

PATHFINDER[®]

ROLLENSPIEL[™]

SPIELERRATGEBER



The background of the cover is a detailed illustration of a fantasy battle scene. In the foreground, a warrior in ornate plate armor is engaged in combat with a large, scaly dragon. The dragon's head is lowered towards the warrior, and its body is coiled around him. In the background, another warrior is visible, holding a long spear and a shield, ready for battle. The scene is set in a lush, forested area with large trees and dense foliage. The overall tone is epic and adventurous.

PATHFINDER[®] ROLLENSPIEL[™]

SPIELERRATGEBER

PATHFINDER[®] ROLLENSPIEL[™]

SPIELERRATGEBER

Impressum

Authors • Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, John Compton, Jessica Price, and Sean K Reynolds
Lead Designer • Jason Bulmahn
Designers • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, and Mark Seifter
Cover Artist • Wayne Reynolds
Interior Artists • Abrar Ajmal, David Alvarez, Branko Bistrovic, Marius Bota, Eric Braddock, Anna Christenson, Donald Crank, Ivan Dixon, Vincent Dutrait, Jorge Fares, Lucas Graciano, Paul Guzenko, Mauricio Herrerra, Andrew Hou, Tim Kings-Lynne, Damien Mammoliti, Mark Molnar, Jim Nelson, Mary Jane Parjaron, Paolo Puggioni, Maichol Quinto, Denman Rooke, Mike Sass, Bryan Sola, Craig J Spearing, Sandara Tang, and Thomas Wievegg
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, Jessica Price, Patrick Renie, and Owen K.C. Stephens
Associate Editors • Judy Bauer and Christopher Carey
Editors • Joe Homes 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 Gillaspie
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Software Development Manager • Cort Odekkirk
Senior Software Developer • Gary Teter
Campaign Coordinator • Mike Brock
Project Manager • Jessica Price
Licensing Coordinator • Michael Kenway
Customer Service Team • Erik Keith, Sharaya Kemp, Katina Mathieson, and Sara Marie Teter
Warehouse Team • Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Website Team • Christopher Anthony, Liz Courts, Lissa Guillet, and Chris Lambertz
Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH
Originaltitel • Strategy Guide
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Thomas Benn, Thorsten Naujoks, Anne-Janine Naujoks-Sprengel
Layout • Thomas Michalski

This book 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 Adkison.

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.

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 Strategy Guide 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.; Iron Gods, 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 Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. © 2015 Paizo Inc.
© 2015 Deutsche Ausgabe Pathfinder Spielerratgeber von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US50017PDF



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

Inhalt

Einleitung	4	Barbar	40
Zur bestmöglichen Nutzung dieses Bandes	6	Barde	46
Wichtige Begriffe und Konzepte	7	Druide	52
Charakterkonzepte	10	Hexenmeister	60
Wahl eines Konzeptes	10	Kämpfer	70
Konzepte	14	Kleriker	76
Berserker	14	Magier	82
Beschwörer	15	Mönch	90
Bogenschütze	15	Paladin	96
Brecher	16	Schurke	102
Dieb	16	Waldläufer	108
Drachenkind	17	Zusätzliche Details	114
Engelskind	17	Das Spiel	118
Feuerkind	18	Kampf	120
Gauner	18	Dein Zug	122
Heiler	19	Aktionsarten	124
Illusionist	19	Angriffe und Schaden	126
Kämpfender Priester	20	Dein Feld	128
Kampfkünstler	20	Das Schlachtfeld	130
Kreuzfahrer	21	Kampfmanöver	132
Krieger der Natur	21	Schwere Treffer und Boni	136
Krieger mit zwei Waffen	22	Tod	137
Lebender Schatten	22	Zauber wirken	138
Manöverspezialist	23	Taktische Überlegungen	140
Ritter	23	Tricks	142
Rohling	24	Erzählerisches Spiel	144
Schildkämpfer	24	Erforschungen und Gewölbeerkundung	145
Sterndeuter	25	Diplomatie und Informationen sammeln	146
Tierfreund	25	Wichtige Personen treffen	147
Traditioneller Zauberer	26	Heimlichkeit und Spähen	148
Troubadour	26	Geheimnisse	149
Zorn der Natur	27	Weitere erzählerische Elemente	150
Völker	28	Hinter dem Spielleiterschirm	151
Klassenleitfäden	30	Tipps zur Verbesserung des Spieles	152
Was ist ein Klassenleitfaden?	30	Pathfinder Society	154
		Index	158



Brich ins Abenteuer auf!

In deinen Händen hältst du eine Einführung in eine Welt voller Abenteuer und Kreativität, welche sich von allen anderen Formen der Unterhaltung unterscheidet: Rollenspiele.

Vielleicht hast du dieses Buch aufgeschlagen, weil du dich fragst, wie Rollenspiele (auch als RPGs bekannt) funktionieren, ohne dazu ein gewaltiges und umfangreiches Regelwerk studieren zu wollen. Vielleicht haben dich auch Freunde zu einer Runde eingeladen und du willst dich besser vorbereiten. Vielleicht hast du auch schon mit der *Pathfinder-Einsteigerbox* gespielt und möchtest nun auf das vollständige Regelwerk umsteigen. Vielleicht suchst du aber auch ein nutzerfreundliches Nachschlagewerk.

Egal aus welchem Grund du nach diesem Band gegriffen hast, er dient all diesen Zwecken. In diesem Buch findest du einen nutzerfreundlichen, gradlinigen Ratgeber zur Erschaffung eigener Charaktere und den Grundlagen des Pathfinder-Rollenspiels.

Was ist das Pathfinder-Rollenspiel?

Im Rahmen des Pathfinder-Rollenspiels stellst du einen heroischen Charakter dar, der sich mit anderen Helden in einer epischen Erzählung voller Abenteuer, Intrigen, gefährlichen Questen und sagenhaften Belohnungen zusammenschließt. Während einer typischen Spielsitzung erschaffen der **Spielleiter** (oder auch **SL**) und die **Spieler** gemeinsam eine Geschichte, in der die Spieler die Hauptfiguren der Handlung darstellen, die **Spielercharaktere** (oder **SC**). Der SL dagegen übernimmt die Rolle der Bösewichter, Verbündeten, unbeteiligten Zuschauer und sogar der Umgebung selbst, während er für Ziele sorgt, die die Spielercharaktere erreichen können, und

für Hindernisse, welche die SC dabei überwinden müssen. Mit der Zeit erlangen die Charaktere an Macht, erhalten neue Fähigkeiten und finden fantastische Schätze, nützliche Werkzeuge und andere Beute, die ihnen bei ihrer Queste helfen soll.

Jeder Mitspieler würfelt zu unterschiedlichen Gelegenheiten, um zu bestimmen, ob die Handlungen seiner Charaktere Erfolge oder Fehlschläge sind und wie sich die jeweiligen Ergebnisse auf die Situation auswirken. Dies bringt den Zufall ins Spiel und viele der besten Momente während des Rollenspiels betreffen das Überwinden nachteiliger Umstände mit ein wenig Glück und cleverer Nutzung der Regeln.

Das Pathfinder-Rollenspiel ist ein Fantasy-Spiel, in der Welt der Spielcharaktere gibt es reale Magie und es leben dort Elfen, Zwerge und viele andere fantastische Wesen. Die meisten Charaktere fallen unter die traditionellen Genrerollen wie Magier und Barbaren. Sie begegnen klassischen Monstern wie Orks und Drachen. Als Spieler erschaffst du einen solchen Charakter und interagierst mit der Welt. Dieser Band geht Schritt für Schritt die Charaktererschaffung durch, damit du einen Charakter erstellen und am Spiel teilnehmen kannst. Ferner erklärt er dir, was deinem Charakter alles möglich ist, darunter erkunden, Monster bekämpfen und mit anderen Charakteren interagieren. Hinzu kommen einige Tipps, wie du das Maximum aus deinem Charakter und einer Spielsitzung gewinnen kannst.

Für wen ist dieser Band gedacht?

Im Laufe der Jahre haben wir erkannt, dass viele neue Spieler das Spiel mit Hilfe eines geduldrigen Spielleiters oder anderen Spielern erlernen. Diese Lehrer führen neue Spieler durch die Charaktererschaffung, zeigen ihnen, welche Würfel in welchen Situationen zur Anwendung kommen, und leiten sie durch die Grundlagen von Kämpfen und anderen Begegnungen.

Wir wissen aber auch, dass nicht an jedem Spieltisch solche geduldrigen Lehrer sitzen. Manche Gruppen bestehen vollständig aus neuen Spielern. Manche Spieler haben nur begrenzte Zeit und können keine Neulinge unter ihre Fittiche nehmen. Und selbst erfahrene Spieler möchten vielleicht einmal etwas Neues ausprobieren und stehen dann manchmal vor völlig unvertrauten Regeln, welche sie nun lernen müssen.

Leider ist es uns nicht möglich, jeder Ausgabe des *Grundregelwerkes* einen großartigen Spielleiter und erfahrene Mitspieler beizulegen. Daher haben wir stattdessen diesen Band als Leitfaden für neue Spieler und Nachschlagewerk für erfahrene Rollenspieler erstellt.

Dieser Band enthält das Folgende:

- Die Grundbegriffe und -konzepte, welche im Pathfinder-Rollenspiel zur Anwendung kommen.
- Wie man Spielercharaktere erschafft und von der 1. Stufe bis zur 20. Stufe verbessert.
- Die Grundlagen des Kampfes, der Bewegung auf dem Schlachtfeld und des Angreifens von Gegnern bis hin zu Tricks für Fortgeschrittene wie Kampfmanöver, Strategien und Taktiken.
- Die Grundlagen des Rollenspiels, seien es Begegnungen mit Erzmagiern und Königinnen, das Lösen von Rätseln oder auch das Verhandeln mit Drachen.

Ferner enthält dieser Band eine Vorstellung der Pathfinder Society und ihrer organisierten, weltweiten Kampagne. Diese Kampagne lässt dich einen Angehörigen einer Elitegruppe von Entdeckern, Archäologen und Abenteurern spielen, der sogenannten Gesellschaft der Kundschafter. Als Kundschafter ist es deine Aufgabe, die größten Geheimnisse und Wunder einer uralten Welt voller Magie und böser Mächte zu entdecken und dies aufzuzeichnen, dunkle Gassen zu durchwandern, politische Intrigen zu überstehehen und an ferne und exotische Orte auf Golarion zu reisen, der Hintergrundwelt des Pathfinder-Rollenspiels.

Was findest du in diesem Band nicht?

Dieser Band ist ein Leitfaden für das Pathfinder-Rollenspiel, ersetzt aber nicht das *Grundregelwerk*. Viele Regeln und Konzepte des Spiels verfügen über tiefergehende Nuancen, situationsbedingte Anwendungsmöglichkeiten und ungewöhnliche Umstände, als es möglich wäre, in ein oder zwei Sätzen zu erklären. In diesen Fällen findest du Seitenverweise zum *Grundregelwerk* (kurz GRW), wo alles detailliert erklärt ist. Ebenso kannst du auf das deutsche *Online-Pathfinder-Referenzdokument* (kurz PRD) unter <http://prd.5footstep.de/> zurückgreifen.

Dieser Band richtet sich auch nicht an erfahrene Spieler, welche nach einem höheren Regelverständnis oder cleveren neuen Strategien zur Charakteroptimierung streben. Die verschiedenen Leitfäden in diesem Band zeigen auf, wie man effektive Charaktere erstellen kann, die zu spielen zudem Spaß macht. Sie richten sich aber an neue oder unerfahrene Spieler, bzw. an Spieler, welche keine Erfahrungen mit den jeweiligen Charakterkonzepten oder -klassen haben. Spieler auf der Suche nach besseren Taktiken und Ratschlägen seien daher auf das offizielle deutsche Pathfinderforum bei Ulisses verwiesen (<http://www.ulisses-spiele.de/forum/>), wo Spieler, Spielleiter und auch Angehörige des Übersetzungsteams zusammenkommen und ihre Erfahrungen miteinander teilen.

Benötigte Spielmaterialien

Neben diesem Buch und einer Ausgabe des *Grundregelwerkes* oder Zugang zum PRD solltest du Folgendes zur Hand haben:

- Einen Charakterbogen; du findest Charakterbögen und anderes Material zum Download auf Deutsch unter <http://www.ulisses-spiele.de/downloads/>.
- Einen Stift zum Ausfüllen deines Charakterbogen, dabei empfiehlt sich ein Bleistift, wenn du die Übersicht bewahren und

nicht bei fast jeder Aktualisierung von Werten einen neuen Charakterbogen ausfüllen willst.

- Einen Satz Rollenspielwürfel (siehe Seite 8).
- Mitspieler!



Zur bestmöglichen Nutzung dieses Bandes

Du kannst den *Spiellerratgeber* als Leitfaden nutzen, um das Spiel zu erlernen, als praktisches Nachschlagewerk der Grundmechanismen des Spieles und als Inspirationsquelle bei der Verbesserung deines Charakters oder der Erschaffung neuer Charaktere!

Zur bestmöglichen Nutzung dieses Bandes

Du kannst den *Spiellerratgeber* als Leitfaden nutzen, um das Spiel zu erlernen, als praktisches Nachschlagewerk der Grundmechanismen des Spieles und als Inspirationsquelle bei der Verbesserung deines Charakters oder der Erschaffung neuer Charaktere!

Wichtige Begriffe (Seite 7)

Nimm dir die Zeit, diesen Abschnitt durchzulesen. Die meisten Begriffe werden definiert, wenn sie erstmals auftauchen. Es gibt aber auch einige, die derart grundlegend und bedeutsam für das gesamte Spiel und die Mechanismen dahinter sind, dass man sie kennen sollte, bevor man mit der Charaktererstellung beginnt oder sich mit den weiteren Regeln beschäftigt.

Fragen zum Charakterkonzept (Seiten 10-13)

Die Sammlung von Fragen hilft dir dabei zu bestimmen, was für eine Art von Charakter du eigentlich spielen willst, bzw. was dir gefallen würde – passt dein Spielstil am besten zu einem mächtigen Berserker, einem listigen Illusionisten, einem umherschleichenden Dieb oder anderem. Jede der Antworten zu den Fragen führt weiter zu einem Konzept (nächster Abschnitt).

Charakterkonzepte (Seiten 14-27)

Der *Spiellerratgeber* enthält 26 Charakterkonzepte, aus denen du wählen kannst. Ein **Konzept** besteht aus einer Reihe von Vorschlägen und Inspirationen, um einen Charakter einer bestimmten Kategorie zu erstellen, sei es ein Bogenschütze, welcher Gegner aus der Ferne ausschaltet, oder ein Barbar, der sich seinen Weg durch Hindernisse und Gegner prügelt.

Jedes Konzept fällt unter eine Klasse, welche ähnlich strukturiert ist, aber eine umfassendere Schablone für die Charaktererschaffung darstellt.

Die oben erwähnten Fragen zum Konzept helfen dir dabei, dich für ein Konzept zu entscheiden, wobei du dich natürlich auch nur anhand der einzelnen Beschreibungen für ein Konzept entscheiden kannst. Sobald du ein Konzept gefunden hast, welches dir gefällt und dich anspricht, verweist dich die jeweilige Beschreibung weiter an den passenden Klassenleitfaden zur Erstellung dieser Art von Charakter.

Falls du mit den Klassen des Pathfinder-Rollenspieles bereits vertraut sein solltest, die im Kapitel zu den Klassenleitfäden enthalten

sind, und nicht auf ein Konzept zurückgreifen willst, dann über-
springe diesen Abschnitt.

Völker (Seiten 28-29)

Dein Charakter hat natürlich nicht nur ein Konzept, er gehört auch einem Volk an – er ist beispielsweise ein Mensch, ein Elf oder ein Zwerg. Jedes Volk besitzt seine eigenen Vor- und Nachteile, weshalb manche Konzepte besser zu bestimmten Völkern passen als zu anderen. Jedes Konzept des vorangegangenen Abschnitts schlägt die Völker vor, die am ehesten zu ihm passen – natürlich kannst du aber jedes Volk wählen, das dir gefällt, schließlich macht es zuweilen mehr Spaß, eine ungewöhnliche Kombination zu spielen.

Was sind Klassenleitfäden? (Seiten 30-39)

Diese Anleitung erklärt dir die Nutzung der im Band enthaltenen Klassenleitfäden. Hier erfährst du, was die unterschiedlichen Fähigkeiten und Zahlenwerte der Klassen bedeuten und wie du diese Einzelheiten auf deinem Charakterbogen einträgt.

Klassenleitfäden (Seiten 40-113)

Bist du bereit, deinen Charakter zu erstellen? – Dann schlage den passenden Klassenleitfaden auf und leg los! Für jede der 11 Klassen des *Grundregelwerkes* findest du eine ausführliche Übersicht und schrittweise Anleitung zum Erstellen eines Charakters. Diese wird von Vorschlägen begleitet, auf welche Attribute und Fähigkeiten du dein Hauptaugenmerk legen solltest, von Beschreibungen der Fähigkeiten, über die der Charakter verfügt, und Informationen zu den wichtigen Regeln und Konzepten, die im Rahmen dieser Klasse auftauchen. Ebenso findest du einen Leitfaden zur Verbesserung deines Charakters – den Stufenaufstieg – und Tipps für dein Konzept.

Weitere Charakterdetails (Seiten 114-117)

Dieser Abschnitt hilft dir bei den letzten Handgriffen an deinem Charakter, z.B. welche Sprachen er beherrscht, welche Abenteuer-ausrüstung er erwirbt und wie es mit persönlichen Einzelheiten aussieht.

Das Spiel (Seiten 118-153)

Sobald du deinen Charakter erstellt hast und bereits bist, ins Abenteuer auszuziehen, hilft dir dieser Abschnitt mit den Spielregeln, indem er dich in die Grundlagen des Kampfes und des erzählerischen Spieles einführt. Ferner gewährt er dir Einblick in einige unterschiedliche Strategien, die gegen verschiedene Arten von Gegnern zum Einsatz kommen. Zudem findest du hier Tipps zu Kampf- und Rollenspieltechniken für Fortgeschrittene, Vermerke zur grundsätzlichen Spieltischetikette und Ratschläge, wie man Spielsitzungen für alle Beteiligten interessant und spannend gestalten kann.

Die Pathfinder Society (Seiten 154-157)

Die Pathfinder-Society (PFS) organisiert weltweit Spielrunden im Rahmen einer gewaltigen Kampagne, bei denen tausende von Spielern in Spielereiden, zuhause, auf Conventions und an anderen Orten zusammenkommen, um an den fortlaufenden Abenteuern auf der Pathfinder-Hintergrundwelt Golarion teilzunehmen. Ob Spielrunden in deiner Gegend angeboten werden, findest du unter paizo.com/pathfindersociety. Es ist keine Spielerfahrung erforderlich, Neulinge sind ausdrücklich willkommen!



Wichtige Begriffe und Konzepte

Solltest du im Text auf Spielbegriffe oder Konzepte stoßen, die nicht vor Ort erklärt werden und deren Bedeutung du nicht kennst, dann schau in diesem Abschnitt nach:

Spieler und Spielleiter

Beim Pathfinder-Rollenspiel stellen die **Spieler** heldenhafte Charaktere dar, welche auf spannende und gefährliche Abenteuer ausziehen. Ein Mitspieler wird als der **Spielleiter** (kurz: **SL**) bezeichnet; dieser arbeitet mit den anderen bei der Erschaffung der Geschichte zusammen, indem er die Figuren darstellt, denen die Helden begegnen, die Monster führt, mit denen sie kämpfen und sich um viele andere Details kümmert, die in die Handlung miteinfließen.

Als **Spieler** triffst du alle Entscheidungen für deinen Charakter, sei es z.B. welche Fähigkeiten und Fertigkeiten er erlernt und welche Ausrüstung er mit sich führt. Du kontrollierst auch andere Elemente deines Charakters, z.B. welche Persönlichkeit er besitzt, welche Motive er verfolgt, wie er sich ausdrückt und was er sagt und wie er auf unterschiedliche Herausforderungen reagiert. Du kannst deinen Charakter alles versuchen lassen, was du dir vorstellen kannst, selbst wenn die Regeln nicht genau beschreiben, wie eine bestimmte Handlung vielleicht ausgeführt wird – in diesem Fall bestimmen dein SL und du zusammen, ob es überhaupt möglich ist und wie es regeltechnisch abgehandelt wird.

Als **SL** konzentrierst du dich dagegen nicht auf einen einzelnen Charakter, sondern beschreibst die Welt und enthüllst sie den Spielern, während ihre Charaktere sie erkunden. Du erstellst das Grundgerüst für die Geschichte, welche ihr zusammen durchspielt. Das bedeutet, du spielst die Gegenspieler, mit denen es die Charaktere zu tun bekommen, aber auch die Verbündeten und Freunde der Spielercharaktere und alle Fremden, denen sie unterwegs begegnen. Du stellst sogar die Welt selbst dar, indem du die Handlungselemente auswählst, die Kulturen beschreibst, auf die die Helden stoßen, und sogar Wetter und Landschaft mit Leben erfüllst. Du bist Showmaster, Direktor und alle Statisten und zusätzlichen Darsteller in einer Person. Zudem hast du das letzte Wort, was im Spiel oder auf der Hintergrundwelt erlaubt oder möglich ist. Du fällst die Entscheidung bei Regelfragen und wie Unstimmigkeiten beigelegt werden.

Selbst wenn Spieler und SL oft Figuren darstellen, die miteinander im Zwist liegen und entgegengesetzte Ziele verfolgen, spielt ihr dennoch das Spiel gemeinsam und kooperativ. Wenn ein Charakter eine außergewöhnliche Handlung vollbringen, einen Angriff ausführen oder einem schädlichen Effekt widerstehen will, würfelt der Spieler einen oder mehrere Würfel und bestimmt der SL anhand Ergebnisses, ob die Handlung gelingt oder scheitert. Der SL fordert die Spieler heraus, mit ihren Spielercharakteren diverse Hindernisse zu überwinden, sollte diese Aufgaben aber auch erfüllbar gestalten. Vergiss niemals: Wenn alle Spaß beim Spiel haben und die Spieler das Gefühl haben, dass eine Begegnung für ihre Charaktere eine Herausforderung ist, sie letztendlich aber gewinnen, dann hat jeder gewonnen!

Grundkonzepte

Ein Rollenspiel ist meistens entweder als **Kampagne** oder als **Abenteuer** konzipiert. Darunter versteht man eine Reihe von **Spielsitzungen** (meist dauert eine Sitzung im Schnitt vier Stunden, die ihr zusammen spielt), die zusammen eine größere Handlung bilden. Jede Spielsitzung knüpft dabei an die letzte an und setzt die Handlung fort, wo man zuletzt aufgehört hat. Die Spieler entscheiden, was ihre Charaktere als nächstes tun und bekommen es dann mit den Folgen ihrer Entscheidungen und sonstigen Überraschungen zu tun, die der SL für sie bereit hält.

Das Pathfinder-Rollenspiel ähnelt zugleich Brettspielen (insbesondere solchen, die den Zufall in Form von Würfeln enthalten) und Videospielen (in welchen Spieler einen Charakter innerhalb einer Geschichte spielen), unterscheidet sich aber von beiden darin, dass

es den Spielern viel mehr Freiheiten lässt. Du kannst versuchen, auf der Hintergrundwelt überall hinzugehen und nahezu alles zu tun – selbst wenn es für dein Vorhaben keine speziellen Regeln geben sollte, gibt es genug allgemeine Regeln, welche an die Situation angepasst werden können.

Wenn es zwischen den Helden und anderen zu einem Kampf kommt, nennt man dies eine **Begegnung**. Zum Darstellen und Ausspielen des Kampfes kommt häufig eine **Karte** mit einem Kästchenraster zum Einsatz, wobei jedes Feld einen Bereich von 1,50 m x 1,50 m repräsentiert. Auf dieser kommen dann Metall- oder Plastikfiguren (**Miniaturen**) oder **Pappaufsteller** zum Einsatz, um die diversen Charaktere an ihren jeweiligen Positionen darzustellen.

Schlüsselbegriffe

Folgend werden einige Begriffe mitsamt ihren Abkürzungen aufgeführt, welche im ganzen Band genutzt werden. Auf jene Begriffe, die mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet sind, wird im Kapitel Das Spiel näher eingegangen.

Spielercharakter (SC): Dies ist ein Charakter unter direkter Kontrolle eines Spielers. In der Regel ist er ein Held in der Geschichte, welche ihr spielt.

Nichtspielercharakter (NSC): Dies ist ein vom Spielleiter dargestellter Charakter, also keiner, der von einem anderen Spieler geführt wird. Es kann eine Stadtwache oder ein Gastwirt sein oder auch ein Monster, z.B. ein Goblin.

Stufe: Dieser Wert gibt an, wie erfahren ein Charakter ist. Charaktere beginnen auf der 1. Stufe und können im Rahmen ihrer Abenteuer mit der Zeit bis zur 20. Stufe aufsteigen. Wenn ein Charakter eine Stufe aufsteigt, erhält er neue Fähigkeiten und Verbesserungen – siehe auch Seite 36, Stufenaufstieg.

Würfel (W4, W6, W10, W12, W20 und W%): Wenn einem großen W eine Zahl folgt, bezieht sich dies auf einen Würfel mit der entsprechenden Anzahl an Seiten. Ein W6 ist also ein „normaler“ sechsseitiger Würfel, während ein W20 ein Zwanzigseiter ist. Manchmal würfelst du mit mehreren Würfeln und addierst die Ergebnisse – in diesem Fall steht vor dem W die Anzahl der zu würfelnden Würfel. 4W6 bedeutet z.B.: „Würfe vier sechsseitige Würfel und addiere die Ergebnisse“. – Siehe auch Seite 8, Rollenspielwürfel.

Modifikator*: Dies ist ein Wert, welcher zu einem Würfelwurf addiert wird, oder eine Zahl auf deinem Charakterbogen. Dein Angriffswurf könnte z.B. einem Modifikator von +5 unterliegen, was bedeutet, dass du auf den entsprechenden Würfelwurf (im Fall eines Angriffswurfs erfolgt dieser mit einem W20) +5 addierst (solltest du also z.B. eine 12 auswürfeln, wäre das Endergebnis 17). Ein **Bonus** ist ein Modifikator von +0 oder höher, während ein **Malus** ein Modifikator von -1 oder niedriger ist.

Grundangriffsbonus (GAB)*: Dieser Wert ist ein Modifikator, welcher auf deine Angriffswürfe addiert wird. Ein höherer Wert bedeutet, dass du fähiger im Kampf bist.

Schwierigkeitsgrad (SG)*: Wenn du einen Wurf ablegst, um eine herausfordernde Handlung zu versuchen, musst du mit dem Endergebnis (also Würfelwurf plus alle anfallenden Modifikatoren) diesen Wert erreichen oder übertreffen, um Erfolg zu haben. Handlungen wie eine schlüpfrige Felswand zu erklettern, sich zu Boden fallen zu lassen, um dem Odem eines Drachen auszuweichen, oder auch das Vertrauen einer misstrauischen Wache zu erlangen, besitzen alle eigene Schwierigkeitsgrade, welche der SL bestimmt. Je höher der SG, umso schwieriger ist die damit zusammenhängende Herausforderung.

Rüstungsklasse (RK)*: Dieser Wert steht für die Schwierigkeit, einen Charakter mit Waffen und manchen Zaubern zu treffen. Er funktioniert im Grund wie ein Schwierigkeitsgrad für Angriffe. Je höher die RK, umso schwieriger ist es, den Charakter zu treffen. Eine durchschnittliche, ungerüstete Person hat RK 10. Eine Rüstung und diverse Fähigkeiten können diesen Wert erhöhen.

Trefferpunkte (TP)*: Dieser Wert stellt dar, wie viel körperlichen Schaden dein Charakter ertragen kann. Erfolgreiche Angriffe gegen deinen Charakter reduzieren diesen Wert. Sollten die Trefferpunkte eines Charakters unter 0 fallen, wird er bewusstlos und kann sogar sterben.

Rettungswurf (RW)*: Dies ist eine Kategorie von Würfeln, die gegen bestimmte schädliche Ereignisse zur Anwendung kommt, z.B. wenn es gilt, die Wirkung eines Giftes zu überwinden, der Druckwelle einer Explosion auszuweichen oder einem geisteskontrollierenden Zauber zu widerstehen.



Rollenspielwürfel

Wenn du eine mutige Handlung versuchst (oder besser: dein Charakter diese versucht), sei es, dass du mit einem Schwert nach einem Goblin schlägst, eine Falle zu entschärfen versuchst oder eine Gruppe Räuber einschüchtern willst, würfelst du dazu mit einem oder mehreren Würfeln und bestimmst anhand des Ergebnisses, wie die Handlung weitergeht (bzw. bestimmt dies der SL). Entsprechend bedeutet dies, dass du für das Pathfinderspiel einen Satz Rollenspielwürfel benötigst. Ein üblicher derartiger Satz enthält die folgenden Würfel:

- **W20:** Ein zwanzigseitiger Würfel. Dieser Würfel wird für alle Würfe mit einem Schwierigkeitsgrad benutzt, sei es um zu klären, ob du einen Gegner mit deiner Waffe triffst, in welchem Umfang du einen Fremden davon überzeugen kannst, dir zu vertrauen, wie schnell du einem Erdbeben aus dem Weg springen kannst usw.
- **W12, W10, W8, W6, W4:** Diese Würfel kommen in unterschiedlichen Kombinationen in Abhängigkeit von deiner Klasse, Waffe und anderen Faktoren zum Einsatz, um den Schaden zu bestimmen, den du im Kampf verursachst, die Anzahl der Trefferpunkte deines Charakters festzulegen, Wirkungsdauer und Auswirkungen von Zaubern und anderen Effekten zu bestimmen und anderes. Abhängig von der Art deines Charakters und seinen Fähigkeiten mag es sein, dass du von der oder anderen Art Würfel mehrere benötigst. Es macht meistens Sinn, wenigstens vier W6, zwei W8 und zwei W4 zu besitzen (beachte, dass bei einem W4 das Ergebnis an der Spitze oder an der Basis abgelesen wird – lies die Zahl ab, welche richtig herum lesbar ist).
- **W%:** Dieser Wurf wird in der Regel eher vom SL als von Spielern genutzt, um eine Zahl im Bereich 1 bis 100 auszuwürfeln. Er setzt sich aus zwei Zehneitern zusammen, bei denen der eine die Zehner- und der andere die Einerstellen repräsentiert; es gibt sogar Zehneiter, welche statt 1, 2, 3 usw. 10, 20, 30 usw. tragen.

Die Elemente eines Charakters

Dein Charakter ist eine Kombination aus von dir erfundenen Handlungselementen wie seiner Persönlichkeit und einer

Reihe regelmechanischer Elemente, welche beschreiben, wie gut der Charakter angesichts bestimmter Aufgaben und Herausforderungen ist. Wenn du einen Charakter erschaffst und spielst, hast du es mit den folgenden breitformulierten Ideen und Regelementen zu tun:

- **Konzept:** Zum Beginn benötigst du ein allgemeines Konzept, was für einen Charakter du eigentlich spielen willst. Dieses Konzept besagt nicht nur, welche Art Rolle du in der Handlung spielen willst, sondern sagt dir auch, auf welche Regeln und Optionen du dich konzentrieren solltest. Dieser Band enthält ab Seite 14 eine Reihe allgemein gehaltener Konzepte, die dir jeweils eine Vorstellung vermitteln, was ein solcher Charakter tut und dich durch verschiedene Wahlmöglichkeiten leiten.
- **Klasse:** Deine Klasse umfasst eine Reihe von Regeln, welche festlegen, wie dein Charakter einen Kampf und andere Handlungen angeht. Ist er ein Zauberkundiger oder ein Frontkämpfer? Schlägt er aus den Schatten zu oder versucht er, Gegner davon zu überzeugen, lieber zu Freunden zu werden? Wenn du ein Konzept gewählt hat, teilt dir dieses mit, welche Klasse du spielen solltest und mit welchen Optionen du beginnst. Mehr zu Klassen findest du unter den Klassenleitfäden ab Seite 30.
- **Volk:** Die Volkszugehörigkeit deines Charakters ist zum einen Teil seiner Hintergrundgeschichte, enthält meistens aber auch Regelemente, da sie ihm Boni für verschiedene Attribute und Fertigkeiten verleiht. Mehr zu Völkern findest du auf Seite 28.
- **Attributswerte:** Attribute repräsentieren das rohe, ungeformte Können deines Charakters in einer bestimmten Kategorie. Jeder Angriffs-, Fertigungs- und Rettungswurf – im Grunde alle Würfe innerhalb des Spieles – basiert auf diesen Attributswerten. Mehr dazu findest du auf der nächsten Seite.
- **Fertigkeiten:** Fertigkeiten beschreiben das Können, die Erfahrungen oder die Erziehung deines Charakters, worauf er außerhalb von Kämpfen zurückgreifen kann – manchmal kommen sie aber auch im Kampf zur Anwendung. Unter Fertigkeiten fällt die Gabe, überzeugend aufzutreten, sich handwerklich zu betätigen oder auch das Gleichgewicht zu halten. Mehr zu Fertigkeiten findest du auf Seite 34.

- **Talente:** Talente sind besondere Kräfte, die du auswählst, um deine Fertigkeiten und Fähigkeiten zu verbessern, die dir neue Wahlmöglichkeiten im Kampf verleihen oder dir auf andere Weise helfen, deinen Charakter zu formen. Mehr zu Talenten findest du auf Seite 34.
- **Weitere Informationen:** Zu den weiteren wichtigen Aspekten deines Charakters, die du bestimmen und auf deinem Charakterbogen eintragen solltest, gehören seine Bewegungsrate (wie viele Felder kann der Charakter zurücklegen, wenn er im Kampf am Zug ist?), seine Rüstungsklasse, Ausrüstung und anderes. Siehe hierzu auch Seite 114.

Attributswerte

Beim Pathfinder-Rollenspiel besitzt ein Charakter sechs Hauptattribute, die **Attributswerte**. Diese beeinflussen nahezu alle seine Tätigkeiten und wie er reagiert, wenn andere ihn zu verletzen versuchen oder er mit anderen interagiert. Es handelt sich um folgende sechs Attribute:

- **Stärke:** Dieses Attribut deckt Muskel- und Körperkraft ab. Stärke ist das Bezugsattribut für **Nahkampf**.
- **Geschicklichkeit:** Dieses Attribut deckt Geschicklichkeit, Reflexe und Gleichgewicht ab. Es ist das Bezugsattribut für **Fernkampf**, Angriffen ausweichen, Heimlichkeit und akrobatische Handlungen. Zudem beeinflusst es, wer in einem Kampf zuerst an der Reihe ist.
- **Konstitution:** Dieses Attribut deckt Gesundheit und Ausdauer ab. Es bestimmt die Trefferpunkte eines Charakters und wie er bestimmten Effekten wie z.B. Gift widersteht, weshalb es für jeden ein wichtiges Attribut darstellt.
- **Intelligenz:** Dieses Attribut deckt Wissen und Logik ab. Die Anzahl der Fertikeitsränge, manche Fertigkeiten, Sprachen und andere mentale Elemente werden durch Intelligenz beeinflusst. Die magischen Fähigkeiten mancher Zauberkundiger basieren auf Intelligenz.
- **Weisheit:** Dieses Attribut deckt Intuition, Wahrnehmung und Willenskraft ab. Weisheit ist das Bezugsattribut, um vielen mentalen Effekten zu widerstehen und Hinterhalte zu bemerken. Die magischen Fähigkeiten mancher Zauberkundiger basieren auf Weisheit.
- **Charisma:** Dieses Attribut deckt Willensstärke, Ausstrahlung, Erscheinung und die Gabe zum Anführen ab. Charisma ist das Bezugsattribut für zwischenpersönliche Handlungen wie Freundschaften schließen, Bluffen und auch das Einschüchtern anderer. Die magischen Fähigkeiten mancher Zauberkundiger basieren auf Charisma.

Bei Attributswerten beträgt der Durchschnitt 10 oder 11. Ein Wert von 9 oder 8 bedeutet, dass dein Charakter auf diesem Gebiet leicht eingeschränkt ist, während ein Wert von 12 oder 13 heißt, dass er einen leichten Vorteil hat, wenn dieses Attribut ins Spiel kommt. Werte von 14 oder höher bedeuten, dass dein Charakter in diesem Bereich besonders fähig oder begabt ist. Aus der Volkszugehörigkeit eines Charakters (Elf, Gnom, Zwerg usw.) ergeben sich Boni und Mali auf unterschiedliche Attributswerte.

Sobald du dich für ein Charakterkonzept entschieden und deine ersten Entscheidungen getroffen hast, legst du deine Attributswerte fest. Hierzu gibt es mehrere Methode, die am häufigsten genutzt sind Auswürfeln und Werte von einer feststehenden Liste zuweisen. Dein SL teilt dir mit, welche Erschaffungsmethode du benutzen sollst.

Zufällig auswürfeln: Manche Spieler würfeln die Attributswerte ihrer Charaktere gern aus, da dies ein Element des Zufalls und der Ungewissheit der Charaktererschaffung hinzufügt. Würfle mit 4W6, entferne den Würfel mit dem niedrigsten Ergebnis und

addiere die Ergebnisse der übrigen drei zusammen, dann schreibe diese Summe auf ein Stück Schmierpapier oder an den Rand deines Charakterbogens. Mach dies insgesamt sechs Mal und weise die sechs Endergebnisse dann in beliebiger Reihenfolge deinen Attributen zu.

Werte zuweisen: Manche SL ziehen es vor, dass alle Charaktere den gleichen Start haben, so dass alle Spieler dieselben Werte für ihre Attribute nutzen müssen: 15, 14, 13, 12, 10 und 8. Wenn ihr diese Methode nutzt, beachte folgende Tipps:

- In welchem Attribut tut sich dein Charakter am meisten hervor? – Weise diesem Attribut 15 zu.
- Worin ist er am zweitbesten? – Weise diesem Attribut 14 zu.
- Wo liegt seine größte Schwäche? – Weise diesem Attribut 8 zu.
- Worin ist er Mittelmaß? – Weise deinem Attribut 10 zu.
- Weise die 13 dem Attribut unter den übrigen beiden zu, in dem dein Charakter im Vergleich besser ist, und die 12 dem anderen Attribut.

Natürlich gibt es noch andere Methoden zur Festlegung der Attributswerte – siehe hierzu auch Seite 15 im *Grundregelwerk*.

Stufenaufstieg

Im Laufe des Abenteuers erhält dein Charakter Erfahrung, so dass er neue Fertigkeiten erlernen und mächtiger werden kann. Dies wird als **Stufenaufstieg** bezeichnet. Manche SL verteilen **Erfahrungspunkte (EP)** für Erfolg im Kampf und bei anderen Herausforderungen; wenn ein Charakter genug EP erlangt hat, um einen bestimmten Schwellenwert zu überschreiten, steigt er in der Stufe auf. Andere SL legen in Abhängigkeit vom Handlungsverlauf fest, wann Charaktere die nächste Stufe erreichen; oft kommt es dann zu Stufenaufstiegen nach Abschluss eines Abschnitts des Abenteuers oder nach Überwinden einer beachtlichen Herausforderung.

Der Klassenleitfaden für deine Charakterklasse beschreibt alle Elemente deines Charakters, welche sich bei einem Stufenaufstieg verändern.

Nützliche Materialien

Dieser Band mag voller Ratschläge und Hilfestellungen sein, wie man einen Charakter erschafft, doch wie bereits erwähnt, benötigst du auch das *Grundregelwerk* oder Zugang zum Pathfinder-Referenzdokument. Solltest du häufig spielen, lohnt es sich, ein eigenes *Grundregelwerk* zu besitzen, in welchem du wichtige Seiten markieren und Regeln zu deinen Zaubern oder Fähigkeiten nachschlagen kannst, während andere Spieler an der Reihe sind, so dass du den Spielfluss nicht ausbremsst.

Ebenso kann eine Spielergruppe sich zwar die Würfel teilen, es ist aber angenehmer und bequemer, eigene Würfel zu besitzen. Lege dir daher den üblichen Satz an Rollenspielwürfeln zu. Falls du einen Zauberkundigen spielen solltest, machen zusätzliche W6 Sinn, da viele magische Effekte (z.B. der Schaden des Zaubers *Feuerball* oder die Heilung durch die Fokussierte Energie eines Klerikers) mit Hilfe mehrerer W6 ausgewürfelt werden. Viele SL verfügen über Miniaturensammlungen und können ihren Spielern Figuren zur Verfügung stellen, um die Charaktere zu repräsentieren, es kann aber sein, dass du eine eigene Miniatur haben möchtest. Du kannst vorbereitete Plastikfiguren oder unbemalte Miniaturen erwerben und selbst bemalen. Eine andere Option sind Pappaufsteller, wie sie z.B. in der *Pathfinder-Einsteigerbox* enthalten sind. Weitere Optionen findest du z.B. im F-Shop von Ulisses, so gibt es auch vorbereitete Pathfinder-Miniaturen.

Der SL dagegen braucht einige andere Werkzeuge, auf welche im *Grundregelwerk* auf Seite 8 eingegangen wird.

Bereit zur Charaktererschaffung?

Blätter um und befasse dich mit den Fragen zur Wahl eines Konzeptes oder sieh dir in Frage kommende Konzepte ab Seite 14 an.

CHARAKTERKONZEPTE

Im Pathfinder-Rollenspiel gibt es für Spielercharaktere Hunderte an Optionen, so dass es im Grunde eine unbegrenzte Anzahl möglicher Kombinationen gibt, um die Begabung eines Charakters im Kampf und im Gespräch und bei zahllosen anderen Situationen zu bestimmen, die im Rahmen des Rollenspiels aufkommen. Um diese Menge an Möglichkeiten etwas einzugrenzen und dir zu helfen festzulegen, welche Art von Held du spielen möchtest, bietet der *Spieleerrätegeber* 26 **Charakterkonzepte**. Dabei handelt es sich um ikonische Fantasytypen, die unterschiedliche Ansätze abdecken hinsichtlich mächtiger Krieger, Hüter der Natur, Meister der arkanen Magie, gläubiger Streiter der Götter usw.

Die Liste dieser Charakterkonzepte beginnt auf Seite 14. Du kannst die folgenden Fragen beantworten, um dich im Vorfeld bereits auf ein oder zwei Konzepte festzulegen, oder dir die Auflistung ansehen und ein Konzept auswählen, dessen Beschreibung oder grafische Darstellung dir zusagt. Sobald du ein Konzept ausgewählt hast, bist du direkt auf dem Weg zur Erschaffung deines Charakters!

Hinweis: Charakterkonzepte findest du bislang ausschließlich in diesem Band. Wenn du andere Pathfinder-Bücher liest, wirst du feststellen, dass dort von Volks- und Klassenzugehörigkeit und individuellen Charakteraspekten gesprochen wird, welche zwar eigentlich Teil eines Konzeptes sind, aber es wird nicht direkt auf Charakterkonzepte verwiesen.

DIE WAHL EINES KONZEPTE

Es folgen einige Fragen zum Stil deines Charakters und wie er die Lösung von Problemen angeht. Deine jeweiligen Antworten schicken dich entweder zu einer anderen Frage weiter oder führen zu einer Konzeptempfehlung. Sollte dir eine Empfehlung nicht liegen, dann beginne noch einmal von vorn oder sieh dir die Auflistung der Konzepte an, bis du etwas findest, das dich anspricht.

1. Zu Kampfbeginn...

- A. ... ziehe ich meine Waffe und werfe mich ins Getümmel! Weiter mit Frage 2.
- B. ... ermutige ich meine Verbündeten und weise sie an, unsere Feinde anzugreifen. Weiter mit Frage 3.
- C. ... bewege ich mich schnell von Gegner zu Gegner, schlage mehrfach zu und ducke mich schließlich weg, damit ich aus ihrer Reichweite komme. Weiter mit Frage 4.
- D. ... wirke ich mächtige Zauber, um den Gegner niederzustrecken. Weiter mit Frage 5.
- E. ... seufze ich laut, wieso es meine Freunde nur immer schaffen, uns derart in Schwierigkeiten zu bringen. Weiter mit Frage 6.

2. Im Kampf hält mich Folgendes am Leben:

- A. Meine Rüstung. Je dicker, umso besser! Weiter mit Frage 7.
- B. Meine Ausdauer. Ich bin einfach zu zäh zum Sterben! Siehe die Konzepte **Berserker** (Seite 14) oder **Brecher** (Seite 16).
- C. Geschwindigkeit. Ich bin so schnell, dass niemand mich berühren kann! Weiter mit Frage 4.
- D. Kraft! Ich schlage so hart zu, dass dann nichts mehr steht und zurückschlagen könnte! Weiter mit Frage 8.
- E. Magie. Ich habe derart viele schützende Zauber, dass andere Charaktere neidisch werden. Weiter mit Frage 9.



3. Der beste Verbünde ist jemand, der...

- A. ... sich an meiner Seite dem Feind entgegenstellt. Weiter mit Frage 2.
- B. ... von mir herbeigezaubert wird. Weiter mit Frage 10.
- C. ... mir treu zur Seite steht wie ein Tierbegleiter. Weiter mit Frage 11.
- D. ... sich ins Gefecht stürzt, während ich mich im Fernkampf betätige. Weiter mit Frage 12.
- E. ... mir nicht im Weg steht, während ich zeige, wie unglaublich toll ich bin! Siehe das Konzept **Kreuzfahrer** (Seite 21).



4. Ich gewinne Kämpfe, indem ich...

- A. ... Gegner mit dem Bogen aus der Ferne erledige. Siehe das Konzept **Bogenschütze** (Seite 15).
- B. ... alle möglichen Tricks und Manöver nutze, um eine Gegner zu entwaffnen, zu Fall zu bringen und herumzuschleudern. Siehe das Konzept **Manöverspezialist** (Seite 23).
- C. ... schnell zuschlage und Gegenangriffen problemlos ausweiche. Weiter mit Frage 13.
- D. ... auf die perfekte Gelegenheit warte, z.B. bis der Gegner mich ganz vergessen hat, und mir dann seine Schwachstelle vornehme. Siehe die Konzepte **Dieb** (Seite 16) oder **Lebender Schatten** (Seite 22).





5. Man kann meine Zauberkunst so beschreiben:

- A. Zerstörerisch. Explosionen, Meteoriten und gewaltige telekinetische Hämmer sind wunderbare Dinge! Siehe die Konzepte **Feuerkind** (Seite 18) oder **Zorn der Natur** (Seite 27).
- B. Unterstützend. Ich verleihe meinen Verbündeten gern zusätzliche Stärke. Siehe das Konzept **Troubadour** (Seite 26).
- C. Defensiv. Ich schütze mich und andere vor Schaden und heile unsere Verletzungen. Siehe die Konzepte **Heiler** (Seite 19) oder **Sterndeuter** (Seite 25).
- D. Trügerisch. Ich trickse meine Gegner gern aus! Siehe die Konzepte **Illusionist** (Seite 19) oder **Gauner** (Seite 18).
- E. Vielseitig. Ich habe Zauber für alle Gelegenheiten! Siehe das Konzept **Traditioneller Zauberer** (Seite 26).



6. Ich gelange folgendermaßen ohne einen Kampf mit den Wachen ins Schloss:

- A. Ich suche mir einen unbewachten Winkel aus und sprengte mit meiner Magie ein Loch in die Mauer! Siehe die Konzepte **Feuerkind** (Seite 18) oder **Zorn der Natur** (Seite 27).
- B. Ich verkleide mich und meine Begleiter, so dass man uns einfach hineinlässt. Siehe die Konzepte **Illusionist** (Seite 19) oder **Gauner** (Seite 18).
- C. Ich schleiche mich durch ein Turmfenster ins Schloss, entriegele das Tor und lasse die Zugbrücke hinab. Siehe die Konzepte **Dieb** (Seite 16) oder **Lebender Schatten** (Seite 22).
- D. Ich nutze meine Magie, um vorherzusagen, wann die Wachen abgelenkt sind, und schleiche genau dann an ihnen vorbei. Siehe die Konzepte **Sterndeuter** (Seite 25) oder **Traditioneller Zauberer** (Seite 26).
- E. Mit klugen Wortspielen bezaubere oder verwirre ich die Wachen, damit sie uns vorbeilassen. Siehe die Konzepte **Dieb** (Seite 16), **Gauner** (Seite 18) oder **Troubadour** (Seite 26).
- F. Ich zaubere eine Kreatur herbei, welche die Wachen vom Tor fortlocken soll, so dass wir unbemerkt hineinkommen. Siehe die Konzepte **Beschwörer** (Seite 15) oder **Engelskind** (Seite 17).





7. Ich bin nicht nur eine polierte, wandelnde Rüstung, sondern zudem...

- A. ... ein hochbegabter Krieger, der einen mächtigen Schild führt! Siehe das Konzept **Schildkämpfer** (Seite 24).
- B. ... ein Meister des berittenen Kampfes, der seine Gegner niederreitet! Siehe das Konzept **Ritter** (Seite 23).
- C. ... ein Heiliger Krieger, der die Macht seines himmlischen Schutzherrn einsetzt! Siehe die Konzepte **Kämpfender Priester** (Seite 20) oder **Kreuzfahrer** (Seite 21)
- D. ... eine Bestie auf dem Schlachtfeld! Diese Rüstung soll eigentlich nur verhindern, dass das Blut meiner Feinde meine Kleidung einsaut... Siehe das Konzept **Rohling** (Seite 24).



8. Woher stammt all diese Kraft?

- A. Ich trainiere jeden Tag lang und hart, um meine gewaltige Waffe effizient führen zu können. Siehe das Konzept **Rohling** (Seite 24).
- B. Wenn mich der Zorn packt, ergreift mich manchmal auch ein wenig der Wahnsinn... Siehe das Konzept **Berserker** (Seite 14).
- C. Ich führe zwei Waffen, das macht mich zwei Mal so tödlich! Siehe das Konzept **Krieger mit zwei Waffen** (Seite 22).
- D. Ich nutze die Kraft der Natur, verwandle mich in ein Tier und zerfetze meine Gegner! Siehe das Konzept **Krieger der Natur** (Seite 21).
- E. Ich verliere mich im Augenblick und zerstöre alles in Sichtweite – manchmal beinhaltet dies das Mobiliar, manchmal auch meine Gegner. Und manchmal benutze ich Möbelstücke, um meine Gegner zu zerstören. Siehe das Konzept **Brecher** (Seite 16).



9. Wenn ich nur einen Zauber wirken könnte, ehe es zum Nahkampf kommt, wäre dies...

- A. ... ein mir von meiner Gottheit verliehener Segen, der meine Stärke und Zähigkeit verbessert. Siehe das Konzept **Kämpfender Priester** (Seite 20).
- B. ... ein Verwandlungsauber, um als Geschöpf aus reinem elementarem Feuer meine Feinde zu verbrennen. Siehe das Konzept **Krieger der Natur** (Seite 21).
- C. ... ein Schutzzauber, der mich mit einer arkanen Rüstung umgibt, während ich mir Klauen wachsen lasse, um den Feind zu zerfetzen! Siehe das Konzept **Drachkind** (Seite 17).



10. Wenn ich eine Armee benötige, nutze ich meine Magie, um Folgendes herbeizuzaubern:

- A. Engel und celestische Tiere aus dem Himmel, um das Böse zu bekämpfen. *Siehe das Konzept Engelskind (Seite 17).* 
- B. Was immer ich will! Wenn es die Lage erfordert, hole ich mir Dämonen, Elementare, Himmlische Wesen, Monster oder Tiere! *Siehe das Konzept Beschwörer (Seite 15).* 
- C. Tiere, fleischfressende Pflanzen und andere Wesen der Natur. *Siehe das Konzept Tierfreund (Seite 25).* 
- D. Was auch immer den Feind ablenkt und mir die Zeit verschafft, meine Lieblingszauber zu wirken. *Weiter mit Frage 5.*

11. Im Kampf dient mir mein Tierbegleiter als...

- A. ... treues Reittier, auf dessen Rücken ich in die Schlacht stürme! *Siehe das Konzept Ritter (Seite 23).* 
- B. ... fähiger Kampfgefährte, der mir die Feinde vom Hals hält, während ich sie mir im Fernkampf vornehme. *Siehe das Konzept Bogenschütze (Seite 15).* 
- C. ... tapferer Nahkämpfer, den meine mächtigen Zauber noch machtvoller machen. *Siehe das Konzept Tierfreund (Seite 25).* 

12. Am effektivsten unterstütze ich meine Verbündeten mit...

- A. ... inspirierenden Worten und Liedern, welche ihre Angriffe leiten. *Siehe das Konzept Troubadour (Seite 26).* 
- B. ... heilender Magie, welche ihre Wunden verschwinden und sie weiterkämpfen lässt. *Siehe das Konzept Heiler (Seite 19).* 
- C. ... Magie, welche sie vor Schaden schützt, ihre Schläge leitet und unseren Sieg vorhersagt. *Siehe das Konzept Sterndeuter (Seite 25).* 
- D. ... arkanen Tricks, welche unsere Gegner verwirren und uns im Vergleich großartig wirken lassen. *Siehe die Konzepte Gauner (Seite 18) oder Illusionist (Seite 19).*  

13. Meine bevorzugte Waffe ist...

- A. ... schwer, mächtig und zerschmettert die Rüstungen und Knochen meiner Feinde! *Siehe die Konzepte Brecher (Seite 16) oder Rohling (Seite 24).*  
- B. ... diese und die andere! Zwei Waffen! *Siehe das Konzept Krieger mit zwei Waffen (Seite 22).* 
- C. ... ein einfacher Kampfstab oder ähnliches – oder auch nur meine Fäuste, Füße, Ellbögen und Knie! *Siehe die Konzepte Kampfkünstler (Seite 20) oder Manöverspezialist (Seite 23).*  
- D. Ich brauche keine Waffen! Meine magische Blutlinie ermöglicht es mir, mit Klauen und Zähnen anzugreifen. *Siehe das Konzept Drachenkind (Seite 17).* 

Da du nun einen Konzeptvorschlag haben solltest, schlag diesen in der auf der nächsten Seite beginnenden Auflistung nach. Neben jedem Konzept findest du einen Kasten, der dir mitteilt, zu welcher Klasse es gehört. Solltest du mit diesem Konzept dann zufrieden sein, dann schlage die genannte Seite auf und beginne mit der Charaktererschaffung!

Solltest du bereits mit den Grundklassen des Pathfinder-Rollenspiels ein wenig vertraut und nicht an einem Charakterkonzept interessiert sein, dann blättere weiter zu Seite 40 und schau dir die Klassenleitfäden an, um mit der Charaktererschaffung zu beginnen.

AUFLISTUNG DER CHARAKTERKONZEPTE

Die in diesem Band aufgeführten 26 Charakterkonzepte spiegeln jedes eine Klasse wieder – eine Sammlung heldenhafter Fähigkeiten, die jeweils eine große Bandbreite möglicher Konzepte verkörpert, seien es Heilige Streiter, Arkane Gelehrte, nur für ihre Kampfkunst lebende Krieger oder Verteidiger der Natur. Jede Klasse des Pathfinder-Rollenspiels kann auf zahlreiche Weisen modifiziert und angepasst werden, so dass eine große Vielfalt interessanter und spannender Charaktere erstellt werden kann. Die hier vorgestellten Charakterkonzepte sind Möglichkeiten, eine Klasse auf das jeweilige Thema auszurichten, so dass die Charaktererschaffung beschleunigt und vereinfacht wird. Ein Konzept ist zudem ein Leitfaden, wenn dein Charakter mächtiger wird und neue Fähigkeiten erlangt (siehe Seite 36, Stufenaufstieg). Jedes Charakterkonzept wird durch ein eigenes Symbol repräsentiert, welches im gesamten Band Verwendung findet:



Die folgenden Charakterkonzepte decken unterschiedliche Möglichkeiten ab, wie man an die 11 Klassen des *Grundregelwerkes* herangehen kann, schöpfen die Optionen aber bei Weitem nicht aus. Sobald du die Charaktererschaffung gemeistert hast und die Spielregeln beherrschst, kannst du auf vorgefertigte Charakterkonzepte verzichten und mit eigenen Ideen und Konzepten experimentieren. Nachdem du ein Konzept ausgewählt hast, schlage die am Ende des dazugehörigen Kastens aufgeführte Seite auf, um dich über die jeweilige Klasse zu informieren.

Ferner gehört jeder Pathfindercharakter einem Volk an, wobei jedes Volk wiederum eine Vielfalt an Leuten und Kulturen auf der Pathfinder-Hintergrundwelt repräsentiert. Das *Grundregelwerk* enthält sieben Völker: Elfen, Gnome, Halb-Elfen, Halblinge, Halb-Orks, Menschen und Zwerge. Mehr über diese Völker findest du im entsprechenden Abschnitt auf den Seiten 28-29 heraus. Wichtig zu wissen ist aber, dass jedes Volk über andere Vor- und Nachteile verfügt (auch bekannt als „Volksmerkmale“), durch welche es für manche Klassen und Konzepte besser als für andere geeignet ist. Dies liegt meistens daran, auf welche Attributswerte (siehe Seite 9) Angehörige des jeweiligen Volkes Boni erhalten oder ob sie über angeborene Eigenschaften verfügen, die ihnen Vorteile verschaffen. Jedes Charakterkonzept enthält auch Hinweise, welche Völker sich dafür gut eignen. Du kannst die Volkszugehörigkeit deines Charakters unter Optimierungsgesichtspunkten oder auf Basis persönlicher Vorlieben wählen, vielleicht richtet sich deine Wahl auch nach Vorgaben der Abenteuerhandlung. Solltest du dich bei der Wahl der Volkszugehörigkeit überfordert fühlen, dann stellt das erste im Konzept erwähnte Volk stets eine gute Wahl dar.

BERSERKER

Der Berserker brüllte und schlug wieder und wieder zu. Seine Axt mähete durch Gliedmaßen wie eine Sense durch das hochstehende Korn. Sein eigenes Blut lief ihm über die Brust, vermischte sich mit dem anderer und verfärbte seine schmutzige Fellkleidung zu einem entsetzlichen Blutrot.

Von seiner Stellung hinter dem zerfallenden Denkmal schoss Tyn einen Pfeil ab, dann ging er wieder in Deckung und blickte zu Cara. „Bei den Göttern, sieh dir das an! Glaubst du, er wird jemals innehalten?“

Die Heilige Streiterin nickte mit ernstem Gesicht. „Wenn sie alle tot sind – oder er selbst.“

Ein Berserker besitzt die Fähigkeit, in einen furchtbaren Kampfrausch zu verfallen, der ihm übermenschliche Kraft, Widerstandsfähigkeit und Willenskraft auf Kosten seines Selbsterhaltungstriebes verleiht. Im Zorn ist er fähig, Gegner mit unvorhersehbaren Angriffen, schnellen Reflexen und unglaublicher Beweglichkeit zu überraschen. Der Berserker lernt, mehrere Kreaturen mit einem Streich seines Schwertes zu töten und kann selbst dann noch in seiner Wut gegen alle Widernisse ankämpfen, wo andere Krieger die Waffen strecken würden. Niemand schlägt härter zu oder kann derart viel Schaden ertragen.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Halb-Orks sind klassische Berserker, da ihre angeborene Wildheit gut zur großen Ausdauer des Berserkers passt. Aber auch Zwerge sind unglaublich ausdauernd und ihre natürliche Resistenz gegen Magie verbindet sich gut mit der Magieresistenz eines Berserkers.



Nutzt die Macht des Kampfrausches, um Gegner zu töten

Widerstandsfähig gegen feindliche Magie

Kann erlernen, Wunden zu ignorieren, die andere Helden töten würden

Weiter auf Seite 40 bei der Klasse **Barbar**.



BESCHWÖRER

Larig schnappte nach Luft, als Rasims Monster sich auf die Goblins stürzte und sie furchterfüllt in die Flucht schlug.

„Du hast gerade einen Dämonen herbeigezaubert!“ krächzte er.

„Einen Teufel, um genau zu sein“, antwortete Rasim.

„Und?“

„Und?“ echote Larig mit aufgerissenen Augen. „Das sind böse Wesen.“

„Ja, und?“

„Aber... aber du verbündest dich mit Monstren! Was ist mit deiner Seele?“ Rasim lächelte. „Ah! Ach, Larig... ich bin doch schon mit dir unterwegs...“

Der Beschwörer glänzt, wenn er diverse Kreaturen von anderen Existenzebenen herbeizaubern kann, sei es aus dem Himmel, der Hölle, den Elementarebenen oder aus anderen Ebenen. Er setzt diese vorübergehenden Verbündeten als Waffen, Verteidiger und Diener ein. Zudem kann er die kämpferischen Fähigkeiten seiner Verbündeten verbessern, indem er sie schneller handeln, härter zuschlagen und Angriffen widerstehen lässt. Als Zauberkundiger, der seine Magie von der Pike auf in vertieften Studien erlernt hat, neigt der Beschwörer dazu, mehr über die unterschiedlichsten Gebiete zu wissen, als jene, deren Können auf Kraft oder Persönlichkeit basieren.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Menschen geben exzellente Beschwörer ab, verfügen sie doch über angeborene Flexibilität, die ihnen hilft, die Techniken zu erlernen, um das Maximum aus ihren Herbeirufungszaubern zu gewinnen. Elfen stellen ebenfalls eine Option dar, da sie von Natur aus magisch begabt sind und ihr Malus auf Konstitution weniger hinderlich ist, wenn ein Gegner sich erst durch eine Armee herbeigezauberter Kreaturen arbeiten muss, um zum Beschwörer vorzustoßen.



➤ Zaubert Verbündete herbei und stärkt sie

➤ Wirkt Zauber, um sich zu schützen und Freunde zu stärken

➤ Kann erlernen, unglaublich mächtige Kreaturen herbeizuzaubern

Weiter auf Seite 82 bei der Klasse **Magier**.

BOGENSCHÜTZE

„Sorgt dafür, dass mir die Pfeile nicht ausgehen,“ sagte die Fremde, „den Rest übernehme ich.“

„Du kannst sie unmöglich alle töten.“ Der Bürgermeister raufte sich die schütterten Haare mit seinen knubbeligen Händen. „Es sind Dutzende von Orks da draußen, sie werden über die Mauer sein, ehe du überhaupt zum zweiten Schuss kommst.“

Als Antwort fuhr die Bogenschützin herum, legte einen Pfeil auf und feuerte ihn ab. Der Pfeil verschwand außer Sicht und als nächstes erklang in der Ferne ein gutturaler Schrei.

„Pfeile“, sagte sie. „Viele Pfeile. Jetzt.“

Ein Bogenschütze ist ein Meister des Fernkampf, welcher sich in der Regel auf den Umgang mit dem Bogen konzentriert. Im Gegensatz zu traditionellen Bogenschützen erhält er aber eine Reihe naturorientierter Fähigkeiten, welche ihn zu einem fähigen Helden machen, welcher Gegner verwirren, Gegenangriffen entkommen und selbst die schwierigste Beute aufspüren kann. Zudem erhält er einen treuen Tiergefährten, welcher auf seinen Rücken aufpasst und seine Beute angreift, um ihm genug Zeit zu erkaufen, noch einen Pfeil abzufeuern. Der Bogenschütze glänzt besonders im Kampf mit seinen „Erzfeinden“ – Angehörigen einer jener Kreaturenkategorien, die zu besiegen er geschworen hat. Ferner kennt er eine Handvoll von Naturzaubern.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Der Einsatz von Pfeil und Bogen basiert auf Geschicklichkeit, weshalb Elfen dank ihres Bonus auf Geschicklichkeit hervorragende Bogenschützen abgeben. Auch Halb-Elfen und Halb-Orks ergeben gute Bogenschützen, da sie über exzellente Sicht verfügen und Gegner sogar im Dunkeln entdecken können.



➤ Schaltet Gegner aus der Entfernung mit Fernkampfaffen aus.

➤ Kämpft zusammen mit einem treuen Tiergefährten.

➤ Kann erlernen, einen wahren Pfeilhagel abzufeuern.

Weiter auf Seite 108 bei der Klasse **Waldläufer**.



Wandelt
Kampfrausch in rohe
Kraft um

Nimmt sich Gegner
wie Hindernisse vor

Kann Türen
eintreten, Waffen
zerbrechen und
Schädel einschlagen.

Weiter auf Seite 40 bei
der Klasse **Barbar**.

BRECHER

Sascha sass im Schneidersitz vor der Tür und seufzte. „Das ist ein sehr hochwertiges Schloss. Macht es euch besser bequem, das wird eine Weile dauern.“

„Kein Zeit“, brummte Imani. „Zur Seite.“

„Was...“ setzte Sascha an und sprang dann hastig zur Seite, als Imani auf die Tür zustürmte, die gepanzerte Schulter voran.

Splitter flogen, als die Tür mit lautem Krachen aus den Angeln gebrochen wurde und ein paar Meter in den dahinterbefindlichen Gang flog.

„Wozu habt ihr mich eigentlich mitgenommen?“ fragte Sascha.

Imani zuckte mit den Schultern und rieb sich den Nacken. „Zur moralischen Unterstützung.“

Der Brecher verfällt in einen zerstörerischen Kampfrausch, bei dem er Gegenständen ebenso viel Schaden zufügt wie seinen Gegnern. Die Kräfte, welche er während des Kampfrausches besitzt, ermöglichen es ihm, andernfalls unüberwindbare Hindernisse umzureißen. Angesichts eines solchen Wüters entscheiden sich die meisten Gegner zur Flucht. Und wenn die ersten laufen, genügt ein stummer Blick des Brechers, auch den Rest in die Flucht zu schlagen. Wenn ein Brecher an Macht gewinnt, kann er riesige Gegner niedermachen, Brückenseile zerreißen und sogar durch Wände hindurchbrechen.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Halb-Orks sind aufgrund ihrer Hintergrundgeschichte und ihrer passenden Volksmerkmale eine großartige Wahl für dieses Konzept. Menschen und Halb-Elfen können ebenfalls Stärke priorisieren und zu effektiven Brechern werden. Zwerge ergeben aufgrund ihrer Widerstandskraft und anderen Volksmerkmalen gute Brecher. Und obwohl Gnome und Halblinge dieses Konzept nicht wirklich effektiv ausfüllen können, geben sie unerwartete und zumindest amüsante Brecher ab.



Führt präzise
Schläge, um Gegner
auszuschalten

Neutralisiert
Schlösser und Fallen

Kann sich unbemerkt
an gefährliche Orte
schleichen und
diese auch wieder
verlassen

Weiter auf Seite 102
bei der Klasse **Schurke**.

DIEB

Der Ritter betrachtete den Neuankömmling zweifelnd. „Weißt du wirklich, was du da tust, Ariako? Ich habe mich dir nicht angeschlossen, um mich nun unter Diebe zu mischen.“

„Diebe?“ Der Fremde lächelte und schüttelte den Kopf. „Wenn ich deinen Chef da richtig verstehe, soll ich euch helfen, in das Privathaus eines Magiers einzubrechen – eines rechtmäßigen, wenn auch moralisch widerwärtigen Bürgers des Königreiches. Dann soll ich euch helfen, seine Sicherheitsmaßnahmen auszuschalten, während ihr seinen angeheuertem Verteidigern aus dem Weg geht oder sie gleich abschlachtet.“ Das Lächeln wurde zu einem Grinsen. „Alle Abenteurer sind Diebe, mein Freund. Manche von uns stehen nur zu ihrem Handwerk.“

Der Dieb ist ein Meister einer finsternen Kunst – er ist in Heimlichkeit, Täuschung, Sabotage und diversen sozialen Situationen ausgebildet. Er ist äußerst qualifiziert im Umgang mit Schlössern und Fallen und dank einer Vielfalt weiterer Fertigkeiten ein großartiger Problemlöser. Auch im Kampf kann er sich sehen lassen, da er die Schwachstellen eines Gegners nutzt, um diesen an seinen verwundbarsten Stellen zu treffen.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Halblinge sind geborene Diebe, da dieses Konzept ihre angeborene Geschicklichkeit, natürliche Eleganz, Wahrnehmung und geringe Größe nutzt. Auch Halb-Elfen sind exzellente Diebe, da sie aufgrund ihres angeborenen Fertigungsfokus auf ihren bevorzugten Gebieten besser sind. Diebe, welche oft in Grüfte und Gewölbe hinabsteigen, können sehr von der zwergischen Gabe, unterirdische Gefahren zu entdecken und Wertsachen einschätzen zu können, profitieren. Die anderen Völker eignen sich ebenfalls als Diebe.





DRACHENKIND

„Schnappt euch den Zauberer!“ brüllte der Piratenkapitän. „Diese Typen sind aus der Ferne gefährlich, aber wenn man sie erst einmal erreicht hat, fallen sie fast von selbst auseinander! Und der da hat nicht mal eine richtige Waffe!“ Um seine Worte zu unterstreichen, rannte der Kapitän im Zickzack geduckt auf Regar zu. Zu seiner Überraschung hörte dieser auf zu zaubern und stand nur da, ohne sich zu bewegen, selbst als der Pirat ihn am Arm packte. „Hab dich!“

„Korrekt“, entgegnete Regar und hob eine weiche, gutgepflegte Hand. Zum Schrecken des Piraten streckten sich die Finger und verhärteten sich zu mächtigen Klauen. „Und nun erlaubt mir, Euch zu zeigen, was man wirklich unter einer *richtigen* Waffe versteht...“

Ein Drachenkind hält sich nicht zaubernd aus allem Getümmel heraus, sondern kämpft an vorderster Linie. Die Krallen, welche er sich wachsen lassen kann, gleichen aus, dass er nicht mit Waffen umgehen kann, während seine magischen Stärkungszauber sein eher mittelmäßiges Kampfkönnen ausgleichen. Sofern er sich kurz vorbereiten kann, kann er Seite an Seite mit abgeharteten Soldaten kämpfen und zugleich machtvolle, zerstörerische Magie für andere Gegner in Reserve halten.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Halb-Elfen, Halb-Orks und Menschen ergeben oft die besten Drachenkinder, da sie Charisma oder Stärke erhöhen können, die wichtigsten Attribute eines solchen Hexenmeisters, ohne dafür andere Attribute zu vernachlässigen, wie es bei anderen Völkern der Fall wäre.



Drakonisches Erbe verleiht zerstörerische magische Macht

Kämpft wild mit Klauen

Kann erlernen, einen tödlichen Energiestoß auszuatmen.

Weiter auf Seite 60 bei der Klasse Hexenmeister.



ENGELSKIND

„Die gehören der Stadtwache“, sagte die Frau und deutete mit ihrem Stab auf Jessens Karren voller gestohlener Waffen. „Ich kann sie dir leider nicht überlassen.“

„Ah, wirklich?“ höhnte Jessen. „Und du willst mich aufhalten, Weib? Du und welche Armee?“

Die Frau lächelte süßlich und schnippste mit den Fingern. Hinter ihr erschien eine Gruppe geflügelter Wesen mit harten Augen. „Diese Armee.“

In den Adern eines Engelskindes fließt ein Tropfen himmlischen Blutes und verleiht diesem Hexenmeister die Macht, in Notzeiten die Unterstützung himmlischer Mächte anzurufen. Er lenkt seine Feinde mit Verzauberungen ab und tötet sie zusammen mit seiner kleinen Gruppe himmlischer Verbündeter. Sollte ein gegnerischer Zauberkundiger versuchen, eigene magische Diener herbeizuzauern, verbannt das Engelskind diese, kaum dass sie aufgetaucht sind. Mit angeborenem Charme und magischen Zwängen kann der Hexenmeister seine Gegner dazu bringen, ihre Geheimnisse zu offenbaren, sich zu ergeben oder sich ihm sogar anzuschließen. Manche seiner Zauber stärken auch die Kampffähigkeiten seiner Anhänger.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Gnome und Halblinge ergeben wunderbare Engelskinder aufgrund ihrer Charismaboni, ist Charisma doch eines der Schlüsselattribute eines Engelskindes. Menschen, Halb-Elfen und Halb-Orks können dank ihrer flexiblen Boni dieses Konzept ebenfalls gut ausfüllen, können sie doch auf diese Weise ihr Charisma anheben.



Zaubert celestische Verbündete herbei, die an seiner Seite kämpfen

Nutzt angeborene magische Macht, um Zauber zu wirken

Kann lernen, noch mächtigere Verbündete herbeizurufen.

Weiter auf Seite 60 bei der Klasse Hexenmeister.



Sprengt Gegner mit wilder, zerstörerischer Magie

Erleidet durch bestimmte Energiearten weniger oder keinen Schaden

Kann lernen, sich in ein Wesen aus lebendem Feuer zu verwandeln.

Weiter auf Seite 60 bei der Klasse **Hexenmeister**.

FEUERKIND

„Rennt!“ schrie die Hexenmeisterin. „Ich halte sie auf!“ Und ehe jemand antworten konnte, ließ sie direkt vor ihren Füßen einen gewaltigen Feuerball explodieren, welcher den gesamten Korridor in Flammen hüllte. Monster schrien, während sie verbrannten.

„Ich kann es nicht glauben“, flüsterte Jana. „Nach all diesen rotnasigen Kommentaren opfert sie sich, damit wir entkommen?“

„Das wäre nun doch übertrieben gewesen“, erklang eine vertraute Stimme und der Rauch teilte sich. Die Hexenmeisterin stand unverletzt zwischen den Aschehaufen, die eben noch ihre Feinde gewesen waren.

Ein Feuerkind ist ein Hexenmeister, welcher die zerstörerischsten Aspekte der arkanen Magie nutzt und gnadenlos Explosionszauber in den Kampf schleudert, um Dutzende von Gegnern zu töten. Er kann die Art des Schadens seiner Zauber verändern, um sie an die Schwächen seiner Ziele anzupassen – eben nutzt er Feuer und im nächsten Moment Elektrizität. Wenn er an Macht gewinnt, entwickelt er gegen diese Energien auch Resistenz, so dass er selbst im Wirkungsbereich eines Explosionszaubers stehen und unverletzt bleiben kann, während jene ausgelöscht werden, die seinen Zorn erweckt haben.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Die obsessive Neugier und Hartnäckigkeit von Gnomen macht dieses Volk für dieses Konzept geeignet, zumal ihre Volksmerkmale gut zur Klasse des Hexenmeisters passen. Halb-Orks wissen das Feuer zu schätzen und können dank ihrer Wildheit selbst tödlich verletzt noch einen letzten Zauber wirken. Auch Halblinge geben gute Feuerkinder ab, da sie aufgrund ihrer geringen Größe und ihres Geschicklichkeitsbonus Angriffen ausweichen können, während sie Zauber wirken.



Meister der Verkleidung, Infiltration, Beredsamkeit und des Entkommens

Stärkt die natürlichen Fähigkeiten seiner Verbündeten

Verwirrt Gegner mit Zaubern, die den Geist vernebeln.

Weiter auf Seite 46 bei der Klasse **Barde**.

GAUNER

„Ich versichere Euch, Herr, dass die Gegenseite unmöglich unsere Verteidigungen überwinden kann.“ Der Sklavenhändler lächelte und seine Schweineäuglein verschwanden beinahe hinter den Fettschichten seiner Wangen. „Egal welche Unruhestifter gegen unsere Geschäfte vorgehen wollen – Gold klumpt immer noch lauter als ihre Worte. Einhundert Söldner stehen zwischen uns und diesen sklavenbefreienden Hunden. Ihr seid völlig sicher in dieser Festung.“

„Lieber Crestin, es ist so freundlich von dir, dass du dir solche Sorgen um mein Wohlergehen machst.“ Während der Neuankömmling sprach, schienen seine Gesichtszüge in Bewegung zu geraten und aus dem Gesicht des Edlen Gareth wurde ein dem Sklavenhändler nur zu bekanntes Frauengesicht. „Allerdings mache ich mir weitaus mehr Sorgen um das deine...“

Ein Gauer ist ein Experte darin, als jemand oder etwas aufzutreten, das er nicht ist. Er kann sich vor den Augen aller verbergen und lernt schließlich auch, sich und seine Verbündeten zu verkleiden. Wo andere unnötig Ressourcen bei endlosen Kämpfen verschwenden, trickst der Gauner die Gegner aus, dass sie einfach den Weg frei machen und sogar noch eine Entschuldigung murmeln. Wenn ein Gauner kämpfen muss, nutzt er magische Bardenauftritte, um seine Verbündeten zu stärken, damit sie den Sieg davontragen.

Wahl der Klassenzugehörigkeit: Halblinge und Gnome wissen Trickerei zu schätzen und verfügen auch über passende Volksmerkmale, sei es das akrobatische Können eines Halbblings oder die angeborene Gabe eines Gnomes für Illusionen. Da Menschen und Halb-Elfen hinsichtlich ihrer Fertigkeiten anpassungsfähig sind und in vielen Situationen improvisieren können, ergeben auch sie gute Gauner.





HEILER

Der Heiler seufzte, als er einen weiteren Pfeil aus Ostogs Leib zog und auf einen rasch wachsenden Haufen fallen ließ. „Weißt du, Ostog, wenn du doch nur eine Rüstung tragen würdest, könnte ich meine Magie für andere Dinge nutzen.“

Ostog grunzte. „Rüstung ist für Feiglinge.“

„Und für Leute, die wissen, dass sie sterblich sind.“ Der Heiler flüsterte ein Gebet und presste die Hände gegen die tiefen Wunden des größeren Mannes. Er spürte, wie das Fleisch unter seinen Fingern wieder zusammenwuchs.

Der große Barbar grinste. „Ostog der Unbesiegbare lacht dem Tod ins Angesicht!“

„Natürlich, Ostog...“

Der Heiler stärkt seine Verbündeten im Kampf nach besten Kräften mittels göttlicher Segnungen, die die Verteidigung erhöhen – in gewisser Weise nutzt er präventive Medizin parallel zu seinen eigentlichen Heilerfähigkeiten. Wenn er an Macht gewinnt, kann der Heiler Dutzende von Zielen zugleich heilen und somit möglicherweise seine ganze Gruppe in einem Augenblick von der Schwelle des Todes zu vollkommender Gesundheit führen. Wenn Untote und wahrhaft böse Wesen die Gruppe bedrohen, kann der Heiler sie mit denselben heiligen Kräften verheeren, mit denen er seinen Freunden hilft.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Nahezu jede Klasse eignet sich für einen Heiler. Menschen, Halb-Elfen und Halb-Orks können eines der Hauptattribute des Heilers anheben: Weisheit zum Wirken von Zaubern oder Charisma zum Fokussieren göttlicher Energie. Gnome und Halblinge verfügen ebenfalls über einen Charismabonus, so dass auch sie von Natur aus eine Neigung dazu verspüren, heilende Energie einzusetzen.



