchtern	Beruf
Entfesselungskunst	Bluffen
Fingerfertigkeit	Diplomatie
Fliegen	Handwerk
Heilkunde	Mechanismus ausschalten
Heimlichkeit	Mit Tieren umgehen
Klettern	Motiv erkennen
Magischen Gegenstand benutzen	Schätzen
Reiten	Sprachenkunde
Schwimmen	Überlebenskunst
Wahrnehmung*	Verkleiden
Zauberkunde	Wissen (Adel)
	Wissen (Arkanes)
	Wissen (Baukunst)
	Wissen (Die Ebenen)
	Wissen (Geographie)
	Wissen (Natur)
	Wissen (Geschichte)
	Wissen (Gewölbe)
	Wissen (Lokales)
	Wissen (Religion)

* Wahrnehmung gehört bei allen Monstern zu den Guten Fertigkeiten.

SCHRITT 9: SCHADEN

Jede Waffe und Art von Natürlichem Angriff ist mit einem Schadenswürfelwert assoziiert. Die Werte in den Tabellen für die Aufgabenbereiche von Monstern unter Schritt 1 benennen nur den Gesamtschaden pro Angriff. Weist man aber jedem Angriff eines Monsters die richtige Anzahl und Art an Schadenswürfel zu, fügt es sich besser in die restlichen Spielregeln ein. Hinsichtlich der Schadenswürfel für Natürliche Angriffe ziehe auch Tabelle 3-1: Natürliche Angriffe nach Größenkategorie auf Seite 302 des *Monsterhandbuches* zu Rate.

SCHADEN ZUWEISEN

Vergleiche bei jedem Angriff des Monster den Gesamtschaden mit den passenden Würfeln in der folgenden Tabelle. Auf diese Weise erfährst du, welche(n) Würfel du benutzt und welcher Modifikator hinzukommt. Verwende dann die Würfel und Modifikatoren für den Angriffsschaden. Wenn du z.B. einen Kampfbeteiligten mit HG 5 erstellt hast, der eine Waffe verwendet, dessen hoher Schadenswert bei einem Angriff 11 ist, und du ihm ein Kurzschwert gibst (welches 1W6 Schaden verursacht), gehst du in der Zeile 9-11 in die Spalte 1W6, um 1W6+7 zu erhalten.

EIN MONSTER MIT WEITEREN ANGRIFFEN AUSSTATTEN

Sollte ein Monster mehr Angriffe benötigen, als die Tabelle des Aufgabenbereiches gestattet, dann berechne den Schaden selbst. Kombiniere zuerst die Schadenswerte in der Tabelle der Aufgabe: Ein Monster, welches mit 2 Natürlichen Angriffen jeweils 20 Schadenspunkte verursacht, sollte insgesamt 40 Schadenspunkte verursachen. Sollte es über eine große Anzahl an Sekundärangriffen verfügen, welche mit geringerer Wahrscheinlichkeit treffen, dann erhöhe den Gesamtschaden um 25% oder 50%. Verteile nun den Gesamtschaden auf die

TABELLE 5-9: SCHADENSWÜRFELWERTE

Schaden	1W4	1W6	1W8	1W10	1W12	2W6	3W6
4–5	1W4+2	1W6+1	1W8+0	1W10–1	1W12–2	2W6–3	3W6–5
6–8	1W4+5	1W6+4	1W8+3	1W10+2	1W12+1	2W6+0	3W6–2
9–11	1W4+8	1W6+7	1W8+6	1W10+5	1W12+4	2W6+3	3W6+1
12–14	1W4+11	1W6+10	1W8+9	1W10+8	1W12+7	2W6+6	3W6+4
15–17	1W4+14	1W6+13	1W8+12	1W10+11	1W12+10	2W6+9	3W6+7
18–20	1W4+17	1W6+16	1W8+15	1W10+14	1W12+13	2W6+12	3W6+10
21–23	1W4+20	1W6+19	1W8+18	1W10+17	1W12+16	2W6+15	3W6+13
24–26	1W4+23	1W6+22	1W8+21	1W10+20	1W12+19	2W6+18	3W6+16
27–29	1W4+26	1W6+25	1W8+24	1W10+23	1W12+22	2W6+21	3W6+19
30–32	1W4+29	1W6+28	1W8+27	1W10+26	1W12+25	2W6+24	3W6+22
33–35	1W4+32	1W6+31	1W8+30	1W10+29	1W12+28	2W6+27	3W6+25
36–38	1W4+35	1W6+34	1W8+33	1W10+32	1W12+31	2W6+30	3W6+28
39–41	1W4+38	1W6+37	1W8+36	1W10+35	1W12+34	2W6+33	3W6+31
42–44	1W4+41	1W6+40	1W8+39	1W10+38	1W12+37	2W6+36	3W6+34
45–47	1W4+44	1W6+43	1W8+42	1W10+41	1W12+40	2W6+39	3W6+37
48–50	1W4+47	1W6+46	1W8+45	1W10+44	1W12+43	2W6+42	3W6+40
51–53	1W4+50	1W6+49	1W8+48	1W10+47	1W12+46	2W6+45	3W6+43
54–56	1W4+53	1W6+52	1W8+51	1W10+50	1W12+49	2W6+48	3W6+46
57–59	1W4+56	1W6+55	1W8+54	1W10+53	1W12+52	2W6+51	3W6+49
60–62	1W4+59	1W6+58	1W8+57	1W10+56	1W12+55	2W6+54	3W6+52
63–65	1W4+62	1W6+61	1W8+60	1W10+59	1W12+58	2W6+57	3W6+55
66–68	1W4+65	1W6+64	1W8+63	1W10+62	1W12+61	2W6+60	3W6+58
69–71	1W4+68	1W6+67	1W8+66	1W10+65	1W12+64	2W6+63	3W6+61
72–74	1W4+71	1W6+70	1W8+69	1W10+68	1W12+67	2W6+66	3W6+64
75–77	1W4+74	1W6+73	1W8+72	1W10+71	1W12+70	2W6+69	3W6+67
78–80	1W4+77	1W6+76	1W8+75	1W10+74	1W12+73	2W6+72	3W6+70
81–83	1W4+80	1W6+79	1W8+78	1W10+77	1W12+76	2W6+75	3W6+73
84–86	1W4+83	1W6+82	1W8+81	1W10+80	1W12+79	2W6+78	3W6+76
87–89	1W4+86	1W6+85	1W8+84	1W10+83	1W12+82	2W6+81	3W6+79
90–92	1W4+89	1W6+88	1W8+87	1W10+86	1W12+85	2W6+84	3W6+82
93–95	1W4+92	1W6+91	1W8+90	1W10+89	1W12+88	2W6+87	3W6+85
96–98	1W4+95	1W6+94	1W8+93	1W10+92	1W12+91	2W6+90	3W6+88
99–101	1W4+98	1W6+97	1W8+96	1W10+95	1W12+94	2W6+93	3W6+91

gewünschten Angriffe, ehe du auf die folgende Tabelle zurückgreifst. Du musst den Schaden nicht gleichmäßig verteilen, falls einige Angriffe mehr oder weniger Schaden erzeugen sollen. Falls du aber sowohl die Anzahl der Angriffe als auch den Schadensausstoß erhöhen willst, dann verwende stattdessen die Option Zusätzlicher Angriff.

Beispielmonster

Um das Endresultat des Prozesses zur Vereinfachten Monstererschaffung vorzustellen, enthält dieser Abschnitt bekannte Monster des Pathfinder-Rollenspieles, welche mit diesem System neu erschaffen wurden.

Ausführliches Beispiel: Medusa

Dieses ausführliche Beispiel umfasst eine detaillierte Darstellung aller Schritte der Monstererschaffung vom Anfang bis zum Ende und ergibt eine neue Medusa-Bogenschützin. Dies illustriert die Schritte des Prozesses und zeigt auf, wie man bei der Monstererschaffung nach diesem Alternativsystem vorgehen sollte. Zudem wird die neue Medusa mit der Version im *Monsterhandbuch* verglichen.



Monsterkonzept

Der SL möchte ein Monster im Stil der klassischen Medusa erschaffen: eine menschenähnliche Kreatur mit Schlangenhaar und der Fähigkeit, ihre Feinde in Stein zu verwandeln. Ferner soll sie mit dem Bogen umgehen können, so dass der Schwerpunkt in diesem Fähigkeitsbereich liegen soll.

Die Medusa soll den üblichen Herausforderungsgrad besitzen, so dass der SL HG 7 wählt (auf diese Weise erhält sie auch 7 TW). Er kennt noch ein paar grundlegende Einzelheiten: Medusen sind rechtschaffen böse Monströse Humanoide, sind Mittelgroß und haben eine normale Bewegungsrate von 9 m.

Schritt 1: Aufgabe

Diese Medusa soll ein ernstzunehmender Gegner sein, daher wählt der SL den Aufgabenbereich des Kampfbeteiligten. Er übernimmt die Spielwerte aus Tabelle 5-1 auf Seite 198 entsprechend HG 7: RK 22, Berührung 13, Falscher Fuß 16; Rettungswurfboni REF +8, WIL +6, ZÄH +8; KMV 24, 93 TP. Diese Werte muss der SL nur ändern, sollte eine Schablone oder Option dies verlangen.

Als nächstes notiert sich der SL die übrigen Werte, zu denen er später eine Entscheidung fallen will. Die besonderen Fähigkeiten des Monsters haben SG 15. Da er der Medusa keine Zauber geben will, überspringt er die Spalte Zauber-SG. Und da er bereits eine gute Vorstellung von den Attributen der Medusa hat, vergibt er folgende Modifikatoren: GE +6, KO +4, CH +2; die Initiative der Medusa entspricht dem GE-Modifikator von +6. Der SL notiert, dass er 1 Meisterfertigkeit mit einem Modifikator von +15 und zwei Gute Fertigkeiten mit jeweils +12 wählen kann. Zudem kann er unter Schritt 7 dann 1 Kampfoption und 1 beliebige Option wählen.

Schließlich notiert er sich noch die Angriffe. Da sie am besten im Fernkampf sein soll, nutzt er den hohen Waffenangriff für einen Langbogenangriff und notiert die Angriffsboni +13/+8, sowie 22 Schadenspunkte (für Schritt 8). Hinsichtlich ihrer Nahkampfangriffe setzt sie ihr Schlangenhaar ein, dieser Angriffsart weist der SL den niedrige Waffenangriff zu, da sie im Grunde eine Fernkämpferin ist, er notiert Angriffsboni +10/+5 und 16 Schadenspunkte.

Diese Angriffe und der verursachte Schaden sind deutlich höher als bei der Medusa im *Monsterhandbuch*. Der SL will daran jetzt aber noch nichts verändern, sondern plant, sie in späteren Schritten etwas abzuschwächen.