Heilt seine Verbündeten und verbessert ihr Können

Setzt göttliche Magie zum Schutz ein

Kann erlernen, fast jede Verletzung zu heilen und die Toten ins Leben zurückzuholen.

Weiter auf Seite 76 bei der Klasse **Kleriker**.



ILLUSIONIST

Die Harpyien stiegen als kreischender, gackernder Schwarm vom Himmel mit ausgestreckten Krallen, um die überrascht am Boden kauern den Abenteurer zu zerfetzen. Doch als die erste Harpyie Kontakt mit einem Opfer hatte, zerflossen die Gestalten wie Nebel.

„Feuer!“ Aus dem Schutz naher Felsen regnete es ein Dutzend treffsicherer Pfeile herab, welche die Harpyien vom Himmel holten. Tyrisch legte den nächsten Pfeil auf die Sehne, während er sich dem Illusionisten zuwandte. „Hübscher Trick.“

Der Zauberkundige lächelte nur und berührte grüßend die Krempe seines Zylinders.

Der Illusionist spezialisiert sich auf Täuschungen; er macht seine Gegner glaubend, da wären Dinge, die gar nicht da sind, so dass sie jenes übersehen, was wirklich da ist. Seine stärkste Verteidigung sind seine Illusionen, da ein Gegner, der angreift, was nicht da ist, auch nicht treffen kann. Seine Phantome und Schattenmagie sind seine mächtigsten Angriffszauber, da ein kluger Illusionist einem Angriff die Gestalt der größten Ängste des Zieles geben kann.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Gnome geben exzellente Illusionisten ab, da sie eine natürliche Gabe besitzen, die ihre trickreiche Magie verstärkt. Halb-Elfen und Menschen sind ebenfalls eine gute Wahl aufgrund ihrer überdurchschnittlichen Intelligenz – des wichtigsten Attributs für Illusionisten, sowie ihrer Gabe zu Bluffen, egal ob dabei Magie zum Einsatz kommt oder nicht.



Nutzt Tricks und Illusionsmagie, um Gegner zu verwirren

Verfügt über eine vielseitige Reihe von Zaubern

Kann erlernen, unsichtbar zu werden und Verbündete vor aller Augen zu verbergen

Weiter auf Seite 82 bei der Klasse **Magier**.



Nutzt göttliche Macht im Kampf

Setzt Zauber ein, um zu einem standhaften Frontkämpfer zu werden

Kann Wunden heilen und sogar erlernen, die Toten ins Leben zurückzuholen

Weiter auf Seite 76 bei der Klasse **Kleriker**.

KÄMPFENDER PRIESTER

„Standhalten!“ bellte der Sergeant, danach brachte er nur noch ein Gurgeln heraus, als der Pfeil eines Skelettschützen ihn in die Kehle traf.

„Wir sind erledigt!“ schrie Kalar. „Es gibt keine Hoffnung mehr!“

Die wandelnden Toten schoben sich voran in einer Masse aus Knochen und rostigen Speerspitzen, als sie plötzlich auseinander gesprengt wurden und die uralten Knochen in einer Lichtexplosion vergingen.

Hinter ihnen trat eine Frau hervor, blutverschmiert und dennoch strahlend. Sie wischte ihr Schwert am Waffenrock eines Skeletts ab und lächelte Kalar an. „Solange du deinen Glauben nicht verlierst, gibt es immer Hoffnung!“

Ein Kämpfender Priester stärkt seine Kraft mit seiner Magie, um ein fähiger Kämpfer zu werden, insbesondere wenn es gegen das Böse und Untote geht. Seine Zauber erlauben es ihm, Kameraden zu heilen und Kreaturen von anderen Existenzebenen herbeizuzaubern, welche an seiner Seite kämpfen.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Menschen geben dank ihrer natürlichen Vielseitigkeit exzellente Kämpfende Priester ab, da sie ihr Kampfkönnen verbessern können. Halb-Orks sind ebenfalls machtvolle Kämpfende Priester, welche dank ihrer Wildheit noch auf den Beinen stehen, wo andere nach einem Angriff das Bewusstsein verlieren, so dass sie einen letzten, lebenswichtigen Heilzauber wirken können. Aufgrund ihres zähen Wesens sind auch Zwerge effiziente Kämpfende Priester



Nutzt greifbare Gegenstände als tödliche Waffen

Weicht Angriffen schnell und geschickt aus

Kann Gegner mit einem schnellen Schlag betäuben und so verwundbar machen.

Weiter auf Seite 90 bei der Klasse **Mönch**.

KAMPFKÜNSTLER

Die Kriegerin wirbelte herum, dass ihr Kampfstab kaum noch zu erkennen war. Knochen brachen und der Atem wurde aus Lungen gepresst, als das einfache Stück Holz wieder und wieder zuschlug und ein zorniges Muster auf der Haut ihrer Ziele hinterließ. Es dauerte nur Augenblicke, bis der erste Angreifer stöhnend am Boden lag. Sie atmete nicht einmal schneller, als sie den Stab schließlich senkte und sich vor ihren neuen Freunden verbeugte.

Die Schurkin verdrehte die Augen in Richtung des Magiers. „Und du wolltest ihr ein Schwert kaufen...“

Der Kampfkünstler nutzt harmlos wirkende Waffen mit tödlicher Effizienz, wobei er meistens den Kampfstab bevorzugt. Ein solcher Held ist allerdings geübt darin, nahe Gegenstände zu nutzen, um Schmerzen zu verursachen, indem er Stühle, Leitern und Türen zu tödlichen Auswüchsen seiner Meisterschaft der Kampfkunst macht. Er bewegt sich mit beachtlicher Geschwindigkeit über das Schlachtfeld, genießt die Vorteile einer übernatürlichen Gabe, Attacken zu entrinnen und kann nahezu jedes Hindernis mit einer Mischung aus Gewandtheit, Kraft und Willenskraft umgehen.

Wahl der Klassenzugehörigkeit: Halb-Orks und Menschen geben exzellente Kampfkünstler ab, da sie überdurchschnittliche Stärke besitzen können. Halb-Elfen stellen auch eine gute Wahl dar aufgrund ihrer Möglichkeit, sich mittels Fertigungsfokus auf Akrobatik zu konzentrieren.





KREUZFAHRER

Der Kreuzfahrer stand schweigend da. Aufgrund der Entfernung war er nur eine winzige, gepanzerte Gestalt mit erhobenem Schild, welche sich einer Welle heranstürmender Dämonen stellte.

„Wir müssen ihn zum Rückzug überreden“, zischte Thurmud.
„Wenn er dort bleibt, ist er erledigt!“

Als der erste Dämon den Kreuzfahrer erreichte, rief dieser ein Gebet. Göttliche Macht zuckte fort von seiner Klinge und trieb Dämonen zur seiner Linken und seiner Rechten in die Flucht. Dann nahm er die Verfolgung auf und hackte sich durch Schuppen und Fleisch.

„Oder auch nicht...“ gab Thurmud zu.

Ein Kreuzfahrer erhält mehrere mächtige Offensiv- und Defensivfähigkeiten. Dank seiner Führungsfähigkeiten kann er diese mit nahen Verbündeten teilen. Seine Hauptfähigkeit schützt ihn gleichzeitig vor Angriffen böser Kreaturen und stärkt seine eigenen Angriffe. Von anderen göttlichen Kriegeren unterscheidet ihn sein Bund mit seiner Waffe, welche er segnen kann, dass sie vorübergehend Verzauberungen erhält. In seiner schweren Rüstung und mit einer scharfen Klinge ist der Kreuzfahrer am effizientesten im Kampf gegen böse Kreaturen, aber er ist auch gut vorbereitet, sich beinahe jeder Bedrohung stellen zu können.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Kreuzfahrer profitieren von den diversen flexiblen Boni, welche Menschen besitzen. Die Wildheit und angeborene einschüchternde Gabe eines Halb-Orks macht dieses Volk ebenso zu guten Kreuzfahrern wie bei Halb-Elfen die angeborene Resistenz gegen Verzauberungen, welche manch böse Zauberkundige gern einsetzen.



Verbindet Kampfkraft mit göttlicher Macht

Kämpft mit einer magisch an ihn gebundenen Waffe

Kann die Feinde seines Glaubens niederstrecken.

Weiter auf Seite 96 bei der Klasse **Paladin**.



KRIEGER DER NATUR

Aufbrüllend verwandelte sich der Fremde: Nähte platzten auf und Stoff zerriss, als sich Arm- und Beinmuskeln ausbeulten. Fell wuchs auf der freiliegenden Haut und Finger wurden zu Krallen, während die Kiefer sich zu einem Maul voller Zähne streckten. Binnen Sekunden hatte ein gewaltiger Bär den Platz des Mannes eingenommen.

Die Möchegern-Diebe hielten inne, sahen einander an und dann den Bären – und schließlich warfen sie sich wie ein Mann herum und rannten fort.

Der Bär wandte sich seinen Gefährten zu.

Der alte Krieger schüttelte nur den Kopf und steckte sein Schwert fort. „Nun gut“, brummelte er, „ich schätze, so kann man es auch machen...“

Der Krieger der Natur ist ein mächtiger Gestaltwandler, welcher feindliche Stützpunkte als winziges Tier infiltrieren oder als gewaltige Bestie seine Gegner zerfetzen kann. Wie die Konzepte Tierfreund und Zorn der Natur verfügt auch ein Krieger der Natur über die Gabe, die Kräfte der Natur zu Zaubern zu kanalisieren. In seinem Fall Zauber, die es ihm ermöglichen, sich kräftigen Gegnern im Nahkampf zu stellen. Natürliche Hindernisse kann er ebenfalls ignorieren, was ihn im Wald noch tödlicher macht.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Menschen geben exzellente Krieger der Natur ab, da sie mittels Gestaltwandel viele Volksmerkmale ausgleichen können, welche sie nicht besitzen. Die Wildheit eines Halb-Orks passt ebenfalls zum Konzept, auch wenn ein Halb-Ork in Tiergestalt seine Fähigkeit verliert, im Dunkeln zu sehen. Die Standfestigkeit und überdurchschnittliche Konstitution von Zwergen lässt diese ebenfalls als Krieger der Natur glänzen.



Kämpft in unterschiedlichsten Tiergestalten

Nutzt das Gelände zu seinem Vorteil

Kann mächtige Naturzauber wirken, um im Kampf einen Vorteil zu erlangen.

Weiter auf Seite 52 bei der Klasse **Druide**.



▶ Nutzt zwei Waffen für zusätzliche Angriffe

▶ Ist extra tödlich im Kampf gegen bestimmte Arten von Gegnern

▶ Kann Spurenlesen erlernen

Weiter auf Seite 108 bei der Klasse **Waldläufer**.

KRIEGER MIT ZWEI WAFFEN

Bolof umfasst den Griff seiner zweihändigen Axt mit beiden Händen und sah misstrauisch zur Hydra hinüber. „Zwei gegen fünf – nicht gerade fair.“ Er deutete mit der Axt auf das Gewirr zuspinnender, geifernder Keifer.

„Du hast Recht“, sagte Danil und stürmte voran. Seine beiden Klingen wurden zu verschwommenen Schemen und schlugen krachend in die stahlharten Schuppen. Fünf Köpfe schlugen mit feuchtem Klatschen auf den Höhlenboden. Er trat zurück und steckte seine Waffen fort. „Zehn gegen zwei ist viel gerechter“, erklärte er. „Kommst du jetzt endlich mit der Fackel oder wollen wir warten und sie noch einmal töten?“

Ein Krieger mit zwei Waffen spezialisiert sich auf den Kampf mit zwei Waffen zur selben Zeit. Dies verursacht bei seinen Gegnern oft ebensoviel Schmerzen wie Verwirrung. Nicht nur verfügt er über außergewöhnliches Nahkampfkönnen, der Krieger mit zwei Waffen entwickelt zudem durchschlagende Techniken, um bestimmte Arten von Gegnern auszuschalten, vertrautes Gelände zu nutzen und seinen Verbündeten listige Tricks zu zeigen, mit denen man harte Probleme angehen kann.

Auswahl der Volkszugehörigkeit: Zwerge und Halb-Orks sind bei- de mit ungewöhnlichen Waffen vertraut, auf welche viele Gegner nicht vorbereitet sind. Die Sinne eines Halb-Elfen helfen einem Krieger mit zwei Waffen bei der Jagd auf Feinde und die allge- meine Vielseitigkeit eines Menschen passt bestens zu den diver- sen Fähigkeiten dieses Konzeptes.



▶ Schlägt aus dem Hinterhalt zu und verursacht zusätzlichen Schaden

▶ Verfügt über viele nichtkampfbezogene Fertigkeiten

▶ Kann Fallen entschärfen und Gefahren aus dem Weg gehen.

Weiter auf Seite 102 bei der Klasse **Schurke**.

LEBENDER SCHATTEN

„Verfluchter Dieb! Einfach typisch!“ schimpfte der Priester und konnte gerade die drei zuschnappenden Köpfe der Chimäre mit seinem Knüttel abwehren. „Verschwindet beim ersten Zeichen von Ärger wie...“

Das Geräusch einer abgefeuerten Armbrust unterbrach ihn. In einem der monströsen Augen der Chimäre schlug ein Armbrustbolzen ein. Diesem folgten zwei wirbelnde Dolche, die ihre Ziele in zwei Kehlen des Monsters fanden. Quickend bracht die Bestie zusammen.

„Ja, gut, dann... ich habe es nicht so gemeint“, murmelte der Priester.

„Schon in Ordnung“, erklang es lachend aus den Schatten.

Der Lebende Schatten spezialisiert sich darauf, in den Kampf hineinzuhuschen und Gegner anzugreifen, welche abgelenkt sind oder von seiner Anwesenheit nichts ahnen, und dann wieder fortzueilen. Während solcher Gelegenheiten kann er seinen Gegnern sehr großen Schaden zufügen und verursacht mit einem Messer in den Rücken ähnlich tödliche Verletzungen wie ein wütender Krieger mit einer Zweihandaxt. Hinzukommen zahlreiche weitere Fertigkeiten, die ihn zu einem exzellenten Akrobaten und brillanten Ermittler machen.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Halblinge geben wunderbare Lebende Schatten ab aufgrund ihrer überdurchschnittlichen Geschicklichkeit und kleinen Statur, zumal ihr Stärkemalus kaum ins Gewicht fällt. Eine weitere Wahlmöglichkeit sind Elfen dank ihrer verbesserten Geschicklichkeit und hohen Eleganz. Auch Menschen, Halb-Elfen und Halb-Orks eignen sich für dieses Konzept aufgrund ihrer Flexibilität.



MANÖVERSPEZIALIST

Die Hobgoblins näherten sich auf dem schmalen Wehrgang.

„Keine Waffen?“ Ihr Anführer lachte böse. „Du machst es uns zu leicht.“

„Ein wahrer Krieger ist selbst eine Waffe“, flüsterte der Mensch. Und ehe einer von ihnen reagieren konnte, stieß er einen Hobgoblin über die Brustung, schlug dem nächsten das Schwert aus der Hand und trat dem dritten die Beine weg. Dann packte er den Anführer im Genick und schwang ihn über die Kante, dass die verängstigte Kreatur in der Luft baumelte. „Und vielleicht können wir uns nun zivilisiert unterhalten.“

Der Manöverspezialist ist ein Kampfkünstler, welcher sich darauf spezialisiert, Gegner mittels Kampfmanövern, betäubenden Angriffen und wirbelnden Tritten auszuschalten. Die meisten Kämpfer riskieren bei solch schwierigen Manövern zuweilen, ins offene Messer zu laufen, doch der Manöverspezialist ist geübt darin, außerhalb der Reichweite seines Gegners zu bleiben und zuzuschlagen, ehe dieser reagieren kann. Seine Technik wirkt beinahe magisch und indem er eine mystische innere Kraft, sein *Ki*, nutzt, kann er sogar noch schneller zuschlagen, schneller ausweichen und unglaubliche akrobatische Handlungen vollbringen.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Halb-Orks, Menschen und Halb-Elfen können allesamt außergewöhnliche Stärkewerte erreichen, mit denen ein Manöverspezialist großes Unheil anrichten kann. Dank ihrer erhöhten Konstitution und Weisheit eignen sich auch Zwerge als Manöverspezialisten, da sie länger kämpfen können und ihr *Ki* besser einsetzen.



Fähiger, beweglicher, waffenloser und ungerüsteter Kämpfer

Nutzt mystische innere Kraft für seine Angriffe

Kann erlernen, Gegner zu entwaffnen, in den Ringkampf zu verwickeln und zu-Fall-zu-bringen

Weiter auf Seite 90 bei der Klasse **Mönch**.

RITTER

Ritter und Ross bildeten eine gepanzerte, glänzende Todeswalze, als sie furchtlos auf den Teufel zujagten. Der Ritter flüsterte ein Gebet und die Spitze seiner Lanze leuchtete plötzlich hell wie die Sonne, als sie das Scheusal traf und in den Boden rammt. Seine Diener rannten furchterfüllt fort. Der Ritter ließ den Speer los, der das Monstrum an den Boden nagelte, und zog stattdessen sein Schwert, um die übrigen, panischen Teufel vor sich her zu treiben. Schließlich verlangsamte er sein Ross und trabte zu seinen völlig überraschten Gefährten zurück.

„Es tut mir leid“, murmelte er, „es war sehr unhöflich von mir, euch keine übrig zu lassen.“

Charla lachte als erste. „Ich denke, wir können dir dies vergeben.“

Der Ritter ist ein heiliger Krieger, welcher von einem treuen Reittier in den Kampf getragen wird, das er aus dem Himmel herbeiruft. Er ist geübt im Tragen schwerer Rüstungen, so dass er schwere Treffer ignorieren kann, und beherrscht den Umgang mit jenen Waffen bestens, die er nutzt, um Gerechtigkeit zu bringen. Selbst finstere Magie beunruhigt ihn kaum, da sein Glaube ihn vor bösen Zaubern schützt und ihm selbst eine magische Gabe verleiht, welche er zum Vorteil im Kampf nutzt.

Wahl der Klassenzugehörigkeit: Menschen ergeben exzellente Ritter, da ihre Volksmerkmale und Vielseitigkeit ihre Fertigkeiten verbessern und ihnen gestatten, sich rasch auf den berittenen Kampf zu spezialisieren. Manche sind überrascht, dass auch Halblinge und Gnome gute Ritter abgeben, da ihre geringere Körpergröße auch bedeutet, dass ihre Reittiere kleiner sind und sie selbst in beengten Räumen noch manövrieren können.



Reitet auf einem herbeigezauberten celestischen Reittier in die Schlacht

Zäher, schwergepanzelter Frontkämpfer

Richtet beim Sturmangriff auf einem Reittier verheerenden Schaden an.

Weiter auf Seite 96 bei der Klasse **Paladin**.



Schwingt beeindruckende Waffen, welche beachtlichen Schaden verursachen

Dank starker Verteidigung furchtlos im Kampf

Kann sich auf eine Waffengruppe spezialisieren

Weiter auf Seite 70 bei der Klasse **Kämpfer**.

ROHLING

Jumai beobachtete, wie der Herausforderer seinen gewaltigen Hammer ergriff. Der Mann war fraglos ein Riese unter den Menschen, doch der Hammer war so groß, dass es nur noch lächerlich wirkte.

„Musst du etwas kompensieren?“ rief Jumai, hob seine Rapier und ließ es kreisen. „Wirklich, hast du überhaupt ein wenig Verstand in deinem großen Kopf? Mit dem Ding kann man ja nicht einmal parieren!“

Zur Antwort ließ der Mann seinen Hammer gegen einen der Tragpfeiler der Arena krachen, dass dieser in einem Splitterregen zerbrach und die Tribüne sich plötzlich gefährlich neigte. Die Zuschauer schrien. Der Riese blickte Jumai lächelnd an. „Warum sollte ich parieren wollen?“

Der Rohling verbindet eine Ausbildung in Schlachtfeldtheorie mit einem umfangreichen Training bei bekannten Waffenmeistern. Er führt eine schwere, gewaltige Waffe mit Kraft und Sachverstand. Dank seiner Ausbildung ist er treffsicherer, verursacht höheren Schaden und kann sich gegen körperliche Angriffe besser verteidigen – auch wenn er sich nicht wirklich auf letzteres konzentrieren muss, solange er seine Gegner rasch genug niedermäht, dass keine Gegenangriffe mehr erfolgen. Wenn der Rohling an Macht gewinnt, kann er neue Fähigkeiten erlangen und auf unterschiedliche Weisen noch furchteinflößender werden.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Menschen, Halb-Elfen und Halb-Orks können überdurchschnittlich hohe Stärke besitzen, was sich auch positiv auf ihre Angriffe mit ihren mächtigen Waffen auswirkt. Das Konzept passt auch wunderbar zu den allgemeinen Resistenzen der Zwerge und deren Konstitutionsbonus.



Schwer gepanzert, hart zuschlagender Kämpfer

Sein Kampfstil ist auf besondere Effektivität ausgerichtet

Kann lernen, den Schild für Angriff und Verteidigung zu nutzen

Weiter auf Seite 70 bei der Klasse **Kämpfer**.

SCHILDKÄMPFER

„Ich meine ja nur, dass ein Schild eine Menge totes Gewicht ist, das man so mit sich herumschleppt“, erklärte Fabio. „Er verlangsamt dich und lässt dich durch die Gegend tapsen wie einen gepanzerten Auerochsen. Eine Tartsche könnte ich ja noch verstehen, das ist etwas für einen Schwertkämpfer, aber du schleppst ja ein Serviertablett für Riesen mit dir herum...“ Er verstummte, als Rihan den Schild plötzlich hochriss und zwei dunkelgefiederte Pfeile harmlos von ihm abprallten. An der Frontlinie erklangen Hörner. „... allerdings ist so ein Schild auch eine gute Investition und findet jederzeit Platz auf meinem Wagen“, beendete Fabio seine Rede zitternd.

Der Schildkämpfer ist auf Verteidigung ausgerichtet, ist aber immer noch in der Lage, kräftig zuzuschlagen. Dank seiner Rüstung steht er immer noch, wo andere längst zu Boden gehen, während seine Hiebe mit Schwert oder Streitkolben seine Gegner bluten lassen. Er ist ein guter Teamspieler, da er die Gegner beschäftigt, während seine Begleiter ihn aus der Ferne mit Zaubern oder Pfeilen unterstützen. Wenn er an Macht gewinnt, meistert er eine Vielzahl an Kampfmanövern, so kann er erlernen, gleichzeitig mit Schwert und Schild zu kämpfen und so ein Verteidigungswerkzeug in eine tödliche Waffe verwandeln.

Auswahl der Volkszugehörigkeit: Zwerge sind ideale Schildkämpfer, da sie sich nicht einfach aus dem Weg stoßen lassen, zäh wie Leder und resistent gegen magische Angriffe sind. Auch Halb-Orks eignen sich für dieses Konzept, da ihre Wildheit sie auf den Beinen hält, so dass sie geheilt werden und sogleich wieder ins Getümmel stürmen können. Die meisten anderen Völker füllen dieses Konzept ebenso aus.



STERNDEUTER

„Die Sterne?“ Herados hustete Blut auf bereits davon glitschige Steine. „Das Glück hat aufgehört auf uns herabzulächeln, als wir den Grottschraten das erste Mal begegnet sind, Mädchen. Kein Zeichen des Himmels oder fernes Blinzeln kann uns jetzt noch retten.“

Emriana schüttelte den Kopf. „Oh, Herados, hast du überhaupt eine Ahnung, was die Sterne sind?“

Herados wirkte verwirrt. „Ich weiß nicht... Lichter, denke ich. Oder Edelsteine?“

Emriana trat hinter dem Felsvorsprung hervor und reckte die Arme gen Himmel. Als Antwort zuckte eine Flammensäule herab und erfasste die Monster.

„Die Sterne, mein Freund, sind Feuer...“

Der Sterndeuter nutzt Erkenntnismagie, um kommende Gefahren vorauszuahnen. Er bereitet seine Zauber nach Bedarf vor und setzt sie dann mit tödlicher Effizienz ein. Mit seinen Kräften kann er das Glück seiner Gefährten beeinflussen oder sie zu Heldentaten inspirieren, als wäre das Schicksal selbst auf ihrer Seite. Wenn er sein Augenmerk auf die Gegenseite richtet, ist er geübt, Gegnern zu schaden oder sie außer Gefecht zu setzen, sei es dass er ihnen magisch befiehlt, auf der Stelle zu verharren oder sie mit heiliger Macht niederstreckt.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Alle mit überdurchschnittlicher Weisheit – Menschen, Halb-Elfen, Halb-Orks und Zwerge – geben gute Kandidaten für Sterndeuter ab, deren Magie auf Weisheit und Einssein mit den Göttern basiert. Menschliche Flexibilität hilft zudem bei den zunehmend komplexeren Facetten der Zauberei. Halb-Elfen haben gute allgemeine Fähigkeiten und können sich mittels Fertigungsfokus auf Religion, Zauberkunde oder Diplomatie spezialisieren.



Ruft den Zorn des Himmels hernieder auf seine Gegner

Verändert Wahrscheinlichkeiten und beeinflusst das Schicksal zugunsten seiner Verbündeten

Kann erlernen, seine Gottheit um Hilfe zu bitten

Weiter auf Seite 76 bei der Klasse **Kleriker**.

TIERFREUND

Masin lag mit dem Gesicht nach unten im Schlamm und umklammerte den in seiner Hüfte steckenden Pfeil, während die Räuber sich ihm vorsichtig näherten.

„Du hast Mut, Fremder, das muss ich dir zugestehen“, erklärte der Anführer, „Doch Mut allein bringt dich nicht weit in dieser Welt, ohne Stahl und Hirn bist du verloren. Mut hast du, aber der Rest fehlt dir leider. Oder haben die Dörfler dir nicht gesagt, dass es dumm ist, sich allein in meinen Wald zu wagen?“

Masins gemurmelte Antwort ging im Donnern des Sturms unter.

„Was sagst du?“ Der Anführer trat näher. „Sprich lauter.“

Plötzlich hallte ein Heulen durch die Nacht, dass den Banditen das Blut in den Adern gefror und sie innehielten.

Masin hob den Kopf. „Ich sagte: ‚Wer hat denn behauptet, dass ich allein wäre?‘“

Ein Tierfreund konzentriert sich darauf, seinen Tiergefährten auszubilden und zu verbessern; dabei handelt es sich um eine treue Kreatur, welche

mächtiger wird als er selbst. Wenn ein riesiger Tiger oder Wolf über das Schlachtfeld streift, wird der Tierfreund selbst oft übersehen, so dass er ungestört Kampfzauber wirken, seinen Gefährten verzaubern oder sich selbst sogar in eine mächtige Bestie verwandeln und am Gemetzel teilnehmen kann.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Zwerge, Menschen, Halb-Elfen und Halb-Orks geben gute Tierfreunde ab, da sie ihren Attributsbonus auf Weisheit legen können, ein für Tierfreunde sehr wichtiges Attribut. Gnome besitzen eine enge Verbundenheit zur Natur und passen dank ihrer Volksmerkmale gut zu diesem Konzept. Da Gnome und Halblinge zudem kleinere Kreaturen sind, können sie ihre Tiergefährten oft zusätzlich als Reittiere nutzen.



Kämpft an der Seite eines mächtigen, tierischen Verbündeten

Kann die Kräfte der Natur zum Zaubern nutzen

Kann erlernen, Tiergestalt anzunehmen

Weiter auf Seite 52 bei der Klasse **Druide**.





Besitzt Zauber für nahezu jede Gelegenheit

Verfügt über Wissen und Können, welches auch außerhalb des Kampfes nützlich ist

Kann eine Vielfalt magischer Gegenstände nutzen.

Weiter auf Seite 82 bei der Klasse **Magier**.

TRADITIONELLER ZAUBERER

„Wie sieht es mit Rüstung aus?“ fragte der Zwerg.

„Hast du dafür auch einen Zauber, junge Dame?“

„Ja, habe ich.“

„Und kannst du auch fliegen? Und meine Gedanken lesen?“

„Ja, kann ich.“

„Und kannst du an einem Abend ein ganzes Fass Zwergenbier austrinken?“

Die Magierin runzelte die Stirn. „Natürlich nicht. Warum fragst du?“

Der Zwerg grinste und hob seinen Humpel. „Wollte nur sichergehen, dass du mich überhaupt noch brauchst.“

Die Stärke eines Traditionellen Zauberers ist seine Vielseitigkeit. Er kennt so viele Zauber wie möglich und setzt sie punktgenau ein. Als universeller Zauberkundiger kann er theoretisch jeden jemals niedergeschriebenen Magierzauber erlernen. Indem er eine breite Vielfalt an Zaubern sammelt, kann er als magischer Problemlöser agieren, welcher schwierige Begegnungen mit genau dem richtigen Zauber überwindet.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Elfen geben exzellente Traditionelle Zauberer ab, da ihre Volksmerkmale nicht nur einen Bereich der Magie verbessern, sondern allgemeine Anwendung finden. Gnome als von Natur aus neugierige Wesen passen perfekt zu diesem Konzept. Menschen und Halb-Elfen können ihre Attributboni auf Intelligenz legen und ihre magisch orientierten Fertigkeiten verbessern.



Verbindet Magie und Musik miteinander

Ist Herr der Lage in und jenseits des Kampfes

Kann die Angriffe und Fertigkeiten seiner Verbündeten stärken

Weiter auf Seite 46 bei der Klasse **Barde**.

TROUBADOUR

„Das ist nicht der richtige Moment für Musik!“ brüllte Cragi, als der Pfeil eines Drow seinen Arm streift. „Zieh dein schönes Schwert und kämpfe!“

„Wer sagt, dass ich nicht kämpfen würde?“ antwortete Emilene, während sie auf ihrer Fiedel spielte. Mit der ersten reinen Note spürte Cragi, wie Wärme durch seinen Körper zog. Die Furcht war plötzlich fort und an ihre Stelle trat ein Selbstvertrauen, wie er es seit seiner Zeit bei der Stadtwache nicht mehr gespürt hatte. Mit einem Schrei der Begeisterung warf er sich ins Getümmel, das Schwert leicht wie eine Schreibfeder rote Linien hinterlassend, wo er zuschlug. Wenige Herzschläge später lebte kein Drow mehr.

Er wandte sich Emilene zu. „Wie hast du das gemacht?“

Emilene lächelte. „Du kämpfst auf deine Weise, ich auf die meine.“

Der Troubadour motiviert seine Verbündeten mit inspirierenden Worten oder der Kunst eines Virtuosen. Er verleiht ihnen zahlreiche Boni, ohne zwangsläufig selbst in den Kampf ziehen zu müssen. Zudem beherrscht er nützliche Zauber, um Gegner zu faszinieren, zu blenden oder sogar zu beherrschen. Mit natürlichem Charme gewinnt er die Herzen von Freunden und Feinden. Der Troubadour ist ein Handschlag in allen Gassen, der bei jeder Gelegenheit mit seinen Fähigkeiten oder Fertigkeiten etwas beitragen kann.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Halb-Elfen sind exzellente Troubadoure, da sie ihre Fertigkeit Auftreten mittels Fertigungsfokus verstärken können. Halblinge und Gnome besitzen hohe Charismawerte und sind von Natur aus kontaktfreudig, so dass sie gut zu diesem Konzept passen. Menschen und Halb-Orks können fähige Troubadoure abgeben, sofern sie überdurchschnittlich hohe Charismawerte besitzen. Elfen sind aufgrund ihrer magischen Begabung ebenfalls keine schlechte Wahl.



ZORN DER NATUR

„Das Land will euch nicht hier haben“, sang die Frau. „Der Himmel will euch nicht. Der Fluss will euch nicht. Sie werden euch nicht erlauben zu bleiben.“

Der Händler lachte verächtlich. „Und du sprichst für sie alle, nehme ich an?“

„Manchmal“, gab die Frau zu. Während sie sprach, ergriffen lange Gräser die Füße und Knöchel der Begleiter des Wagenzuges und wickelten sich um sie herum. Am Himmel grollten die Sturmwolken bedrohlich. „Und manchmal sprechen sie für mich...“

Der Zorn der Natur verkörpert das natürliche Zerstörungspotential des Wetters und die Geheimnisse der Wildnis. Er setzt Gegner mit einer Mischung aus kluger Anwendung von Magie und ausweichenden Manövern außer Gefecht, indem er sie blendet, verstrickt, zu Fall bringt oder sogar verkrüppelt. Er kann Rudel von Tieren oder elementare Kreaturen herbeizaubern, um Gegner aufzuhalten, und sogar die Kampfkraft seiner Begleiter stärken.

Wahl der Volkszugehörigkeit: Halb-Elfen und Menschen füllen dieses Konzept bestens aus, da sie dank ihrer Vielseitigkeit Charisma erhöhen können, das Schlüsselattribut für das magische Können eines Zorns der Natur. Manche Spieler spielen gern elfische Vertreter des Konzeptes aufgrund der Naturverbundenheit von Elfen, auch wenn die elfischen Volksmerkmale nicht ganz zum Konzept passen. Auf der anderen Seite verfügen Zwerge über passende Volksmerkmale, auch wenn sie aufgrund ihrer unterirdischen Herkunft nicht wirklich thematisch sind.



Setzt elementare Kräfte gegen Feinde ein

Setzt das Land selbst gegen Gegner ein

Kann erlernen, sich in ein Elementargeschöpf zu verwandeln.

Weiter auf Seite 52 bei der Klasse **Druide**.



VÖLKER

Nachdem du dich für ein Charakterkonzept entschieden oder eine Klasse auf den folgenden Seiten ausgewählt hast, musst du wählen, welchem Volk dein Charakter angehören soll – soll er beispielsweise ein eleganter Elf, ein schlauer Mensch oder ein unbeirrbarer Zwerg sein. Die Volkszugehörigkeit verleiht deinem Charakter nicht nur Volksmerkmale mit Auswirkungen auf die Regeln, sondern gibt dir auch Material zur Gestaltung seiner Persönlichkeit und seines Hintergrundes an die Hand.

Lies dir die folgenden Einträge zu den Völkern durch und entscheide dich, welches zu der Art Charakter passt, den du spielen willst. Das von dir gewählte Charakterkonzept nennt dir Richtlinien, welche Völker sich besonders gut eignen. Und in den Klassenleitfäden findest du im Abschnitt zu den Attributen, welche Attribute (siehe Seite 9) jeweils besonders wichtig sind. Völker mit Boni für Schlüsselattribute sind oft besser für ein Thema geeignet als andere. Nachdem du eine Volkszugehörigkeit ausgewählt hast, notiere dir die dazugehörigen Volksmerkmale wie Attributboni usw. und trage sie auf dem Charakterbogen ein, wenn du beginnst, diesen auszufüllen.

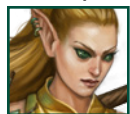
Volksmerkmale: Jeder Volkseintrag verweist dich zu jener Seite im *Grundregelwerk*, auf welcher das jeweilige Volk näher erklärt wird. Hier findest du aber eine schnelle Übersicht zu den Vor- und Nachteilen des Volkes. Wenn du deinen Charakterbogen ausfüllst (siehe auch Seite 30 diesbezüglich), dann addiere die Attributwertmodifikatoren zu den Attributswerten des Charakters und trage die übrigen Volksmerkmale im Abschnitt Besondere Fähigkeiten ein. Manche Volksmerkmale verleihen auch Boni auf bestimmte Fertigkeiten, diese notierst du bei den Fertigkeiten auf dem Charakterbogen.

Charaktergröße: Jeder Charakter fällt unter eine **Größenkategorie**, welche einige Spielwerte beeinflusst und auch in manchen Situationen zum Tragen kommt. Die meisten der folgenden Völker gehören der Größenkategorie Mittelgroß an, während Gnome und Halblinge der Größenkategorie Klein unterfallen. Was dies regeltechnisch bedeutet, erfährst du im *Grundregelwerk* bei den entsprechenden Volkseinträgen.



Elfen

Elfen (*Grundregelwerk*, S. 21) sind außergewöhnlich beweglich und haben einen scharfe Verstand, sind im Vergleich zu anderen Völkern aber zerbrechlich gebaut. Sie können gut bei schlechten Lichtverhältnissen sehen und haben ein scharfes Gehör. Sie sind gegen magische Schlafeffekte immun und können die meisten anderen Verzauberungen abschütteln. Elfische Magie ist sehr mächtig und dank ihrer langen Lebensspanne können sie verschiedene traditionelle Waffen wie Schwerter und Bögen meistern.



Attributswerte: +2 auf Geschicklichkeit, +2 auf Intelligenz, -2 auf Konstitution.

Rettungswürfe: +2 gegen Effekte und Zauber der Schule der Verzauberung.

Fertigkeitmodifikatoren: +2 auf Wahrnehmung, +2 auf Zauberkunde (zum Identifizieren magischer Gegenstände).

Weitere Volksmerkmale: Dämmerlicht, Elfische Immunität, Elfenmagie, Waffenvertrautheit.

Gnome

Gnome (*Grundregelwerk*, S. 22) sind zäh und freundlich, aber auch kleiner, langsamer und schwächer als andere Völker. Sie verfügen über angeborene magische Fähigkeiten und eine Gabe zum Durchschauen von Illusionen, ferner können sie bei schlechtem Licht sehen. Jeder Gnom ist von etwas besessen, was dazu führt, dass er zu einem Experten in einem Beruf oder einem Handwerk wird. Gnome hassen Kobolde und Riesen und erhalten diesen gegenüber Vorteile im Kampf.



Attributswerte: +2 auf Konstitution, +2 auf Charisma, -2 auf Stärke.

Rettungswürfe: +2 gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten der Schule der Illusionen.

Fertigkeitmodifikatoren: +2 auf Beruf oder Handwerk (wähle einen Beruf oder ein Handwerk aus), +2 auf Wahrnehmung.

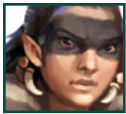
Weitere Volksmerkmale: Dämmerlicht, Gnomenmagie, Hass, Klein, Langsame Bewegungsrate, Verteidigungsschulung, Waffenvertrautheit



„Volk“, „Rasse“ oder „Spezies“? Im Pathfinder-Rollenspiel beschreibt der Begriff Volk die Kreaturenart, der ein Charakter angehört, nicht die Volksgruppe.

Halb-Elfen

Halb-Elfen (*Grundregelwerk*, S. 23) sind sehr anpassungsfähig, sie können stark, intelligent, weise oder kontaktfreudig sein in Abhängigkeit von ihrem Hintergrund. Ihre gemischte Abstammung isoliert sie zuweilen, verleiht ihnen aber auch zahlreiche Vorteile. Ihr elfisches Erbe gibt ihnen gute Sicht und Gehör, sowie einige Immunitäten. Ihr menschliches Erbe dagegen befähigt sie, Neues rasch zu erlernen, und verleiht ihnen die dazu nötige Aufgeschlossenheit.



Attributswerte: +2 auf ein beliebiges Attribut.

Rettungswürfe: Keine Boni.

Fertigkeitsmodifikatoren: +2 auf Wahrnehmung.

Weitere Volksmerkmale: Anpassungsfähig, Dämmerlicht, Elfenblut, Elfische Immunität, Multitalent.

Halb-Orks

Halb-Orks (*Grundregelwerk*, S. 24) besitzen hohe Stärke, Wildheit und ein einschüchterndes Auftreten. Dank ihres orkischen Erbes können sie sogar bei völliger Dunkelheit sehen. Ihr menschliches Erbe dagegen macht sie vielseitig – es gibt gleichermaßen überaus schnelle, inspirierende oder zähe Halb-Orks. Halb-Orks werden oft von den beiden Völkern, von denen sie abstammen, als Ausgestoßene behandelt, können dieses Stigma aber überwinden. Wie Orks bevorzugen sie schwere Zweihandwaffen.



Attributswerte: +2 auf ein beliebiges Attribut.

Rettungswürfe: Keine Boni.

Fertigkeitsmodifikatoren: +2 auf Einschüchtern.

Weitere Volksmerkmale: Dunkelsicht, Orkblut, Orkische Wildheit, Waffenvertrautheit.

Halblinge

Halblinge (*Grundregelwerk*, S. 25) sind klein, verfügen dank ihrer Größe aber über exzellente Beweglichkeit, wenn auch zu Lasten ihrer Stärke. Sie sind zwar nicht die schnellsten Läufer, bewegen sich aber leichtfüßig und geschickt. Halblinge verfügen über Persönlichkeit und Ausstrahlung. Zudem sind sie tapfer und vom Glück gesegnet und bereit, sich selbst den furchtbarsten Gegnern zu stellen. In der Regel trainieren sie von Kindheit an mit der Schleuder und sind alle mit dieser Waffe geübt.



Attributswerte: +2 auf Geschicklichkeit, +2 auf Charisma, -2 auf Stärke.

Rettungswürfe: +1 auf Rettungswürfe für Reflexe, Willen und Zähigkeit; +2 gegen Furcht.

Fertigkeitsmodifikatoren: +2 auf Akrobatik, Klettern und Wahrnehmung.

Weitere Volksmerkmale: Klein, Langsame Bewegungsrate, Waffenvertrautheit.

Menschen

Menschen (*Grundregelwerk*, S. 26) können praktisch jede Aufgabe bewältigen, mit der sie sich ernsthaft befassen. Individuelle Menschen können sehr stark, listig, beweglich oder aufmerksam sein, doch insgesamt verfügen Menschen neben ihrer Anpassungsfähigkeit kaum über herausragende Begabungen. Sie lernen jedoch sehr schnell, begreifen Fertigkeiten rascher als Angehörige anderer Völker und sind darin begabt, besondere Talente und Tricks zu erlernen.



Attributswerte: +2 auf ein beliebiges Attribut.

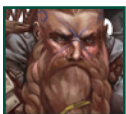
Rettungswürfe: Keine Boni.

Fertigkeitsmodifikatoren: Keine.

Weitere Volksmerkmale: Bonustalent, Geschult.

Zwerge

Zwerge (*Grundregelwerk*, S. 27) sind von Natur aus zäh, stoisch und stur. Ihr kompakter Körperbau verleiht ihnen hohe Standhaftigkeit, so dass es schwer ist, einen Zwerg von der Stelle zu verrücken. Da sie ständig im Krieg mit Riesen und Goblins liegen, verfügen sie im Kampf gegen solche Kreaturen über Boni. Zudem kennen sie sich mit Metallprodukten und Steinarbeiten aus und haben eine natürliche Begabung für den Umgang mit Hämmern und Hacken. Sie sind von Natur aus resistent gegenüber Magie und Gift.



Attributswerte: +2 auf Konstitution, +2 auf Weisheit, -2 auf Charisma.

Rettungswürfe: +2 gegen Gift, Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten.

Fertigkeitsmodifikatoren: +2 auf Schätze (Metall und Edelsteine), +2 auf Wahrnehmung (ungewöhnliche Steinarbeiten bemerken).

Weitere Volksmerkmale: Dunkelsicht, Gier, Hass, Ruhig und sicher, Standfestigkeit, Steingespür, Verteidigungsschulung, Waffenvertrautheit.



Der Kreislauf des Spieles

Zu Beginn einer neuen Kampagne (siehe Seite 7) erschaffst du in der Regel einen neuen Charakter der 1. Stufe. Dieser Charakter steigt im Laufe des Spiels in der Stufe auf (siehe Seite 36), sobald er genug Erfahrungspunkte erlangt hat oder dein SL es dir mitteilt. Wenn du eine Stufe erlangst, kannst du abhängig von deiner neuen Stufe für deinen Charakter neue Fähigkeiten auswählen. Wenn die Kampagne vorbei ist, geht dein Charakter üblicherweise in den Ruhestand und du erschaffst einen neuen für das nächste Spiel.

KLASSENBEDINGTE GESINNUNGSEINSCHRÄNKUNGEN

Jeder Klassenleitfaden sagt dir, ob deine Klasse irgendwelche Einschränkungen bei der Gesinnungswahl hat – Paladine müssen beispielsweise Rechtschaffen Gut sein.

DU WILLST EINEN BÖSEN CHARAKTER SPIELEN?

Manche SL erlauben keine Spielercharaktere böser Gesinnung. Sprich daher mit deinem SL, ehe du einen bösen Charakter erstellst!

Klassenleitfäden

Nachdem du ein Konzept und ein Volk für deinen Charakter gewählt hast, ist es nun soweit, seine Fähigkeiten festzulegen. Das gewählte Konzept verweist dich auf einen der 11 Klassenleitfäden in diesem Abschnitt. Die nächsten Seiten erklären dir, wie du einen Klassenleitfaden liest, wie du mit seiner Hilfe Entscheidungen triffst und wo du diese dann auf deinem Charakterbogen niederschreibst.

Dieser Abschnitt beschreibt unterschiedliche Aspekte deines Charakters, von denen einige bereits kurz angerissen wurden, z.B. Attributswerte und Volkszugehörigkeit. Er zeigt dir auch auf, wo du zu den klassenspezifischen Aspekten weitere Informationen im Grundregelwerk findest. Beim Ausfüllen deines Charakterbogens wirst du wahrscheinlich zwischen diesem Abschnitt und dem Leitfaden zu deiner Klasse, sowie dem Grundregelwerk hin- und herblättern.



Brauchst du einen Charakterbogen? Du kannst einen Charakterbogen bei <http://www.ulisses-spiele.de/sortiment/rollenspiele/pathfinder/downloads/> kostenlos herunterladen.

WAS IST EIN KLASSENLEITFADEN?

Die ersten Seiten jedes Klassenleitfadens enthalten Anleitungen, wie man einen Charakter der 1. Stufe dieser Klasse erstellt. Dazu gehören auch Vorschläge hinsichtlich der ersten Entscheidungen bei den bestehenden Wahlmöglichkeiten. Der restliche jeweilige Abschnitt befasst sich damit, was du auswählst, wenn dein Charakter weitere Stufen aufsteigt. Auf höheren Stufen nehmen die Einzelheiten und der Umfang der Vorschläge ab, da du dann eigentlich viel besser weißt, wie sich dein Charakter entwickeln soll, als irgendjemand anders, und du mit den Optionen vertrauter sein solltest, welche dir das *Grundregelwerk* eröffnet.

Charakterbogen: Die folgenden Abschnitte erklären dir wie du Informationen aus deinem Klassenleitfaden auf deinen Charakterbogen überträgst. Jeder Abschnitt beginnt mit einem Großbuchstaben, welcher sich auf den entsprechend beschrifteten Bereich des auf den Seiten 38-39 abgebildeten Charakterbogens bezieht. Lass die Felder und Zeilen auf deinem Charakterbogen leer, bis du weißt, was wohin kommt.

Spielwerte auf einen Blick

Auf der jeweils ersten Seite eines Klassenleitfadens findest du am linken Rand allgemeine Grundinformationen, welche bei allen Charakteren dieser Klasse Anwendung finden.

(A) Gesinnung: Die Gesinnung deines Charakters dient als Richtlinie, um seine Ethik- und Moralvorstellungen zu beschreiben. Sie besteht aus zwei Komponenten: Die eine zeigt auf, wo dein Charakter auf der Skala Ordnung-Chaos angesiedelt ist, die andere, wo er sich auf der Skala Gut-Böse befindet.

	Rechtschaffen: Schätzt Ordnung und respektiert Autoritäten	Neutral: Bewegt sich auf dem Grat zwischen Gesetz und Individualität	Chaotic: Individualistischer Freigeist
Gut: Hilft, ohne eine Belohnung zu verlangen	Rechtschaffen Gut (RG): Gehorcht den Gesetzen, hält Versprechen und Eide, schützt die Bedürftigen	Neutral Gut (NG): Stellt dem Wohl der Allgemeinheit eigene Bedürfnisse entgegen	Chaotisch Gut (CG): Folgt seinem Gewissen und kämpft, um andere zu befreien
Neutral: Meidet Risiko, die ihm keine Vorteile bringen	Rechtschaffen Neutral (RN): Holds to code of behavior even if it harms others	Neutral (N): Schätzt das Gleichgewicht oder kümmert sich nicht um Anstand und Moral	Chaotisch Neutral (CN): Individualistisch, impulsiv oder rebellisch
Böse: Schadet anderen zum Vergnügen oder um Vorteile zu erlangen	Rechtschaffen Böse (RB): Betrachtet das Gesetz als Werkzeug, um seine eigenen Ziele zu erreichen	Neutral Böse (NB): Tut alles, um persönliche Vorteile zu erlangen	Chaotisch Böse (CB): Will die Welt brennen sehen; kann instabil bis wahnsinnig sein

Notiere die Wahl deiner Gesinnung auf der entsprechenden Zeile deines Charakterbogens und nutze dabei die passende Abkürzung: (R) für Rechtschaffen, (N) für Neutral, (C) für Chaotisch, (G) für Gut und (B) für Böse.

(F) Grundangriffsbonus: Dein **Grundangriffsbonus (GAB)** sagt aus, wie gut du Dinge triffst, wenn du angreifst. Trage die Zahl ein, die du deinem Klassenleitfaden entnimmst.

(C) Trefferpunkte und Trefferwürfel: Deine **Trefferpunkte (TP)** geben an, wie viel Schaden du erleiden kannst, ehe du bewusstlos wirst oder stirbst (siehe Seite 137). Deine maximale Anzahl an Trefferpunkten hängt von deiner Klasse, deiner Stufe und deinem Konstitutionsmodifikator ab (siehe Seite 31, Attributswerte). Trage deine Trefferpunkte im Kasten Gesamt-TP im Bereich Trefferpunkte auf deinem Charakterbogen ein. Dein **Trefferwürfel (TW)** ist die Art Würfel, mit der du deine neu erlangten Trefferpunkte im Rahmen eines

Stufenaufstiegs auswürfelst. Auf der ersten Charakterstufe würfelst du deine Trefferpunkte nicht aus, sondern erhältst automatisch die mögliche Höchstzahl (z.B. bei einem Trefferwürfel von W8 insgesamt 8 Trefferpunkte). Deine Gesamtanzahl an **Trefferwürfeln** beträgt in der Regel 1 + wie oft du deine Trefferpunkte ausgewürfelt hast – was wiederum deiner Charakterstufe entspricht. Bestimmte Talente oder Effekte verlangen eine bestimmte Anzahl an Trefferwürfeln oder funktionieren in Abhängigkeit von deinen Trefferwürfeln.

E Rettungswürfe: Rettungswürfe repräsentieren die körperliche und mentale Widerstandskraft deines Charakters. **Reflexwürfe (REF)** helfen dir, Flächenangriffen wie z.B. Explosionen oder Katastrophen wie Erdbeben auszuweichen; Reflexwürfe nutzen deinen Geschicklichkeitsmodifikator. **Willenswürfe (WIL)** sind deine Abwehr gegen mentale Angriffe wie z.B. Hypnose und verwenden deinen Weisheitsmodifikator. **Zähigkeitswürfe (ZÄH)** schließlich lassen dich Giften und Krankheiten widerstehen, sie verwenden deinen Konstitutionsmodifikator. Deine Rettungswurfgrundboni werden durch deine Klasse festgelegt – siehe dazu den Abschnitt „Rettungswürfe“ am linken Seitenrand der ersten Seite deines Klassenleitfadens.

Trage die in deinem Klassenleitfaden aufgeführten Rettungswurfgrundmodifikatoren auf deinem Charakterbogen ein. Die Spalte „Attributsmodifikator“ bezieht sich auf das mit dem jeweiligen Rettungswurf assoziierte Attribut: Geschicklichkeit für Reflexwürfe, Weisheit für Willenswürfe und Konstitution für Zähigkeitswürfe. In der Spalte „Sonstige Modifikatoren“ fasst du alle besonderen Volks- oder Klassenmerkmale zusammen (z.B. den Volksbonus auf alle Rettungswürfe, den Halblinge erhalten). Addiere die Werte in jeder Zeile und notiere die Summe im Kasten „Gesamt“. Solltest du über Boni oder Mali verfügen, die nur in bestimmten Situationen zum Tragen kommen (z.B. den Bonus des Kämpfers auf Willenswürfe gegen Furchteffekte), dann notiere diese in dem großen Kasten rechts der Rettungswürfe, damit du sie nicht vergisst, wenn du sie brauchst. Mehr zu Rettungswürfen auf Seite 121.

Attributswerte

B Deine Attributswerte (siehe Seite 9) repräsentieren die natürlichen Begabungen deines Charakters auf Gebieten wie rohe Stärke, geistiges Denkvermögen, Beweglichkeit und Persönlichkeit. Nutze den Abschnitt „Attributswerte“ in deinem Klassenleitfaden als Hilfe, um jene Attribute auszuwählen, welche du bei der Verteilung der Attributswerte vorrangig behandeln willst. Wähle sorgfältig, da die meisten Fähigkeiten deines Charakters auf diesen Werten basieren, sei es dass er angreift, Angriffen ausweicht oder Zauber wirkt.

Sobald du deine Attributswerte festgelegt und entsprechend der Volkszugehörigkeit (siehe Seite 28-29) des Charakters modifiziert hast, schreibe die Endergebnisse in die Felder oben links auf deinem Charakterbogen.

Stärke (ST)	Muskeln und Körperkraft. Bestimmt, wie hart du zuschlägst, wie viel Schaden du verursachen kannst und wie gut auf bei körperlichen Tätigkeiten wie Kletten und Schwimmen bist.
Geschicklichkeit (GE)	Beweglichkeit, Reflexe, Gleichgewicht und Feinmotorik. Bestimmt, wie schwer es anderen fällt, dich zu treffen, wie gut du Dinge im Fernkampf triffst und beeinflusst dein Können bei vielen unterschiedlichen Aufgaben.
Konstitution (KO)	Gesundheit und Widerstandskraft, Resistenz gegen Gift und allgemeines Durchhaltevermögen. Bestimmt mit, wie viele Trefferpunkte du hast, und wirkt sich somit darauf aus, wie viel Schaden du erleiden kannst, ehe du stirbst.
Intelligenz (IN)	Geistige Rechenfähigkeit, logisches Denkvermögen und Lernfähigkeit. Bestimmt, wie viel du weißt, wie viele Fertigkeitspunkte du erhältst und wie viele Sprachen du beherrschst.
Weisheit (WE)	Willenskraft, gesunder Menschenverstand, Aufmerksamkeit und Intuition. Bestimme deine Resistenz gegenüber bestimmten Zaubern und anderen Effekten und deine Fähigkeit, Gefahr zu spüren.
Charisma (CH)	Persönliche Anziehungskraft, Persönlichkeit, Einfluss und Führungsfähigkeiten. Bestimmt über deine Fähigkeit, andere zu überzeugen, und beeinflusst, wie gut du in diversen gesellschaftlichen Situationen bist.

B Attributswertmodifikatoren: Neben deinen Attributswerten verfügst du bei jedem Attribut über einen **Modifikator**, der sich aus dem jeweiligen Attribut errechnet. Bestimme deinen Modifikator mittels der folgenden Tabelle und trage ihn auf deinem Charakterbogen ein. Manche Elemente (z.B. wie viele Zauber du täglich wirken kannst) hängen von einem Attributswert ab, während andere (wie z.B. Boni auf Fertigkeiten) vom Attributsmodifikator abhängen. Verwechsle diese beiden Werte nicht und schlag im Zweifel nach, welcher jeweils zur Anwendung kommt.

Wert	Modifikator	Wert	Modifikator
1	-5	12-13	+1
2-3	-4	14-15	+2
4-5	-3	16-17	+3
6-7	-2	18-19	+4
8-9	-1	20-21	+5
10-11	+0	22+	usw...

TIPP Verwechsle deine Modifikatoren nicht: Attributsmodifikatoren kommen weitaus häufiger zum Einsatz als deine richtigen Attributswerte. Du addierst deine Modifikatoren auf Fertigkeitswürfe, Rettungswürfe und bei einer Vielzahl anderer Situationen.

MEHR ZU TREFFERPUNKTEN

Wenn dein Charakter im Spiel Schaden erleidet, dann ziehe den entsprechenden Betrag von deinem TP-Gesamtwert ab und trage ihn im Kasten „Wunden/Momentane TP“ ein.



Die Klassenleitfäden beschreiben unterschiedliche Zauber, Talente und andere Fähigkeiten, damit du sie nicht jedes Mal nachschlagen musst. Oft kann die jeweilige Information nicht in einem Satz zusammengefasst werden; in diesem Fall enthält der Text einen Seitenverweis ins Grundregelwerk. Wenn du einen solchen Verweis auf eine Fähigkeit, einen Zauber oder ein Talent folgend siehst, dann schlage nach, um zu erfahren, wie man das jeweilige Regelement anwendet.

SCHADENS-REDUZIERUNG

Schadensreduzierung (SR) ist eine Fähigkeit, die manche Charaktere mittels Magie oder über Klassenfähigkeiten erlangen. Sie reduziert die Menge des Schadens, den du durch Waffen erleidest. Solltest du über SR verfügen, dann trage den Wert im Kasten „SR“ ein. Näheres findest du im Grundregelwerk auf Seite 563.

JEMAND ANDEREM HELFEN

Manchmal hast du die Möglichkeit, einem Verbündeten bei einem Fertigkeitswurf zu helfen. Lege den Fertigkeitswurf ab, als würdest du selbst ihn versuchen, aber gegen einen Schwierigkeitsgrad von 10; solltest du ein Ergebnis von 10 oder besser erzielen, kann dein Verbündeter +2 auf seinen Wurf addieren (*Grundregelwerk*, S. 87).

10 ODER 20 NEHMEN

Sofern du nicht in unmittelbarer Gefahr bist und dir Zeit lassen kannst, kannst du manchmal bei einem Wurf 10 oder 20 nehmen; dies repräsentiert die zusätzliche Zeit, welche du aufwendest. Dabei würfelst du nicht, sondern addierst deine anfallenden Modifikatoren zu 10 (Erfolg bei den meisten gewöhnlichen Aufgaben) oder 20 (Erfolg bei fast jedem Vorhaben; siehe auch *Grundregelwerk*, S. 86).

Fertigkeiten

H **Fertigkeiten** sind Eigenschaften, welche du mittels Übung verbessern kannst, sei es, dass du uralte Sprachen erlernst oder auch dich und deine Verbündeten verkleidest. Fertigkeiten sind ein wichtiger Bestandteil der Antwort auf die Frage, wer dein Charakter ist. Im Laufe des Spieles wirst du **Fertigkeitswürfe** ablegen müssen, um zu bestimmen, ob dein Charakter bei Anwendung der entsprechenden Fertigkeiten Erfolg hat.

Wenn du eine neue Stufe erlangst, erhältst du auch eine bestimmte Anzahl an **Fertigkeitsrängen**, welche du verteilen kannst. Die Anzahl der Ränge, welche du in eine Fertigkeit investierst, kann niemals höher sein als deine Charakterstufe, aber natürlich kannst du weitere Fertigkeitsränge in eine Fertigkeit investieren, wenn du in der Stufe aufsteigst. Wie viele Fertigkeitsränge pro Stufe du erhältst, ist in deinem Klassenleitfaden unter „Fertigkeiten“ aufgeführt.

Jede Klasse besitzt eine Reihe von **Klassenfertigkeiten**, welche aufzeigen, in welchen Fertigkeiten Charaktere, die dieser Klasse angehören, besonders fähig sind. Wenn du zum ersten Mal einen Fertigkeitsrang in eine Klassenfertigkeit investierst, erhältst du einen einmaligen zusätzlichen Bonus von +3 auf diese Fertigkeit. Deine Klassenfertigkeiten sind in deinem Klassenleitfaden ebenfalls im Abschnitt „Fertigkeiten“ aufgeführt, zusammen mit Empfehlungen, in welche Fertigkeiten du bei Erschaffung deines Charakters Fertigkeitsränge investieren solltest.

Du kannst manche Fertigkeiten **ungeübt** anwenden, dies bedeutet, dass du sie nutzen kannst, selbst wenn du keine Fertigkeitsränge in sie investiert haben solltest. Sollte hinter dem Namen einer Fertigkeit auf dem Charakterbogen ein Sternchen stehen, dann kann diese Fertigkeit nur **geübt** genutzt werden – du kannst nicht einmal versuchen, sie anzuwenden, solange du nicht wenigstens 1 Fertigkeitsrang in sie investiert hast.

Schreibe bei jeder Fertigkeit, in die du einen Fertigkeitsrang investierst, in die Spalte „Ränge“ eine „1“. Sofern es sich um eine Klassenfertigkeit handelt, schreibe zudem eine „3“ in die Spalte „Sonstige Modifikatoren“. Da jede Fertigkeit von einem anderen Attribut abgeleitet ist, trägst du auch den entsprechenden Attributmodifikator unter „Attr.-Mod.“ ein – um welchen es sich handelt, entnimmst du deinem Charakterbogen. Solltest du aufgrund deiner Volks- oder Klassenzugehörigkeit über einen Fertigungsmodifikator verfügen (z.B. der Bonus, den Elfen auf Wahrnehmung erhalten), addierst du ihn in der entsprechenden Zeile bei „Sonst. Mod.“ hinzu.

Umgang mit Waffen und Rüstungen

Dieser Abschnitt des Klassenleitfadens teilt dir mit, welche Arten von Waffen und Rüstungen diese Klasse benutzen kann, und gibt Empfehlungen, mit welchen Waffen oder Rüstungen dein Charakter beginnen sollte. Es gibt drei Kategorien von Rüstungen: Leichte, Mittelschwere und Schwere (*Grundregelwerk*, S. 149). Waffen teilen sich in mehrere Kategorien, entsprechend ihrer Anwendungsart – Nah- oder Fernkampfwaffe – und danach, wie umfangreich die Ausbildung ist, die man mit ihnen erhalten haben muss: Einfache Waffe, Kriegswaffe oder Exotische Waffe (*Grundregelwerk*, S. 140).

Solltest du nicht die Waffen und Rüstung nutzen, die für deine Klasse im Abschnitt „Empfohlene Startausrüstung“ aufgeführt werden, dann passe dein Vermögen entsprechend an, falls du dir günstigere oder teurere Ausrüstung zulegst.

Der Charakterbogen besitzt keinen Abschnitt zum Eintragen, im Umgang mit welchen Waffen und Rüstungen du geübt bist, du kannst dies aber unter „Besondere Fähigkeiten“ notieren.

Talente

T **Talente** sind besondere, dir bekannte Tricks oder Herangehensweisen, um manche Dinge besser zu machen, als es anderen möglich ist. Die meisten Charaktere erhalten auf der 1. Charakterstufe nur ein Talent. Menschliche Charaktere und Angehörige bestimmter Klassen erhalten ein zusätzliches Talent. Die Anzahl an Talenten, welche du mit der 1. Stufe erhältst, ist im Abschnitt „Talente“ deines Klassenleitfadens aufgeführt. Manche Talente haben **Voraussetzungen**, welche erfüllt werden müssen, ehe man das Talent wählen kann. Dies kann z.B. ein bestimmter Mindestwert in einem Attribut oder beim Grundangriffsbonus oder auch ein anderes Talent sein. Notiere deine Talente auf der Rückseite deines Charakterbogens im Abschnitt „Talente“. Sollte ein Talent dir die Möglichkeit geben, bei seiner Nutzung deine Würfe oder Spielwerte zu verändern, dann notiere auch dies, damit du nicht immer nachschlagen musst. Solltest du z.B. über das **Talent Heftiger Angriff** (*Grundregelwerk*, S. 124) verfügen, dann notiere „Kann wählen, -1 auf Nahkampfangriffswürfe zu erhalten für +2 auf Schadenswürfe“.

Klassenmerkmale

Jede Klasse besitzt besondere Fähigkeiten und Eigenschaften, welche sie von anderen unterscheidet. So sind zwar der Hexenmeister und der Magier beides arkane Zauberkundige, erhält der Hexenmeister aber diverse einzigartige Fähigkeiten über seine Blutlinie, während der Magier einen arkanen Bund mit einem Gegenstand oder einer Kreatur eingeht. Die besonderen Merkmale deiner Klasse findest du im Leitfaden im Abschnitt „Klassenmerkmale“.

1 Notiere diese Klassenmerkmale auf deinem Charakterbogen im Abschnitt „Besondere Eigenschaften“. Manche Klassenmerkmale verbessern Fertigkeiten oder Angriffe, so dass die Boni neben den modifizierten Merkmalen notiert werden sollten. Du solltest sie aber auch immer unter „Besondere Eigenschaften“ zusammen mit einer kurzen Beschreibung aufführen, um nicht zu vergessen, wo die jeweiligen Boni herkommen.





Zauberei

K Die unterschiedlichen zauberkundigen Klassen wirken Magie auf unterschiedliche Weise. Du kannst entscheiden, wie du diesen Abschnitt am besten nutzen willst, um den Überblick über deine Zauber zu behalten. Egal welche Methode du nutzt, solltest du dennoch einige der unten beschriebenen Informationen eintragen. Weitere Informationen zu Zaubern findest du auf den Seite 35, 138 und 139.

Die Spalte Zauber pro Tag ist für die Anzahl an Zaubern vorgesehen, welche du jeden Tag pro Zaubergrad in Abhängigkeit von deiner Klasse wirken oder vorbereiten kannst. Schau im *Grundregelwerk* auf Seite 17 nach, ob du Bonuszauber erhältst, und notiere diese gegebenenfalls in der Spalte Bonuszauber. Die Summe aus Zauber pro Tag und Bonuszaubern ergibt die Anzahl an Zaubern des jeweiligen Grades, die dein Charakter pro Tag wirken kann. Barden und Hexenmeister sollten die Anzahl der Zauber, die sie pro Zaubergrad kennen, unter „Bekannte Zauber“ eintragen; andere Zauberkundige können diese Spalte ignorieren.

Die Spalte „Rettungswurf-SG“ benennt den Schwierigkeitsgrad der Rettungswürfe, welche Gegner ablegen müssen, um deinen Zaubern zu widerstehen. Der SG beträgt jeweils 10 + Grad des Zaubers + der Attributwertmodifikator deines Schlüsselattributs für Magie (Intelligenz bei Magiern, Weisheit bei Druiden, Klerikern und Waldläufern und Charisma bei Barden, Hexenmeistern und Paladinen); siehe auch „Rettungswürfe“ auf Seite 31 oder Seite 121.

Solltest du einen Kleriker spielen, dann notiere deine Domänen und Domänenfähigkeiten der 1. Stufe im Abschnitt „Domänen/Schule“ auf deinem Charakterbogen – mehr zu Domänen erfährst du auf Seite 77. Solltest du einen Magier spielen, dann notiere in diesem Abschnitt, auf welche Schule du dich spezialisiert – mehr zu Schulen findest du auf Seite 83. Hexenmeister sollten dagegen hier ihre Blutlinie notieren – siehe Seite 61.

Empfohlene Startausrüstung

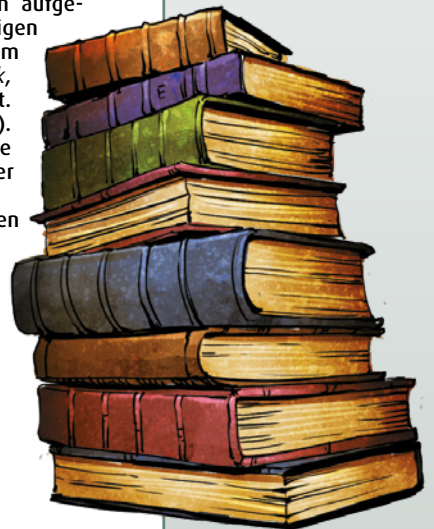
1 **Empfohlene Startausrüstung:** Jeder Klassenleitfaden enthält Vorschläge, welche der Charakter mit der 1. Charakterstufe erwerben könnte oder sollte. Informationen zu normaler Ausrüstung findest du im *Grundregelwerk* ab Seite 140. Die im Abschnitt „Empfohlene Startausrüstung“ im Leitfaden aufgeführten Ausrüstungspakete bestehen aus Ausrüstungsgegenständen passend zu den jeweiligen Charakterkonzepten. Diese Ausrüstungspakete setzen voraus, dass dein Charakter mit einem durchschnittlichen Vermögen an **Goldmünzen** (oder **GM**) das Spiel beginnt (siehe *Grundregelwerk*, S. 140). Der Preis jedes Ausrüstungspaketes wurde echt zum nächsten Goldstück hin gerundet. Ferner erhältst du kostenlos einen Satz Kleidung im Wert von bis zu 10 GM (*Grundregelwerk*, S. 159).

Das Gesamtgewicht jedes Ausrüstungspaketes ist einmal für Charaktere der Größenkategorie Klein und einmal für solche der Kategorie Mittelgroß aufgeführt. Addiere das Gewicht deiner Ausrüstungsteile und vergleiche das Ergebnis mit deiner Tragkapazität (*Grundregelwerk*, S. 169).

Sollte deine Traglast deine Bewegungsrate beeinträchtigen, kannst du in gefährlichen Situationen Gegenstände fallenlassen oder irgendwo ablegen (z.B. Proviant und Schlafsäcke). Trage die von dir gewählte Ausrüstung und ihr Gewicht im Abschnitt „Ausrüstung“ auf der Rückseite deines Charakterbogens ein. Solltest du über Rüstung oder einen Schild verfügen, dann trage diese Informationen im Abschnitt „Rüstungsgegenstände“ ein.

Boni für Stufen in einer Bevorzugten Klasse

Jeder Klassenleitfaden enthält auch eine Erinnerung, eine von zwei Optionen zu wählen, wenn du eine Stufe in der Bevorzugten Klasse deines Charakters erlangst. Deine Bevorzugte Klasse ist in der Regel jene Klasse, in welcher du für deine 1. Charakterstufe gewählt hast. Immer wenn du in dieser Klasse eine Stufe erhältst, erlangst du entweder einen zusätzlichen Trefferpunkt oder einen zusätzlichen Fertigkeitensrang. Falls du einen Charakter spielst, der pro Stufe nicht viele Fertigkeitensränge erhält, willst du dies eventuell ausgleichen, indem du den zusätzlichen Fertigkeitensrang wählst. Auf der anderen Seite könnte ein zusätzlicher Trefferpunkt im Kampf auch den großen Unterschied ausmachen. Daher vergiss diesen Bonus nicht beim Stufenaufstieg! (siehe auch Seite 36).



BESONDERE FÄHIGKEITEN

Viele Kreaturen und Klassen verfügen über besondere Fähigkeiten, welche wie Zauber funktionieren. Mehr hierzu findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 221.

FERTIGKEITEN, TALENTE UND ZAUBER WÄHLEN

Während der Charaktererschaffung stehst du vor einer Reihe von Entscheidungen, welche Fertigkeiten, Talente und Zauber (im Falle eines Zauberkundigen) du wählen sollst. Der folgende Abschnitt soll dir helfen, die Beschreibungen dieser Optionen im *Grundregelwerk* zu verstehen, damit du die richtige Auswahl für deinen Charakter treffen kannst.

Fertigkeiten verstehen

Fertigkeiten repräsentieren einige der grundlegendsten Fähigkeiten, welche dein Charakter besitzt. Mit jeder Stufe erhältst du eine Anzahl von Fertigkeitsrängen, welche du in jene Fertigkeiten investierst, die für deinen Charakter wichtig sind. Um aber zu verstehen, welche Fertigkeiten für dein Konzept von Bedeutung sind, musst du wissen und verstehen, wozu jede Fertigkeit eingesetzt werden kann. Das Kapitel zu den Fertigkeiten beginnt im *Grundregelwerk* auf Seite 86.

Name und Beschreibung: Dieser Abschnitt verleiht dir Verständnis für das Grundkonzept hinter der Fertigkeit. Die Beschreibung benennt auch das Attribut, welches mit der Fertigkeit verbunden ist und ob du durch Rüstung in der Ausübung der Fertigkeit behindert wirst. Sollte die Beschreibung einer Fertigkeit nicht zu deinem Charakterkonzept passen, solltest du wahrscheinlich zur nächsten Fertigkeit übergehen.

Wurf: Dieser Abschnitt beschreibt, wie du die Fertigkeit einsetzt und was du durch einen erfolgreichen Fertigkeitwurf erreichen kannst.

Aktion: Dies beschreibt, welche Art von Aktion zur Nutzung der Fertigkeit erforderlich ist. In jeder Spielrunde hast du nur eine begrenzte Anzahl an Aktionen, die du nutzen kannst. Mehr zu Aktionen findest du auf Seite 124, nachdem du deinen Charakter fertiggestellt hast.

Erneuter Versuch: Manche Fertigkeiten erlauben einen zweiten Versuch, wenn du im ersten Anlauf scheiterst. Sollte dies bei dieser Fertigkeit der Fall sein, findest du es in diesem Eintrag.

Speziell: Sollte es besondere Regeln für die Fertigkeit geben, sind diese hier vermerkt.

Talente verstehen

Talente modifizieren deinen Charakter in unterschiedlicher Weise. Oft verleihen sie Boni auf bestimmte Handlungen oder Würfe oder ermöglichen dir spezielle Handlungen, die nur dir möglich sind. Da du nur eine sehr begrenzte Anzahl an Talenten erhältst, ist es wichtig, dass du jene auswählst, die dein Charakterkonzept unterstützen. Das Kapitel zu Talenten beginnt im *Grundregelwerk* auf Seite 112; die Talentbeschreibungen enthalten die folgenden Informationen:

Name und Beschreibung: Dieser Abschnitt verleiht dir Verständnis für das Grundkonzept hinter dem Talent. Manche Talente gehören zudem zu bestimmten Kategorien wie „[Kampf]“ oder „[Metamagie]“. Solche Talente können zwar von Angehörigen jeder beliebigen Klasse gewählt werden, manche Klassen verleihen aber Bonustalente, welche dann aus bestimmten Kategorien gewählt werden müssen.

Voraussetzungen: Manche Talente verlangen, dass man bestimmte Kriterien erfüllt, ehe man sie wählen kann. Diese Voraussetzungen findest du dann in diesem Eintrag. Beachte, dass du alle Boni zur Anwendung bringen kannst, die durch deine Charakterstufe, bzw. einen gerade erfolgten Stufenaufstieg erhältst, bevor du ein Talent auswählst. Du kannst dich somit gleich für ein Talent qualifizieren, statt warten zu müssen, bis du auf die nächste Stufe aufsteigst. Mehr zum Stufenaufstieg findest du auf Seite 36.

Vorteil: Dieser Eintrag gibt an, welche Boni oder Vorteile dir dieses Talent verschafft. Viele Talente geben einen Bonus auf eine bestimmte Fähigkeit, eine Fertigkeit, einen Rettungs- oder Angriffswurf. Du solltest dir den Bonus neben der passenden Eigenschaft notieren, wenn du das Talent auswählst. Wenn du z.B. das Talent Eiserner Wille wählst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Willenswürfe. Du solltest dann diesen Bonus in der Spalte „Sonstige Modifikatoren“ eintragen und zum Gesamtbonus für Willenswürfe hinzuaddieren.

Andere Talente ermöglichen es dir, besondere Handlungen zu vollbringen, z.B. das Talent Tänzender Angriff. Natürlich musst du nicht die komplette

Talentbeschreibung auf deinen Charakterbogen kopieren, solltest dich aber erinnern, wann du ein Talent im Spiel nutzen kannst, und dir vielleicht auch die Seite notieren, auf der es im *Grundregelwerk* steht.

Normal: Dieser Abschnitt beschreibt, wie die Regeln für einen Charakter ohne dieses Talent funktionieren. In der Regel ist er nur zu Vergleichszwecken enthalten.

Speziell: Sollten mit dem Talent besondere Regeln verbunden sein, findest du sie hier aufgeführt.



Zauber verstehen

Sollte dein Charakter einer zauberkundigen Klasse angehören, enthält dein Klassenleitfaden einen Abschnitt zur „Zauberei“, welcher dir mitteilt, wie dein Charakter seine Zauber wirkt, und zudem Empfehlungen enthält, welche Zauber du im Laufe deines Stufenaufstiegs wählen solltest. Der Leitfaden enthält aber nicht die vollständigen Magieregeln des Spieles – diese findest du im Kapitel Zauber ab Seite 224 des *Grundregelwerkes*. Die Zaubereinträge dort enthalten eine Reihe wichtiger Informationen, die dir mitteilen sollen, wie ein Zauber im Spiel funktioniert. Diese Einträge nutzen das folgende Format:

Name: Dies ist die Bezeichnung des Zaubers. Beachte, dass manche Zauber alternative Versionen besitzen, welche schwächer oder mächtiger sind – diese erkennst du in der Regel an einem vorgestellten „Schwächeres“, „Schwaches“, „Teilweise“, „Mächtiges“ usw. In der Auflistung orientieren sich diese Varianten aber alphabetisch an der Grundversion.

Spielwerte: Jeder Zauber enthält eine Reihe wichtiger Spielwerte und Parameter, die besagen, wie der Zauber im Spiel benutzt wird. Hierzu gehören die Schule der Magie, welcher er angehört, sein Zauberggrad, die Reichweite, Wirkungsdauer und mehr (siehe #2 - #10 im folgenden Diagramm). Beachte, dass manche Zauber Modifikationen anderer Zauber sind; in diesem Fall verfügen sie über dieselben Spielwerte, sofern der Eintrag nichts anderes aussagt.

Beschreibung: Auf die Spielwerte folgt eine Beschreibung dessen, was passiert, wenn dieser Zauber gewirkt wird. Sollte er auf ein gegnerisches Ziel wirken, enthält dieser Abschnitt auch, was passiert, sollte das Ziel den Effekten widerstehen.