Schritt 2: Kreaturenart- oder Klassenschablone

Da Medusen Monströse Humanoide sind, verleiht der SL ihr die Automatischen Eigenschaften dieser Kreaturenartschablone (Dunkelsicht 18 m). Er überlegt, ihr die Klassenschablone für Waldläufer zu geben, entscheidet sich aus Konzeptgründen aber dagegen. Stattdessen wendet er die Schablone für Monströse Humanoide an: Reflexwurf steigt auf +10, der Willenswurf auf +8 und die Angriffsboni auf +15/+10 (Langbogen) und +12/+7 (Schlangenhaar). Er entscheidet sich nicht dafür, ihr eine weitere Gute Fertigkeit zukommen zu lassen.

Schritte 3-6: Übersprungen

Die Medusa benötigt keine Unterart, basiert nicht auf einer sonstigen Schablone, ist Mittelgroß und verfügt über keine Zauber, so dass der SL Schritt 3 bis 6 überspringt. Die meisten nach diesem System erschaffenen Monster werden hier für gewöhnlich wenigstens einen oder zwei Schritte überspringen.

Schritt 7: Monsteroptionen

Der SL ist sich sicher, dass die Medusa einen versteinernden Blickangriff benötigt. Da die Option Blickangriff dieselben Regeln verwendet wie die Allgemeine Monsterregel, notiert der SL „Blickangriff, 9 m, versteinert Ziel dauerhaft", dann notiert er noch den Fähigkeit-SG aus der Tabelle für Kampfbeteiligte: 15. Diese Fähigkeit verbraucht die Kampfoption der Medusa, so dass der SL nun noch eine Beliebige Option hat. Der SL fügt dem Schlangenhaar-Bissangriff Gift hinzu und beschließt, dass die Option auch bei den Pfeilen der Medusa zur Anwendung kommen soll. Die Option Gift gibt ihm die Grundspielwertes des Giftes plus zwei Verbesserungsmöglichkeiten, da die Medusa HG 7 besitzt. Das Gift hat dann schließlich diese Werte: *Art* Verwundung, *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden, *Effekt* 1W3 ST, *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe, womit es dem Gift der Standard-Medusa recht nahe kommt, wenn auch mit niedrigerem SG. Der SL war versucht, der Medusa die Option Nicht-in-die-Zange-nehmbar zu geben, um ihre Rundumsicht zu replizieren, entscheidet sich aber dagegen, da er immer noch die stärkeren Angriffe der Medusa ausgleichen will.

Schritt 8: Fertigkeiten

Die Medusa besitzt einen Meisterfertigkeitenplatz und zwei Gute Fertigkeitenplätze. Da es zu einem Bogenschützen passt, über exzellente Wahrnehmung zu verfügen, stuft der SL Wahrnehmung von der standardmäßigen Guten Fertigkeit zur Meisterfertigkeit hoch, so dass die Medusa nun Wahrnehmung +15 besitzt. Als Gute Fertigkeiten will er 1 Gesellschaftsfertigkeit und 1 Körperfertigkeit, welche die Geschicklichkeit der Medusa nutzt: er wählt Einschüchtern +12 und Heimlichkeit +12.

Schritt 9: Schaden

Der Langbogenangriff wird insgesamt 22 Schadenspunkte verursachen; als Langbogen verwendet er einen W8 für den Schaden. Der SL konsultiert Tabelle 5-9 in der Zeile 21-23 und der Spalte 1W8 und erhält 1W8+18 Schadenspunkte. Da er aber mehrere Würfel verwenden will, um den Schaden variabel zu gestalten und das Talent Mehrfachschuss nachahmen will, entscheidet er sich für 2W8+12. Der Nahkampfangriff wird 16 Schadenspunkte verursachen und W4 verwenden, so dass der SL dafür dann 1W4+14 festhält.

Letzte Prüfung

Rückblickend denkt der SL, dass der versteinernde Blickangriff plus die mächtigen Angriffe die Medusa zu stark machen. Er entscheidet, dass der Schaden am ehesten nicht passt, da die Medusa einen Langbogen und vergiftete Pfeile verwendet, daher senkt er den Schaden, als wäre die Medusa um 2 HG niedriger. Der Langbogenangriff verursacht nun 2W8+6 Schadenspunkte und der Schlangenbissangriff 1W4+8 Schadenspunkte.

MEDUSA **HG/TW 7**

INI +6; **Wahrnehmung** +15 (Dunkelsicht 18 m)

Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 9 m

VERTEIDIGUNGEN

RK 22 (Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16); **REF** +10, **WIL** +10, **ZÄH** +8; **KMV** 24

TP 93

ALTERNATIVE MONSTERSPIELWERTE

Die in diesem Abschnitt präsentierten Monsterspielwerte verwenden ein alternatives Format, damit du wichtige Monsterfähigkeiten schneller findest. Dabei fallen alle Optionen und Fähigkeiten weg, die lediglich bestehende Werte erhöhen – die Option Zusätzliche Rüstung würde daher z.B. nicht aufgeführt werden, weil die RK-Veränderungen bereits erfolgt sind.

Zudem ist jeder Werteblock in Verteidigungen, Angriffe und Spielwerte unterteilt; Optionen und Zauber, welche einer dieser Kategorien zugeordnet sind, erscheinen auch in dieser. D.h. dass die Zauber eines Monsters nicht allesamt in einer Liste, sondern nach Anwendungsart aufgeführt werden.

ANGRIFFE

Nahkampf Schlangenbiss +12/+7 (1W4+8 plus Gift)

Fernkampf Langbogen (Reichweite 30 m) +15/+10 (2W8+6/×3 plus Gift)

Angriffsoptionen (SG 15) Versteinernder Blick (versteinert permanent, 9 m; ZÄH, keine Wirkung), Gift (*Art* Verwundung, *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden, *Effekt* 1W3 ST, *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe); **KMB** +13

SPIELWERTE

GE +6, **KO** +4, **CH** +2; Einschüchtern +12, Heimlichkeit +12

EP 3.200; RB Monströser Humanoider

BEISPIELMONSTER

In den folgenden Abschnitten werden einige bereits im *Monsterhandbuch* vorhandene Kreaturen neu erschaffen. Viele davon sind Variationen der Ausgangskreaturen und sollen Kreaturen mit Klassenstufen oder anderen Fähigkeiten nachahmen. Bei jedem Eintrag sind die wichtigsten Entscheidungen aufgeführt, die bei der Erschaffung getroffen wurden. Wo keine Abweichungen von den Werten in den Tabellen erfolgt sind, ist dies auch nicht aufgeführt. Im Anschluss folgen die Spielwerte mit einem bislang nur für dieses Buch genutzten Format, wie im Kasten beschrieben.

Die folgenden Monster sind nach Komplexität organisiert. Einige der recht zu Anfang auftauchenden Monster haben einen hohen HG, aber dafür einfache Fähigkeiten, so dass sie immer noch leicht zu erschaffen sind – meist handelt es sich um Kampfbeteiligte.

Worg

Der Worg ist ein einfaches Monster und daher leicht zu erschaffen:

Aufgabenbereich: Der Worg ist ein Kampfbeteiligter. Als wilde, bösartige Kreatur verfügt er über hohe Stärke. Der SL entscheidet zudem, dass der Worg einen negativen IN-Modifikator erhalten soll.

Kreaturenart: Als Magische Bestie erhält der Worg die Automatischen Eigenschaften Dämmersicht und Dunkelsicht. Da er keine Klassenschablone erhält, kommen die Spielwerteanpassungen der Kreaturenart zum Tragen: REF und ZÄH steigen von +3 auf +5 und der Angriffsbonus von +4 auf +6.

Optionen: Der Worg erhält 1 Kampfoption und Verbessertes Kampfmanöver (Zu-Fall-Bringen).

Fertigkeiten: Da der Worg nicht sonderlich schlau ist, sind seine 2 Guten Fertigkeiten beide körperlich. Er erhält aber Wahrnehmung als seine Meisterfertigkeit.

WORG **HG/TW 2**

INI +2; **Wahrnehmung** +10 (Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m)

Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 15 m

VERTEIDIGUNGEN

RK 16 (Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 12); **REF** +5, **WIL** +1, **ZÄH** +5; **KMV** 16 (20 gegen Zu-Fall-Bringen)

TP 22

ANGRIFFE

Nahkampf Biss +6 (1W6+7 plus Verbessertes Kampfmanöver [Zu-Fall-Bringen])

KMB +4 (Zu-Fall-Bringen +8)

SPIELWERTE

ST +3, **GE** +2, **KO** +1, **IN** –2; Heimlichkeit +7, Überlebenskunst +7

EP 600; NB Magische Bestie

Mastodon

Trotz ihres hohen HG benötigt eine große und tumbe Kreatur wie das Mastodon nur wenige Anpassungen.

Aufgabenbereich: Das Mastodon ist ein Kampfbeteiligter. Der SL verändert die Attributsmodifikatoren von +7, +4 und +3 zu +9, +4 und –1, um die hohe Stärke und schlechte Geschicklichkeit widerzuspiegeln.

Kreaturenart: Als Tier erhält das Mastodon Dämmersicht und IN-Modifikator -4. WIL und ZÄH steigen von +10 auf +12.

Größe: Da das Mastodon Riesig ist, sinkt die Berührungs-RK auf 13 und die Falscher-Fuß-RK steigt auf 21. Der KMB steigt auf +21, die KMV auf 30.

Optionen: Das Mastodon erwirbt mit seiner Kampfoption Verbessertes Kampfmanöver (Ansturm), was seine KMB und KMV hinsichtlich dieses Kampfmanövers anpasst. Seine Beliebige Option nutzt es für Zusätzliche Trefferpunkte und steigert seine TP von 126 auf 151.

Fertigkeiten: Da das Mastodon nicht wirklich intelligent ist, besitzt es die Meisterfertigkeit Wahrnehmung und sonst keine Fertigkeiten.

Schaden: Das Mastodon verwendet die beiden Spalten für Natürliche Angriffe für seine Angriffe und den Schaden. Die 2 Angriffe haben denselben Schadenswert, verwenden aber unterschiedliche Schadenswürfel.

MASTODON **HG/TW 9**

INI –1; **Wahrnehmung** +17 (Dämmersicht)

Größe Riesig (4,50 m); **Bewegungsrate** 12 m

VERTEIDIGUNGEN

RK 25 (Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 21); **REF** +12, **WIL** +8, **ZÄH** +12,; **KMV** 30 (33 gegen Ansturm)

TP 151

ANGRIFFE

Nahkampf Durchbohren (Reichweite 4,50 m) +17 (2W8+12), Hieb (Reichweite 4,50 m) +17 (2W6+15)

Angriffsoptionen Verbessertes Kampfmanöver (Ansturm); **KMB** +21 (Ansturm +25)

SPIELWERTE

ST +9, **GE** –1, **KO** +4, **IN** –4

EP 6.400; N Tier

Greif

Die einzigen wichtigen Anpassungen bei diesem majestätischen Jäger der Lüfte entstehen durch seine Kreaturenart und Größe.

Aufgabenbereich: Der Greif verwendet die Aufgabe des Kampfbeteiligten. Um das Gleichgewicht zwischen Geschwindigkeit und Abhärtung widerzuspiegeln, besitzt er die Attributsmodifikatoren 4, +2 und +2 statt +4, +3 und +1.

Kreaturenart: Als Magische Bestie erhält der Greif Dämmersicht und Dunkelsicht 18 m. REF und ZÄH steigen von +5 auf +7. Der Angriffsbonus für den Biss steigt von +8 auf +10 und der für die Krallen von +3 auf +5.

Größe: Da der Greif Groß ist, sinkt die Berührungs-RK von 12 auf 11 und die Falscher-Fuß-RK steigt von 14 auf 15. Der KMB steigt von +10 auf +12, die KMV von 20 auf 21.

Optionen: Der Greif wendet beide Optionen für Kampfoptionen auf, um Anspringen und Krallen zu erlangen.

Fertigkeiten: Die Meisterfertigkeit des Greifen ist Wahrnehmung, um seine scharfe Sicht widerzuspiegeln. Seine Guten Fertigkeiten sind Akrobatik und Fliegen, um ihm Beweglichkeit in der Luft zu verleihen.

GREIF **HG/TW 4**

INI +2; **Wahrnehmung** +12 (Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn)

Größe Groß (3 m); **Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 24 m (durchschnittlich)

VERTEIDIGUNGEN

RK 19 (Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 15); **REF** +7, **WIL** +3, **ZÄH** +7; **KMV** 21

TP 44

ANGRIFFE

Nahkampf Biss +10 (1W6+10), 2 Krallen +5 (1W6+4)

Angriffsoptionen (SG 13) Anspringen, Krallen; **KMB** +12

SPIELWERTE

ST +4, **GE** +2, **KO** +2, **IN** –3; Akrobatik +9, Fliegen +9

EP 1.200; N Magische Bestie

Goblinkämpfer

Der Goblinkämpfer ist ein passender Diener für jeden Bösewicht, sofern er nicht dessen Festung niederbrennt.

Aufgabenbereich: Der Goblinkämpfer ist ein Kampfbeteiligter, wie es die Klassenschablone für Kämpfer verlangt.

Kreaturenart: Da er eine Klassenschablone besitzt, erhält der Goblin keine Anpassungen durch die Kreaturenartschablone für Humanoide.

Klasse: Als Kämpfer erhöht der Goblin REF und ZÄH von +1 auf +2 und erhält er 1 Kampfoption.

Unterart: Der Goblinkämpfer erhält Heimlichkeit als Gute Fertigkeit durch die Unterart Goblinoider.

Größe: Da der Goblin Klein ist, steigen seine Berührungs-RK und seine Falscher-Fuß-RK um 1, sein KMB sinkt um 2 und seine KMV um 1. Er erhält Heimlichkeit als Gute Fertigkeit (s.u. Fertigkeiten).

Optionen: Ein Kämpfer dieses HG erhält in der Regel 1 Kampfoption, ein Goblin besitzt aber 2 weitere Optionen,

um seinen schnellen Kampfstil darzustellen. Die Optionen Experte im Ausweichen, Genauigkeit und Verbesserte Initiative sind alle in seinen Spielwerten enthalten. Die von Experte im Ausweichen geforderte Anpassung der Falscher-Fuß-RK hätte diese für ein Monster dieses HG zu niedrig gemacht, daher erhält der Goblin nur +1 auf seine Berührungs-RK und keinen Malus auf seine Falscher-Fuß-RK. Goblins können im Dunkeln sehen, daher erhält er die Option Dunkelsicht. Wie üblich zählt ein Sinn nicht gegen die Anzahl der Optionen.

Fertigkeiten: Da der Goblin Heimlichkeit zwei Mal über seine Schablonen Heimlichkeit als Gute Fertigkeit erhält, wurde diese zu einer zweiten Meisterfertigkeit aufgewertet.

GOBLINKÄMPFER **HG/TW 1/2**

INI +7; **Wahrnehmung** +5 (Dunkelsicht 18 m)

Größe Klein; **Bewegungsrate** 9 m

VERTEIDIGUNGEN

RK 15 (Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 13); **REF** +2, **WIL** +0, **ZÄH** +2; **KMV** 12

TP 11

ANGRIFFE

Nahkampf Kurzschwert +3 (1W4+2/19–20)

Fernkampf Kurzbogen (Reichweite 18 m) +3 (1W4+2/×3)

KMB +1

SPIELWERTE

ST +2, **GE** +3, **KO** +1, **CH** –2; Reiten +8, Heimlichkeit +8, Schwimmen +5

EP 200; CB Humanoider (Goblinoider) Kämpfer 1

Zombie-Minotaurus

Manche Schablonen führen zu komplizierten Veränderungen, wobei die Zombieschablone vergleichsweise leicht anzuwenden ist.

Aufgabenbereich: Der Zombie verwendet wie in der Schablone empfohlen die Aufgabe des Kampfbeteiligten.

Kreaturenart: Die Schablone für Untote verleiht der Kreatur Dunkelsicht 18 m und die Immunitäten eines Untoten, ferner wird die KO durch – ersetzt. Der WIL steigt von +1 auf +3. Die Optionalen Anpassungen für geistlose Untote deckt die Zombieschablone ab.

Schablone: Die Zombieschablone verleiht dem Minotaurus den Zustand Wankend, ersetzt seine IN durch –, verleiht ihm SR 5/Hiebschaden und gibt ihm die Option Zusätzliche Trefferpunkte, um die Widerstandfähigkeit eines Zombies zu repräsentieren.

Größe: Da der Minotaurus Groß ist, sinkt die Berührungs-RK von 12 auf 11 und die Falscher-Fuß-RK steigt von 12 auf 13. Der KMB steigt von +2 auf +4, die KMV von 14 auf 15.

Optionen: Die Option Zusätzliche Trefferpunkte, die das Monster durch die Zombieschablone erhält, erhöht seine TP von 16 auf 19. Obwohl das Monster durch die Schablone mehr Optionen erhält, als es eigentlich haben dürfte, behält es die Option Mächtiger Sturmangriff, um dem Minotaurenanteil gerecht zu werden.

ZOMBIE-MINOTAURUS **HG/TW 1**

INI +0; **Wahrnehmung** +6 (Dunkelsicht 18 m)

Größe Groß (3 m); **Bewegungsrate** 9 m

VERTEIDIGUNGEN

RK 14 (Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 13); **ZÄH** +2, **REF** +2, **WIL** +3; **KMV** 15

TP 19; **SR** 5/Hiebschaden; **Immunitäten** Wie Untote

Schwäche Wankend

ANGRIFFE

Nahkampf Durchbohren (Reichweite 3 m) +2 (1W6+4) oder Hieb (Reichweite 3 m) +2 (1W8+3)

Angriffsoptionen Mächtiger Sturmangriff; **KMB** +4

SPIELWERTE

ST +3, **KO** - , **IN** - , **WE** +1, **CH** +2

EP 400; NB Untoter

Fledermausschwarm

Der Fledermausschwarm ist einfach zu erschaffen, nur die Unterart Schwarm ist komplex und verleiht dem Monster zusätzliche Merkmale, die es von anderen unterscheiden.

Aufgabenbereich: Da ein Fledermausschwarm aus Kreaturen mit tierhafter Intelligenz besteht, macht hier nur die Aufgabe des Kampfbeteiligten Sinn.

Kreaturenart: Die Kreaturenart Tier erhöht REF und ZÄH von +3 auf +5 und verleiht Dämmersicht, fordert aber auch einen IN-Modifikator von -4 oder -5. Da Fledermäuse etwas intelligentere Tiere sind, erhält der Schwarm den IN-Modifikator -4.



Unterart: Die Unterart Schwarm verleiht dem Fledermausschwarm mehrere Immunitäten, Empfindlichkeit gegen Flächeneffekte, Schwarmeigenschaften, Schwarmangriff und Ablenkung.

Größe: Der Schwarm besteht aus vielen winzigen Kreaturen, so dass Berührungs- und Falscher-Fuß-RK um +4 steigen. Als Schwarm verfügt die Kreatur nicht über KMB oder KMV, weshalb diese Anpassungen ignoriert werden. Er erhält zudem Fliegen und Heimlichkeit als Meisterfertigkeiten.

Optionen: Der Fledermausschwarm verwendet eine schwächere Version der Option Blutungsschaden.

Fertigkeiten: Neben den Meisterfertigkeiten, die aus der Größenkategorie resultieren, besitzt der Fledermausschwarm aufgrund des vergleichsweise besonderen Blindgespürs die Fähigkeit, Dinge zu bemerken, so dass er Wahrnehmung als Meisterfertigkeit erhält. Das ist schon recht viel für ein Tier, so dass der Schwarm keine weiteren Guten Fertigkeiten erhält.

FLEDERMAUSSCHWARM **HG/TW 2**

INI +3; **Wahrnehmung** +10 (Blindgespür 6 m, Dämmersicht)

Größe Winzig (3 m); **Bewegungsrate** 1,50 m, Fliegen 12 m (gut)

VERTEIDIGUNGEN

RK 16 (Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 16); **REF** +5, **WIL** +1, **ZÄH** +5

TP 22; **Immunitäten** Ansturm, In-die-Zange-nehmen, Kritische Treffer, Ringkampf, Waffenschaden, Zu-Fall-Bringen und Zauber, welche eine bestimmte Anzahl an Kreaturen zum Ziel haben

Schwäche +50% Schaden durch Flächeneffekte

Verteidigungsoptionen Wie Schwarm

ANGRIFFE

Nahkampf Schwarm (alle Ziele in der Angriffsfläche des Schwarmes), trifft immer (1W6 plus 1 Blutungsschaden)

Angriffsoptionen (SG 11) Ablenkung

SPIELWERTE

ST –4, **GE** +3, **KO** +1, **IN** –4, **WE** +2; Fliegen +10, Heimlichkeit +10

EP 600; N Tier (Schwarm)

Imp

Dieser Imp ist ein nervtötender Gegner und verfügt über mehrere zusätzliche Optionen, um seine Gegner zu verwirren.

Aufgabenbereich: Der Imp verwendet den Aufgabenbereich des Experten, allerdings werden REF und WIL ausgetauscht. Er hat einen ST-Modifikator von -4, da seine Größe und sein Körperbau ihn körperlich schwach machen.

Kreaturenart: Die Kreaturenartschablone für Externare verleiht dem Imp Dunkelsicht 18 m, erhöht WIL von +1 auf +3 und den Angriffsbonus von +4 auf +6. Er erhält eine weitere Meisterfertigkeit wie unter Optionale Anpassungen aufgeführt.

Unterart: Die Unterart Böse verleiht dem Imp den Sinn Im Dunkeln sehen, Energieresistenz Kälte 10 und Säure 10 und Immunität gegen Feuer und Gift, die Option Verbündete herbeizaubern und Telepathie 30 m.

Größe: Da der Imp Sehr Klein ist, steigen seine Berührungs- und Falscher-Fuß-RK von 10 auf 12.

Zauber: Die Option Sekundäre Magie verleiht dem Imp einige zauberähnliche Fähigkeiten.