1 Der Name des Zaubers steht am Anfang

Die ist die **Schule**, welcher der Zauber angehört; dieser Eintrag ist bedeutsam für Magier (welche als Teil ihrer Ausbildung eine Schule wählen), sowie für manche Monster (Untote sind z.B. immun gegen Verzauberungen). Es können sich noch andere Regeleffekte ergeben. (*Grundregelwerk*, S. 209)

2

Der **Zauberggrad** besagt, welche Klassen diesen Zauber erhalten können und welchen Zauberggrad der Zauber für die jeweiligen Klassen hat. Ein Zauber kann unterschiedliche Zauberggrade für unterschiedliche Klassen besitzen, so ist z.B. *Person festhalten* ein Klerikerzauber des 2. Grades, aber ein Hexenmeister-/Magierzauber des 3. Grades. Die Klassenbezeichnungen werden aus Platzgründen auf drei Großbuchstaben abgekürzt. (*Grundregelwerk*, S. 213)

3

Der **Zeitaufwand** benennt die Aktion, welche aufgewandt werden muss, um den Zauber zu wirken. Die meisten Kampfzauber werden als Standard-Aktion gewirkt, es gibt aber auch einige mit höherem Zeitaufwand. (*Grundregelwerk*, S. 213)

4

Dieser Eintrag zählt die **Komponenten** auf, die der Zauber nutzt (Verbal [magische Worte], Gestik oder seltsame Materialkomponenten). (*Grundregelwerk*, S. 213)

5

Die **Reichweite** des Zaubers kann eine bestimmte Entfernung sein, z.B. „Berührung“ oder „9 m“ oder von der Zauberstufe des Wirkenden abhängig sein („Kurz“ oder „Lang“). (*Grundregelwerk*, S. 213)

6

Hier ist der **Wirkungsbereich** des Zaubers aufgeführt. (*Grundregelwerk*, S. 214)

7

Die **Wirkungsdauer** sagt aus, wie lange der Effekt des Zaubers anhält. (*Grundregelwerk*, S. 216)

8

Falls der Zauber einen **Rettungswurf** gestattet, um ihm zu widerstehen, sind hier die Art des Wurfs aufgeführt und was bei Erfolg passiert. Sollte kein Rettungswurf möglich sein, steht an dieser Stelle „Keiner“. Der SG des Rettungswurfs ist 10 + Zauberggrad (entsprechend der Klasse, mit welcher du den Zauber wirkst) + dein Attributmodifikator für dein Zauberattribut. (*Grundregelwerk*, S. 216).

9

Manche Kreaturen verfügen über eine Fähigkeit namens **Zauberesistenz**. Diese verleiht ihnen eine zusätzliche Chance, nicht von einem Zauber betroffen zu werden. Dieser Eintrag teilt dir mit, ob Zauberesistenz gegen diesen Zauber wirkt oder nicht.

10

Zauber von Schriftrollen wirken

Eine Schriftrolle enthält einen niedergeschriebenen Zauber. Sie kann nur einmal benutzt werden; nach der Aktivierung verschwindet die Schrift. Um einen Zauber von einer Schriftrolle zu wirken, musst du diesen Zauber auf deiner Zaubersliste haben (Magier können z.B. keine Klerikerzauber wirken). Sollte der Zaubergrad des Zaubers höher sein, als der dir aktuell höchstmögliche Zaubergrad, riskierst du einen Fehlschlag. Auf Seite 490 des *Grundregelwerkes* findest du weitere Einzelheiten zum Zaubern mittels Schriftrollen.

Zaubergrad, Zauberstufe und Charakterstufe

Diese drei Einträge behandeln unterschiedliche Dinge. Der Zaubergrad bezieht sich darauf, wie machtvoll ein Zauber ist; wenn dein zauberkundiger Charakter Stufen in seiner Klasse erlangt, erhält er Zugang zu Zaubern höheren Grades. Seine Zauberstufe ist seine Klassenstufe in der zauberkundigen Klasse, seine Charakterstufe die Summe aller seiner Klassenstufen, sollte er Stufen in mehr als einer Klasse besitzen.

BONUSZAUBER

Zauberkundige Charaktere erhalten zusätzliche Zauber, wenn ihr magisches Bezugsattribut (z.B. Intelligenz bei Magiern) hoch genug ist. Jede Klasse besitzt diesbezüglich eigene Details. (*Grundregelwerk*, S. 17)

ZUKUNFTS-PLANUNG

Zwischen den Spielsitzungen solltest du einen Blick auf die Fähigkeiten und Merkmale werfen, welche dein Charakter mit höheren Stufen erhält, und dir überlegen, wie sich dein Charakter entwickeln soll. Manche Talente besitzen z.B. Voraussetzungen in Form anderer, weniger machtvoller Talente, so dass du diese wählen musst, wenn du später einmal in der Lage sein willst, dich für das machtvollere Talent zu qualifizieren. Achte dabei nicht nur auf die Regeln, sondern überlege dir auch, wie du diesen Erwerb von Fähigkeiten innerhalb der Handlung begründest. Wenn du also z.B. Fertigsränge in eine bisher von dir nicht geübte Fertigkeit investieren willst, solltest du erwähnen, dass dein Charakter diese Fertigkeit trainiert, oder auch ihn diese Fertigkeit ab und an benutzen lassen, sofern es ungeübt möglich ist. Dies hat keine Auswirkungen darauf, ob du eine neue Fertigkeit erlernen oder eine neue Fähigkeit auswählen kannst, es mag aber Spaß machen, dies in deine Darstellung und die Handlung einzuflechten.

STUFENAUFSTIEG

Der Abschnitt „Stufenaufstieg“ in jedem Klassenleitfaden erklärt die Fähigkeiten, welche dein Charakter mit der 2. Stufe und weiteren Stufen erhält. Manche dieser Fähigkeiten sind Verbesserungen früherer Fähigkeiten, während andere völlig neu sind.

Der Eintrag zum Stufenaufstieg bei jeder Stufe in deinem Klassenleitfaden enthält die Informationen, was sich jeweils alles verändert.

Dinge, die sich mit jeder Stufe verändern: Egal welcher Klasse dein Charakter angehört, es gibt Aspekt, die sich mit jedem Stufenaufstieg verändern:

- Du erhältst mit jedem Stufenaufstieg neue Trefferpunkte, welche du auf deinen bisherigen Gesamtwert hinzuaddierst.
- Du erhältst mit jedem Stufenaufstieg neue Fertigsränge, welche du auf deine Fertigkeiten verteilen kannst.
- Mit manchen Stufenaufstiegen verbessert sich auch dein Grundangriffsbonus; bei manche Klassen geschieht dies mit jeder Stufe.
- Mit manchen Stufenaufstiegen verbessern sich einer oder mehrere deiner Rettungswurfgrundboni (Reflex, Willen oder Zähigkeit).

Jede dieser Veränderungen wird dir in der Zeile am Anfang des Abschnitts zur jeweiligen Stufe aufgezeigt, du musst also nur die Werte in den einzelnen Kästen zum jeweiligen Wert hinzurechnen.

Wenn du z.B. einen Barbaren der 1. Stufe mit insgesamt 14 Trefferpunkten und einem Konstitutionswert von 15 spielst, wäre der Konstitutionsmodifikator +2 (siehe auch Seite 31). Nehmen wir an, dass dein Charakter gerade auf die 2. Stufe aufgestiegen ist. Der Eintrag im Klassenleitfaden zum Barbaren für den Stufenaufstieg auf die 2. Stufe sieht folgendermaßen aus und wird wie folgt abgehandelt:

Das Kästchen zu den TP besagt „1W12 + KO“; nehmen wir an, du würfelst mit dem W12 eine 8. Zu diesem Wert addierst du deinen Konstitutionsmodifikator (+2), so dass du insgesamt auf 10 kommst. Diese 10 addierst du zu deinem bisherigen Gesamtwert deiner Trefferpunkte (14 TP), so dass du nun 24 Trefferpunkte hast. Du erhältst pro Stufe wenigstens 1 TP hinzu.

Nicht jeder Rettungswurfbonus steigt mit jeder Stufe, oft steigt aber wenigstens ein Bonus.

Du erhältst eine Anzahl an Fertigsrängen basieren auf deiner Klasse. Zu dieser addierst du deinen Intelligenzmodifikator, um die Gesamtzahl neuer Fertigsränge zu berechnen, die du mit dieser Stufe erhältst. Du musst beim Stufenaufstieg alle Fertigsränge investieren und kannst dir keine für später aufsparen. Du erhältst aber weitere Fertigsränge mit jedem Stufenaufstieg. Du erhältst pro Stufe wenigstens 1 Fertigsrang hinzu.

Viele Klassen verfügen über eine besondere Eigenschaft, welche mit jeder Stufe besser wird. Beim Barbar ist dies die Anzahl an Kampfrunden, welche er täglich in Kampfrausch verfallen kann, während es beim Magier die Anzahl der Zaubersprüche in seinem Zauberbuch ist.

2. Stufe		TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	KAMPFRAUSCH
		1W12 + KO	4 + IN	+1	—	—	+1	+2 Runden
Deine Trefferpunkte steigen um 1W12 + deinen Konstitutionsmodifikator. Im Gegensatz zur 1. Charakterstufe musst du nun diese TP auswürfeln.								
Du erhältst eine Anzahl von Fertigkeitsrängen in Höhe deines Intelligenzmodifikators +4. Solltest du ein Mensch sein, dann vergiss nicht den Bonusfertigkeitssrang pro Stufe.								
Dein Grundangriffsbonus und dein Zähigkeitsbonus steigen jeweils um 1.								
Kampfrauschkraft: Mit jeder geraden Klassenstufe als Barbar wählst du eine Kampfrauschkraft. Diese verleiht dir im Kampfrausch eine zusätzliche Fähigkeit oder stärkt dich. Die meisten sind passive Boni, welche immer aktiv sind und daher nicht aktiviert werden müssen; andere müssen mit einer Aktion (z.B. einer Standard-Aktion) aktiviert werden. Einige können pro Kampfrausch nur ein Mal aktiviert werden und machen dich mächtiger, wenn du dies wirklich brauchst.								
	Empfehlung: Die Kampfrauschkraft Kein Entkommen erlaubt dir, einem fliehenden Gegner nachzusetzen und dennoch bei deinem nächsten Zug einen Vollen Angriff auszuführen.							
	Empfehlung: Die Kampfrauschkraft Zurücktreiben gestattet dir ein Mal pro Runde einen Ansturm auf einen Gegner quer über das Schlachtfeld.							
Reflexbewegung: Diese Fähigkeit verhindert, dass du auf dem Falschen Fuß angetroffen wirst, so dass du weniger verletzlich bist, sollte ein Gegner dich überraschen.								

Neben den aufgeführten Verbesserungen erhalten die meisten Klassen mit jedem Stufenaufstieg neue Fähigkeiten: neue Talente, Zaubersprüche, Fertigkeiten für Tiergefährten usw. Diese differenzieren nach Klasse und werden unter dem Kurzeintrag mit den ganzen Zahlen aufgeführt. Wenn dir Wahlmöglichkeiten offenstehen, z.B. im Fall von Talenten oder Klassenmerkmalen, enthält dieser Abschnitt passende Vorschläge.

Sollte es passende Wahlmöglichkeiten für dein Charakterkonzept geben bei Talenten, Zaubern oder anderen Fertigkeiten, werden diese neben dem Symbol deines Konzeptes mitsamt entsprechenden Empfehlungen aufgeführt.

Die Zeilen für den Stufenaufstieg sehen bei jeder Klassen etwas anders aus, da jede Klasse sich anders entwickelt. So haben manche Klassen klassenspezifische Fähigkeiten, welche sich mit jeder Stufe oder jeder zweiten Stufe verbessern (z.B. die Energie, die ein Kleriker im Rahmen von Energie fokussieren freisetzt, oder die Anzahl der Zauber im Zauberbuch eines Magiers). Sollte deine Klasse über ein solches Merkmal verfügen, wird es unter einer roten Überschrift in der rechten oberen Ecke jeweils bei jeder Stufe aufgeführt.

Zauber

Wenn zauberkundige Charaktere in der Stufe aufsteigen, können sie mehr Zauber am Tag wirken und haben Zugang zu mächtigeren Zaubern. Wenn deine Charakterklasse zu den primär zauberkundigen Klassen gehört (Barde, Druiden, Hexenmeister, Kleriker oder Magier), werden dir die Grundlagen, wie dein Charakter zaubert zusammen mit den restlichen Informationen vermittelt, die du auf der 1. Stufe kennen musst. Sollte deine Klasse erst später Zugang zu Zaubern erhalten (d.h. im Fall eines Paladins oder Waldläufers), erfährst du im Abschnitt zum Stufenaufstieg auf die entsprechende Stufe, mit welcher du erstmals die Fähigkeit zum Wirken zum Zaubern erhältst, wie dein Charakter Zauber vorbereitet und wirkt.

Sollte dir ein neuer Zaubergrad verfügbar werden, informiert dich der Abschnitt zum Stufenaufstieg darüber, so wie er dich auch informiert, wenn dir weitere Zauber der dir bisher verfügbaren Grade pro Tag möglich werden. Sollte dein Charakter im Rahmen eines Stufenaufstieges weitere Zauber erlernen, dann vergiss nicht, diese auf deinem Charakterbogen zu notieren.

ANGRIFF UND WAFFEN

Die Klassenleitfäden enthalten keine eigenen Abschnitte, wie du die Angriffsboni deiner Waffen berechnest, da die Wahl der Waffen individuell ist und den meisten Klassen viele Wahlmöglichkeiten offenstehen. Der Angriffs- und Schadensbonus einer Waffe wird durch viele Faktoren beeinflusst, darunter deine Klasse, deine Attributswerte und welche Waffe du überhaupt führst. Ebenso können Faktoren wie Talente und Klassenfähigkeiten hineinspielen, daher macht es Sinn, sich alle nötigen Modifikatoren aufzuschreiben, um den Überblick über alle Optionen zu behalten und im Kampf schneller agieren zu können. Mehr zu Kampf findest du in diesem Band auf den Seiten 120-143 und im Kapitel Kampf im *Grundregelwerk* ab Seite 178.

Waffenangriffsboni

Dein Angriffsbonus mit einer bestimmten Waffe berechnet sich wie folgt:



Angriffsbonus = dein Grundangriffsbonus + dein Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikator (abhängig von der Waffe und der Angriffsart) + alle weiteren Boni und Mali

Wenn du mit einer Waffe angreifst, dann würfelle mit einem W20 und addiere deinen Angriffsbonus, um zu bestimmen, ob der Angriff erfolgreich ist.

Angriffsboni werden von vielen Faktoren beeinflusst, darunter die Qualität der Waffe, die Effekte von Zaubern und bestimmte Talente. Du könntest zudem Boni oder Mali aufgrund deiner Größenkategorie erhalten. Solltest du eine Fernkampfwaffe verwenden, addierst du anstelle deines Stärkemodifikators deinen Geschicklichkeitsmodifikator und erleidest Mali in Abhängigkeit von deiner Entfernung zum Ziel (siehe „Grundreichweite“, *Grundregelwerk*, S. 144). Notiere dir die Angriffsboni für alle Waffen, die du regelmäßig benutzen willst.

Waffenschaden

Wenn du deinen Gegner triffst, würfelst du mit einem anderen Würfel den Schaden aus, welchen du ihm zufügst. Welcher Schadenswürfel zur Anwendung kommt, ersiehst du in der Tabelle auf Seite 142 im *Grundregelwerk*. Meistens berechnet sich der Schaden wie folgt:



Zugefügter Schaden = Schadenswürfel + dein Stärkemodifikator + alle weiteren Boni und Mali

Notiere dir den oder die Schadenswürfel für alle Waffen, die du regelmäßig benutzen willst. Wie beim Angriffsbonus kann auch der Schadensbonus durch viele Faktoren beeinflusst werden, z.B. ob du eine magische Waffe benutzt, über bestimmte Talente verfügst oder unter der Wirkung bestimmter Zauber stehst.

Zauber auswählen

Solltest du einen zauberkundigen spielen, dann gehört die Wahl deiner Zauber zu den Aspekten, welche deinen Charakter definieren. Vielleicht willst du Zauber wählen, die einem Konzept folgen, um das Wesen oder die Persönlichkeit deines Charakters zu unterstreichen. Allerdings mag es Kreaturen geben, welche gegen diese Zauber immun sind, oder du könntest in Situationen kommen, die Vielseitigkeit erfordern. Daher ziehe in Erwägung, auch ein paar Zauber auszuwählen, die sich von deiner üblichen Auswahl unterscheiden.



DEIN CHARAKTERBOGEN

Dein Charakterbogen hilft dir dabei, alles zu berechnen und um Gedächtnis zu behalten, was du wissen musst, um deinen Charakter in und außerhalb von Kampfsituationen zu spielen. Was du wohin schreibst, wurde bereits in diesem Abschnitt, in deinem Klassenleitfaden und unter „Zusätzliche Details“ auf Seite 114 geklärt.

A **Charaktereinzelnheiten:** Dieser Abschnitt enthält persönliche Informationen wie den Namen, das Heimatland und die Gottheit deines Charakters, sowie einige Details mit Regelbezug wie seine Klassen- und Volkszugehörigkeit, sowie die Größenkategorie.

B **Attribute:** Notiere hier die Attributswerte des Charakters und die Modifikatoren, sowie während des Spiels zur Anwendung kommende vorübergehende Modifikatoren.

C **Trefferpunkte und Initiative:** Notiere hier deine Gesamt-Trefferpunkte und welchen Schaden dein Charakter erleidet. Ebenso notierst du hier deinen Initiativemodifikator und eventuell vorhandene Schadensreduzierung.

D **Rüstungsklasse:** Notiere in diesem Abschnitt die Rüstungsklasse deines Charakters, seine BerührungsrK und die RK, sollte man ihn auf dem falschen Fuß antreffen, sowie alle vorübergehenden Modifikatoren.

E **Rettungswürfe:** Notiere in diesem Abschnitt die Rettungswurfboni deines Charakters und alle vorübergehenden Modifikatoren.

F **Angriffe:** Notiere in diesem Abschnitt den Grundangriffsbonus deines Charakters und Angriffsboni, die er bei Nutzung seiner üblichen Waffen besitzt. Trage hier auch seinen Kampfmanöverbonus (KMB), seine Kampfmanöververteidigung (KMV) und seine Zauberesistenz (ZR) ein.

G **Bewegungsrate:** Notiere hier die Grundbewegungsrate deines Charakters und seine Bewegungsrate unter besonderen Umständen – beim Schwimmen, wenn er seine Rüstung trägt usw.

H **Fertigkeiten und Sprachen:** In diesem Abschnitt notierst du die Fertigkeitenboni deines Charakters und welche Sprachen er beherrscht.

PATHFINDER ROLLENSPIEL (CHARAKTERBOGEN)

CHARAKTERNAME: _____ GEMINNUNG: _____ SPIELER: _____

KLASSE UND STUFE: _____ VOLK: _____ KAMPFART: _____ HEIMAT: _____

GOTTHEIT: _____ GRÖßENKATEGORIE: _____ GESCHLECHT: _____ ÄLTER: _____ GRÖßE: _____ GEWICHT: _____ HAARFARBE: _____ AUGENFARBE: _____

A

B

C

D

E

F

G

H

© PAZIO PUBLISHING, LLC. / ULISSES MEDIEN & SPIEL DISTRIBUTIONS GmbH. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. DAFÜR ZUM PERSÖNLICHEN GEBRAUCH FOTOKOPIERT WERDEN.

BARBAR

Barbaren vernichten ihre Feinde mit akrobatischem Können, unvergleichlicher Ausdauer und wilder Wut. Dein Barbar könnte ein Berserker sein, welcher sich im Kampfrausch verliert, oder ein Brecher, welcher jedes Hindernis in seinem Weg zerstört.



BERSERKER
(SEITE 14)



BRECHER
(SEITE 16)

GESINNUNG

Du darfst keine rechtschaffene Gesinnung haben.

TREFFERWÜRFEL

Dein TW ist ein W12 (dies ist der höchste TW im Spiel)! Auf der 1. Stufe besitzt du 12 Trefferpunkte + deinen Konstitutionsmodifikator



GRUND-ANGRIFFS+BONUS

Dein GAB ist +1 und steigt mit jeder Stufe.

RETTUNGSWÜRFEL

Barbaren sind für ihre körperliche Abhärtung bekannt

REFLEX +0

Dein Reflexwurfbonus ist +0 plus dein Geschicklichkeitsmodifikator.

WILLEN +0

Dein Willenswurfbonus ist +0 plus dein Weisheitsmodifikator.

ZÄHIGKEIT +2

Dein Zähigkeitswurfbonus ist +2 plus dein Konstitutionsmodifikator.

ATTRIBUTSWERTE

Barbaren benötigen hohe Stärke, um im Nahkampf kraftvoll zuschlagen zu können. Ein hoher Konstitutionswert erlaubt ihnen, längere Zeit in Kampfrausch (siehe nächste Seite) zu verfallen, und hält sie am Leben, während sie zerstören und vernichten. Aber auch Geschicklichkeit sollte nicht vernachlässigt werden, da hohe Geschicklichkeit die Rüstungsklasse verbessert und den Initiativewert im Kampf beeinflusst.

FERTIGKEITEN

Die körperliche Zähigkeit eines Barbaren macht ihn zur idealen Speerspitze der Gruppe bei physischen Herausforderungen, während ihre Verbindung zu ihrem eigenen wilden Wesen ihnen Einsichten in die Instinkte anderer wilder Kreaturen verleiht.



FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE

4 + Intelligenzmodifikator

Klassenfertigkeiten des Barbaren

Akrobatik
Einschüchtern
Handwerk
Klettern
Mit Tieren umgehen
Reiten
Schwimmen
Überlebenskunst
Wahrnehmung
Wissen (Natur)



- Eine hohe Stärke bedeutet angeborenes athletisches Können, daher würden ein Fertigungsrang in Klettern oder Schwimmen dies bestens ausnutzen.
- Auch soziale Fertigkeiten sind wichtig, da nicht jede Begegnung auch ein Kampf ist; überlege, ob du deine kaum im Zaum gehaltene Wut für Einschüchtern nutzt.
- Investiere einen Fertigungsrang in Wahrnehmung, so dass es Gegnern schwerer fällt, sich anzuschleichen.
- Barbaren sind geborene Naturburschen, daher überlege, einen Fertigungsrang in Überlebenskunst zu investieren.



Vergiss nicht, wenn du wenigstens 1 Fertigungsrang in eine Klassenfertigkeit investierst, erhältst du einen zusätzlichen Bonus von +3 für diese Fertigkeit, um deine Ausbildung zu repräsentieren. Auf der 1. Stufe kannst du maximal 1 Fertigungsrang pro Fertigkeit investieren. Solltest du einen Menschen spielen, erhältst du einen zusätzlichen Fertigungsrang pro Stufe (die 1. Stufe eingeschlossen).



TIPP

Kreuze deine Klassenfertigkeiten auf deinem Charakterbogen im Kästchen links von der jeweiligen Fertigkeit an.

UMGANG MIT WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Deine Kampfausbildung ermöglicht es dir, die meisten Waffen problemlos zu führen und alle außer den schwersten Rüstungen zu tragen.

Die meisten Barbaren bevorzugen eine große Nahkampfwaffe, welche hohen Schaden verursacht (z.B. einen Zweihänder). Der Stärkebonus, den du im Kampfrausch erhältst, steigert deinen Schaden erheblich. Wenn du lieber größere Risiken eingehen willst, um mehr zu erreichen, dann versuche dich an einer Waffe, welche einen geringeren Grundschaden, aber dafür äußerst wuchtige Kritische Treffer verursacht (siehe Seite 136).

Du wirst oft mitten im Kampfgetümmel stehen, daher solltest du in eine Rüstung investieren. Eine Beschlagene Lederrüstung oder ein Kettenhemd lassen dir mehr Beweglichkeit, schützen dich aber auch weniger; mittelschwere Rüstung wie z.B. eine Brustplatte verlangsamen dich dagegen, dafür könnte die höhere Rüstungsklasse dein Leben retten.



TALENTE

Als Barbar profitierst du am meisten von Talenten, welche deine Kampffähigkeiten verstärken, wie z.B. die folgenden:



DU ERHÄLTST AUF DER 1. STUFE EIN TALENT

Zwei, falls du ein Mensch bist

Abhärtung	Mehr Trefferpunkte schaden nie – addiere 3 TP auf deinen Gesamtwert plus 1 TP für jeden Trefferwürfel jenseits des 3. TW, den du besitzt. (GRW, S. 113)
Dranbleiben	Verfolge Bogenschützen und Zauberkundige, welche aus deiner Reichweite treten wollen, und bringe sie zur Strecke. Wenn ein angrenzender Gegner einen 1,50 m-Schritt ausführt, kannst du als Augenblickliche Aktion ebenfalls einen 1,50 m-Schritt ausführen, um zu ihm angrenzend zu bleiben. (GRW, S. 121)
Heftiger Angriff	Du willst einen Gegner mit einem Schlag ausschalten? Tausche Treffsicherheit gegen Wucht: Erleide einen Malus von -1 auf Nahkampfangriffswürfe, um einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe zu erhalten. Dies ist noch effektiver, wenn du eine Waffe mit beiden Händen führst! (GRW, S. 124)
Zusätzlicher Kampfrausch	Erhalte 6 zusätzliche Runden Kampfrausch pro Tag. Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, die Effekte sind kumulativ. Dies ist nützlich, solltest du mit mehreren Begegnungen am Tag rechnen. (GRW, S. 137)

KLASSENMERKMALE

Schnelle Bewegung: Addiere 3 m auf die Grundbewegungsrate deines Volkes. Diese Fähigkeit ist automatisch, du musst sie nicht aktivieren (GRW, S. 32).

Kampfrausch: Dies ist das Hauptklassenmerkmal des Barbaren: Er kann in einen zerstörerischen, unaufhaltsamen Kampfrausch verfallen (GRW, S. 32). Im Kampfrausch unterliegst du folgenden Modifikationen:

- **Moralbonus von +4 auf Stärke:** Dieser Bonus hebt deinen Nahkampfangriffsschaden und lässt dich besser treffen. Er hilft dir auch beim Klettern, Schwimmen und Türeintreten, daher vergiss diese Anwendungsmöglichkeit nicht, wenn du in der Klemme steckst.
- **Moralbonus von +4 auf Konstitution (+2 TP pro Trefferwürfel und Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe):** Die zusätzlichen Trefferpunkte und der Bonus auf Zähigkeitswürfe helfen dir, Kämpfe zu überleben, sie verschwinden aber, wenn der Kampfrausch endet – diese Trefferpunkte sind quasi nur geliehen. Wenn dein Kampfrausch endet, musst du diese geliehenen TP zurückgeben – und wenn es dich umbringt! Es ist daher von Vorteil, einen heilkundigen Verbündeten in der Nähe zu haben, falls du im Kampfrausch großen Schaden erleidest.
- **Moralbonus von +2 auf Willenswürfe:** Dein Kampfrausch erlaubt es dir, dich auf deine Gegner zu konzentrieren, ohne dass dich Illusionen täuschen. So kannst du lästige Zauberkundige und Monster ausschalten, welche den Geist eines Kriegers umnebeln.
- **Malus von -2 auf die Rüstungsklasse:** Neulinge unter den Barbaren begehen oft den Fehler, bei jeder Gelegenheit in Kampfrausch zu verfallen. Es mag sich großartig anfühlen, schwächliche Gegner regelrecht zu zerlegen, allerdings können Gegner dich aufgrund der niedrigeren Rüstungsklasse auch häufiger treffen.



Du kannst täglich insgesamt für eine Anzahl von Runden in Höhe von 4 + deines Konstitutionsmodifikators + 2 pro weiterer Barbarenstufe jenseits der 1. Stufe in Kampfrausch verfallen.

TIPP

Im Kampfrausch kannst du keine Fertigkeiten nutzen, die auf Charisma, Geschicklichkeit oder Intelligenz basieren. Wenn dein Kampfrausch endet, erhältst du den Zustand Erschöpft (GRW, S. 566) für die doppelte Anzahl an Runden, welche du im Kampfrausch verbracht hast. In diesem Zustand fällt es dir schwerer, Gegner zu treffen und Angriffen auszuweichen, bis du dich erholt hast.

EMPFOHLENE START-AUSRÜSTUNG

Barbaren besitzen zu Spielbeginn 105 GM.

Berserker:

Zweihänder, Morgenstern, Dolch, Wurfspere (4), Beschlagene Lederrüstung, Feuerstein und Stahl, Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Schlafsack, Schleifstein, Sonnenzepter, Wasserschlauch; Preis 97 GM (8 GM übrig); Gewicht 60 Pfd. (mittelgroß) oder 30 Pfd. (klein).

Brecher: Zweihändige Axt, Kriegshammer, Dolch, Wurfspere (4), Schuppenpanzer, Feuerstein und Stahl, Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Schlafsack, Schleifstein, Sonnenzepter, Wasserschlauch; Preis 96 GM (9 GM übrig); Gewicht 76 Pfd. (mittelgroß) oder 38 Pfd. (klein).

BONUS FÜR BEVORZUGTE KLASSE

Pro Stufe als Barbar erhältst du:

+1 auf deine Gesamt-TP

Zusätzliche Trefferpunkte helfen dir, im Kampf zu überleben

ODER

+1 Fertigungsang

Deine Fertigkeiten spiegeln deine Meisterschaft über die Wildnis wieder.



Stufenaufstieg

Die nächsten Seiten erklären dir die Fähigkeiten, die du mit der 2. Stufe und weiteren Stufen erlangst. Manche dieser Fähigkeiten sind nur Zusätze zu deinen Fähigkeiten der 1. Stufe und werden ganz zu Beginn aufgeführt: zusätzliche Trefferpunkte und Fertigkeitsränge, zusätzliche Runden an Kampfrausch pro Tag und Erhöhungen deines Grundangriffsbonus, deines Reflexwurfbonus, deines Willenswurfbonus und deines Zähigkeitswurfbonus.

Diese Informationen findest du auch in Tabelle 3-2 auf Seite 32 des *Grundregelwerkes*.



BERSERKER
(SEITE 14)



BRECHER
(SEITE 16)

Viele Klassenmerkmale, die du im Rahmen von Stufenaufstiegen erhältst, befassen sich mit deinen Kampffähigkeiten, insbesondere deiner Gabe, in Kampfrausch zu verfallen. Du solltest deine Optionen sorgsam bedenken, wenn du eine Kampfrauschkraft oder ein Talent wählst, um sicherzustellen, dass die neue Wahl zu allem passt, was du bisher für deinen Charakter ausgewählt hast. Dies gilt auch für Ausrüstung und magische Gegenstände, welche dein Charakter im Lauf seiner Karriere erlangt. Falls du z.B. ein mächtiges magisches Schwert findest, solltest du in Betracht ziehen, ein Talent zu wählen, welches deine Fähigkeiten im Umgang mit dieser Waffe verbessert.

2. Stufe



TP

FERTIGKEITSRÄNGE

GAB

REF

WIL

ZÄH

KAMPFRAUSCH

1W12 + KO

4 + IN

+1

+1

—

—

+2 Runden

Deine Trefferpunkte steigen um 1W12 + deinen Konstitutionsmodifikator. Im Gegensatz zur 1. Charakterstufe musst du nun diese TP auswürfeln.

Du erhältst eine Anzahl von Fertigkeitsrängen in Höhe deines Intelligenzmodifikators +4. Solltest du ein Mensch sein, dann vergiss nicht den Bonusfertigkeitssrang pro Stufe.

Your base attack bonus and Fortitude save bonus each go up by 1.

Kampfrauschkraft: Mit jeder geraden Klassenstufe als Barbar wählst du eine Kampfrauschkraft. Diese verleiht dir im Kampfrausch eine zusätzliche Fähigkeit oder stärkt dich. Die meisten sind passive Boni, welche immer aktiv sind und daher nicht aktiviert werden müssen; andere müssen mit einer Aktion (z.B. einer Standard-Aktion) aktiviert werden. Einige können pro Kampfrausch nur ein Mal aktiviert werden und machen dich mächtiger, wenn du dies wirklich brauchst.



Empfehlung: Die Kampfrauschkraft Kein Entkommen erlaubt dir, einem fliehenden Gegner nachzusetzen und dennoch bei deinem nächsten Zug einen Vollen Angriff auszuführen.



Empfehlung: Die Kampfrauschkraft Zurücktreiben gestattet dir ein Mal pro Runde einen Ansturm auf einen Gegner quer über das Schlachtfeld.

Reflexbewegung: Diese Fähigkeit verhindert, dass du auf dem falschen Fuß angetroffen wirst, so dass du weniger verletzlich bist, sollte ein Gegner dich überraschen.

3. Stufe



TP

FERTIGKEITSRÄNGE

GAB

REF

WIL

ZÄH

KAMPFRAUSCH

1W12 + KO

4 + IN

+1

+1

+1

—

+2 Runden

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Zur Wahl stehen im Grunde dieselben Talente, aus denen du mit der 1. Stufe bereits gewählt hast. In Frage käme ferner das Talent Eiserner Wille, welches dich vor Beherrschungs- und Verwirrungseffekten schützen kann, damit du nicht gezwungen wirst, deine Kraft gegen deine Gruppe einzusetzen.



Empfehlung: Solltest du mit der 1. Stufe Heftiger Angriff gewählt haben, dann ziehe Doppelschlag in Erwägung, um zwei Gegner mit einem Angriff treffen zu können.



Empfehlung: Solltest du mit der 1. Stufe Heftiger Angriff gewählt haben, dann ziehe Verbessertes Gegenstand zerschmettern in Erwägung, um Waffen und Rüstungen deiner Gegner zu zerschmettern.

Fallengespur +1: Diese Fähigkeit hilft dir, Fallen leichter auszuweichen. Dennoch solltest du Fallen nur auslösen, wenn du keine andere Wahl hast.

4. Stufe



TP

FERTIGKEITSRÄNGE

GAB

REF

WIL

ZÄH

KAMPFRAUSCH

1W12 + KO

4 + IN

+1

—

—

+1

+2 Runden

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut deiner Wahl. Du solltest dabei ein für dich wichtiges Attribut wie Stärke oder Konstitution bedenken, insbesondere falls es einen ungeraden Wert aufweist, da bei geraden Werten dein Attributsmodifikator steigt.

Kampfrauschkraft: Du erhältst eine Kampfrauschkraft.



Empfehlung: Animalische Wut; diese Kampfrauschkraft ermöglicht dir im Kampfrausch einen Bissangriff.



Empfehlung: Kraftschub; diese Kampfrauschkraft erlaubt dir ein Mal pro Kampfrausch einen unglaublichen Kraftakt.

5. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	KAMPFRAUSCH
1W12 + KO	4 + IN	+1	—	—	—	+2 Runden

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Zur Wahl stehen im Grunde dieselben Talente, aus denen du mit der 1. Stufe bereits gewählt hast. In Frage käme ferner das Talent Einschüchternde Kraft, so dass du bei Fertigkeitswürfen für Einschüchtern zusätzlich deinen Stärkemodifikator hinzuaddieren kannst – bei hoher Stärke dürfte das Ergebnis beeindruckend sein.

 **Empfehlung:** Solltest du bereits Doppelschlag gewählt haben, dann ziehe Rundumschlag in Erwägung; dieses Talent funktioniert wie Doppelschlag, hat aber keine Begrenzung, wie viele Gegner du mit einem Schlag treffen kannst – großartig in einer Menge!

 **Empfehlung:** Solltest du die Kampfrauschkraft Zurücktreiben besitzen, dann ziehe das Talent Verbesserter Ansturm in Erwägung, um Gegner noch besser in gefährliches Gelände stoßen zu können.

Verbesserte Reflexbewegung: Diese Fähigkeit verhindert, dass du in die Zange genommen wirst, solange deine Gegner keine Schurken sind, welche wenigstens 4 Klassenstufen mehr besitzen als du.

6. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	KAMPFRAUSCH
1W12 + KO	4 + IN	+1	+1	+1	+1	+2 Runden

Angriffsbonus: Da dein GAB nun +6 beträgt, erhältst du einen zweiten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du Volle Angriffe ausführst (siehe Seite 122). Alle Boni auf deinen GAB kommen auch bei diesem zweiten Angriff zum Tragen.

Kampfrauschkraft: Du erhältst eine Kampfrauschkraft.

 **Empfehlung:** Geweckte Wut. Diese Kampfrauschkraft lässt dich auch im Zustand Erschöpft in Kampfrausch verfallen, allerdings bist du dann im Anschluss Entkräftet (dieser Zustand bringt höhere Mali mit sich als Erschöpft). Da Kampfrausch für dich wichtig ist, erhältst du eine Option, ihn wieder aufzunehmen, solltest du Erschöpft sein, aber die Kraft deines Zorns benötigen.

 **Empfehlung:** Einschüchterndes Niederstarren; damit kannst du eine nahe Kreatur als Bewegungsaktion in den Zustand Verängstigt versetzen (verängstigte Kreaturen treffen dich mit geringerer Wahrscheinlichkeit und sind empfindlicher gegenüber den Zaubern deiner Verbündeten.)

Fallengespur +2: Der Bonus deiner Fähigkeit Fallengespur steigt um 1.

7. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	KAMPFRAUSCH
1W12 + KO	4 + IN	+1	—	—	—	+2 Runden

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Sieh dir an, was dir bisher alles zur Wahl gestanden hat. Allerdings kannst du nun auch langsam mächtige Talente auswählen, die einige Voraussetzungen nennen.

 **Empfehlung:** Ausfallschritt; damit kannst du während deines Angriffs in deinem Zug deine Reichweite erhöhen – perfekt für Volle Angriffe gegen Gegner, welche ein Stück zu weit weg sind.

 **Empfehlung:** Sollte dir Verbessertes Gegenstand zerschmettern gefallen, dann sieh dir Mächtiges Gegenstand zerschmettern an; dieses Talent lässt dich Gegenstände noch leichter zerschmettern und den überzähligen Schaden demjenigen zufügen, der den Gegenstand hält. Solltest du dagegen einen machtvollen Angriff pro Runde bevorzugen, dann sieh dir Konzentrierter Schlag an; dieses Talent lässt dich zusätzlichen Schaden verursachen, wenn du nur ein Mal angreifst statt mehrfach.

Schadensreduzierung 1/—: Du ignorierst jedes Mal 1 Schadenspunkt, wenn dich eine körperliche Waffe trifft.

8. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	KAMPFRAUSCH
1W12 + KO	4 + IN	+1	+1	—	—	+2 Runden

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut

Kampfrauschkraft: Du erhältst eine Kampfrauschkraft.

 **Empfehlung:** Unerwarteter Schlag; diese Kampfrauschkraft erlaubt dir, jemanden anzugreifen, der dir im Kampfrausch zu nahe kommt, so dass du eine Kreatur während ihres Zuges treffen und weiterhin offensiv bleiben kannst während deines Zuges.

 **Empfehlung:** Falls du bereits über die Kampfrauschkraft Einschüchterndes Niederstarren verfügst, dann sieh dir Kampfschrei an; diese Kampfrauschkraft erlaubt dir, Gegner in den Zustand Panisch zu versetzen, welche du mittels Einschüchtern bereits Verängstigt hast, so dass sie voller Schrecken fliehen.

9. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	KAMPFRAUSCH
1W12 + KO	4 + IN	+1	+1	+1	—	+2 Runden

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Du qualifizierst dich nun für Verbesserter Kritischer Treffer; dieses mächtige Talent verdoppelt den Kritischen Bedrohungsbereich deiner bevorzugten Waffe. Da du inzwischen sicher einige wirklich beeindruckende Kritische Treffer gelandet hast, weißt du, wie wirksam dieses Talent sein kann.

Fallengespur +3: Der Bonus deiner Fähigkeit Fallengespur steigt um 1.

10. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	KAMPFRAUSCH
1W12 + KO	4 + IN	+1	—	—	+1	+2 Runden

Schadensreduzierung 2/—: Deine Schadensreduzierung steigt um 1.

Kampfrausch: Du erhältst eine Kampfrauschkraft.



Empfehlung: Starker Geist; diese Kampfrauschkraft erlaubt dir ein Mal pro Kampfrausch, einen Willenswurf zu wiederholen – dies mag dich davor bewahren, unter Gedankenkontrolle zu fallen und deine Verbündeten anzugreifen.



Empfehlung: Unerwarteter Schlag – warum sollen nur Berserker Spaß haben?!

11. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	KAMPFRAUSCH
1W12 + KO	4 + IN	+1	—	—	—	+2 Runden

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Falls du über Konzentrierter Schlag verfügst und dieses Talent gern nutzt, dann sieh dir Verbesserter Konzentrierter Schlag an, welches den Bonusschaden noch weiter anhebt. Sieh dir auch Kritischer Treffer-Fokus an; dieses Talent erleichtert es dir, Kritische Treffer zu bestätigen, und ist eine Voraussetzung für Kritische-Treffer-Talente, welche du vielleicht später erlernen willst.

Angriffsbonus: Dein GAB ist nun +11, du erhältst einen dritten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du einen Vollen Angriff ausführst. Alle Boni auf deinen GAB kommen fortan auch bei diesem Angriff zur Geltung.

Starker Kampfrausch: Deine Kampfrauschboni auf Stärke und Konstitution steigen auf +6, dein Kampfrauschbonus auf Willenswürfe steigt auf +3.

12. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	KAMPFRAUSCH
1W12 + KO	4 + IN	+1	+1	+1	+1	+2 Runden

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.

Kampfrauschkraft: Du erhältst eine Kampfrauschkraft.



Empfehlung: Furchtlose Wut; diese Kampfrauschkraft macht im Kampfrausch immun gegen Furchteffekte, so dass schwieriger wird, dich aus einem Kampf zu verjagen.



Empfehlung: Mächtiger Schlag; diese Kampfrauschkraft lässt dich im Kampfrausch automatisch einen Kritischen Treffer bestätigen und ist besonders nützlich bei deinem dritten Angriff in einer Runde, da du mit diesem mit geringerer Wahrscheinlichkeit Kritische Treffer bestätigen dürftest.

Fallengespur +4: Dein Bonus auf die Fähigkeit Fallengespur steigt um 1.

13. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	KAMPFRAUSCH
1W12 + KO	4 + IN	+1	—	—	—	+2 Runden

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Solltest du auf der 11. Stufe Kritischer Treffer-Fokus gewählt haben, sieh dir Kritischer Treffer (Wankend) an – das Opfer eines Kritischen Treffers verliert einen Teil seiner Aktion während seines nächsten Zuges.

Schadensreduzierung 3/—: Deine Schadensreduzierung steigt um 1.

14. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	KAMPFRAUSCH
1W12 + KO	4 + IN	+1	—	—	+1	+2 Runden

Unbeugsamer Wille: Diese Fähigkeit verleiht dir einen hohen Bonus auf Willenswürfe gegen Zauber und Effekte der Kategorie Verzauberung.

Kampfrauschkraft: Du erhältst eine Kampfrauschkraft. Auf der 14. Stufe solltest du viele der wichtigen Kampfrauschkräfte besitzen, so dass du dir nun auch andere Optionen ansehen kannst, z.B. die Kampfrauschkraft Erhöhte Schadensreduzierung.

15. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	KAMPFRAUSCH
1W12 + KO	4 + IN	+1	+1	+1	—	+2 Runden

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent., viele Kritische-Treffer-Talente stehen dir nun zur Verfügung.

Fallengespur +5: Dein Bonus auf die Fähigkeit Fallengespur steigt um 1.



16. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	KAMPFRAUSCH
1W12 + KO	4 + IN	+1	—	—	+1	+2 Runden

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.

Angriffsbonus: Dein GAB ist nun +16, du erhältst einen vierten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du einen Vollen Angriff ausführst. Alle Boni auf deinen GAB kommen fortan auch bei diesem Angriff zur Geltung.

Schadensreduzierung 4/—: Deine Schadensreduzierung steigt um 1.

Kampfrauschkraft: Du erhältst eine Kampfrauschkraft.

17. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	KAMPFRAUSCH
1W12 + KO	4 + IN	+1	—	—	—	+2 Runden

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Solltest du bereits über Verbesselter Konzentrierter Schlag verfügen und daran Gefallen gefunden haben, sieh dir Mächtiger Konzentrierter Schlag an; dieses Talent erhöht den Schaden noch weiter.

Unermüdlicher Kampfrausch: Kampfrausch löst nicht mehr den Zustand Erschöpft aus, du kannst also mehr als ein Mal während eines Kampfes in Kampfrausch verfallen, so dass du deine „ein Mal pro Kampfrausch“-Fähigkeiten öfter nutzen kannst.

18. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	KAMPFRAUSCH
1W12 + KO	4 + IN	+1	+1	+1	+1	+2 Runden

Kampfrauschkraft: Du erhältst eine Kampfrauschkraft.

Fallengespur +6: Dein Bonus auf die Fähigkeit Fallengespur steigt um 1.

19. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	KAMPFRAUSCH
1W12 + KO	4 + IN	+1	—	—	—	+2 Runden

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Schadensreduzierung 5/—: Deine Schadensreduzierung steigt um 1.

20. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	KAMPFRAUSCH
1W12 + KO	4 + IN	+1	—	—	+1	+2 Runden

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.

Mächtiger Kampfrausch: Deine Kampfrauschboni aus Stärke und Konstitution steigen auf +8, dein Kampfrauschbonus auf Willenswürfe steigt auf +4.

Kampfrauschkraft: Du erhältst eine Kampfrauschkraft.

BARDE

Vielseitige Tauscher, inspirierende Befehlshaber und meisterhafte Bezauberer – Barden können all diese Funktionen erfüllen. Dein Barde könnte ein Gauner sein, welcher Geheimnisse aufstöbert, oder ein Troubadour, der Gegner benommen macht und Verbündete inspiriert. Troubadour



GAUNER
(SEITE 18)



TROUBADOUR
(SEITE 26)

GESINNUNG

Du kannst jede Gesinnung haben.

TREFFERWÜRFEL

Dein TW ist ein W8. Auf der 1. Stufe besitzt du 8 Trefferpunkte + deinen Konstitutionsmodifikator



GRUND-ANGRIFFS+BONUS

Dein GAB ist +0, steigt aber mit fast jeder Stufe. Deine größte Stärke ist Vielseitigkeit, du bist in einem Kampf aber nicht wehrlos.

RETTUNGSWÜRFEL

Du hast nicht nur einen schnellen Verstand, sondern auch einen starken Geist, um Trickserien zu widerstehen.

REFLEX +2

Dein Reflexwurfbonus ist +2 plus dein Geschicklichkeitsmodifikator

WILLEN +2

Dein Willenswurfbonus ist +2 plus dein Weisheitsmodifikator

ZÄHIGKEIT +2

Dein Zähigkeitswurfbonus ist +0 plus dein Konstitutionsmodifikator

ATTRIBUTSWERTE

Barden nutzen ihre hohen Charismawerte, um andere zu bezaubern. Auch ein hoher Intelligenzwert ist wichtig, da der Barde dann zusätzliche Fertigkeitsränge erhält – Fertigkeiten gehören zu seinen bedeutsamsten Stärken.

TIPP

Ein hoher Wert in einem beliebigen Attribut mag dir dabei helfen, eine weitere Rolle auszufüllen, doch eine hohe Geschicklichkeit und Konstitution erhalten dich im Kampf am ehesten am Leben.

FERTIGKEITEN

Barden verfügen über größte Liste an Klassenfertigkeiten im Spiel. Das Klassenmerkmal Vielseitiger Auftritt verleiht ihnen sogar noch mehr Fertigkeiten. Auf höheren Stufen kannst du deinen Fertigungsmodifikator für Auftreten anstelle zweier anderer Fertigungsmodifikatoren einsetzen. Sieh dir die Liste der Fertigkeiten an und investiere nicht zu viele Fertigungsstände in jene Fertigkeiten, die du ohnehin ersetzen willst.



FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE

6 + Intelligenzmodifikator

Klassenfertigkeiten des Bardens

Akrobatik	Magischen
Auftreten	Gegenstand
Beruf	benutzen
Bluffen	Motiv erkennen
Diplomatie	Schätzen
Einschüchtern	Sprachkunde
Entfesselungskunst	Verkleiden
Fingerfertigkeit	Wahrnehmung
Handwerk	Wissen (alle)
Heimlichkeit	Zauberkunde
Klettern	

- Wenn du andere austricksen und überzeugend lügen können willst, dann investiere einen Fertigungsstand in Bluffen.
- Investiere einen Fertigungsstand in Diplomatie, damit du andere leicht überzeugen und auf deine Seite ziehen kannst.
- Ein Fertigungsstand in wenigstens einer Wissensfertigkeit hilft dir dabei, dich an Fakten zu erinnern, welche deinen Verbündeten vielleicht Zeit und Mühe ersparen.
- Ein Fertigungsstand in Wahrnehmung hilft dir, Gegner zu entdecken, welche sich an dich und deine Verbündeten anschleichen wollen.
- Investiere einen Fertigungsstand in eine Auftretensfertigkeit, um deine Klassenfähigkeiten ausschöpfen zu können.



Vergiss nicht, wenn du wenigstens 1 Fertigungsstand in eine Klassenfertigkeit investierst, erhältst du einen zusätzlichen Bonus von +3 für diese Fertigkeit, um deine Ausbildung zu repräsentieren. Auf der 1. Stufe kannst du maximal 1 Fertigungsstand pro Fertigkeit investieren. Solltest du einen Menschen spielen, erhältst du einen zusätzlichen Fertigungsstand pro Stufe (die 1. Stufe eingeschlossen).

UMGANG MIT WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Du bist geübt im Umgang mit allen Einfachen Waffen und ein paar Kriegswaffen. Das Rapier und das Langschwert sind beides verlässliche und effektive Wahlmöglichkeiten für eine Hauptwaffe. Vergiss nicht, dir eine Fernkampfwaffe zuzulegen – auch wenn du im Nahkampf dich durchaus behaupten kannst, ist es weiser, Pfeile zu verschießen, während die Frontkämpfer sich prügeln und Schläge einstecken. Du bist geübt im Umgang mit leichter Rüstung und Schilden, was dich vor manchen Angriffen schützen dürfte, aber nicht genügt, solltest du allein voran stürmen.

TALENTE

Ein Barde kann viele unterschiedliche Richtungen einschlagen, so dass man nicht sagen kann, dass es das Talent gibt, das unbedingt gewählt werden müsste. Wähle am besten ein Talent, welches dein Kampfkönnen oder deine Fertigkeitswurfmodifikatoren erhöht.



DU ERHÄLTST AUF DER 1. STUFE EIN TALENT

Zwei, falls du ein Mensch bist

Defensive Kampfweise	Erleide einen Malus von -1 auf Angriffs- und Kampfmanöverwürfe für einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse. Dieses Talent ist eine Voraussetzung für mehrere andere interessante Talente. (<i>Grundregelwerk</i> , S. 120)
Verbesserte Initiative	Du erhältst einen Bonus von +4 auf Initiativwürfe. Da viele deiner Fähigkeiten deine Verbündeten stärken, macht es Sinn, vor ihnen handeln zu können, um ihre Effektivität zu maximieren. (<i>Grundregelwerk</i> , 132)
Wachsamkeit	Du erhältst einen Bonus von +2 auf zwei für Barden wichtige Fertigkeiten: Motiv erkennen und Wahrnehmung. Die Boni können später sogar noch steigen. (<i>Grundregelwerk</i> , S. 135)
Zusätzlicher Bardenauftritt	Du erhältst 6 zusätzliche Runden an Bardenauftritt pro Tag (siehe unten). Dieses Talent hilft dir, nicht plötzlich ohne Bardenauftritt dazustehen, wenn du weitere Auftrittsorte erlangst und Einsatzmöglichkeiten für dieses Klassenmerkmal entdeckst. (<i>Grundregelwerk</i> , S. 137)

Sieh dir zudem Abhärtung (*GRW*, S. 121) an, schließlich singen tote Barden sehr schlecht. Zauberkonzentration (*GRW*, S. 136) erschwert es, deinen überzeugenden Zaubern zu widerstehen. Ausweichen (*GRW*, S. 119) erhöht deine Rüstungsklasse, was sehr hilfreich ist, da Leichte Rüstung und Mittelschwere Rüstung deine Zauberkunst stören.

KLASSENMERKMALE

Bardenwissen:	Diese Fähigkeit erlaubt es dir, Fertigkeitswürfe für Wissensfertigkeiten abzulegen, in denen du nicht geübt bist, und verleiht dir auf solche Würfe einen stetig steigenden Bonus (<i>GRW</i> , S. 35).
Bardenauftritt:	Die Fähigkeit, mittels eines machtvollen Auftritts Verbündete zu inspirieren und Gegner zu verwirren, ist ein Kernmerkmal der Bardenklasse. Du kannst Bardenauftritt täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe deines Charismamodifikators +4 nutzen. Ferner erhältst du mit jedem Stufenaufstieg als Barde 2 zusätzliche Runden an Bardenauftritt (siehe Seite 35 des Grundregelwerkes hinsichtlich aller Anwendungsmöglichkeiten auf der 1. Stufe).
Zauber:	Barden sind vielseitige Zauberkundige, welche ihre Zauber nicht im Vorfeld vorbereiten müssen. Ein Barde kann jeden ihm bekannten Zauber zu jeder Zeit wirken, sofern er seine Zauberplätze für diesen Zaubergrad an diesem Tag noch nicht verbraucht hat. Wähle vier Zauber des Grades 0 (Zaubertricks) und zwei Zauber der 1. Stufe von der Zauberliste des Bardens, welche er erlernt (siehe Tabelle 3-4 auf Seite 37 des Grundregelwerkes). Solltest du einen Charismawert von 12 oder höher besitzen, kannst du einen zusätzlichen Zauber des 1. Grades wirken, bei Charisma 20 oder höher sogar zwei zusätzliche Zauber des 1. Grades (siehe Tabelle 1-3 auf Seite 17 des Grundregelwerkes). Der Schwierigkeitsgrad von Rettungswürfen, um deinen Zaubern zu widerstehen ist 10 + Zaubergrad + dein Charismamodifikator. <i>Grad 0:</i> Gute Optionen für Barden sind Geisterhaftes Geräusch, Licht und Zaubertrick. <i>1. Grad:</i> Der Barde ist kein außergewöhnlich begabter Heiler, aber Leichte Wunden heilen kann Leben retten.
	Sieh dir folgende Zauber des Grades 0 an: <i>Botschaft</i> , <i>Magie entdecken</i> , <i>Magierhand</i> und <i>Öffnen/Schließen</i> ; sie helfen dir dabei, heimlich Dinge über andere zu erfahren, herumzuschleichen und zu kommunizieren. Sieh dir ferner folgende Zauber des 1. Grades an: <i>Alarm</i> , <i>Bauchreden</i> , <i>Federfall</i> , <i>Magische Aura</i> , <i>Rascher Rückzug</i> , <i>Schlaf</i> und <i>Selbstverkleidung</i>
	Sieh dir folgenden Zauber des Grades 0 an: <i>Instrument herbeizaubern</i> , so dass du stets dein Werkzeug zur Hand hast. Sieh dir ferner folgende Zauber des 1. Grades an: <i>Furcht bannen</i> , <i>Fürchterlicher Lachanfall</i> , <i>Hypnose</i> , <i>Person bezaubern</i> und <i>Schmieren</i> .

TIPP

Bardenauftritt besitzt direkte Anwendungsmöglichkeiten wie Lied des Mutes und einige eher subtile, welche ein anderes Vorgehen erfordern, z.B. Faszinieren. Wenn du dich in deinen Charakter hineingefunden hast, experimentiere auch mit neuen, kreativen Anwendungen.

EMPFOHLENE START-AUSRÜSTUNG

Barden besitzen zu Spielbeginn 105 GM.
Gauner: Langschwert, Dolche (2), Totschläger, Lederrüstung, Feuerstein und Stahl, Papier (5 Blatt), Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Schlafsack, Schleifstein, Schreibstift, Schriftrollenbehälter, Sonnenzepter, Tinte (1 Fässchen), Wasserschlauch, Zauberkomponentenbeutel; Preis 104 GM (1 GM übrig); Gewicht 43 Pfd. (mittelgroß) oder 23 Pfd. (klein).

Troubadour: Rapier, Dolch, Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Feuerstein und Stahl, Musikinstrument (nach Wahl), Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Schlafsack, Sonnenzepter, Wasserschlauch, Zauberkomponentenbeutel; Preis 96 GM (9 GM übrig); Gewicht 49 Pfd. (mittelgroß) oder 25 Pfd. (klein).

BONUS FÜR BEVORZUGTE KLASSE

Pro Stufe als Barde erhältst du:

+1 auf deine Gesamt-TP

Zusätzliche Trefferpunkte helfen dir, im Kampf zu überleben

ODER

+1 Fertigungsgrad

Sei noch besser bei dem, worin Bardengut sind



STUFENAUFSTIEG

Die nächsten Seiten erklären dir die Fähigkeiten, die du mit der 2. Stufe und weiteren Stufen erlangst. Manche dieser Fähigkeiten sind nur Zusätze zu deinen Fähigkeiten der 1. Stufe und werden ganz zu Beginn aufgeführt: zusätzliche Trefferpunkte und Fertigkeitssränge, zusätzliche Runden an Bardenauftritten pro Tag und Erhöhungen deines Grundangriffsbonus, deines Reflexwurfbonus, deines Willenswurfbonus und deines Zähigkeitswurfbonus.

Diese Informationen findest du auch in Tabelle 3-3 und 3-4 auf den Seiten 36 und 37 des *Grundregelwerkes*.



GAUNER
(SEITE 18)



TROUBADOUR
(SEITE 26)

Als Barde gehörst du zu den vielseitigsten Charakteren im ganzen Spiel. Wenn du Stufen aufsteigst, achte auf Klassenmerkmale, Talente und Zauber, welche die Fähigkeiten deiner Begleiter ergänzen. Du kannst zudem deine vielen Fähigkeiten nutzen, um Schwächen der Gruppe auszugleichen. Sollte z.B. einer deiner Verbündeten ständig von Gegnern bewusstlos geschlagen werden, dann füge der Liste der dir bekannten Zauber ein paar Wunden heilen-Zauber wie Leichte Wunden heilen und Mittelschwere Wunden heilen hinzu, so dass du andere weiterkämpfen lassen kannst.

2. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	WÄH	BARDENAUFTRITT
1W8 + KO	6 + IN	+1	+1	+1	—	+2 Runden

Deine Trefferpunkte steigen um 1W8 + deinen Konstitutionsmodifikator. Im Gegensatz zur 1. Charakterstufe musst du nun diese TP auswürfeln.

Dein Grundangriffsbonus, Reflexwurfbonus und Willenswurfbonus steigen jeweils um 1.

Vielseitiger Auftritt: Du erhältst die Fähigkeit, einen Fertigungsmodifikator für Auftreten anstelle der Modifikatoren für zwei andere Fertigkeiten einzusetzen, die mit dieser Art des Auftretens in Bezug stehen. Sollte wenigstens eine dieser Fertigkeiten nicht auf Charisma basieren, verwandelst du sie effektiv in eine charismabasierende Fähigkeit. Beispielsweise kannst du Auftreten (Tanzen) anstelle von Akrobatik und Fliegen nutzen, welche beide auf Geschicklichkeit basieren.



Empfehlung: Redekunst, Schlaginstrumente und Tanzen stehen zur Wahl.



Empfehlung: Blasinstrumente, Singen und Tanzen stehen zur Wahl.

Bewandert: Du erhältst einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen dieselbe Art trickreicher Magie, die du selbst nutzt. Dies ist eine große Hilfe gegen andere Barden und Monster mit auf Musik basierenden Angriffen

Zauber: Du erhältst einen weiteren Zauber des 1. Grades und kannst einen weiteren Zauber des 1. Grades am Tag wirken.

3. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	WÄH	BARDENAUFTRITT
1W8 + KO	6 + IN	+1	—	—	+1	+2 Runden

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Zur Wahl stehen im Grunde dieselben Talente, aus denen du mit der 1. Stufe bereits gewählt hast.

Lied des Erfolges +2: Der Einsatz dieses Bardenauftritts verleiht einem Verbündeten einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe. Auf diese Weise kann ein fähiger Verbündeter eine schwierige Herausforderung bestehen oder verhindert werden, dass ein unfähiger Verbündeter alle aufhält.

Zauber: Du erhältst jeweils einen weiteren Zauber des 1. Grades und des Grades 0 und kannst einen weiteren Zauber des 1. Grades am Tag wirken.

4. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	WÄH	BARDENAUFTRITT
1W8 + KO	6 + IN	+1	+1	+1	—	+2 Runden

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut deiner Wahl. Du solltest dabei ein für dich wichtiges Attribut wie Charisma bedenken, insbesondere falls es einen ungeraden Wert aufweist, da bei geraden Werten dein Attributsmodifikator steigt.

Zauber: Du erhältst zwei Zauber des 2. Grades und kannst einen Zauber des 2. Grades am Tag wirken. *Einflüsterung*, *Glitzerstaub*, *Heldenmut* und *Spiegelbilder* sind exzellente Entscheidungen. Sollte dein Charismawert 14 oder mehr betragen, kannst du einen zusätzlichen Zauber des 2. Grades am Tag wirken.



Empfehlung: Spiegelbilder, Stille und Unsichtbarkeit.



Empfehlung: Fesseln, Geräuschexplosion und Zungen.

5. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	WÄH	BARDENAUFTRITT
1W8 + KO	6 + IN	—	—	—	—	+2 Runden
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Empfehlung: Solltest du bereits über Zauberfokus (Verzauberung) verfügen und oft Zauber dieser Schule nutzen, dann sieh dir Mächtiger Zauberfokus (Verzauberung) an; dieses Talent erhöht den SG dieser Zauber um weitere 1.						
Lied des Mutes +2: Der Bonus, den du mittels des Bardenauftritts Lied des Mutes verleihst, steigt um 1.						
Gelehrter: Du kannst bei Fertigkeitwürfen für geübte Wissensfertigkeiten 10 nehmen (du würfelst dann nicht, sondern berechnest das Ergebnis, als hättest du eine 10 gewürfelt; siehe Kasten auf Seite 32). Ein Mal am Tag kannst du sogar 20 nehmen (<i>GRW</i> , S. 38).						
Zauber: Du erhältst einen weiteren Zauber des 2. Grades und kannst jeweils einen weiteren Zauber des 2. und des 1. Grades wirken. Ferner kannst du einen dir bekannten Zauber des 1. oder niedrigeren Grades vergessen und gegen einen Zauber desselben Grades austauschen. Solltest du z.B. <i>Geheimtüren</i> entdecken kennen, aber eigentlich nie benutzen, könntest du den Zauber durch <i>Federfall</i> ersetzen.						

6. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	WÄH	BARDENAUFTRITT
1W8 + KO	6 + IN	+1	+1	+1	+1	+2 Runden
Einflüsterung: Du kannst nun mittels Bardenauftritt eine Einflüsterung in den Geist eines Zieles pflanzen. Dies machst am besten außerhalb des Kampfes, da es sehr schwierig ist, im Getümmel eine Kreatur lange genug fasziniert zu halten, um Einflüsterung zu nutzen.						
Vielseitiger Auftritt: Wähle eine weitere Auftretenfertigkeit für diese Fähigkeit aus. Nimm keine Auftretenfertigkeit, welche mit Fertigkeiten verbunden ist, welche du schon mit der 2. Stufe gewählt hast. Beispielsweise sind Komödie und Saiteninstrumente beide mit Bluffen verbunden; solltest du mit der 2. Stufe Saiteninstrumente gewählt haben und nun Komödie auswählen, erhältst du nur eine neue Fertigkeit, deren Modifikator du ersetzen kannst.						
Zauber: Du erhältst einen weiteren Zauber des 2. Grades und kannst einen zusätzlichen Zauber des 2. Grades am Tag wirken.						

7. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	WÄH	BARDENAUFTRITT
1W8 + KO	6 + IN	+1	—	—	—	+2 Runden
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.						
Bardenauftritt: Du kannst deinen Bardenauftritt nun mit einer Bewegungsaktion beginnen anstelle einer Standard-Aktion; entsprechend könntest du deinen Auftritt beginnen und dann in derselben Runde angreifen oder zaubern.						
Lied des Erfolges +3: Der Bonus, den du mittels des Bardenauftritts Lied des Erfolges verleihst, steigt um 1.						
Zauber: Du erhältst zwei Zauber des 3. Grades sowie einen Zauber des 1. Grades und kannst einen Zauber des 3. Grades am Tag wirken. Geeignete Optionen sind <i>Hast</i> , <i>Verlangsamen</i> und <i>Verwirrung</i> . Sollte dein Charismawert 16 oder höher sein, kannst du einen zusätzlichen Zauber des 3. Grades am Tag wirken.						
	Empfehlung: <i>Flimmern</i> , <i>Mächtiges Trugbild</i> , <i>Redegewandtheit</i> , <i>Standort vortäuschen</i> oder <i>Tiefer Schlaf</i> .					
	Empfehlung: <i>Feste Hoffnung</i> , <i>Monster bezaubern</i> oder <i>Geräusche formen</i> .					

8. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	WÄH	BARDENAUFTRITT
1W8 + KO	6 + IN	+1	+1	+1	—	+2 Runden
Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.						
Angriffsbonus: Da dein GAB nun +6 beträgt, erhältst du einen zweiten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du Volle Angriffe ausführst (siehe Seite 122). Alle Boni auf deinen GAB kommen auch bei diesem zweiten Angriff zum Tragen.						
Klagelied: Du kannst nun mit deinem Bardenauftritt Gegner verängstigen und ihr Kampfkönnen dadurch schwächen. Kreaturen mit dem Zustand Erschüttert (<i>GRW</i> , S. 566) erleiden zudem einen Malus auf ihre Rettungswürfe, so dass du besser mit deinen Zaubern auf sie einwirken kannst.						
Zauber: Du erhältst einen weiteren Zauber des 3. Grades und kannst jeweils einen zusätzlichen Zauber des 3. und 2. Grades am Tag wirken. Du kannst einen Zauber des 2. oder niedrigeren Grades gegen einen Zauber desselben Grades austauschen.						

9. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	WÄH	BARDENAUFTRITT
1W8 + KO	6 + IN	—	—	—	+1	+2 Runden
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.						
Lied der Größe: Du kannst nun mittels Bardenauftritt einen Verbündeten im Kampf stärken. Ab der 12. Stufe wirkt dies auch auf mehrere Verbündete.						
Zauber: Du erhältst einen weiteren Zauber des 3. Grades und kannst jeweils einen zusätzlichen Zauber des 3. und 1. Grades am Tag wirken.						

10. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	WÄH	BARDENAUFTRITT
1W8 + KO	6 + IN	+1	+1	+1	—	+2 Runden

Tausendsassa: Diese Fähigkeit erlaubt dir, jede Fertigkeit zu nutzen, selbst jene, die du normalerweise nur geübt nutzen könntest (also auch solche, die investierte Fertigkeitsränge voraussetzen).

Vielseitiger Auftritt: Wähle eine weitere Auftretensfertigkeit aus, die aus dieser Fähigkeit Nutzen ziehen soll; siehe auch den Eintrag zur 6. Stufe.

Zauber: Du erhältst zwei Zauber des 4. Grades und einen weiteren Zauber des 2. Grades und kannst einen Zauber des 4. Grades am Tag zusätzlich wirken.



Empfehlung: Erinnerung verändern, Mächtige Unsichtbarkeit, Person beherrschen oder Zone der Stille..



Empfehlung: Kritische Wunden heilen, Regenbogenmuster, Schattenbeschwörung oder Verzauberung brechen.

11. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	WÄH	BARDENAUFTRITT
1W8 + KO	6 + IN	+1	—	—	—	+2 Runden

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Lied des Erfolges +4: Der Bonus, den du mittels des Bardenauftritts Lied des Erfolges verleihst, steigt um 1.

Lied des Mutes +3: Der Bonus, den du mittels des Bardenauftritts Lied des Mutes verleihst, steigt um 1.

Gelehrter: Du kannst ein weiteres Mal am Tag bei einem Fertigkeitwurf 20 nehmen.

Zauber: Du erhältst jeweils einen weiteren Zauber des 4. Grades und einen Zauber des 1. Grades und kannst jeweils einen Zauber des 4. Grades und einen Zauber des 3. Grades am Tag zusätzlich wirken. Du kannst einen Zauber des 3. oder niedrigeren Grades gegen einen Zauber desselben Grades austauschen.

12. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	WÄH	BARDENAUFTRITT
1W8 + KO	6 + IN	+1	+1	+1	+1	+2 Runden

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.

Erfrischender Auftritt: Du erlangst die Fähigkeit, deine Verbündeten mit deinem Bardenauftritt zu heilen. Da der Effekt erst nach 4 Runden Bardenauftritt zu wirken beginnt, eignet er sich eher für die Zeit zwischen Begegnungen als für den Kampf.

Zauber: Du erhältst einen weiteren Zauber des 4. und kannst jeweils einen Zauber des 4. Grades und einen Zauber des 2. Grades am Tag zusätzlich wirken.

13. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	WÄH	BARDENAUFTRITT
1W8 + KO	6 + IN	—	—	—	—	+2 Runden

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Bardenauftritt: Du kannst einen Bardenauftritt nun als Schnelle Aktion anstelle einer Standard- oder Bewegungsaktion beginnen, so dass dir die anderen Aktionen in deinem Zug immer noch zur Verfügung stehen.

Zauber: Du erhältst zwei Zauber des 5. Grades und einen Zauber des 3. Grades und kannst einen Zauber des 5. Grades am Tag zusätzlich wirken. Falls dein Charisma 20 oder höher ist, kannst du einen zusätzlichen Zauber des 5. Grades am Tag wirken.



Empfehlung: Arkane Spiegelung, Äußerlichkeiten, Gedankennebel, Irreführung oder Schattenreise



Empfehlung: Mächtiger Heldenmut, Mächtiges Magie bannen, Massen-Einflüsterung oder Schattenhervorrufung.

14. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	WÄH	BARDENAUFTRITT
1W8 + KO	6 + IN	+1	+1	+1	—	+2 Runden

Lied der Furcht: Dies ist im Grunde eine verbesserte Version des Klageliedes (siehe Stufe 8). Dieser Auftritt versetzt Gegner in den Zustand Verängstigt statt Erschüttert – verängstigte Gegner rennen davon, so dass du Zeit gewinnst und gegenüber jenen Gegnern im Vorteil bist, die nicht die Flucht ergreifen (GRW, S. 568).

Vielseitiger Auftritt: Wähle eine weitere Auftretensfertigkeit aus, die aus dieser Fähigkeit Nutzen ziehen soll.

Zauber: Du erhältst jeweils einen weiteren Zauber des 5. Grades und einen Zauber des 2. Grades und kannst jeweils einen Zauber des 5. Grades und einen Zauber des 4. Grades am Tag zusätzlich wirken. Ferner kannst du einen Zauber des 4. oder niedrigeren Grades gegen einen Zauber desselben Grades auswechseln.

15. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	WÄH	BARDENAUFTRITT
1W8 + KO	6 + IN	+1	—	—	+1	+2 Runden
Angriffsbonus: Da dein GAB nun +11 beträgt, erhältst du einen dritten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du Volle Angriffe ausführst (siehe Seite 122). Alle Boni auf deinen GAB kommen auch bei diesem zweiten Angriff zum Tragen.						
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.						
Lied des Erfolges +5: Der Bonus, den du mittels des Bardenauftritts Lied des Erfolges verleihst, steigt um 1.						
Lied des Heldenmuts: Verleihe allen Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe und Rüstungsklasse.						
Zauber: Du erhältst einen weiteren Zauber des 5. Grades und kannst jeweils einen Zauber des 5. Grades und einen Zauber des 3. Grades am Tag zusätzlich wirken.						

16. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	WÄH	BARDENAUFTRITT
1W8 + KO	6 + IN	+1	—	+1	+1	+2 Runden
Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.						
Zauber: Du erhältst zwei Zauber des 6. Grades und einen weiteren Zauber des 4. Grades und kannst einen Zauber des 6. Grades am Tag zusätzlich wirken. Falls dein Charisma 22 oder höher ist, kannst du einen zusätzlichen Zauber des 6. Grades am Tag wirken.						
	Dauerhaftes Trugbild, Mächtige Ausspähung, Projiziertes Ebenbild, Schleier oder Weg finden.					
	Gegenstand beleben, Heldenmahl, Mächtiges Brüllen, Massen-Monster bezaubern oder Unwiderstehlicher Tanz.					

17. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	WÄH	BARDENAUFTRITT
1W8 + KO	6 + IN	—	—	—	—	+2 Runden
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.						
Lied des Mutes +4: Der Bonus, den du mittels des Bardenauftritts Lied des Mutes verleihst, steigt um 1.						
Gelehrter: Du kannst ein weiteres Mal am Tag bei einem Fertigkeitswurf 20 nehmen.						
Zauber: Du erhältst jeweils einen weiteren Zauber des 6. Grades und des 3. Grades und kannst jeweils einen Zauber des 6. Grades und des 5. Grades am Tag zusätzlich wirken. Ferner kannst du einen Zauber des 5. oder niedrigeren Grades gegen einen Zauber desselben Grades austauschen.						

18. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	WÄH	BARDENAUFTRITT
1W8 + KO	6 + IN	+1	+1	+1	+1	+2 Runden
Massen-Einflüsterung: Dein Bardenauftritt Einflüsterung kann nun eine große Gruppe von Kreaturen betreffen.						
Vielseitiger Auftritt: Wähle eine weitere Auftretenfertigkeit aus, die aus dieser Fähigkeit Nutzen ziehen soll; siehe auch den Eintrag zur 6. Stufe.						
Zauber: Du erhältst einen weiteren Zauber des 6. und kannst jeweils einen Zauber des 6. Grades und des 4. Grades am Tag zusätzlich wirken.						

19. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	WÄH	BARDENAUFTRITT
1W8 + KO	6 + IN	+1	—	—	—	+2 Runden
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.						
Lied des Erfolges +6: Der Bonus, den du mittels des Bardenauftritts Lied des Erfolges verleihst, steigt um 1.						
Zauber: Du erhältst einen weiteren Zauber des 5. Grades und kannst jeweils einen Zauber des 6. Grades und des 5. Grades am Tag zusätzlich wirken.						

20. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	WÄH	BARDENAUFTRITT
1W8 + KO	6 + IN	+1	—	+1	+1	+2 Runden
Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.						
Tödliche Melodie: Du kannst eine Kreatur mit deinem Bardenauftritt töten.						
Zauber: Du erhältst jeweils einen weiteren Zauber des 6. Grades und des 4. Grades und kannst einen Zauber des 6. Grades am Tag zusätzlich wirken. Ferner kannst du einen Zauber des 5. oder niedrigeren Grades gegen einen Zauber desselben Grades austauschen.						

DRUIDE

Druiden sind Verteidiger der Natur, meisterhafte Gestaltwandler und Nutzer elementarer Energien. Dein Druiden geht eine enge Bindung mit einem Tiergefährten ein, befehligt den Mächten der Natur oder verwandelt sich in eine mächtige Bestie, um Gegner zu zerfetzen.

GESINNUNG

Deine Gesinnung muss wenigstens eine neutrale Komponente besitzen.

TREFFERWÜRFEL

Dein TW ist ein W8. Auf der 1. Stufe besitzt du 8 Trefferpunkte + deinen Konstitutionsmodifikator.



GRUND-ANGRIFFS+BONUS

Ein Druiden muss imstande sein, harsche Umweltbedingungen zu ertragen, und über die Willenskraft zum Weitermachen verfügen

RETTUNGSWÜRFEL

Ein Druiden muss imstande sein, harsche Umweltbedingungen zu ertragen, und über die Willenskraft zum Weitermachen verfügen

REFLEX +0

Dein Reflexwurfbonus ist +0 plus dein Geschicklichkeitsmodifikator.

WILLEN +2

Dein Willenswurfbonus ist +2 plus dein Weisheitsmodifikator.

ZÄHIGKEIT +2

Dein Zähigkeitswurfbonus ist +2 plus dein Konstitutionsmodifikator.

KRIEGER DER NATUR
(SEITE 21)



TIERFREUND
(SEITE 25)



ZORN DER NATUR
(SEITE 27)

ATTRIBUTSWERTE

Ein Druiden muss mit der Natur in Kontakt bleiben, um deren Magie zu nutzen, daher benötigt er hohe Weisheit.

TIPP

Unabhängig von deinem Konzept helfen dir Konstitution und Geschicklichkeit, am Leben zu bleiben.



Krieger der Natur: Hohe Stärke unterstützt deine Nahkampfangriffe, während hohe Konstitution dir hilft, selbst Schaden einzustecken.



Tierfreund: Um dich mit wilden Tieren und magischen Bestien anzufreunden, ist ein hoher Charismawert hilfreich.



Zorn der Natur: Je höher deine Weisheit, um so schwerer fällt es deinen Gegnern, den Effekten deiner Zauberei zu widerstehen oder ihnen auszuweichen.

FERTIGKEITEN

Ein Druiden fungiert innerhalb der Gruppe oft als Wildnisführer, Tierführer und Überlebensexperte. Druiden erhalten zudem mit der 1. Stufe ein Klassenmerkmal, welches wie Diplomatie bei Tieren funktioniert.



FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE

4 + Intelligenzmodifikator

Klassenfertigkeiten des Druiden

Beruf	Schwimmen
Fliegen	Überleben
Handwerk	Wahrnehmung
Heilkunde	Wissen (Geographie, Natur)
Klettern	Zauberkunde
Mit Tieren umgehen	
Reiten	

- Investiere einen Fertigkeitenrang in Mit Tieren umgehen, um Tiere ausbilden und befehligen zu können.
- Ein Fertigkeitenrang in Wissen (Natur) hilft dir beim Identifizieren von Pflanzen, Tieren und Gefahren.
- Investiere einen Fertigkeitenrang in Wahrnehmung um Gegner zu entdecken, bevor sie dich überraschen können.
- Verfolge Kreaturen, überlebe in der Wildnis und vermeide, dich zu verlaufen, indem du einen Fertigkeitenrang in Überlebenskunst investierst.



Vergiss nicht, wenn du wenigstens 1 Fertigkeitenrang in eine Klassenfertigkeit investierst, erhältst du einen zusätzlichen Bonus von +3 für diese Fertigkeit, um deine Ausbildung zu repräsentieren. Auf der 1. Stufe kannst du maximal 1 Fertigkeitenrang pro Fertigkeit investieren. Solltest du einen Menschen spielen, erhältst du einen zusätzlichen Fertigkeitenrang pro Stufe (die 1. Stufe eingeschlossen).

UMGANG MIT WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Du bist geübt im Umgang mit allen Einfachen Waffen und einigen Kriegswaffen (*Grundregelwerk*, S. 39): Krummsäbel, Sense und Speer sind allesamt recht machtvoll. Zudem erhältst du Zugang zu einem Zauber namens *Shillelagh*, welcher Knüppel und Kampfstab sehr effektiv machen kann. Vergiss nicht, eine Fernkampf-Waffe zu wählen – manche Konzepte sind zwar fähige Frontkämpfer, es schadet aber nicht, eine Schleuder zur Hand zu haben und den Kämpfer oder Paladin die Schläge einstecken zu lassen.

Du solltest in eine Rüstung investieren; du bist geübt im Umgang mit Leichten Rüstungen, Mittelschweren Rüstungen und Schilden, kannst aber keine Metallrüstungen benutzen.

TALENTE

Ein Druide kann für nahezu jede Rolle ausgebaut werden, daher gibt es kein Talent, welches man absolut haben muss. **Empfehlung:** Ziehe ein Talent in Erwägung, welches deine Kampffähigkeiten oder dein magisches Können verstärkt.



Ausweichen	Erhalte einen Ausweichenbonus von +1 auf deine RK, der auch in Tiergestalt zur Anwendung kommt. (<i>Grundregelwerk</i> , 119)
Im Kampf zaubern	Erhalte einen Bonus von +4 auf Konzentrationswürfe, wenn du Zauber im Kampfgetümmel wirkst. (<i>Grundregelwerk</i> , 124)
Verbesserte Initiative	Du erhältst einen Bonus von +4 auf Initiativewürfe. Da viele deiner Fähigkeiten deine Verbündeten stärken, macht es Sinn, vor ihnen handeln zu können, um ihre Effektivität zu maximieren. (<i>Grundregelwerk</i> , 132)
Zauberfokus (Beschwörung, Hervorrufung, Verwandlung)	Stärke deine Zauber, damit deine Gegner ihnen weniger Widerstand entgegensetzen können. Zauberfokus (Beschwörung) ist zudem eine Voraussetzung für Verstärkte Herbeizauberung, einem großartigen Talent für viele Druiden. (<i>Grundregelwerk</i> , 136)

KLASSENMERKMALE

Bund mit der Natur: Du erhältst entweder einen Tiergefährten oder zusätzliche Zauber und Fähigkeiten durch eine der folgenden Klerikerdomänen: Erde, Feuer, Luft, Pflanze, Tiere, Wasser oder Wetter.

Ein Druide erhält viele mächtige Zauber, welche Tiere verbessern. Er kann Zauber auf einen Tiergefährten wirken, die er normalerweise nur auf sich selbst wirken kann, so dass mit ein paar Zaubern der Tiergefährte den Kämpfer der Gruppe übertrumpfen könnte. Geeignete Tiergefährten sind der Bär (quasi ein Alleskönner), die Großkatze (schlägt machtvoll zu), das Krokodil (guter Kämpfer mit zusätzlichem Bewegungsmodus) und der Wolf (starker, schneller Gefährte, der Gegner zu Fall bringt, so dass sie leichter zu treffen sind).

Eine Domäne dagegen verleiht dir exzellente Vorteile: Du erhältst einen zusätzlichen Zauberplatz pro Zaubergrad und Zugang zu vielen Zaubern, die normalerweise nicht auf der Zauberliste des Druiden stehen. Jede Domäne verleiht zudem zwei zu ihrem Thema passende Fähigkeiten.

	Jede Wahl ist geeignet; ein Tiergefährte kann dich an der Frontlinie unterstützen, während eine Domäne deine Zauberkunst stärkt.
	Wähle den Tiergefährten.
	Diese Fähigkeit ermöglicht es dir, wilde Tiere und magische Bestien zu besänftigen, so wie du Diplomatie gegen intelligentere Wesen nutzen würdest, um sie auf deine Seite zu ziehen.
Naturgespür: Diese Fähigkeit gibt dir einen einmaligen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst und Wissen (Natur)..	
Tierempathie: Diese Fähigkeit ermöglicht es dir, wilde Tiere und magische Bestien zu besänftigen, so wie du Diplomatie gegen intelligentere Wesen nutzen würdest, um sie auf deine Seite zu ziehen.	

EMPFOHLENE STARTAUSRÜSTUNG

Druiden besitzen zu Spielbeginn 70 GM.

Krieger der Natur: Kampfstab, Sichel, Schleuder mit 10 Kugeln, Fellrüstung, Feuerstein und Stahl, Reiseproviant (4 Tage), Schlafsack, Sonnenzepter, Stechpalme und Misteln (Zauberfokus), Wasserschlach, Zauberkomponentenbeutel; Preis 34 GM (36 GM übrig); Gewicht 54 Pfd. (mittelgroß) oder 28 Pfd. (klein).

Tierfreund: Speer, Dolch Schleuder mit 10 Kugeln, Lederrüstung, Feuerstein und Stahl, Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Schlafsack, Seidenseil (15 m), Sonnenzepter, Stechpalme und Misteln (Zauberfokus), Wasserschlach, Zauberkomponentenbeutel; Preis 37 GM (33 GM übrig); Gewicht 40 Pfd. (mittelgroß) oder 21 Pfd. (klein).

Zorn der Natur: Krummsäbel, Dolch, Wurfpeile (5), Lederrüstung, Leichter Holzschild, Alchemistenfeuer, Feuerstein und Stahl, Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Schlafsack, Sonnenzepter, Stechpalme und Misteln (Zauberfokus), Wasserschlach, Zauberkomponentenbeutel; Preis 66 GM (4 GM übrig); Gewicht 47 Pfd. (mittelgroß) oder 25 Pfd. (klein).

ZAUBER UND STOßGEBETE

Druiden wirken **göttliche Zauber**. Diese werden ihnen von der Natur selbst verliehen. Als Druiden der 1. Stufe kannst du jeden Tag drei unterschiedliche **Stoßgebete** (Zauber des Grades 0, die du beliebig oft wirken kannst) und einen Zauber des 1. Grades (welchen du ein Mal am Tag wirken kannst) von der Zauberliste des Druiden (*Grundregelwerk*, S. 226) vorbereiten, indem du eine Stunde lang meditierst. Sollte dein Weisheitswert 12 oder höher sein, kannst du einen zusätzlichen Zauber am Tag vorbereiten (siehe Tabelle 1-3 auf Seite 17 im *Grundregelwerk*).

Solltest du über die Klassenfähigkeit **Bund mit der Natur** eine Klerikerdomäne ausgewählt haben, kannst du auch einen Domänenzauber des 1. Grades vorbereiten. Du kannst jeden Tag andere Zauber vorbereiten, was dir Flexibilität verleiht. Die unten aufgeführten Zauber sind Vorschläge zu den jeweiligen Konzepten; du solltest aber experimentieren, welche Zauber für dich am besten funktionieren.

Der dir maximal mögliche Zaubergrad richtet sich nach deiner Weisheit; dein Weisheitswert muss wenigstens 10 + Zaubergrad betragen (d.h. um Druidenzauber des 2. Grades wirken zu können, benötigst du einen Weisheitswert von 12 oder höher).

Zauber des 1. Grades: Du bist zwar kein so guter Heiler wie ein Kleriker, gehörst aber immer noch zu den besseren Heilkundigen. **Empfehlung:** Bereite wenigstens ein Mal *Leichte Wunden heilen* vor, um dich oder andere am Leben zu erhalten.

	Empfehlungen: <i>Feenfeuer</i> , <i>Lange Schritte</i> oder <i>Shillelagh</i> , um Gegner leichter zu erreichen, zu finden und zu verletzen. Bis du die Fähigkeit <i>Tiergestalt</i> erlangst, wird <i>Shillelagh</i> wahrscheinlich dein Lieblingszauber sein.
	Empfehlungen: <i>Magische Fänge</i> , <i>Mit Tieren sprechen</i> oder <i>Vor Tieren verstecken</i> ; diese Zauber lassen dich mit Tieren verhandeln und deinen Tiergefährten verbessern.
	Empfehlungen: <i>Flammen erzeugen</i> , <i>Magischer Stein</i> , <i>Verhüllender Nebel</i> oder <i>Verstricken</i> . Diese Zauber verursachen Schaden und/oder behindern Gegner.

BONUS FÜR BEVORZUGTE KLASSE

Pro Stufe als Druiden erhältst du:

+1 auf deine Gesamt-TP

Zusätzliche Trefferpunkte helfen Krieger der Natur, im Kampf zu überleben

ODER

+1 Fertigkeitenrang

Zusätzliche Fertigkeitenränge bedeuten zusätzliches Können.

Wenn du als Druiden Stufen erlangst, musst du viele Optionen beachten. Du erhältst eine Anzahl an Zauberplätzen, die du entsprechend des Geländes befüllen solltest, das du an diesem Tag wohl bereisen wirst. *Verstricken* wirkt z.B. unterirdisch nicht sonderlich gut, so dass ein anderer Zauber dann angemessener wäre. Mit der 4. Stufe erhältst du die Klassenfähigkeit *Tiergestalt* und kannst dich fortan in ein Tier verwandeln. Um das Maximum aus dieser Fähigkeit zu ziehen, solltest du dich mit den Tieren in den Monsterhandbüchern vertraut machen – normalerweise nutzt der SL diese Bände, um zu bestimmen, mit welchen Monstern es die Spielercharaktere zu tun bekommen, doch als Druiden findest du dort die Gestalten, welche du annehmen kannst, und die Fähigkeiten, über welche diese Gestalten verfügen.





STUFENAUFSTIEG

Die nächsten Seiten erklären dir die Fähigkeiten, die du mit der 2. Stufe und weiteren Stufen erlangst. Manche dieser Fähigkeiten sind nur Zusätze zu deinen Fähigkeiten der 1. Stufe und werden ganz zu Beginn aufgeführt: zusätzliche Trefferpunkte und Fertigkeitsränge, sowie Erhöhungen deines Grundangriffsbonus, deines Reflexwurfbonus, deines Willenswurfbonus und deines Zähigkeitswurfbonus.

Diese Informationen findest du auch in Tabelle 3-7 auf Seite 40 des Grundregelwerkes.



KRIEGER DER NATUR
(SEITE 21)

TIERFREUND
(SEITE 25)

ZORN DER NATUR
(SEITE 27)

	Verbinde Magie und Kampfkönnen, um zu einem Sinnbild des Zorns der Natur zu werden.
	Trainiere deinen Tiergefährten und stärke ihn mittels Magie, bis er einem zweibeinigen Krieger das Wasser reichen kann.
	Rufe die Elemente und das Land selbst an, dass sie deine Feinde behindern und ihnen Schaden zufügen

2. Stufe



TP

1W8 + KO

FERTIGKEITSRÄNGE

4 + IN

GAB

+1

REF

—

WIL

+1

ZÄH

+1

Deine Trefferpunkte steigen um 1W8 + deinen Konstitutionsmodifikator. Im Gegensatz zur 1. Charakterstufe musst du nun diese TP auswürfeln.

Du erhältst eine Anzahl von Fertigkeitsrängen in Höhe deines Intelligenzmodifikators +4. Solltest du ein Mensch sein, dann vergiss nicht den Bonusfertigkeitsrang pro Stufe.

Dein Grundangriffsbonus, Willenswurfbonus und Zähigkeitswurfbonus steigen um +1.

Bund mit der Natur (Tiergefährte): Dein Tiergefährte erhält einen Trefferwürfel (und Trefferpunkte), +1 auf den Grundangriffsbonus (GAB), +1 auf WIL, einen Fertigkeitsrang und ein Talent. Wenn du Stufen erlangst, steigen auch die TW, der GAB, die Rettungswürfe, Fertigkeiten, Talente, der Natürliche Rüstungsbonus, sowie die Stärke- und Geschicklichkeitsboni und die Anzahl an Tricks, welche der Tiergefährte erhält. Siehe auch Tabelle 3-6 auf Seite 42 des Grundregelwerkes und die anschließende Auflistung möglicher Tiergefährten.

Unterholz durchqueren: Du kannst dich nun problemlos durch das meiste an schwierigem Gelände bewegen, das es in der Wildnis gibt. Dies erhöht deine Bewegungsrate und gibt dir einen taktischen Vorteil, wenn es in der Wildnis zu Kampfhandlungen kommt.

Zauber: Du kannst jeweils einen weiteren Zauber des 1. Grades und ein zusätzliches Stoßgebet (Grad 0) am Tag vorbereiten.

3. Stufe



TP

1W8 + KO

FERTIGKEITSRÄNGE

4 + IN

GAB

+1

REF

+1

WIL

—

ZÄH

—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. **Empfehlung:** Sieh dir noch einmal die Optionen an, die du auf der 1. Stufe hattest.

	Du qualifizierst dich nun für das Talent Heftiger Angriff, das dir gestattet, mehr Schaden zu verursachen – insbesondere mit beidhändig geführten Waffen
--	--

Bund mit der Natur (Tiergefährte): Dein Tiergefährte erlangt Entrinnen. Gelingt ihm ein Rettungswurf gegen einen Zauber oder Effekt, der Schaden verursacht, erleidet er nun keinen Schaden mehr statt des ½ Schadens.

Spurloser Schritt: Du hinterlässt keine Spuren mehr, denen andere folgen könnten, außer du wünschst es.

Zauber: Du kannst zusätzlich einen Zauber des 2. Grades (zwei, falls deine Weisheit 14 oder höher ist) am Tag vorbereiten. **Empfehlungen:** *Rindenhaut* (für einen lang anhaltenden Bonus auf deine Rüstungsklasse).

	Empfehlungen: <i>Bärenstärke</i> oder <i>Flammenklinge</i> ; beides verbessert deine Nahkampfangriffe.
	Empfehlungen: <i>Bärenstärke</i> oder <i>Tier verkleinern</i> ; der erste Zauber macht deinen Gefährten kräftiger, der andere erlaubt ihm, dir in schmale Winkel des Gewölbes zu folgen.
	Empfehlungen: <i>Energien widerstehen</i> , <i>Flammenkugel</i> , <i>Metall erhitzen</i> , <i>Weisheit der Eule</i> oder <i>Windstoß</i> . Diese Zauber verursachen entweder Energieschaden, lassen dich Energieschaden widerstehen oder erhöhen den SG der Rettungswürfe gegen deine Zauber.

4. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W8 + KO	4 + IN	+1	—	+1	+1

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut deiner Wahl. Du solltest dabei ein für dich wichtiges Attribut wie Weisheit bedenken, insbesondere falls es einen ungeraden Wert aufweist, da bei geraden Werten dein Attributsmodifikator steigt.

Bund mit der Natur (Domäne): Solltest du die Domäne der Tiere gewählt haben, erhältst du einen Tiergefährten, auch wenn dieser schwächer ist als der typische Tiergefährte eines Druiden.

Bund mit der Natur (Tiergefährte): Dein Tiergefährte erhält einen permanenten Anstieg eines Attributswertes deiner Wahl um +1.

Lockruf der Natur widerstehen: Du erhältst einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen von Feenwesen und Pflanzen ausgehende Effekte.

Tiergestalt 1/Tag: Du erlangst die vielseitige Fähigkeit, dich in ein Tier der Größenkategorie Klein oder Mittelgroß verwandeln zu können. Dies verleiht dir häufig bessere Beweglichkeit, höhere Attributswertmodifikatoren und natürliche Angriffe. Wenn du Stufen hinzuerlangst, wirst du dich später auch in größere oder kleinere Tiere und sogar andere Kreaturenarten verwandeln können. Sprich mit deinem SL und sieh dir das *Monsterhandbuch* an, um dir ein paar brauchbare Tiergestalten herauszusuchen, dann notiere dir ihre besonderen Fähigkeiten, um sie zur Hand zu haben, wenn du sie brauchst.

Zauber: Du kannst jeweils einen weiteren Zauber des 2. Grades und einen Zauber des 1. Grades am Tag vorbereiten.

5. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W8 + KO	4 + IN	—	—	—	—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. **Empfehlung:** Solltest du häufig Tiergestalt einsetzen, dann sieh dir In Tiergestalt zaubern an; dieses Talent erlaubt es dir, deine Zauber auch in Tiergestalt zu wirken.

Zauber: Du kannst zusätzlich einen Zauber des 3. Grades (zwei, falls deine Weisheit 16 oder höher ist) am Tag vorbereiten.



Empfehlungen: Blitze herbeirufen, Dornenwuchs oder Schneesturm.



Empfehlung: Mächtige Magische Fänge, um deine Angriffe oder die deines Tiergefährten zu stärken.



Empfehlung: Mächtige Magische Fänge, um deine Angriffe oder die deines Tiergefährten zu stärken.

6. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W8 + KO	4 + IN	+1	+1	+1	+1

Bund mit der Natur (Domäne): Die meisten Druiden zur Verfügung stehenden Domänen verleihen auf dieser Stufe eine zusätzliche Fähigkeit.

Bund mit der Natur (Tiergefährte): Dein Tiergefährte erhält einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekt und Zauber der Kategorie Verzauberung.

Tiergestalt 2/Tag: Du kannst dein Fähigkeit Tiergestalt ein weiteres Mal am Tag einsetzen und dich nun in Tiere der Größenkategorie Groß oder Sehr klein und in kleine Elementare verwandeln.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 3. Grades und einen Zauber des 2. Grades am Tag vorbereiten.

7. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W8 + KO	4 + IN	+1	—	—	—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. **Empfehlung:** Falls du gern die Gestalt sich schnell bewegendere Kreaturen mit einem machtvollen Angriff annimmst, dann sieh dir Beweglichkeit an; solltest dieses Talent bereits besitzen, dann wäre Tänzelnder Angriff eine gute Wahl für Zuschlagen-und-Weglaufen-Taktiken.

Bund mit der Natur (Tiergefährte): Manche Tiergefährten, insbesondere wenn sie als mittelgroße Kreaturen begonnen haben, werden mit der 7. Stufe viel mächtiger.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 4. Grades (zwei, falls deine Weisheit 18 oder höher ist) und einen Zauber des 1. Grades am Tag vorbereiten. **Empfehlung:** Bewegungsfreiheit hebt für längere Zeit hindernde Effekte auf, während *Magie bannen* ein vielseitiger Zauber ist, um die Pläne deiner Gegner auf unterschiedliche Weise zu stören.



Empfehlung: Luftweg, damit dein Tiergefährte fliegende Gegner verfolgen kann.



Empfehlungen: Eissturm oder Flammenschlag, um auf ein großes Gebiet schädigend einzuwirken.

8. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W8 + KO	4 + IN	+1	—	+1	+1
Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.					
Angriffsbonus: Da dein GAB nun +6 beträgt, erhältst du einen zweiten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du Volle Angriffe ausführst (siehe Seite 122). Alle Boni auf deinen GAB kommen auch bei diesem zweiten Angriff zum Tragen.					
Bund mit der Natur (Domäne): Solltest du die Domäne des Wetters gewählt haben, erhältst du die Fähigkeit, mehrere Blitze gleichzeitig vom Himmel herabzurufen.					
Tiergestalt /3 Tag: Du kannst Tiergestalt ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen und deine Optionen bei der Wahl deiner Gestalt wachsen.					
Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 4. Grades und einen Zauber des 3. Grades am Tag vorbereiten.					

9. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W8 + KO	4 + IN	—	+1	—	—
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.					
Bund mit der Natur (Tiergefährte): Dein Tiergefährte erhält die Fähigkeit Mehrfachangriff; dies verleiht ihm entweder das Talent Mehrfachangriff oder ermöglicht ihm, jede Runde einen zusätzlichen Angriff auszuführen. Ferner erhält dein Tiergefährte einen permanenten Attributswertanstieg von +1 auf ein Attribut deiner Wahl.					
Immunität gegen Gift: Du bist nun gegen alle Gifte – und damit eine der häufigsten Quellen von Attributsschaden – immun.					
Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 5. Grades (zwei, falls deine Weisheit 20 oder höher ist) und einen Zauber des 2. Grades am Tag vorbereiten. Empfehlung Sofern du dich immer noch auf <i>Leichte Wunden heilen</i> beschränkst, solltest du ernsthaft in Erwägung ziehen, wenigstens einen Zauberplatz des 4. Grades für einen höherstufigen <i>Wunden heilen</i> -Zauber zu nutzen, da <i>Leichte Wunden heilen</i> als Notfallheilzauber in diesem Stufenbereich nicht mehr genügt.					
	Empfehlungen: <i>Steinhaut</i> oder <i>Todesschutz</i> schützen dich vor körperlichem Schaden, bzw. vielen negativen Energieeffekten.				
	Empfehlung: <i>Tierwachstum</i> verleiht deinen Tiergefährten die Größenkategorie Riesig.				
	Empfehlungen: <i>Feuerwand</i> oder <i>Gewittersturm herbeirufen</i> geben dir noch mehr Feuerkraft.				



Neben der Gemeinsprache und weiteren Sprachen aufgrund hoher Intelligenz oder Fertigkeitenrängen in Sprachkunde beherrschen alle Druiden das Druidische, eine geheime Sprache, zu welcher Nichtdruiden keinen Zugang erhalten.

10. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W8 + KO	4 + IN	+1	—	+1	+1
Tiergestalt /4 Tag: Du kannst Tiergestalt ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen und deine Optionen bei der Wahl deiner Gestalt wachsen.					
Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 5. Grades und einen Zauber des 4. Grades am Tag vorbereiten.					

11. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W8 + KO	4 + IN	+1	—	—	—
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.					
Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 6. Grades (zwei, falls deine Weisheit 22 oder höher ist), sowie einen weiteren Zauber des 3. Grades am Tag vorbereiten. Empfehlungen: <i>Zauberstecken</i> ist ein nur Druiden verfügbarer Zauber, der es dir ermöglicht, einen Zauber zur späteren Verwendung zu speichern – quasi als hättest du einen zusätzliche Zauberplatz. Selbst ein Krieger der Natur kann diesen Zauber zwischen den Begegnungen nutzen. Sieh dir auch <i>Mächtiges Magie bannen</i> an, falls du häufiger die magischen Verteidigungen deiner Gegner aufheben oder einen schwächenden Effekt beenden willst.					
	Empfehlung: <i>Wächtereiche</i> verschafft dir einen beweglichen Baum für längere Zeit als Verbündeten neben deinem Tiergefährten.				
	Empfehlungen: <i>Feuersaat</i> und <i>Schutzhülle gegen Lebendes</i> verleihen dir mehrere Arten explosiver Angriffe und halten dir deine Feinde vom Leib.				

12. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W8 + KO	4 + IN	+1	+1	+1	+1

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut

Tiergestalt /5 Tag: Du kannst Tiergestalt ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen und dich nun in nahezu jeden Elementare, bzw. fast jede Pflanze oder beinahe jedes Tier der Größenkategorie Riesig oder kleiner verwandeln.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 6. Grades und einen Zauber des 5. Grades am Tag vorbereiten.

13. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W8 + KO	4 + IN	—	—	—	—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Tausend Gesichter: Du kannst nun die Gestalt jedes beliebigen Humanoiden annehmen, dies funktioniert wie der Zauber *Gestalt verändern*.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 7. Grades (zwei, falls deine Weisheit 24 oder höher ist) und einen Zauber des 4. Grades am Tag vorbereiten. **Empfehlungen:** *Heilung* gibt viele Trefferpunkte zurück und hebt die meisten negativen Zustände auf. *Steckenwandlung* verschafft einem Druiden einen längerfristigen Verbündeten und eignet sich für jedes Konzept.



Empfehlungen: *Feuersturm*, *Kriechender Tod* oder *Sonnenstrahl* ermöglichen es dir, gleichzeitig mehreren Kreaturen Schaden zuzufügen

14. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W8 + KO	4 + IN	+1	—	+1—	+1

Bund mit der Natur (Tiergefährte): Dein Tiergefährte erhält einen permanenten Attributswertanstieg von +1 auf ein Attribut deiner Wahl.

Tiergestalt /6 Tag: Du kannst Tiergestalt ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 7. Grades und einen Zauber des 6. Grades am Tag vorbereiten.

15. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W8 + KO	4 + IN	+1	+1	—	—

Angriffsbonus: Da dein GAB nun +11 beträgt, erhältst du einen dritten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du Volle Angriffe ausführst (siehe Seite 122). Alle Boni auf deinen GAB kommen auch bei diesem zweiten Angriff zum Tragen.

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Bund mit der Natur (Tiergefährte): Dein Gefährte erhält Verbessertes Entrinnen – bei den meisten gelungenen Reflexwürfen erhält er nun nicht nur keinen Schaden mehr, sondern er erhält auch nur noch den ½ Schaden, wenn ihm der Rettungswurf misslingt.

Zeitloser Körper: Du bist nun immun gegen Alterung und Alterungseffekt.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 8. Grades (zwei, falls deine Weisheit 26 oder höher ist) und einen Zauber des 5. Grades am Tag vorbereiten. **Empfehlung:** *Schwerkraft umkehren*; dieser Zauber verlangsamt oder hält Gegner auf, während du dich um wichtigere Dinge kümmerst.



Empfehlung: *Rückruf* ist ein Fluchtzauber für Notfälle, wenn alle Stricke reißen.



Empfehlung: *Tierform* ermöglicht es deiner ganzen Gruppe, als Tiere umherzuschleichen.



Empfehlungen: *Finger des Todes*, *Erdbeben*, *Sonnenfeuer* oder *Wirbelwind* fegen jeden hinweg, der sich dir in den Weg stellen will.

16. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W8 + KO	4 + IN	+1	—	+1	+1

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.

Tiergestalt /7 Tag: Du kannst Tiergestalt ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 8. Grades und einen Zauber des 7. Grades am Tag vorbereiten.



17. Stufe

TP

1W8 + KO

FERTIGKEITSRÄNGE

4 + IN

GAB

REF

WIL

ZÄH

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 9. Grades (zwei, falls deine Weisheit 28 oder höher ist) und einen Zauber des 6. Grades am Tag vorbereiten. **Empfehlungen:** *Modernder Schlurfer* und *Elementarhorde* sind mächtige Zauber, um Verbündete herbeizuzaubern, der erstere ist am mächtigsten in Verbindung mit Zauber der Kategorie Elektrizität.



Empfehlung: *Sturm der Rache* mäht ganze Armeen nieder.



Empfehlungen: *Sechster Sinn* und *Gestaltwandel* verleihen dir langfristige Defensivvorteile, bzw. eine gewaltige Anzahl an Optionen beim Wandel deiner Gestalt.



Empfehlungen: *Sechster Sinn* und *Gestaltwandel* verleihen dir langfristige Defensivvorteile, bzw. eine gewaltige Anzahl an Optionen beim Wandel deiner Gestalt.

18. Stufe

TP

1W8 + KO

FERTIGKEITSRÄNGE

4 + IN

GAB

REF

WIL

ZÄH

Tiergestalt/8 Tag: Du kannst Tiergestalt ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 9. Grades und einen Zauber des 8. Grades am Tag vorbereiten.

19. Stufe

TP

1W8 + KO

FERTIGKEITSRÄNGE

4 + IN

GAB

REF

WIL

ZÄH

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 9. Grades und einen Zauber des 7. Grades am Tag vorbereiten.

20. Stufe

TP

1W8 + KO

FERTIGKEITSRÄNGE

4 + IN

GAB

REF

WIL

ZÄH

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.

Bund mit der Natur (Tiergefährte): Dein Tiergefährte erhält einen permanenten Attributswertanstieg von +1 auf ein Attribut deiner Wahl.

Tiergestalt (beliebig oft): Du kannst Tiergestalt am Tag so oft einsetzen, wie du willst.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 9. Grades und einen Zauber des 8. Grades am Tag vorbereiten.

HEXENMEISTER

Hexenmeistern liegt die intuitive Macht über mystische Kräfte im Blut. Ihre Blutlinien verleihen ihnen einzigartige Kräfte und unterscheiden sie aufgrund vieler zusätzlicher Fähigkeiten und Vorteile von anderen Zauberkundigen.



DRACHENKIND
(SEITE 17)



ENGELSKIND
(SEITE 17)



FEUERKIND
(SEITE 18)

GESINNUNG

Du kannst jede beliebige Gesinnung besitzen.

TREFFERWÜFEL

Dein TW ist ein W6. Auf der 1. Stufe besitzt du 6 Trefferpunkte plus deinen Konstitutionsmodifikator

3

GRUND-ANGRIFFS+BONUS

Dein GAB ist +0 und steigt mit jeder geraden Stufe als Hexenmeister

RETTUNGSWÜFEL

Dein Reflexwurfbonus ist +0 plus dein Geschicklichkeitsmodifikator.

REFLEX +0

Your Fortitude save bonus ist +0 plus your Constitution modifier.

WILLEN +2

Dein Willenswurfbonus ist +2 plus dein Weisheitsmodifikator

ZÄHIGKEIT +0

Dein Zähigkeitswurfbonus ist +0 plus dein Konstitutionsmodifikator

ATTRIBUTSWERTE

Um angeborene Kräfte bewusst zu kontrollieren, sind unerschütterliches Selbstvertrauen und starke Persönlichkeit erforderlich, daher sollte dein Charismawert hoch sein. Da ein Hexenmeister über wenige Trefferpunkte verfügt und keine Rüstung tragen kann, solltest du über gute Konstitution und Geschicklichkeit verfügen.



Drachenkind: Da deine Fähigkeiten dich zu einem guten Nahkämpfer machen, solltest du hohe Stärke besitzen.

TIPP

Intelligenz und Weisheit sind für deine Klasse nicht wichtig, allerdings beeinflusst Intelligenz die Anzahl deiner Fertigerkeitsränge

FERTIGKEITEN

Aufgrund des hohen Charismas eines Hexenmeisters fungiert er oft bei gesellschaftlichen Interaktionen als Sprecher der Gruppe. Ihre angeborenen magischen Kräfte lassen sie die arkane Magie verstehen. Ferner erhält ein Hexenmeister in Abhängigkeit von seiner Blutlinie eine weitere Klassenfertigkeit (siehe „Klassenmerkmale“)



FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE

2 + Intelligenzmodifikator

Klassenfertigkeiten des Hexenmeisters

Beruf
Bluffen
Einschüchtern
Fliegen
Handwerk
Magischen Gegenstand benutzen
Schätzen
Wissen (Arkane)
Zauberkunde

- Investiere einen Fertigerkeitsrang in Bluffen oder Einschüchtern, um andere auszutricksen oder zu zwingen, deinen Anweisungen zu folgen.
- Ein Fertigerkeitsrang in Zauberkunde ermöglicht es dir, magische Gegenstände und Zaubereffekte zu identifizieren.
- Investiere einen Fertigerkeitsrang in deine Blutlinienfertigkeit, um dein Konzept zu untermalen.



Vergiss nicht, wenn du wenigstens 1 Fertigerkeitsrang in eine Klassenfertigkeit investierst, erhältst du einen zusätzlichen Bonus von +3 für diese Fertigkeit, um deine Ausbildung zu repräsentieren. Auf der 1. Stufe kannst du maximal 1 Fertigerkeitsrang pro Fertigkeit investieren. Solltest du einen Menschen spielen, erhältst du einen zusätzlichen Fertigerkeitsrang pro Stufe (die 1. Stufe eingeschlossen).

UMGANG MIT WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Du bist geübt im Umgang mit Einfachen Waffen, so dass dir eine Reihe von Wahlmöglichkeiten offensteht, auch wenn nichts davon allzu mächtig ist. Ein Dolch ist eine vielseitige Waffe und der Langspeer kann dir zusätzliche Reichweite verleihen, damit du einem Gegner nicht zu nahe kommen musst. Auf niedrigen Stufen ist es oft weise, Zauber aufzusparen und stattdessen mit einer Leichten Armbrust oder anderen Fernkampfwaffe anzugreifen. Du bist nicht im Umgang mit Rüstungen geübt, schlimmer noch, jede Art von Rüstung stört deine Zauberkunst.

TALENTE

Die meisten Hexenmeister konzentrieren sich stark auf die Zauberei und wählen daher Talente, welche ihre magischen Fähigkeiten stärken. Das Konzept des Drachenkinds bevorzugt zudem den Nahkampf, bei einem solchen Charakter solltest du Talente in Erwägung ziehen, welche auch Barbaren und Kämpfer ansprechen würden (siehe die entsprechenden Klassenleitfäden).



DU ERHÄLTST AUF DER 1. STUFE EIN TALENT

ZWEI, FALLS DU EIN MENSCH BIST

Abhärtung	Mehr Trefferpunkte schaden nie – addiere 3 TP auf deinen Gesamtwert plus 1 TP für jeden Trefferwürfel jenseits des 3. TW, den du besitzt. (GRW, S. 113)
Im Kampf zaubern	Erhalte einen Bonus von +4 auf Konzentrationswürfe, um Gegner davon abzuhalten, dich beim Wirken von Zaubern zu unterbrechen. (GRW, S. 124)
Meta-magische Talente	Metamagische Talente erlauben es dir, aus niedrigstufigen Zaubern mehr herauszuholen; für Hexenmeister sind sie besonders nützlich, da diese Klasse viele hochstufige Zauberplätze erhält, aber weniger hochstufige Zaubern kennt. Allerdings macht es vor der 7. Stufe wenig Sinn, Metamagische Talente auszuwählen (GRW, S. 112)
Verbesserte Initiative	Du erhältst einen Bonus von +4 auf Initiativwürfe. So kannst du eine Gruppe von Gegnern mit einem Zauber mit Flächenwirkung angreifen, bevor sie Gelegenheit hatten sich zu verteilen. (GRW, 132)
Zauberfokus	Dieses Talent stärkt deine Zauber und erschwert es deinen Gegnern, ihnen zu widerstehen. Empfehlung: Zauberfokus (Beschwörung) ist Voraussetzung für Verstärkte Herbeizauberei, ein großartiges Talent für Hexenmeister, welche <i>Monster herbeizaubern</i> einsetzen. Aber auch Hervorrufung, Illusion und Verzauberung können effektiv sein. (GRW, S. 136)
	Empfehlung: Da du oft im Nahkampf sein wirst, erhöht Ausweichen deine Rüstungsklasse und hilft dir zu überleben. (GRW, S. 119)
	Empfehlung: Zauberfokus (Hervorrufung) hebt den SG deiner Hervorrufungszauber und ist eine gute Wahl, um maximalen Schaden zu verursachen. (GRW, S. 132)

KLASSENMERKMALE

Blutlinie: Jeder Hexenmeister wählt mit der 1. Stufe eine Blutlinie aus. Deine Blutlinie repräsentiert deinen Hintergrund und/oder den Vorfahren, dessen Erbe dir deine magischen Fähigkeiten verleiht. Zudem bestimmt sie, welche zusätzlichen Fähigkeiten du erhältst. Notiere deine Blutlinie, dein Geheimnis des Blutes und die Macht des Blutes der 1. Stufe auf deinem Charakterbogen.

	Drachenkind: Wähle die Drakonische Blutlinie (Blauer Drache oder Bronzedrache); diese Blutlinien verleihen dir elementare und Nahkampffähigkeiten, darunter einen deutlichen Bonus auf Zauber der Kategorie Elektrizität.
	Engelskind: Wähle die Himmlische Blutlinie; diese Blutlinie eignet sich bestens für Generalisten und macht zudem herbeigezauberte Kreaturen stärker.
	Feuerkind: Wähle die Elementare Blutlinie (Feuer); diese Blutlinie verleiht dir zusätzliche, auf Feuer basierende Fähigkeiten und die Möglichkeit den Schaden von Elektrizität-, Kälte- und Säurezaubern zu Feuerschaden zu verändern, was dir zusätzliche, thematisch passende Zaubern verleiht.
Macht des Blutes: Du erhältst eine zusätzliche Kampfoption, welche keine Zauberplätze benötigt oder verbraucht, so dass du über interessante magische Möglichkeiten selbst dann noch verfügst, wenn deine Zaubern zur Neige gehen.	
	Drachenkind: Du erhältst Klauen; diese Fähigkeit gestattet dir, dir Klauen wachsen zu lassen, mit denen du zwei Mal pro Runde angreifen kannst.
	Engelskind: Du erhältst Himmlisches Feuer; diese Fähigkeit ermöglicht dir, bösen Kreaturen Schaden zuzufügen oder gute Kreaturen zu heilen.
	Feuerkind: Du erhältst Elementarstrahl; diese Fähigkeit gestattet dir, einen Flammenstrahl auf einen Gegner abzuschießen.

Materialkomponentenlos zaubern: Du erhältst das Bonustalent Materialkomponentenlos zaubern. Dieses Talent repräsentiert deine angeborene magische Gabe, die es dir gestattet, die meisten Materialkomponenten beim Zaubern zu ignorieren. Du benötigst aber immer noch für manche Zaubern teure oder wertvolle Materialkomponenten, z.B. eine Kristallkugel, um jemanden in der Ferne magisch auszuspähen.

EMPFOHLENE STARTAUSRÜSTUNG

Paladine besitzen zu Spielbeginn 70 GM.

Drachenkind: Morgenstern, Dolch, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Feuerstein und Stahl, Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Säure, Schlafsack, Sonnenzepter, Wasserschlauch; Preis 65 GM (5 GM übrig); Gewicht 30 Pfd. (mittelgroß) oder 16 Pfd. (klein).

Engelskind: Speer, Dolch, Wurfpeile (5), Alchemistenfeuer (2), Feuerstein und Stahl, Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Schlafsack, Sonnenzepter, Wasserschlauch; Preis 55 GM (15 GM übrig); Gewicht 28 Pfd. (mittelgroß) oder 15 Pfd. (klein).

Feuerkind: Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Alchemistenfeuer, Feuerstein und Stahl, Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Schlafsack, Sonnenzepter, Wasserschlauch; Preis 67 GM (3 GM übrig); Gewicht 24 Pfd. (mittelgroß) oder 12 Pfd. (klein).

BONUS FÜR BEVORZUGTE KLASSE

Pro Stufe als Hexenmeister erhältst du

+1 auf deine Gesamt-TP

Zusätzliche Trefferpunkte helfen dir, im Kampf zu überleben

ODER

+1 Fertigkeitserang

Hexenmeister erhalten nicht viele Fertigkeitseränge, daher kann diese Option dich vielseitiger machen.

ZAUBER UND ZAUBERTRICKS

Hexenmeister wirken **arkane Zauber**. Diese erhalten und kontrollieren sie dank ihrer Blutlinie. Im Gegensatz zu den meisten anderen zauberkundigen Klassen musst du deine Zauber nicht im Vorfeld vorbereiten, um sie wirken zu können. Du kennst eine bestimmte Anzahl von Zaubern derart gut, dass du erst beim Wirken eine Auswahl treffen musst. Um Zauberplätze zurückzuerlangen, musst du 8 Stunden schlafen, um deine magischen Kräfte zu erholen; dies ist dir aber nur ein Mal am Tag möglich.

Pro Tag musst du 15 Minuten aufwenden, um dich zu konzentrieren und den Fluss deiner magischen Kräfte zu ordnen, damit du an diesem Tag Zauber wirken kannst. Du kennst weniger Zauber als ein Magier oder Kleriker, kannst diese aber mehrfach und in beliebiger Kombination am Tag wirken, solange du über passende Zauberplätze verfügst. Mit späteren Stufen erlangst du mächtigere Zauber und zusätzliche Zauberplätze. Der dir maximal mögliche Zaubergrad richtet sich nach deinem Charisma; dein Charismawert muss wenigstens 10 + Zaubergrad betragen (d.h. um Hexenmeisterzauber des 2. Grades wirken zu können, benötigst du einen Charismawert von 12 oder höher). Der Schwierigkeitsgrad um den Effekten deiner Zauber zu widerstehen beträgt 10 + den Grad des Zaubers + deinen Charismamodifikator.

Auf der 1. Stufe wählst du zwei unterschiedliche Zauber des 1. Grades aus, welche dir bekannt sind; insgesamt kannst du am Tag drei Zauber des 1. Grades wirken. Solltest du über einen Charismawert von 12 oder mehr verfügen, kannst du zusätzliche Zauber pro Tag wirken – siehe Tabelle 1-3 auf Seite 17 des *Grundregelwerkes*. Wenn du einen Zauber wirkst, wählst du unter den dir bekannten Zaubern des entsprechenden Zaubergrades aus. Ferner erlernst du vier **Zaubertricks** (Zauber des Grades 0), diese kannst du beliebig oft am Tag wirken.

Zauber des Grades 0 (Zaubertricks): *Licht, Magie entdecken, Magie lesen und Zaubertrick* eignen sich für jedes Konzept.

Zauber des 1. Grades: *Magisches Geschoss* ist ein **machtvoller Zauber**, der noch besser wird, wenn du weitere Stufen erlangst, immer trifft, eine gute Reichweite hat und dessen Schaden nur wenige Kreaturen widerstehen können. Selbst wenn du diesen Zauber mit der 1. Stufe nicht erlernst, solltest du ihn später wieder in Erwägung ziehen. *Magierrüstung* besitzt eine lange Wirkungsdauer und verleiht einen guten Bonus auf die RK (ein Drachenkind erlernt diesen Zauber mit der 3. Stufe als Bonuszauber). Es ist aber auch wichtig, über Zauber zu verfügen, welche unterschiedliche Arten von Rettungswürfen auslösen, z.B. *Brennende Hände* (Reflex) und *Kalte Hand* (Zähigkeit), da unterschiedliche Gegner unterschiedlich gut in den diversen Rettungswürfen sind.

	Drachenkind: <i>Kalte Hand, Person vergrößern, Schild und Schockgriff</i> verleihen dir gute Kampfboni, bzw. unterschiedliche Zauber mit Reichweite Berührung. <i>Schockgriff</i> ist zusammen mit deinem Geheimnis des Blutes besonders mächtig.
	Engelskind: <i>Monster herbeizaubern I, Person bezaubern, Schutz vor Bösem und Sprühende Farben</i> verleihen dir einige Optionen bei gesellschaftlichen Begegnungen oder wenn es gilt, mehrere Gegner gleichzeitig auszuschalten oder gewöhnlichen Bedrohungen zu widerstehen.
	Feuerkind: <i>Schmierer, Schockgriff und Schwächestrah</i> gehören zu den Zaubern, welche Schaden verursachen und Gegner schwächen.

TIPP

Da du weniger Zauber kennst als ein Magier oder Kleriker, musst du gut überlegen, welche Zauber du wählst, um sie zu lernen. Wenn du glaubst, einen Zauber nicht jeden Tag einzusetzen, dann wäre es vielleicht besser, wenn du dir ein paar Schriftrollen mit diesem Zauber zulegst, statt einen deiner kostbaren Lernplätze damit zu belegen.





STUFENAUFSTIEG

Die nächsten Seiten erklären dir die Fähigkeiten, die du mit der 2. Stufe und weiteren Stufen erlangst. Manche dieser Fähigkeiten sind nur Zusätze zu deinen Fähigkeiten der 1. Stufe und werden ganz zu Beginn aufgeführt: zusätzliche Trefferpunkte und Fertigkeitsränge, sowie Erhöhungen deines Grundangriffsbonus, deines Reflexwurfbonus, deines Willenswurfbonus und deines Zähigkeitswurfbonus.

Diese Informationen findest du auch in Tabelle 3-7 auf Seite 45 des *Grundregelwerkes*.



DRACHENKIND
(SEITE 17)

ENGELSKIND
(SEITE 17)

FEUERKIND
(SEITE 18)

Als Hexenmeister informiert dich der Abschnitt zu deiner Blutlinie über die meisten Entscheidungen, die du im Rahmen deiner Stufenaufstiege treffen musst. Da du nur wenige Zauber kennst, solltest du jedes Mal gut überlegen, welche du erlernen willst. Die Bonuszauber der Blutlinie vergrößern dein Repertoire ein wenig, du solltest aber darauf achten, über eine möglichst vielseitige Auswahl zu verfügen. Da ein Hexenmeister nur wenige Zauber kennt, wäre es z.B. meist Verschwendung, Blitz und Feuerball zu kennen. Fliegen, Hast oder Verlangsamen wären dagegen Alternativen, um die meisten Begegnungen anzugehen. Außerdem solltest du Talente wählen, die dich das Maximum aus deinen Zaubern ziehen lassen oder deine Verteidigung anderweitig stärken. Hexenmeister halten nicht viel Schaden aus, daher ist jeder Vorteil im Kampf willkommen.

2. Stufe



TP

FERTIGKEITSRÄNGE

GAB

REF

WIL

ZÄH

1W6 + KO

2 + IN

+1

—

+1

—

Deine Trefferpunkte steigen um 1W6 + deinen Konstitutionsmodifikator. Im Gegensatz zur 1. Charakterstufe musst du nun diese TP auswürfeln.

Du erhältst eine Anzahl von Fertigkeitsrängen in Höhe deines Intelligenzmodifikators +2. Solltest du ein Mensch sein, dann vergiss nicht den Bonusfertigkeitssrang pro Stufe.

Dein Grundangriffsbonus und dein Willenswurfbonus steigen jeweils um 1.

Zauber: Du erlernst einen weiteren Zauber des Grades 0 und kannst einen zusätzlichen Zauber des 1. Grades am Tag wirken.

3. Stufe



TP

FERTIGKEITSRÄNGE

GAB

REF

WIL

ZÄH

1W6 + KO

2 + IN

—

+1

+1

—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Sieh dir noch einmal die Vorschläge für die 1. Stufe an.



Empfehlung: Heftiger Angriff ermöglicht es dir, Genauigkeit gegen zusätzlichen Schaden einzutauschen. Arkaner Schlag ist eine weitere Option, dieses Talent verleiht dir einen im Vergleich geringeren, dafür aber zuverlässigeren Anstieg deines Schadens.



Empfehlung: Solltest du bereits Zauberfokus (Beschwörung) gewählt haben, dann kannst du nun Verstärkte Herbeizauberung wählen; dieses Talent stärkt deine herbeigezauberten Kreaturen drastisch.

Blutlinienzauber: Abhängig von deiner Blutlinie erhältst du einen Bonuszauber; manchmal kann es sein, dass kein Hexenmeister einer anderen Blutlinie diesen erlernen kann.



Du erlernst *Magierrüstung*; dieser Zauber gibt dir einen Rüstungsbonus von +4 auf deine Rüstungsklasse für eine Stunde pro Hexenmeisterstufe.



Du erlernst *Segen*; dieser Zauber verleiht deinen Verbündeten für eine Minute pro Hexenmeisterstufe einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe und auf Rettungswürfe gegen Furcht.



Du erlernst *Brennende Hände*; mit diesem Zauber kannst du deinen Gegnern 1W4 Punkte Feuerschaden pro Hexenmeisterstufe zufügen.

Macht des Blutes: Du erhältst eine weitere Blutlinienfähigkeit.



Du erhältst Elektrizitätsresistenz 5, so dass du 5 Punkte von jedem Elektrizitätsschaden abziehst, den du erleidest, sowie einen Natürlichen Rüstungsbonus von +1.



Du erhältst Kälte- und Säureresistenz 5, so dass du 5 Punkte von jedem Kälte- oder Säureschaden abziehst, den du erleidest.



Du erhältst Feuerresistenz 10, so dass du 10 Punkte von jedem Feuerschaden abziehst, den du erleidest.

Zauber: Du erlernst einen weiteren Zauber der 1. Stufe und kannst einen weiteren Zauber des 1. Grades pro Tag wirken.

4. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W6 + KO	2 + IN	+1	—	+1	—

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut deiner Wahl. Du solltest dabei ein für dich wichtiges Attribut wie Charisma bedenken, insbesondere falls es einen ungeraden Wert aufweist, da bei geraden Werten dein Attributsmodifikator steigt.

Zauber: Du erlernst jeweils einen Zauber des 2. Grades und des Grades 0. Du kannst drei Zauber des 2. Grades am Tag wirken (vier, sollte dein Charisma 14 oder höher sein, fünf bei einem Charismawert von 22 oder höher) und einen weiteren Zauber des 1. Grades. Du kannst einen deiner bekannten Zauber gegen einen Zauber desselben Grades austauschen. Beispiel: Du kennst *Unauffälliger Diener*, nutzt diesen Zauber aber nie; du kannst den Zauber vergessen und dafür *Person bezaubern* erlernen. **Empfehlung:** *Glitzerstaub* und *Unsichtbares sehen* sind beides gute Zauber des 2. Grades, der erste enthüllt unsichtbare Kreaturen und verursacht Blindheit, der andere ermöglicht es dir, deine Verbündeten auf unsichtbare Kreaturen hinzuweisen.



Empfehlung: *Bärenstärke*, *Falsches Leben* oder *Spiegelbilder*; der erste Zauber verschafft dir einen Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe, der zweite mehr Trefferpunkte und der dritte lässt mehrere Treffer dich verfehlen und ist dadurch fast besser als eine hohe Rüstungsklasse.



Empfehlung: *Monster herbeizaubern II* oder *Unsichtbarkeit*. Zauber, welche anderen Kreaturen keinen direkten Schaden zufügen oder in schädigender Weise ins Ziel nehmen, erlauben es dir, unsichtbar zu bleiben, daher kannst du unsichtbar wunderbar Monster herbeizaubern.



Empfehlung: *Blind- oder Taubheit verursachen*, *Flammenkugel* oder *Säurepfeil*; *Flammenkugel* lässt dich jede Runde mit einer Bewegungsaktion Schaden verursachen und kann auf diese Weise deinen Schadensausstoß gewaltig erhöhen.

5. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W6 + KO	2 + IN	—	—	—	—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. **Empfehlung:** Wundersamen Gegenstand herstellen ermöglicht es dir, diverse einfache magische Gegenstände anzufertigen.

Blutlinienzauber: Du erhältst basierend auf deiner Blutlinie einen Bonuszauber.



Energien widerstehen schützt dich vor bis zu 10 Punkten Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureschaden.



Energien widerstehen schützt dich vor bis zu 10 Punkten Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureschaden.



Sengender Strahl verbrennt ein Ziel für 4W6 Punkte Feuerschaden (du erhältst weitere Strahlen mit höheren Stufen).

Zauber: Du erlernst jeweils einen weiteren Zauber des 1. und 2. Grades und kannst einen weiteren Zauber des 2. Grades am Tag wirken.



Vergiss deine Blutlinienzauber nicht. Dies gilt besonders, wenn du der einzige Zauberkundige in deiner Gruppe sein solltest. Deine Blutlinie verleiht dir Zugang zu Zaubern, über welche arkane Zauberkundige oft nicht verfügen (z.B. göttliche Heilzauber bei Hexenmeistern der Blutlinie des Himmels) oder Fähigkeiten, die anderen Hexenmeistern verschlossen bleiben (z.B. Arkane Verbindung bei Hexenmeistern der Arkanen Blutlinie).

6. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W6 + KO	2 + IN	+1	+1	+1	+1



Mit der 6. Stufe qualifizierst du dich wahrscheinlich für die Prestigeklasse des Drachenjüngers (GRW, S. 380), solltest du diese wählen gibst du magisches Können zugunsten zusätzlicher Kampffähigkeiten auf. Die folgende Progression geht davon aus, dass du keine Stufen in dieser Prestigeklasse wählst.

Zauber: Du erlernst jeweils einen Zauber des 3. Grades und des Grades 0, ferner kannst du drei Zauber des 3. Grades (vier bei einem Charisma von 16 oder höher, fünf bei einem Charisma von 24 oder höher) und einen zusätzlichen Zauber des 2. Grades am Tag wirken. Zudem kannst du einen Zauber gegen einen anderen Zauber desselben Grades austauschen (siehe die Vorschläge im Eintrag zur 4. Stufe). **Empfehlung:** *Fliegen*, *Hast* und *Magie bannen* sind gute Optionen an Zaubern des 3. Grades für jeden Hexenmeister. *Hast* erlaubt jedem in deiner Gruppe, öfter anzugreifen und kann dadurch effektiver sein als ein Zauber, der direkten Schaden verursacht.



Empfehlung: *Blitz* kann mehreren Zielen Schaden zufügen, während *Heldenmut* deine Würfe stärkt.



Empfehlung: *Einflüstern*, *Mächtiges Trugbild* oder *Verlangsamen*; kreative Zauberkundige können mit *Mächtiges Trugbild* vieles machen, während *Verlangsamen* Gegner ernsthaft beeinträchtigt. *Monster herbeizaubern* ist immer noch eine gute Wahl, überlege aber, niedrigstufigere Zauber der Reihe durch nützlichere Zauber zu ersetzen – ein mittels *Monster herbeizaubern I* herbeigezauberter Celestischer Adler wird höchstwahrscheinlich keinen Gegner mehr verschrecken, wenn du erst einmal die 8. Stufe erreicht oder höher erreicht hast.



Blitz und *Feuerball* eignen sich, um viele Gegner gleichzeitig zu erwischen.

7. Stufe

7. Stufe		TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
		1W6 + KO	2 + IN	—	—	—	—
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Empfehlung: Metamagische Talente wie Zauber ausdehnen und Zauber verstärken verbessern deine Zaubereffekte.							
Blutlinientalent: Du erhältst ein Bonustalent aus der Liste deiner Blutlinie.							
	Abhärtung, Blind Kämpfen, Verbesserte Initiative; diese Talente verbessern deine Überlebenschancen, Verteidigung und Geschwindigkeit.						
	Zauber ausdehnen ermöglicht dir die Dauer eines Zaubers zu verdoppeln.						
	Mittels Zauber verstärken kannst du den durch einen deiner Zauber verursachten Schaden drastisch erhöhen.						
Blutlinienzauber: Du erhältst basierend auf deiner Blutlinie einen Bonuszauber.							
	Fliegen verleiht dir und deinen Verbündeten Flugfähigkeit.						
	Schutzkreis gegen Böses kann viele Ziele vor bösen Kreaturen, Zaubern und Effekten schützen.						
	Schutz vor Energien verleiht dir oder einem Verbündeten einen machtvollen Schutz vor Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure.						
Zauber: Du erlernst jeweils einen Zauber des 3., 2. und 1. Grades und kannst jeweils einen zusätzlichen Zauber des 3. und 2. Grades am Tag wirken.							

8. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W6 + KO	2 + IN	+1	—	+1	—
Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.					
Zauber: Du erlernst jeweils einen Zauber des 4. Grades und des Grades 0, ferner kannst du drei Zauber des 4. Grades (vier bei einem Charisma von 18 oder höher, fünf bei einem Charisma von 26 oder höher) und einen zusätzlichen Zauber des 3. Grades am Tag wirken. Zudem kannst du einen Zauber gegen einen anderen Zauber desselben Grades austauschen (siehe die Vorschläge im Eintrag zur 4. Stufe).					
	Empfehlung: <i>Feuerschild</i> und <i>Steinhaut</i> verbessern deine Verteidigung.				
	Empfehlung: <i>Dimensionsanker, Monster bezaubern, Unverwüstliche Sphäre</i> und <i>Verwirrung</i> lassen dich Gegner befehligen oder festsetzen.				
	Empfehlung: <i>Eiswand, Entkräftung</i> und <i>Feuerwand</i> schwächen und trennen deine Gegner.				

9. Stufe

9. Stufe		TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
		1W6 + KO	2 + IN	—	+1	—	+1
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.							
Blutlinienzauber: Du erhältst basierend auf deiner Blutlinie einen Bonuszauber.							
	Du erlernst <i>Furcht</i> , womit du mehrere Gegner panisch in die Flucht jagen kannst.						
	Du erlernst <i>Fluch brechen</i> , womit du schwächende Zustände aufheben kannst.						
	Du erlernst <i>Elementargestalt I</i> , dieser Zauber ermöglicht dir, dich in einen kleinen Elementar zu verwandeln.						
Macht des Blutes: Du erhältst durch deine Blutlinie eine weitere Fähigkeit.							
	Du erhältst einen Elektrizitätsodem (Linie).						
	Du kannst für kurze Zeit fliegen.						
	Du kannst mittels Elementarer Verwüstung vielen Gegnern Feuerschaden zufügen und sie für weiteren Feuerschaden empfindlich machen (d.h. sie erleiden für eine Runde 50% mehr Schaden).						
Zauber: Du erlernst jeweils einen Zauber des 4., 3. und 2. Grades und kannst jeweils einen zusätzlichen Zauber des 4. und 3. Grades am Tag wirken.							

10. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W6 + KO	2 + IN	+1	—	+1	—
Zauber: Du erlernst jeweils einen Zauber des 5. Grades und des Grades 0, ferner kannst du drei Zauber des 5. Grades (vier bei einem Charisma von 20 oder höher, fünf bei einem Charisma von 28 oder höher) und einen zusätzlichen Zauber des 4. Grades am Tag wirken. Zudem kannst du einen Zauber gegen einen anderen Zauber desselben Grades austauschen (siehe die Vorschläge im Eintrag zur 4. Stufe). Empfehlung: <i>Energiewand</i> ist ein sehr mächtiger und fast nicht zu zerstörender Wandzauber.					
	Empfehlung: <i>Behindernde Hand</i> und <i>Bestiengestalt III</i> erhöhen deine Optionen im Kampf.				
	Empfehlung: <i>Fortschicken</i> , <i>Kältekegel</i> oder <i>Monster festhalten</i> .				
	Empfehlung: <i>Kältekegel</i> , <i>Todeswolke</i> oder <i>Überlandflug</i> .				

11. Stufe

11. Stufe		TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
		1W6 + KO	2 + IN	—	—	—	—
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.							
Blutlinienzauber: Du erhältst basierend auf deiner Blutlinie einen Bonuszauber.							
	Du erlernst <i>Zauberresistenz</i> ; dieser Zauber schützt vor vielen Zaubereffekten.						
	Du erlernst <i>Flammenschlag</i> ; dieser Zauber verursacht bei mehreren Kreaturen Feuer- und göttlichen Schaden.						
	Du erlernst <i>Elementargestalt II</i> ; dieser Zauber erlaubt dir, dich in einen mittelgroßen Elementar zu verwandeln.						
Du erlernst jeweils einen Zauber des 5., 4., 3. und 2. Grades und kannst jeweils einen zusätzlichen Zauber des 5. und 4. Grades am Tag wirken.							



12. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W6 + KO	2 + IN	+1	+1	+1	+1
Angriffsbonus: Dein GAB ist nun +6, du erhältst einen zweiten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du einen Vollen Angriff ausführst. Alle Boni auf deinen GAB kommen fortan auch bei diesem Angriff zur Geltung.					
Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.					
Zauber: Du erlernst einen Zauber des 6. Grades, ferner kannst du drei Zauber des 6. Grades (vier bei einem Charisma von 22 oder höher, fünf bei einem Charisma von 30 oder höher) und einen zusätzlichen Zauber des 5. Grades am Tag wirken. Zudem kannst du einen Zauber gegen einen anderen Zauber desselben Grades austauschen (siehe die Vorschläge im Eintrag zur 4. Stufe). Empfehlung: <i>Mächtiges Magie bannen</i> kann viele feindliche Zauber gleichzeitig zerstören, während <i>Wahrer Blick</i> Illusionsmagie völlig aufheben kann.					
	Empfehlung: <i>Kugelblitz</i> , <i>Mächtiger Heldenmut</i> und <i>Verwandlung</i> stärken deine Kampffähigkeiten massiv.				
	Empfehlung: <i>Bindender Ruf</i> ermöglicht es dir, einen Externaren für längere Zeit zu befehligen.				
	Empfehlung: <i>Frostsphäre</i> , <i>Kugelblitz</i> und <i>Auflösung</i> sind allesamt mächtige Schadenszauber.				

13. Stufe

13. Stufe		TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
		1W6 + KO	2 + IN	—	—	—	—
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.							
Blutlinientalent: Du erhältst ein Bonustalent von der Liste deiner Blutlinie.							
	Empfehlung: Schnellzaubern lässt dich zwei Zauber in einer Runde wirken.						
	Empfehlung: Eiserner Wille verleiht dir einen Bonus von +2 auf Willenswürfe.						
	Empfehlung: Blitzschnelle Reflexe, Große Zähigkeit oder Verbesserte Initiative lassen dich schneller handeln oder verbessern deine schwächeren Rettungswürfe.						
Blutlinienzauber: Du erhältst basierend auf deiner Blutlinie einen Bonuszauber.							
	Du erlernst <i>Drachengestalt I</i> ; dieser Zauber erlaubt dir, dich in einen mittelgroßen Drachen zu verwandeln.						
	Du erlernst <i>Mächtiges Magie bannen</i> ; mit diesem Zauber kannst du mehrere gegnerische Zauber gleichzeitig aufheben.						
	Du erlernst <i>Elementargestalt III</i> ; dieser Zauber ermöglicht dir, dich in einen großen Elementar zu verwandeln.						
Zauber: Du erlernst jeweils einen Zauber des 6., 5. und 4. Grades und kannst jeweils einen Zauber des 6. und 5. Grades zusätzlich am Tag wirken.							

14. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W6 + KO	2 + IN	+1	—	+1	—
Zauber: Du erlernst einen Zauber des 7. Grades, ferner kannst du drei Zauber des 7. Grades (vier bei einem Charisma von 24 oder höher) und einen zusätzlichen Zauber des 6. Grades am Tag wirken. Zudem kannst du einen Zauber gegen einen anderen Zauber desselben Grades austauschen (siehe die Vorschläge im Eintrag zur 4. Stufe). Empfehlungen: <i>Wort der Macht: Blindheit</i> kann eine einzelne Kreatur rasch aus dem Rennen nehmen und <i>Begrenzter Wunsch</i> hat viele Effekte und ermöglicht es, andere Zauber nachzuahmen, letzteres ist recht praktisch für eine Klasse mit einer begrenzten Anzahl bekannter Zauber.					
	Empfehlung: <i>Zugreifende Hand</i> und <i>Elementargestalt III</i> lassen dich deine Gegner besser herumstoßen.				
	Empfehlung: <i>Regenbogenspiel</i> und <i>Schwerkraft umkehren</i> schalten viele Kreaturen gleichzeitig aus.				
	Empfehlung: <i>Finger des Todes</i> und <i>Spätzündender Feuerball</i> fügen Gegnern hohen Schaden zu.				

15. Stufe

15. Stufe		TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
		1W6 + KO	2 + IN	—	+1	—	+1
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.							
Blutlinienzauber: Du erhältst basierend auf deiner Blutlinie einen Bonuszauber.							
	Du erlernst <i>Drachengestalt II</i> ; dieser Zauber ermöglicht dir, dich in einen großen Drachen zu verwandeln.						
	Du erlernst <i>Verbannung</i> ; mit diesem Zauber kannst du einen Extraplanaren augenblicklich besiegen.						
	Du erlernst <i>Elementargestalt IV</i> ; dieser Zauber gestattet dir, dich in einen riesigen Elementar zu verwandeln.						
Macht des Blutes: Du erhältst eine weitere blutlinienbezogene Fähigkeit.							
	Du erlangst Flügel, mit denen du nach Belieben fliegen kannst.						
	Du erlangst die Fähigkeit, ein Mal am Tag einen Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitswurf zu wiederholen.						
	Deine Grundbewegungsrate steigt um 9 m pro Runde.						
Zauber: Du erlernst jeweils einen Zauber des 7., 6. und 5. Grades und kannst einen zusätzlichen Zauber des 7. und 6. Grades am Tag wirken.							

16. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W6 + KO	2 + IN	+1	—	+1	—
Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.					
Zauber: Du erlernst einen Zauber des 8. Grades, ferner kannst du drei Zauber des 8. Grades (vier bei einem Charisma von 26 oder höher) und einen zusätzlichen Zauber des 7. Grades am Tag wirken. Zudem kannst du einen Zauber gegen einen anderen Zauber desselben Grades austauschen. Empfehlung: <i>Irrgarten</i> kann eine Kreatur ohne Rettungswurf vom Schlachtfeld entfernen, <i>Gedankenleere</i> liefert wertvolle Verteidigungen und <i>Moment der Eingebung</i> verleiht einen hohen Bonus auf einen beliebigen Wurf.					
	Empfehlung: <i>Eiserner Körper</i> , <i>Unwiderstehlicher Tanz</i> oder <i>Wort der Macht: Betäubung</i> .				
	Empfehlung: <i>Mächtiger Bindender Ruf</i> , <i>Regenbogenwand</i> oder <i>Verdorren</i> .				
	Empfehlung: <i>Flammende Wolke</i> , <i>Mächtiges Brüllen</i> oder <i>Polarstrahl</i> .				

17. Stufe

17. Stufe		TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
		1W6 + KO	2 + IN	—	—	—	—
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.							
Blutlinienzauber: Du erhältst basierend auf deiner Blutlinie einen Bonuszauber.							
	Du erlernst <i>Drachengestalt III</i> ; dieser Zauber ermöglicht es dir, dich in einen riesigen Drachen zu verwandeln.						
	Du erlernst <i>Sonnenfeuer</i> ; mit diesem Zauber kannst du Gegner erblinden lassen und ihnen Schaden zufügen.						
	Du erlernst <i>Monster herbeizaubern VIII</i> ; dieser Zauber gestattet dir äußerst mächtige Elementare herbeizuzaubern.						
Zauber: Du erlernst jeweils einen Zauber des 8. und 7. Grades und kannst jeweils einen zusätzlichen Zauber des 8. und 7. Grades am Tag wirken.							



18. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W6 + KO	2 + IN	+1	+1	+1	+1
Zauber: Du erlernst einen Zauber des 9. Grades, ferner kannst du drei Zauber des 9. Grades (vier bei einem Charisma von 28 oder höher) und einen zusätzlichen Zauber des 8. Grades am Tag wirken. Zudem kannst du einen Zauber gegen einen anderen Zauber desselben Grades austauschen. Empfehlung: <i>Magische Auftrennung</i> zerstört praktisch jede Art von Magie, <i>Zeitstopp</i> ermöglicht es dir, viele Zauber zu wirken, während alle anderen erstarrt sind, während <i>Wunsch</i> dir ermöglicht, fast jeden Zauber nachzuahmen.					
	Empfehlung: <i>Gestaltwandel</i> und <i>Sechster Sinn</i> .				
	Empfehlung: <i>Monster beherrschen</i> .				
	Empfehlung: <i>Entzug von Lebenskraft</i> , <i>Meteoritenschwarm</i> und <i>Wehgeschrei der Todesfee</i> .				



Auf den ersten Blick mag es scheinen, dass ein Hexenmeister nur zwei Zauber benötigt: *Wunsch* und *Begrenzter Wunsch*, da diese nahezu alle anderen Zauber duplizieren können. Beachte aber, dass beide teure Materialkomponenten erfordern und nur Zauber mit jeweils niedrigerem Grad nachahmen können – Vielseitigkeit hat ihren Preis!

19. Stufe

19. Stufe		TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
		1W6 + KO	2 + IN	—	—	—	—
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.							
Blutlinientalent: Du erhältst ein Bonustalent aus der Liste deiner Blutlinie.							
	Empfehlung: Große Zähigkeit, Heftiger Angriff oder ein bereits vorgeschlagenes Talent.						
	Empfehlung: Ausweichen oder Fertigkeitsfokus (Wissen [Religion]).						
	Empfehlung: Fertigkeitsfokus (Wissen [Die Ebenen]), um mehr über Externe in Erfahrung zu bringen (dies sind häufig auftretende Gegner in diesem Stufenbereich), oder ein bereits vorgeschlagenes Talent.						
Blutlinienzauber: Du erhältst basierend auf deiner Blutlinie einen Bonuszauber.							
	Du erlernst <i>Wunsch</i> ; mit diesem Zauber kannst du nahezu jeden Effekt erzeugen.						
	Du erlernst <i>Tor</i> ; mit diesem Zauber kannst du außergewöhnlich mächtige Kreaturen herbeizaubern oder auf andere Ebenen reisen.						
	Du erlernst <i>Elementarhorde</i> ; dieser Zauber erlaubt dir, eine kleine Armee aus Elementaren herbeizuzaubern.						
Zauber: Du erlernst jeweils einen Zauber des 9. und 8. Grades und kannst jeweils einen zusätzlichen Zauber des 9. und 8. Grades am Tag wirken.							

20. Stufe

20. Stufe		TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
		1W6 + KO	2 + IN	+1	—	+1	—
Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.							
Macht des Blutes: Du erhältst eine weitere blutlinienbezogene Fähigkeit.							
	Du erhältst Immunität gegen Elektrizität, Lähmung und Schlaf, sowie Blindgespür 18 m (GRW, S. 555).						
	Du erhältst mehrere Resistenzen und Immunitäten, unbegrenzte Flugfähigkeit und die Gabe mit jeder anderen Kreatur sprechen zu können.						
	Du erhältst Immunität gegen Feuer, Hinterhältige Angriffe und Kritische Treffer.						
Du erlernst einen weiteren Zauber des 9. Grades und kannst zwei zusätzliche Zauber des 9. Grades am Tag wirken. Du kannst einen dir bekannten Zauber gegen einen anderen Zauber desselben Grades austauschen.							

KÄMPFER

Kämpfer sind zähe und mächtige Krieger, welche die Angriffe ihrer Gegner mühelos wegstecken, während sie ihre Feinde niederringen. Dein Kämpfer könnte ein Rohling sein, welcher auf rohe Kraft setzt und eine Zweihandwaffe führt, oder ein Schildkämpfer, welcher selbst schweren Schaden überlebt.



ROHLING
(SEITE 24)



SCHILDKÄMPFER
(SEITE 24)

GESINNUNG

Du kannst jede Gesinnung haben.

TREFFERWÜFEL

Dein TW ist ein W10. Auf der 1. Stufe besitzt du 10 Trefferpunkte plus deinen Konstitutionsmodifikator.



GRUND-ANGRIFFS-BONUS

Dein GAB ist +1 und steigt mit jeder Stufe.

RETTUNGSWÜFEL

Kämpfer müssen körperlich zäh und hart im Nehmen, aber nicht zwangsläufig flink oder willensstark sein.

REFLEX +0

Dein Reflexwurfbonus ist +0 plus dein Geschicklichkeitsmodifikator.

WILLEN +0

Dein Willenswurfbonus ist +0 plus dein Weisheitsmodifikator.

ZÄHIGKEIT +2

Dein Zähigkeitswurfbonus ist +2 plus dein Konstitutionsmodifikator.

ATTRIBUTSWERTE

Die meisten Kämpfer spezialisieren sich auf den Nahkampf und beherrschen Fernkampfwaffen gerade gut genug, um ferne oder fliegende Gegner bedrohen zu können. **Empfehlung:** Hohe Stärke lässt dich mehr Schaden verursachen, während hohe Konstitution dich länger am Leben hält.

TIPP

Deine Verteidigung und Fernkampffähigkeiten basieren auf Geschicklichkeit, daher vernachlässige dieses Attribut nicht.



Rohling: Da es beim Kampf mit einer Zweihandwaffe wichtig ist, den maximalen Schaden zu verursachen, sieh zu, eine möglichst hohe Stärke zu besitzen. Erst im Anschluss solltest du auf eine hohe Konstitution achten.



Schildkämpfer: Dein höchster Attributswert sollte Stärke sein. Dein ausgeglichener Kampfstil bedeutet aber auch, dass du dir gute Werte in Geschicklichkeit und Konstitution leisten kannst. Konstitution erhöht deine Überlebenschancen, während Geschicklichkeit deine Rüstungsklasse und Trefferchance im Fernkampf erhöht.

FERTIGKEITEN

Kämpfer sind vielseitige Krieger, die viele Funktionen und Aufgaben in einem Kampf erfüllen können. Da sie aber nur wenige Fertigsränge erhalten, müssen sie eine gute Wahl treffen, um Vorteile wie ihre hohe Stärke am besten zu nutzen.



FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE

2 + Intelligenzmodifikator

Klassenfertigkeiten des Kämpfers

Beruf
Einschüchtern
Handwerk
Klettern
Mit Tieren umgehen
Reiten
Schwimmen
Überlebenskunst
Wissen (Baukunst, Gewölbe)

- Eine hohe Stärke bedeutet angeborenes athletisches Können, daher würden ein Fertigsrang in Klettern oder Schwimmen dies bestens ausnutzen.
- Solltest du über hohes Charisma verfügen, dann investiere einen Fertigsrang in Einschüchtern, um deine körperliche Präsenz zu nutzen, um Dienermonster, Wachen und schwächere Gegner zu beeinflussen.
- Solltest du dich mit den Gefahren in Gewölben auskennen wollen, dann investiere einen Fertigsrang in Wissen (Gewölbe).
- Falls du einen berittenen Kämpfer spielen willst, dann investiere einen Fertigsrang in Reiten, um dein Reittier besser kontrollieren zu können.



Vergiss nicht, wenn du wenigstens 1 Fertigsrang in eine Klassenfertigkeit investierst, erhältst du einen zusätzlichen Bonus von +3 für diese Fertigkeit, um deine Ausbildung zu repräsentieren. Auf der 1. Stufe kannst du maximal 1 Fertigsrang pro Fertigkeit investieren. Solltest du einen Menschen spielen, erhältst du einen zusätzlichen Fertigsrang pro Stufe (die 1. Stufe eingeschlossen).



UMGANG MIT WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Deine Kampfausbildung bedeutet, dass du mit den meisten Waffen und Rüstungen problemlos umgehen kannst.

Trage die schwerste Rüstung, welche du dir leisten kannst – auf der 1. Stufe ist dies wahrscheinlich ein Ketten- oder Schuppenpanzer. Schwere Rüstung reduziert deine Bewegungsrate (siehe „Bewegungsrate“ auf Seite 150 des *Grundregelwerkes*), aber du wirst den zusätzlichen Schutz brauchen. Sobald du kannst, steige daher auf einen Bänderpanzer, Plattenpanzer oder eine Ritterrüstung um.

Wähle eine große, schwere Nahkampfwaffe, z.B. einen Zweihänder oder eine Zweihändige Axt, um viel Schaden auszuteilen, oder eine Einhandwaffe wie ein Langschwert oder einen Kriegshammer, falls du einen Schild benutzen willst. Spare ein paar Goldmünzen, indem du dir einen Schweren Holzschild kaufst statt eines Stahlschildes.

TALENTE

Als Kämpfer profitierst du am meisten von Talenten, welche deine Kampffähigkeiten verstärken, wie z.B. den unten folgenden.

Wie jeder Charakter erhältst du auch mit der 1. Stufe ein Talent, allerdings erhalten Kämpfer ferner Bonustalente (das erste mit der 1. Stufe und jeweils ein weiteres mit jeder geraden Kämpferstufe). Diese Talente müssen allerdings aus der Liste der Kampftalente gewählt werden (diese haben den Eintrag „[Kampf]“ auf den Namen folgend).



DU ERHÄLTST AUF DER 1. STUFE EIN TALENT

Drei, falls du ein Mensch bist

Waffenfokus		Erhalte einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit deiner Hauptwaffe. Dies ist ein großartiges Talent für beide Konzepte. (GRW, S. 135)
	Heftiger Angriff	Du willst einen Gegner mit einem einzigen Schlag ausschalten? Tausche Treffsicherheit gegen Wucht: Erleide einen Malus von -1 auf Nahkampfangriffswürfe, um einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe zu erhalten. Dies ist noch effektiver, wenn du eine Waffe mit beiden Händen führst! (GRW, S. 124)
	Doppelschlag	Führe einen Angriff mit deinem vollen Angriffsbonus aus; sollte dieser Angriff treffen, kannst du einen weiteren Angriff mit deinem vollen Angriffsbonus gegen einen angrenzenden Gegner führen. Heftiger Angriff ist Voraussetzung für dieses Talent. (GRW, S. 121)
	Schildfokus	Mittels Schildfokus kannst du deine Rüstungsklasse erhöhen, um lange genug zu überleben, damit du deine Gegner töten kannst. (GRW, S. 129)
	Verbesserte Initiative	Du erhältst einen Bonus von +4 auf Initiativwürfe. (GRW, 132)

TIPP

Talentbäume sind Reihen von Talenten, welche aufeinander aufbauen, z.B. Ausweichen/Beweglichkeit/Tänzelnder Angriff. Die letzten Talente einer solchen Reihe sind oft recht mächtig. Da du viele Talente erhältst, kannst du einen Talentbaum schneller meistern als Charaktere anderer Klassen.



EMPFOHLENE STARTAUSRÜSTUNG

Kämpfer besitzen zu Spielbeginn 175 GM.

Rohling: Zweihänder, Streitaxt, Dolch, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Wurfaxt, Schuppenpanzer, Feuerstein und Stahl, Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Schlafsack, Schleifstein, Sonnenzepter, Wasserschlauch; Preis 165 GM (10 GM übrig); Gewicht 70 Pfd. (mittelgroß) oder 36 Pfd. (klein).

Schildkämpfer: Langschwert, Streifflgel, Dolch, Wurfspeere (4), Kettenhemd, Schwerer Holzschild, Feuerstein und Stahl,

Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Schlafsack, Schleifstein, Sonnenzepter, Wasserschlauch; Preis 144 GM (31 GM übrig); Gewicht 69 Pfd. (mittelgroß) oder 35 Pfd. (klein). *Option:* Tausche das Langschwert gegen ein Bastardschwert aus, welches mehr Schaden verursacht, aber 20 GM mehr kostet und auch 2 Pfund zusätzlich wiegt (die Variante für kleine Charaktere wiegt nur 1 Pfund mehr).

BONUS FÜR BEVORZUGTE KLASSE

Pro Stufe als Kämpfer erhältst du:

+1 auf deine Gesamt-TP

Zusätzliche Trefferpunkte helfen dir, im Kampf zu überleben.

ODER

+1 Fertigrang

Erlange zusätzliche Fertigkeiten



STUFENAUFSTIEG

Die nächsten Seiten erklären dir die Fähigkeiten, die du mit der 2. Stufe und weiteren Stufen erlangst. Manche dieser Fähigkeiten sind nur Zusätze zu deinen Fähigkeiten der 1. Stufe und werden ganz zu Beginn aufgeführt: zusätzliche Trefferpunkte und Fertigkeitsränge und Erhöhungen deines Grundangriffsbonus, deines Reflexwurfbonus, deines Willenswurfbonus und deines Zähigkeitswurfbonus.

Diese Informationen findest du auch in Tabelle 3-9 auf Seite 52 des Grundregelwerkes.



ROHLING
(SEITE 24)



SCHILDKÄMPFER
(SEITE 24)

Als Kämpfer solltest darauf achten, welche Waffen und Rüstung dir verfügbar sind, wenn du Stufen erlangst. Wähle deine Fähigkeiten wie z.B. Waffentraining mit Bedacht und richte dich dabei nach den magischen Waffen, welche du während des Abenteuers findest, so dass du im Kampf einen Vorteil erlangst und sicherstellst, dass deine Talente und Klassenmerkmale nicht verschwendet werden.

2. Stufe



TP

FERTIGKEITSRÄNGE

GAB

REF

WIL

ZÄH

1W10 + KO

2 + IN

+1

—

—

—

Deine Trefferpunkte steigen um 1W10 + deinen Konstitutionsmodifikator. Im Gegensatz zur 1. Charakterstufe musst du nun diese TP auswürfeln.

Du erhältst eine Anzahl von Fertigkeitsrängen in Höhe deines Intelligenzmodifikators +2. Solltest du ein Mensch sein, dann vergiss nicht den Bonusfertigerang pro Stufe.

Dein Grundangriffsbonus und dein Zähigkeitsbonus steigen jeweils um 1.

Bonustalent: Du erhältst ein Kampftalent. Sieh dir die Empfehlungen für die 1. Stufe noch einmal an.



Empfehlung: Doppeltschlag oder Schnelle Waffenbereitschaft (so dass du deine Waffe als Freie Aktion ziehen kannst), solltest du Doppeltschlag bereits besitzen.