Optionen: Anstelle der einen Monsteroption, die ein Experte seines HG normalerweise erhält, verfügt der Imp über 5 Optionen: Experte im Ausweichen, Gestalt wechseln, Gift, Sekundäre Magie und eine modifizierte Version von Ständige Unsichtbarkeit; seine RK steigt von 14 (Berührung 12, Falscher Fuß 12) zu 16 (Berührung 16, Falscher Fuß 10). Eigentlich müsste die Falscher-Fuß-RK auf 6 sinken, der SL hebt sie aber bei der letzten Überprüfung auf 10. Bei der Option Gift werden die beiden Vorteile genutzt, um die Inkubation zu entfernen und die Frequenz auf 1/Runde für 6 Runden festzusetzen. Anstelle Ständiger Unsichtbarkeit kann der Imp beliebig oft *Unsichtbarkeit* nutzen (nur selbst). Die modifizierte Option Sekundäre Magie gibt dem Imp einen Zauber, den er ein Mal am Tag wirken kann, sowie zwei anhaltende Zauber, anstelle der üblichen zwei Zauber, die er einmal am Tag wirken kann.

Fertigkeiten: Durch die Schablone für Externare erhält der Imp eine weitere Meisterfertigkeit, über seine Größenschablone erhält er Fliegen und Heimlichkeit. Der Bonus von +10 aus Gestalt wechseln ist in der Fertigkeit Verkleiden enthalten.

Schaden: Der Imp verwendet für seinen Stachel den niedrigen Schaden, um auszugleichen, dass er als Kreatur mit niedrigem HG über Gift verfügt.

IMP **HG/TW 2**

INI +3; **Wahrnehmung** +7 (Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen)

Größe Sehr klein (0,75 m); **Bewegungsrate** 6 m, Fliegen 15 m (perfekt)

VERTEIDIGUNGEN

RK 16 (Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 6); **REF** +5, **WIL** +3, **ZÄH** +1; **KMV** 14;

Konzentration +4

TP 20; **Immunitäten** Feuer, Gift; **Resistenzen** Kälte 10, Säure 10

ANGRIFFE

Nahkampf Stachel (Reichweite 0 m) +6 (1W4+5 plus Gift)

Zauberähnliche Angriffsfähigkeiten (SG 13 + Zaubergrad) 1/Tag - *Einflüsterung*

Angriffsoptionen (SG 13) Gift (*Art* Verwundung, *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden, *Effekt* 1W2 GE-Schaden, *Heilung* 1 Rettungswurf); **KMB** +2

SPIELWERTE

Zauberähnliche Werkzeugfähigkeiten Immer - *Gutes entdecken, Magie entdecken*; Beliebig oft - *Unsichtbarkeit* (nur selbst)

Werkzeugoptionen *Gestalt wechseln* (Rabe, Ratte, Riesenratte oder Wildschwein, *Bestiengestalt I*), Verbündete herbeizaubern (Imp, 35%)

ST –4, **GE** +3, **IN** +1, **CH** +2; Akrobatik +10, Bluffen +10, Fliegen +10, Heimlichkeit +10, Verkleiden +12, Wissen (Arkanes) +7, Wissen (Die Ebenen) +7; Telepathie 30 m

EP 600; RB Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen, Teufel)

Feuerriese

Dieses Monster verwendet andere Ausrüstung als sein Gegenpart im *Monsterhandbuch*, hat aber denselben HG.

Aufgabenbereich: Der Feuerriese verwendet den Aufgabenbereich des Kampfbeteiligten.

Kreaturenart: Als Humanoider erhöht der Riese ZÄH von +11 auf +13.

Unterart: Die Schablone Riese verleiht Dämmersicht und Einschüchtern als Gute Fertigkeit.

Größe: Da der Riese Groß ist, sinkt die Berührungs-RK von 15 auf 14 und die Falscher-Fuß-RK steigt auf von 19 auf 20. Der KMB steigt von +18 auf +20.

Optionen: Das Monster besitzt 1 Kampfoption und 1 Beliebige Option. Die Option Zusätzliche Rüstung Option verändert die RK zu 28 (Berührung 8, Falscher Fuß 24) und senkt die Bewegungsrate von 12 m auf 9 m. Die Option Magische Waffe (*Verderben*) lässt den Riesen mit seiner Zweihändigen Axt Zwergen zusätzlichen Schaden verursachen. Als Bonusoption besitzt das Monster Felsen werfen; 3 Punkte des Wuchtschadens wurden dabei durch 1W6 Punkte Feuerschaden ersetzt, da der Riese die Felsen aufheizt.

Fertigkeiten: Dieser Riese ist im Grunde ein Schläger, so dass seine Meisterfertigkeit Klettern und die über die Unterart Riese erhaltene Gute Fertigkeit ausreichen. Der SL ignoriert daher die beiden übrigen Guten Fertigkeiten, welche sich aus der Tabelle für Kampfbeteiligte eigentlich ergeben.

Schaden: Der Riese ist im Fernkampf weniger begabt, so dass er dafür den niedrigen Angriffs- und Schadenswert verwendet.

FEUERRIESE **HG/TW 10**

INI +0; **Wahrnehmung** +14 (Dämmersicht)

Größe Groß (3 m); **Bewegungsrate** 9 m

VERTEIDIGUNGEN

RK 28 (Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 24); **REF** +11, **WIL** +9, **ZÄH** +13; **KMV** 30

TP 143; **Immunitäten** Feuer

Schwäche Empfindlichkeit gegen Kälte

Verteidigungsoptionen Felsen werfen

ANGRIFFE

Nahkampf *Zweihändige Axt des Verderbens* (Zwerge; Reichweite 3 m) +18/+13/+8 (3W6+19/×3 [+2W6 gegen Zwerge]) oder 2 Hiebe (Reichweite 3 m) +18 (1W8+21)

Fernkampf Fels (Reichweite 16 m) +13 (1W8+15 plus 1W6 Feuer)

KMB +20

SPIELWERTE

ST +7, **KO** +5, **WE** +3; Klettern +18, Einschüchtern +14

EP 9.600; RB Humanoider (Feuer, Riese)

Satyr

Aufgrund seiner einzigartigen Flöte benötigt der Satyr eine individuelle Fähigkeit, die nicht in den Monsteroptionen enthalten ist.

Aufgabenbereich: Als hochbegabte, soziale Kreatur mit magischer Ausprägung verwendet der Satyr die Aufgabe des Experten mit Optionen, die seine magischen Fähigkeiten abdecken.

Kreaturenart: Aufgrund der Schablone für Feenwesen erhält der Satyr Dämmersicht. Erhöhe REF von +3 auf +5 und WIL von +7 auf +9; senke den Angriffsbonus von +8 auf +6. Das Monster erhält ferner eine weitere Meisterfertigkeit.

Zauber: Der Satyr kann mit seiner Flöte magische Effekte erzeugen, daher sind seine Zauber nun zauberähnliche Fähigkeiten, welche einzeln statt in Form einer Zauberliste gewählt werden.

Optionen: Der Satyr nutzt seine Gesellschaftsoption für Beredsamkeit, seine Beliebige Option für Schadensreduzierung und erhält die Bonusfähigkeit Flöte. Da diese so auf den Satyr zugeschnitten ist, gibt es keine passende Monsteroption; es ist eine vereinfachte Fassung der Fähigkeit des Satyrs im *Monsterhandbuch* und verwendet den HG-orientierten Fähigkeit-SG.

Fertigkeiten: Da der Satyr ein Feenwesen des Aufgabenbereiches Experte ist, verfügt er über 4 Meister- und 2 Gute Fertigkeiten.

Schaden: Statt des Dolchangriffes seines *Monsterhandbuch*-Gegenstücks verwendet dieser Satyr im Nahkampf nur seine Hörner, er verwendet den hohen Angriffs-, aber den niedrigen Schadenswert.

SATYRN **HG/TW 4**

INI +3; **Wahrnehmung** +12 (Dämmersicht)

Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 12 m

VERTEIDIGUNGEN

RK 17 (Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 12); **REF** +5, **WIL** +9, **ZÄH** +3; **KMV** 18

TP 40; **SR** 5/Kaltes Eisen

ANGRIFFE

Nahkampf Hörner +6 (1W6+13)

Fernkampf Kurzbogen (Reichweite 18 m) +6 (1W6+10/×3)

Zauberähnliche Angriffsfähigkeiten (SG 14 + Zaubergrad) 1/Tag - *Furcht*; Beliebig oft – *Einflüsterung, Person bezaubern, Schlaf*



Angriffsoptionen (SG 15) Flöte; **KMB** +6

SPIELWERTE

Werkzeugoptionen Beredsamkeit

GE +3, **WE** +1, **CH** +4; Auftreten (Blasinstrumente) +12, Bluffen +12, Diplomatie +9, Einschüchtern +9, Heimlichkeit +12

EP 1.200; CN Feenwesen

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Flöte (ÜF) Ein Satyr kann auf seiner Panflöte unheimliche Melodien spielen, die alle Kreaturen innerhalb von 18 m Entfernung verzaubern (WIL, SG 15, keine Wirkung); wenn der Satyr diese Fähigkeit einsetzt, wählt er *Einflüsterung, Person bezaubern* oder *Schlaf*. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, ist für 24 Stunden gegen diese Flöte immun.

Frostriesenentdecker

Diese Kreatur hat wie ein Druide Zugang zu Naturmagie, allerdings würde der Aufgabenbereich des Zauberwirkers zu einem klobigen Frostriesen nicht wirklich passen. Stattdessen wird die Aufgabe des Kampfbeteiligten genutzt und die Klassenschablone des Druiden dient hinsichtlich der Optionen als Orientierung. Dieses Monster eignet sich bestens, um zusammen mit dem Mastodon (siehe Seite 244) als Begegnung mit HG 13 genutzt zu werden.

Aufgabenbereich: Der Frostriese verwendet den Aufgabenbereich des Kampfbeteiligten und erlangt seine Zauberei durch Magieoptionen. REF und WIL werden ausgetauscht.

Kreaturenart: Da das Monster über gleich hohe Rettungswürfe verfügt, erhält es einen Malus von -2 auf REF, statt über die Schablone für Humanoide Werte zu erhöhen.

Klasse: Der Riese besitzt zwar keine Klassenschablone, allerdings dient hinsichtlich der Optionen der Druide als Orientierung.

Unterart: Die Unterart Riese verleiht Dämmersicht und Einschüchtern als Gute Fertigkeit.

Größe: Da der Riese Groß ist, sinkt die Berührungs-RK von 17 auf 16 und die Falscher-Fuß-RK steigt von 21 auf 22. Der KMB steigt von +21 auf +23, die KMV von 32 auf 33.

Zauber: Der Riese erhält einige Zauber von der Zauberliste Tiere über die Option Sekundäre Magie. Dabei ist er in diesem Fall nicht nur auf die Primärzauber beschränkt, sondern kann aus Primär- und Sekundärzaubern seines HG-Bereiches wählen.

Optionen: Anstelle einer seiner Kampfoptionen erhält der Riese die Magieoption Machtvolle Herbeirufung. Die andere nutzt er für Felsen werfen und seine Beliebige Option für Sekundäre Magie.

Fertigkeiten: Der Riese verfügt zwar nur über eine Meisterfertigkeit, aber einen abgerundeten Satz an Guten Fertigkeiten.

Schaden: Die geworfenen Felsen des Riesen verwenden den niedrigen Angriffs- und Schadenswert.