Empfehlung: Sollte deine Geschicklichkeit 15 oder höher betragen, sieh dir Kampf mit zwei Waffen an, dieses Talent lässt dich mit Waffe und Schild während deines Zuges angreifen. Andernfalls sieh dir Dranbleiben an, um einem sich bewegenden Gegner zu folgen, Kampfreflexe, falls du genug davon hast, dass Gegner an dir vorbeilaufen, oder Schnelle Waffenbereitschaft, um deine Waffe als Schnelle Aktion zu ziehen

Tapferkeit +1: Diese Fähigkeit verleiht dir einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Furcht.

3. Stufe



TP

FERTIGKEITSRÄNGE

GAB

REF

WIL

ZÄH

1W10 + KO

2 + IN

+1

+1

+1

—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Du kannst ein Kampftalent wählen oder einen anderen Aspekt deines Charakters verbessern, z.B. Blitzschnelle Reflexe oder Eiserner Wille, um einen deiner schwächeren Rettungswürfe auszugleichen, Athlet oder Fertigkeitsfokus, um eine oder mehrere Fertigkeiten zu verbessern, Abhärtung, um weitere Trefferpunkte zu erhalten, oder Behände Bewegung oder Geschmeidige Bewegung, um deine Beweglichkeit zu verbessern.



Empfehlung: Solltest du es öfters mit mehreren Gegnern zu tun bekommen, dann sieh dir Rundumschlag an. Dranbleiben ist geeignet, um fliehende Ziele zu verfolgen. Rundumschlag funktioniert wie Doppeltschlag, hat aber keine Obergrenze an Gegnern, welche du mit einem Schlag treffen kannst – gut geeignet also, wenn du umringt bist.



Empfehlung: Solltest du über Kampf mit zwei Waffen verfügen, dann sieh dir Verbessertes Schildstoß an; dieses Talent lässt dich deinen Schildbonus auf die RK behalten, während du mit dem Schild angreifst. Ansonsten sieh dir Kampfreflexe an oder ziehe eines der anderen bereits für dieses Konzept vorgeschlagenen Talente in Betracht.

Rüstungstraining 1: Du kannst dich in Rüstung besser bewegen. Der Rüstungsmalus sinkt um 1 (Minimum 0) und dein Maximaler GE-Bonus steigt um 1. Mittelschwere Rüstung verlangsamt deine Bewegungsrate nicht mehr.

4. Stufe



TP

FERTIGKEITSRÄNGE

GAB

REF

WIL

ZÄH

1W10 + KO

2 + IN

+1

—

—

+1

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut deiner Wahl. Du solltest dabei ein für dich wichtiges Attribut wie Stärke oder Konstitution bedenken, insbesondere falls es einen ungeraden Wert aufweist, da bei geraden Werten dein Attributmodifikator steigt.

Bonustalent: Wähle Waffenspezialisierung mit deiner Hauptwaffe. Dies erhöht den Schaden, den du mit dieser Waffe verursachst, um +2 und dient als Voraussetzung für spätere Talente.

5. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	—	—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Waffentraining 1: Stelle fest, welcher Waffengruppe (GRW, S. 53) deine Hauptwaffe angehört und wähle diese Waffengruppe. Diese Fähigkeit verleiht dir einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe und Kampfmanöverwürfe (siehe Seite 132) mit jeder Waffe dieser Gruppe, sowie auf deine Kampfmanöververteidigung (siehe Seite 115) gegen Waffen dieser Gruppe.



Viele Kämpfern verfügbare Talente verbessern dein Können mit einer bestimmten Waffe oder in einem Teilbereich des Kampfes (z.B. bei Kritischen Treffern). Es mag verlockend sein, überall gut sein zu wollen, doch sich voll auf einen Bereich zu konzentrieren, kann dich zu einer unaufhaltsamen Kraft auf dem Schlachtfeld machen.

6. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	+1	+1	+1

Angriffsbonus: Da dein GAB nun +6 beträgt, erhältst du einen zweiten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du Volle Angriffe ausführst (siehe Seite 122). Alle Boni auf deinen GAB kommen auch bei diesem zweiten Angriff zum Tragen.

Bonustalent: Du erhältst ein Kampftalent. **Empfehlung:** Sollte deine Geschicklichkeit 13 oder besser betragen, dann sieh dir Ausweichen an, um deine RK zu verbessern; Ausweichen ist zudem Voraussetzung für Talente wie Beweglichkeit und Tänzender Angriff.



Empfehlung: Verbesserter Ansturm oder Verbessertes Niederrennen, um Gegner fortzustoßen oder sich durch von Gegnern besetzte Felder bewegen zu können.



Empfehlung: Falls du häufig Schildstöße ausführst, dann sieh dir Doppelschnitt an (du kannst deinen vollen Stärkebonus bei diesen Angriffen nutzen), Verbesserter Kampf mit zwei Waffen (ein zweiter Angriff mit deiner Zweitwaffe) oder Schildhieb (du kannst mittels Schildstoß Gegner wegstoßen). Ansonsten ziehe die bisherigen Empfehlungen in Betracht.

Tapferkeit +2: Dein Tapferkeitsbonus gegen Furchteffekte steigt um 1.

7. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	—	—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Rüstungstraining 2: Du kannst dich in Rüstung besser bewegen. Der Rüstungsmalus sinkt um 1 (Minimum 0) und dein Maximaler GE-Bonus steigt um 1. Schwere Rüstung verlangsamt deine Bewegungsrate nicht mehr.

8. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	—	+1

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut

Bonustalent: Du erhältst ein Kampftalent. **Empfehlung:** Mächtiger Waffenfokus erhöht deinen Angriffsbonus mit deiner Hauptwaffe und ist zudem Voraussetzung für Mächtige Waffenspezialisierung (letzteres Talent wird dir mit der 12. Stufe verfügbar).



Empfehlung: Falls das Treffen kein Problem darstellt, du aber mehr Schaden verursachen willst, dann sieh dir Verbesserter Kritischer Treffer an, um häufiger Kritische Bedrohungen zu erzielen.



Empfehlung: Falls du deine Verteidigung verbessern willst, wähle Mächtiger Schildfokus, um deinen Schildbonus auf die RK um 1 zu verbessern.

9. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	+1	+1	—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Sieh dir Kritischer Trefferfokus an – insbesondere falls der Kritische Bedrohungsbereich deiner Waffe bei 19-20 oder 18-20 liegt.

Waffentraining 2: Der Bonus für die Waffengruppe, welche du auf der 5. Stufe gewählt hast, steigt um 1. Wähle eine weitere Waffengruppe, in welcher du nun ebenfalls einen Bonus von +1 erhältst. **Empfehlung:** Wähle die Waffengruppe, der deine Fernkampfwaffe angehört, oder die Gruppe der Nahbereichswaffen, falls du einen Schild benutzt.

10. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	—	+1

Bonustalent: Du erhältst ein Kampftalent. **Empfehlung:** Zauberbrecher eignet sich gut, wenn es gilt, feindliche Zauberkundige auszuschalten. Andernfalls ziehe Waffenfokus oder Waffenspezialisierung mit einer Fernkampfwaffe oder deiner Zweitwaffe in Erwägung.

 **Empfehlung:** Ausfallschritt verleiht dir mehr Reichweite und Beweglichkeit im Kampf, zumal du deinen Gegnern nicht so nahe kommen musst, dass du in Reichweite ihrer Waffen kommst. Bedrohliche Darbietung lässt dich dein Waffenkönnen deinen Gegnern vorführen, auf dass sie vor Furcht unter einem Malus von -2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitwürfe leiden. Zudem ist dieses Talent Voraussetzung für Verteidigung zerschlagen, um später an Gegnern vorbeizukommen oder sie anzugreifen, ohne dass sie auf ihren GE-Bonus auf ihre RK zurückgreifen können.

 **Empfehlung:** Mächtiger Waffenfokus oder Mächtiger Schildfokus – was auch immer du davon nicht mit der 8. Stufe gewählt hast.

Tapferkeit +3: Dein Tapferkeitsbonus gegen Furchteffekte steigt um 1.

11. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	—	—

Angriffsbonus: Dein GAB ist nun +11, du erhältst einen dritten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du einen Vollen Angriff ausführst. Alle Boni auf deinen GAB kommen fortan auch bei diesem Angriff zur Geltung.

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. **Empfehlung:** Verbesselter Konzentrierter Schlag erhöht deinen Schadensausstoß, während ein Kritischer-Treffer-Talent Gegner beeinträchtigen kann (z.B. Kritischer Treffer [Blutend] oder Kritischer Treffer [Kränkelnd]); ebenso könntest du dich einem Talentbaum widmen, z.B. Ausweichen / Beweglichkeit / Tänzelder Angriff oder Heftiger Angriff / Verbesselter Ansturm / Mächtiger Ansturm.

Rüstungstraining 3: Du kannst dich in Rüstung besser bewegen. Der Rüstungsmalus sinkt um 1 (Minimum 0) und dein Maximaler GE-Bonus steigt um 1.

 **Empfehlung:** Solltest du Schildstöße ausführen, hebt Schildmeister die Mali auf, welche du im Kampf mit zwei Waffen bei Angriffen mit dem Schild erleidest, zudem kannst du den defensiven Verbesserungsbonus deines Schildes auf deinen Angriffswurf addieren.

12. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	+1	+1	+1

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.

Bonustalent: Du erhältst ein Kampftalent. **Empfehlungen:** Mächtige Waffenspezialisierung erhöht den Schaden deiner Lieblingswaffe um weitere +2. Durchschlagender Hieb macht dich effektiver gegenüber Gegnern mit Schadensreduzierung. Falls du über ein Kritischer-Treffer-Talent verfügst, ziehe ein weiteres in Erwägung, um mit der 14. Stufe die Voraussetzungen für Kritischer-Treffer-Meisterschaft zu erfüllen.

13. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	—	—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Kritischer Treffer (Wankend) ist bestens geeignet, um gefährliche Gegner zu verlangsamen.

Waffentraining 3: Der Bonus für alle bisher von dir gewählten Waffengruppen steigt um 1. Wähle eine weitere Waffengruppe, in welcher du nun ebenfalls einen Bonus von +1 erhältst. **Empfehlung:** Wähle die Gruppe einer Nahkampfwaffe, deren Schadensart (Hieb, Stich oder Wucht) sich von der deiner Hauptnahkampfwaffe unterscheidet.

14. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	+1	—	—

Bonustalent: Du erhältst ein Kampftalent. Solltest du über wenigstens zwei Kritischer-Treffer-Talente verfügen, sieh dir Kritischer-Treffer-Meisterschaft an; dieses Talent ermöglicht es dir, mit einem Kritischen Treffer zwei Kritische Treffereffekte anzuwenden.

Tapferkeit +4: Dein Tapferkeitsbonus gegen Furchteffekte steigt um 1.

15. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	+1	+1	—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Kritischer Treffer (Blind) ist eine gute Wahl, da du im Kampf gegen blinde Gegner über deutliche Vorteile verfügst.

Rüstungstraining 4: Du kannst dich in Rüstung besser bewegen. Der Rüstungsmalus sinkt um 1 (Minimum 0) und dein Maximaler GE-Bonus steigt um 1.

16. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	—	+1

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut

Angriffsbonus: Dein GAB ist nun +16, du erhältst einen vierten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du einen Vollen Angriff ausführst. Alle Boni auf deinen GAB kommen fortan auch bei diesem Angriff zur Geltung.

Bonustalent: Du erhältst ein Kampftalent. **Empfehlung:** Solltest du über Durchschlagender Hieb verfügen, dann ziehe Mächtiger Durchschlagender Hieb in Erwägung, um noch höhere Schadensreduzierung umgehen zu können.

17. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	—	—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. **Empfehlung:** Kritischer Treffer (Betäubt) ist eine sehr gute Wahl und wird mit dieser Stufe verfügbar.

Waffentraining 3: Der Bonus für alle bisher von dir gewählten Waffengruppen steigt um 1. Wähle eine weitere Waffengruppe, in welcher du nun ebenfalls einen Bonus von +1 erhältst. **Empfehlung:** Da du bereits deine bevorzugten Waffen abgedeckt haben solltest, kannst du auch etwas Ungewöhnliches wählen.

18. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	+1	+1	+1

Bonustalent: Du erhältst ein Kampftalent.

Tapferkeit +5: Dein Tapferkeitsbonus gegen Furchteffekte steigt um 1.

19. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	—	—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Rüstungsmeisterschaft: Wenn du Rüstung trägst oder einen Schild benutzt, erhältst du SR 5/- (siehe „Schadensresistenz“ auf Seite 127).



Wenn du Talente für einen hochstufigen Kämpfer auswählst, dann orientiere dich an den Talenten, welche die Spitzen von Talentbäumen darstellen, z.B. Kritischer Treffer (Betäubt). Diese Talente gehören zu den mächtigsten Talenten im Spiel und als Kämpfer bist du imstande, einige von ihnen zu erhalten.

20. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	—	+1

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.

Bonustalent: Du erhältst ein Kampftalent. **Empfehlung:** Solltest du nicht über Verbesserter Kritischer Treffer für deine Hauptwaffe verfügen, wäre es jetzt soweit, dieses Talent zu wählen, da deine Fähigkeit Waffenmeisterschaft auf Kritischen Bedrohungen basiert.

Waffenmeisterschaft: Wähle deine Hauptwaffe für diese Fähigkeit; fortan bestätigst du Kritische Treffer automatisch, zudem steigt der Kritische Schadensmultiplikator um 1 und kannst du nicht mehr entwaffnet werden, solange du diese Waffe führst.

KLERIKER

Kleriker sind heilige Krieger und mächtige Zauberkundige, welche sich den Göttern weihen. Manche glänzen im Kampf, andere nutzen heilende Magie und wieder andere dienen ihren Göttern als Seher und Orakel.



HEILER
(SEITE 19)



KÄMPF. PRIESTER
(SEITE 20)



STERNDEUTER
(SEITE 25)

GESINNUNG

Deine Gesinnung darf sich auf der Ordnung-Chaos-ODER der Gut-Böse-Achse maximal einen Schritt von der deiner Gottheit entfernen.

TREFFERWÜRFEL

Dein TW ist ein W8. Auf der 1. Stufe besitzt du 8 Trefferpunkte + deinen Konstitutionsmodifikator.



GRUND-ANGRIFFS+BONUS

Dein GAB ist +0, steigt aber mit fast jeder Stufe.

RETTUNGSWÜRFEL

Kleriker müssen weise sein, zumal dies auch ihre Willenskraft erhöht.

REFLEX +0

Dein Reflexwurfbonus ist +0 plus dein Geschicklichkeitsmodifikator.

WILLEN +2

Dein Willenswurfbonus ist +2 plus dein Weisheitsmodifikator.

ZÄHIGKEIT +2

Dein Zähigkeitswurfbonus ist +2 plus dein Konstitutionsmodifikator.

ATTRIBUTSWERTE

Alle Kleriker profitieren von hoher Weisheit, da dies auch ihr magisches Schlüsselattribut ist. Die meisten haben auch überdurchschnittliche Charismawerte, da dieses Attribut die Kraft ihres Energie fokussieren beeinflusst und wie oft sie diese Fähigkeit nutzen können.

TIPP

Vernachlässige Stärke und Konstitution nicht – insbesondere wenn du dich an Kämpfen beteiligen willst.

	Heiler: Charisma ist nach Weisheit dein wichtigstes Attribut. Konstitution ist wichtiger als Stärke, damit du im Kampf überlebst.
	Kämpfender Priester: Außer Weisheit benötigst du Stärke und Konstitution. Du solltest Charisma zwar nicht vernachlässigen, aber es auch nicht dein zweitwichtigstes Attribut.
	Sterndeuter: Neben Weisheit wäre eine Mischung aus Charisma und Konstitution optimal. Wahrscheinlich sollte auch die Intelligenz recht hoch sein, um die Wissensfertigkeiten zu stärken.

FERTIGKEITEN

Der hohe Weisheitswert eines Klerikers macht ihn zum Meister weisheitsbasierender Fertigkeiten wie Heilkunde, allerdings ist er meist ein noch besserer magischer Heiler, zumal seine begrenzte Anzahl an Fertigungsstufen ihn zwingt, sich auf wenige Fertigkeiten zu konzentrieren.



FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE

2 + Intelligenzmodifikator

Klassenfertigkeiten des Klerikers

Beruf
Diplomatie
Handwerk
Heilkunde
Motiv erkennen
Schätzen
Sprachkunde
Wissen (Adel, Arkanes, Die Ebenen, Geschichte, Religion)
Zauberkunde

- Investiere einen Fertigungsstufe in eine Wissensfertigkeit, welche dich anspricht, oder in eine generell nützliche Wissensfertigkeit wie Wissen (Religion) oder Wissen (Geschichte).
- Nutze deine hohe Weisheit, indem du einen Fertigungsstufe in Motiv erkennen investierst, um zu erkennen, wann und warum Leute lügen.
- Falls du Fertigungsstufen übrig haben solltest, dann ziehe Wahrnehmung in Erwägung, um deiner Umgebung bewusster zu sein.



Vergiss nicht, wenn du wenigstens 1 Fertigungsstufe in eine Klassenfertigkeit investierst, erhältst du einen zusätzlichen Bonus von +3 für diese Fertigkeit, um deine Ausbildung zu repräsentieren. Auf der 1. Stufe kannst du maximal 1 Fertigungsstufe pro Fertigkeit investieren. Solltest du einen Menschen spielen, erhältst du einen zusätzlichen Fertigungsstufe pro Stufe (die 1. Stufe eingeschlossen).



UMGANG MIT WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Du bist geübt im Umgang mit allen Einfachen Waffen, Leichten Rüstungen, Mittelschweren Rüstungen und Schilden (außer Turmschilden). Du bist zudem geübt im Umgang mit der Bevorzugten Waffe deiner Gottheit (siehe Tabelle 3-11 auf Seite 56 im Grundregelwerk).



Erwirb die beste Rüstung, die du dir leisten kannst, selbst wenn du dir dann nur noch eine schlechtere Nahkampfwaffe kaufen kannst. Ein gut geschützter (und bei Bewusstsein befindlicher) Kleriker ist viel besser imstande, die Gruppe am Leben zu erhalten.

TALENTE

Solltest du deinen Schwerpunkt auf Kampf legen, dann wähle ein Talent, welches deine Kampffähigkeiten verbessert, z.B. Abhärtung. Solltest du dich lieber aufs Zaubern konzentrieren wollen, dann wähle ein Zaubertalent stattdessen.



DU ERHÄLTST AUF DER 1. STUFE EIN TALENT
Zwei, falls du ein Mensch bist

Abhärtung	Mehr Trefferpunkte schaden nie – addiere 3 TP auf deinen Gesamtwert plus 1 TP für jeden Trefferwürfel jenseits des 3. TW, den du besitzt. (GRW, S. 113)
Gezieltes Fokussieren	Wähle aus, welche Kreaturen von deiner Fokussierten Energie betroffen sein sollen, damit du nicht im Kampf die Feinde heilst. (GRW, S. 123)
Schriftrolle anfertigen	Bring zusätzliche, spezialisierte Klerikerzauber mit, ohne Zaubерplätze zu verbrauchen (GRW, S. 130)
Zusätzliches Fokussieren	Erhalt zwei zusätzliche tägliche Anwendungen von Energie fokussieren (siehe unten). (GRW, S. 136)

KLASSENMERKMALE

Energie fokussieren: Jeder Kleriker kann die Macht seines Glaubens durch das heilige oder unheilige Symbol seiner Gottheit fokussieren. Dies erzeugt eine Welle göttlicher Energie, welche auf alle Kreaturen in einem Radius von 9 m rund um den Kleriker einwirkt.

Ein Kleriker guter Gesinnung (oder ein Kleriker einer guten Gottheit) fokussiert positive Energie, welche entweder lebende Kreaturen heilt oder Untoten Schaden zufügt. Ein Kleriker böser Gesinnung (oder ein Kleriker einer bösen Gottheit) fokussiert negative Energie, welche entweder lebenden Kreaturen Schaden zufügt oder Untote heilt. Ein neutraler Kleriker, der eine neutrale Gottheit verehrt, muss sich entscheiden, ob er positive oder negative Energie fokussiert; diese Entscheidung kann später nicht mehr geändert werden. Die Menge an geheiltem oder verursachtem Schaden ist 1W6 Schadenspunkte plus zusätzliche 1W6 Punkte pro weiteren 2 Klerikerstufen jenseits der 1. Stufe. Ein Willenswurf halbiert bei Erfolg diesen Schaden (SG = 10 + deine ½ Stufe + dein Charismamodifikator).

Aura (AF): Ein Kleriker einer bösen, chaotischen, guten oder rechtschaffenen Gottheit besitzt eine besonders machtvollere Aura entsprechend der Gesinnung seiner Gottheit (siehe Seite 254 im Grundregelwerk unter Böses entdecken).

Domänen: Die Wahl der Gottheit des Klerikers wirkt sich auf seine Gesinnung, seine Werte und wie ihn andere sehen aus. Es beeinflusst auch, welche Magie er wirken kann. Letzteres geschieht hauptsächlich im Rahmen der ihm offenstehenden Domänen, die ihm besondere Fähigkeiten und weitere Zauber verleihen. Ein Kleriker wählt zwei Domänen seiner Gottheit aus (Grundregelwerk, S. 56). Er kann eine Gesinnungsdomäne (Böses, Chaotisches, Gutes oder Ordnung) nur wählen, wenn er diese Gesinnung selbst besitzt.

Pro ihm möglichen Zaubergad erhält der Kleriker einen Bonuszauberplatz des entsprechenden Zaubergades, in welchem er einen seiner Domänenzauber, aber keinen anderen Klerikerzauber, vorbereiten kann. Sollte ein Domänenzauber sich nicht auf der Zaubersliste des Klerikers befinden, so kann er diesen Zauber nur im Domänenzauberplatz vorbereiten.



Empfehlung: Domäne der Heilung; allerdings maximieren auch die Domänen der Bezauberung, der Gemeinschaft, des Guten und des Schutzes deine Heilkräfte und ermöglichen es dir zugleich auf andere Weise mit der Gruppe zusammenzuarbeiten.



Empfehlung: Domäne des Krieges, der Ordnung oder des Ruhmes, um die eigene Kampfkraft zu erhöhen.



Empfehlung: Domäne des Adels, des Glücks oder der Runen, um deine mystischen Fähigkeiten, deine Fähigkeiten als Anführer oder deine Gaben zum Sammeln von Informationen zu maximieren. Der Hauptvorteil der Domäne der Runen ist das Bonustalent Schriftrolle anfertigen.

EMPFOHLENE STARTAUSRÜSTUNG

Kleriker besitzen zu Spielbeginn 140 GM.

Heiler: Kampfstab, Dolch, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Beschlagene Lederrüstung, Feuerstein und Stahl, Heilertasche, Hölzernes Heiliges Symbol, Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Schlafsack, Sonnenzepter, Wasserschlauch, Zauberkomponentenbeutel; Preis 128 GM (12 GM übrig); Gewicht 50 Pfd. (mittelgroß) oder 26 Pfd. (klein).

Kämpfender Priester: Langschwert (oder Bevorzugte

Waffe seiner Gottheit, passe Restvermögen und Gewicht

entsprechend an), Dolch, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Schuppenpanzer, Leichter Holzschild, Feuerstein und Stahl, Hölzernes Heiliges Symbol, Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Schlafsack, Sonnenzepter, Wasserschlauch, Zauberkomponentenbeutel; Preis 121 GM (19 GM übrig); Gewicht 64 Pfd. (mittelgroß) oder 33 Pfd. (klein).

Sterneuter: Speer, Dolch, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Beschlagene Lederrüstung, Feuerstein und Stahl, Hölzernes Heiliges Symbol, Heiliges Wasser (2 Flaschen), Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Schlafsack, Sonnenzepter, Wasserschlauch, Zauberkomponentenbeutel; Preis 130 GM (10 GM übrig); Gewicht 53 Pfd. (mittelgroß) oder 28 Pfd. (klein).

ZAUBER UND STOßGEBETE

Kleriker wirken **göttliche Zauber**. Diese werden ihnen von ihren Gottheiten verliehen. Im Gegensatz zu Hexenmeister und Magiern, die nur über eine beschränkte Anzahl bekannter Zauber verfügen, können Kleriker auf nahezu die gesamte Zauberliste ihrer Klasse zurückgreifen, wenn sie Zauber vorbereiten. Dies verleiht ihnen große Flexibilität. Als Kleriker der 1. Stufe kannst du jeden Tag drei unterschiedliche **Stoßgebete** (Zauber des Grades 0, die du beliebig oft wirken kannst) und einen Zauber des 1. Grades (welchen du ein Mal am Tag wirken kannst) vorbereiten, indem du eine Stunde lang meditierst. Zudem kannst du auch einen deiner beiden Domänenzauber des 1. Grades vorbereiten. Sollte dein Weisheitswert 12 oder höher sein, kannst du einen zusätzlichen Zauber am Tag vorbereiten (siehe Tabelle 1-3 auf Seite 17 im *Grundregelwerk*).

Mit Ausnahme von Stoßgebeten und Domänenzaubern kannst du zudem deine Zauber in heilende oder schädigende Energie umwandeln (siehe unten, „Spontane Magie“).

Mit späteren Stufen erlangst du die Fähigkeit, mächtigere Zauber vorzubereiten und zu wirken. Der dir maximal mögliche Zaubergrad richtet sich nach deiner Weisheit; dein Weisheitswert muss wenigstens 10 + Zaubergrad betragen (d.h. um Klerikerzauber des 2. Grades wirken zu können, benötigst du einen Weisheitswert von 12 oder höher).

SPONTANE MAGIE

Ein Kleriker guter Gesinnung oder ein neutraler Kleriker einer guten Gottheit kann die magische Energie seiner vorbereiteten Zauber alternativ freisetzen, um Heilzauber zu wirken, die er nicht im Vorfeld vorbereitet hat. Der Kleriker kann jeden beliebigen, vorbereiteten Zauber, der nicht zu seinen Stoßgebeten oder Domänenzaubern gehört, „aufgeben“, um einen **Wunden heilen**-Zauber desselben oder niedrigeren Grades zu wirken.

Ein Kleriker böser Gesinnung oder ein neutraler Kleriker einer bösen Gottheit ist im Gegenzug imstande, seine Zauber „aufzugeben“, um stattdessen **Wunden verursachen**-Zauber zu wirken.

Ein Kleriker, der weder von guter, noch böser Gesinnung ist und auch keiner guten oder bösen Gottheit anhängt, kann seine Zauber „aufgeben“ um **Wunden heilen**-Zauber zu wirken, sofern er positive Energie fokussiert. Fokussiert er dagegen negative Energie, kann er seine Zauber nur „aufgeben“, um **Wunden verursachen**-Zauber zu wirken.



Bereite niemals Leichte Wunden heilen oder andere Wunden heilen-Zauber vor, wenn du eine gute Gesinnung besitzt. Wirke diese Zauber stattdessen spontan und bereite lieber andere Zauber vor.



BONUS FÜR BEVORZUGTE KLASSE

Pro Stufe als Kleriker erhältst du:

+1 auf deine Gesamt-TP

Zusätzliche Trefferpunkte helfen Kämpfenden Priestern, im Kampf zu überleben

ODER

+1 Fertigungsran

Zusätzliche Fertigungsran



STUFENAUFSTIEG

Die nächsten Seiten erklären dir die Fähigkeiten, die du mit der 2. Stufe und weiteren Stufen erlangst. Manche dieser Fähigkeiten sind nur Zusätze zu deinen Fähigkeiten der 1. Stufe und werden ganz zu Beginn aufgeführt: zusätzliche Trefferpunkte und Fertigungsran, zusätzliche Schadenswürfel bei der Anwendung von Energie Fokussieren, sowie Erhöhungen deines Grundangriffsbonus, deines Reflexwurfbonus, deines Willenswurfbonus und deines Zähigkeitswurfbonus.

Diese Informationen findest du auch in Tabelle 3-10 auf Seite 54 des *Grundregelwerkes*.



HEILER
(SEITE 19)



KÄMPFENDER PRIESTER
(SEITE 20)



STERNDEUTER
(SEITE 25)

Wenn du Stufen erlangst, erhältst du auch immer mehr Zauber, die du pro Tag vorbereiten und wirken kannst. Da du deine Auswahl jeden Morgen ändern kannst, stehst du vor der Herausforderung, stets die richtigen Mittel zur Hand zu haben, welche dir und deiner Gruppe helfen. Teilweise Genesung oder Krankheit kurieren können im richtigen Moment von unschätzbarem Wert sein.

2. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄN	GAB	REF	WIL	ZÄH	ENERGIE FOKUSSIEREN
1W8+K0	2 + IN	+1	—	+1	+1	—

Deine Trefferpunkte steigen um 1W8 + deinen Konstitutionsmodifikator. Im Gegensatz zur 1. Charakterstufe musst du nun diese TP auswürfeln.

Du erhältst eine Anzahl von Fertigungsran in Höhe deines Intelligenzmodifikators +2. Solltest du ein Mensch sein, dann vergiss nicht den Bonusfertigungsran pro Stufe.

Zauber: Du kannst jeweils einen weiteren Zauber des 1. Grades und ein zusätzliches Stoßgebet (Grad 0) am Tag vorbereiten.

3. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ENERGIE FOKUSSIEREN
1W8+KO	2 + IN	+1	+1	—	—	+1W6
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Solltest du noch nicht Gezieltes Fokussieren oder Zusätzliches Fokussieren gewählt haben, solltest du eines dieser Talente wählen. Defensive Kampfweise erleichtert es dir, im Kampfgetümmel Zauber zu wirken.						
Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 2. Grades (zwei, falls deine Weisheit 14 oder höher ist) und einen Domänenzauber des 2. Grades am Tag vorbereiten. Empfehlungen: <i>Person festhalten</i> (um Gefangene zu nehmen oder einen einzelnen Gegner festzusetzen) oder <i>Teilweise Genesung</i> (um Attributsschaden zu heilen).						
 Empfehlungen: <i>Erinnerung verändern</i> , <i>Mächtige Unsichtbarkeit</i> , <i>Person beherrschen</i> oder <i>Zone der Stille</i> .						

4. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ENERGIE FOKUSSIEREN
1W8+KO	2 + IN	+1	—	+1	+1	—
Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut deiner Wahl. Du solltest dabei ein für dich wichtiges Attribut wie Weisheit bedenken. Solltest du schon einen hohen Wert in Weisheit haben, erhöhe dein Charisma oder deine Konstitution, insbesondere falls eines davon einen ungeraden Wert aufweist, da bei geraden Werten dein Attributsmultiplikator steigt.						
Zauber: Du kannst jeweils einen weiteren Zauber des 2. Grades und einen Zauber des 1. Grades am Tag vorbereiten.						



Ehemalige Kleriker: Als Kleriker erhältst du deine Gabe zum Wirken von Zaubern und andere Klassenmerkmale von deiner Gottheit. Solltest du wiederholt oder schwerwiegend gegen die Interessen deiner Gottheit handeln, kann es passieren, dass sie dir ihre Zustimmung entzieht. In diesem Fall verlierst du alle Zauber und Klassenmerkmale (außer Umgang mit Waffen und Rüstungen, Trefferpunkte, Fertigkeitenränge und Klassenfertigkeiten), bis du für deine Untaten Buße getan hast (GRW, S. 56)

5. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ENERGIE FOKUSSIEREN
1W8+KO	2 + IN	—	—	—	—	+1W6
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Empfehlung: Wähle Gezieltes Fokussieren oder Zusätzliches Fokussieren, sofern du diese Talente noch nicht besitzt, oder Trank brauen, um deine Gruppe mit Heiltränken zu versorgen, so dass du weniger Zauber zum Heilen benötigst. Falls du häufig Kreaturen herbeizauberst, sieh dir das Talent Zauberfokus (Beschwörung) an, welches zudem Voraussetzung für ein Talent ist, welches herbeigezauberte Verbündete stärker macht.						
 Empfehlung: Umgang mit Schweren Rüstungen, da höherer Rüstungsschutz im Kampf ein Segen ist.						
Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 3. Grades (zwei, falls deine Weisheit 16 oder höher ist) und einen Domänenzauber des 3. Grades am Tag vorbereiten. Empfehlungen: <i>Schutzkreis gegen Böses/Chaotisches/Gutes/Rechtschaffenes</i> eignet sich für jeden Kleriker (beachte, dass es sich unterschiedliche Versionen handelt).						
 Empfehlung: <i>Waffe des Glaubens</i> ermöglicht es dir, Zauberkundige zu unterbrechen und jene Gegner auszuschalten, die nur noch über wenige TP verfügen.						
 Empfehlungen: <i>Gebet</i> stärkt das Kampfglück deiner Verbündeten, daher solltest du diesen Zauber in feindlicher Umgebung immer vorbereitet haben. <i>Tote beleben</i> kann nützliche Diener erschaffen, die als Ablenkung dienen oder Gegner in die Zange nehmen können. <i>Gleißendes Licht</i> ist der Fernkampfzauber, den du einsetzen willst.						
 <i>Gegenstand aufspüren</i> ist ein äußerst nützlicher Zauber. Du kannst ihn z.B. auf einen Gegenstand wirken, den ein fliehender Gegner bei sich hat, oder ihn als „Geschenk“ einer verdächtigen Person geben, um diese zu überwachen. Auch <i>Mit Toten sprechen</i> ist zuweilen hilfreich.						



Zauber und Gesinnung: Manche Zauber nennen als Kategorie eine Gesinnung (Böse, Gut, Chaotisch, Rechtschaffen). Kleriker können keine Zauber wirken, deren Gesinnung im Widerspruch zu der ihrer Gottheit steht. Ein Kleriker guter Gesinnung oder ein Kleriker einer guten Gottheit kann daher keine Zauber der Kategorie Böse wirken.

6. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ENERGIE FOKUSSIEREN
1W8+KO	2 + IN	+1	+1	+1	+1	—
Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 3. Grades und einen Zauber des 2. Grades am Tag vorbereiten.						

7. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ENERGIE FOKUSSIEREN
1W8+K0	2 + IN	+1	—	—	—	+1W6

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. **Empfehlung:** Beweglichkeit und Verstärkte Herbeizauberung sind beides sinnvolle Optionen, wobei letzteres Zauberkonzentration (Beschwörung) voraussetzt. Kleriker erhalten mit jedem Zaubergang einen mächtigen Beschwörungszauber; es macht also Sinn, auf diese Stärke aufzubauen.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 4. Grades (zwei, falls deine Weisheit 18 oder höher ist), einen Domänenzauber des 4. Grades und einen Zauber des 1. Grades am Tag vorbereiten. **Empfehlung:** *Luftweg* hat eine lange Wirkungsdauer und eignet sich hervorragend zum Ausspähen und Legen von Hinterhalten.



Empfehlungen: *Bewegungsfreiheit* ist sehr nützlich, um sich auf dem Schlachtfeld umherzubewegen, mit *Fortschicken* wirst du extraplanare Gegner los und *Gift neutralisieren* ist sehr hilfreich – ziehe bei letzterem in Erwägung, eine Schriftrolle anzufertigen und für Notfälle dabeizuhaben.



Empfehlungen: *Göttliche Macht* ist die Standardwahl im Kampf, während *Bewegungsfreiheit* dir und deinen Verbündeten hilft. *Mächtige Magische Waffe* ist ebenfalls nützlich.



Empfehlungen: *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen* und *Monster herbeizaubern IV* sind beide potentiell sehr nützlich. Achte dabei auf die Zauber, welche ein Externar wirken kann, die Kosten seiner Herbeizauberung sind meist niedriger als die einer entsprechenden Schriftrolle. *Lügen entdecken* ist bei der Befragung zwielichtiger Charaktere brauchbar, während *Weissagung* sich wunderbar zum Sammeln von Informationen eignet.

8. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ENERGIE FOKUSSIEREN
1W8+K0	2 + IN	+1	—	+1	+1	—

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut. Weisheit, Charisma und Konstitution sind in dieser Reihenfolge deine wichtigsten Attribute. Erhöhe vorzugsweise ein Attribut mit ungeradem Wert, da bei geraden Werten der Attributsmodifikator steigt.

Angriffsbonus: Da dein GAB nun +6 beträgt, erhältst du einen zweiten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du Volle Angriffe ausführst (siehe Seite 122). Alle Boni auf deinen GAB kommen auch bei diesem zweiten Angriff zum Tragen.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 4. Grades und einen Zauber des 3. Grades am Tag vorbereiten.

9. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ENERGIE FOKUSSIEREN
1W8+K0	2 + IN	—	—	+1	—	+1W6

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Ziehe frühere Empfehlungen in Erwägungen, die du noch nicht genommen hast.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 5. Grades (zwei, falls deine Weisheit 20 oder höher ist), einen Domänenzauber des 5. Grades und einen Zauber des 2. Grades am Tag vorbereiten. **Empfehlungen:** *Lebensatem* kann einen Verbündeten rasch vor dem Tod retten.



Empfehlungen: *Gerechte Macht* sollte ein kämpfender Priester stets einsatzbereit haben. *Steinwand* kann gut auf dem Schlachtfeld genutzt werden, um gegnerische Gruppen zu trennen oder dir den Rücken zu decken. *Monster herbeizaubern V* holt mächtige Kreaturen herbei, um deine Gegner zu vernichten.



Empfehlungen: *Ausspähen* ist ein wunderbarer Erkenntniszauber, den du oft einsetzen solltest. Als einer der besten, Klerikern verfügbaren Zaubern ermöglicht er dir, Bereiche oder einzelne Individuen aus der Ferne zu beobachten, so dass du niemals wieder überrascht bist, was alles hinter einer Tür im Gewölbe lauern kann!

10. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ENERGIE FOKUSSIEREN
1W8+K0	2 + IN	+1	—	+1	+1	—

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 5. Grades und einen Zauber des 4. Grades am Tag vorbereiten.

11. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ENERGIE FOKUSSIEREN
1W8+K0	2 + IN	+1	—	—	—	+1W6

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 6. Grades (zwei, falls deine Weisheit 22 oder höher ist) und einen Domänenzauber des 6. Grades, sowie einen weiteren Zauber des 3. Grades am Tag vorbereiten. **Empfehlungen:** *Schutzhülle gegen Lebendes* passt gut zu einer Gruppe aus Fernkämpfern. *Klingenbarriere* verursacht nachhaltigen Schaden und *Mächtiges Magie bannen* stoppt rasch gegnerische Magie. *Windwandeln* hilft der ganzen Gruppe bei Überlandreisen.



Empfehlung: Es mag wenig überraschen, dass der machtvollste Zauber für Heiler *Heilung* ist. Dessen umgekehrte Form, *Leid*, kann man gut gegen Gegner einsetzen.

12. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ENERGIE FOKUSSIEREN
1W8+K0	2 + IN	+1	+1	+1	+1	—

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 6. Grades und einen Zauber des 5. Grades am Tag vorbereiten.

13. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ENERGIE FOKUSSIEREN
1W8+KO	2 + IN	—	—	—	—	+1W6
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.						
Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 7. Grades (zwei, falls deine Weisheit 24 oder höher ist), einen Domänenzauber des 7. Grades und einen Zauber des 4. Grades am Tag vorbereiten. Empfehlungen: Ätherischer Ausflug lässt dich Bereiche ausspähnen, ohne eine Entdeckung fürchten zu müssen. <i>Auferstehung</i> muss hoffentlich nie genutzt werden – doch beachte, dass dieser Zauber auf jeden Charakter gewirkt werden kann, nicht nur auf Verbündete.						
	Empfehlung: <i>Zuflucht</i> kann dein Ausweg aus einer katastrophalen Begegnung und zudem sehr nützlich für Späher sein.					
	Empfehlung: <i>Mächtiges Ausspähnen</i> hat eine hohe Reichweite und Wirkungsdauer, so dass man ihn gegen schwierige Gegner nutzen kann.					

14. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ENERGIE FOKUSSIEREN
1W8+KO	2 + IN	+1	—	+1	+1	—
Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 7. Grades und einen Zauber des 6. Grades am Tag vorbereiten.						

15. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ENERGIE FOKUSSIEREN
1W8+KO	2 + IN	+1	—	+1	—	+1W6
Angriffsbonus: Da dein GAB nun +11 beträgt, erhältst du einen dritten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du Volle Angriffe ausführst (siehe Seite 122). Alle Boni auf deinen GAB kommen auch bei diesem zweiten Angriff zum Tragen.						
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.						
Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 8. Grades (zwei, falls deine Weisheit 26 oder höher ist), einen Domänenzauber des 8. Grades und einen Zauber des 5. Grades am Tag vorbereiten. Empfehlungen: <i>Aufspüren</i> .						

16. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ENERGIE FOKUSSIEREN
1W8+KO	2 + IN	+1	—	+1	+1	—
Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut						
Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 8. Grades und einen Zauber des 7. Grades am Tag vorbereiten.						

17. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ENERGIE FOKUSSIEREN
1W8+KO	2 + IN	—	—	—	—	+1W6
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.						
Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 9. Grades (zwei, falls deine Weisheit 28 oder höher ist), einen Domänenzauber des 9. Grades und einen Zauber des 6. Grades am Tag vorbereiten. Empfehlungen: <i>Massen-Heilung</i> kann eine Niederlage abwenden. <i>Wunder</i> ist ein höchst flexibler und nützlicher Zauber. <i>Monster herbeizaubern IX</i> lässt dich celestische oder infernalische Kreaturen befehligen. <i>Mächtige Immunität gegen Zauber</i> kann das Schlachtenglück ebenfalls wenden – wenn du deinen Gegner kennst, kannst du diesen Zauber im rechten Moment wirken, um seine besten Angriffszauber zu blockieren.						

18. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ENERGIE FOKUSSIEREN
1W8+KO	2 + IN	+1	+1	+1	+1	—
Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 9. Grades und einen Zauber des 8. Grades am Tag vorbereiten.						

19. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ENERGIE FOKUSSIEREN
1W8+KO	2 + IN	+1	—	—	—	+1W6
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.						
Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 9. Grades und einen Zauber des 7. Grades am Tag vorbereiten.						

20. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ENERGIE FOKUSSIEREN
1W8+KO	2 + IN	+1	—	+1	+1	—
Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut						
Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 9. Grades und einen Zauber des 8. Grades am Tag vorbereiten.						

MAGIER

Magier sind Meister des Arkanen und fähig, die Realität ihren Bedürfnissen anzupassen. Sie gehören zu den vielseitigsten Charakteren und den Klassen mit dem größten Zerstörungspotential.



BESCHWÖRER
(SEITE 15)



ILLUSIONIST
(SEITE 19)



TRADIT. ZAUBERER
(SEITE 26)

GESINNUNG

Du kannst eine beliebige Gesinnung besitzen.

TREFFERWÜRFEL

Dein TW ist ein W6. Auf der 1. Stufe besitzt du 6 Trefferpunkte + deinen Konstitutionsmodifikator (als hättest du eine 6 auf dem Würfel gewürfelt).

3

GRUND-ANGRIFFS-BONUS +0

Dein GAB ist +0, steigt aber mit jeder geraden Magierstufe. Deine Zauberei gleichen dies aber sehr gut aus.

RETTUNGSWÜRFEL

Der scharfe Verstand eines Magiers hilft ihm dabei, mentalen Einflüssen zu widerstehen.

REFLEX +0

Dein Reflexwurfbonus ist +0 plus dein Geschicklichkeitsmodifikator.

WILLEN +2

Dein Willenswurfbonus ist +2 plus dein Weisheitsmodifikator.

ZÄHIGKEIT +0

Dein Zähigkeitswurfbonus ist +0 plus dein Konstitutionsmodifikator.

ATTRIBUTSWERTE

Magier spezialisieren sich darauf, mächtige Zauberei zu erlernen und zu entfesseln. Du benötigst einen hohen Intelligenzwert, um das Maximum aus deiner Zauberkunst herausholen zu können. Eine hohe Geschicklichkeit dagegen verleiht dir Schnelligkeit und verbessert deine Verteidigung ein wenig.

TIPP

Eine überdurchschnittliche Konstitution hilft dir, im Kampf am Leben zu bleiben.

FERTIGKEITEN

Ihre hohe Intelligenz und ihr arkanes Wissen machen Magier zu Experten für Magie. Oft kennen sie sich auch in anderen Wissensgebieten, wie uralten toten Sprachen, vergessener Geschichte und ungewöhnlichen Dingen aus.



FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE

2 + Intelligenzmodifikator

Klassenfertigkeiten des Magiers

Beruf
Fliegen
Handwerk
Schätzen
Sprachkunde
Wissen (alle)
Zauberkunde

- Investiere einen Fertigungsgrad in Wissen (Arkanes).
- Ein Fertigungsgrad in Zauberkunde hilft dir, magische Gegenstände und Zaubereffekte zu identifizieren.
- Falls du einen Beschwörer spielst, dann investiere einen Fertigungsgrad in Sprachkunde, um eine Sprache wie Abyssisch, Celestisch oder Infernalisch (siehe Seite 115) zu erlernen, damit du herbeigezauberten Monstern Anweisungen geben kannst.

Falls dir weitere Fertigungsgrade zur Verfügung stehen, dann investiere in andere Wissensfertigkeiten, die dich ansprechen oder welche dein SL als nützlich empfiehlt. Ziehe auch Wahrnehmung in Betracht, da Fertigungswürfel für diese Fertigkeit zu den häufigsten Würfeln im Spiel gehören. Ansonsten investiere in Fliegen, da du später Zauberei erhältst, die dir Flugfähigkeit verleihen – dann greifst du zum Manövrieren auf Fliegen zurück.



Vergiss nicht, wenn du wenigstens 1 Fertigungsgrad in eine Klassenfertigkeit investierst, erhältst du einen zusätzlichen Bonus von +3 für diese Fertigkeit, um deine Ausbildung zu repräsentieren. Auf der 1. Stufe kannst du maximal 1 Fertigungsgrad pro Fertigkeit investieren. Solltest du einen Menschen spielen, erhältst du einen zusätzlichen Fertigungsgrad pro Stufe (die 1. Stufe eingeschlossen).

UMGANG MIT WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Du bist geübt im Umgang mit Knüppel, Dolch, Leichter Armbrust, Schwerer Armbrust und dem Kampfstab, aber nicht im Umgang mit Rüstungen oder Schilden. Erwirb eine Fernkampf-Waffe und für alle Fälle einen Kampfstab als Nahkampf-Waffe. Du solltest keine Rüstung tragen, da diese deine Zauberkunst beeinträchtigt. Das bedeutet, dass du dein Geld für andere nützliche Dinge wie Rucksäcke, Fackeln und Seile ausgeben kannst.



TALENTE

Als Magier solltest du Talente auswählen, die dein Wissen erweitern und deine arkanen Fähigkeiten verbessern.



DU ERHÄLTST AUF DER 1. STUFE EIN TALENT

Zwei, falls du ein Mensch bist

Abhärtung	Mehr Trefferpunkte schaden nie – addiere 3 TP auf deinen Gesamtwert plus 1 TP für jeden Trefferwürfel jenseits des 3. TW, den du besitzt. (GRW, S. 113)
Im Kampf zaubern	Erhalte einen Bonus von +4 auf Konzentrationswürfe, um Gegner davon abzuhalten, dich beim Wirken von Zaubern zu unterbrechen. (GRW, S. 124)
Leichtfüßigkeit	Deine Bewegungsrate steigt um 1,50 m. (GRW, S. 126)
Verbesserte Initiative	Du erhältst einen Bonus von +4 auf Initiativwürfe. So kannst du eine Gruppe von Gegnern mit einem Zauber mit Flächenwirkung angreifen, bevor sie Gelegenheit hatten sich zu verteilen. (GRW, 132)

KLASSENMERKMALE

Arkane Verbindung: Alle Magier gehen eine mächtige Bindung mit einem Gegenstand (z.B. einem Amulett, Ring, Stecken, Stab oder einer Waffe) oder einer Kreatur (einem sogenannten Vertrauten) ein. Ein Gebundener Gegenstand ermöglicht es dir, einen zusätzlichen Zauber am Tag zu wirken, solltest du ihn aber verlieren, fällt dir das Zaubern dann um einiges schwerer. Ein Vertrauter kann für dich spähen und Berührungsauber vermitteln, könnte aber getötet werden – du kannst ihn aber im Rahmen eines magischen Rituals ersetzen. Sollte dies dein erster Magier sein, den du erstellst, dann überlege, dir einen Gebundenen Gegenstand zuzulegen, da diese Option leichter zu handhaben ist als ein Vertrauter.

Arkane Schule: Magische Effekte gehören einer der acht Schulen der Magie an: Bannmagie (schützende Magie), Beschwörungsmagie (Herbeizaubern von Kreaturen von anderen Ebenen), Erkenntnismagie (Informationsbeschaffung), Hervorrufungsmagie (Energie aus dem Nichts erschaffen), Illusionsmagie (falsche Geräusche, Bilder und Sinnestäuschungen), Nekromantie (Manipulation von Leben und Tod) Verwandlungsmagie (Gestalt und Eigenschaften von Kreaturen und Gegenständen verändern) und Verzauberungsmagie (Gedankenbeeinflussung). Magier können sich auf eine dieser **Schulen spezialisieren**, vernachlässigen dann aber zwei andere Schulen, welche sodann als ihre **Verbotenen Schulen** bezeichnet werden.

	Wähle Beschwörungsmagie als deine Spezialisierung und Bannmagie und Hervorrufungsmagie als deine Verbotenen Schulen. Du erhältst die Fähigkeit Charme des Beschwörers, welche die Wirkungsdauer deiner Beschwörungsauber erhöht. Zudem erhältst du die Fähigkeit, ein Säuregeschoss auf deine Gegner zu verschießen – dies ist nützlich, sollten dir die Zauber ausgehen.
	Wähle Illusionsmagie als deine Spezialisierung und Hervorrufungsmagie und Nekromantie als deine Verbotenen Schulen. Du erhältst die Fähigkeit Ausgedehnte Illusionen, welche deine Illusionszauber länger anhalten lässt, nachdem du dich nicht mehr auf sie konzentrierst. Zudem erhältst du die Fähigkeit, einen Blendstrahl zu verschießen, der einem Ziel den Zustand Blind verleiht – damit kann man Gegner schwächen, mit denen sich dann deine stärkeren Verbündeten weiterbefassen.
	Du besitzt keine Spezialisierung, du bist ein Tausendsassa, ein arkaner Hansdampf in allen Gassen, ein Tüftler und kein Experte. Magier wie du werden als Universalisten bezeichnet, da sie jede Art von Zauber leicht erlernen können. Du erhältst die Fähigkeit Hand des Lehrlings, die es dir erlaubt, deine Waffe telekinetisch nach einem Gegner zu werfen und sie dann zu dir zurückkehren zu lassen.

Schriftrolle anfertigen: Mit der 1. Stufe erhalten alle Magier das Bonustalent Schriftrolle anfertigen. Wenn du nicht auf Abenteuer unterwegs bist, kannst du Gold ausgeben, um zusätzliche Kopien von Zaubern zur späteren Verwendung anzufertigen, z.B. einen zusätzlichen *Feuerball*- oder *Unsichtbarkeit*-Zauber.

EMPFOHLENE STARTAUSRÜSTUNG

Magier besitzen zu Spielbeginn 70 GM.

Alle Magierkonzepte: Kampfstab, Dolch, Alchemistenfeuer, Blendlaterne, Feuerstein und Stahl, Öl (2 Flasche), Papier (10 Blatt), Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Schlafsack, Schreibstift, Schriftrollenbehälter, Sonnenzepter, Tinte (1 Fässchen), Wasserschlauch, Zauberbuch mit allen Startzaubern, Zauberkomponentenbeutel; Preis 55 GM (15 GM übrig); Gewicht 32 Pfd. (mittelgroß) oder 21 Pfd. (klein). Option: Ein Magier mit einem Gebundenen Gegenstand beginnt das Spiel mit einem kostenlosen, nichtmagischen Amulett, Ring, Stab, Stecken oder einer Waffe der Kategorie Meisterarbeit.

BONUS FÜR BEVORZUGTE KLASSE

Pro Stufe als Magier erhältst du:

+1 auf deine Gesamt-TP

Zusätzliche Trefferpunkte helfen dir, im Kampf zu überleben

ODER

+1 Fertigsränge

Da du nur wenige Fertigsränge erhältst, helfen dir weitere Ränge, deine Fertigkeiten auszubauen.

ZAUBER UND ZAUBERTRICKS

Magier wirken **arkane Zauber**. Diese studieren und wirken sie mit eigener Kraft. Du wirst du die dir bekannten arkanen Zauber definiert – diese Auswahl ist wichtiger als welche Talente oder Fertigkeiten du besitzt. Du wirkst Zauber von der Zauberliste des Magiers (*Grundregelwerk*, S. 229)). Auf der 1. Stufe kannst du jeden Tag drei unterschiedliche **Zaubertricks** auswählen und vorbereiten; diese Zauber des Grades 0 kannst du beliebig oft wirken. Ferner kannst du einen Zauber des 1. Grades vorbereiten, den du ein Mal am Tag wirken kannst. Sollte dein Intelligenzwert 12 oder höher sein, kannst du einen zusätzlichen Zauber am Tag vorbereiten (siehe Tabelle 1-3 auf Seite 17 im *Grundregelwerk*).

Zur Vorbereitung deiner Zauber benötigst du 8 Stunden Schlaf (oder im Falle von Elfen alternativ tiefer Meditation), um deine magischen Energien zu erneuern; im Anschluss musst du eine Stunde lang dein Zauberbuch (siehe unten) studieren. Sobald du einen vorbereiteten Zauber gewirkt hast, kannst du ihn nicht erneut wirken, bis du ihn wieder vorbereitet hast. Du kannst aber auch einen Zauber mehrfach vorbereiten und entsprechend oft wirken, sofern dir ausreichend Zauberplätze des jeweiligen Zaubergades am Tag verfügbar sind. Der Schwierigkeitsgrad der Rettungswürfe, um deinen Zaubern zu widerstehen, ist 10 + Zaubergad + dein Intelligenzmodifikator.

Wenn du Stufen als Magier erlangst, erhältst du Zugang zu mächtigeren Zaubern und kannst zusätzliche Zauber am Tag vorbereiten. Der dir maximal mögliche Zaubergad richtet sich nach deiner Intelligenz; dein Intelligenzwert muss wenigstens 10 + Zaubergad betragen (d.h. um Magierzauber des 2. Grades wirken zu können, benötigst du einen Intelligenzwert von 12 oder höher).



Zauberbuch: Dein Zauberbuch enthält die Zauber, aus denen du beim Vorbereiten deiner Zauber jeden Tag wählst. Es enthält alle Zaubertricks, die auf Seite 229 im *Grundregelwerk* aufgeführt sind, sowie alle sonstigen, höherstufigen Zauber, welche du auswählst, um sie einzutragen. Auf der 1. Stufe wählst du drei Zauber des 1. Grades plus eine Anzahl weiterer Zauber des 1. Grades in Höhe deines Intelligenzmodifikators aus; sollte z.B. dein Intelligenzmodifikator +2 betragen, wählst du insgesamt fünf Zauber des 1. Grades aus, die du in dein Zauberbuch einträgst. Mit jedem Stufenaufstieg fügst du zwei weitere Magierzauber hinzu, sofern du diese vom Zaubergad her wirken kannst. Du kannst auch Zauber aus den Zauberbüchern anderer Magier kopieren (*GRW*, S. 66); es gibt keine Obergrenze, wie viele Zauber du in deine Zauberbücher aufnehmen kannst.



Du erhältst einen zusätzlichen Zauberplatz des 1. Grades, in dem du allerdings nur einen Zauber deiner Schule vorbereiten kannst. Solltest du einen Zauber einer dir Verbotenen Schule vorbereiten wollen, so benötigt dieser zwei Zauberplätze desselben Grades statt eines Zauberplatzes.



Du erhältst einen zusätzlichen Zauberplatz des 1. Grades, in dem du allerdings nur einen Zauber deiner Schule vorbereiten kannst. Solltest du einen Zauber einer dir Verbotenen Schule vorbereiten wollen, so benötigt dieser zwei Zauberplätze desselben Grades statt eines Zauberplatzes.

Zauber des Grades 0: Eine gute Wahl für jeden Magier sind *Licht* (praktisch, wenn du oder deine Begleiter nicht im Dunkeln sehen können) oder *Tanzende Lichter*, *Magie entdecken*, *Magie lesen* und *Untote schwächen* (sofern du damit rechnest, es mit Untoten zu tun zu bekommen).

Zauber des 1. Grades: Du solltest einen Angriffs- und einen Verteidigungszauber vorbereiten und die restlichen Zauber dem anpassen, was du dir im Laufe des jeweiligen Tages voraussichtlich begegnen wird; so könntest du deinen Angriffszauber ein zweites Mal vorbereiten oder auch einen Hilfszauber wie *Selbstverkleidung*.



Monster herbeizaubern I ist ein starker Angriffszauber, da deine Schulfähigkeit Charme des Beschwörers die Wirkungsdauer erhöht. *Magierrüstung* bietet gute Verteidigung. Ansonsten sind auch *Person bezaubern*, *Schutz vor Bösem* und *Sprühende Farben* gute Optionen.



Sprühende Farben und *Stilles Trugbild* sind die wichtigsten Illusionszauber des 1. Grades. *Person bezaubern* und *Schlaf* sind gute Angriffszauber. Wähle *Magierrüstung* oder *Schild* als Verteidigungszauber.



Brennende Hände, *Magisches Geschoß*, *Schlaf* und *Sprühende Farben* sind gute Angriffszauber. Wähle *Magierrüstung* oder *Schild* als Verteidigungszauber.



STUFENAUFSTIEG

Die nächsten Seiten erklären dir die Fähigkeiten, die du mit der 2. Stufe und weiteren Stufen erlangst. Manche dieser Fähigkeiten sind nur Zusätze zu deinen Fähigkeiten der 1. Stufe und werden ganz zu Beginn aufgeführt: zusätzliche Trefferpunkte und Fertigkeitstränge, zusätzliche Zauber für dein Zauberbuch (jeweils 2 Magier- / Hexerzauber eines Zaubergrades für den du Zauberplätze hast) und Erhöhungen deines Grundangriffsbonus, deines Reflexwurfbonus, deines Willenswurfbonus und deines Zähigkeitswurfbonus.

Diese Informationen findest du auch in Tabelle 3-10 auf Seite 54 des *Grundregelwerkes*.

Halte im Rahmen deiner Abenteuer Ausschau nach neuen Zaubern, um diese deinem Zauberbuch hinzuzufügen. Mehr Zauber bedeuten höhere Vielseitigkeit, wenn du morgens deine Zauber vorbereitest. Überlege auch, in Schriftrollen und Zauberstäbe zu investieren, um stets die richtigen Zauber zur Hand zu haben, selbst wenn du sie aktuell nicht vorbereitet hast.



BESCHWÖRER
(SEITE 15)



ILLUSIONIST
(SEITE 19)



TRADITIONELLER ZAUBERER
(SEITE 26)

2. Stufe	TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ZAUBERBUCH
	1W6 + KO	2 + IN	+1	—	+1	—	+2 Zauber
Deine Trefferpunkte steigen um 1W6 + deinen Konstitutionsmodifikator. Im Gegensatz zur 1. Charakterstufe musst du nun diese TP auswürfeln.							
Du erhältst eine Anzahl von Fertigkeitsträngen in Höhe deines Intelligenzmodifikators +2. Solltest du ein Mensch sein, dann vergiss nicht den Bonusfertigkeitstrang pro Stufe.							
Dein Grundangriffsbonus und dein Willenswurfbonus steigen um jeweils 1.							
Zauber: Du kannst jeweils einen weiteren Zauber des 1. Grades und ein zusätzliches Stoßgebet (Grad 0) am Tag vorbereiten.							
	Empfehlung: <i>Schlaf</i> ist eine gute Lösung, um kleinere Gefahren auszuschalten.						
	Empfehlung: Solltest du dich oft in unmittelbarer Gefahr wiederfinden, dann wähle <i>Magierrüstung</i> , ansonsten <i>Magisches Geschoß</i> .						
	Empfehlung: <i>Stilles Trugbild</i> hilft dir zu täuschen und zu tricksen, <i>Person bezaubern</i> hilft dabei, Gefangene zum Reden zu bringen.						

3. Stufe	TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ZAUBERBUCH
	1W6 + KO	2 + IN	—	+1	—	+1	+2 Zauber
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Empfehlung: Zauberfokus (deine bevorzugte Schule), um deine Angriffszauber tödlicher zu machen, indem du den SG der Rettungswürfe dagegen steigertest.							
Zauber: Du kannst zusätzlich einen Zauber des 2. Grades vorbereiten. Falls deine Intelligenz 14 oder höher ist, kannst du einen weiteren Zauber des 2. Grades wirken; Magier mit sehr hoher Intelligenz können eventuell mehr als einen Bonuszauber des 2. Grades wirken (<i>GRW</i> , S. 17).							
	Empfehlung: <i>Glitzerstaub</i> und <i>Spinnennetz</i> . Der erste Zauber enthüllt unsichtbare und versteckte Gegner, der zweite setzt Kreaturen fest, damit die Kämpfer in deiner Gruppe sich immer nur mit kleinen Gegnergruppen auseinandersetzen müssen.						
	Empfehlung: <i>Unsichtbarkeit</i> ist unverzichtbar, aber auch <i>Fürchterlicher Lachanfall</i> ist eine gute Wahl. <i>Spiegelbilder</i> ist eine starke Verteidigung und <i>Einfaches Trugbild</i> fügt deinen Illusionen Geräusche hinzu.						
	Empfehlung: <i>Schweben</i> lässt dich den Überblick über das Schlachtfeld erlangen oder bringt dich aus der Gefahrenzone. Solltest du das Schlachtfeld besser kontrollieren wollen, dann sieh dir <i>Spinnennetz</i> und <i>Unsichtbarkeit</i> an.						

4. Stufe	TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ZAUBERBUCH
	1W6 + KO	2 + IN	+1	—	+1	—	+2 Zauber
Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut deiner Wahl. Du solltest dabei ein für dich wichtiges Attribut wie Intelligenz bedenken, insbesondere falls es einen ungeraden Wert aufweist, da bei geraden Werten dein Attributsmodifikator steigt.							
Zauber: Du kannst jeweils einen weiteren Zauber des 2. Grades und einen Zauber des 1. Grades am Tag vorbereiten. Empfehlung: <i>Person vergrößern</i> , <i>Schweben</i> , <i>Seiltrick</i> , <i>Spinnennetz</i> und <i>Unsichtbarkeit</i> . Ferner solltest du Zauber, die nur in bestimmten Situationen zur Anwendung kommen, als Schriftrollen anfertigen – <i>Einfaches Trugbild</i> und <i>Klopfen</i> sind gute Kandidaten für Schriftrollenzauber.							

5. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ZAUBERBUCH
1W6 + KO	2 + IN	—	—	—	—	+2 Zauber

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. **Empfehlung:** Zauberfokus in deiner Lieblingsschule oder einer weiteren Schule, andernfalls Durchschlagende Zauber oder Zauber ausdehnen.

Bonustalent: Du erhältst ein Bonustalent, allerdings ist die Wahl auf ein Gegenstand-herstellen-Talent (mit dem du magische Gegenstände herstellen kannst; *GRW*, S. 112), ein Metamagisches Talent (mit dem du deine vorbereiteten Zauber modifizieren kannst; *GRW*, S. 112) oder Zaubermesterschaft (welches es dir gestattet, ein paar Zauber auch ohne Zauberbuch vorzubereiten) beschränkt. Trank brauen ist wahrscheinlich im niedrigen Stufenbereich das nützlichste Talent zur Herstellung von Gegenständen, so dass die restliche Gruppe über Zauber in Trankform verfügt. Sieh dir auch Wundersamen Gegenstand herstellen und Zauberstab herstellen an; das erste Talent ermöglicht es dir, eine Vielfalt nützlicher magischer Gegenstände herzustellen, während das zweite dir die Herstellung von Zauberstäben gestattet – den kosteneffizientesten magischen Gegenständen überhaupt.



Mit Erreichen der 8. Magierstufe erhältst du die Fähigkeit, ohne Aufschlag einen Zauber mit einem metamagischen Talent zu modifizieren, daher ziehe jetzt Gestenlos zaubern, Lautlos zaubern, Zauber ausdehnen und Zauberreichweite erhöhen in Erwägung.

Zauber: Du kannst zusätzlich einen Zauber des 3. Grades (zwei, falls deine Intelligenz 16 oder höher ist) am Tag vorbereiten. **Empfehlung:** *Fliegen*, *Has* oder *Magie bannen*. *Has* ermöglicht deiner Gruppe, öfter anzugreifen, was letztendlich effektiver sein kann als ein direkter Schadenszauber.



Empfehlung: *Monster herbeizaubern III*, *Schneesturm*, *Stinkende Wolke* und sogar *Geisterross* sind empfehlenswerte Optionen für den 3. Zaubergang. Wähle aus, was dir davon am besten gefällt.



Empfehlung: *Einflüsterung* ist nützlich, erfordert aber etwas Kreativität und dass du die Sprache der Zielkreatur beherrschst. *Sphäre der Unsichtbarkeit* eignet sich gut, um der Gruppe beim Umherschleichen zu helfen. *Windwand* ist eine gute Verteidigung gegen *Stinkende Wolke* und Projektilwaffen.



Empfehlung: *Fliegen* ist ein alles umwälzender Zauber, welcher Schutz vor Nahkämpfern bietet. *Has* dürfte deine Verbündeten begeistern. *Verlangsamten* eignet sich gut, um Gegner zu behindern. Ziehe auch Flächenzauber wie *Feuerbann* oder *Stinkende Wolke* in Betracht.

6. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ZAUBERBUCH
1W6 + KO	2 + IN	+1	+1	+1	+1	+2 Zauber

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 3. Grades und einen Zauber des 2. Grades am Tag vorbereiten. **Empfehlung:** *Standort vortäuschen* kann dich oder einen auf Nahkampf ausgerichteten Verbündeten schützen. *Schutzbereich gegen Böses/Chaotisches/Gutes/Ordnung* sind gute Zauber, wenn dir oft Kreaturen mit Verzauberungsangriffen begegnen. (Beachte, es sind vier unterschiedliche Zauber!)



Wenn die Gruppe unterwegs ist auf Entdeckungstour, dann achte darauf, in welcher Reihenfolge ihr marschiert. Als Magier bist du in der Regel in der Mitte am besten aufgehoben. Lass andere einen Raum als erste oder letzte betreten. Es lohnt sich, darauf zu achten, dass zwischen dir und potentieller Gefahr stets ein gut gerüsteter Verbündeter steht!

7. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ZAUBERBUCH
1W6 + KO	2 + IN	—	—	—	—	+2 Zauber

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.



Empfehlungen: Verstärkte Herbeizauberung, falls du das Talent Zauberfokus (Beschwörung) besitzt.



Empfehlungen: Zauberfokus (Illusion), Zauberfokus (Verzauberung) oder Mächtiger Zaubefokus, sofern du bereits das Talent Zaubefokus für eine dieser Schulen besitzt.



Empfehlungen: Verbesserter Vertrauter, falls du einen Vertrauten hast, andernfalls Zaubefokus oder Mächtiger Zaubefokus für die von dir am häufigsten eingesetzte Schule.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 4. Grades (zwei, falls deine Intelligenz 18 oder höher ist) und einen Zauber des 1. Grades am Tag vorbereiten.



Empfehlungen: *Schwarze Tentakel* können einen Kampf schnell beenden und sind besonders effektiv gegen feindliche Zauberkundige. *Monster herbeizaubern IV* ermöglicht dir, Schreckensaffen, Nashörner, Riesenwespen und mittelgroße Elementare herbeizaubern.



Empfehlungen: *Tödliches Phantom* kann einen Gegner augenblicklich töten. *Verwirrung* kann deine Gegner aufeinander hetzen. *Furcht* hilft dir, die gegnerischen Ränge aufzubrechen.



Empfehlungen: *Steinhaut* erfordert für jede Anwendung teuren Staub, ist zugleich aber ein sehr guter Verteidigungszauber. *Arkaner Blick* ist gut zum Spähen geeignet. *Entkräftung* schwächt große Gegner, ohne dass ihnen ein Rettungswurf gestattet ist. *Unverwundliche Sphäre* eignet sich gut, um Gefangene zu nehmen oder sich selbst zu schützen, sollte sich das Kampfglück wenden, aber auch *Eissturm* und *Eiswand* solltest du dir ansehen.

8. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ZAUBERBUCH
1W6 + KO	2 + IN	+1	—	+1	—	+2 Zauber
Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.						
Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 4. Grades und einen Zauber des 3. Grades am Tag vorbereiten.						
	Empfehlungen: Du erhältst die Fähigkeit Dimensionsschritt, mit der du über kurze Entfernungen teleportieren kannst. Da du dabei keine Gelegenheitsangriffe provozierst, kannst du damit Abstand zu gefährlichen Gegnern gewinnen oder einen Verbündeten auf dem Schlachtfeld in eine bessere Position bringe.					
	Empfehlungen: Du erhältst die Fähigkeit Unsichtbarkeitsfeld. Diese ermöglicht dir, dich für kurze Zeit unsichtbar zu machen. Im Gegensatz zum niedrigstufigeren Zauber <i>Unsichtbarkeit</i> kannst du angreifen oder zaubern, ohne deine Unsichtbarkeit zu brechen.					
	Empfehlungen: Du erhältst die Fähigkeit Metamagische Meisterschaft; diese lässt dich ein dir bekanntes metamagisches Talent auf einen Zauber anwenden, den du gerade wirkst (solltest du kein metamagisches Talent besitzen, dann wähle eines bei Erreichen der 9. Stufe). Diese Fähigkeit beeinflusst weder Zeitaufwand noch Grad des Zaubers. Du kannst diese Fähigkeit mit der 8. Magierstufe ein Mal am Tag und ein weiteres Mal am Tag pro weitere zwei Magierstufen jenseits der 8. Stufe nutzen. Diese Fähigkeit arbeitet mit einigen komplexen Regeln, lies dir Seite 112 des <i>Grundregelwerkes</i> hinsichtlich Metamagischer Talente durch, auf Seite 68 des <i>Grundregelwerkes</i> findest du die vollständige Beschreibung dieser Fähigkeit.					

9. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ZAUBERBUCH
1W6 + KO	2 + IN	—	+1	—	+1	+2 Zauber
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.						
Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 5. Grades (zwei, falls deine Intelligenz 20 oder höher ist) und einen Zauber des 2. Grades am Tag vorbereiten. Empfehlungen: Überlandflug und <i>Teleportieren</i> machen weite Reisen und Erkundungen für dich und deine Gruppe um einiges einfacher.						
	Empfehlungen: <i>Monster herbeizaubern V</i> , <i>Schwächerer Bindender Ruf</i> und <i>Todeswolke</i> sind sehr nützlich, doch der wichtigste Zauber auf diesem Grad ist <i>Teleportieren</i> – selbst wenn du ihn vielleicht nur nutzt, um in die Stadt zu teleportieren, um deine Ausrüstung aufzustocken.					
	Empfehlungen: <i>Person beherrschen</i> und <i>Schwachsinn</i> sind mächtige Kontrollzauber, während <i>Dauerhaftes Trugbild</i> eine vielseitige Illusion ist, die keine Konzentration erfordert, um sie aufrechtzuerhalten.					
	Empfehlungen: <i>Dauerhaftigkeit</i> lässt dich Zauber permanent auf die Gruppe wirken, ist aber kostspielig. <i>Energiewand</i> , <i>Magisches Gefäß</i> und <i>Telekinese</i> sind auch nicht zu verachten. <i>Telepathisches Band</i> erschafft eine Verbindung zwischen allen Gruppenmitgliedern, so dass man sich im Fall eines Angriffes auch einmal aufteilen kann.					

10. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ZAUBERBUCH
1W6 + KO	2 + IN	+1	—	+1	—	+2 Zauber
Bonustalent: Wie auf der 5. Stufe erhältst du ein weiteres Bonustalent auf der Kategorie Gegenstand herstellen, Metamagie oder Zaubermeisterschaft. Du verfügst nun über hinreichend Zaubergrade, um metamagische Talente nutzvoll einsetzen zu können. Ein schnelles <i>Magisches Geschoß</i> belegt zwar einen Zauberplatz des 5. Grades, allerdings könnten die zusätzlichen 5W4+5 Schadenspunkte neben deinen sonstigen Angriffen in einer Runde das Ruder herumreißen. Falls deine Verbündeten bereit sind, die Kosten deiner Arbeiten mitzutragen, dann überlege, Magische Waffen und Rüstungen herstellen zu wählen und ihre Ausrüstung zu verbessern.						
Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 5. Grades und einen Zauber des 4. Grades am Tag vorbereiten.						

11. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ZAUBERBUCH
1W6 + KO	2 + IN	—	—	—	—	+2 Zauber
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.						
Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 6. Grades (zwei, falls deine Intelligenz 22 oder höher ist) und einen weiteren Zauber des 3. Grades am Tag vorbereiten. Empfehlungen: <i>Mächtiges Magie bannen</i> ist ein wunderbarer Gegenzauber angesichts der zauberwirkenden Gegner, auf die du in diesem Stufenbereich stoßen wirst.						
	Empfehlungen: <i>Bindender Ruf</i> ist wunderbar und viele Kreaturen, welche du damit beschwören kannst, können selbst zaubern. <i>Monster herbeizaubern VI</i> ist ebenfalls eine exzellente Wahl.					
	Empfehlungen: <i>Masseneinflüsterung</i> kann Begegnungen mit einer großen Anzahl Gegner stark vereinfachen. <i>Vorbestimmtes Trugbild</i> erfordert keine Konzentration und beschäftigt Gegner längere Zeit, während du etwas anderes machst. <i>Schattenreise</i> ist geeignet, um neue Orte zu besuchen, wenn <i>Teleportieren</i> zu gefährlich wäre.					
	Empfehlungen: <i>Notfall</i> passt wunderbar zu diversen Bannzaubern und Zaubern für besondere Gelegenheiten, so dass du im Grunde den perfekten Zauber im perfekten Moment wirken kannst. <i>Kugelblitz</i> kann mehrere Gegner eingesetzt werden und trifft niemals deine Verbündeten. <i>Kräftige Hand</i> ist ein starker Verteidigungszauber und kann sogar zu Anstürmen genutzt werden, um Gegner über Klippen und Mauerbrüstungen zu stoßen.					

12. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ZAUBERBUCH
1W6 + KO	2 + IN	+1	+1	+1	+1	+2 Zauber

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.

Angriffsbonus: Da dein GAB nun +6 beträgt, erhältst du einen zweiten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du Volle Angriffe ausführt (siehe Seite 122). Alle Boni auf deinen GAB kommen auch bei diesem Angriff zum Tragen.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 6. Grades und einen Zauber des 5. Grades am Tag vorbereiten.

13. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ZAUBERBUCH
1W6 + KO	2 + IN	—	—	—	—	+2 Zauber

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. **Empfehlung:** Zaubereffekt maximieren; damit kannst du einige niedrigstufige Zauber optimieren.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 7. Grades (zwei, falls deine Intelligenz 24 oder höher ist) und einen Zauber des 4. Grades am Tag vorbereiten. **Empfehlungen:** *Mächtiges Teleportieren* verfehlt niemals das Ziel. *Begrenzter Wunsch* ermöglicht dir, fast jeden niedrigstufigeren Zauber nachzuahmen, und ist großartig, falls du einen erforderlichen Zauber nicht vorbereitet hast.



Empfehlungen: *Monster herbeizaubern VII* ist ein Muss.



Empfehlungen: *Projiziertes Ebenbild* ist ein guter Zauber, mit dem du um Ecken herum oder aus der Tarnung heraus angreifen kannst.



Empfehlungen: *Schwerkraft umkehren* und *Mächtiger Arkaner Blick* sind sehr effektiv.

14. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ZAUBERBUCH
1W6 + KO	2 + IN	+1	—	+1	—	+2 Zauber

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 7. Grades und einen Zauber des 6. Grades am Tag vorbereiten. **Empfehlung:** Erkenntniszauber wie *Ausspähen* und Bannmagiezauber wie *Antimagisches Feld* und *Mächtiges Magie bannen* runden dein Repertoire ab und eignen sich ferner gut, um sie als Schriftrollen für Notfälle anzufertigen.



Wenn du zu einem höherstufigen Magier wirst und zusätzliche Zauber höheren Grades am Tag erlangst, dann vergiss nicht, dass du mittels metamagischer Talente Zauber niedrigeren Grades ebenso effektiv machen kannst wie solche höheren Grades.

15. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ZAUBERBUCH
1W6 + KO	2 + IN	—	+1	+1	—	+2 Zauber

Feats: You gain another feat.

Bonus Feat: As at 5th level, you gain another bonus feat: item creation, metamagic, or Spell Mastery.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 8. Grades (zwei, falls deine Intelligenz 26 oder höher ist) und einen Zauber des 5. Grades am Tag vorbereiten. **Empfehlungen:** *Irrgarten* (erlaubt keinen Rettungswurf), *Regenbogenwand* (sehr gute Verteidigung) und *Klon* (ein Lebensretter im wahrsten Sinne des Wortes). Mittels *Sonnenstrahl* kannst du einer großen Anzahl an Gegnern den Zustand Blind verleihen und Untote leicht vernichten, während *Unwiderstehlicher Tanz* oder *Drachengestalt III* eher auf einzelne Ziele zur Anwendung kommen.



Empfehlungen: *Irrgarten* setzt Gegner fest, ohne dass sie dem Effekt mit einem Rettungswurf widerstehen können!



Empfehlungen: *Unwiderstehlicher Tanz* erniedrigt einen Gegner und macht ihn für wenigstens 1 Runde kampfunfähig.



Empfehlungen: *Geballte Faust* bietet Deckung und kann zudem Gegner stoßen und angreifen.

16. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ZAUBERBUCH
1W6 + KO	2 + IN	+1	—	+1	—	+2 Zauber

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 8. Grades und einen Zauber des 7. Grades am Tag vorbereiten. **Empfehlungen:** *Beliebiges verwandeln*; alternativ kannst du auch dein Repertoire an Zaubern niedriger Grade mit Zaubern wie *Dimensionsschloss*, *Wände passieren* und *Zungen ergänzen*.



17. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ZAUBERBUCH
1W6 + KO	2 + IN	—	—	—	—	+2 Zauber

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 9. Grades (zwei, falls deine Intelligenz 28 oder höher ist) und einen Zauber des 6. Grades am Tag vorbereiten. Du hast nun Zugang zu den mächtigsten Zaubern im Spiel und verfügst über viele Optionen hinsichtlich Angriffszaubern, Verteidigungszaubern und nützlicher Magie. **Empfehlungen:** *Magische Auftrennung* kann feindliche Magie zerfetzen, *Monster herbeizaubern IX* kann äußerst mächtige, entbehrliche Diener herbeizaubern und *Zeitstopp* gibt dir mehrere Runden, um unglaubliche Zauberkombinationen zu wirken. Und vergiss nicht *Wunsch* – der Zauber kostet zwar bei jeder Anwendung 25.000 GM, kann aber beinahe alles erzielen.

18. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ZAUBERBUCH
1W6 + KO	2 + IN	+1	+1	+1	+1	+2 Zauber

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 9. Grades und einen Zauber des 8. Grades am Tag vorbereiten. **Empfehlung:** *Meteoritenschwarm* ist ein guter Zauber, welcher zudem eine große Fläche betrifft – sein Hauptnachteil besteht darin, dass er Feuerschaden verursacht, gegen den viele Monster dieses Stufenbereichs immun sind. *Regenbogensphäre* ist eine wunderbare Verteidigung, welche betreten und verlassen kannst, ohne Schaden zu nehmen.

19. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ZAUBERBUCH
1W6 + KO	2 + IN	—	—	—	—	+2 Zauber

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 9. Grades und einen Zauber des 7. Grades am Tag vorbereiten. Da du nun drei Zauber des 9. Grades pro Tag wirken kannst, muss jeder weitere Zauber dieses Grades in deinem Zauberbuch auf irgendeine Weise nützlich sein.

20. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	ZAUBERBUCH
1W6 + KO	2 + IN	+1	—	+1	—	+2 Zauber

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.

Bonustalent: Wie auf der 5. Stufe erhältst du ein Bonustalent aus der Kategorie Gegenstand herstellen, Metamagie oder Zaubermeisterschaft.



Deine Beschwörerfähigkeit der 1. Stufe *Charme des Beschwörers* erhält eine Verbesserung: Du kannst nun einen *Monster herbeizaubern*-Zauber dauerhaft wirken und so einen dauerhaften Diener erhalten – diese Fähigkeit kann immer nur auf einen Zauber angewandt werden.



Empfehlungen: Deine Illusionistenfähigkeit der 1. Stufe *Ausgedehnte Illusion* erhält eine Verbesserung: Du kannst nun einen Illusionszauber dauerhaft wirken, so dass er weiterbesteht, wenn deine Konzentration endet – du kannst aber immer nur eine Illusion auf diese Weise erhalten.

Zauber: Du kannst jeweils zusätzlich einen Zauber des 9. Grades und einen Zauber des 8. Grades am Tag vorbereiten.

MÖNCH

Mönche sind perfekt trainierte Kampfkünstler und nahezu konkurrenzlose Akrobaten. Die große Vielfalt an Klassenfähigkeiten ermöglicht es dir, einen waffenlosen Krieger oder einen schnell zuschlagenden Meister einfacher, aber tödlicher Waffen zu spielen.



KAMPFKÜNSTLER
(SEITE 20)



MANÖVERSPEZIALIST
(SEITE 23)

GESINNUNG

Du musst über eine rechtschaffene Gesinnung verfügen.

TREFFERWÜRFEL

Dein TW ist ein W8. Auf der 1. Stufe besitzt du 8 Trefferpunkte plus deinen Konstitutionsmodifikator.



GRUND-ANGRIFFS+BONUS

Dein GAB ist +0, steigt aber mit fast jeder Stufe. Schlaghagel macht deine Angriffe wirkungsvoller.

RETTUNGSWÜRFEL

Mönche unterziehen sich einem ausgiebigen Training von Körper und Geist.

REFLEX +2

Dein Reflexwurfbonus ist +2 plus dein Geschicklichkeitsmodifikator.

WILLEN +2

Dein Willenswurfbonus ist +2 plus dein Weisheitsmodifikator.

ZÄHIGKEIT +2

Dein Zähigkeitswurfbonus ist +2 plus dein Konstitutionsmodifikator.

ATTRIBUTSWERTE

Mönche greifen auf viele Attribute zurück und neigen daher zu Ausgeglichenheit. Oft hat aber Stärke Priorität, damit sie härter zuschlagen können, und Weisheit, um besser auszuweichen zu können und um mehr Ki zu erhalten. Da Mönche keine Rüstung tragen, benötigen sie hohe Geschicklichkeit und Konstitution, um weniger oft getroffen zu werden, bzw. bei einem Treffer nicht gleich ausgeschaltet zu werden.

TIPP

Sorge dich nicht zu sehr wegen Intelligenz und Charisma, allerdings wäre dir ein Intelligenzwert von wenigstens 13 nützlich, um die Voraussetzungen für manche mächtigen Talente zu erfüllen.

FERTIGKEITEN

Das rigorose Training eines Mönchs lässt ihn in Fertigkeiten glänzen, welche Stärke und/oder einen scharfen Verstand erfordern. Deine Gruppe wird sich oft auf dich verlassen, dass du die Motive anderer erkennst und ihnen bei der Bekämpfung ihrer Gegner hilfst.



FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE

4 + Intelligenzmodifikator

Klassenfertigkeiten des Mönchs

Akrobatik	Klettern
Auftreten	Motiv erkennen
Beruf	Reiten
Einschüchtern	Schwimmen
Entfesselungskunst	Wahrnehmung
Handwerk	Wissen (Geschichte, Religion)
Heimlichkeit	

- Investiere einen Fertigkeitensrang in Akrobatik, um dich besser um Hindernisse und Gegner herumzubewegen.
- Investiere einen Fertigkeitensrang in Klettern oder Schwimmen, um deine hohe Stärke auszunutzen und effizienter voranzukommen.
- Investiere einen Fertigkeitensrang in Wahrnehmung, um Gegner zu entdecken, bevor sie dich überraschen können.
- Nutze deine hohe Weisheit, indem du einen Fertigkeitensrang in Motiv erkennen investierst, so dass du die Lügen anderer durchschauen kannst.



Vergiss nicht, wenn du wenigstens 1 Fertigkeitensrang in eine Klassenfertigkeit investierst, erhältst du einen zusätzlichen Bonus von +3 für diese Fertigkeit, um deine Ausbildung zu repräsentieren.

Auf der 1. Stufe kannst du maximal 1 Fertigkeitensrang pro Fertigkeit investieren. Solltest du einen Menschen spielen, erhältst du einen zusätzlichen Fertigkeitensrang pro Stufe (die 1. Stufe

UMGANG MIT WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Du bist im Umgang mit einer bescheidenen Anzahl einfacher Waffen, Kriegswaffen und exotischer Waffen geübt. Viele davon kannst du im Rahmen deiner Fähigkeit Schlaghagel nutzen. Es wäre von Vorteil, wenn eine oder zwei deiner Waffen eine andere Art von Schaden verursachen, als dies deine Waffenlosen Schläge tun, daher nutze ein Kama oder Siangham. Wähle auch eine Fernkampfwaffe; du magst in erster Linie ein Frontkämpfer sein, dennoch kann es passieren, dass du auf Fernkampf angewiesen bist, weil du an einen Gegner nicht herankommst.

Vergiss Rüstungen und Schilde, da du nicht in ihrem Gebrauch unterwiesen wurdest und sie zudem viele deiner Klassenfähigkeiten stören würden.

TALENTE

Mönche erhalten recht oft Bonustalente: Sie erhalten ein Bonustalent auf der 1. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen. Zudem vergrößert sich ihre Auswahl an Talenten, wenn sie Stufen aufsteigen.



**DU ERHÄLTST AUF DER 1. STUFE ZWEI TALENTE
DREI, FALLS DU EIN MENSCH BIST**

Abhärtung	Mehr Trefferpunkte schaden nie – addiere 3 TP auf deinen Gesamtwert plus 1 TP für jeden Trefferwürfel jenseits des 3. TW, den du besitzt. (GRW, S. 113)
Flinke Manöver	Solltest du eine hohe Geschicklichkeit besitzen, ermöglicht dir dieses Talent, effektive Kampfmanöver auszuführen. (GRW, S. 122)
Verbesserte Initiative	Du erhältst einen Bonus von +4 auf Initiativwürfe wodurch du deinen Betäubenden Schlag einsetzen kannst, bevor die Gegner agieren können. (GRW, S. 132)
Waffenfokus	Erhalte einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit deiner Hauptwaffe. Du solltest dieses Talent wählen, um deine Waffenlosen Schläge zu verbessern. (GRW, S. 135)

Empfehlung: Ziehe ferner die Talente Behände Bewegung und Blind kämpfen in Betracht (beide GRW, S. 120).

	Empfehlung: Ausweichen (GRW, S. 119), Improvisierter Nahkampf (GRW, S. 124) oder Kampfreflexe (GRW, S. 124).
	Empfehlung: Geschosse abwehren (GRW, S. 122), Skorpionstachel (GRW, S. 130) oder Verbesserter Ringkampf (GRW, S. 133).

Klassenmerkmale

Betäubender Schlag: Du erhältst das Bonustalent Betäubender Schlag. Wenn du mit diesem besonderen waffenlosen Angriff einem Gegner Schaden zufügst, muss dieser einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + deine ½ Charakterstufe (Minimum 1) + deinen Weisheitsmodifikator ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, ist der Gegner für 1 Runde (d.h. bis du wieder am Zug bist) betäubt. Ein betäubter Gegner lässt alles fallen, was er in Händen hält, kann keine Aktionen ausführen, verliert seinen GE-Bonus auf seine RK und erleidet einen zusätzlichen Malus von -2 auf seine RK. Wenn du weitere Stufen erlangst, kannst du mit diesem Talent deinem Ziel noch weitere, es behindernde Zustände verleihen.

Rüstungsklassenbonus: Solange ein Mönch keine Rüstung trägt, addiert er seinen Weisheitsmodifikator auf seine Rüstungsklasse (RK). Dieser Bonus (und weitere Rüstungsklassenboni, welche er mit höheren Stufen erlangt), kommt sogar gegen Berührungsangriffe zur Anwendung und wenn er auf dem falschen Fuß angetroffen wird.

Schlaghagel: Statt ein Mal anzugreifen, kannst du als Volle Aktion zwei Mal angreifen (jeder Angriff erhält dabei einen Malus von -1). Wenn du weitere Stufen aufsteigst, erhältst du zusätzliche Angriffe, Boni anstelle von Mali auf die Angriffswürfe und verursacht potentiell höheren Schaden (GRW, S. 70).

Waffenloser Schlag: Du kannst wirksam mit Fäusten zuschlagen und üble Tritte anbringen, selbst wenn du die Hände voll hast. Wenn du triffst, verursachst du 1W6 Schadenspunkte. Dieser Grundschaden steigt, wenn du weitere Stufen aufsteigst, bis du schließlich mehr Schaden verursachst als ein Zweihänder.

TIPP

Alle diese Klassenmerkmale werden mächtiger, wenn du Stufen hinzugewinnst, also habe Geduld, selbst wenn dir vielleicht der Kampfrausch eines Barbaren oder die Fähigkeit Böses niederstrecken eines Paladins auf der 1. Stufe als machtvoller erscheinen.

EMPFOHLENE STARTAUSRÜSTUNG

Mönche besitzen zu Spielbeginn 35 GM.

Kampfkünstler:

Kampfstab, Kama (2), Sai (2), Siangham (2), Schuriken (20), Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Sonnenzepter, Wasserschlauch; Preis 23 GM (12 GM übrig); Gewicht 25 Pfd. (mittelgroß) oder 14 Pfd. (klein).

Manöverspezialist:

Kama, Nunchaku, Wurfspeer (4), Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Seidenseil (15 m), Sonnenzepter, Wasserschlauch; Preis 25 GM (10 GM übrig); Gewicht 28 Pfd. (mittelgroß) oder 15 Pfd. (klein).

BONUS FÜR BEVORZUGTE KLASSE

Pro Stufe als Mönch erhältst du:

+1 auf deine Gesamt-TP

Zusätzliche Trefferpunkte helfen dir, im Kampf zu überleben.

ODER

+1 Fertigsrangs

Lege dir zusätzliche Fertigkeiten zu.





STUFENAUFSTIEG

Die nächsten Seiten erklären dir die Fähigkeiten, die du mit der 2. Stufe und weiteren Stufen erlangst. Manche dieser Fähigkeiten sind nur Zusätze zu deinen Fähigkeiten der 1. Stufe und werden ganz zu Beginn aufgeführt: zusätzliche Trefferpunkte und Fertigkeitensränge, höhere Schlaghagelangriffe und -boni und Erhöhungen deines Grundangriffsbonus, deines Reflexwurfbonus, deines Willenswurfbonus und deines Zähigkeitswurfbonus.

Diese Informationen findest du auch in Tabelle 3-13 auf den Seite 70 des Grundregelwerkes.



KAMPFKÜNSTLER
(SEITE 20)



MANÖVERSPEZIALIST
(SEITE 23)

Stufenaufstiege gestalten sich als Mönch verhältnismäßig gradlinig, es gilt allerdings ein paar Dinge zu beachten. Wenn du dich auf Talente konzentrierst, die einen bestimmten Aspekt deines Charakters verbessern ist dies effektiver als mit einer breiten Auswahl an Talenten verschiedene Stile abdecken zu wollen. Suche außerdem nach Ausrüstung und magischen Gegenständen die deine Rüstungsklasse und deine Angriffe bestmöglich verstärken. Da du keine Rüstung benutzen kannst bieten die Amulette und Ringe einen einfachen Weg deine Verteidigung zu verbessern.

2. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	SCHLAGHAGEL
1W8 + KO	4 + IN	+1	+1	+1	+1	+0/+0

Deine Trefferpunkte steigen um 1W8 + deinen Konstitutionsmodifikator. Im Gegensatz zur 1. Charakterstufe musst du nun diese TP auswürfeln.

Du erhältst eine Anzahl an Fertigkeitensränge in Höhe deines Intelligenzmodifikators +4; solltest du ein Mensch sein, dann vergiss deinen Bonusfertigkeitensrang pro Stufe nicht.

Dein Grundangriffsbonus, Reflex-, Willens- und Zähigkeitswurfbonus steigen jeweils um 1.

Bonustalent: Du erhältst ein weiteres Mönchstalent.

Entrinnen: Sollte dir gegen einen Zauber oder Effekt ein Reflexwurf gelingen, welcher normalerweise in diesem Fall nur ½ Schaden verursachen würden, erleidest du gar keinen Schaden.

3. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	SCHLAGHAGEL
1W8 + KO	4 + IN	+1	—	—	—	+1/+1

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Zur Wahl stehen im Grunde dieselben Talente, aus denen du mit der 1. Stufe bereits gewählt hast. Dein höherer Grundangriffsbonus eröffnet dir aber weitere Möglichkeiten:



Empfehlung: Sollte deine Intelligenz 13 oder höher sein, dann ziehe Defensive Kampfweise in Betracht; dieses Talent hebt bei Einsatz nicht nur deine RK, sondern ist auch eine Voraussetzung für machtvollen Kampfmanövertalente.



Empfehlung: Heftiger Angriff; dein höherer GAB gleich den Malus aus und du kannst mit Zweihandwaffen wie z.B. einem Kampfstab deutlich mehr Schaden austeilen.

Manövertraining: Zur Berechnung deines Kampfmanöverbonus kannst du nun deinen GAB durch deine Mönchsstufe ersetzen. Dies ist besonders wichtig für Manöverspezialisten.

Ruhiger Geist: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Verzauberungseffekte.

Schnelle Bewegung: Du kannst dich schneller bewegen als andere Angehörige deines Volkes – deine Grundbewegungsrate steigt um +3.

4. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	SCHLAGHAGEL
1W8 + KO	4 + IN	+1	+1	+1	+1	+2/+2

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut deiner Wahl. Du solltest dabei ein für dich wichtiges Attribut wie Stärke bedenken, insbesondere falls es einen ungeraden Wert aufweist, da bei geraden Werten dein Attributmodifikator steigt.

Anstieg des Waffenlosen Schlagschadens: Deine Waffenlosen Schläge verursachen nun 1W8 Schadenspunkte und entsprechen somit einem Schweren Streitkolben.

Ki-Vorrat: Du erhältst einen täglichen Vorrat an Ki-Punkten, welche du nutzen kannst, um deine Bewegungsrate zu erhöhen, einen zusätzlichen Angriff auszuführen oder deine Rüstungsklasse dramatisch zu erhöhen. Diese Fähigkeit gestattet dir auch, zunehmend schwierigere Arten an Schadensreduzierung zu durchdringen – mit der 4. Stufe umgehen deine waffenlosen Angriffe Schadensreduzierung, als handle es sich um magische Waffen. Wenn du weitere Mönchsstufen erlangst, wirst du mehrere Fähigkeiten erhalten, welche Ki nutzen. Vergiss nicht, dass du einen zusätzlichen Ki-Punkt mit jeder folgenden geraden Stufe als Mönch erhältst, beginnend mit der 6. Stufe.

Rüstungsklassenbonus: Wenn du keine Rüstung trägst, steigen deine Rüstungsklasse und deine Kampfmanöververteidigung um jeweils 1.

Sturz abbremsen (6 m): Wenn du an einer Wand oder anderen Oberfläche entlang hinabstürzt, kannst du deinen Fall verlangsamen; ziehe bei der Schadensberechnung 6 m von der Gesamthöhe ab, welche du gestürzt bist.

5. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	SCHLAGHAGEL
1W8 + KO	4 + IN	—	—	—	—	+3/+3

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. **Empfehlung:** Sollten dir öfters die *Ki*-Punkte ausgehen, dann sieh dir Zusätzliches *Ki* an.

Hochsprung: Dein Fähigkeit, mittels der Fertigkeit Akrobatik zu springen, verbessert sich deutlich, zudem kannst du *Ki* einsetzen, um auf derartige Fertigkeitswürfe einen großen Bonus zu erhalten.

Reinheit des Körpers: Du wirst gegen alle natürlichen, magischen und übernatürlichen Krankheiten immun.

6. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	SCHLAGHAGEL
1W8 + KO	4 + IN	+1	+1	+1	+1	+4/+4/-1

Bonustalent: Du erhältst ein weiteres Mönchstalent und die Liste der wählbaren Talente wächst.

Schlaghagel: Wenn du Schlaghagel nutzt, erhältst du einen zusätzlichen Angriff.

Schnelle Bewegung: Deine Bewegungsrate steigt um zusätzliche 3 m pro Runde.

Sturz abbremsen (9 m): Die Höhe, aus welcher du sicher stürzen kannst, steigt um 3 m.

7. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	SCHLAGHAGEL
1W8 + KO	4 + IN	+1	—	—	—	+5/+5/+0

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Ki-Vorrat (Kaltes Eisen und Silber): Deine Waffenlosen Schläge werden nun behandelt, als wären sie Waffen aus Kaltem Eisen und Silber hinsichtlich des Überwindens von Schadensreduzierung.

Unversehrtheit des Körper: Wenn du 2 *Ki*-Punkte aufwendest, kannst du bei dir eine Anzahl von Schadenspunkten in Höhe deiner Mönchsstufe heilen. Diese Fähigkeit ist sehr nützlich in einem Notfall oder wenn du unter Blutungsschaden leidest, da dieser durch Heilungseffekte aufgehoben wird.



Ein Mönch verliert seinen besonderen Mönchsbonus auf die Rüstungsklasse, sollte er Bewegungsunfähig oder Hilflos werden, wenn er eine Rüstung trägt oder einen Schild führt, bzw. mittlere oder schwerere Last trägt.

8. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	SCHLAGHAGEL
1W8 + KO	4 + IN	+1	+1	+1	+1	+6/+6/+1/+1

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.

Angriffsbonus: Da dein GAB nun +6 beträgt, erhältst du einen zweiten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du Volle Angriffe ausführst (siehe Seite 122). Alle Boni auf deinen GAB kommen auch bei diesem zweiten Angriff zum Tragen.

Anstieg des Waffenlosen Schlagschadens: Deine Waffenlosen Schläge verursachen nun 1W10 Schadenspunkte und entsprechen somit einer Zweihändigen Keule.

Rüstungsklassenbonus: Wenn du keine Rüstung trägst, steigen deine Rüstungsklasse und deine Kampfmanöververteidigung um jeweils 1.

Schlaghagel: Wenn du Schlaghagel nutzt, erhältst du einen zusätzlichen Angriff.

Sturz abbremsen (12 m): Die Höhe, aus welcher du sicher stürzen kannst, steigt um 3 m.

9. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	SCHLAGHAGEL
1W8 + KO	4 + IN	—	—	—	—	+7/+7/+2/+2

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. **Empfehlung:** Dein GAB beträgt nun +6, wodurch dir mehrere attraktive Talente zur Wahl stehen. Ausfallschritt ist eine gute Wahl für viele Mönche, da Schlaghagel sehr wichtig ist und dieses Talent ihnen zusätzliche Reichweite gibt, man also noch mehr Gegner mittels Schlaghagel erreichen kann.

Empfehlungen: Mächtiger Ansturm und Mächtiger Ringkampf sind beides exzellente Talente. Solltest du bereits Defensive Kampfweise gewählt haben, kannst du wahrscheinlich auch Mächtiges Entwaffnen und Mächtiges Zu-Fall-bringen wählen.

Schnelle Bewegung: Deine Bewegungsrate steigt um zusätzliche 3 m pro Runde.

Verbessertes Entrinnen: Du erleidest nicht nur keinen Schaden mehr im Fall der meisten gelungenen Reflexwürfe, sondern auch nur noch ½ Schaden, sollte dir der Rettungswurf misslingen.

10. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	SCHLAGHAGEL
1W8 + KO	4 + IN	+1	+1	+1	+1	+8/+8/+3/+3

Bonustalent: Du erhältst ein weiteres Mönchstalent.

Ki-Vorrat (Rechtschaffen): Deine Waffenlosen Schläge werden nun zusätzlich behandelt, als wären sie Waffen mit rechtschaffener Gesinnung hinsichtlich des Überwindens von Schadensreduzierung.

Sturz abbremsen (15 m): Die Höhe, aus welcher du sicher stürzen kannst, steigt um 3 m.

11. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	SCHLAGHAGEL
1W8 + KO	4 + IN	+1	—	—	—	+9/+9/+4/+4/-1

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. **Empfehlung:** Dein GAB beträgt nun +8, du kannst Verbesserter Kritischer Treffer wählen; dies ist ein sehr nützliches Talent angesichts der hohen Anzahl an Angriffen, die du pro Runde ausführen kannst.

Diamantkörper: Du wirst immun gegen alle Gifte und bist somit vor einer der häufigsten Ursachen für Attributsschaden geschützt.

Schlaghagel: Wenn du Schlaghagel einsetzt, erhältst du einen weiteren Angriff.

12. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	SCHLAGHAGEL
1W8 + KO	4 + IN	+1	+1	+1	+1	+10/+10/+5/+5/+0

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut

Anstieg des Waffenlosen Schlagschadens: Deine Waffenlosen Schläge verursachen nun 2W6 Schadenspunkte und entsprechen somit einem Zweihänder.

Rüstungsklassenbonus: Wenn du keine Rüstung trägst, steigen deine Rüstungsklasse und deine Kampfmanöververteidigung um jeweils 1.

Schnelle Bewegung: Deine Bewegungsrate steigt um zusätzliche 3 m pro Runde.

Sturz abbremsen (18 m): Die Höhe, aus welcher du sicher stürzen kannst, steigt um 3 m.

Weiter Schritt: Du kannst Ki-Punkte aufwenden um kurze Strecken mittels Teleportation zurückzulegen.



Zu den wichtigsten Klassenmerkmalen des Mönchs gehört sein Können mit Kampfmanövern. Darunter versteht man Schlachtfeldtaktiken wie einen Gegner zu entwaffnen, in den Ringkampf zu verwickeln oder zu Fall zu bringen. Siehe auch Seite 132.

13. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	SCHLAGHAGEL
1W8 + KO	4 + IN	—	—	—	—	+11/+11/+6/+6/+1

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Diamantseele: Du erhältst Zauberresistenz in Höhe deiner Mönchsstufe +10. Etwa 50% aller gegen dich gewirkter Zauber scheitern automatisch, dies wird aber auch von der Zauberstufe des Zauberwirkers beeinflusst.

14. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	SCHLAGHAGEL
1W8 + KO	4 + IN	+1	+1	+1	+1	+12/+12/+7/+7/+2

Bonustalent: Du erhältst ein weiteres Mönchstalent.

Sturz abbremsen (21 m): Die Höhe, aus welcher du sicher stürzen kannst, steigt um 3 m.

15. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	SCHLAGHAGEL
1W8 + KO	4 + IN	+1	—	—	—	+13/+13/+8/+8/+3/+3

Angriffsbonus: Da dein GAB nun +11 beträgt, erhältst du einen dritten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du Volle Angriffe ausführt (siehe Seite 122). Alle Boni auf deinen GAB kommen auch bei diesem zweiten Angriff zum Tragen.

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent; du hast weitere Kritischer-Treffer-Talente zur Auswahl.

Schlaghagel: Wenn du Schlaghagel einsetzt, erhältst du einen weiteren Angriff.

Schnelle Bewegung: Deine Bewegungsrate steigt um zusätzliche 3 m pro Runde.

Vibrierende Handfläche: Du kannst eine Kreatur mit einem einzigen Schlag töten (GRW, S. 72).

16. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	SCHLAGHAGEL
1W8 + KO	4 + IN	+1	+1	+1	+1	+14/+14/+9/+9/+4/+4/-1

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut

Anstieg des Waffenlosen Schlagschadens: Deine Waffenlosen Schläge verursachen nun 2W8 Schadenspunkte und entsprechen somit einer übergroßen Zweihändigen Keule.

Ki-Vorrat (Adamant): Deine Waffenlosen Schläge werden nun zusätzlich behandelt, als wären sie Waffen aus Adamant hinsichtlich des Überwindens von Schadensreduzierung.

Rüstungsklassenbonus: Wenn du keine Rüstung trägst, steigen deine Rüstungsklasse und deine Kampfmanöververteidigung um jeweils 1.

Schlaghagel: Wenn du Schlaghagel einsetzt, erhältst du einen weiteren Angriff.

Sturz abbremsen (24 m): Die Höhe, aus welcher du sicher stürzen kannst, steigt um 3 m.



Ehemalige Mönche: Sollte sich die Gesinnung eines Mönchs zu einer nicht-rechtschaffenen Gesinnung ändern, kann er keine weiteren Stufen als Mönch mehr erlangen, behält aber seine bisherigen Mönchsfähigkeiten bei. Besprich mit deinem SL, welche Handlungen er als schwerwiegend genug erachtet, um einen Gesinnungswechsel auszulösen.

17. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	SCHLAGHAGEL
1W8 + KO	4 + IN	—	—	—	—	+15/+15/+10/+10/+5/+5/+0

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Sprache von Sonne und Mond: Du bist nun imstande, mit jeder lebenden Kreatur zu kommunizieren.

Zeitloser Körper: Du bist nun im Grunde gegen Alterung immun. Dies ist eine interessante Fähigkeit, sollte die Kampagne sich über viele Jahre innerhalb der Spielwelt hinziehen, ansonsten wird sie dir aber wohl wenig Nutzen bringen.

18. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	SCHLAGHAGEL
1W8 + KO	4 + IN	+1	+1	+1	+1	+16/+16/+11/+11/+6/+6/+1

Bonustalent: Du erhältst ein weiteres Mönchtalent.

Schnelle Bewegung: Deine Bewegungsrate steigt um zusätzliche 3 m pro Runde.

Sturz abbremsen (27 m): Die Höhe, aus welcher du sicher stürzen kannst, steigt um 3 m.

19. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	SCHLAGHAGEL
1W8 + KO	4 + IN	+1	—	—	—	+17/+17/+12/+12/+7/+7/+2

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Körper lösen: Du kannst ätherisch werden, indem du Ki aufwendest; dies macht dich unsichtbar und verleiht dir die Gabe, wie ein Geist durch Wände zu gehen.

20. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	SCHLAGHAGEL
1W8 + KO	4 + IN	+1	+1	+1	+1	+18/+18/+13/+13/+8/+8/+3

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut

Anstieg des Waffenlosen Schlagschadens: Deine Waffenlosen Schläge verursachen nun 2W10 Schadenspunkte und entsprechen somit keiner normalen Waffe mehr.

Perfektes Selbst: Du lässt deine körperlichen Einschränkungen hinter dir zurück und wirst nun behandelt, als wärest du ein **Externar** (eine Kreatur von einer anderen Ebene). Zudem ignorierst du fortan die ersten 10 Schadenspunkte, die dir mittels nicht-chaotischer Waffen zugefügt werden.

Rüstungsklassenbonus: Wenn du keine Rüstung trägst, steigen deine Rüstungsklasse und deine Kampfmanöververteidigung um jeweils 1.

Sturz abbremsen (Jede Distanz): Du kannst nun jede beliebige Distanz fallen, ohne Schaden zu nehmen, solange der Sturz an einer flachen Oberfläche entlang erfolgt.



Im Gegensatz zu anderen Externaren kann ein Mönch der 20. Stufe immer noch von den Toten zurück ins Leben geholt werden, als wäre er ein Angehöriger seiner früheren Kreaturenart.

Paladin

Paladine sind edle Krieger, welche göttliche Macht gegen das Chaos und das Böse ins Gefecht führen. Dein Paladin könnte ein mächtiger Kreuzfahrer mit einer gesegneten Waffe oder ein glorreicher Ritter im Sattel eines majestätischen Streitrosses sein.



KREUZFAHRER
(SEITE 21)



RITTER
(SEITE 23)

GESINNUNG

Alle Paladine müssen eine rechtschaffen gute Gesinnung aufweisen.

TREFFERWÜFEL

Dein TW ist ein W10. Auf der 1. Stufe besitzt du 10 Trefferpunkte plus deinen Konstitutionsmodifikator



GRUND- ANGRIFFS- BONUS

Dein GAB ist +1 und steigt mit jeder Stufe.

RETTUNGSWÜFEL

Ein Paladin muss im Angesicht des Bösen körperliche und geistige Stärke beweisen.

REFLEX +0

Dein Reflexwurfbonus ist +0 plus dein Geschicklichkeitsmodifikator.

WILLEN +2

Dein Willenswurfbonus ist +2 plus dein Weisheitsmodifikator.

ZÄHIGKEIT +2

Dein Zähigkeitswurfbonus ist +2 plus dein Konstitutionsmodifikator.

ATTRIBUTSWERTE

Eine hohe Stärke lässt dich im Nahkampf hohen Schaden verursachen, während eine hohe Konstitution dich am Leben erhalten kann. Deine magischen Kräfte basieren auf deinem Charisma, daher solltest du auch dieses Attribut nicht vernachlässigen.



Ritter: Falls du einen Ritter spielst, dann achte auf einen wenigstens durchschnittlichen Geschicklichkeitswert, da der berittene Kampf zuweilen gewandte Manöver erfordert.

FERTIGKEITEN

Paladine sind aufgrund ihrer hohen Werte in Charisma und Stärke bestens für kriegerische und gesellschaftliche Herausforderungen geeignet. Dank ihres makellosen Rufes sind sie diejenigen, welche mit Herrschern und Adligen verhandeln und sprechen.

Klassenfertigkeiten des Paladins

Beruf
Diplomatie
Handwerk
Heilkunde
Mit Tieren umgehen
Motiv erkennen
Reiten
Wissen (Adel, Religion)
Zauberkunde



FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE:
2 + Intelligenzmodifikator

- Dein hoher Charismawert lässt dich von Natur aus einen guten Eindruck machen. Investiere einen Fertigungsrang in Diplomatie, um dies noch zu untermauern.
- Falls du dich mit Heraldik auskennen und wissen willst, wer im Land das Sagen hat, dann investiere einen Fertigungsrang in Wissen (Adel).
- Investiere einen Fertigungsrang in Motiv erkennen, um besser einschätzen zu können, ob jemand lügt.
- Wahrnehmung ist zwar keine Klassenfertigkeit für dich, du solltest aber dennoch einen Fertigungsrang darin investieren, um es Gegnern zu erschweren, sich an dich anzuschleichen.



Vergiss nicht, wenn du wenigstens 1 Fertigungsrang in eine Klassenfertigkeit investierst, erhältst du einen zusätzlichen Bonus von +3 für diese Fertigkeit, um deine Ausbildung zu repräsentieren. Auf der 1. Stufe kannst du maximal 1 Fertigungsrang pro Fertigkeit investieren. Solltest du einen Menschen spielen, erhältst du einen zusätzlichen Fertigungsrang pro Stufe (die 1. Stufe eingeschlossen).

UMGANG MIT WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Deine Kampfausbildung bedeutet, dass du mit den meisten Waffen und Rüstungen problemlos umgehen kannst. Verwende entweder eine Zweihandwaffe wie einen Zweihänder, um im Nahkampf viel Schaden zu verursachen, oder eine Einhandwaffe, wie ein Langschwert oder einen Kriegshammer, in Kombination mit einem Holzschild, damit Gegner dich schwerer treffen können.

Trage die schwerste Rüstung, welche du dir leisten kannst – auf der 1. Stufe ist die wahrscheinlich ein Ketten- oder Schuppenpanzer. Schwere Rüstung reduziert deine Bewegungsrate (siehe „Bewegungsrate“ auf Seite 150 des *Grundregelwerkes*), aber du wirst den zusätzlichen Schutz brauchen. Sobald du kannst, steige dann auf einen Bänderpanzer, Plattenpanzer oder eine Ritterrüstung um.

TALENTE

Als Paladin solltest du Talente auswählen, welche dein kämpferisches Können verbessern.



DU ERHÄLTST AUF DER 1. STUFE EIN TALENT

ZWEI, FALLS DU EIN MENSCH BIST

Heftiger Angriff	Du willst einen Gegner mit einem Schlag ausschalten? Tausche Treffsicherheit gegen Wucht: Erleide einen Malus von -1 auf Nahkampfangriffswürfe, um einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe zu erhalten. Dies ist noch effektiver, wenn du eine Waffe mit beiden Händen führst! (GRW, S. 124)
Waffenfokus	Erhalte einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit deiner Hauptwaffe. (GRW, S. 135)
	Empfehlung: Wähle eines der oben vorgeschlagenen Talente.
	Empfehlung: Die Lanze ist eine machtvolle Waffe für einen Ritter, daher solltest du Waffenfokus (Lanze) auswählen, selbst wenn du noch kein Reittier haben solltest. Falls du dich dagegen auf eine Karriere als berittener Krieger vorbereitest, dann wähle Berittener Kampf (GRW, S. 120).

KLASSENMERKMALE

Aura des Guten: Sollte jemand Magie nutzen, um Kreaturen guter Gesinnung zu entdecken, macht es ihm deine Aura bei dir etwas leichter.

Böses entdecken: Als Bewegungsaktion kannst du dich auf einen Gegenstand oder eine Kreatur innerhalb von 18 m konzentrieren und bestimmen, ob er oder sie eine böse Gesinnung hat. Du kannst diese Fähigkeit beliebig oft einsetzen. Beachte aber: Nur weil eine Person böse ist, darfst du sie dennoch nicht ohne Grund niederstrecken.

Böses niederstrecken: Dies ist dein wichtigster besonderer Angriff. Ein Mal am Tag kannst du als Schnelle Aktion ein Ziel innerhalb deiner Sichtlinie auswählen, das du niederstrecken willst. Sollte das Ziel eine böse Gesinnung haben, addierst du deinen Charismamodifikator auf deine Angriffswürfe, deine Paladinstufe auf deine Schadenswürfe und deinen Charismamodifikator auf deine RK gegen Angriffe dieser Kreatur. Sollte dein Ziel keine böse Gesinnung aufweisen, ist deine Anwendung von Böses niederstrecken verschwendet.

Verhaltenskodex: Der Kodex eines Paladins verlangt, dass er von rechtschaffen guter Gesinnung ist. Sollte er jemals vorsätzlich eine böse Tat vollbringen, verliert er alle Paladinklassenmerkmale mit Ausnahme der Rüstungen und Waffen, in deren Umgang er geübt ist. Der Kodex verlangt zudem, dass ein Paladin rechtmäßige Herrscher respektiert, ehrenvoll handelt, den Bedürftigen beisteht und jene strafft, welche Unschuldigen Schaden zufügen.

TIPP

Auf der 1. Stufe kannst du Böses niederstrecken nur ein Mal am Tag einsetzen, daher heb es dir für mächtige Gegner oder Notfälle auf.

EMPFOHLENE STARTAUSRÜSTUNG

Paladine besitzen zu Spielbeginn 175 GM.

Kreuzfahrer:

Zweihänder, Dolch, Schwerer Streitkolben, Wurfspere (2), Schuppenpanzer, Feuerstein und Stahl, Heiliges Wasser, hölzernes Heiliges Symbol, Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Schlafsack, Schleifstein, Sonnenzepter, Wasserschlach; Preis 150 GM (25 GM übrig); Gewicht 69 Pfd. (mittelgroß) oder 35 Pfd. (klein).

Ritter:

Lanze, Kurzspeer, Beschlagene Lederrüstung, Schwerer Holzschild, Feuerstein und Stahl, hölzernes Heiliges Symbol, Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Schlafsack, Schleifstein, Sonnenzepter, Wasserschlach, Leichtes Streitross mit Zaumzeug und Reitsattel; Preis 172 GM (3 GM übrig); Gewicht 58 Pfd. (mittelgroß; Pferd, Zaumzeug und Sattel nicht enthalten). Option: Charaktere der Größenkategorie Klein besitzen ein Pony (mit Streitrossausbildung), Schuppenpanzer, Militärsattel und ein Langschwert anstelle eines Kurzspeeres; Preis 158 GM(17 übrig); Gewicht 35 Pfd.

BONUS FÜR BEVORZUGTE KLASSE

Pro Stufe als Paladin erhältst du:

+1 auf deine Gesamt-TP

Zusätzliche Trefferpunkte helfen dir, im Kampf zu überleben

ODER

+1 Fertigungsran

Erlange zusätzliche Fertigkeiten, um vielseitiger zu werden.





STUFENAUFSTIEG

Die nächsten Seiten erklären dir die Fähigkeiten, die du mit der 2. Stufe und weiteren Stufen erlangst. Manche dieser Fähigkeiten sind nur Zusätze zu deinen Fähigkeiten der 1. Stufe und werden ganz zu Beginn aufgeführt: zusätzliche Trefferpunkte und Fertigkeitsränge, sowie Erhöhungen deines Grundangriffsbonus, deines Reflexwurfbonus, deines Willenswurfbonus und deines Zähigkeitswurfbonus.

Diese Informationen findest du auch in Tabelle 3-14 auf Seite 74 des *Grundregelwerkes*.



KREUFAHRER
(SEITE 21)



RITTER
(SEITE 23)

Bei der Wahl deiner Talent, Zauber und Klassenmerkmale im Laufe deiner Stufenaufstiege solltest du dich auf jene Fähigkeiten konzentrieren, die es dir ermöglichen, den Rest deiner Gruppe am besten zu unterstützen. Solltest du in erster Linie ein Nahkämpfer sein, dann solltest du Talente wählen, welche deine Genauigkeit verbessern oder dich mehr Schaden verursachen lassen. Solltest du dagegen der Hauptheiler der Gruppe sein, dann gibt dir ein Talent wie Zusätzliches Handauflegen zusätzliche Heilkraft, mit der du deine Gruppe bedenken kannst.

2. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	+1	+1

Deine Trefferpunkte steigen um 1W10 + deinen Konstitutionsmodifikator. Im Gegensatz zur 1. Charakterstufe musst du nun diese TP auswürfeln.

Du erhältst eine Anzahl von Fertigkeitsrängen in Höhe deines Intelligenzmodifikators +2. Solltest du ein Mensch sein, dann vergiss nicht den Bonusfertigerangs pro Stufe.

Dein Grundangriffsbonus, dein Willensbonus und dein Zähigkeitsbonus steigen jeweils um 1.

Göttliche Würde: Addiere deinen Charismabonus auf alle drei Rettungswürfe (solltest du über einen negativen Charismamodifikator verfügen, dann addiere 0). Notiere den Bonus unter „Sonstige Modifikatoren“ und passe deine Rettungswürfe entsprechend an.

Handauflegen: Diese Fähigkeit gestattet dir, dich oder andere mit einer Berührung zu heilen. Du kannst sie am Tag entsprechend deiner ½ Paladinstufe + deinem Charismamodifikator oft anwenden (sollte dein Charismamodifikator negativ sein, reduziert dies deine täglichen Anwendungen dieser Fähigkeit). Auf der 2. Stufe heilst du mit dieser Fähigkeit jedes Mal 1W6 Schadenspunkte. Du kannst sie auch im Rahmen eines Berührungsangriffs gegen eine untote Kreatur einsetzen, um dieser 1W6 Schadenspunkte zuzufügen.



Ehemalige Paladine: Sollte ein Paladin gegen seinen Verhaltenskodex verstoßen, verliert er nicht nur seine übrigen Klassenfähigkeiten, sondern auch die Dienste seines Reittieres. Er kann seine Fähigkeiten zurückerlangen, sofern er Buße tut (*Grundregelwerk*, S. 77).

3. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	+1	—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. **Empfehlung:** Sieh dir die Vorschläge für die 1. Stufe an. Solltest du einen Schild benutzen, ziehe Schildfokus in Erwägung; dieses Talent erhöht deine Rüstungsklasse, wenn du einen Schild benutzt. Zusätzliches Handauflegen ist ein gutes Talent, wenn du diese Fähigkeit am Tag öfter einsetzen willst.



Empfehlung: Falls du auf der 1. Stufe Heftiger Angriff gewählt hast, dann sieh dir Doppelschlag an; dieses Talent lässt dich zwei Gegner mit einem Angriff treffen.



Empfehlung: Solltest du auf der 1. Stufe Berittener Angriff gewählt haben, sieh dir Angriff im Vorbeireiten an; dieses Talent verleiht dir höhere Beweglichkeit, wenn du vom Pferderücken aus angreifst.

Aura der Tapferkeit: Diese Fähigkeit macht dich gegen Furcht immun und verleiht nahen Verbündeten einen Bonus auf ihre Rettungswürfe gegen Furchteffekte.

Gnade: Wenn du dich oder einen Verbündeten mittels Handauflegen heilst, befreist du dein Ziel zudem von einem Zustand. Wähle zwischen Erschöpft, Erschüttert oder Kränkelnd aus (Erschüttert und Kränkelnd sind recht oft im niedrigen Stufenbereich auftretende Zustände). Alle künftigen Gnaden sind mit der gewählten kumulativ, so dass diese Fähigkeit mit der Zeit immer mehr Zustände heilt und immer mächtiger wird.

Göttliche Gesundheit: Du wirst immun gegen alle natürlichen, magischen und übernatürlichen Krankheiten.

4. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	+1	+1
Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut deiner Wahl. Du solltest dabei ein für dich wichtiges Attribut wie Stärke oder Charisma bedenken, insbesondere falls es einen ungeraden Wert aufweist, da bei geraden Werten dein Attributsmodifikator steigt.					
Böses niederstrecken: Du kannst diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag anwenden.					
Handauflegen: Du kannst diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag einsetzen und heilst nun jedes Mal 2W6 Schadenspunkte.					
Positive Energie fokussieren: Du kannst deine Fähigkeit Handauflegen nutzen, um jeden innerhalb von 9 m Entfernung zu dir zu heilen; dies verbraucht jeweils 2 Anwendungen von Handauflegen und heilt auch Gegner, die sich im Wirkungsbereich aufhalten, daher nutze diese Fähigkeit mit Bedarf.					
Zauber: Du kannst jeden Tag 1 Stunde lang beten oder meditieren, um eine begrenzte Anzahl göttlicher Zauber von der Zauberliste des Paladins (<i>Grundregelwerk</i> , S. 240) vorzubereiten. Du kannst jeden vorbereiteten Zauber nur ein Mal pro Tag wirken, es ist dir aber möglich, denselben Zauber mehrfach vorzubereiten, so dass du ihn entsprechend oft wirken kannst. Um einen Zauber zu wirken, muss dein Charismawert wenigstens 10 + Zaubergrad betragen (um z.B. einen Zauber des 2. Grades wirken zu können, musst du einen Charismawert von wenigstens 12 besitzen). Paladine mit hohem Charisma können zusätzliche Zauber am Tag vorbereiten (<i>GRW</i> , S. 17). Auf der 4. Stufe kann ein Paladin mit einem Charismawert von 12 oder höher einen Zauber des 1. Grades vorbereiten (ein Paladin mit Charisma 20 oder mehr kann zwei Zauber des 1. Grades am Tag vorbereiten und wirken). Sollte dein Charismawert unter 12 liegen, kannst du Zauber erst mit der 5. Stufe vorbereiten (und erst wirken, wenn dein Charisma wenigstens 11 beträgt). Empfehlung: <i>Göttliche Gunst</i> verleiht dir einen großen Kraftschub, <i>Schutz vor Bösem</i> erhöht die Verteidigungen des Zieles gegen böse Gegner und <i>Segnen</i> stärkt dich und deine Verbündeten. Der Schwierigkeitsgrad (SG) eines Rettungswurfs gegen deine Zauber beträgt 10 + Zaubergrad + dein Charismamodifikator.					

5. Stufe

5. Stufe		TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
		1W10 + KO	2 + IN	+1	—	—	—
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Empfehlung: Neben den bisherigen Vorschlägen solltest du dir auch Gezieltes Fokussieren ansehen; dieses Talent ermöglicht es dir, positive Energie zu fokussieren, ohne dabei deine Gegner mitzuheilen.							
	Empfehlung: Wähle Berittener Kampf, sofern du dieses Talent noch nicht hast.						
Göttlicher Bund: Diese mächtige Fähigkeit gestattet dir, deine Waffe mit heiliger Macht aufzuladen oder ein treues Reittier herbeizuzubern, welches dir im Kampf dient.							
	Empfehlung: Du solltest die Option wählen, dass ein himmlischer Geist deine Waffe verbessert. Da du auf der 5. Stufe diese Fähigkeit nur ein Mal am Tag nutzen kannst, solltest du sie für wichtige Kämpfe oder Notfälle aufheben.						
	Du solltest die Option wählen, einen Bund mit einem Reittier einzugehen. Du kannst es zwar nur ein Mal am Tag herbeirufen, es bleibt aber solange an deiner Seite, wie es benötigt wird, und trägt dich auch in den Kampf.						
Zauber: Sofern dein Charisma 11 beträgt, kannst du einen Paladinzauber des 1. Grades vorbereiten, solltest es höher sein, kannst du einen weiteren Zauber des 1. Grades pro Tag vorbereiten.							

6. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	+1	+1	+1
Angriffsbonus: Da dein GAB nun +6 beträgt, erhältst du einen zweiten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du Volle Angriffe ausführst (siehe Seite 122). Alle Boni auf deinen GAB kommen auch bei diesem zweiten Angriff zum Tragen.					
Gnade: Wähle eine weitere Gnade. Neben den Wahlmöglichkeiten der 3. Stufe kannst du noch unter Benommen, Krank und Wankend wählen. Empfehlung: Außer du hast während deiner Abenteurer häufig Kontakt mit Krankheiten, ist Wankend die wahrscheinlich beste Wahl.					
Handauflegen: Du kannst diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag einsetzen und heilst nun jedes Mal 3W6 Schadenspunkte.					

7. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	—	—
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Empfehlung: Konzentrierter Schlag lässt dich zusätzlichen Schaden verursachen, wenn du während deines Zuges nur einen Angriff ausführst.					
Böses niederstrecken: Du kannst diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag anwenden.					
Zauber: Sofern dein Charisma 14 oder höher ist, kannst du einen Zauber des 2. Grades am Tag zusätzlich vorbereiten (andernfalls wird dir der 2. Zaubergrad erst mit der 8. Stufe verfügbar). Empfehlung: <i>Bärenstärke</i> lässt dich im Kampf mehr Schaden verursachen, <i>Energien widerstehen</i> schützt dich vor einer Energieart (z.B. dem Feuer eines Feuerballs).					

8. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	+1	+1

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.

Aura der Entschlossenheit: Diese Fähigkeit verleiht dir Immunität gegen Zauber der Kategorie Bezauberung und verleiht nahen Verbündeten einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen solche Zauber und Effekte.

Handauflegen: Du kannst diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag einsetzen und heilst nun jedes Mal 4W6 Schadenspunkte.

Zauber: Sollte dein Charismawert weniger als 14, aber 12 oder mehr betragen, kannst du einen Zauber des 2. Grades am Tag vorbereiten, andernfalls kannst du einen weiteren Zauber des 2. Grades am Tag vorbereiten.

9. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	+1	—	—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Gnade: Du erhältst eine weitere Gnade; neben den bisherigen Optionen kannst du Entkräftet, Übelkeit, Verängstigt oder Vergiftet wählen.

Empfehlung: Verängstigt und Vergiftet sind die häufigsten Zustände, mit denen man es in diesem Stufenbereich zu tun bekommt.

Zauber: Du kannst einen weiteren Zauber des 1. Grades pro Tag vorbereiten.

10. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	+1	+1

Böses niederstrecken: Du kannst diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag anwenden.

Handauflegen: Du kannst diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag einsetzen und heilst nun jedes Mal 5W6 Schadenspunkte.

Zauber: Sofern dein Charisma 16 oder höher ist, kannst du einen Zauber des 3. Grades pro Tag vorbereiten, andernfalls wird dir der 3. Zaubergang erst mit der 11. Stufe verfügbar.



Empfehlung: *Mächtige Magische Waffe* oder *Gebet* ist eine gute Wahl.



Empfehlung: Falls dein Reittier häufig Schaden nimmt, sieh dir *Reittier heilen* an.

11. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	—	—

Angriffsbonus: Dein GAB ist nun +11, du erhältst einen dritten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du einen Vollen Angriff ausführst. Alle Boni auf deinen GAB kommen fortan auch bei diesem Angriff zur Geltung.

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Aura der Gerechtigkeit: Du kannst zwei Anwendungen von Böses niederstrecken aufwenden, um die Effekte dieser Fähigkeit auch deinen nahen Verbündeten zu verleihen.

Zauber: Sollte dein Charismawert weniger als 16, aber 13 oder mehr betragen, kannst du einen Zauber des 3. Grades am Tag vorbereiten, andernfalls kannst du einen weiteren Zauber des 3. Grades am Tag vorbereiten.

12. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	+1	+1	+1

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.

Gnade: Wähle eine weitere Gnade; neben den bisherigen Optionen stehen auch Betäubt, Blind, Gelähmt oder Taub zur Wahl. **Empfehlung:** Betäubt oder Gelähmt.

Handauflegen: Du kannst diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag einsetzen und heilst nun jedes Mal 6W6 Schadenspunkte.

Zauber: Du kannst einen zusätzlichen Zauber des 2. Grades pro Tag vorbereiten.

13. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	—	—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Böses niederstrecken: Du kannst diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag anwenden.

Zauber: Du kannst einen zusätzlichen Zauber des 1. Grades pro Tag vorbereiten. Sollte dein Charisma 18 oder höher sein, kannst du ferner einen Zauber des 4. Grades am Tag vorbereiten, andernfalls steht dir der 4. Zaubergang erst mit der 14. Stufe offen. **Empfehlung:** *Heiliges Schwert*.

14. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	+1	+1
Aura des Glaubens: Deine Waffen und die deiner nahen Verbündeten fügen bösen Kreaturen wie Dämonen und Teufeln eher Schaden zu.					
Handauflegen: Du kannst diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag einsetzen und heilst nun jedes Mal 7W6 Schadenspunkte.					
Zauber: Sollte dein Charismawert weniger als 18, aber 14 oder mehr betragen, kannst du einen Zauber des 4. Grades am Tag vorbereiten, andernfalls kannst du einen weiteren Zauber des 4. Grades am Tag vorbereiten.					

15. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	+1	—	—
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.					
Gnade: Wähle eine weitere Gnade.					
Zauber: Du kannst einen zusätzlichen Zauber des 3. Grades am Tag vorbereiten.					

16. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	+1	+1
Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut					
Angriffsbonus: Dein GAB ist nun +16, du erhältst einen vierten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du einen Vollen Angriff ausführst. Alle Boni auf deinen GAB kommen fortan auch bei diesem Angriff zur Geltung.					
Böses niederstrecken: Du kannst diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag anwenden.					
Handauflegen: Du kannst diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag einsetzen und heilst nun jedes Mal 8W6 Schadenspunkte.					
Zauber: Du kannst einen zusätzlichen Zauber des 2. Grades am Tag vorbereiten.					

17. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	—	—
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.					
Aura der Rechtschaffenheit: Du erhältst Schadensreduzierung 5/Böses; dies bedeutet, dass alle körperlichen Angriffe (nicht aber Zauber), welche nicht aus einer bösen Quelle stammen, 5 Schadenspunkte weniger bei dir verursachen. Du wirst ferner gegen Zwangseffekte immun.					
Zauber: Du kannst einen zusätzlichen Zauber des 1. Grades am Tag vorbereiten.					

18. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	+1	+1	+1
Gnade: Wähle eine weitere Gnade.					
Handauflegen: Du kannst diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag einsetzen und heilst nun jedes Mal 9W6 Schadenspunkte.					
Zauber: Du kannst einen zusätzlichen Zauber des 4. Grades am Tag vorbereiten.					

19. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	—	—
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.					
Böses niederstrecken: Du kannst diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag anwenden.					
Zauber: Du kannst einen zusätzlichen Zauber des 3. Grades am Tag vorbereiten.					

20. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	2 + IN	+1	—	+1	+1
Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.					
Handauflegen: Du kannst diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag einsetzen und heilst nun jedes Mal 10W6 Schadenspunkte.					
Heiliger Streiter: Du wirst zum Sprachrohr deiner Gottheit. Deine Schadensreduzierung steigt auf 10/Böses und deine Fähigkeit Böses niederstrecken kann Dämonen, Teufel und andere böse Externare verbannen.					
Zauber: Du kannst jeweils einen zusätzlichen Zauber des 4. Grades und des 2. Grades am Tag vorbereiten.					

SCHURKE

Lautlose Attentäter, gewitzte Problemlöser und agile Akrobaten, all dies sind Wege, die Schurken einschlagen können. Sie sind gleichermaßen fähig, ihre Gegner auszutricksen und ihnen ein Messer in den Rücken zu jagen! Dein Schurke könnte ein listiger Opportunist oder ein Meister vieler Fertigkeiten sein.



DIEB
(SEITE 16)



LEBENDER SCHATTEN
(SEITE 22)

GESINNUNG

Du kannst jede Gesinnung haben.

TREFFERWÜRFEL

Dein TW ist ein W8. Auf der 1. Stufe besitzt du 8 Trefferpunkte + deinen Konstitutionsmodifikator



GRUND-ANGRIFFS-BONUS +0

Dein GAB ist +0, steigt aber mit fast jeder Stufe.

RETTUNGSWÜRFEL

Ein Schurke muss außergewöhnlich flink sein, um Fallen und anderen bösen Überraschungen aus dem Weg zu gehen.

REFLEX +2

Dein Reflexwurfbonus ist +2 plus dein Geschicklichkeitsmodifikator.

WILLEN +0

Dein Willenswurfbonus ist +0 plus dein Weisheitsmodifikator.

ZÄHIGKEIT +0

Dein Zähigkeitswurfbonus ist +0 plus dein Konstitutionsmodifikator.

ATTRIBUTSWERTE

Schurken legen Wert auf Geschicklichkeit, da viele ihrer Fertigkeiten auf diesem Attribut basieren und sie so sich schneller bewegen und genauer zuschlagen können.

TIPP

Jedes Attribut kann wichtig sein in Abhängigkeit von deinem Konzept und Spielstil.



Dieb: Hohe Intelligenz, Weisheit und hohes Charisma verhelfen dir zu mehr Fertigkeitsrängen, lassen dich Gefahren besser entdecken und helfen dir, andere dazu zu bringen, dir zu glauben.



Lebender Schatten: Hohe Stärke und Konstitution helfen dir, härter zuzuschlagen und selbst ein paar Treffer einzustecken.

FERTIGKEITEN

Schurken können fast alles im Hinblick auf ihre Klassenfertigkeiten. Da sie viele Klassenfertigkeiten besitzen und viele Fertigkeitsränge erhalten, sollte der Schurke der Alleskönner der Gruppe sein, sich aber dennoch irgendwo spezialisieren, um seine Fertigkeiten effektiv nutzen zu können.



FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE:

8 + Intelligenzmodifikator

Klassenfertigkeiten des Schurken

Akrobatik
Auftreten
Beruf
Bluffen
Diplomatie
Einschüchtern
Entfesselungskunst

Fingerfertigkeit
Handwerk
Heimlichkeit
Klettern
Magischen Gegenstand benutzen

Mechanismus ausschalten
Motiv erkennen
Schätzen
Schwimmen
Sprachkunde
Verkleiden

Wahrnehmung
Wissen (Gewölbe, Lokales)

- Investiere einen Fertigkeitsrang in Akrobatik, um problemlos springen, turnen und balancieren zu können – insbesondere um dich für einen Hinterhältigen Angriff in Position zu bringen
- Wahrscheinlich bist du der Sprecher (oder das „Gesicht“) der Gruppe (siehe Seite 146), daher investiere einen Fertigkeitsrang in Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern, um Leute leichter überzeugen zu können.
- Investiere einen Fertigkeitsrang in Klettern oder Schwimmen, um dich noch effektiver bewegen zu können.
- Deine Gruppe wird sich an dich wenden, wenn es gilt, Schlösser zu knacken oder Fallen zu entschärfen, daher investiere einen Fertigkeitsrang in Mechanismus ausschalten.
- Ein Rang in Wissen (Lokales) verschafft dir Informationen hinsichtlich örtlicher Legenden, Gefahren und Gebräuche.
- Investiere einen Fertigkeitsrang in Wahrnehmung, um Fallen und andere Gefahren zu entdecken.
- Investiere einen Fertigkeitsrang in Fingerfertigkeit, um kleine Gegenstände unbemerkt einstecken zu können.
- Investiere einen Fertigkeitsrang in Heimlichkeit, um dich unbemerkt bewegen und deinen Feinden nachschleichen zu können.



Vergiss nicht, wenn du wenigstens 1 Fertigkeitsrang in eine Klassenfertigkeit investierst, erhältst du einen zusätzlichen Bonus von +3 für diese Fertigkeit, um deine Ausbildung zu repräsentieren. Auf der 1. Stufe kannst du maximal 1 Fertigkeitsrang pro Fertigkeit investieren. Solltest du einen Menschen spielen, erhältst du einen zusätzlichen Fertigkeitsrang pro Stufe (die 1. Stufe eingeschlossen).

UMGANG MIT WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Du bist geübt im Umgang mit allen Einfachen Waffen und ein paar besonders schurkischen Kriegswaffen, so dass du eine gute Auswahl hast. Nahezu jeder Schurke kann mit einem Rapier etwas anfangen, wobei auf Stärke ausgelegte Schurken oft den Morgenstern bevorzugen. Kaufe auch ein paar Dolche für Notfälle und eine gute Fernkampfwaffe wie eine Leichte Armbrust oder einen Kurzbogen. Falls du Gegner lieber bewusstlos schlagen statt töten willst, dann kaufe einen Totschläger.

Du bist im Umgang mit Leichter Rüstung geübt. Diese schützt dich vor gelegentlichen Angriffen, aber nicht, wenn du allein voranstürmst. Solltest du einen Lebenden Schatten spielen, dann ziehe eine Beschlagene Lederrüstung oder ein Kettenhemd aufgrund des zusätzlichen Schutzes in Erwägung. Als Dieb bleibe vorerst bei der Lederrüstung, da sie deine Fertigkeitswürfe nicht stört.

TALENTE

Ein Lebender Schatten spezialisiert sich darauf, Schaden zuzufügen und sich schnell über das Schlachtfeld zu bewegen, während ein Dieb sich auf seine Fertigkeiten konzentriert.



DU ERHÄLTST AUF DER 1. STUFE EIN TALENT

ZWEI, FALLS DU EIN MENSCH BIST

Behände Bewegung	Du kannst auch in Schwierigem Gelände 1,50 m-Schritte ausführen. Dies könnte den Unterschied ausmachen zwischen vielen Angriffen oder nur einem. (GRW, S. 120)
Defensive Kampfweise	Erleide einen Malus von -1 auf Angriffs- und Kampfmanöverwürfe für einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse. Dieses Talent ist eine Voraussetzung für mehrere andere interessante Talente. (GRW, S. 120)
Verbesserte Initiative	Du erhältst einen Bonus von +4 auf Initiativwürfe und kannst so Hinterhältige Angriffe ausführen, bevor deine Gegner überhaupt realisiert haben, dass das Gefecht schon begonnen hat. (GRW, S. 132)
Waffenfinesse	Nutze deinen Geschicklichkeitsmodifikator anstelle des Stärkemodifikators für Nahkampfangriffswürfe. Sollte deine Geschicklichkeit hoch und deine Stärke niedrig sein, ist dies ein sehr nützliches Talent. (GRW, S. 135)



Empfehlung: Fertigungsfokus (Mechanismus ausschalten) macht dich besser im Schlösser knacken und Fallen entschärfen, während Waffenfinesse dich treffsicherer im Nahkampf macht.



Empfehlung: Ausweichen, Kampf mit zwei Waffen oder Verbesserte Initiative erhöhen deine Verteidigung, dein Offensivpotential oder deine Geschwindigkeit.

KLASSENMERKMALE

Fallen finden: Diese Fähigkeit gibt dir einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, wenn du nach Fallen suchst, sowie für Mechanismus ausschalten, wenn du Fallen entschärfst. Sie ermöglicht dir zudem, magische Fallen zu entschärfen, wozu sonst niemand imstande ist. Vergiss nicht: Um Fallen zu entdecken, musst du aktiv nach ihnen suchen, daher musst du deinem SL mitteilen, wann und wo du suchst. Konzentriere dich auf Türen, Gänge, Schatzkisten und Gangkreuzungen.

Hinterhältiger Angriff: Diese Fähigkeit lässt dich +1W6 Schadenspunkte verursachen, wenn du eine abgelenkte oder ahnungslose Kreatur angreift – dies passiert in der Regel, wenn du zu Beginn eines Kampfes ein Ziel überraschst oder dieses mit einem Verbündeten in die Zange nimmst. Wenn du weitere Schurkenstufen erlangst, steigt dieser Hinterhältige Schaden.



TIPP

Manche Arten von Kreaturen sind gegen Hinterhältigen Angriffsschaden immun, z.B. Bienenschwärme, riesige Schlicke und Kreaturen aus reinem Feuer, da all diese keine normale Anatomie mit den entsprechenden Schwachstellen besitzen.

EMPFOHLENE STARTAUSRÜSTUNG

Schurken besitzen zu Spielbeginn 140 GM.

Dieb: Rapier, Dolche (6), Lederrüstung, Blendlaterne, Diebeswerkzeug, Feuerstein und Stahl, Gürteltasche, Öl (5 Flaschen), Papier (10 Blatt), Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Schlafsack, Schreibstift, Schriftrollenbehälter, Seidenseil (15 m), Sonnenzepter, Tinte (1 Fässchen), Wasserschlauch, Wurfhaken; Preis 128 GM (12 GM übrig); Gewicht 63 Pfd. (mittelgroß) oder 42 Pfd. (klein).

Lebender Schatten: Rapier, Dolche (2), Totschläger, Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Lederrüstung, Diebeswerkzeug, Feuerstein und Stahl, Gürteltasche, Rauchstab, Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Schlafsack, Seidenseil (15 m), Sonnenzepter, Wasserschlauch, Wurfhaken, Zündhölzer (2); Preis 138 GM (2 GM übrig); Gewicht 53 Pfd. (mittelgroß) oder 27 Pfd. (klein).

BONUS FÜR BEVORZUGTE KLASSE

Pro Stufe als Schurke erhältst du

+1 auf deine Gesamt-TP

Zusätzliche Trefferpunkte helfen einem Lebenden Schatten, im Kampf zu überleben

ODER

+1 Fertigungsran

Alle Schurken profitieren von zusätzlichen Fertigungsran.



STUFENAUFSTIEG

Die nächsten Seiten erklären dir die Fähigkeiten, die du mit der 2. Stufe und weiteren Stufen erlangst. Manche dieser Fähigkeiten sind nur Zusätze zu deinen Fähigkeiten der 1. Stufe und werden ganz zu Beginn aufgeführt: zusätzliche Trefferpunkte und Fertigkeitssränge, zusätzlicher Hinterhältiger Schaden und Erhöhungen deines Grundangriffsbonus, deines Reflexwurfbonus, deines Willenswurfbonus und deines Zähigkeitswurfbonus.

Diese Informationen findest du auch in Tabelle 3-15 auf den Seite 78 des *Grundregelwerkes*.



DIEB
(SEITE 16)



LEBENDER SCHATTEN
(SEITE 22)

Einer der wichtigsten Aspekte beim Stufenaufstieg deines Schurken ist eine sorgsame Verteilung deiner Fertigkeitssränge. In bestimmte Klassenfertigkeiten wie Heimlichkeit oder Mechanismus ausschalten sollte stets die maximal mögliche Anzahl an Fertigkeitssrängen investiert werden, es schadet aber auch nicht, auf anderen Gebieten ein wenig Ahnung zu haben, z.B. in Bluffen, Diplomatie oder Wissen (Lokales), um sich aus einer komplizierten Situation herausreden oder als Unterhändler der Gruppe fungieren zu können.

2. Stufe	TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF
	1W8 + KO	8 + IN	+1	+1	—	—	—

Deine Trefferpunkte steigen um 1W8 + deinen Konstitutionsmodifikator. Im Gegensatz zur 1. Charakterstufe musst du nun diese TP auswürfeln.

Du erhältst eine Anzahl an Fertigkeitssrängen entsprechend deines Intelligenzmodifikators +8. Falls du ein Mensch bist, dann vergiss nicht den Bonusfertigkeitssrang pro Stufe.

Dein Grundangriffsbonus und dein Reflexwurfbonus steigen jeweils um 1.

Entrinnen: Diese Fähigkeit reduziert den Schaden, welchen du durch Flächeneffekte wie Drachenodem oder *Brennende Hände* erleidest. Gelingt dir der Rettungswurf, erleidest du anstelle des ½ Schadens keinen Schaden.

Schurkentrick: Du erlernst einen besonderen Trick, der dein Können verbessert, deine Gegner verwirrt oder deine Kampffähigkeiten schärft. Du erhältst einen weiteren Schurkentrick mit jeder geraden Schurkenstufe. **Empfehlung:** Spürnase erlaubt dir automatisch, einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung abzulegen, wenn du in die Nähe einer Falle kommst, selbst wenn du nicht aktiv suchst; da in manchen Kampagnen Fallen eher selten sind, solltest du im Vorfeld deinen SL fragen, ob die Wahl Sinn macht.



Empfehlung: Hochseilartist, Schnelle Heimlichkeit oder Schnelles Kriechen; all diese Tricks helfen dir, dich unter schwierigen Bedingungen schneller zu bewegen. Schnelles Entschärfen hilft dir, schneller zu arbeiten, während Niedere Magie dir magische Tricks zugänglich macht.



Empfehlung: Blutende Wunde, Kampfkniff, Schurkenfinesse oder Waffentraining; diese Tricks machen dich zu einem effektiveren Kämpfer.

3. Stufe	TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF
	1W8 + KO	8 + IN	+1	—	+1	+1	+1W6

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Zur Wahl stehen im Grunde dieselben Talente, aus denen du mit der 1. Stufe bereits gewählt hast. **Empfehlung:** Solltest du über Defensive Kampfweise verfügen, dann sieh dir Verbesserte Finte an, dieses Talent erlaubt es dir, Gegner abzulenken und Hinterhältigen Angriff einzusetzen. Solltest du Ausweichen besitzen, dann sieh dir Beweglichkeit an, dieses Talent ermöglicht es dir, dich leichter auf dem Schlachtfeld zu bewegen. Solltest du über Behände Bewegung verfügen, sieh dir Geschmeidige Bewegung an; dieses Talent erhöht die Entfernung, welche du in Schwierigem Gelände zurücklegen kannst. Solltest du über Kernschuss verfügen, dann sieh dir Präzisionsschuss an (um sicher an Verbündeten vorbeizuschießen) oder Schnelles Schießen (um noch schneller zu schießen, am besten bevor der Gegner handeln kann).

Fallengespur +1: Diese Fähigkeit lässt dich Fallen leichter ausweichen, sie wird alle 3 Schurkenstufen besser. Dennoch ist es meistens eine gute Idee, Fallen nicht auszulösen, solange man es nicht muss.

4. Stufe	TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF
	1W8 + KO	8 + IN	+1	—	+1	—	—

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut deiner Wahl. Du solltest dabei ein für dich wichtiges Attribut wie Stärke oder Geschicklichkeit bedenken, insbesondere falls es einen ungeraden Wert aufweist, da bei geraden Werten dein Attributsmodifikator steigt.

Fallen finden: Dein Bonus auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung zum Finden von Fallen und für Mechanismus ausschalten zum Entschärfen von Fallen steigt auf +2.

Reflexbewegung: Deine Sinne sind so geschärft, dass du auf Gefahr instinktiv reagierst und man dich im Grunde nicht mehr überraschen kann. Du kannst nicht mehr auf dem falschen Fuß angetroffen werden und verlierst nur noch sehr selten deinen Geschicklichkeitsbonus auf deine Rüstungsklasse.



Talente, welche für sich allein nicht sonderlich mächtig wirken, sind manchmal Voraussetzungen für mächtigere Talente. Überlege, ob du den Schurkentrick Kampfkniif nutzen willst, um zusätzliche Talente zu erlangen und Talentbäume abzarbeiten, um an die mächtvollen Talente am Ende des Talentbaumes zu kommen.

5. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF
1W8 + KO	8 + IN	—	—	—	—	+1W6

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

6. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF
1W8 + KO	8 + IN	+1	+1	+1	+1	—

Fallen finden: Dein Bonus auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und Mechanismus ausschalten zum Finden und Entschärfen von Fallen steigt auf +3.

Fallengespür +2: Der Bonus deiner Fähigkeit Fallengespür steigt um 1.

Schurkentrick: Du erhältst einen weiteren Schurkentrick.

7. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF
1W8 + KO	8 + IN	+1	—	—	—	+1W6

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

8. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF
1W8 + KO	8 + IN	+1	+1	—	—	—

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.

Angriffsbonus: Da dein GAB nun +6 beträgt, erhältst du einen zweiten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du Volle Angriffe ausführst (siehe Seite 122). Alle Boni auf deinen GAB kommen auch bei diesem zweiten Angriff zum Tragen.

Fallen finden: Dein Bonus auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und Mechanismus ausschalten zum Finden und Entschärfen von Fallen steigt auf +4.

Schurkentrick: Du erhältst einen weiteren Schurkentrick.

Verbesserte Reflexbewegung: Du kannst kaum noch in die Zange genommen werden, solange dein Gegner kein Schurke mit einer deutlich höheren Stufe ist.

9. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF
1W8 + KO	8 + IN	—	—	+1	+1	+1W6

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. **Empfehlung:** Solltest du über Kampf mit zwei Waffen verfügen, sieh dir Verbesserter Kampf mit zwei Waffen an; dieses Talent verleiht dir einen weiteren Angriff mit deiner Zweithandwaffe.

Fallengespur +3: Der Bonus deiner Fähigkeit Fallengespur steigt um 1.

10. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF
1W8 + KO	8 + IN	+1	—	+1	—	—

Fallen finden: Dein Bonus auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Mechanismus ausschalten zum Finden und Entschärfen von Fallen steigt auf +5

Schurkentrick: Du erhältst einen weiteren Schurkentrick. Du kannst nun auch von der Liste der Verbesserten Schurkentricks (siehe unten) wählen.

Verbesserte Schurkentricks: Du erhältst Zugang zu einer neuen Reihe von Wahlmöglichkeiten zusätzlich zu den bisherigen Schurkentricks. **Empfehlung:** Entschlüpfender Geist gibt dir eine zweite Chance, aus Zaubern und Effekten der Kategorie Verzauberung auszurechnen. Verbessertes Entrinnen lässt dich bei einem gelungenen Reflexwurf statt des ½ Schadens gar keinen Schaden und bei misslungenem Reflexwurf nur noch ½ Schaden nehmen; allerdings dürfte dein Reflexwurf bereits so hoch sein, dass ein Misslingen eher selten vorkommt, so dass es vielleicht nicht die beste Wahl ist. Oft ist es eine gute Idee, einen Schurkentrick zu nutzen, um ein Talent zu erlangen, insbesondere wenn du keine attraktiven Tricks mehr findest.



Empfehlung: Fertigungsmeisterschaft ist ein exzellentes Talent; da deine Boni für deine Lieblingsfertigkeiten mittlerweile recht hoch sein dürften, sollte 10 nehmen meisten zum Erfolg führen, ebenso wird die Fehlschlagschance niedriger. Ein zielstrebiges Dieb kann diesen Trick durchaus mehrfach wählen.



Empfehlung: Sieh dir Schwächerer Schlag an; mit diesem Talent kannst du rasch einen Gegner im Rahmen eines Hinterhältigen Angriffs schwächen. Gelegenheit ausnutzen erlaubt dir weitere Angriff pro Runde. Ausweichrolle ermöglicht es dir, in Notfällen zu entkommen, was dein Leben retten mag.

11. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF
1W8 + KO	8 + IN	+1	—	—	—	+1W6

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.



12. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF
1W8 + KO	8 + IN	+1	+1	+1	+1	—
Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.						
Fallen finden: Dein Bonus auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Mechanismus ausschalten zum Finden und Entschärfen von Fallen steigt auf +6.						
Fallengespür +4: Der Bonus deiner Fähigkeit Fallengespür steigt um 1.						
Schurkentrick: Du erhältst einen weiteren Schurkentrick.						

13. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF
1W8 + KO	8 + IN	—	—	—	—	+1W6
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.						

14. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF
1W8 + KO	8 + IN	+1	+1	—	—	—
Fallen finden: Dein Bonus auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Mechanismus ausschalten zum Finden und Entschärfen von Fallen steigt auf +7.						
Schurkentrick: Du erhältst einen weiteren Schurkentrick.						

15. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF
1W8 + KO	8 + IN	+1	—	+1	+1	+1W6
Angriffsbonus: Da dein GAB nun +11 beträgt, erhältst du einen dritten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du Volle Angriffe ausführst (siehe Seite 122). Alle Boni auf deinen GAB kommen auch bei diesem zweiten Angriff zum Tragen.						
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Empfehlung: Solltest du über Verbesserter Kampf mit zwei Waffen verfügen, dann sieh dir Mächtiger Kampf mit zwei Waffen an; dieses Talent ermöglicht dir einen dritten Angriff mit deiner Zweithandwaffe (siehe Seite 122).						
Fallengespür +5: Der Bonus deiner Fähigkeit Fallengespür steigt um 1.						

16. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF
1W8 + KO	8 + IN	+1	+1	—	—	—
Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut						
Fallen finden: Dein Bonus auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Mechanismus ausschalten zum Finden und Entschärfen von Fallen steigt auf +8.						
Schurkentrick: Du erhältst einen weiteren Schurkentrick.						

17. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF
1W8 + KO	8 + IN	—	—	—	—	+1W6
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.						

18. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF
1W8 + KO	8 + IN	+1	+1	+1	+1	—
Fallen finden: Dein Bonus auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Mechanismus ausschalten zum Finden und Entschärfen von Fallen steigt auf +9.						
Fallengespür +6: Der Bonus deiner Fähigkeit Fallengespür steigt um 1.						
Schurkentrick: Du erhältst einen weiteren Schurkentrick.						

19. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF
1W8 + KO	8 + IN	+1	—	—	—	+1W6
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.						

20. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH	HINTERHÄLTIGER ANGRIFF
1W8 + KO	8 + IN	+1	+1	—	—	—
Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut						
Fallen finden: Dein Bonus auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Mechanismus ausschalten zum Finden und Entschärfen von Fallen steigt auf +10.						
Meisterhafter Angriff: Du hast die Kunst des Hinterhältigen Angriffs derart gemeistert, dass jeder Angriff das Ziel augenblicklich bewusstlos schlagen, lähmen oder töten kann.						
Schurkentrick: Du erhältst einen weiteren Schurkentrick.						

WALDLÄUFER

Als fähige Spurenleser und vielseitige Wildniskrieger sind Waldläufer Meister darin, ihre Erzfeinde zur Strecke zu bringen. Dein Waldläufer könnte ein Meisterschütze oder ein zwei Waffen führender Wirbelwind der Zerstörung sein.



BOGENSCHÜTZE
(SEITE 15)



KRIEGER MIT ZWEI WAFFEN
(SEITE 22)

GESINNUNG

Du kannst jede beliebige Gesinnung besitzen.

TREFFERWÜRFEL

Dein TW ist ein W10. Auf der 1. Stufe besitzt du 10 Trefferpunkte plus deinen Konstitutionsmodifikator



GRUND-ANGRIFFS-BONUS +1

Dein GAB ist +1 und steigt mit jeder Stufe.

RETTUNGSWÜRFEL

Ein Waldläufer muss imstande sein, hinderliche Zustände abzuschütteln und natürlichen Gefahren auszuweichen.

REFLEX +2

Dein Reflexwurfbonus ist +2 plus dein Geschicklichkeitsmodifikator.

WILLEN +0

Dein Reflexwurfbonus ist +2 plus dein Geschicklichkeitsmodifikator.

ZÄHIGKEIT +2

Dein Zähigkeitswurfbonus ist +2 plus dein Konstitutionsmodifikator.

ATTRIBUTSWERTE

Ein Waldläufer schätzt Stärke, um seine Nahkampfangriffe und seinen Nahkampfschaden zu verbessern, sowie den Schaden von Kompositbögen. Eine hohe Geschicklichkeit dagegen erhöht die Rüstungsklasse und die Chance, im Fernkampf zu treffen.

TIPP

Ein hoher Konstitutionswert hilft dir zu überleben, während hohe Weisheit dein Zauberkunde und deine Klassenfähigkeiten verbessert.

FERTIGKEITEN

Waldläufer sind Meister ihrer Umgebung und haben ein tiefgreifendes Verständnis für die Flora und Fauna ihrer Heimat. Wahrscheinlich wirst du als Späher, Führer, Spurensucher und Tierspezialist der Gruppe fungieren. Ferner erhältst du mit der 1. Stufe eine Fähigkeit, welche bei Tieren wie die Fertigkeit Diplomatie funktioniert.