FROSTRIESENENTDECKER **HG/TW 12**

INI +0; **Wahrnehmung** +16 (Dämmersicht)

Größe Groß (3 m); **Bewegungsrate** 12 m; **Besondere Bewegungsart** Geländemarsch (Eis)

VERTEIDIGUNGEN

RK 29 (Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 22); **REF** +9, **WIL** +13, **ZÄH** +13; **KMV** 33; **Konzentration** +17

TP 176; **Immunitäten** Kälte

Schwäche Empfindlichkeit gegen Feuer

Verteidigungsoptionen Felsen werfen

ANGRIFFE

Nahkampf Speer (Reichweite 3 m) +21/+16/+11 (2W6+27/×3) oder 2 Hiebe (Reichweite 3 m) +21 (1W8+27)

Fernkampf Felsen (Reichweite 16 m) +15 (1W8+21)

KMB +23

SPIELWERTE

Werkzeugzauber 1/Tag - *Bestiengestalt IV* (nur Tiere), *Verbündeten der Natur herbeizaubern VII*

Werkzeugoptionen Machtvolle Herbeirufung

ST +8, **KO** +4, **WE** +5; Einschüchtern +16, Klettern +16, Überlebenskunst +16, Wissen (Natur) +20

EP 19.200; CB Humanoider (Kälte, Riese)

Vampirkleriker

Als Alternative zum im *Monsterhandbuch* enthaltenen Vampirhexenmeister ist dieser Vampir ein Kleriker mit leicht höherem HG.

Aufgabenbereich: Diese Kreatur verwendet den Aufgabenbereich des Zauberwirkers, damit es die Klassenschablone für Kleriker wählen kann.

Kreaturenart: Wie in der Schablone für Vampire vermerkt, muss der Vampir die Kreaturenart Untoter besitzen; da er aber die Klassenschablone für Kleriker erhält, erlangt er nur die Automatischen Eigenschaften der Kreaturenschablone für Untote: Dunkelsicht 18 m, die üblichen Eigenschaften von Untoten (*Monsterhandbuch*, S. 310) und eine Konstitution von -.

Klasse: Die Klassenschablone für Kleriker erhöht ZÄH von +10 auf +12 und verleiht Wissen (Religion) als Meisterfertigkeit. Der Vampir erhält automatisch die Optionen Energie fokussieren und Spontane Zauber.

Unterart: Der Vampir besitzt die Unterart Verbesserter Humanoider, welche aber keine seiner Fähigkeiten verändert.

Schablone: Die Vampirschablone erhöht die RK des Vampirs von 23 auf 25 und die Falscher-Fuß-RK von 17 auf 19. Der Vampir erhält ferner als ständig aktive zauberähnliche Fähigkeit *Spinnenklettern* und die Schwächen von Vampiren. Die Schablone verleiht dem Monster viele Optionen: Beliebig oft einsetzbare Magie (*Person beherrschen*), Blut saugen, Brut erzeugen, Energieresistenz 10 (Elektrizität und Kälte), Gasförmige Gestalt, Gestalt wechseln, Kinder der Nacht, Lebenskraftentzug, Resistenz gegen Fokussieren, Schadensreduzierung und Schnelle Heilung 5. Da der Vampir über SR und derart viele heilende Fähigkeiten verfügt, werden seine TP so berechnet, als wäre sein HG um 2 Schritte niedriger, so dass er 103 TP erhält.

Zauber: Aufgrund seines brutalen und grausamen Wesens mischt dieser Kleriker die Zauberlisten der Domänen Böse und Krieg, statt nur von einer Liste zu wählen. Das Monster erhält aber nur die besondere Fähigkeit der Zauberliste Krieg, welche seine Angriffsboni um 1 erhöht.

Optionen: Als Kleriker besitzt das Monster eigentlich noch eine weitere Beliebige Option, da es aber bereits über derart viele Fähigkeiten verfügt, ist alles Weitere überflüssig.

Fertigkeiten: Durch die Vampirschablone besitzt die Kreatur Bluffen, Heimlichkeit, Motiv erkennen und Wahrnehmung als Meisterfertigkeiten. Der aus Gestalt wechseln resultierende Bonus von +10 ist in der Fertigkeit Verkleiden enthalten.

Schaden: Der Hiebangriff nutzt den niedrigen Schadenswert, da er zudem negative Stufen verleihen kann und den Vampir heilt. Die Fernkampfangriffe des Vampirs verwenden den niedrigen Angriffs- und Schadenswert.

VAMPIRKLERIKER **HG/TW 11**

INI +2; **Wahrnehmung** +19 (Dunkelsicht 18 m)

Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 9 m; **Besondere Bewegungsart** *Spinnenklettern* (Immer)

VERTEIDIGUNGEN

RK 25 (Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 19); **REF** +10, **WIL** +14, **ZÄH** +12; **KMV** 26; **Konzentration** +20

TP 103; Schnelle Heilung 5; **Immunitäten** Wie Untote; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 10/Magie und Silber

Schwäche Wie Vampire

Verteidigungsoptionen Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFFE

Nahkampf Sense +20/+15 (2W4+25/×4) oder Hieb +20 (1W4+20 plus Lebenskraftentzug [2 negative Stufen])

Fernkampf Leichte Armbrust (Reichweite 24 m) +15 (1W8+22/19–20)

Angriffszauber (SG 17 + Zaubergrad) 1/Tag – *Gutes bannen, Schneller Tod*; 3/Tag – *Fluch, Waffe des Glaubens*; Beliebig oft – *Leichte Wunden verursachen, Person beherrschen, Verderben*

Angriffsoptionen Blut saugen, Energie fokussieren (negative Energie), Spontane Zauber (Wunden verursachen); **KMB** +20

SPIELWERTE

Werkzeugzauber 3/Tag – *Dunkelheit, Gebet*; Beliebig oft – *Gestalt wechseln* (Schreckensfledermaus oder Wolf, *Bestiengestalt II*)

Werkzeugoptionen Brut erzeugen, Gasförmige Gestalt, Kinder der Nacht

ST +8, **KO** –, **GE** +2, **IN** +1, **WE** +9, **CH** +5; Bluffen +19, Heimlichkeit +19, Motiv erkennen +19, Verkleiden +15, Wissen (Religion) +19

EP 12.800; CB Untoter (Verbesserter Humanoider) Kleriker 10

Ogermagus

Ogermagi gehören zu den Oni, sind tückische Gestaltwandler, die kämpferisches Können mit magischen Drohgebärden kombinieren.

Aufgabenbereich: Die Notfallstrategie des Ogermagi ist sein mächtiges Zweihandschwert, daher verwendet er den Aufgabenbereich des Kampfbeteiligten. Da er aber sehr flexibel ist und sich auf viele Situationen einstellen kann, besitzt der Ogermagus mehr hohe Attributsmodifikatoren als üblich. Da sein Verstand besser ausgeprägt ist als seine Reflexe, werden REF und WIL vertauscht.

Kreaturenart: Als Externar erhält der Ogermagus Dunkelsicht und +2 auf Angriffs- und Zähigkeitswürfe.

Unterart: Der Ogermagus besitzt zwei Unterartenschablonen und erhält über beide Optionen. Die Unterart Oni verleiht ihm Gestalt wechseln und Regeneration. Die Unterart Riese verleiht ihm Dämmersicht und Einschüchtern als Gute Fertigkeit.

Größe: Da der Ogermagus Groß ist, sinkt die Berührungs-RK um 1 und die Falscher-Fuß-RK steigt um 1. Der KMB steigt um 2, die KMV um 1.

Zauber: Der Ogermagus erhält zwei Mal die Option Sekundäre Magie, um einen individuellen Satz an Zaubern zu erlangen, welche ihm beim Kämpfen und Einschleichen helfen. Er erhält als zusätzlichen Bonus die Zauber *Dunkelheit* und *Unsichtbarkeit* (Beliebig oft).

Optionen: Die Option Verbesserte Initiative ist in den Spielwerten des Ogermagus enthalten.

Fertigkeiten: Der Ogermagus ist mehr Generalist als Spezialist und daher fähig, unterschiedliche Situationen gleich gut zu handhaben. Statt 1 Meisterfertigkeit und 2 Guten Fertigkeiten verfügt der vielseitige Ogermagus über 5 Gute Fertigkeiten neben den beiden, die er über die Unterart Riese erlangt.

Schaden: Der Ogermagus verwendet den niedrigen Angriffs- und Schadenswert für seinen Kompositlangbogen.

OGERMAGUS **HG/TW 8**

INI +6; **Wahrnehmung** +13 (Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m)

Größe Groß (3 m); **Bewegungsrate** 12 m, Fliegen 18 m (gut)

VERTEIDIGUNGEN

RK 23 (Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 18); **REF** +7, **WIL** +9, **ZÄH** +11; **KMV** 27; **SR** 19; **Konzentration** +12

TP 110; Regeneration 5 (Säure, Feuer)

ANGRIFFE

Nahkampf Zweihänder (Reichweite 3 m) +17/+12 (3W6+15/19–20)

Fernkampf Kompositlangbogen (Reichweite 13 m) +13/+8 (2W6+12/×3)

Zauberähnliche Angriffsfähigkeiten (SG 13 + Zaubergrad) 1/Tag – *Kältekegel, Monster bezaubern, Tiefer Schlaf*

KMB +19

SPIELWERTE

Zauberähnliche Werkzeugfähigkeiten 1/Tag – *Gasförmige Gestalt*; Beliebig oft – *Dunkelheit, Unsichtbarkeit*; Immer – *Fliegen*

Werkzeugoptionen Gestalt wechseln (Kleiner, Mittelgroßer, oder Großer Humanoider; *Selbstverwandlung* oder *Riesengestalt I*)

ST +6, **GE** +2, **KO** +6, **IN** +2, **WE** +2, **CH** +4; Bluffen +13, Einschüchtern +13, Magischen Gegenstand benutzen +13, Motiv erkennen +13, Verkleiden +23, Zauberkunde +13

EP 4.800; RB Externar (Einheimischer, Gestaltwandler, Oni, Riese)

Nachtvettel-Seelensammlerin

Die Nachtvettel-Seelensammlerin ist nicht nur ein gefährlicher Gegner, sondern verfügt auch noch über exzellente Kontakte. Sie kann ihren gefangenen Seelen ihren Willen aufzwingen, sodass sie das Kampfkönnen der Vettel verbessern; was ihr die Kräfte der Klassenschablone für Paktmagier verleiht.

Aufgabenbereich: Diese Nachtvettel ist im Grund ein Paktmagier und verwendet daher den Aufgabenbereich des Zauberwirkers, wenn auch mit erhöhten Attributsmodifikatoren, um widerzuspiegeln, dass sie für einen Zauberwirker körperlich sehr beeindruckend ist.

Kreaturenart: Durch die Kreaturenart Externar erhält die Nachtvettel Dunkelsicht und einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe. Die Anpassungen an die Rettungswürfe tauscht sie gegen die Anpassungen in der Schablone für Paktmagier.

Klasse: Dieses Monster besitzt die Klassenschablone für Paktmagier. Erhöhe REF und ZÄH um 1 und verleihe Wissen (Die Ebenen) als Meisterfertigkeit. Die Verlorene Seele fungiert als Eidolon. Thematisch ähnelt die Nachtvettel einem

Paktmagier, wird aber nicht so behandelt, als besäße sie Stufen dieser Klasse.