FERTIGKEITSRÄNGE PRO STUFE

6 + Intelligenzmodifikator

Klassenfertigkeiten des Waldläufers

Beruf	Reiten
Einschüchtern	Schwimmen
Handwerk	Überlebenskunst
Heilkunde	Wahrnehmung
Heimlichkeit	Wissen (Geographie, Gewölbe, Natur)
Klettern	Zauberkunde
Mit Tieren umgehen	

- Investiere einen Fertigkeitsrang in Klettern oder Schwimmen, um dich in deiner ausgewählten Umgebung besser bewegen zu können.
- Mit Tieren umgehen lässt dich Tiere besser ausbilden und befehligen, daher investiere dort einen Fertigkeitsrang.
- Deine Gruppe wird dich wahrscheinlich als den Experten für die Wildnis betrachten, daher investiere einen Fertigkeitsrang in Wissen (Natur) um Tiere, Pflanzen und Gefahren besser identifizieren zu können.
- Investiere einen Fertigkeitsrang in Wahrnehmung, um es Gegnern zu erschweren, sich an dich anzuschleichen.
- Heimlichkeit lässt dich unbemerkt spähen, daher investiere auch dort einen Fertigkeitsrang.
- Du kannst deine Gruppe nicht führen oder die Spuren von Feinden verfolgen, wenn du dich verläufst, daher investiere einen Fertigkeitsrang in Überlebenskunst, um in der Wildnis den Überblick zu bewahren.



Vergiss nicht, wenn du wenigstens 1 Fertigkeitsrang in eine Klassenfertigkeit investierst, erhältst du einen zusätzlichen Bonus von +3 für diese Fertigkeit, um deine Ausbildung zu repräsentieren. Auf der 1. Stufe kannst du maximal 1 Fertigkeitsrang pro Fertigkeit investieren. Solltest du einen Menschen spielen, erhältst du einen zusätzlichen Fertigkeitsrang pro Stufe (die 1. Stufe eingeschlossen).

UMGANG MIT WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Du bist geübt im Umgang mit Leichten Rüstungen, Mittelschweren Rüstungen und Schilden (außer Turmschilden), du willst dich verteidigen können, ohne groß an Beweglichkeit einzubüßen. Wähle eine leichte Rüstung, wenn dir Beweglichkeit lieber ist, oder eine mittelschwere Rüstung, falls dir die Verteidigung wichtiger ist und du keinen hohen Geschicklichkeitswert hast.

Du bist geübt im Umgang mit allen Einfachen Waffen und allen Kriegswaffen, so dass du eine breite Auswahl an Waffen hast.

	Empfehlung: Kauf einen Langbogen und ein oder zwei Nahkampfwaffen.
	Empfehlung: Kauf entweder eine Einhandwaffe und eine Leichte Waffe oder eine Doppelwaffe. Eine Fernkampfwaffe ist ebenfalls stets eine gute Idee.

TALENTE

Waldläufer erhalten recht oft Talente. Die meisten Waldläufer spezialisieren sich darauf, entweder aus der Ferne oder im Nahkampf Schaden zuzufügen. Ein Waldläufer verfügt zudem über diverse Fertigkeiten, behalte daher deine Ziele im Auge bei der Wahl deiner Talente.



Behände Bewegung	Du kannst auch in Schwierigem Gelände 1,50 m-Schritte ausführen. Dies könnte den Unterschied ausmachen zwischen vielen Angriffen oder nur einem. (GRW, S. 120)
Heftiger Angriff	Du willst einen Gegner mit einem einzigen Schlag ausschalten? Tausche Treffsicherheit gegen Wucht: Erleide einen Malus von -1 auf Nahkampfangriffswürfe, um einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe zu erhalten. Dies ist noch effektiver, wenn du eine Waffe mit beiden Händen führst! (GRW, S. 124)
Schnelle Waffenbereitschaft	Ziehe eine Waffe als Schnelle Aktion oder eine verborgene Waffe als Bewegungsaktion; es mag bedeutsam sein, die Waffe zu wechseln, wenn ein Gegner, den du bisher beschossen hast, in Nahkampfreichweite kommt. (GRW, S. 129)
Waffenfokus	Erhalte einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit deiner Hauptwaffe. Dies ist ein großartiges Talent für beide Konzepte. (GRW, S. 135)
	Empfehlung: Kernschuss; dieses Talent gibt dir einen Bonus auf Fernkampfangriffe und -schaden, zudem ist es Voraussetzung für viele andere Fernkampftalente.
	Empfehlung: Umgang mit Exotischen Waffen, falls du eine andere Doppelwaffe als den Kampfstab verwenden und auch nicht mit zwei Waffen kämpfen willst. Dies verbessert dein Nahkampfkönnen.

KLASSENMERKMALE

Erzfeind: Wähle eine Kreaturenkategorie von der Liste auf Seite 81 des *Grundregelwerkes*. Diese Fähigkeit verleiht dir einen Bonus von +2 auf Angriffs-, Schadens- und viele Fertigkeitwürfe gegen Kreaturen dieser Kategorie. Wenn du Stufen als Waldläufer hinzuerlangst, wird diese Fähigkeit besser und kannst du ferner weitere Kreaturenarten zu deinen Erzfeinden erklären.

Spurenlesen: Du erhältst einen Bonus in Höhe deiner ½ Waldläuferstufe (Minimum +1) auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, um Spuren zu lesen und zu verfolgen. Dies ist eine Spezialität des Waldläufers; du erlangst weitere Spurenlesenfähigkeiten, wenn du Stufen hinzugewinnst.

Tierempathie: Diese Fähigkeit ermöglicht es dir, wilde Tiere und magische Bestien zu besänftigen, ähnlich wie man Diplomatie bei intelligenten Kreaturen nutzt.

TIPP

Da Erzfeind eine derart zentrale Fähigkeit des Waldläufers ist, solltest du deinen SL fragen, welche Kreaturenarten am sinnvollsten sind. Im Zweifel sind Humanoide (Menschen), Externare (Böse) und Untote die Kategorien, denen in einer typischen Kampagne die meisten Gegner angehören.

EMPFOHLENE STARTAUSRÜSTUNG
Waldläufer besitzen zu Spielbeginn 175 GM.

Bogenschütze:
Streitaxt, Dolch, Langbogen mit 40 Pfeilen, 5 Pfeile aus Kaltem Eisen, 5 Pfeile aus Silber, Beschlagene Lederrüstung, Tartsche, Feuerstein und Stahl, Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Schlafsack, Schleifstein, Seidenseil 15 m, Signalfleife, Sonnenzepter, Wasserschlauch; Preis 149 GM (26 GM übrig); Gewicht 65 Pfd. (mittelgroß) oder 35 Pfd. (klein). Option: ein Lederer Pferdeharnisch für einen kleinen oder mittelgroßen Tiergefährten kostet 20 GM.

Krieger mit zwei Waffen: Langschwert, Beil, Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Kettenhemd, Feuerstein und Stahl, Reiseproviant (4 Tage), Rucksack, Schlafsack, Schleifstein, Sonnenzepter, Wasserschlauch; Preis 160 GM (15 GM übrig); Gewicht 55 Pfd. oder 28 Pfd. (klein).

BONUS FÜR BEVORZUGTE KLASSE

Pro Stufe als Waldläufer erhältst du:

+1 auf deine Gesamt-TP

Zusätzliche Trefferpunkte helfen dir, im Kampf zu überleben

ODER

+1 Fertigkeitsrang

Ein Waldläufer hat viele Klassenfertigkeiten, die mit Fertigkeitssrängen gefüttert werden wollen.





STUFENAUFSTIEG

Die nächsten Seiten erklären dir die Fähigkeiten, die du mit der 2. Stufe und weiteren Stufen erlangst. Manche dieser Fähigkeiten sind nur Zusätze zu deinen Fähigkeiten der 1. Stufe und werden ganz zu Beginn aufgeführt: zusätzliche Trefferpunkte und Fertigkeitenränge sowie Erhöhungen deines Grundangriffsbonus, deines Reflexwurfbonus, deines Willenswurfbonus und deines Zähigkeitswurfbonus.

Diese Informationen findest du auch in Tabelle 3-16 auf Seite 81 des *Grundregelwerkes*.



BOGENSCHÜTZE
(SEITE 15)



KRIEGER MIT ZWEI WAFFEN
(SEITE 22)

Im Rahmen deines Stufenaufstiegs wirst du einen Kampfstil wählen, welcher dir viele spätere Wahloptionen vorgibt. Diese Entscheidung wirkt sich auch darauf aus, welche Ausrüstung und welche magischen Gegenstände für deinen Charakter am wertvollsten sind. Einem Bogenschützen helfen ein magischer Bogen und magische Pfeile am ehesten, während ein Krieger mit zwei Waffen sich zu jeder Gelegenheit nach besseren Waffen umsehen sollte. Viele weitere Entscheidungen, z.B. hinsichtlich deiner Talente und Zauber, sollten im Hinblick auf deinen Kampfstil gefällt werden.

2. Stufe



TP

FERTIGKEITSRÄNGE

GAB

REF

WIL

ZÄH

1W10 + KO

6 + IN

+1

+1

—

+1

Deine Trefferpunkte steigen um 1W10 + deinen Konstitutionsmodifikator. Im Gegensatz zur 1. Charakterstufe musst du nun diese TP auswürfeln.

Du erhältst eine Anzahl von Fertigkeitenrängen in Höhe deines Intelligenzmodifikators +6. Solltest du ein Mensch sein, dann vergiss nicht den Bonusfertigkeitenrang pro Stufe.

Dein Grundangriffsbonus, dein Reflex- und dein Zähigkeitswurfbonus steigen jeweils um 1.

Kampfstiltalent: Wähle einen Kampfstil. Je nach Wahl steht dir eine andere Reihe von Kampfstiltalenten zur Verfügung. Du musst die Voraussetzungen dieser Bonustalente nicht erfüllen, daher könntest du z.B. Kampf mit zwei Waffen auch wählen, wenn deine Geschicklichkeit geringer als 13 sein sollte.



Empfehlung: Wähle Bogenschießen als Kampfstil und das Talent Kernschuss, sofern du es noch nicht besitzt, ansonsten Präzisionsschuss oder Schnelles Schießen. Warte noch mit Fernschuss, da dieses Talent in der Regel weitaus weniger oft genutzt wird.



Wähle Kampf mit zwei Waffen als Kampfstil und das Talent Kampf mit zwei Waffen; solltest du es bereits besitzen, dann wähle Doppelschnitt oder Schnelle Waffenbereitschaft. Solltest du planen, mit einer Waffe und einem Schild zu kämpfen, dann wähle Verbesserter Schildstoß (aber nur dann).



Talente, die für sich allein genommen nicht sonderlich mächtig wirken, sind oft Voraussetzungen für mächtigere Talente. Überlege, ob du einige deiner Bonustalente für Talentbäume nutzen willst, um die Talente an der Spitze des Baumes zu erlangen.

3. Stufe



TP

FERTIGKEITSRÄNGE

GAB

REF

WIL

ZÄH

1W10 + KO

6 + IN

+1

—

+1

—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. Sieh dir die Vorschläge für die 1. Stufe noch einmal an.



Empfehlung: Tödliche Zielgenauigkeit erhöht deinen Schaden zu Lasten deiner Genauigkeit.



Empfehlung: Verteidigung mit zwei Waffen erhöht deine Rüstungsklasse

Ausdauer: Du erhältst Ausdauer als Bonustalent.

Erstes Bevorzugtes Gelände: Wähle eine Geländeart von der Liste auf Seite 83 im *Grundregelwerk*. Du lernst, dich in dieser Art Gelände besser zu verbergen, zu navigieren und den Überblick zu bewahren. Wie im Fall eines Erzfeindes solltest du auch hier mit deinem SL sprechen, welche Geländearten die Kampagne besuchen wird. Im Zweifel ist Wald, Unterirdisch oder Städtisch in den meisten Kampagnen eine gute Wahl.

4. Stufe

4. Stufe	TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
	1W10 + KO	6 + IN	+1	+1	—	+1
Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut deiner Wahl. Du solltest dabei ein für dich wichtiges Attribut wie Stärke oder Geschicklichkeit bedenken, insbesondere falls es einen ungeraden Wert aufweist, da bei geraden Werten dein Attributsmodifikator steigt.						
Bund des Jäger: Du entwickelst eine starke Bindung entweder zu einem Tiergefährten oder deinen Kameraden.						
	Empfehlung: Wähle den Tiergefährten; das Tier kann Gegner in den Nahkampf verwickeln, so dass sie nicht zu dir aufschließen können. Gute Tiergefährten wären Kleine Katze, Vogel oder Wolf. Alternativ kannst ein Pferd, Kamel oder anderes Reittier wählen, um als berittener Bogenschütze zu agieren – hierzu benötigst du aber wenigstens einen Fertigungsrang in Reiten und die Talente Berittener Kampf und Berittener Fernkampf, um deine Aufgabe gut zu erfüllen.					
	Empfehlung: Wähle den Bund mit den Gefährten; dieser hilft deinen Verbündeten, deine Erzfeinde zu treffen. Da der Einsatz dieser Fähigkeit nur eine Bewegungsaktion erfordert, kann man sie wunderbar nutzen, während man auf das Nahen des Gegners wartet, um derweil die eigenen Leute zu stärken.					
Zauber: Du kannst jeden Tag 1 Stunde lang beten oder meditieren, um eine begrenzte Anzahl göttlicher Zauber von der Zauberliste des Waldläufers (<i>Grundregelwerk</i> , S. 240) vorzubereiten. Du kannst jeden vorbereiteten Zauber nur ein Mal pro Tag wirken, es ist dir aber möglich, denselben Zauber mehrfach vorzubereiten, so dass du ihn entsprechend oft wirken kannst. Um einen Zauber zu wirken, muss dein Weisheitswert wenigstens 10 + Zaubergrad betragen (um z.B. einen Zauber des 2. Grades wirken zu können, musst du einen Weisheitswert von wenigstens 12 besitzen). Waldläufer mit hoher Weisheit können zusätzliche Zauber am Tag vorbereiten (<i>GRW</i> , S. 17). Auf der 4. Stufe kann ein Waldläufer mit einem Weisheitswert von 12 oder höher einen Zauber des 1. Grades vorbereiten (ein Waldläufer mit Weisheit 20 oder mehr kann zwei Zauber des 1. Grades am Tag vorbereiten und wirken). Sollte dein Weisheitswert unter 12 liegen, kannst du Zauber erst mit der 5. Stufe vorbereiten (und erst wirken, wenn deine Weisheit wenigstens 11 beträgt). Empfehlung: Waldläuferzauber verbessern oft die Beweglichkeit, bieten schwache Heilung und verändern Pflanzen und Tiere. Falls du auf dieser Stufe Zauber erhältst, dann sieh dir <i>Energien widerstehen</i> , <i>Gift verzögern</i> , <i>Lange Schritte</i> und <i>Springen</i> an. Der Schwierigkeitsgrad (SG) von Rettungswürfen gegen deine Zauber ist 10 + Zaubergrad + dein Weisheitsmodifikator.						

5. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	6 + IN	+1	—	—	—
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.					
Zweiter Erzfeind: Du erhältst einen zweiten Erzfeind mit einem Bonus von +2. Dann wähle einen deiner beiden Erzfeindboni aus, welcher auf +4 steigt.					
Zauber: Sofern deine Weisheit 11 beträgt, kannst du einen Paladinzauber des 1. Grades vorbereiten, sollte sie höher sein, kannst du einen weiteren Zauber des 1. Grades pro Tag vorbereiten.					

6. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	6 + IN	+1	+1	+1	+1
Angriffsbonus: Da dein GAB nun +6 beträgt, erhältst du einen zweiten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du Volle Angriffe ausführst (siehe Seite 122). Alle Boni auf deinen GAB kommen auch bei diesem zweiten Angriff zum Tragen.					
Kampfstilalent: Du erhältst ein weiteres Bonustalent und die Liste deiner Optionen wächst.					
	Empfehlung: Verbesselter Präzisionsschuss lässt dich die meisten Hindernisse ignorieren; Mehrfachschuss erhöht deinen Schaden.				
	Empfehlung: Verbesselter Kampf mit zwei Waffen gibt dir einen zusätzlichen Angriff mit deiner Zweitwaffe (siehe Seite 122).				

7. Stufe

7. Stufe		TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
		1W10 + KO	6 + IN	+1	—	—	—
Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.							
	Empfehlung: Da dein Grundangriffsbonus +7 ist, erfüllst du die Voraussetzungen für das Talent Ausfallschritt; dieses verleiht dir zusätzliche Reichweite und ermöglicht dir Volle Angriffe auch gegen nichtangrenzende Gegner.						
Bund des Jägers (Tiergefährte): Du wirst nun wie ein Druide der 4. Stufe hinsichtlich der Fähigkeiten deines Tiergefährten behandelt; in den meisten Fällen bedeutet dies, dass dein Tiergefährte stärker wird.							
Unterholz durchqueren: Du kannst nun problemlos Schwieriges Gelände durchqueren, sofern es aus dichtem Unterholz besteht. Dies verbessert deine Bewegungsrate und gibt dir einen taktischen Vorteil bei Kämpfen in derartiger Umgebung.							
Zauber: Sofern deine Weisheit 14 oder höher ist, kannst du einen Zauber des 2. Grades am Tag zusätzlich vorbereiten (andernfalls wird dir der 2. Zaubergrad erst mit der 8. Stufe verfügbar). Empfehlungen: <i>Katzenhafte Anmut</i> , <i>Rindenhaut</i> und <i>Windwand</i> .							

8. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	6 + IN	+1	+1	+1	—

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.

Zweites Bevorzugtes Gelände: Du erhältst ein zweites Bevorzugtes Gelände mit einem Bonus von +2; dann wähle einen deiner beiden Geländeboni aus, welcher auf +4 steigt. Siehe die Ratschläge zur 3. Stufe.

Schneller Verfolger: Du kannst nun Spuren verfolgen, ohne langsamer zu werden.

Zauber: Sollte dein Weisheitswert weniger als 14, aber 12 oder mehr betragen, kannst du einen Zauber des 2. Grades am Tag vorbereiten, andernfalls kannst du einen weiteren Zauber des 2. Grades am Tag vorbereiten.

9. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	6 + IN	+1	—	+1	—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent. **Empfehlung:** Da dein Grundangriffsbonus nun +9 beträgt, erfüllst du die Voraussetzungen für das Talent Verbesserter Kritischer Treffer, welcher den Kritischen Bedrohungsbereich von Angriffen mit einer Art von Waffe verdoppelt.

Entrinnen: Wenn dir ein Reflexwurf gegen Zauber und Effekte gelingt, die Schaden verursachen, erleidest du nicht mehr den ½ Schaden, sondern gar keinen Schaden mehr.

Zauber: Du kannst einen weiteren Zauber des 1. Grades pro Tag vorbereiten.

10. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	6 + IN	+1	+1	—	+1

Dritter Erzfeind: Du erhältst einen dritten Erzfeind mit einem Bonus von +2; wähle einen deiner Erzfeinde aus, der entsprechende Bonus steigt um 2. Siehe die Beschreibung des Klassenmerkmals auf Seite 109.

Kampfstilalent: Du erhältst ein weiteres Kampfstilalent, ferner stehen dir weitere Wahlmöglichkeiten offen.



Empfehlung: Aus vollem Lauf schießen macht dich zu einem besseren Plänkler, Punktgenaues Zielen hilft dir, falls du häufig dein Ziel verfehlst.



Empfehlung: Mächtiger Kampf mit zwei Waffen verschafft dir einen weiteren Angriff mit deiner Zweitwaffe.

Zauber: Sofern deine Weisheit 16 oder höher ist, kannst du einen Zauber des 3. Grades pro Tag vorbereiten, andernfalls wird dir der 3. Zaubergrad erst mit der 11. Stufe verfügbar. **Empfehlung:** *Dunkelsicht, Pflanzen schrumpfen oder Pflanzenwachstum.*

11. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	6 + IN	+1	—	—	—

Angriffsbonus: Dein GAB ist nun +11, du erhältst einen dritten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du einen Vollen Angriff ausführst. Alle Boni auf deinen GAB kommen fortan auch bei diesem Angriff zur Geltung.

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Beute: Du kannst eine Kreatur bestimmen; auf Würfe für Spuren lesen und im Kampf gegen diese Kreatur erhältst du Boni.

Zauber: Sollte dein Weisheitswert weniger als 16, aber 13 oder mehr betragen, kannst du einen Zauber des 3. Grades am Tag vorbereiten, andernfalls kannst du einen weiteren Zauber des 3. Grades am Tag vorbereiten.

12. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	6 + IN	+1	+1	+1	+1

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.

Tarnung: Solange du dich in einem deiner Bevorzugten Gelände aufhältst, benötigst du weder Deckung noch Tarnung, um Heimlichkeit zu nutzen.

Zauber: Du kannst einen zusätzlichen Zauber des 2. Grades pro Tag vorbereiten.

13. Stufe



TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	6 + IN	+1	—	—	—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Drittes Bevorzugtes Gelände: Du erhältst ein drittes Bevorzugtes Gelände mit einem Bonus von +2; einer deiner drei Bevorzugtes-Geländeboni steigt um 2. Siehe die Empfehlungen zur 3. Stufe.

Zauber: Du kannst einen zusätzlichen Zauber des 1. Grades pro Tag vorbereiten. Sollte deine Weisheit 18 oder höher sein, kannst du ferner einen Zauber des 4. Grades am Tag vorbereiten, andernfalls steht dir der 4. Zaubergrad erst mit der 14. Stufe offen.

14. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	6 + IN	+1	+1	—	+1

Kampfstilalent: Du erhältst ein weiteres Kampfstilalent.

Zauber: Sollte dein Weisheitswert weniger als 18, aber 14 oder mehr betragen, kannst du einen Zauber des 4. Grades am Tag vorbereiten, andernfalls kannst du einen weiteren Zauber des 4. Grades am Tag vorbereiten.

15. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	6 + IN	+1	—	+1	—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Vierter Erzfeind: Du erhältst einen vierten Erzfeind mit einem Bonus von +2; wähle einen deiner Erzfeinde aus, der entsprechende Bonus steigt um 2. Siehe die Beschreibung des Klassenmerkmals auf Seite 109.

Zauber: Du kannst einen zusätzlichen Zauber des 3. Grades am Tag vorbereiten.

16. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	6 + IN	+1	+1	—	+1

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.

Angriffsbonus: Dein GAB ist nun +16, du erhältst einen vierten Angriff (mit einem Angriffsbonus von +1), wenn du einen Vollen Angriff ausführst. Alle Boni auf deinen GAB kommen fortan auch bei diesem Angriff zur Geltung.

Verbessertes Entrinnen: Wenn dir ein Reflexwurf gelingt, nimmst du in der Regel keinen Schaden; ferner erleidest du auch im Falle eines misslungenen Reflexwurfes nur noch ½ Schaden.

Zauber: Du kannst einen zusätzlichen Zauber des 2. Grades am Tag vorbereiten.

17. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	6 + IN	+1	—	—	—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Meisterliches Verstecken: Solange du dich in einem deiner Bevorzugten Gelände aufhältst, kannst du dich sogar dann verstecken, wenn du beobachtet wirst.

Zauber: Du kannst einen zusätzlichen Zauber des 1. Grades am Tag vorbereiten.

18. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	6 + IN	+1	+1	+1	+1

Viertes Bevorzugtes Gelände: Du erhältst ein viertes Bevorzugtes Gelände mit einem Bonus von +2; einer deiner vier Bevorzugtes-Geländeboni steigt um 2. Siehe die Empfehlungen zur 3. Stufe.

Kampfstilalent: Du erhältst ein weiteres Bonustalent.

Zauber: Du kannst einen zusätzlichen Zauber des 4. Grades am Tag vorbereiten.

19. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	6 + IN	+1	—	—	—

Talent: Du erhältst ein weiteres Talent.

Verbesserte Beute: Du kannst nun als Freie Aktion eine Beute bestimmen; dein Bonus auf Angriffswürfe gegen deine Beute steigt auf +4 usw.

Zauber: Du kannst einen zusätzlichen Zauber des 3. Grades am Tag vorbereiten.

20. Stufe

TP	FERTIGKEITSRÄNGE	GAB	REF	WIL	ZÄH
1W10 + KO	6 + IN	+1	+1	—	+1

Attributswertanstieg: Du erhältst einen permanenten Anstieg von +1 auf ein Attribut.

Fünfter Erzfeind: Du erhältst einen fünften Erzfeind mit einem Bonus von +2; wähle einen deiner Erzfeinde aus, der entsprechende Bonus steigt um 2. Alle bisherigen Empfehlungen gelten weiterhin.

Meisterjäger: Du kannst dich beim Spurenlesen noch schneller bewegen und erhältst zudem die Fähigkeit, einen Erzfeind mit einem Schlag zu töten.

Zauber: Du kannst jeweils einen zusätzlichen Zauber des 4. Grades und des 2. Grades am Tag vorbereiten.

Wie viele Details solltest du hinzufügen?

Ehe du überhaupt anfängst, solltest du dir einige Dinge hinsichtlich deines Charakters überlegen.

Um ihn lebendig zu gestalten, musst du wissen, wie er heißt, was er kann, wie er in etwa aussieht und welche Wesenszüge seine Persönlichkeit bestimmen. Je mehr Einzelheiten du hier hinzufügst, umso mehr Material steht dir im Spiel zur Verfügung und umso lohnender wird die Spielerfahrung für dich.

Es mag auf den ersten Blick nicht wichtig sein, die Haar- und Augenfarbe des Charakters zu notieren, allerdings hilft Derartiges den anderen Spielern am Tisch, sich eine Vorstellung von deiner Figur zu machen. Und ein paar „Macken“ sind eine gute Möglichkeit, um deinen Charakter von anderen zu unterscheiden.

ZUSÄTZLICHE DETAILS

Sobald du die Volks- und Klassenzugehörigkeit deines Charakters aufgeschrieben hast, ist es Zeit für die letzten Handgriffe. Es gilt noch ein paar Einzelheiten auszuarbeiten, von denen einige erst im Anschluss an andere erfolgen können.

Nimm deinen Charakterbogen und gehe diesen Abschnitt durch, um deinen Charakter fertigzustellen. Die eingekreisten Buchstaben auf den folgenden Seiten beziehen sich auf den Charakterbogen auf den Seiten 38-39.

Wichtige Spielwerte

Du solltest mittlerweile einige der wichtigen Informationen zu deinem Charakter niedergeschrieben haben, darunter deine Attributswerte, Trefferpunkte, Fertigkeitenränge, Talente und deinen Grundangriffsbonus. Aus all diesen Entscheidungen leiten sich andere Werte ab:

A Klasse, Volk und Stufe: Ehe du beginnst, vergewissere dich, dass du alle wichtigen Informationen aufgeschrieben hast, die sich aus seiner Volks- und Klassenzugehörigkeit und deiner Stufe ergeben, z.B. Boni auf Attributswerte oder Fertigkeiten.

C Initiative: Die Initiative legt fest, wer in einem Kampf zuerst handelt (siehe Seite 120). Wenn eine Kampfbegegnung beginnt, lässt der SL dich die Initiative auswürfeln. Um deinen Initiativwert zu bestimmen, würfele mit einem W20 und addiere deinen Initiativmodifikator. Dein Grundinitiativmodifikator entspricht deinem Geschicklichkeitsmodifikator, allerdings könnte die Effekte diverser Zauber, Talente und anderer Fähigkeiten diesen modifizieren.

Notiere den Gesamtwert im Abschnitt Initiativmodifikator. Diesen Modifikator nutzt du zu Beginn jedes Kampfes.

G Bewegungsrate: Deine Bewegungsrate sagt aus, wie weit du dich im Kampf während eines Zuges bewegen kannst. Ein Feld auf einem normalen Raster entspricht 1,50 m. Deine Grundbewegungsrate bestimmt sich nach deiner Volkszugehörigkeit, kann aber durch die getragene Rüstung, Talente, Zauber und andere Faktoren beeinflusst werden. Die meisten Charaktere haben Bewegungsrate 9 m (6 Felder), während Gnome, Halblinge und Zwerge eine Bewegungsrate von 6 m (4 Feldern) besitzen.

D Rüstungsklasse: Sobald du deine Ausrüstung gewählt und den Abschnitt Rüstungsgegenstände ausgefüllt hast, kannst du deine **Rüstungsklasse (RK)** berechnen. Diese reflektiert, wie gut du darin bist, Angriffen auszuweichen, und welchen Schutz deine Rüstung bietet. Die RK eines Charakters beginnt bei 10 und wird durch Faktoren wie Rüstung und Geschicklichkeitsmodifikator, im Falle kleiner Charaktere durch den Größenmodifikator usw. beeinflusst. Dein Charakterbogen bietet Platz für diese Modifikatoren (siehe Seite 126 für weitere Einzelheiten).

Rüstungsklasse (RK) = 10 + Rüstungsbonus + Schildbonus + Geschicklichkeitsmodifikator + Größenmodifikator + Natürlicher Rüstungsbonus + Ablenkungsmodifikator + weitere Boni und Mali

Berührungsrüstungsklasse (Berührungs-RK) = 10 + Geschicklichkeitsbonus + Größenmodifikator + Ablenkungsmodifikator + weitere Boni und Mali

Auf dem falschen Fuß-Rüstungsklasse = 10 + Rüstungsklasse + Schildbonus + Größenbonus + Natürlicher Rüstungsbonus + Ablenkungsmodifikator + weitere Boni und Mali

Manche Zauber und andere Angriffe müssen deine Rüstung nicht durchdringen, um zu wirken – der Angreifer muss lediglich dich oder deine Kleidung berühren, um Erfolg zu haben. Deine **Berührungs-RK** repräsentiert, wie schwierig es in diesem Fall ist, dich überhaupt zu berühren. Rüstungs-, Schild- und Natürlicher Rüstungsbonus helfen dir in diesem Fall nicht, da Berührungsangriffe sie gar nicht durchdringen müssen. Dein Geschicklichkeits- und Ablenkungsmodifikator kommen aber auch hier ins Spiel, da sie dir beim Ausweichen helfen.

Deine **Auf dem falschen Fuß-RK** repräsentiert, wie schwierig es ist, dich zu treffen, wenn du überrascht wirst, bzw. bevor du im Kampf erstmals an der Reihe bist. Alle normalen Rüstungsklasserboni kommen zur Anwendung, doch da du auf den Angriff nicht vorbereitet warst, zählt dein Geschicklichkeitsmodifikator nicht, wenn du auf dem falschen Fuß erwischt wirst (außer du hast einen Geschicklichkeitsmalus – auch überrascht wirst du nicht plötzlich gewandter).

Solltest du unter bestimmten Umständen einen Bonus auf deine RK erhalten, dann notiere ihn im Kasten „Modifikatoren“, um ihn nicht zu vergessen (z.B. den zwergischen Bonus gegenüber Riesen).





E Rettungswürfe: Nachdem du die Grundrettungswurfboni deiner Klasse notiert hast, schreibe die Attributsmodifikatoren dazu: Geschicklichkeit für Reflexwürfe, Weisheit für Willenswürfe und Konstitution für Zähigkeitswürfe. Solltest du über Volksboni oder Boni aufgrund von Talenten verfügen (z.B. Blitzschnelle Reflexe oder Eiserner Wille), dann notiere sie unter Sonstige Modifikatoren. Boni, welche sich aus magischen Gegenständen ergeben, notierst du unter Magische Modifikatoren. Dann addiere die Werte für jede einzelne Zeile und schreibe die Summen auf.

Falls du über ein Volks- oder Klassenmerkmal verfügst, welches nur bestimmte Arten von Rettungswürfen betrifft, z.B. den elfischen Bonus gegen Zauber und Effekte der Kategorie Verzauberung, dann notiere dies im großen Feld „Modifikatoren“ und rechne es nur ein, wenn es auch wirklich zur Anwendung kommt.

F KMB und KMV: Dein **Kampfmanöverbonus (KMB)** repräsentiert, wie gut du verstimmte Aktionen ausführen kannst, wie einen Gegner in den Ringkampf zu verwickeln oder zu Fall zu bringen. Die **Kampfmanöververteidigung (KMV)** dagegen ist quasi deine Rüstungsklasse gegen solche speziellen Angriffe und verändert sich nicht sonderlich. Der KMB funktioniert wie ein Waffenangriffsbonus – würfale mit einem W20 und addiere deinen KMB, dann vergleiche das Ergebnis mit der KMV des Zieles. Mehr zu Kampfmanövern findest du auf den Seite 132-135.



Kampfmanöverbonus (KMB) = dein Grundangriffsbonus + dein Stärkemodifikator + dein Größenmodifikator

Kampfmanöververteidigung (KMV) = 10 + dein KMB + dein Geschicklichkeitsmodifikator

Solltest du Boni für bestimmte Manöverarten besitzen, z.B. durch das Talent Verbesserter Ansturm, oder auch nur auf deine KMV unter bestimmten Bedingungen (z.B. aufgrund zwergischer Standhaftigkeit), dann trage sie im großen Kasten „Modifikatoren“ ein.

F Waffen: Solltest du im Rahmen des Klassenleitfadens noch keine Waffen ausgewählt haben, dann tue es nun. Informationen zu den unterschiedlichen Waffen findest du im *Grundregelwerk* auf den Seiten 142-143. Fülle pro gewählter Waffe einen Abschnitt aus. Auf Seite 37 findest du, wie dein Waffenangriffsbonus berechnet wird. Falls deine Waffe Munition (Pfeile, Armbrustbolzen usw.) benötigt, dann notiere unter „Munition“, wie viele dieser Geschosse du dabei hast.

H Fertigkeiten: Stelle sicher, dass du alle Fertigkeitensränge vergeben hast. Solltest du einen Fertigkeitensrang in eine deiner Klassenfertigkeiten investiert haben, dann trage den einmaligen Bonus von +3 in der Spalte „Sonstige Modifikatoren“ in der entsprechenden Zeile ein. Dann trage deine Attributsmodifikatoren in der Spalte „Attributsmodifikator“ und alle sonstigen Boni aus Volks- und Klassenmerkmalen oder Talenten in der Spalte „Sonstige Modifikatoren“ ein. Auf Stärke oder Geschicklichkeit basierende Fertigkeiten erleiden einen Malus entsprechend deiner getragenen Rüstung (siehe Rüstungsmalus im *Grundregelwerk* auf Seite 150). Addiere alle Werte in der „Gesamt“-Spalte. Solltest du situationsbedingte Boni auf bestimmte Fertigkeiten besitzen (z.B. aufgrund zwergischen Steingespürs), dann notiere diese im Abschnitt „Situationsmodifikatoren“.

H Sprachen: In diesem Abschnitt trage „Gemeinsprache“, jede Sprache, die du aufgrund deiner Volkszugehörigkeit erhältst, und alle Sprachen, die du aufgrund deiner Klassenzugehörigkeit kennst, ein (alle Druiden kennen z.B. Druidisch). Sollte dein Charakter einen Intelligenzmodifikator von +1 oder höher besitzen, dann erhältst du eine Anzahl zusätzlicher Sprachen in Höhe deines Intelligenzmodifikators. Diese Sprachen müssen aus der Liste der Bonussprachen deines Volkes gewählt werden. Solltest du Fertigkeitensränge in Sprachenkunde besitzen, erlangst du pro Fertigkeitensrang dort eine weitere Sprache, diese Sprache muss nicht aus der Liste der Bonussprache gewählt werden.

Die Zahlenwerte und die Geschichte in Einklang bringen

Natürlich kannst du Talente und Klassenoptionen rein aufgrund ihres Wertes im Kampf auswählen. Du kannst dich dabei auch an der Persönlichkeit und dem Hintergrund deines Charakters orientieren. Ein eleganter elfischer Barde z.B. könnte das Talent Behände Bewegung wählen, um sicherzugehen, dass er jedem Hindernis ausweichen kann. Ebenso kannst du auch gegen das Klischee deine Auswahl treffen: Harsk, der ikonische Waldläufer, ist ein Zwerg, der sich mehr im Wald, auf Wiesen und in den Bergen zuhause fühlt als in unterirdischen Tunneln und Höhlen – dies spiegelt sich in der Wahl seiner Bevorzugten Gelände wieder.



Weitere

Informationen zu den diversen Arten von Rüstungen – von der Lederrüstung bis zur Rittersrüstung – findest du im *Grundregelwerk* auf den Seiten 149-151.

Es gibt viele unterschiedliche Waffen von Schwertern bis hin zu Bögen; auf den Seiten 142-143 des *Grundregelwerkes* findest du eine Übersicht.

Eine Liste der am weitesten verbreiteten Sprachen findest du im *Grundregelwerk* auf den Seiten 104-105.

Hintergrund

Neben den grundlegenden Details solltest du dir auch eine Hintergrundgeschichte für deinen Charakter überlegen. Diese beschreibt, was er vor seiner Abenteuerkarriere getan hat und weshalb er zu einem Abenteuerer geworden ist. Meistens handelt es sich um eine Beschreibung der Familie des Charakters sowie prägender Erlebnisse aus seiner Kindheit und seiner Jugend. Eine umfangreiche Hintergrundgeschichte gibt dir nicht nur ein paar Ansätze an die Hand, um die Persönlichkeit deines Charakters zu formen, sondern hilft dem SL auch, ihn nahtlos in die Kampagnenwelt einzufügen. Wenn du die Hintergrundgeschichte deines Charakters erstellst, denke über das Folgende nach:

Herkunft: Wie wurde der Charakter erzogen, worin wurde er unterwiesen? Hat er vor dem Abenteuerleben eine andere Karriere verfolgt?

Auslöser: Was hat den Charakter dazu veranlasst, sich einem Leben voller Gefahr und Abenteuer zu widmen? Hatte er eine Wahl oder musste er sich den Umständen beugen?

Ereignisse: Gab es in der Jugend des Charakters wichtige Ereignisse? Wie haben diese sich auf ihn ausgewirkt und ihn geformt?

Familie: Wer sind die Eltern des Charakters? Wie verdienen sie ihren Lebensunterhalt? Leben sie noch? Hat der Charakter Geschwister? Wer sind sie und was machen sie?

Freunde: Welche Freunde oder Beziehungen aus Kindheits- und Jugendtagen sind es wert, erwähnt zu werden? Welche davon sind immer noch ein Teil des Lebens des Charakters?



Persönliche Details

Ⓐ Einzelheiten wie der Name, die Augen- und Haarfarbe, das Herkunftsland und die Gottheit des Charakters sind dir überlassen. Richte dich nach der Volkszugehörigkeit deines Charakters und frage im Zweifel deinen SL nach Vorschlägen. Solltest du einen Kleriker spielen, bestimmt die Wahl der Gottheit, welche Domänen du wählen kannst (*Grundregelwerk*, S. 56). Bei anderen Charakteren hat die Wahl der Gottheit keine Auswirkungen.

Das Geschlecht mag die Größe und das Gewicht deines Charakters beeinflussen, wirkt sich aber weder auf Attributswerte noch Klassenauswahl aus – jeder kann jede Klasse wählen. Das Geschlecht deines Charakters kann auch von deinem eigenen Geschlecht abweichen.

Die Größe, das Gewicht und Alter deines Charakters wirken sich nur selten auf die Regeln aus, sondern sind eher eine Frage des Rollenspiels. Dein Halb-Ork könnte z.B. hochgewachsen oder klein für einen Vertreter seines Volkes sein, seine Größe wirkt sich aber nicht auf seine Reichweite mit einem Schwert aus. Alterung wirkt sich irgendwann auf die Attributswerte eines Charakters aus (*Grundregelwerk*, S. 169), hat ansonsten aber keinen Effekt aufs Spiel.

Du kannst Größe und Gewicht zufällig bestimmen (*Grundregelwerk*, S. 169) oder aus dem Bereich auswählen, in den Angehörige deines Volkes und Geschlechts fallen. Vergiss nicht, dass die Größe das Gewicht des Charakters beeinflusst; solltest du einen Charakter spielen wollen, der größer, kleiner, leichter oder schwerer als die anderen Angehörigen seines Volkes sein soll, dann besprich es mit deinem SL.

Ebenso kannst du dein Alter wählen oder zufällig nach Volks- und Klassenzugehörigkeit bestimmen (*Grundregelwerk*, S. 169). Dein Charakter kann nicht jünger sein als das zufällige Mindestalter für Angehörige deiner Volks- und Klassenkombination. Überlege sorgfältig, ehe du für deinen Charakter die Alterskategorie Mittleres Alter (oder noch älter) wählst, da dies deine Attributswerte beeinflusst. Sprich mit deinem SL, falls du einen Charakter spielen möchtest, dessen Alter nicht in den Bereich „Erwachsener“ deines Volkes fällt.

Ausrüstung

Ⓛ Dein Klassenleitfaden enthält Empfehlungen, welche Startausrüstung Vertreter bestimmter Konzept besitzen sollten. Natürlich kannst du mit überzähligen Goldmünzen (GM) zusätzliche Ausrüstungsgegenstände erwerben – insbesondere wenn die Kampagne in bestimmten Umgebungen oder Klimazonen spielt. Wenn ihr z.B. in verschneite Berge reisen solltet, macht es Sinn, Kletterzeug oder Kleidung für kaltes Wetter zu erwerben. Falls ihr in gefährlichen Gebieten lagern müsst, wäre es weise, Bärenfallen zu erwerben, welche man um das Lager herum verteilen und so Gegner und Kreaturen behindern kann, welche euch im Schlaf überraschen wollen.

Charaktere der 1. Stufe beginnen nicht mit viel Geld, allerdings wirst du im Rahmen deiner Abenteuer eine Menge Gold und anderes erbeuten, daher verzweifle nicht gleich, wenn du zu Anfang bestimmte Dinge nicht erwerben kannst. Frag deinen SL, wie häufig ihr Gelegenheit zum Einkaufen erhalten werdet; solltet ihr längere Zeit fernab der Zivilisation unterwegs sein, dann kaufe noch schnell alle wichtigen Ausrüstungsgegenstände ein, die du dir leisten kannst.

Notiere deine Erwerbungen auf deinem Charakterbogen. Informationen und Preise für gewöhnliche Ausrüstungsgegenstände findest du in Kapitel 6 des *Grundregelwerkes*. Addiere das Gewicht deiner Ausrüstungsgegenstände und vergewissere dich, dass sie nicht zu schwer sind – solltest du einen niedrigen Stärkewert haben, könnte ein Haufen Ausrüstung deine Bewegungsrate senken (*Grundregelwerk*, S. 169).

Geld

Ⓛ Notiere dein übriges Gold in diesem Abschnitt, notiere hier auch alles, was du im Verlauf deiner Abenteuer verdienst.

Erfahrungspunkte

① Neue Abenteurer beginnen das Spiel mit 0 Erfahrungspunkten (EP). Wenn du EP erhältst, addiere sie zu den Erfahrungspunkten im Kasten „Erfahrungspunkte“ auf deinem Charakterbogen. Hinsichtlich des Kastens „Nächste Stufe“ frage deinen SL, wie er es mit der Vergabe von Erfahrungspunkten und Stufenaufstiegen hält. Viele SL verwenden die Tabellen 3-1: Charaktererfahrung und Stufenabhängige Vorteile auf Seite 30 des *Grundregelwerkes*, manche bestimmen aber auch rein nach Verlauf der Handlung, wann Charakter Stufen aufsteigen.

Nachdem du all diese Informationen niedergeschrieben hast, sieh dir noch einmal alle deine Entscheidungen an und vergewissere dich, dass du mit den Ergebnissen zufrieden bist. Wenn du mit deinem Charakter einverstanden bist, ist es an der Zeit, zu den Würfeln zu greifen und zu spielen – du bist nun fürs Abenteuer bereit!

Wie geht es weiter?

Die Optionen in diesem Buch sind nur ein Bruchteil der verfügbaren Möglichkeiten. Es gibt viele Quellen, die du für andere Charakterideen und Optionen nutzen kannst, seien es Talente oder Zauber oder gänzlich andere Klassen oder Wege, deinen Charakter zu spielen. Zu diesen Optionen gehören u.a.:



Prestigeklassen

Prestigeklassen sind besondere Klassen, welche auf höheren Stufen verfügbar werden und jeweils bestimmte Voraussetzungen haben. Ab Seite 374 des *Grundregelwerkes* findest du Prestigeklassen wie den Arkanen Bogenschützen, der seine Pfeile mit magischer Energie auflädt, und den Schattentänzer, welcher sich durch Schatten teleportieren, vor aller Augen verstecken und seinen Schatten beleben kann, auf dass er an seiner Seite kämpft.

Archetypen

Ein Archetyp ist eine Variante einer existierenden Klasse, bei der einige Klassenmerkmale gegen andere ausgetauscht werden, welche besser zu einem bestimmten Konzept passen, seien es der listige Stadtdruide oder der tödliche Scharfschützen-Schurke. Archetypen wurden mit den *Expertenregeln* eingeführt und viele Pathfinderrollenspielbücher enthalten weitere Archetypen.

Weitere Klassen

Die *Expertenregeln* führen sechs neue Klassen ein, darunter der clevere Alchemist und die Hexe, während die *Ausbauregeln VI* weitere 10 Klassen einführen, darunter der furchterregende Blutwüter und der achtsame Ermittler. Die *Ausbauregeln Magie* enthalten den Kampfmagus und die *Ausbauregeln II: Kampf* den Schützen, Ninja und Samurai. Diese Klassen sind vollentwickelte Charakterrollen wie die 11 Klassen des *Grundregelwerkes*, präsentieren aber neue Wahlmöglichkeiten und Spielstile. Künftige Bücher der Pathfinderreihe können weitere Klassen mit anderen Fähigkeiten enthalten.

Und viel, viel mehr!

Die aufgeführten Bücher, wie auch die Bände der Almanach- und Handbuchreihen enthalten viele neue Talente, Zauber und Ausrüstungsgegenstände. Andere Bände ermöglichen es dir, neue Völker zu spielen wie scheusalblütige Tieflinge, pyromanische Goblins, von den Schatten berührte Gestrandete und andere fantastische Wesen.

Pathfinder-Quellenbücher

Für Pathfinder gibt es eine große Anzahl von Quellenbüchern, welche Spielern und Spielleitern viele neue Möglichkeiten eröffnen sollen, um Spielrunden aufzupeppen. Darunter z.B.:

Expertenregeln: Dieser Zusatzband enthält sechs neue Klassen: Alchemist, Hexe, Inquisitor, Mystiker, Paktmagier und Ritter, sowie neue Zauber und Talente für alle Charaktere.

Ausbauregeln: Magie: Dieser Band enthält Werkzeuge für zaubermagische Charaktere und jede Menge neuer Zauber. Hinzu kommt mit dem Kampfmagus eine neue Klasse in Gestalt eines schwertschwingenden arkanen Zauberkundigen.

Ausbauregeln II: Kampf: Dieser Band befasst sich mit Ausrüstung und Kampftechniken und enthält eine Fülle an Optionen für kampforientierte Charaktere. Hinzu kommen drei neue Klassen: der Schütze, der Ninja und der Samurai!

Ausbauregeln III: Völker: Dieser Band enthält neue Regeln und Optionen für Charaktere jeder Volkszugehörigkeit. Hinzu kommen viele neue Völker wie listige Kitsune oder blutdürstige Orks.

Ausrüstungskompendium: Dieses wirklich dicke Buch enthält einen wahren Berg an Rüstungen, Waffen, Ausrüstungsgegenständen und magischen Gegenständen für deine Kampagne!



Um ein Gefühl zu bekommen, wie eine Pathfinder-Spielerunde verlaufen könnte, lies dir das Beispiel auf den Seiten 13-14 im Grundregelwerk durch.

MEHR ALS HAUEN UND STECHE

Der Kampfmodus kann bei jeder Gelegenheit Anwendung finden, welche Struktur und Ordnung erfordert oder bei welcher der SL den Spielern ein Gefühl von Dringlichkeit und begrenzter Zeit vermitteln will, z.B. bei einem Verfolgungsrennen oder einem Wettbewerb.

Das Spiel

Bei einer typischen Spielsitzung erschaffen der Spielleiter (SL) und die Spieler in Zusammenarbeit eine Geschichte, deren Hauptakteure von den Spielern dargestellt werden, die sogenannten Spielercharaktere oder SC. Der SL erstellt dabei die Ziele, welche es zu erreichen gilt und spielt neben den Bösewichten, Verbündeten, neutralen Dritten und sonstigen Figuren (all diese werden als Nichtspielercharaktere oder auch als NSC bezeichnet) auch die Umgebung selbst. Mittels Würfeln wird bestimmt, ob Charaktere bei ihren Vorhaben Erfolg haben, und zudem ein Zufallselement der Handlung hinzugefügt. Mit der Zeit erlangen die Charaktere neue Fähigkeiten und Kräfte und finden Schätze, Werkzeuge und andere Beute, die ihnen bei ihren Questen helfen.

Der Beginn einer Spielsitzung

Während eurer ersten Spielsitzung mag es geschehen, dass der SL den Charakteren eurer Gruppe einen Grund nennt oder gibt, warum sie sich treffen und eine Strategie planen. Es mag auch passieren, dass ihr euch gleich in einem Kampf wiederfindet und zusammenarbeiten müsst, um einer gemeinsamen Bedrohung zu begegnen. Sollte die Spielsitzung die Fortsetzung einer früheren Sitzung sein, sollte der SL mit einer kurzen Zusammenfassung der letzten Geschehnisse beginnen.

Auf jeden Fall beschreibt der SL, wo die Charaktere sind, und gibt den Spielern Zeit, sich mit der Örtlichkeit vertraut zu machen. Das Spiel geht dann weiter mit Erkunden, Besprechen und Kampf, wobei der SL Hinweise und Anleitungen gibt, wohin das Abenteuer eigentlich führen soll, und die Spieler entscheiden, was sie als nächstes machen wollen.

Spielmodi

SL nutzen viele unterschiedliche Mittel, um ihre Abenteuer spannend, atmosphärisch und aufregend zu gestalten. Während einer Pathfinderspielerunde können viele Dinge eintreten, wobei der SL meist auf zwei Modi zurückgreift: Kampfmodus und Erzählmodus. Im Rahmen einer Spielsitzung kann oft zwischen diesen Modi gewechselt werden.

Kampfmodus: Im Kampfmodus führen die Spieler abwechselnd Kampfactionen aus. In welcher Reihenfolge dies geschieht, wird über die Initiative (siehe Seite 120) geregelt. Manchmal beginnen die Spieler einen Kampf, etwa indem sie ihre Charaktere sich an einen Gegner heranschieben und den ersten Schuss abgeben lassen. In anderen Fällen beginnt der SL den Kampf, etwa wenn Gegner den SC einen Hinterhalt legen und sie angreifen. Sobald der SL alle bittet, die Initiative auszuwürfeln, weißt du, dass du dich im Kampfmodus befindest – dann ist es an der Zeit, die Schwerter zu schwingen, mächtige Zauberei zu wirken, Explosionen auszuweichen und zu zeigen, woraus dein Charakter gestrickt ist!

Vergiss nicht, dass auch deine Gegner in der Lage sind, nachzudenken und ihre Taktiken anzupassen. Auch muss nicht jeder Kampf enden, indem eine Seite vollständig ausgelöscht wird. Gegner könnten versuchen, sich zu ergeben oder zu fliehen, wenn ein Kampf nicht in ihrem Sinne verläuft. Wenn ihr die Diener eines Bösewichts an der Flucht hindert, so dass sie ihn nicht warnen können, könnte euch dies das Überraschungsmoment verschaffen. Die Kapitulation einer Kreatur anzunehmen, liefert ferner die Gelegenheit für Rollenspiel und Befragungen.

TIPP

Erwecke die Zahlen zum Leben: Statt Dinge zu sagen wie „Ich treffe gegen RK 16 und verursache 7 Schadenspunkte“, versuche es mit: „Ich hämmere dem Goblin auf den Schädel – 7 Schadenspunkte! – Rache ist süß, das hat er nun davon!“

Erzählmodus: Im Erzählmodus erschafft der SL das Gerüst der Handlung und lässt die Spieler wählen, wie sie auf die Situation reagieren und die Lage erkunden.

Beschreibungen, Erkundungen und Ermittlungen werden häufig auch als „Rollenspiel“ bezeichnet; diese geben dir die Möglichkeit, dich selbst im Spiel auszudrücken und liefern den Zusammenhang, in welchem es zu Kampfbegegnungen kommt. Wenn der SL das Aussehen eines Gewölbes beschreibt, du mit einem Wirt streitest oder unberührte Wildnis erkundest, dann ist dies der Erzählmodus. Es kann Rätsel, Fallen, Puzzles oder Verhandlungen geben, bei denen nicht zwangsläufig gewürfelt wird. Der Erzählmodus nutzt in der Regel auch keine Initiativereihenfolge.

Der Erzählmodus gibt dir häufig Gelegenheit, die Fertigkeiten deines Charakters außerhalb von Kämpfen anzuwenden. Ein Schurke, der sich in Mechanismus ausschalten auskennt, könnte eine teuflische Falle entschärfen und die Gruppe so vor einem hässlichen Ende bewahren. Ein Charakter mit hohem Wahrnehmungsbonus könnte dagegen eine alternative Route entdecken, wie man diese Falle völlig umgehen kann. Rollenspielbegegnungen fordern zu kreativen Lösungen auf, egal welche Charakterklassen beteiligt sind – selbst eine Gruppe von SC, die vom Fallenentschärfen keine Ahnung hat, könnte einen Weg finden, um eine Falle zu neutralisieren. Ein Charakter übernimmt in einer bestimmten Lage vielleicht die Führung, aber alle können ihren Teil beitragen.

TIPP

Nicht nur Charaktere arbeiten zusammen: Es spricht nichts dagegen, wenn Spieler sich untereinander Ratschläge geben. Der Spieler eines Druiden hat vielleicht einen nagenden Verdacht, dass die Gangstelle vor der Gruppe ideal für eine Falle wäre, und könnte den Spieler des Schurken warnen, so dass dieser einen Fertigkeitenswurf für Wahrnehmung ablegt, ehe er weitermacht und z.B. eine Schatztruhe öffnet.

KAMPFMODUS VERSUS ERZÄHLMODUS

KAMPFMODUS	ERZÄHLMODUS
Durchstrukturiert.	Strukturiert oder unstrukturiert.
Umfasst meist eine Konflikt zwischen mehreren Kreaturen.	Kann Beschreibungen, Charakterinteraktionen, Erkundungen oder andere Aktivitäten umfassen.
Unterteilt die Zeit in Runden, in denen die Spieler nach einer Initiativereihenfolge handeln.	Arbeitet meistens nicht mit Runden oder Zügen.
Begrenzt die Fortbewegung von Charakteren und kann auf einem Raster ablaufen.	Setzt nur sehr allgemeine Bewegungsbeschränkungen, z.B. in Form von Kilometern am Tag.
Begrenzt die Art von Handlungen, welche ein Charakter ausführen kann.	Begrenzt Handlungen meistens nicht.
Endet meistens, wenn alle Kreaturen einer Seite des Konflikts gefallen, bewusstlos oder geflohen sind, sich ergeben haben oder man einen Waffenstillstand geschlossen hat.	Endet mit Beginn eines Kampfes oder mit Ende oder Pause der Spielsitzung.

Das Ende einer Spielsitzung

Wenn ihr die Spielsitzung beendet, kann es geschehen, dass der SL die einzelnen Charaktere mit Erfahrungspunkten belohnt oder euch erklärt, dass ein Stufenaufstieg fällig wird. Ein Stufenaufstieg macht einen Charakter mächtiger und verleiht ihm neue Fähigkeiten. Sollten sich eure Charaktere zudem an einem sicheren Ort, z.B. in einer Stadt oder einer Festung, befinden, ist das Ende der Spielsitzung auch eine gute Gelegenheit, Ausrüstung und sonstige Güter zu erwerben, sich auszuruhen, um Trefferpunkte zurückzuerlangen, und den Stufenaufstieg durchzuführen. Sollten die Charaktere sich nicht in Sicherheit befinden, könnte die Sitzung mit einem Cliffhanger enden und ihr beim nächsten Mal genau an dieser Stelle weitermachen!

Die wichtigste aller Regeln

Alle Regeln des Pathfinder-Rollenspieles dienen nur einem Zweck: Sie sollen dir dabei helfen, deine Charaktere und die Welt, in welcher sie existieren, mit Leben zu erfüllen. Während einer Spielsitzung gibt kein „richtiges“ oder „falsches“ Verhältnis von Kampf- und Erzählmodus. Es kommt allein darauf an, welches Verhältnis Spielern und Spielleiter am besten gefällt. Die Regeln sind Werkzeuge, daher kannst du sie so anpassen, dass sie zu dem Spielstil passen, der dir am besten gefällt. Und am wichtigsten: Habe Spaß!

ZEIT ZWISCHEN DEN ABENTEUERN

Ein Rollenspiel ist ein Gesellschaftsspiel und viele Spieler nutzen die Zeit vor und nach einer Spielsitzung und auch Pausen zum gemütlichen Beisammensein. Für viele ist die Gelegenheit zu Unterhaltungen oder gemeinsamen Mahlzeiten ebenso wichtig wie die Würfel rollen zu lassen.

Solche Pausen werden auch genutzt, um sich mit Aspekten zu befassen, die eigentlich nicht Teil der Handlung der Geschichte sind, z.B. Stufenaufstiege. Spieler nutzen Pausen oft, um die Beuteverteilung zu klären und ihre hartverdienten Reichtümer wieder auszugeben, indem sie Regelbücher aufschlagen und freudig nach tollen Ausrüstungsgegenständen suchen, die sie erwerben wollen.



NUR GRUNDREGELN

Außer der Text besagt es anders, befasst sich dieser Abschnitt nicht mit Klassenfähigkeiten, Talenten usw. Hier geht es darum, wie die Kampfregeln normalerweise funktionieren, allerdings können diese Regeln von Charakteren, Monstern oder mittels Magie zuweilen gebogen oder gar gebrochen werden.

KAMPF IN SPIELZEIT

Eine Kampfrunde dauert in der Spielwelt 6 Sekunden, kann im wahren Leben aber durchaus länger benötigen.

VERÄNDERUNG DER REIHENFOLGE

Bestimmte Arten von Handlungen, wie Verzögern oder eine Aktion vorbereiten (siehe unten) können die Initiativereihenfolge verändern. Überraschungsrunden beeinflussen die Reihenfolge nicht, es kann aber passieren, dass manche Charaktere zu überrascht sind, um zu handeln.

GELEGENHEITS-ANGRIFFE

Manchmal tun andere Kreaturen etwas, dass dir Gelegenheit gibt, sie augenblicklich anzugreifen – siehe Seite 129.

STANDARD-AKTION? SCHNELLE AKTION?

Auf Seite 124 werden die Arten von Aktionen erklärt.

KAMPF

Im Pathfinder-Rollenspiel finden Konflikte in der Regel zwischen den SC und ihren Gegnern statt. Sobald ein Kampf beginnt, können die möglichen Handlungen, Optionen und Folgen sehr umfangreich sein. Daher ist es ein Schlüsselement zur Beherrschung des Rollenspiels, entschlossen und effektiv im Kampf zu handeln.

In einem Kampf versuchst du, die Trefferpunkte (TP) gegnerischer Kreaturen auf 0 zu reduzieren, so dass sie bewusstlos werden oder sterben, ehe sie dasselbe mit dir und deinen Verbündeten machen können. Alternativ kannst du einen Kampf auch beenden, indem du deine Gegner gefangen nimmst, sie in die Flucht jagst oder davon überzeugst, die Kampfhandlungen einzustellen.

Kampfbeginn

Zu einem Kampf kommt es bei Eintritt der folgenden Bedingungen:

- Zwei oder mehr potentielle Gegner treffen aufeinander.
- Wenigstens eine Seite weiß um die Gegenwart der anderen.
- Wenigstens eine Seite greift auf aggressive Methoden zurück.

Einen Kampf zu beginnen, muss auch keine Gemeinschaftsentscheidung sein – es genügt, wenn eine Kreatur sich zum Angriff entschließt.

Kampfrunden

Ein Kampf wird in Runden unterteilt. Jede Kreatur hat pro Runde einen Zug entsprechend ihrem Platz in der Initiativereihenfolge (siehe unten).

Während deines Zuges kannst du eine bestimmte Entfernung zurücklegen und eine bestimmte Anzahl spezifischer Aktionen (siehe Seite 124) ausführen. Wenn du deine Aktionen verbraucht hast oder auf sie verzichtest, ist der nächste Beteiligte an der Reihe.

Kampfende

Ein Kampf endet, wenn alle Kreaturen einer Seite bewusstlos oder tot sind, sich ergeben haben oder geflohen sind. Er kann auch enden, wenn alle Beteiligten sich auf einen Waffenstillstand einigen und bereit sind, den Kampfmodus zu beenden (d.h. sie können nicht angreifen, ohne einen neuen Kampf zu beginnen).

KAMPFKONZEPTE

Ehe du dich in den Kampf stürzt, solltest du dich mit einigen wichtigen Punkten auskennen:

Initiativereihenfolge: Die Initiative einer Kreatur repräsentiert, wie schnell sie reagieren kann und wann sie bei einem Kampf an die Reihe kommt. Die Initiativereihenfolge wird bestimmt, indem jede Kreatur ihren Initiativewurf zu Kampfbeginn ablegt. Die Kreatur mit dem höchsten Initiativeergebnis beginnt. Sobald eine Kreatur ihren Zug durchgeführt hat, ist die Kreatur mit dem nächsthöheren Initiativeergebnis an der Reihe usw.. Wenn alle Kampfbeteiligten am Zug gewesen sind, beginnt eine neue Kampfrunde und die Initiativereihenfolge wird erneut von vorn abgehandelt.



Deine Initiative = W20 + dein Initiativemodifikator



Ist der schnell! Möglicherweise erfährst du erst, wie die Initiative eines Gegners ausfällt, wenn dieser an die Reihe kommt. Zähle daher nicht darauf, vor jemand anderem auf alle Fälle handeln zu können.

Hinterhalte und Überraschungen: Wenn nicht alle Beteiligten mit einem Kampf rechnen, verläuft die erste Kampfrunde als besondere Überraschungsrunde. Nur Kreaturen, welche nicht überrascht sind, können während einer Überraschungsrunde handeln. Eine Überraschungsrunde verläuft wie eine gewöhnliche Runde, die nicht überraschten Beteiligten können jeder aber nur eine Aktion ausführen. Solltest du noch keine Gelegenheit zum Handeln während eines Kampfs erhalten haben – egal ob während einer Überraschungsrunde oder einer normalen ersten Kampfrunde – bist du **auf dem falschen Fuß betroffen**; d.h. du bist besonders verletzlich durch bestimmte Angriffe. Solltest du in diesem Zustand angegriffen werden, dann ziehe deinen Geschicklichkeitsbonus von deiner RK ab.

Überlange Handlungen: Manche Handlungen dauern länger als eine ganze Runde. Während eine Volle Aktion als durchgeführt gilt, unmittelbar ehe du in der Folgerunde wieder am Zug bist, können andere komplexe Handlungen sich durchaus über mehrere Runden hinziehen und eine Volle Aktion nach der anderen verlangen – z.B. das Entschärfen von Fallen.

Abwarten: Manchmal willst du abwarten, was andere tun, ehe du selbst zur Tat schreitest – dies wird als **Verzögern** bezeichnet. Verzögern verbraucht keine Aktion. Du kannst beliebig lange verzögern und dich jederzeit dann wieder ins Getümmel stürzen. Wenn du dich schließlich zum Handeln entscheidest, bist du nach demjenigen an der Reihe, dessen Zug es gerade ist; dein Initiativewert wird entsprechend angepasst, so dass du nun nach diesem an der Reihe bist. Falls zwei verzögernde Personen gleichzeitig handeln wollen, entscheidet der SL, wer zuerst an der Reihe ist (z.B. anhand des höheren Geschicklichkeitsmodifikators). Solltest du auf dem falschen Fuß betroffen sein, weil du noch nicht Gelegenheit hattest, im Kampf zu handeln, und dann bei

deiner ersten Gelegenheit verzögerst, bist du nicht mehr auf dem falschen Fuß betroffen, da du *Gelegenheit* zum Handeln hattest und nun im Grunde nicht mehr überrascht sein kannst.

Auf ein bestimmtes Ereignis warten: Manchmal möchtest du nicht sofort handeln, sondern auf eine bestimmte Handlung reagieren. Dies ist eine Standard-Aktion und wird als **Vorbereiten** bezeichnet. Um eine Aktion vorzubereiten, wählst du aus, was deine Reaktion auslösen und wie deine Reaktion aussehen soll. Wenn der Zustand eintritt, führst du deine Aktion aus, selbst wenn es mitten im Zug eines anderen sein sollte. Du kannst aber nur eine einzelne Standard-, Bewegungs- oder Schnelle Aktion vorbereiten; du kannst im Rahmen dieser Handlung dann aber einen 1,50 m-Schritt (siehe Seite 122, „Bewegung“) ausführen, selbst wenn du dies nicht im Vorfeld festgelegt hast. Du kannst erst erklären, eine Aktion vorzubereiten, wenn ein Kampf begonnen hat und die Initiative ausgewürfelt wurde. Sollte deine Aktion ausgelöst werden, wickle die Folgen ab, danach wird der Zug der auslösenden Kreatur zu Ende geführt. Dein neuer Initiativwert liegt direkt vor dem der auslösenden Kreatur. Sollte deine Aktion nicht ausgelöst werden, verlierst du deinen Zug und handelst in der nächsten Runde zu deinem normalen Initiativwert.

Nah- gegen Fernkampfangriffe: Nahkampfangriffe erfolgen im Nahkampf. Fernkampfangriffe dagegen erfordern, dass du aus der Entfernung auf einen Gegner schießt oder Wurfaffen gegen ihn nutzt.

Rettungswürfe: Manche Zauber und Umstände geben dir eine Chance, ihren Effekten zu entgehen, wenn dir ein Rettungswurf gelingt. Sofern dein Würfelergebnis den Schwierigkeitsgrad (SG) der Herausforderung erreicht oder übertrifft (siehe Seite 7), hast du Erfolg. Weiteres findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 180.



Rettungswurf = W20 + Rettungswurfgrundbonus + Attributsbonus + Klassenbonus + Volksmerkmalmodifikatoren + sonstige Boni und Mali

Es gibt drei Arten von Rettungswürfen und du kannst völlig unterschiedliche Boni besitzen.

Reflexwürfe erfolgen, um Fallen auszuweichen und Katastrophen aus dem Weg zu springen, Stürze zu vermeiden oder abzufangen oder von Flächenangriffen wie z.B. *Feuerbällen* nicht getroffen zu werden. In der Regel erleidest du bei einem gelungenen Reflexwurf nur halben Schaden, wobei es Talente und Fähigkeiten gibt, welche dich bei Erfolg gar keinen Schaden mehr erleiden lassen.

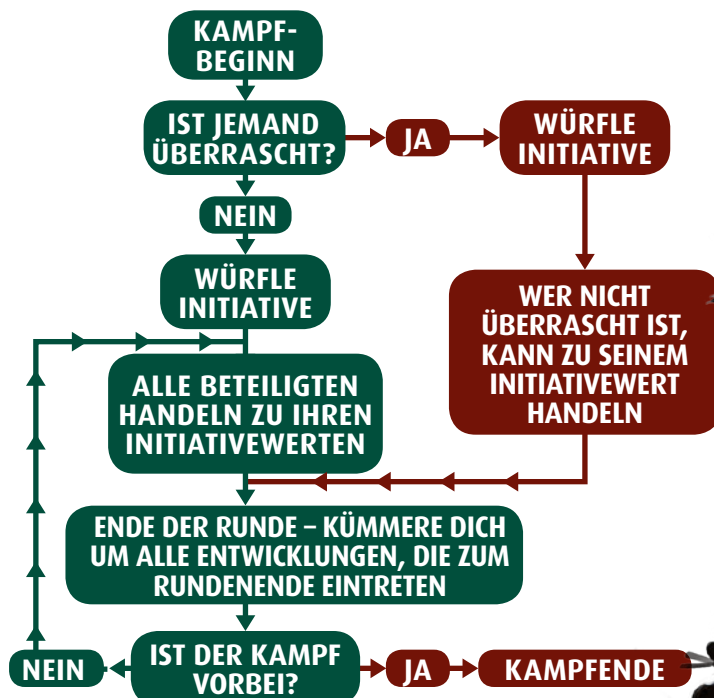
Willenswürfe erfolgen gegen bestimmte Arten von Zaubereffekten, z.B. solche, die deinen Geist oder deine Wahrnehmung betreffen. Ein Willenswurf repräsentiert deine Willensstärke, um eine Illusion anzuzweifeln, dich gegen Geisteskontrolle zu wehren usw.. In der Regel vermeidest du im Erfolgsfalle alle negativen Effekte.

Zähigkeitswürfe erfolgen, um den Effekten von Giften, Krankheiten und dergleichen zu widerstehen. Ein Zähigkeitswurf repräsentiert deine körperliche Widerstandskraft. In der Regel vermeidest du im Falle eines Erfolges alle negativen Effekte.

Automatischer Erfolg oder Fehlschlag: Solltest du eine natürliche 1 würfeln (also ehe du deinen Rettungswurfbonus oder andere Modifikatoren hinzuaddierst), ist dies immer ein Misserfolg, egal wie hoch deine Boni und Modifikatoren sind. Eine gewürfelte 20 (eine natürliche 20) ist dagegen immer ein Erfolg!

AUSLÖSER FÜR VORBEREITETE AKTIONEN

Bedingungen, welche vorbereitete Aktionen auslösen, können breit formuliert werden, z.B. „wenn ein Gegner einen Zauber wirkt“ oder „sollte einer meiner Verbündeten verwundet werden“. Wie allgemein dies gehalten werden kann, bestimmt letztendlich der SL. Du musst aber deine Reaktion genau festlegen, z.B. „ich wirke einen Gegenzauber“ oder „ich greife mit meinem Zweihänder an“.



AKTIONEN

Auf Seite 124 findest du die Arten von Aktionen und wie man sie einsetzt. Auf Seite 126 findest du Informationen, wie man angreift und was geschieht, wenn man selbst angegriffen wird.

DEIN ZUG

DEIN ZUG BEGINNT

WICKLE ALLE AKTIONEN AB, WELCHE VOR BEGINN DEINES ZUGES ENDEN

ÜBERPRÜFE DIE WIRKUNGS-DAUER VON EFFEKTEN

WICKLE ALLE LAUFENDEN EFFEKTE AB

FÜHRE DEINE AKTIONEN AUS (STANDARD-, BEWEGUNGS-, SCHNELLE AKTION)

DEIN ZUG ENDET

DEIN ZUG

Im Kampf stehen dir nur begrenzte Handlungen zur Verfügung, allerdings kannst du auf unterschiedliche Weisen angreifen und auch unterschiedlich Angreifen und Bewegen miteinander verbinden. Meistens greifst du im Rahmen einer Standard-Aktion an, um einen Nah- oder Fernkampfangriff auszuführen. Es gibt aber noch andere Wege, um Gegner in die Knie zu zwingen. Dieser Abschnitt liefert dir einen Überblick, wie dein Zug verläuft und was du während deines Zuges tun kannst.

Bewegung

Deine **Bewegungsrate** repräsentiert, wie weit du dich mit einer Bewegungsaktion bewegen kannst. Sie wird von deiner Volkszugehörigkeit bestimmt und wird durch Charakterklasse, getragene Rüstung, Last, Talente und Fähigkeiten, die sie erhöhen, manche Zaubereffekte und sogar das Gelände beeinflusst. Notiere deine Grundbewegungsrate auf deinem Charakterbogen, um sie immer zur Hand zu haben, aber vergewissere dich zu jedem Zug, dass du alle Boni und Mali berücksichtigst, die sich in der jeweiligen Situation ergeben, sei es aufgrund von Zaubern, magischen Gegenständen oder aus anderen Gründen.

Solltest du eine Karte mit einem Kästchenraster benutzen, um die Kampfbewegungen nachzuverfolgen, entspricht jedes Feld einem Bereich von 1,50 m x 1,50 m. Die Anzahl an Feldern, welche du mit einer Bewegungsaktion zurücklegen kannst, entspricht deiner Bewegungsrate x 2/3. Bsp.: Bei einer Bewegungsrate von 9 m kannst du 6 Felder zurücklegen.

Diagonale Bewegungen: Eine diagonale Bewegung betrifft eine längere Strecke als die normale Entfernung zwischen den Mittelpunkten angrenzender Felder. Wenn du dich diagonal bewegst, gilt dein erstes Feld als 1,50 m (1 Feld), das zweite als 3 m (2 Felder), das dritte wieder als 1,50 m (1 Feld) usw..

Bewegung und der 1,50 m-Schritt: Solltest du deine Bewegungsaktion nutzen, um dich fortzubewegen, kannst du keinen freien 1,50 m-Schritt mehr in dieser Runde ausführen. Du kannst deine Bewegungsaktion aber alternativ auch für Dinge nutzen, zu denen du dein Feld nicht verlassen musst, z.B. eine Tür öffnen oder aufstehen – in solchen Fällen kannst du immer noch einen 1,50 m-Schritt nutzen.

Schwieriges Gelände: Schwieriges Gelände behindert dich und erfordert mehr Aufwand, um es zu passieren, z.B. dichtes Unterholz. 1 Feld an Schwierigem Gelände verbraucht so viel von deiner Bewegungsrate wie 2 Felder an normalem Gelände. Sich diagonal durch Schwieriges Gelände zu bewegen, zählt, als würdest du 3 Felder normales Gelände durchqueren. Du kannst keinen 1,50 m-Schritt ausführen, wenn das Zielfeld Schwieriges Gelände ist. Manches Gelände kann noch schwerer zu passieren sein und noch mehr Bewegungsrate fressen.

Bewegen und Angreifen

Solltest du deine Standard-Aktion zum Angreifen nutzen und dich zudem im selben Zug noch von deinem Feld fortbewegen wollen, hast du zwei Optionen dazu: Du kannst für die Bewegung eine Bewegungsaktion nutzen oder einen 1,50 m-Schritt ausführen. Du kannst dich vor oder nach deinem Angriff bewegen.

Mehrere Angriffe

Manche SC und viele Monster können eine Volle Aktion nutzen, um mehrere Angriffe auszuführen. Dies nennt man einen **Vollen Angriff**. Normalerweise nutzt du eine Standard-Aktion für einen einzelnen Angriff. Solltest du dagegen während deines Zuges mehrere Angriffe ausführen wollen, benötigst du eine Volle Aktion. Da ein Voller Angriff eine Volle Aktion ist, kannst du in einer Runde nicht einen Vollen Angriff und eine Bewegungsaktion ausführen. Da ein 1,50 m-Schritt aber nicht als Aktion zählt, kannst du neben einem Vollen Angriff noch einen 1,50 m-Schritt machen; du kannst diesen 1,50 m-Schritt vor, zwischen oder nach deinen Angriffen zurücklegen.

KAMPFTECHNIKEN

Willst du etwas Komplexeres versuchen, als immer nur mit dem Schwert nach deinem Gegner zu schlagen oder Pfeile zu verschießen? Fällt es dir schwer, die Wahl zwischen deinem Dolch und deinem Langschwert zu treffen? Möchtest du mit bloßen Fäusten kämpfen? Es gibt viele Wahlmöglichkeiten neben dem Kampf mit der Waffe.



Tricks: Manchmal willst du einen Gegner zu Fall bringen oder in einen Ringergriff nehmen. Dies nennt man **Kampfmanöver** – siehe Seite 132.

Kampf mit zwei Waffen

Zeig dein Kampfkönnen, indem du in jeder Hand eine Waffe führst! Wenn du mit zwei Waffen kämpfst, kannst du im Rahmen eines Vollen Angriffs mit beiden Waffen zuschlagen. Wähle, welche Waffe du in deiner Haupthand (deiner Primärhand) hältst und welche in deiner Zweithand (deiner Sekundärhand) – du kannst sie aber in jeder Runde austauschen. Die Waffe in deiner Haupthand erhält deinen vollen Stärkebonus auf Schadenswürfe, die



Waffe in deiner Zweithand nur deinen ½ Stärkebonus (solltest du aber einen Stärkermalus haben, kommt dieser in beiden Fällen voll zur Geltung und nicht eventuell halbiert).

Der Kampf mit zwei Waffen eröffnet dir mehrere Möglichkeiten: Du kannst in einer Hand eine Waffe führen und mit einem Schild in der anderen zuschlagen; du kannst in einer Hand eine Waffe führen und als Zweitwaffe eine Waffe nutzen, welche keine Hand erfordert, z.B. Rüstungstachel; oder du könntest auch eine Doppelwaffe mit beiden Händen führen. Doch sei gewarnt: Beim Kampf mit zwei Waffen erhältst du große Mali auf beide Angriffswürfe!

Mehr zum Kampf mit zwei Waffen findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 202.



Talente für den Kampf mit zwei Waffen: Talente wie Doppelschnitt und Verbesserter Kampf mit zwei Waffen senken oder heben die Mali für den Kampf mit zwei Waffen auf oder verleihen dir sogar zusätzliche Angriffe mit deiner Zweitwaffe.

Angriffe mit Natürlichen Waffen

Monster und Charakter mit der Gabe des Gestaltwandels (z.B. Druiden und Drachenkind-Hexenmeister) können zuweilen mit Krallen, Zähnen oder Schwanzschlägen angreifen. Solltest du über Natürliche Waffen verfügen, kannst du als Voller Angriff mit hergestellten Waffen wie einem Langschwert angreifen und dann mit deinen Natürlichen Waffen nachsetzen. Der Angriff mit der hergestellten Waffe erfolgt mit deinem normalen Waffenangriffsbonus, während deine natürlichen Angriffe mit einem Malus von -5 erfolgen und du nur deinen ½ Stärkebonus hinzuaddierst.

Manche Natürliche Waffen lassen sich aufgrund ihrer Form nicht in derselben Runde nutzen wie eine hergestellte Waffe. Wenn du z.B. über Klauen verfügst, aber in einer Hand ein Schwert hältst, kannst du mit den Klauen der Schwerthand nicht noch zusätzlich zuschlagen (du kannst natürlich das Schwert fallenlassen oder wegstecken, um die Klauenhand für Klauenangriffe frei zu haben).

Mehr zu Natürlichen Waffen findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 182.

Waffenlose Angriffe

Jeder SC kann nach Gegnern treten oder mit der Faust zuschlagen; derartiges wird als **Waffenloser Angriff** bezeichnet. Waffenlose Angriffe provozieren allerdings Gelegenheitsangriffe (siehe Seite 129) durch das Ziel des Angriffs. Ansonsten werden sie wie Waffenangriffe behandelt. Du kannst sogar die Regeln für Kampf mit zwei Waffen nutzen, um mit einer Waffe in einer Hand anzugreifen und mit der freien Hand zuzuschlagen oder mit einem Fuß zuzutreten (regeltechnisch wird ein Tritt wie ein Faustschlag behandelt).