Zauber: Die Nachtvettel verwendet eine modifizierte Version der Zauberliste Beschwörung, um beim Thema ihrer Spontanen Herbeizauberung zu bleiben, das sie über die Klassenschablone erhält. Als Seelenhändlerin benötigt sie ständig aktive Zauber, um ihre Ware zu inspizieren, und muss *Seele binden* beliebig oft einsetzen können.

Optionen: Über die Klassenschablone erhält die Nachtvettel Spontane Magie sowie 1 Magieoption und 1 Beliebige Option. Sie wählt Gestalt wechseln und als individuelle Option Träume heimsuchen, um ihre Gegner aus sicherer Entfernung quälen zu können. Da sie mit anderen bösen Externaren Handel treibt, benötigt sie gute Verteidigungen in Form von Mächtiger Zauberresistenz und Schadensreduzierung.

Fertigkeiten: Eine Begegnung mit einer Nachtvettel kann eine trügerische soziale Begegnung sein, daher besitzt das Monster weitere Meister- und Gute Fertigkeiten und spiegelt die Fertigkeit Verkleiden den Bonus von +10 aus Gestalt wechseln wieder.



Schaden: Die Nachtvettel besitzt drei Primärangriffe; sie verdoppelt den Schaden für 2 Primärangriffe (18) und erhält 36, dies teilt sie durch 3 (Anzahl der Angriffe); jeder Angriff verursacht im Mittelwert 12 Schadenspunkte.

Verlorene Seele: Dieses Monster repräsentiert die verzerrte Form einer Verlorenen Seele, welche die Nachtvettel zu ihrer Verteidigung herbeirufen kann – da sie die Klassenschablone für Paktmagier nutzt, ist dies im Grund ihr Eidolon. Die verzerrte Gestalt der Seele verfügt über mit Mäulern bewehrte Tentakeln, mit denen sie beim Bewegen zubeißt und Anspringen einsetzt.

Aufgabenbereich: Als Eidolon verwendet die Verlorene Seele den Aufgabenbereich für Kampfbeteiligte.

Kreaturenart: Die Schablone für Externare verleiht der Verlorenen Seele einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Reflexwürfe.

Größe: Da die Verlorene Seele Groß ist, sinkt die Berührungs-RK um 1 und die Falscher-Fuß-RK steigt um 1. Der KMB steigt um 2, die KMV um 1.

Optionen: Als Kampfbeteiligter erhält die Verlorene Seele 1 Kampfoption und 1 Beliebige Option. Sie wählt Anspringen und Schadensreduzierung.

Fertigkeiten: Ein Kampfbeteiligter besitzt normalerweise 1 Meisterfertigkeit und 2 Gute Fertigkeiten; da die Verlorene Seele von einfachem Gemüt ist, gibt der SL ihr nur Einschüchtern als Meisterfertigkeit und Fliegen als Gute Fertigkeit.

Schaden: Um den Schaden für 4 Primärangriffe zu erhalten, verdoppelt die Verlorene Seele den Schaden für 2 Primärangriffe (22) und erhält 44 Schadenspunkte, diesen Wert teilt sie durch 4. Jeder Angriff verursacht 11 Schadenspunkte (oder 1W8+6 gemäß Tabelle 5-9).

NACHTVETTEL-SEELENSAMMLERIN **HG/TW 9**

INI +4; **Wahrnehmung** +14 (Dunkelsicht 18 m)

Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 9 m; **Besondere Bewegungsart** *Ätherische Gestalten* (Beliebig oft)

VERTEIDIGUNGEN

RK 21 (Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 15); **REF** +9, **WIL** +12, **ZÄH** +9; **KMV** 24; **SR** 24; **Konzentration** +12

TP 103; **SR** 10/Kaltes Eisen und Magie; **Immunitäten** Bezaubern, Feuer, Furcht, Kälte, Schlaf

ANGRIFFE

Nahkampf 2 Klauen +14 (1W4+9), Biss +14 (1W6+9)

Zauberähnliche Angriffsfähigkeiten (SG 16 + Zaubergrad) 1/Tag – *Tiefschlaf*; Beliebig oft – *Magisches Geschoss, Schwächestrahl, Seele binden*

Angriffsoptionen Spontane Zauber (Monster herbeizaubern), Träume heimsuchen; **KMB** +14

SPIELWERTE

Zauberähnliche Werkzeugfähigkeiten 1/Tag - *Dimensionstür*; 3/Tag - *Dunkelheit, Hast, Magie bannen, Unsichtbarkeit*; Immer – *Böses entdecken, Chaotisches entdecken, Gutes entdecken, Magie entdecken, Rechtschaffenes entdecken*; verdopple die Wirkungsdauer aller Zauber der Unterschule der Herbeizauberung

Werkzeugoptionen Gestalt wechseln, Seelenhändler

ST +6, **GE** +4, **KO** +6, **IN** +4, **WE** +3, **CH** +3; Bluffen +17, Diplomatie +14, Einschüchtern +14, Motiv erkennen +14, Verkleiden +27, Wahrnehmung +14, Wissen (Die Ebenen) +17, Zauberkunde +14

EP 6.400; NB Externar (Böses, Extraplanar)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Seelenhändler (ÜF) Als Standard-Aktion kann die Nachtvettel eine ihrer gefangenen Seelen freilassen, damit sie an ihrer Seite kämpft (siehe unten, „Verlorene Seele").

Träume heimsuchen (ÜF) Die Nachtvettel kann von der Ätherebene aus die Träume einer Kreatur heimsuchen; eine heimgesuchte Kreatur erleidet beim Erwachen 1 Punkt Konstitutionsschaden.

VERLORENE SEELE **HG/TW 9**

INI +4; **Wahrnehmung** +14 (Dunkelsicht 18 m)

Größe Groß (3 m); **Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 18 m (gut)

VERTEIDIGUNGEN

RK 25 (Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 18); **REF** +12, **WIL** +8, **ZÄH** +10; **KMV** 28

TP 126; **SR** 10/Kaltes Eisen und Magie

ANGRIFFE

Nahkampf 4 Bisse (Reichweite 4,50 m) +19 (1W8+6)

Angriffsoptionen Anspringen; **KMB** +19

SPIELWERTE

ST +7, **GE** +4, **KO** +3; Fliegen +14, Einschüchtern +17

EP 6,400; NB Externar (Extraplanar)

Marilith-General

Die Marilith ist nicht eine sechsarmige Befehlshaberin der abyssalen Horden, sondern auch ein Paradebeispiel für eine überwältigende Anzahl an Angriffen. Um ihre Anführerfähigkeiten zu repräsentieren, verfügt die Marilith über individuelle Optionen.

Aufgabenbereich: Als abyssale Generälin nutzt die Marilith den Aufgabenbereich des Kampfbeteiligten und verfügt zudem über weitere hohe Attributsmodifikatoren.

Kreaturenart: Durch die Kreaturenart Externar erhält die Marilith Dunkelsicht und einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Zähigkeitswürfe. Sie erhält zudem die Wahlanpassung der Zauber mit einer modifizierten Liste.

Unterart: Durch die Unterart Dämon erhält die Marilith entsprechende Immunitäten, Resistenzen und die Fähigkeiten Herbeizaubern und Telepathie. Aufgrund ihrer taktischen Veranlagung erhält sie eine größere Bandbreite an Verbündeten zum Herbeizaubern.

Größe: Da die Marilith Groß ist, sinkt die Berührungs-RK um 1 und die Falscher-Fuß-RK steigt um 1. Der KMB steigt um 2, die KMV um 1.

Zauber: Die Marilith zieht es vor, Gegner mit ihren zahlreichen Klingen direkt anzugehen, daher befasst sich ihre modifizierte Zauberliste eher mit Beweglichkeit, Tricks und Schlachtfeldkontrolle, als mit direkten magischen Angriffen.

Optionen: Normalerweise besitzt eine Kampfbeteiligte mit HG 17 2 Kampfoptionen und 1 Beliebige Option, jedoch ist die Marilith-Generälin listig und denkt taktisch. Um ihre Truppe besser im Kampf anzuführen, erhält sie neben Kritische Treffer und Schadensreduzierung die Gesellschaftsoptionen Heldenhafte Erholung und Lied des Mutes.

Fertigkeiten: Um ihre Position zu behalten, benötigt eine Marilith List und gesellschaftliche Fertigkeiten. Daher verfügt sie über mehr Meisterfertigkeiten als normal, gibt dafür aber eine Gute Fertigkeit auf.

Schaden: Aufgrund der vielen Arme ist es nicht einfach, den Schaden der Marilith zu berechnen. Verdopple den Schaden für 2 Natürliche Angriffe (50) auf 100 Schadenspunkte, erhöhe dies um 50%, da ihre späteren Angriffe und der Schwanzangriff mit geringerer Wahrscheinlichkeit treffen, zu 150 Schadenspunkten. Teile diese 150 durch 10 Angriffe; 15 Schadenspunkte im Schnitt ergeben nach Tabelle 5-9 2W6+9. Der Schwanzschlag ist schwächer, daher verwendet er den niedrigen Angriffs- und Schadenswert für Sekundärangriffe in Spalte für drei Natürliche Angriffe. Dies senkt den Gesamtschaden der Marilith, erfordert aber noch nicht, dass wiederum Erhöhungen stattfinden müssen.

MARILITH-GENERAL **HG/TW 17**

INI +5; **Wahrnehmung** +29 (Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*)

Größe Groß (3 m); **Bewegungsrate** 12 m; **Besondere Bewegungsart** *Mächtiges Teleportieren* (Beliebig oft, nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen)

VERTEIDIGUNGEN

RK 34 (Berührung 20, auf dem Falschen Fuß 25); **REF** +18, **WIL** +15, **ZÄH** +20; **KMV** 39 (43 gegen Ringkampf, kann nicht zu-Fall-gebracht werden); **SR** 28; **Konzentration** +25

TP 297; **Immunitäten** Elektrizität, Gift; **Resistenzen** Säure 10, Kälte 10, Feuer 10; **SR** 10/Kaltes Eisen und Gutes; *Unheilige Aura*

Zauberähnliche Verteidigungsfähigkeiten Beliebig oft – *Projiziertes Ebenbild*

ANGRIFFE

Nahkampf *Langschwert +1* (Reichweite 3 m) +29/+24/+19/+14 (2W6+9/17–20), 5 *Langschwerter +1* (Reichweite 3 m) +29 (2W6+9/17–20), Schwanzschlag +24 (2W6+3 plus Verbesserte Kampfmanöver [Ringkampf])

Zauberähnliche Angriffsfähigkeiten (SG 18 + Zaubergrad) 3/Tag - *Klingenbarriere*; Beliebig oft - *Telekinese*

Angriffsoptionen Kritische Treffer; **KMB** +31 (Ringkampf +35)

SPIELWERTE

Zauberähnliche Werkzeugfähigkeiten 3/Tag - *Fliegen*

Werkzeugoptionen Heldenhafte Erholung, Lied des Mutes, Verbündete herbeizaubern (Marilith 20%, Nalfeschnee 35% oder 1W4 Hezrous 60%)

ST +8, **GE** +5, **KO** +11, **IN** +5, **WE** +5, **CH** +8; Bluffen +29, Diplomatie +29, Einschüchtern +29, Magischen Gegenstand benutzen +29, Motiv erkennen +21,; Telepathie 30 m

EP 102.400; CB Externar (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar)

Ehrwürdiger Blauer Drache

Dieser Ehrwürdige Blaue Drache verfügt über zusätzliche Angriffe, deren Schaden anhand der Spalte für den Schaden natürlicher Angriffe mit HG 18 bestimmt wird. Obwohl er ein Kampfbeteiligter ist, verfügt er so über abgeschwächte Zauberkräfte, als wäre er ein Zauberwirker mit HG 12-15 und einem SG, der den Mittelwert zwischen diesen beiden Aufgaben darstellt, um die angeborene Zauberkraft eines Drachen zu repräsentieren. Die Zauber sind auf diesen Drachen angepasst und erhalten keinen Vorteil durch eine der vertretenen Zauberlisten.

Um seine Vielseitigkeit darzustellen, verfügt der Drache über sieben anstelle von vier Optionen, dazu kommen mehrere in seine Spielwerte integrierte Optionen: Schadensreduzierung, Zauberresistenz und Zusätzliche Rüstung.

Er addiert +4 auf den SG seiner Odemwaffe, um die rohe Kraft dieser Fähigkeit darzustellen. Zudem erhält er weitere WE- und CH-Modifikatoren von +5. Er verwendet den Aufgabenbereich des Experten zur Bestimmung der Anzahl seiner Fertigkeiten. Die Option Flieger ist in seine Spielwerte integriert.

Aufgabenbereich: Der Drache ist eine mächtige und ikonische Bestie. Er verwendet den Aufgabenbereich des Kampfbeteiligten, verfügt aber über abgeschwächte Zauberkräfte und dank seines hohen Alters über hohe mentale Attributswerte.

Kreaturenart: Die Schablone für Drachen verleiht dem Ehrwürdigen Blauen Drachen Dämmersicht, Dunkelsicht, Immunität gegen Lähmung und Schlaf und einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Willenswürfe. Um seine gewaltige Größe zu unterstreichen, erhält er einen weiteren Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe.

Größe: Da der Drache Gigantisch ist, sinkt die Berührungs-RK um 4 und die Falscher-Fuß-RK steigt um 5. Der KMB steigt um 8, die KMV um 4.

Zauber: Um wiederzuspiegeln, dass der Drache zudem ein etwas schwächerer als ein echter Zauberwirker seines HG ist, erhält er stattdessen Zauber wie ein Zauberwirker mit HG 12-15 und der Zauber-SG liegt zwischen den Aufgaben des Kampfbeteiligten und des Zauberwirkers. Da der Drache über eine individuelle Zauberliste verfügt, erhält er keinen Vorteil einer vorgefertigten Liste.

Optionen: Normalerweise verfügt ein Kampfbeteiligter mit HG 18 über 3 Kampfoptionen und 1 Beliebige Option. Der Ehrwürdige Drache verfügt aber nicht nur über Schadensreduzierung, Zauberresistenz und Zusätzliche Rüstung, sondern auch über Kritische Treffer und Verteidigungsbrecher, um seine wilde Kraft darzustellen.

Fertigkeiten: Da der Drache im Laufe vieler Jahre großes Wissen angehäuft hat, verwendet er für seine Fertigkeiten den Aufgabenbereich des Experten, während die Option Flieger die Einschränkungen aufhebt, die seine Größe hinsichtlich Fliegen bedeutet, und ihm Fliegen als Meisterfertigkeit verleiht.

Schaden: Der Drache verfügt über 3 Primär- und 3 Sekundärangriffe. Der Schaden für 2 Natürliche Angriffe (55) wird zu 110 verdoppelt und mit 125% multipliziert, da viele Angriffe einen niedrigeren Bonus verwenden. Der Schaden wird ungleichmäßig verteilt, um bestimmte Angriffe zu betonen: 32 Punkte auf den Biss- und Schwanzangriff, 22 pro Klaue und 13 pro Flügel.



EHRWÜRDIGER BLAUER DRACHE **HG/TW 18**

INI +4; **Wahrnehmung** +31 (Blindgespür 18 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m)

Aura Elektrizität (3 m, 2W6 Elektrizität), Unheimliche Ausstrahlung (90 m, SG 25)

Größe Gigantisch (6 m); **Bewegungsrate** 12 m, Graben 6 m, Fliegen 215 m (unbeholfen, Schweben)

VERTEIDIGUNGEN

RK 37 (Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 35); **REF** +18, **WIL** +18, **ZÄH** +20; **KMV** 43; **SR** 29; **Konzentration** +23

TP 330; **SR** 15/Magie; **Immunitäten** Elektrizität, Lähmung, Schlaf

Verteidigungszauber 1/Tag - *Irreführung*

ANGRIFFE

Nahkampf Biss (Reichweite 6 m) +30 (4W6+18/19–20), 2 Klauen (Reichweite 4,50 m) +30 (3W6+12), 2 Flügel (Reichweite 4,50 m) +25 (2W6+6), Schwanzschlag (Reichweite 4,50 m) +25 (3W8+18)

Angriffszauber (SG 17 + Zaubergrad) 1/Tag – *Kräftige Hand*; 3/Tag – *Monster festhalten, Schwächen*; Beliebig oft - *Hast*

Angriffsoptionen (SG 27) Odemwaffe (36 m-Linie, 19W6 Elektrizität), Kritische Treffer, Verteidigung zerschlagen; **KMB** +36

SPIELWERTE

Werkzeugzauber 3/Tag - *Dimensionstür, Scheingelände;* Beliebig oft - *Unsichtbarkeit*

ST +12, **GE** –2, **KO** +8, **IN** +6, **WE** +5, **CH** +5; Bluffen +25, Einschüchtern +31, Fliegen +31, Wissen (Arkanes) +31, Zauberkunde +25

EP 153.600; RB Drache (Erde)

Höllenschlundteufel

Da der Höllenschlundteufel über Fähigkeiten verfügt, die gleichermaßen nützlich im Kampf und bei der Zauberei sind, ist er selbst bei diesem Vereinfachten System schwierig zu erschaffen. Da er kein 100%iger Kampfbeteiligter ist, benötigt er besondere Anpassungen seiner Spielwerte.

Aufgabenbereich: Dieses Monster verwendet die meisten Werte aus der Tabelle für Kampfbeteiligte, erhält zugleich aber eine große Anzahl an Zaubern und besitzt daher die Trefferpunkte eines Zauberwirkers. Als mächtiger Herrscher in der Hölle sind seine Anfangsattributsmodifikatoren +13, +13, +9, +9, +6 und +6.

Kreaturenart: Durch die Kreaturenart Externar erhält der Höllenschlundteufel Dunkelsicht und einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Zähigkeitswürfe. Er erlangt ferner eine weitere Meisterfertigkeit.

Unterart: Die Schablone der Unterart Böse verleiht Im Dunklen sehen, Energieresistenz 10 (Kälte und Säure) und Immunität gegen Feuer und Gift. Der Höllenschlundteufel erhält zudem die Optionen Verbündete herbeizaubern und Telepathie 30 m.

Größe: Da der Höllenschlundteufel Groß ist, sinkt die Berührungs-RK von 22 auf 21 und die Falscher-Fuß-RK steigt auf 28 auf 29. Der KMB steigt von +32 auf +34, die KMV von 42 auf 43.

Zauber: Das Monster erhält Zauber wie ein Zauberwirker. Ferner kann es beliebig oft *Mächtiges Teleportieren* und *Massen-Monster festhalten* einsetzen.

Optionen: Mit den 3 Kampfoptionen, die das Monster über seine Aufgabe als Kampfbeteiligter erhält, erwirbt es Schadensreduzierung, Verbessertes Kampfmanöver (Ringkampf) und Würgen. Mit der Beliebigen Option erwirbt es Gift mit acht Vorteilen (2 + 1/3 seines HG von 20): Inkubation streichen, Frequenz 1/Runde für 6 Runden, 3x Erhöhung des Attributschadens, 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe und 2 individuelle Vorteile: Frequenz 1/Runde für 10 Runden, 3 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.

Um dem Original Rechnung zu tragen, erhält das Monster Regeneration, allerdings ist diese im Vergleich zu seinem HG so niedrig, dass sie keine Option verbraucht. Auch der krankheitsverseuchte Biss ist kostenlos, da er in diesem hohen Stufenbereich nicht mehr den Ausschlag gibt.

Der Teufel besitzt eine Bonusoption für seine Aura der Furcht und wendet keine Optionen für seine Zauber auf, allerdings sind diese Zusätze bei einem derart hochstufigen Gegner nachvollziehbar. Da seine Fähigkeit Teufel formen (siehe *Monsterhandbuch*) im Kampf keine Rolle spielt, wurde sie ausgelassen.

Fertigkeiten: Durch seine Kreaturenartschablone besitzt der Höllenschlundteufel 2 Meisterfertigkeiten statt einer.

Schaden: Im Vergleich zum Original verfügt der Höllenschlundteufel über weniger Angriffe; seine Flügelangriffe wurden gestrichen, um die restlichen zu verstärken. Der Schaden für 2 Natürliche Angriffe (66) wird zu 132 Schadenspunkte verdoppelt und dann um 25% erhöht, um 165 zu erhalten. Diese werden sodann zwischen 4 Angriffen aufgeteilt: Klaue jeweils 48 Schadenspunkte, Biss 42 und Schwanzschlag 27.

HÖLLENSCHLUNDTEUFEL **HG/TW 20**

INI +9; **Wahrnehmung** +35 (Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen)

Aura Furcht (9 m, SG 20)

Größe Groß (3 m); **Bewegungsrate** 12 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich); **Besondere Bewegungsart** *Mächtiges Teleportieren* (Beliebig oft, nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen)

VERTEIDIGUNGEN

RK 38 (Berührung 21, auf dem Falschen Fuß 29); **REF** +20, **WIL** +17, **ZÄH** +22; **KMV** 43 (47 gegen Ringkampf); **SR** 31; **Konzentration** +26

TP 333; Regeneration 5 (Gute Waffen, Gute Zauber); **Immunitäten** Feuer, Gift; **Resistenzen** Kälte 10, Säure 10; **SR** 10/Gutes und Silber

ANGRIFFE

Nahkampf 2 Klauen (Reichweite 3 m) +32 (2W8+42), Biss (Reichweite 3 m) +32 (4W6+30 plus Krankheit und Gift), Schwanzschlag (Reichweite 3 m) +32 (2W8+18 plus Verbessertes Kampfmanöver [Ringkampf])

Zauberähnliche Angriffsfähigkeiten (SG 17 + Zaubergrad) 1/Tag – Schneller *Feuerball, Meteoritenschwarm*; Beliebig oft – *Feuerwand, Massen-Monster festhalten*

Angriffsoptionen (SG 25) Gift (*Art* Verwundung, *Frequenz* 1/Runde für 10 Runden, *Effekt* 1W6 KO-Schaden, *Heilung* 3 aufeinanderfolgende Rettungswürfe), Krankheit (*Inkubation* Augenblicklich, *Frequenz* 1/Tag, *Effekt* 1W4 ST-Schaden, *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe), Würgen (2W8+60); **KMB** +34 (Ringkampf +38)

SPIELWERTE

Werkzeugoptionen Verbündete herbeizaubern (in der Regel Eis- oder Klingenteufel, 60%)

ST +13, **GE** +9, **KO** +13, **IN** +6, **WE** +9, **CH** +6; Bluffen +28, Einschüchtern +35, Motiv erkennen +28; Telepathie 30 m

EP 307.200; RB Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen, Teufel)

INDEX

Alternatives Aktionssystem 102
Alternatives Kampfsystem 110
Anteilige Grundboni 39
Ausdauer und Trickreicher Kampf 112
Automatische Bonusentwicklung 156
Barbar, entfesselter 9
Dynamische Erschaffung magischer Gegenstände 158
Eingebaute Gegenstandsboni 170
Erschaffung magischer Gegenstände, dynamische 158
Erweiterte Regeln für Auftreten 51
Erweiterte Regeln für Beruf 51
Erweiterte Regeln für Handwerk 52
Esoterische Materialkomponenten 146
Fertigkeit Beruf, alternative 54
Fertigkeit Handwerk, alternative 58
Fertigkeit Kunstfertigkeit 48
Fertigkeitsgruppen 63
Fertigkeit Spezialwissen 50
Fertigkeitsspezialisierungen 65
Gesinnung 95
Gesinnungen, Spiel ohne 100
Gestaffelter Stufenaufstieg 41
Gifte 135
Hintergrundfertigkeiten 46
Krankheiten 137
Magiesystem, vereinfachtes 144
Mitwachsende Gegenstände 172
- Ringe 177
- Rüstungen und Schilde 174
- Stecken 179
- Waffen 175
- Wundersame Gegenstände 180
- Zepter 179

Mönch, entfesselter 14
- Ehemalige Mönche 20

Monstererschaffung 194
- Aufgabe 196
- Aufgepfropfte Größenkategorie 216
- Aufgepfropfte Klassen 205
- Aufgepfropfte Kreaturenart 204
- Aufgepfropfte Schablone 215
- Aufgepfropfte Unterarten 213
- Beispielmonster 243
- Fertigkeiten 240
- Optionen 228
- Schaden 241
- Umfangreiches Beispiel 242
- Zauber 217

Paktmagier, entfesselter 20
- Eidolonunterarten 25
- Zauberliste 33

Schurke, entfesselter 34
System für Charaktere mit Klassenkombinationen, alternatives 88
Trickreicher Kampf 112
Vereinfachtes Fertigkeitssystem 71
- Akrobatik 72
- Athletik 73
- Auftreten 75
- Beeinflussen 75
- Fingerfertigkeit 77
- Gesellschaftskenntnisse 78
- Heimlichkeit 79
- Magiekenntnisse 79
- Naturkenntnisse 79
- Religionskenntnisse 81
- Sinnesschärfe 81
- Überlebenskunst 82

Verletzungsstufen 140
Zaubermodifikationen 152
- Aktives Wirken von Zaubern 154
- Eingeschränkte Magie 152
- Wilde Magie 153

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 the 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, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook © 2009, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

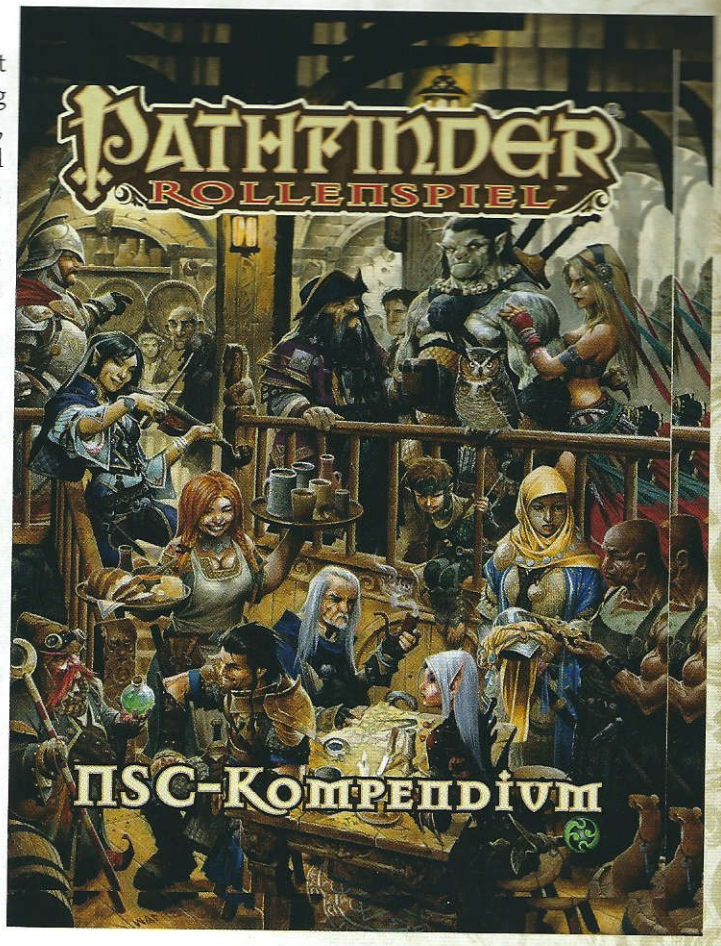
Genie, Marid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Mite from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Pathfinder Roleplaying Game Pathfinder Unchained © 2015, Paizo Inc.; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Ross Beyers, Logan Bonner, Jason Bulmahn, Robert Emerson, Tim Hitchcock, Jason Nelson, Tom Phillips, Stephen Radney-MacFarland, Thomas M. Reid, Robert Schwalb, Mark Seifter, and Russ Taylor.

Deutsche Ausgabe Pathfinder Alternativregeln © 2016, von Ulisses Spiele GmbH, Waldems

VERBÜNDETE UND FEINDE



Es passiert jedem Spielleiter: Man verbringt Stunden damit, die perfekte Begegnung auszuarbeiten, die Spieler gieren nach Blut, Schwerter werden gezogen – und dann wird einem klar, dass man gar keine Spielwerte für die Gegner zur Hand hat.

Oder vielleicht tun die Spieler ganz etwas anderes, als man erwartet, so dass man keine Begegnungen mehr vorbereitet hat.

Dank des Pathfinder-NSC-Kompendiums gehören solche Situationen nun aber der Vergangenheit an. In diesem Band findest du Hunderte von Spielwerteblöcken für Nichtspielercharaktere aller Stufen, die du sofort einsetzen kannst, egal ob schwacher Wilderer, majestätischer Ritter oder uralter Zauberkundiger.

Dieses Buch nimmt dir ein Menge Arbeit bei der Planung künftiger Abenteuer ab oder auch, wenn du spontan Begegnungen zusammenstellen musst, so dass du dich ganz auf das Spiel selbst konzentrieren kannst.

Das Pathfinder-NSC-Kompendium ist ein unerlässlicher Begleitband zum Pathfinder Grundregelwerk und Pathfinder Monsterhandbuch. Dieses innovative Tabletopspiel basiert auf mehr als 10 Jahren Entwicklung und offenen Spieltests, an denen über 50.000 Spieler teilgenommen haben, um ein modernes Rollenspiel zu entwickeln und die bekanntesten Fantasyregeln der Welt ins nächste Jahrtausend zu führen.

Das Pathfinder NSC-Kompendium enthält:

- Spielwerte für über 300 Charaktere, darunter wenigstens ein Werteblock für alle Stufen jeder im Pathfinder Grundregelwerk enthaltenen Grundklasse.
- Taktische Empfehlungen für jeden Charakter, damit du das Optimum aus Fähigkeiten und Ausrüstung herausholen kannst.
- Haufenweise Namen und Hintergründe, um Charakteren Persönlichkeit zu verleihen, sowie Ideen für Kampf- und Rollenspielsituationen.
- Spielwerte für Charaktere schwächerer NSC-Klassen, um deine Welt mit gewöhnlichen Leuten, aber auch Angehörigen spezialisierter Prestigeklassen zu bevölkern.
- Spielwerte für Druiden- und Waldläufertiergefährten der Stufen 1 bis 20.
- Mehrere Versionen der ikonischen Pathfindercharaktere aus dem Pathfinder Grundregelwerk, die sich auch als vorgefertigte Spielercharaktere eignen.
- Gruppenbegegnungen, um spontane Kämpfe zusammenzustellen.

Und viel, viel mehr!



VÖLLIG ENTFESSELT!

Mach dich bereit, dein Spiel aufzumischen! Auf den Seiten dieses Bandes lassen die Entwickler des Pathfinder-Rollenspieles die wildesten Ideen auf ihr System los und nichts ist vor ihnen sicher. Seien es vollkommen überarbeitete Versionen von Grundklassen, neue Wege der Monstererschaffung oder völlig neue sowie alternative Regelsysteme: Dieses Buch bietet frische Konzepte, ohne dabei den Kontakt zum bestehenden Regelwerk zu verlieren. Mit den Pathfinder-Alternativregeln wirst du selbst zum Spieleentwickler!

Die Pathfinder-Alternativregeln sind ein unverzichtbarer Begleitband zum Pathfinder-*Grundregelwerk* und enthalten:

- Neue Versionen des Barbaren, des Mönchs, des Paktmagiers und des Schurken, welche allesamt überarbeitet wurden, um sie besser auszubalancieren und leichter zu spielen zu machen.
- Neue Fertigkeitsoptionen für jene Spieler, die mehr Möglichkeiten zum Ausschmücken der Hintergrundgeschichten ihrer Charaktere anstreben, sowie jene, welche nach schnelleren und einfacheren Regelalternativen suchen.
- Veränderungen am Kampfsystem, sei es ein überarbeitetes Aktionssystem oder eine umfangreiche Liste von im Kampf einsetzbaren Tricks, die an der Ausdauer eines Charakters zehren.
- Magische Gegenstände, welche mit deinem Charakter mitwachsen und an Macht gewinnen, aber auch Möglichkeiten zur Bewahrung ihrer Vielseitigkeit, wobei Spieler immer noch in der Lage sein sollen, die für sie „besten" magischen Gegenstände auszuwählen.
- Vereinfachte Monstererschaffungsregeln, um Monster ad hoc zu generieren.
- Exotische Materialkomponenten, um deine Zauber aufzuladen.
- Neue Ansätze zu Gesinnungen, Klassenkombinationen, mehreren Angriffen pro Runde, Verletzungen, Giften, Krankheiten und der Erschaffung magischer Gegenstände.
- UND VIEL, VIEL MEHR!



ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

paizo
paizo.com/pathfinder

PATHFINDER® ROLLENSPIEL™
3.5 · OGL COMPATIBLE

ISBN 978-3-95752-276-4

Artikelnummer: US50025
Preis: geb. VK 39,95 €