Solltest du eine Zweihandwaffe führen, z.B. einen Zweihänder, kannst du Kampf mit zwei Waffen nicht nutzen, um zusätzlich einen Waffenlosen Angriff auszuführen, selbst wenn du mangels einer freien Hand zutreten willst.

Mönche und Waffenlose Schläge: Mönche besitzen das Bonustalent Verbesserter Waffenloser Schlag, so dass sie mit ihren Waffenlosen Angriffen keine Gelegenheitsangriffe provozieren. Zudem verfügen sie über einen besonderen Angriff, der sie mit waffenlosen Vollen Angriffen zusätzlichen Schaden verursachen lässt (siehe Seite 91).

Mehr zu Waffenlosen Angriffen findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 182.



SPONTANES UMLANEN

Manchmal passiert es, dass du einen Vollen Angriff ausführst, deinen Gegner mit dem ersten Angriff tötest und sich kein weiteres Ziel in Reichweite befindet. Solange du bisher nur deinen ersten Angriff ausgeführt hast, kannst du den Vollen Angriff absagen und den Angriff als Standard-Aktion behandeln, so dass dir immer noch eine Bewegungsaktion möglich ist. Ebenso kannst du entscheiden, statt eines einzelnen Angriffs einen Vollen Angriff auszuführen (d.h. statt einer Standard-Aktion eine Volle Aktion zu nutzen), solange du noch keine Bewegungsaktion ausgeführt hast. Vergiss in der Hitze des Gefechts nicht, dass dir solche Flexibilität offensteht!

NATÜRLICHE VORTEILE

Die meisten Natürlichen Waffen besitzen nicht das Schadenspotential normaler Waffen, bieten aber immer noch verschiedene Vorteile. Erstens können sie dir nicht weggenommen werden, du kannst sie nicht verlieren oder entwaffnet werden. Zudem musst du sie nicht erst ziehen, sondern hast sie stets zu Beginn eines Kampfes zur Verfügung. Der größte Vorteil besteht aber wahrscheinlich darin, dass du mit ihnen mehr Angriffe ausführen kannst, als es dir sonst möglich wäre. Angriffe mit hergestellten Waffen und Natürlichen Waffen zu verbinden, kann eine besonders tödliche Strategie darstellen.



Mehr Informationen zu den einzelnen Arten von Aktionen findest du im *Grundregelwerk* auf den Seiten 181-182.

ZÜGE UND TAKTIK

Du kannst während deines Zuges deine Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Oft wirst du dich in Situationen wiederfinden, in denen du Vorteile erlangst, wenn du eine bestimmte Reihenfolge nutzt.

Solltest du z.B. mit einem schwerverletzten Gegner kämpfen, möchtest du vielleicht nur eine Standard-Aktion nutzen, weil du hoffst, ihn mit einem Angriff erledigen zu können. Klappt dies, stehen dir viele Optionen im Rahmen deiner Bewegungsaktion zu: Du könntest einen Heiltrank hervorholen oder dich in Sicherheit bringen. Hättest du dagegen zuerst deine Bewegungsaktion genutzt, hätte dein Gegner möglicherweise einen Gelegenheitsangriff gegen dich erhalten.

Dies ist besonders wichtig, falls du einen Zauberkundigen spielst. Das Wirken von Zaubern erfordert Aufmerksamkeit und Fingerspitzengefühl, daher sollte man Abstand zu Gegnern wahren, damit sie einen beim Zaubern nicht unterbrechen können. Selbst ein 1,50 m-Schritt genügt meistens, um genug Freiraum zum Zaubern zu erlangen.

AKTIONSARTEN

Während deines Zuges kannst du eine Standard-Aktion, eine Bewegungsaktion und eine Schnelle Aktion ausführen. Diese Begriffe werden im Folgenden erklärt. Es gibt zudem noch andere Arten von Aktionen, welche mit diesen dreien interagieren.

Standard-Aktion

Standard-Aktion sind bei den meisten Kampfbegegnungen die wichtigsten Aktionen, da sie das größte Potential haben, das Ergebnis der Begegnung zu bestimmen. Meistens nutzt du deine Standard-Aktion, um einen Zauber zu wirken oder um anzugreifen. Während deines Zuges ist dir nur eine Standard-Aktion möglich. Alternativ kannst du deine Standard-Aktion auch für eine Bewegungsaktion (s.o.) nutzen. Folgendes ist dir u.a. als Standard-Aktion möglich:

Aus einem Ringkampf entkommen	Eine Schriftrolle lesen	Einen Zauber aufheben
Die eigene Zauberresistenz senken	Eine übernatürliche Fähigkeit einsetzen	Einen Zaubertrank trinken
Ein Öl auftragen	Eine versteckte Waffe ziehen	Energie fokussieren
Eine Aktion vorbereiten	Eine zauberähnliche Fähigkeit einsetzen	Im Fernkampf angreifen
Eine außergewöhnliche Fähigkeit einsetzen	Einen aktiven Zauber aufrechterhalten, der Konzentration erfordert	Im Nahkampf angreifen
Eine Fackel mit einem Zündholz entzünden	Einen magischen Gegenstand aktivieren	Jemand anderem helfen
Eine Fertigkeit einsetzen, die eine Standard-Aktion erfordert	Einen normalen Zauber wirken	Jemanden stabilisieren
Eine Finte ausführen	Einen waffenlosen Angriff ausführen	Volle Verteidigung nutzen

Bewegungsaktion

Eine Bewegungsaktion ermöglicht es dir, dich um maximal deine Bewegungsrate fortzubewegen oder deine Umgebung, Ausrüstung oder Position irgendwie zu manipulieren. Du kannst anstelle einer Standard-Aktion (s.u.) eine Bewegungsaktion ausführen, in diesem Fall ist dir eine doppelte Bewegung möglich. Du kannst aber nicht anstelle einer Bewegungsaktion eine Standard-Aktion ausführen. Folgendes ist dir u.a. mit einer Bewegungsaktion möglich:

Aus dem Liegen aufstehen	Eine Waffe wegstecken
Bewegen	Eine Waffe ziehen
Ein Reittier besteigen oder von ihm absteigen	Einen aktiven Zauber lenken oder umlenken
Ein verängstigtes Reittier kontrollieren	Einen Gegenstand aufheben
Eine Handarmbrust oder Leichte Armbrust laden	Einen Gegenstand hervorholen
Eine Tür öffnen	Einen Schild bereitmachen oder fallenlassen
Eine Tür schließen	Einen schweren Gegenstand bewegen

Volle Aktion

Eine Volle Aktion ist komplex genug, dass sie dich fast eine ganze Runde lang beschäftigt. Wenn du eine Volle Aktion ausführst, verbraucht dies deine Standard- und deine Bewegungsaktion (aber nicht deine Schnelle Aktion). Volle Aktionen werden oft für das Folgende genutzt:

Aus einem Netz entkommen	Einen Ansturm ausführen
Ein Feuer löschen	Einen Berührungsauber auf bis zu sechs Verbündete anwenden
Eine Fackel entzünden	Einen Coup de Grace anbringen
Eine Fertigkeit einsetzen, welche 1 Runde erfordert	Einen Vollen Angriff ausführen
Eine Schwere Armbrust oder eine Repetierarmbrust laden	Rennen
Eine Waffe in einem Beriemten Panzerhandschuh befestigen oder lösen	Sich zurückziehen
Eine Waffe mit Flächenschaden zum Wurf vorbereiten	Zauber wirken, welche Volle Aktionen an Zeitaufwand haben

Schnelle Aktion

Schnelle Aktionen sind besondere, äußerst schnelle Handlungen, die normalerweise durch Klassenfähigkeiten oder magische Gegenstände ermöglicht werden. Die Fähigkeit Böses niederstrecken eines Paladins wird z.B. als Schnelle Aktion aktiviert. Du kannst pro Runde nur eine Schnelle Aktion ausführen und auch keine andere Aktion durch eine Schnelle Aktion ersetzen oder anstelle einer Schnellen Aktion ausführen. Schnelle Aktionen wären beispielsweise:

Eine Klassenfähigkeit oder Fähigkeit eines Gegenstandes nutzen, die eine Schnelle Aktion erfordert	Einen schnellen Zauber wirken
--	-------------------------------

Freie Aktion

Freie Aktionen erfordern kaum Zeit oder Anstrengungen. Die Regeln beschränken nicht, wie viele Freie Aktion man in einer Runde nutzen kann, allerdings kann der SL dich auf das beschränken, was in 6 Sekunden möglich ist – und du solltest es auch nicht übertreiben. Folgendes passiert häufig im Rahmen Freier Aktionen:

Aufhören, sich auf einen Zauber zu konzentrieren	Sich zu Boden fallen lassen
Einen Gegenstand fallenlassen	Sprechen
Einen Pfeil aus einem Köcher ziehen	Zauberkomponenten vorbereiten, um einen Zauber zu wirken

Augenblickliche Aktion

Ein paar Zauber und Fähigkeiten sind Augenblickliche Aktionen. Dies bedeutet, sie können auch während des Zuges einer anderen Kreatur eingesetzt werden, wodurch dieser Zug eventuell unterbrochen wird. Wenn eine Augenblickliche Aktion ausgeführt wird, dann wickle sie ab und mache im Anschluss mit der unterbrochenen Handlung weiter. Sollte diese Tätigkeit nicht mehr machbar sein, ist die Aktion der unterbrochenen Kreatur verloren. Wenn du eine Augenblickliche Aktion außerhalb deines eigenen Zuges nutzt, verzichtest du auf die Schnelle Aktion in deinem folgenden Zug. Solltest du eine Augenblickliche Aktion während deines Zuges nutzen, verbraucht dies deine Schnelle Aktion für diesen Zug. Augenblickliche Aktionen wären z.B.:

Einen Zauber mit Zeitaufwand Augenblickliche Aktion wirken	Federfall wirken
--	------------------

Keine Aktion

Ein paar Handlungen verbrauchen keine Aktion:

Einen 1,50 m-Schritt ausführen	Verzögern
--------------------------------	-----------

Unterschiedliche Aktionsarten

Manche Aktivitäten, z.B. der Einsatz eines Talents oder eines Kampfmanövers, können je nach Art der Aktion, mit der sie eingesetzt werden, variieren. Die Beschreibung eines Talents teilt dir mit, welche Aktion erforderlich ist, um es einzusetzen. Kampfmanöver können Nahkampfangriffe ersetzen, als Gelegenheitsangriffe genutzt werden oder sogar eigene Aktionen darstellen – siehe die Beschreibungen der einzelnen Kampfmanöver diesbezüglich.

Ein Kampfmanöver durchführen
Ein Talent nutzen



DER 1,50 M-SCHRITT

Ein 1,50 m-Schritt ist eine besondere Handlung, welche du nutzen kannst, wenn du dich ansonsten während deines Zuges nicht von deinem Feld bewegt hast. Wie der Name andeutet, kannst du dich 1,50 m weit bewegen. Dabei provoziert du keine Gelegenheitsangriffe (siehe Seite 129). Du kannst deinen 1,50 m-Schritt vor, während oder nach deinen anderen Aktionen nutzen. Du kannst ihn teilweise sogar während Vollen Aktionen nutzen, z.B. wenn du einen Vollen Angriff ausführst oder einen Berührungsauf mehrere Ziele anwendest. Sobald du von deinem 1,50 m-Schritt Gebrauch gemacht hast, kannst du deine restlichen Aktionen nicht mehr nutzen, um dich von deinem Feld fortzubewegen; du kannst deine Bewegungsaktion aber ggfs. noch nutzen, um z.B. eine Tür zu öffnen. Du kannst keinen 1,50 m-Schritt ausführen, wenn du damit ein Feld mit Schwierigem Gelände betreten würdest oder deine Fortbewegung durch Zustände eingeschränkt wird.

NUTZE ALLE DEINE AKTIONEN

Um die Oberhand über deine Gegner zu erlangen, musst du das Maximum aus deinen Aktionen herausholen. Für deine Bewegungs- und Standardaktion findest du in der Regel eine Anwendung, doch vergiss nicht, dass du vielleicht Klassenfähigkeiten besitzt, die du als Schnelle Aktion nutzen kannst und so einen bedeutenden Vorteil erlangen könntest.



Manche Angriffe, sogenannte Berührungsangriffe, ignorieren Rüstung vollständig. Mehr zu Berührungsangriffen findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 179.

Bestimmte Kreaturen und magische Effekte können Attributswerte senken, wenn sie einer Kreatur Schaden zufügen; siehe Seiten 562-563 im *Grundregelwerk*.

Die Waffentabelle auf Seite 142 des *Grundregelwerkes* führt die Schadenswürfel der meisten Waffen auf.

Mehr zu RK-Modifikatoren findest du auf Seite 179 des *Grundregelwerkes*.

DIE RÜSTUNGS- KLASSE VERBESSERT

Wenn du immer nur Schläge einsteckst, gehst du irgendwann zu Boden. Es gibt aber Möglichkeiten, die Rüstungsklasse zu erhöhen. Du könntest dir Deckung suchen (und einen RK-Bonus erlangen) oder Tarnung (diese gibt dir eine %-Chance, dass Angriffe dich verfehlen). Beides hängt aber von der Umgebung ab, daher achte darauf, wo du bist.

ANGRIFFE UND SCHADEN

In der Regel greifst du im Rahmen einer Angriffsaktion an: einer Standard-Aktion, die du für einen Nah- oder Fernkampfangriff nutzt. Wenn der Angriff trifft, erleidet das Ziel wahrscheinlich auch Schaden.

Angreifen

Um anzugreifen, würfdest du mit einem W20, addierst alle Boni und zieht alle Mali ab. Das Ergebnis ist dein **Angriffswurf**. Dieser repräsentiert dein Können mit der Waffe und das Schlachtenglück. Solltest du die Rüstungsklasse (s.u.) deines Gegners mit deinem Angriffswurf erreichen oder übertreffen, dann triffst du!

ANGREIFEN

Würfle mit einem W20.

- Zeigt der Würfel eine 1, geht der Angriff automatisch fehl.
- Zeigt der Würfel eine 20, triffst du automatisch und könntest sogar zusätzlichen Schaden verursachen (siehe Seite 136, „Kritische Treffer“).

Andernfalls befolge die folgenden Schritte:

Addiere deinen Angriffsbonus. Dein Angriffsbonus ist in der Regel die Summe folgender Werte:

- Deines Grundangriffsbonus (GAB), der sich aus deiner Klasse und deiner Stufe ergibt
- Deines Stärkemonifikators (bei Nahkampfwaffen) oder deines Geschicklichkeitsmodifikators (bei Fernkampfwaffen)
- Deines Größenmodifikators
- Aller Boni deiner benutzten Waffe (falls es sich um eine Meisterarbeit, eine magische Waffe o.a. handelt)
- Entfernungsmali (im Fernkampf)

Die meisten dieser Variablen verändern sich nur selten, daher macht es Sinn, diese Boni im Vorfeld zu berechnen und auf dem Charakterbogen bei den jeweiligen Waffen aufzuschreiben.

Addiere deinen Angriffsbonus.

Addiere alle weiteren Boni oder Mali aufgrund von Zuständen, Zaubern usw.

Der SL vergleicht das Ergebnis mit der Rüstungsklasse deines Gegners.

Sollte das Ergebnis der Rüstungsklasse des Gegners entsprechen oder diese übertreffen, triffst du dein Ziel und fügst ihm eventuell Schaden zu.

Wenn du einen Gegner triffst, wird es Zeit zu bestimmen, wie viel Schaden du verursachst. Wenn du einer Kreatur Schaden zufügst, wird dieser von ihren aktuellen Trefferpunkten abgezogen.

DIE VERURSACHTE SCHADENSHÖHE BESTIMMEN

Würfele deinen Schadenswürfel; welchen Würfel du benutzt, hängt von deiner genutzten Waffe ab.

Falls du eine Nahkampf- oder Wurf-Waffe benutzt, addiere deinen Stärkemonifikator.

Bringe anfallende Multiplikatoren (z.B. aufgrund eines Kritischen Treffers) zur Anwendung und addieren zusätzlichen Schaden (z.B. Präzisionsschaden durch Hinterhältige Angriffe).

Das Gesamtergebnis ist die Menge an Schaden, welchen du deinem Gegner zufügst. Manche Gegner verfügen aber über Fähigkeiten, welche die Menge an erhaltenen Schaden reduzieren, oft richtet sich diese Schadensreduzierung gegen bestimmte Schadensarten (siehe nächste Seite).

Angegriffen werden

Wenn ein Gegner dich angreift vergleichst du deinen Angriffswurf mit deiner Rüstungsklasse (RK). Deine **Rüstungsklasse** repräsentiert den Schutz, den getragene Rüstung und ein Schild vor Verletzungen verleihen, deine Gabe Schlägen auszuweichen und andere Faktoren, die beeinflussen, wie wahrscheinlich es ist, dass du getroffen wirst und Schaden erleidest.

Manche dieser anderen Faktoren, die deine Rüstungsklasse betreffen, sind:

- **Verbesserungsboni** deiner Rüstung (wenn du besondere oder magische Rüstung trägst).
- **Ablenkungsboni**, z.B. die Effekte von Zaubern, die es erschweren, dass du getroffen wirst.
- **Natürliche Rüstung**, mit diesem Begriff werden die Schuppenhaut oder das dicke Fell mancher Kreaturen beschrieben.
- **Ausweichenboni**, welche deine Gabe repräsentieren, aktiv Schlägen auszuweichen.
- **Größenmodifikatoren**, die repräsentieren, wie groß und entsprechend leicht oder schwer du zu treffen bist.



Deine Rüstungsklasse = 10 + Rüstungsbonus + Schildbonus +
Geschicklichkeitsmodifikator + sonstige Modifikatoren

Sollte der Angriffswurf deines Gegners deine Rüstungsklasse erreichen oder übertreffen, trifft dich der Angriff. Der SL würfelt den Schaden aus und teilt ihn dir mit. Um zu bestimmen, über wie viele Trefferpunkte du im Anschluss noch verfügst, befolge die Schritte in der folgenden Tabelle:

DIE ERLITTENE SCHADENSHÖHE BESTIMMEN

Lass dir vom SL mitteilen, wie viel Schaden der Angriff deines Gegners verursacht.

Solltest du über Schadensreduzierung oder -resistenzen verfügen, dann ziehe den passenden Wert vom Schaden ab.

Ziehe den übrigen Schaden von deinen aktuellen Trefferpunkten ab. Dies ist dein neuer Trefferpunktwert, bis du geheilt wirst oder rasten kannst (oder noch mehr Schaden erleidest).

Bestimmte Faktoren können verhindern, dass du den gesamten Schaden erleidest:

- **Schadensreduzierung:** Schadensreduzierung (SR) verhindert, dass du den Schaden in seiner gesamten Höhe erleidest, und gestattet dir, einen bestimmten Wert vom Schaden abzuziehen. Manche Klassenmerkmale und Zauber verleihen dir Schadensresistenz, siehe auch Seite 563 im *Grundregelwerk*.
- **Resistenz gegen Waffenschaden:** Jede Waffe verursacht eine bestimmte Art von Schaden (Hieb, Stich oder Wucht), wobei es auch Waffen gibt, bei denen du die Art des verursachten Schaden selbst wählen kannst. Manche Arten von Schadensresistenz richten sich speziell gegen eine Schadensart.
- **Resistenz gegen Energie:** Zauber, magische Fähigkeiten und manche magische Waffen verursachen Schaden einer bestimmten Energieart, z.B. Feuer oder Elektrizität. Zauber, Klassenfähigkeiten, manche Arten von Schadensreduzierung und einige Fähigkeiten können dir Resistenz gegen unterschiedliche Arten von Energie verleihen.

Sollten deine Trefferpunkte infolge von Schaden auf Null fallen, bist du kampfunfähig. Sollten sie weniger als Null betragen, liegst du im Sterben; siehe Seite 137.



ZEIT SPAREN

Angriffs- und Schadenswürfe können viel Zeit in Anspruch nehmen, allerdings kannst du auf einfache Weise deinen Zug beschleunigen und den Kampf am Laufen halten: Wenn du für einen Angriff würfelst, dann würfle zugleich auch den Schaden aus. Solltest du treffen, hast du den Schaden bereits ausgewürfelt, andernfalls kannst du den Schadenswürfel ignorieren.

Du kannst diesen Trick auch auf höheren Stufen nutzen, wenn du über mehrere Angriffe verfügst, indem du jedem Angriff einen Angriffs- und einen Schadenswürfel einer Farbe zuordnest. Wenn du dann mit dem blauen Angriffswürfel triffst, kannst du auf dem blauen Schadenswürfel ablesen, welchen Schaden du verursachst – vergiss aber nicht, im Vorfeld bekannt zu geben, welche Farbe zu welchem Angriff gehört, ehe du würfelst.

Und nutze die Zeit zwischen deinen Zügen, um zu überlegen, was du als nächstes tun willst. Selbst wenn die Umstände und Entwicklungen dich vielleicht zwingen, deine Pläne zu ändern, wenn du schließlich an der Reihe bist, bist du mehr vorbereitet, wenn du ein wenig vorausschaust.

GRÖSSE HAT BEDEUTUNG

Sollte eine Kreatur drei oder mehr Größenkategorien größer sein als eine andere Kreatur, können sich beide auf demselben Feld aufhalten.

FÄUSTE DES ZORNS

Wenn du keine Waffe in Händen hältst, bedroht du keine Felder – außer du bist ein Mönch oder besitzt das Talent Verbesserter Waffenloser Schlag.



Auf Seite 87 des Grundregelwerkes findest du weitere Informationen, wie man mittels Akrobatik Gelegenheitsangriffe beim Durchqueren bedrohter Felder vermeiden kann.

REICHWEITE

Deine Reichweite ist die maximale Entfernung, auf welche du Gegner im Nahkampf treffen kannst.

WINZIGE SCHRECKEN

Sehr kleine Monster (Größenkategorie Sehr klein und kleiner) bedrohen keine angrenzenden Felder, sondern müssen sich zum Angreifen in das gegnerische Feld bewegen; sie sind in der Lage, ihre Bewegung im Feld einer anderen Kreatur zu beenden.

DEIN FELD

Der Sieg ist nicht immer von den Spielwerten deines Charakters abhängig oder von den Waffen und Ausrüstungsgegenständen, die er mit sich führt. Oft machen Verständnis für deine Umgebung und Kontrolle über das Schlachtfeld den Unterschied zwischen Leben und Tod aus.

Felder belegen und durchqueren

Deine **Angriffsfläche** besteht aus dem Feld oder den Feldern, das, bzw. die du belegst. Solltest du eine Angriffsfläche von 1,50 m x 1,50 m belegen, wie die meisten Kreaturen, dann wird oft nur von deinem Feld gesprochen.

Felder von Verbündeten: Du kannst dich frei durch von Verbündeten belegte Felder bewegen, da das Spiel davon ausgeht, dass Verbündete dich vorbeilassen, damit du dich taktisch besser positionieren kannst.

Felder von Gegnern: Du kannst dich nur dann durch von Gegnern belegte Felder bewegen, wenn du die Fertigkeit Akrobatik nutzt, um hindurchzuturnen, oder dich mit einem Kampfmanöver Überrennen (siehe Seite 134) hindurchzwingen willst.

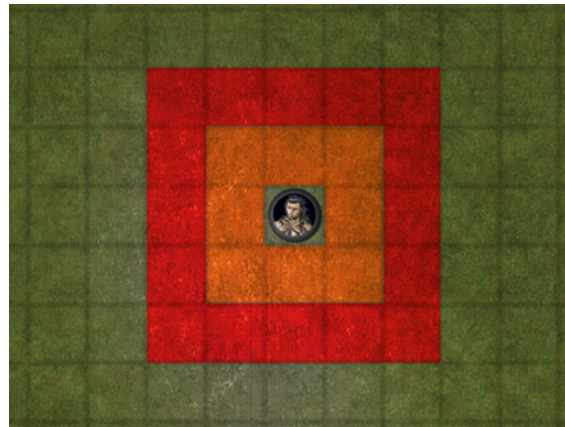
Bewegung beenden: In der Regel muss eine Kreatur ihre Bewegung auf einem unbelegten Feld beenden. Es gibt aber Ausnahmen für sehr große und sehr kleine Kreaturen. Solltest du gezwungen sein, deine Bewegung auf dem Feld einer anderen Kreatur zu beenden, endet deine Bewegung stattdessen auf dem nächsten freien Feld.

Bedrohter Bereich

Du **bedroht** die Felder um dich herum – sollte sich eine Kreatur auf einem dieser Felder befinden, kannst du gegen sie einen Nahkampfangriff (siehe Seite 121) mit einer hergestellten oder natürlichen Waffe ausführen.

Die meisten Nahkampfwaffen geben dir ausreichend Reichweite, um Kreaturen auf angrenzenden Feldern – und wenn nötig, deinem eigenen Feld – anzugreifen. Bei einem SC bedeutet dies, dass er in der Regel imstande ist, alle angrenzenden Felder und das eigene anzugreifen.

Manche Nahkampfwaffen, z.B. der Langspeer, besitzen die **Waffeneigenschaft Reichweite**. Diese erlaubt dir, Gegner anzugreifen, welche 1 Feld weiter entfernt sind. Da solche Waffen länger und unhandlicher sind, kannst du mit ihnen keine angrenzenden Felder oder dein eigenes Feld angreifen. Die meisten Charaktere, welche Waffen mit Reichweite benutzen, haben auch Nahkampfwaffen ohne Reichweite dabei, um angrenzende Gegner angreifen zu können. Mehr zur Reichweite findest du im Grundregelwerk auf Seite 144.



Orange Felder: Der Charakter bedroht diese Felder nicht mit einer Waffe, die über Reichweite verfügt.

Rote Felder: Der Charakter bedroht diese Felder mit einer Waffe, welche über Reichweite verfügt, und kann dort befindliche Gegner angreifen.

Grüne Felder: Der Charakter bedroht diese Felder nicht, kann aber Gelegenheitsangriffe gegen Kreaturen ausführen, welche diese Felder verlassen, um näher an ihn heranzukommen.

Manche Monster verfügen über außergewöhnlich große Reichweite und bedrohen einen größeren Bereich. Sie können dich aus der Ferne oder der Nähe angreifen. Monster, welche wenigstens die Größenkategorie Groß haben, bedrohen nahezu immer einen größeren Bereich.



Grüne Felder: Das Monster bedroht diese Felder und kann dort befindliche Ziele angreifen.

Dunkelgraue Felder: Das Monster bedroht diese Felder nicht, kann aber Gelegenheitsangriffe gegen Kreaturen ausführen, welche diese Felder verlassen, um näher an es heranzukommen.

Gelegenheitsangriffe

Ein **Gelegenheitsangriff** ist ein einzelner Angriff, den du ausführen kannst, wenn ein Gegner in einem von dir bedrohten Bereich seine Verteidigung vernachlässigt.

Du führst einen Gelegenheitsangriff während des Zuges des Gegners aus, der diesen provoziert. Dieser Angriff zählt nicht gegen die Anzahl an Angriffen, die dir während deines eigenen Zuges möglich sind. Ein Gelegenheitsangriff unterbricht kurz den Zug des auslösenden Charakters und könnte dafür sorgen, dass dessen auslösende Aktion komplett scheitert. Du könntest z.B. dem anderen genug Schaden zufügen, um ihn zu töten, so dass er nicht mehr angreifen kann, oder ihn beim Wirken eines Zaubers unterbrechen. Jede Kreatur, welche das Feld einer einen Gelegenheitsangriff provozierenden Kreatur bedroht, kann einen Gelegenheitsangriff gegen diese ausführen, daher lass dich nicht umzingeln!

Gelegenheitsangriffe provozieren: Viele unterschiedliche Handlungen können Gelegenheitsangriffe provozieren. Hier ein paar Beispiele:

Aus dem Liegen aufstehen	Einen Zaubertrank trinken
Einen Gegenstand aufheben	Mit einer Fernkampfwaffe angreifen
Einen Zauber wirken	Sich aus einem bedrohten Feld fortbewegen

Nicht alle Handlungen provozieren Gelegenheitsangriffe. Folgende Handlungen provozieren keine Gelegenheitsangriffe:

Defensiv zaubern (GRW, S. 207)	Rückzug (GRW, S. 188)
Einen 1,50 m-Schritt ausführen	Sich in ein bedrohtes Feld hineinbewegen

Gelegenheitsangriffe ausführen: Die meisten Kreaturen können pro Runde nur einen Gelegenheitsangriff ausführen; Talente wie z.B. Kampfreflexe ermöglichen dir jedoch, mehrere Gelegenheitsangriffe pro Runde durchzuführen.

- Du musst keinen Gelegenheitsangriff ausführen, wenn du nicht willst.
- Deine Gelegenheitsangriffe erfolgen mit deinem normalen Angriffsbonus.
- Du kannst keine Gelegenheitsangriffe ausführen, wenn du nicht handeln kannst oder auf dem Falschen Fuß betroffen bist.

Gelegenheitsangriffen ausweichen: Am besten geht man Gelegenheitsangriffen aus dem Weg, indem man sich nicht auf bedrohten Feldern aufhält. Oft genügt bereits ein 1,50 m-Schritt, um genug Abstand zu einem Gegner zu erlangen, dass man sich nicht mehr in einem von ihm bedrohten Feld aufhält.

Absichtlich Gelegenheitsangriffe provozieren: Auch wenn es sicher keine gute Idee ist, einem Gegner zusätzliche Gelegenheiten zu geben, dich anzugreifen, sind auch Gelegenheitsangriffe nur Angriffe und können daher auch fehlgehen. Solltest du es mit schwachen Monstern zu tun haben und über genug Trefferpunkte oder eine hohe Rüstungsklasse verfügen, mag es das Risiko wert sein, um dir oder deinen Verbündeten einen taktischen Vorteil zu verschaffen oder zu vereiteln, dass ein schwächerer Verbündeter getroffen wird.

TIPP

Kenne deine Waffen: Da man einen Gelegenheitsangriff provoziert, wenn man sich aus einem bedrohten Feld hinausbewegt, und Waffen mit Reichweite die Anzahl der Felder erhöhen, welche du rund um dich herum bedroht, können solche Waffen dir zusätzliche Chancen für Gelegenheitsangriffe ermöglichen.

GELEGENHEITSANGRIFF

Du *kannst* einen Gelegenheitsangriff ausführen, wenn *alle* folgenden Bedingungen vorliegen:

- Ein Gegner tut etwas in einem von dir bedrohten Feld, welches einen Gelegenheitsangriff provoziert.
- Du bist mit einer Nahkampf- oder Natürlichen Waffe ausgerüstet oder verfügst über das Talent Verbesserter Waffenloser Schlag.
- Du hast seit deinem letzten Zug noch keinen Gelegenheitsangriff ausgeführt oder verfügst über das Talent Kampfreflexe.
- Du bist nicht auf dem Falschen Fuß betroffen, bist handlungsfähig und kannst Aktionen ausführen.

Du *kannst keine* Gelegenheitsangriffe ausführen, wenn auch nur *eine* der folgenden Bedingungen vorliegt:

- Dein Gegner befindet sich nicht im von dir bedrohten Bereich.
- Du bist unbewaffnet und besitzt das Talent Verbesserter Waffenloser Schlag nicht.
- Du hast seit deinem letzten Zug bereits einen Gelegenheitsangriff ausgeführt und verfügst nicht über das Talent Kampfreflexe (bzw. hast dein Limit bereits ausgeschöpft).
- Du bist auf dem Falschen Fuß betroffen oder handlungsunfähig.



Was noch alles Gelegenheitsangriffe provozieren kann, entnimmst du der Tabelle 8-2: Aktionen im Kampf auf Seite 183 des Grundregelwerkes.



KÄMPFEN ODER FLIEHEN?

Zu wissen, wann es besser ist, sich aus einem Kampf zurückzuziehen, kann den Unterschied zwischen Sieg und dem Auswürfeln eines neuen Charakters ausmachen. Behalte den Überblick, wie viel Schaden du im Schnitt pro Runde einsteckst, so dass du ein Gefühl dafür bekommst, wann du dich besser zurückziehen oder einen anderen Spielercharakter zu Hilfe rufen solltest.

RISIKEN EINGEHEN

Manche Spieler bemühen sich um jeden Preis, Gelegenheitsangriffe zu vermeiden. Vergiss nicht, dass ein von dir provozierter Gegner nur einen Gelegenheitsangriff erhält, was die Schadensmenge beschränkt, die du erhalten kannst. Da mag es das Risiko wert sein, einen Treffer einzustecken, wenn du dadurch in eine vorteilhaftere Position gelangen kannst.

RISIKEN VERMEIDEN

Manchmal ist es besser, an Ort und Stelle zu verweilen, statt übers Schlachtfeld zu rennen und vielleicht dabei mehrere Gelegenheitsangriffe von mehreren Gegnern zu provozieren – vor allem, wenn du immer noch einen Vollen Angriff ausführen kannst. Sei auch vorsichtig, Gegnern zu nahe zu kommen, schließlich willst du nicht in Gefahr geraten, zum Ziel eines Ansturms oder von mehreren Gegnern in die Zange genommen zu werden.

DAS SCHLACHTFELD

Wenn dein Zug näher rückt, sieh dir das Schlachtfeld an und analysiere die Situation. Steckst du in Schwierigkeiten? Wie sieht die Lage bei deinen Verbündeten aus? Wäre einer deiner Gegner besonders verletzlich? Wie wirkt sich dieser Kampf auf eure Ziele aus?



Prioritäten und Gelegenheiten

Beachte folgende Variablen, wenn du entscheidest, was du während deines Zuges machen willst:

DU	DEINE VERBÜNDETEN
Bist du schwer verletzt?	Ist sonst jemand schwer verletzt?
Befindest du dich in einem bedrohten Bereich?	Ist jemand durch nahe Gegner gefährdet?
Hat es üble Folgen, wenn du an Ort und Stelle bleibst?	Kannst du einen Verbündeten unterstützen?
DEINE GEGNER	DEINE MISSION
Ist jemand schwer verletzt?	Sind die Missionsziele gefährdet?
Stehen Gegner zusammen?	Kannst du mit irgendeiner Handlung oder Aktion das Ziel erreichen?
Gibt es gefährliche Gegner, die nicht von Verbündeten gebunden werden?	Könnten deine Verbündeten irgendwie das Ziel erreichen?

Du

Wenn du übel angeschlagen oder schwer verletzt bist, hast du u.a. folgende Optionen:

- **Heilen:** Nutze einen Zaubertrank oder wirke einen Zauber, um Trefferpunkte zurückzuerhalten.
- **Rückzug:** Rückzug ist eine Volle Aktion, welche dir erlaubt, eine Entfernung entsprechend deiner doppelten Bewegungsrate zurückzulegen. Dabei kannst du ein bedrohtes Feld verlassen, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren; siehe auch die Seiten 183 und 188 im *Grundregelwerk*.
- **Hilfe holen:** Bewege dich auf eine Position, wo ein Verbündeter dich heilen kann.

Falls du keine Heilung erhalten und dich auch nicht in Sicherheit bringen kannst, ziehe das Folgende in Erwägung:

- **Defensiv Kämpfen:** Wenn du **defensiv kämpfst**, erleidest du einen Malus von -4 auf alle Angriffswürfe in einer Runde, erhältst dafür aber auch für dieselbe Runde einen Ausweichenbonus von +2 auf deine RK. Mehr zum Defensiv Kämpfen findest du im *Grundregelwerk* auf den Seiten 184 und 187.
- **Konzentriere dich auf deine Verteidigung:** Wenn du die Aktion **Volle Verteidigung** nutzt, wendest du eine Standard-Aktion zur aktiven Verteidigung auf und erhältst einen Ausweichenbonus von +4 auf deine RK. Wenn du Volle Verteidigung nutzt, kannst du nicht Defensiv kämpfen oder Gelegenheitsangriffe durchführen. Mehr zur Vollen Verteidigung findest du auf Seite 186 im *Grundregelwerk*.

Wenn du dich auf einem bedrohten Feld aufhältst, sind deine Optionen eingeschränkt, daher überlege in diesem Fall, ob du dich zu einer taktisch vorteilhafteren Position begeben kannst. Ein 1,50 m-Schritt mag genügen, um aus der Gefahrenzone zu gelangen und dir zusätzliche Möglichkeiten zu verschaffen. Natürlich könnten dir Gegner mit eigenen 1,50 m-Schritten folgen und während ihrer Züge Volle Angriffe durchführen, daher überlege, welchen Schaden ein voller Angriff deiner Gegner verursache könnte – solltest du es für wahrscheinlich halten, dass dein Charakter zu Tode kommt, dann mag eine Bewegungsaktion besser geeignet sein, um mehr Abstand zu erlangen, auch wenn du dann einen Gelegenheitsangriff provozierst. Der Schaden eines einzelnen Angriffs könnte aber immer noch dem eines Vollen Angriffs vorzuziehen sein.

Solltest du es dir nicht mehr erlauben können, weiteren Schaden einzustecken, kannst du mittels der Aktion Rückzug ein bedrohtes Feld sicher verlassen; dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe, verbraucht aber auch eine Standard-Aktion, welche den Kampf entscheiden könnte. Wenn dein Aufenthaltsort aber zu gefährlich wird und du keine andere Wahl hast, als ihn zu verlassen, dann tue das Nötige, um dich in Sicherheit zu bringen, selbst wenn du dafür alle deine Aktionen aufwenden musst, egal ob du mitten in einem schädigenden Effekt stehst, ein Gebäude um dich herum einzustürzen droht oder der Feind erdrückend in der Überzahl ist. – Tot, bewusstlos oder gefangen kannst du nämlich gar keine nützlichen Aktionen mehr ausführen!



Deine Hauptpriorität sollte stets die eigene Sicherheit sein.

Deine Verbündeten

Sollte ein Verbündeter davor stehen, zu Boden zu gehen, dann überlege, wie du ihm helfen könntest – falls niemand ihm zu Hilfe eilen kann, ehe seine Gegner ihn erledigen, obliegt es dir, ihn zu retten!

- Nutze Kampfmanöver (siehe Seite 134), um die Angreifer zu entwarnen, zu Fall zu bringen oder zu versetzen.
- Heile deinen Verbündeten oder wirke einen Schutzzauber.
- Beschäftige die Angreifer im Nahkampf.
- Blockiere die feindlichen Angriffe auf deinen Verbündeten mit magischen Barrieren wie *Feuerwand* oder *Spinnennetz*.
- Verlangsame Angreifer oder mache sie kampfunfähig mit Verstrickungsbeuteln oder Zaubern wie *Geräuschexplosion*.

Sobald du dich um alle unmittelbaren Gefahren für deine Gruppe gekümmert hast, überlege, wie du dich und deine Verbündeten effektiver machen kannst. Achte im Nahkampf auf Gelegenheit, ggfs. mittels eines 1,50 m-Schritts einen Gegner mit einem Verbündeten in die Zange nehmen zu können. Überlege zu Beginn eines Kampfes, deine Verbündeten mit Zaubern wie z.B. *Segnen* zu stärken und stärkende Flächenzauber einzusetzen, wenn sie dicht beisammenstehen. Wenn ein Kampf dagegen kurz vor dem Ende steht, solltest du eventuell aufhören, Fähigkeiten einzusetzen, welche du jede Runde aufrechterhalten musst oder von denen dir am Tag nur eine begrenzte Anzahl an Runden verfügbar sind, z.B. Bardenauftritt und Kampfrausch.

TIPP Halte deine Verbündeten am Leben und kampftauglich – tote oder kampfunfähige Verbündete können im Kampf nichts mehr ausrichten.

Deine Gegner

Konzentriertes Feuer gewinnt Kämpfe. Verwundete Gegner kämpfen ebenso effektiv wie unverletzte, wenn du also in Position bist, einen schwerverletzten Gegner zu erledigen, dann nutze die Gelegenheit.

Sollten deine Gegner dicht zusammenstehen, dann nutze dies zu deinem Vorteil:

- Erwische möglichst viele im Wirkungsbereich eines Flächenzaubers.
- Positioniere dich als Nahkämpfer so, dass du mehrere Gegner bedrohst.
- Du kannst das Feld auch aufteilen mit Zaubern wie *Energiewand*, so dass deine Gruppe es nur mit einem Teil der Gegner zu tun hat.

Bei vielen Kämpfen geht die eigentliche Gefahr von einem oder zwei Gegnern innerhalb der Masse aus. Halte die gefährlichsten Gegner beschäftigt, damit sie sich deine verletzlicheren Verbündeten nicht vornehmen können.

- Greif die Gegner im Nahkampf an.
- Verwickle den Hauptgegner in einen Ringkampf oder nutze andere Kampfmanöver (siehe Seiten 132-135), um ihn aufzuhalten oder von seinen Verbündeten zu trennen.
- Mache Schaden im Fernkampf.
- Neutralisiere Zauberkundige mit Zaubern wie *Stille*.

Deine Mission

Bei deiner Mission zu versagen, könnte dich teuer zu stehen kommen, vielleicht verlierst du einen Schatz, kommen Unschuldige zu Tode oder ist sogar die ganze Welt in Gefahr. Egal wie die Folgen eines Scheiterns aussehen, solltest du während deines Zuges kurz bedenken, warum du kämpfst, um deine Ziele nicht in der Hitze des Gefechts aus den Augen zu verlieren. Sollte deine Mission gefährdet sein, dann reiße das Ruder herum oder alarmiere deine Gefährten über die Lage. Solltest du dagegen imstande sein, ein wichtiges Ziel zu erreichen, dann nutze den Augenblick.

TIPP Um zu siegen, darfst du das Gesamtbild nicht vergessen.

KENNE DEN GEGNER

Im Laufe eines Abenteuers mag es passieren, dass du derselben Art Gegner wiederholt gegenüberstehst. Achte daher auf seine Fähigkeiten und Schwächen, um auf künftige Begegnungen vorbereitet zu sein. Wenn deine Gegner z.B. empfindlich auf Feuer reagieren, verschafft dir dieses Wissen große Vorteile, wenn du Angehörigen dieser Art erneut begegnest.

SCHALTE DEN ANFÜHRER AUS

Viele Kämpfe erfolgen gegen Gruppen aus ähnlichen Monstern, oft steht dir aber auch eine Gruppe aus Gefolgsleuten gegenüber, welche einem mächtigen Anführer folgen. Dieser Anführer ist in der Regel viel gefährlicher als seine Diener, daher kann es das Schlachtenglück dramatisch wenden, wenn dieser tödliche Gegner behindert oder ausgeschaltet wird. Manchmal fliehen die Gefolgsleute sofort aus dem Kampf, wenn sie ihren Kommandanten verlieren.





Ab Seite 198 des Grundregelwerkes findest du weitere Informationen zu Kampfmanövern.

WELCHE ART VON AKTION IST ES?

Kampfmanöver zum Entwerfen, Gegenstand zerschmettern und Zu-Fall-bringen können anstelle eines Nahkampfangriffs (und sogar eines Gelegenheitsangriffs) ausgeführt werden. Kampfmanöver für Ansturm, Ringkampf und Überrennen sind Standard-Aktionen.

WIE EIN ANGRIFF

Ein Kampfmanöverwurf ist ein Angriffswurf, daher ist eine gewürfelte 1 ein automatischer Misserfolg und eine natürliche 20 ein automatischer Erfolg. Der Angriffswurf kann aber keine Kritische Bedrohung (siehe Seite 136) ergeben.

RISKANTE MANÖVER

Kampfmanöver provozieren Gelegenheitsangriffe durch das Ziel. Sollte der Gelegenheitsangriff treffen, wird der Schaden als Malus auf den Kampfmanöverwurf angerechnet, so dass du beim Wurf scheitern könntest.

KAMPFMANÖVER

Die besten Kampfszenen in Filmen bestehen nicht darin, dass Kampfbeteiligte einander wiederholt mit ihren Waffen treffen, sondern aus schwierigen Bewegungen und Manövern und unerwarteten Risiken, um einen Vorteil zu erlangen. Im Pathfinder-Rollenspiel bezeichnet man solche Taktiken als Kampfmanöver.

Nicht nur einfache Angriffe

Kampfmanöver sind besondere Kampfaktionen wie Entwerfen, Stoßen oder Zu-Fall-bringen, mit denen du an einem Gegner vorbeikommst oder ihn behinderst. Technisch betrachtet sind Kampfmanöver eine Art Nahkampfangriff, daher kannst du sie nur gegen Ziele innerhalb deines Bedrohungsbereichs einsetzen. Der Versuch eines Kampfmanövers provoziert Gelegenheitsangriff durch das Ziel des Kampfmanövers (es gibt aber Talente wie Verbesserter Ringkampf und Verbessertes Entwerfen und andere besondere Fähigkeiten, die dir Kampfmanöver ermöglichen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren).

Du führst ein Kampfmanöver aus, indem du einen **Kampfmanöverwurf** ablegst: Würfle mit einem W20 (wie bei einem Angriff) und addiere deinen **Kampfmanöverbonus (KMB)**; letzterer repräsentiert dein Können mit solchen Manövern. Solltest du die **Kampfmanöververteidigung (KMV)** deines Zieles übertreffen, hast du Erfolg. Alle Boni und Mali, welche bei deinen Angriffswürfen anfallen, betreffen auch deine Kampfmanöverwürfe. Wenn du mit einem Kampfmanöver einen Gelegenheitsangriff provoziert, dieser dich trifft und Schaden verursacht, dann wird der erlittene Schaden als Malus auf deinen Kampfmanöverwurf angerechnet.

Waffenbenutzung: Wenn du im Rahmen eines Kampfmanövers für Entwerfen, Gegenstand zerschmettern oder Zu-Fall-bringen eine Waffe benutzt, dann addiere den Verbesserungsbonus der Waffe auf deinen Kampfmanöverwurf, sowie alle Boni und Mali, die beim Einsatz der Waffe zur Anwendung kommen (z.B. die Vorteile von Waffenfokus). Du kannst alle Waffen bei diesen Kampfmanövern verwenden, nicht nur solche mit den besonderen Eigenschaften Entwerfen und Zu-Fall-bringen (*Grundregelwerk*, S. 144).

Ein liegendes Ziel zu Fall bringen: Du kannst niemanden zu Fall bringen, der bereits den Zustand Liegend besitzt. Sollte eine Kreatur einen Gelegenheitsangriff provozieren, indem sie aufsteht, kann sie nicht mit einem Angriff zu Fall gebracht werden, da sie als Liegend gilt, bis sie aufgestanden ist.

TIPP

Gelegenheitsangriffe und Kampfmanöver: Sollte jemand dich mit einem Gelegenheitsangriff treffen, während du ein Kampfmanöver durchführst, musst du den durch diesen Angriff erlittenen Schaden von deinem Kampfmanöverwurf abziehen.

Kampfmanöverbonus und -verteidigung berechnen

Dein Kampfmanöverbonus wird mittels der folgenden Formel berechnet. Als besonderen Größenmodifikator nutzt du wahrscheinlich -1 für eine Kreatur der Größenkategorie Klein, +0 für eine mittelgroße und +1 für eine große Kreatur. Manche Talente und Fähigkeiten könnten Boni auf Kampfmanöverwürfe für bestimmte Manöver liefern.



Dein KMB = Dein Grundangriffsbonus + dein Stärkebonus + dein besonderer Größenmodifikator

Die folgende Formel wird zur Berechnung deiner Kampfmanöververteidigung genutzt. Der besondere Größenmodifikator ist derselbe, der zur Berechnung des KMB oben benutzt wird. Solltest du über Ablenkungs-, Ausweichen-, Glücks-, Heilige-, Moral-, Situations-, Unheilige- oder Verständnisboni auf deine Rüstungsklasse verfügen, dann addiere sie auch auf deine KMV. Ebenso kommen alle Mali auf deine RK auch auf deine KMV zur Anwendung (z.B. wird dein Geschicklichkeitsbonus nicht auf deine KMV angerechnet, wenn du auf dem falschen Fuß betroffen bist, ein Geschicklichkeitsmalus aber schon).



Deine KMV = 10 + dein Grundangriffsbonus + dein Stärkemodifikator + dein Geschicklichkeitsmodifikator + dein besonderer Größenmodifikator

Wann sollte man ein Kampfmanöver nutzen?

Hier wären ein paar gute Gründe, anstelle eines normalen Angriffs ein Kampfmanöver auszuführen:

Ansturm: Um einen Gegner aus dem Weg zu stoßen, ihn näher zu (oder weiter weg von) einem Verbündeten zu bewegen oder ihn über eine Klippe zu schubsen.
Entwerfen: Um einen Gegner zu entwerfen oder am Einsatz eines magischen Gegenstandes zu hindern.
Gegenstand zerschmettern: Um eine gefährliche Waffe zu zerbrechen, den Schild eines Gegners zu zerschmettern und seine RK zu reduzieren oder einen Fokusgegenstand zu zerbrechen und das Wirken eines Zaubers zu stören.
Ringkampf: Um einen Gegner an der Flucht zu hindern, beim Zaubern zu stören oder ihn festzuhalten, ohne ihn gleich zu töten.
Überrennen: Um an einem Gegner vorbeizukommen, der einen Ausgang blockiert oder zwischen dir und deinem eigentlichen Ziel steht.
Zu-Fall-bringen: Um einen Gegner an der Flucht zu hindern oder ihn in den Zustand Liegend zu bringen, so dass er leichter zu treffen ist.

Ringkampf

Manchmal ist es sinnvoll, Gegner bewegungsunfähig zu machen, um sie fesseln und befragen zu können, oder einen Angreifer zu packen und so von einem Verbündeten fernzuhalten. Wenn du im Kampf einen Gegner festhalten willst, wird dies als **Ringkampf** bezeichnet. Ringkampf ist eine wirksame und machtvolle Kampfoption, aber zugleich auch ein sehr komplexes Kampfmanöver.

Ringkampfinitiator und Ringend: Die Kreatur, welche einen Ringkampf beginnt, hat mehr Wahlmöglichkeiten als die, welche in den Ringkampf verwickelt wird. Allerdings erhalten beide den Zustand **Ringend** und gelten als in den Ringkampf verwickelt. Ringende Kreaturen können sich nicht fortbewegen oder Handlungen ausführen, die beide Hände erfordern, ferner erleiden sie große Mali auf ihre Geschicklichkeit, ihre Angriffswürfe und beim Wirken von Zaubern.

Nachdem man einen Gegner in den Ringkampf verwickelt hat...

Ein Ringkampf erfordert jede Runde eine Standard-Aktion, um ihn aufrechtzuerhalten, und dauert, bis der Initiator seinen Gegner freilässt (dies ist eine Freie Aktion) oder der in den Ringkampf verwickelte Gegner entkommt. Wenn du jemanden in den Ringkampf verwickelst, kannst du als Teil der Standard-Aktion, die du jede Runde aufwendest, um ihn festzuhalten, eine der folgenden drei Handlungen durchführen:

Schaden zufügen: Füge dem anderen denselben Schaden zu, den du mit deinem waffenlosen Schlag, einem natürlichen Angriff oder einem Angriff mit einer leichten oder einhändigen Waffe zufügen würdest.

Bewegen: Schleppe die in den Ringkampf verwickelte Kreatur eine Strecke maximal entsprechend deiner ½ Bewegungsrate weit und platziere sie am Ende deiner Bewegung auf ein angrenzendes Feld. Solltest du versuchen, ihn auf diese Weise an einem gefährlichen Ort, z.B. in einem Feuer, zu platzieren, erhält er einen freien Wurf zum Entkommen mit einem Bonus von +4.

Haltegriff: Nimm die in den Ringkampf verwickelte Kreatur in den Haltegriff. Der Haltegriff ist ähnlich wie der Zustand Ringend, aber mit noch mehr Einschränkungen verbunden. Sollte die Kreatur bereits im Haltegriff sein, kannst du sie stattdessen fesseln, sofern du ein Seil oder ähnliches zur Hand hast, dies verursacht aber einen Malus auf deinen Kampfmanöverwurf, um den Ringkampf aufrechtzuerhalten.

TIPP

Zwing sie zur Aufgabe: Eine in den Ringkampf verwickelte Kreatur kann dich immer noch angreifen, nicht aber eine im Haltegriff befindliche Kreatur. Es ist schwer, eine Kreatur zu fesseln, während man mit ihr ringt, daher lass dir von einem Verbündeten dabei helfen.

Jemand verwickelt dich in den Ringkampf...

Wenn du in den Ringkampf verwickelt wirst, kannst du einen Kampfmanöverwurf gegen die KMV des Initiators ablegen, um aus dem Ringkampf zu entkommen oder den Spieß umzudrehen und selbst einen Ringkampf zu initiieren!

Solltest du dich nur befreien wollen, kannst du anstelle eines Kampfmanöverwurfes einen Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst ablegen – dies ist meistens die bessere Wahl, wenn du Fertigkeitstänge in Entfesselungskunst und hohe Geschicklichkeit besitzen solltest.

Du kannst nicht mit beiden Händen kämpfen, wenn du in den Ringkampf verwickelt bist, wohl aber mit einer leichten oder einhändigen Waffe angreifen oder andere Handlungen ausführen, für die du nicht beide Hände benötigst.

Einem Verbündeten im Ringkampf helfen

Du kannst einem Verbündeten helfen, jemanden in den Ringkampf zu verwickeln, indem du seinen Kampfmanöverwurf unterstützt. Am einfachsten tust du dies mit der Aktion Jemand anderem helfen (siehe Seite 135). Du kannst auch Zauber und Fähigkeiten nutzen, welche den Angriffsbonus, die Stärke oder Größe deines Verbündeten erhöhen (z.B. *Bärenstärke* oder *Person vergrößern*). Natürlich könntest du entgegengesetzte Effekte auch auf den Gegner wirken und ihm Mali auf Stärke, Geschicklichkeit, RK oder Größe verleihen und so seine KMV senken, damit er leichter in den Ringkampf verwickelt werden kann.

Dir stehen mehrere Optionen zu Verfügung, wenn du einem Verbündeten helfen willst, aus einem Ringkampf zu entkommen: Der Zauber *Bewegungsfreiheit* beendet einen Ringkampf sofort. Wirkst du *Schmieren* auf die Kleidung deines Verbündeten, erhält dieser einen Bonus von +10 auf Würfe zum Entkommen. Erlangt der Initiator den Zustand Benommen, kann er keine Kampfmanöverwürfe für Ringkampf ausführen, so dass er den Ringkampf während seines Zuges beendet. Erlangt der Initiator den Zustand Betäubt, lässt er alles fallen, was er hält (und lässt entsprechend auch deinen Verbündeten los), was den Ringkampf augenblicklich beendet. Du kannst auch die oben erwähnten Taktiken teilweise entsprechend anwenden: Du kannst deinem Verbündeten Boni auf seine Würfe geben mittels der Aktion Jemand anderem helfen oder auch mittels Bardenauftritt und du kannst seine Fluchtversuche unterstützen, indem du ihm Boni oder dem Initiator Mali verleihst.



Mehr zum Zustand Ringend findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 567.

WANN SIND KAMPFMANÖVERWÜRFE FÄLLIG?

Um eine Kreatur in den Ringkampf zu verwickeln, muss dir ein Kampfmanöverwurf gelingen. Dieser Wurf muss dir aber auch in jeder Folgerunde gelingen, in der du den Ringkampf aufrechterhalten willst. Scheitert der Wurf, befreit sich dein Gegner aus dem Ringkampf.





Mehr zu diesen Kampfmanövern findest du im Grundregelwerk auf den Seiten 199-201.

Auf Seite 175 des Grundregelwerkes findest du die Angaben für die typische Härte und Trefferpunkte von Gegenständen.

ANSTURM

Es kann dir einen Vorteil verschaffen oder dir aus einer Zwickmühle helfen, wenn du deine Gegner auf dem Schlachtfeld umpositionierst. Das Kampfmanöver für Ansturm ermöglicht es dir, einen Gegner in einer geraden Linie zu stoßen. Du kannst ihn auf diese Weise sogar über die Kante einer Klippe oder in eine Grube voller flüssiger Lava stoßen!

Gelingt dein Kampfmanöverwurf, wird dein Gegner um 1,50 m bewegt plus weitere 1,50 m pro 5 Punkte, um die dein Wurf seine KMV übertrifft. Falls du noch keine Bewegungsaktion ausgeführt hast, kannst du dich sogar entscheiden, dich mit dem Gegner zu bewegen und deine relative Position zu ihm beizubehalten.

Du bist das Ziel: Solltest du das Ziel eines Ansturms sein, hast du kaum eine andere Wahl, als dich bewegen zu lassen. Während deines nächsten Zuges kannst du dich dann wieder in eine für dich vorteilhafte Position bewegen.

ENTWAFFNEN

Manche Gegner sind im Umgang mit der Waffe genauso begabt wie Spielercharaktere und können jede Runde tödliche Wunden schlagen. Wenn dir ein solcher Gegner gegenübersteht, könnte es helfen, ihm die Waffe aus der Hand zu schlagen, um seine Angriffsserie zu beenden und ihn in den Nachteil zu versetzen.

Sollte dein Kampfmanöverwurf zum Entwaffnen Erfolg haben, lässt dein Ziel einen Gegenstand deiner Wahl fallen, den es in Händen hält. Solltest du mit deinem Wurf seine KMV um 10 oder mehr übertreffen, kannst es zwingen, zwei Gegenstände fallen zu lassen. Solltest du aber um 10 oder mehr scheitern, lässt du deine eigene Waffe fallen! Das Aufheben einer fallengelassenen Waffe provoziert Gelegenheitsangriffe durch alle nahen Gegner, daher nutze diese Taktik mit Bedacht.

Du bist das Ziel: Solltest du gezwungen werden, einen Gegenstand fallenzulassen, hängt es von der Situation ab, ob das Aufheben eine gute Idee ist oder nicht. Falls du von Gegnern umringt bist, mag es das Risiko nicht wert sein, von allen Gelegenheitsangriffen einzustecken. Überlege, eine andere Waffe zu ziehen oder deine Taktik zu ändern.

GEGENSTAND ZERSCHMETTERN

Sollte es nicht genügen, einen Gegner zu entwaffnen, kannst du in Erwägung ziehen, eine Waffe oder einen Gegenstand in seinen Händen mit einem Kampfmanöverwurf für Gegenstand zerschmettern zu zerstören. Bei Erfolg fügst du dem Gegenstand Schaden zu, der ihn möglicherweise zerstört. Dieses Manöver ist riskanter als Entwaffnen, da du selbst bei Erfolg vielleicht nicht genug Schaden verursachst, so dass dein Gegner seine Waffe immer noch benutzen kann.

Jeder einem Gegenstand zugefügte Schaden wird um seine Härte reduziert; Härte repräsentiert die Zähigkeit und Widerstandsfähigkeit eines Gegenstandes. Eine Glasphiole zerbricht leicht (Härte 1), während ein Stahlschwert dank Härte 10 schwerer zu zerbrechen ist.

Du bist das Ziel: Der Verlust deiner Waffe oder eines anderen wertvollen Gegenstandes könnte dich für den restlichen Kampf in üble Probleme bringen. Es gibt aber einige Zauber wie z.B. *Ausbessern*, welche einen Gegenstand nach dem Kampf reparieren können.

ÜBERRENNEN

Manchmal musst du dich schnell durch die Angriffsfläche eines Gegners hindurchbewegen, um einem Verbündeten zu helfen oder einen feindlichen Zauberwirker zu erreichen. Solltest du nicht geübt sein in Akrobatik (diese Fertigkeit ermöglicht es dir, durch belegte Felder hindurchzuturnen), kannst du immer noch versuchen, deinen Gegner zu überrennen. Dieses Kampfmanöver erlaubt dir, dich an der Kreatur vorbeizubewegen und vielleicht sogar zu Boden zu werfen.

Wenn du ein Kampfmanöver für Überrennen beginnst, kann der Gegner dich freiwillig vorbeilassen, in diesem Fall ist kein Kampfmanöverwurf erforderlich. Andernfalls erzwingst du dir deinen Weg im Falle eines Erfolges. Solltest du dabei die KMV des Gegners um 5 oder mehr übertreffen, stößt du ihn zudem zu Boden und verleihst ihm den Zustand Liegend.

Du bist das Ziel: Sollte ein Gegner dich überrennen wollen, könnte es besser sein, ihn durchzulassen, statt zu riskieren, zu Boden gestoßen zu werden. Sollte dies dem Gegner natürlich den Weg zu einem verletzlichen Verbündeten freimachen, mag es sein, dass du lieber standhalten und ihn zum Würfeln zwingen willst.

ZU-FALL-BRINGEN

Einen Gegner zu Fall zu bringen kann dir große Vorteile verschaffen: Dies reduziert die Rüstungsklasse deines Gegners und verleiht ihm einen Malus auf alle Angriffe, die er versucht. Aufstehen provoziert zudem Gelegenheitsangriffe bei jedem in Reichweite, so dass jeder nahe Verbündete den Gegner beim Aufstehen ein Mal schlagen kann. Sollte dein Kampfmanöverwurf aber um 10 oder mehr scheitern, stürzt du zu Boden und wirst Liegend! Sieh dir dein Ziel an, ehe du versuchst, es zu Fall zu bringen. Fliegende Gegner, Gegner ohne Beine oder mit mehr als zwei Beinen sind oft deutlich schwerer zu Fall zu bringen oder sogar völlig immun gegen dieses Kampfmanöver. Du kannst z.B. keine Schlange zu Fall bringen, daher wäre es bei solchen Gegnern meist besser, einen anderen Plan zu fassen.

Du bist das Ziel: Solltest du plötzlich flach auf dem Rücken liegen, sieh zu, dass du wieder auf die Beine kommst. Einen Gelegenheitsangriff zu provozieren ist meist besser als die Mali, welche der Zustand Liegend mit sich bringt (-4 auf deine RK gegen Nahkampfangriffe und -4 auf alle deine Angriffswürfe).

WEITERE KAMPFMANÖVER

Später erschienene Regelbände haben weitere Kampfmanöver eingeführt, welche vielleicht am Spieltisch erwähnt werden. Diese findest du in den *Expertenregeln* auf den Seiten 320-322.

Entreißen: Während du mittels Entwaffnen einem Gegner einen oder zwei Gegenstände aus den Händen schlagen kannst, kannst du mit dem Kampfmanöver Entreißen einen kleinen Gegenstand stehlen, den ein Gegner am Leib trägt, sei es eine Brosche, ein magischer Hut oder ein heiliges Symbol – mit diesem Kampfmanöver kannst du einem Gegner mitten im Kampf einen Wertgegenstand entwenden.

Schmutziger Trick: Mit diesem Manöver kannst du einen Gegner behindern, indem du ihm Sand in die Augen streust, die Hosen runterziehst, ihn in die Weichteile trittst usw. Die Ablenkung hält zwar nicht lange an, kannst im kritischen Augenblick aber einen großen Unterschied ausmachen.

Versetzen: Die Kampfmanöver Ansturm und Zerren bewegen einen Gegner jeweils in gerader Linie, während das Kampfmanöver Versetzen einen Gegner auf ein anderes, zu dir angrenzendes Feld zwingt. Auf diese Weise kannst du ihn so positionieren, dass du ihn in die Zange nehmen oder von einem Verbündeten fortbewegen kannst, der in Schwierigkeiten steckt.

Zerren: Das Kampfmanöver für Zerren ist quasi das Gegenteil des Ansturms: Es erlaubt dir, eine Kreatur in gerader Linie hinter dir her zu ziehen und so in eine für dich und deine Verbündeten vorteilhaftere Position zu bewegen.

BESONDERE ANGRIFFE

Es gibt noch ein paar weitere besondere Angriffe, welche im Kampf interessant sein könnten. Diese sind einfacher in der Anwendung als Kampfmanöver und oft auch weniger riskant.

Berittener Kampf: Vom Pferderücken aus zu kämpfen ist nicht leicht – um diese Kunst zu beherrschen, musst ein paar Talente besitzen (z.B. Berittener Kampf), viele Fertigkeitseränge in Reiten investieren und über ein für den Kampf ausgebildetes Reittier, ein Streitross, besitzen. Beritten kannst du dich natürlich schneller über das Schlachtfeld bewegen, zudem erhältst du einen Bonus von +1 gegen unberittene Gegner auf deine Angriffswürfe. Mehr zum Berittenen Kampf findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 201.

Finte: Als Standard-Aktion kannst du versuchen, einen Gegner dazu zu verleiten, seine Verteidigung zu vernachlässigen, so dass er bei deinem nächsten Nahkampfangriff gegen ihn auf dem Falschen Fuß betroffen ist. Diese Fähigkeit nützt Schurken und Charakteren am meisten, welche Vorteile daraus ziehen, dass ein Gegner auf dem Falschen Fuß betroffen ist. Mehr Informationen findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 201.

Jemand anderem helfen: Du kannst als Standard-Aktion die Aktion Jemand anderem helfen nutzen (*Grundregelwerk*, S. 197), um einem Verbündeten einen Bonus von +2 auf seinen nächsten Angriffswurf oder seine RK für 1 Runde zu verleihen. Hierzu führst du einen Angriffswurf gegen RK 10 aus; bei Erfolg erhält der Verbündete den Bonus von +2. Du kannst diese Aktion auch verwenden, um einem Verbündeten einen Bonus von +2 auf einen Fertigkeitswurf zu verleihen, indem du selbst einen entsprechenden Fertigkeitswurf gegen SG 10 ablegst.

Sturmangriff: Bei einem Sturmangriff (*Grundregelwerk*, S. 197) kannst du dich um maximal deine doppelte Bewegungsrate fortbewegen und dann einen einzelnen Angriff mit einem Bonus von +2 ausführen. Ein Sturmangriff ist ein waghalsiges Unterfangen, daher erhältst du zugleich einen Malus von -2 auf deine RK für 1 Runde nach dem Sturmangriff. Manche Waffen wie z.B. Lanzen verursachen im Rahmen eines Sturmangriffs zusätzlichen Schaden.



Mehr zum Zustand Liegend findest du auf Seite 567 im *Grundregelwerk*.

DAS RICHTIGE MANÖVER NUTZEN

Welches Kampfmanöver du versuchen solltest, hängt vom jeweiligen Gegner ab. Sollte er eine Waffe führen, könnte Entwaffnen die richtige Wahl sein, während Zuffall-bringen besser sein mag, wenn er mit Zähnen und Klauen angreift.

IMPROVISIEREN

Die Regeln des *Grundregelwerkes* können nicht jede Situation abdecken, zu welcher es während eines Kampfes kommen kann. Fühle dich nicht durch die Optionen eingeengt, welche in diesem Band vorgestellt werden und betrachte sie auch nicht als ausschließliche Auflistung, was deinem Charakter möglich ist. Es mag sein, dass du dich in einer Lage wiederfindest, in welcher du dich an einem Drachen festhalten willst, während dieser sich in die Luft erhebt. Hier scheinen die Regeln für Ringkampf zwar passend, allerdings kommen sie mit einigen Nachteilen, welche nicht der Situation angemessen scheinen können. In solchen Fällen solltest du mit deinem SL zusammenarbeiten, um zu bestimmen, wie man diese Handlung regeltechnisch am besten verarbeiten kann. Vergiss nicht, dass der SL in solchen Situationen das letzte Wort hat.



Manche Waffen haben einen Kritischen Bedrohungsbereich von 19-20, d.h. wenn du eine natürliche 19 oder 20 würfelst, besteht die Möglichkeit, dass du einen Kritischen Treffer gelandet hast. Andere sogar einen Kritischen Bedrohungsbereich von 18-20. Siehe auch Tabelle 6-4 auf Seite 142 des Grundregelwerkes.

Manche Waffen verursachen drei- oder sogar vierfachen Schaden bei einem Kritischen Treffer. Die Spalte Kritischer Treffer in Tabelle 6-4 auf Seite 142 des Grundregelwerkes nennt den Kritischen Treffermultiplikator für jede Waffe.

Zauber, Fallen und besondere Fähigkeiten verleihen Charakteren manchmal Zustände wie Verängstigt oder Gelähmt. Diese Zustände werden im Grundregelwerk ab Seite 565 erläutert.

KRITISCHE PATZER

Als optionale Regel kann der SL festlegen, dass es bei einer natürlichen 1 beim Angriffswurf zu einem Kritischen Patzer kommt. In diesem Fall verfehlt der Charakter nicht nur sein Ziel, sondern erleidet zudem Schaden oder einen Nachteil nach Maßgabe des SL. Der SL könnte z.B. bestimmen, dass du deine Waffe fallen lässt, einen Verbündeten triffst oder zu Boden stürzt und den Zustand Liegend erhältst! Solltest du an solchen Regeln Gefallen finden, dann denke darüber nach, die Kartensätze für Kritische Treffer und Kritische Patzer zu nutzen.

SCHWERE TREFFER UND BONI

Das Pathfinder-Kampfsystem umfasst viele Regeln, wie sich der Zufall, das Können der Beteiligten, Zustände und andere Schlachtfeldbedingungen auf den Kampf auswirken. Am meisten davon nutzt du wahrscheinlich die Regeln für ungewöhnlich schwere Treffer und wie sich unterschiedliche Boni und Mali auf deine Angriffs- und Schadenswürfe auswirken.

Kritische Treffer

Manchmal ermöglicht eine Kombination aus Glück und Können einem Charakter, einen schweren Treffer zu landen, welcher mehr Schaden verursacht als normal. Solche **Kritischen Treffer** können weitaus mehr Schaden verursachen als gewöhnliche Treffer, erfordern aber auch einen zweiten Angriffswurf, um den Kritischen Treffer zu „bestätigen“. Kritische Treffer funktionieren wie folgt:

1. Bedrohung: Wenn du einen Angriffswurf ausführst und eine natürliche 20 würfelst, der Würfel also wirklich eine 20 zeigt, liegt eine **Kritische Bedrohung** vor und besteht die Möglichkeit, dass du zusätzlichen Schaden verursachst.

2. Bestätigung: Würfel den Angriff erneut aus mit demselben Bonus, dies ist der **Bestätigungswurf**. Würde auch dieser Angriff den Gegner treffen, dann hast du den **Kritischen Treffer bestätigt** und handelt es sich bei deinem Angriff um einen Kritischen Treffer. Ist der Bestätigungswurf dagegen erfolglos, handelt es sich nur um einen normalen Treffer. Solltest du im Rahmen des Bestätigungswurfs eine natürliche 1 würfeln, schlägt die Bestätigung automatisch fehl, würfelst du eine natürliche 20 ist dies eine automatische Bestätigung des Kritischen Treffers.

3. Schaden: Wenn du den Kritischen Treffer bestätigst, verursachst du doppelten Schaden. Gehe vor, als hättest du zwei Mal getroffen: Würfle deinen Schadenswürfel und addiere die Schadensmodifikatoren, dann tue dies noch ein Mal und addiere alles. Beispiel: Solltest du mit einem Langschwert normalerweise 1W8+2 Schadenspunkte verursachen, wäre der Schaden eines Kritischen Treffers 2W8+4. Zusätzliche Schadenswürfel aufgrund einer Klassenfähigkeit oder besonderer Effekte, z.B. der Schaden des Hinterhältigen Angriffs eines Schurken, werden nur ein Mal gewürfelt, nicht zwei Mal. Manche Waffe verleihen einen Multiplikator von x3 oder x4 auf den Kritischen Trefferschaden.

Zauber: Jeder Zauber, welcher einen Angriffswurf erfordert und Schaden verursacht (Attributsschaden und -entzug eingeschlossen) kann zu einem Kritischen Treffer führen.

Boni, Mali und kumulative Effekte

Überall im Pathfinderrollenspiel kommen Boni und Mali vor, welche beeinflussen, wie gut du triffst, wie viel Schaden du verursachst, wie deine Fertigkeitwürfe ausgehen usw.. Diese Boni und Mali entstammen vielen Arten von Quellen, z.B. Talenten, Zaubern, magischen Gegenständen, Zuständen und sogar der Umgebung oder Situation, in welcher du dich befindest. Meistens sind Boni und Mali einfach – addiere oder subtrahiere sie nur von den entsprechenden Werten oder Würfeln. Es gibt aber eine wichtige Ausnahme: Wann sind Effekte kumulativ und wann nicht?!

Kumulativ sind Boni, welche beim selben Wurf oder Wert zur Anwendung kommen. Ob Boni miteinander kumulativ sind, hängt von der **Kategorie des Bonus** ab – es gibt viele unterschiedliche Arten von Boni, z.B. Glücksboni, Rüstungsboni, Verbesserungsboni usw. Sollte ein Bonus keiner Kategorie angehören, ist er ein **Unbenannter Bonus** (oder Kategorielloser Bonus). Du musst sie nicht alle kennen, sondern nur wissen, wie sie miteinander interagieren. Du kannst von mehreren Boni derselben Art profitieren, solange diese unterschiedliche Dinge betreffen, z.B. von einem Moralbonus von +1 auf Rettungswürfe und einem Moralbonus von +2 auf Angriffswürfe. Ebenso kannst du von unterschiedlichen Boni profitieren, welche dasselbe betreffen, z.B. einem Rüstungsbonus von +2 auf deine RK und einem Ablenkungsbonus von +2 auf deine RK. Du kannst aber nicht von Boni derselben Kategorie beim selben Wert oder Wurf profitieren; solltest du zwei Boni derselben Kategorie bei derselben Sache erhalten, greift stets nur der höhere Bonus. Falls du also einen Verbesserungsbonus von +2 auf Stärke und einen Verbesserungsbonus von +4 auf Stärke besitzt, erhältst du nur +4, nicht +6.

Ferner sind Boni aus derselben Quelle niemals kumulativ – sollte ein Zauber zwei Mal auf dich gewirkt werden, addierst du die resultierenden Boni oder Mali nicht zwei Mal, selbst wenn es Unbenannte Boni sein sollten. Dies gilt auch für Zustände, Effekte und magische Gegenstände.

Ausnahmen: Ausweichen-, Volks- und Unbenannte Boni sind stets mit sich selbst kumulativ. Dies gilt nach Maßgabe des SL auch für Situationsboni. Mali sind mit allem kumulativ, können einen Attributswert aber niemals unter 1 reduzieren. Ein Attributswert kann nur durch Attributsschaden oder -entzug unter 1 fallen, wenn dieser den Attributswert plus eventuelle Boni übertrifft. Es gibt einige Ausnahmen von der „Mali sind mit allem kumulativ“-Regel, z.B. die Mali durch Gift (*Grundregelwerk*, S. 557), diese treten aber relativ selten auf.

TIPP

Du solltest während des Spiels immer einen Schmierzettel zur Hand haben, um die Boni und Mali zu notieren, welche gerade auf deinen Charakter wirken, bzw. ausgelaufene Effekte zu streichen. Ebenso macht es Sinn, auf dich wirkende Zaubereffekte und ihre Wirkungskdauer zu notieren.

TOD

Die Gefahren des Abenteuerlebens fordern früher oder später ihren Tribut. Wenn du im Kampf Schaden erleidest, verlierst du nach und nach Trefferpunkte. Dies beeinträchtigt das Können deines Charakters erst, wenn du auf 0 Trefferpunkte fällst – aber ab da wird es schnell brandgefährlich! Auf dieser Seite findest du eine Zusammenfassung der Regeln für Sterbend und Tod.



Solltest du dich der 0-Trefferpunkte-Marke nähern, dann verschwinde aus dem Nahkampf! Es ist schwierig, einen Charakter in einem bedrohten Feld zu heilen

Wie stirbt ein Charakter?

Der Tod eines Charakters kann ein stressiger Moment sein, aber auch ein spannender und dramatischer Teil des Spiels. Damit das Spiel heldenhaft und spannend bleibt, ist es so aufgebaut, dass Charaktere nur selten sofort versterben. Sterben erfolgt in mehreren Schritten, abhängig vom erlittenen Schaden kann ein Charakter diese aber auf einmal hinter sich bringen.

Kampfunfähig (0 TP): Wenn du auf 0 Trefferpunkte reduziert wirst, stehst du kurz vor der Bewusstlosigkeit – die kleinste Anstrengung kann dich nun in wirkliche Gefahr bringen. Du bist **Kampfunfähig**, das bedeutet, dass dir jede Runde nur eine Aktion möglich ist, welche zudem nicht anstrengend sein darf (was anstrengend ist, bewertet der SL). Bewegungsaktionen sind in Ordnung, Standard- und andere Aktionen dagegen könnten zu viel für dich sein. Sollte der SL dies so sehen, erleidet dein Charakter einen weiteren Schadenspunkt, verliert das Bewusstsein und erhält die Zustände **Bewusstlos** und **Sterbend** (siehe unten). Solltest du dich heilen oder geheilt werden (mittels Zauber oder Trank), wirst du nicht Bewusstlos und Sterbend, solange die Effekte augenblicklich eintreten.

Sterbend (Negative Trefferpunkte): Bei Pathfinder bringt dich jeder Schaden, der dich unter 0 Trefferpunkte reduziert, in den negativen Trefferpunktbereich. Wenn du z.B. 10 TP hast und 15 Schadenspunkte erleidest, wirst du auf -5 TP reduziert. Sollten deine Trefferpunkte weniger als 0 TP betragen, hast du den Zustand **Sterbend**. Du bist Bewusstlos und verlierst jede Runde 1 TP, bis du entweder stirbst oder dich **stabilisierst**. **Stabilisieren** bedeutet, dass du keine Trefferpunkte mehr verlierst, aber Bewusstlos bleibst. Um dich selbst zu stabilisieren muss dir ein Konstitutionswurf gelingen (siehe Seite 190 im *Grundregelwerk*); solltest du geheilt werden, und sei es nur um 1 TP, dann stabilisierst du zugleich automatisch. Ferner kann dich jemand mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 15 als Standard-Aktion stabilisieren.

Tot (Negativer Konstitutionswert): Sollten deine negativen Trefferpunkte jemals deinem Konstitutionswert entsprechen oder diesen übertreffen (z.B. bei einem Konstitutionswert von 10 gleich -10 sein oder noch weiter im Negativen), stirbst du. Das ist so übel wie es klingt – außer deine Gruppe kann dich mittels mächtiger Magie von den Toten zurückholen (siehe unten), scheidet dein Charakter endgültig und dauerhaft aus dem Spiel aus (du kannst natürlich einen neuen zum Weitermachen erstellen). Einige Spieleffekte können die Trefferpunkte umgehen und sofort töten, darunter magische Todeseffekte, Ertrinken, Ersticken und Attributsschaden, welcher die Konstitution auf 0 reduziert.

Der Tod ist nicht immer das Ende!

Im Pathfinderrollenspiel kann sogar der Tod überwunden werden, jedoch ist es in der Regel mit hohen Kosten verbunden, einen toten Charakter ins Leben zurück-zuholen. Und natürlich kann der Tote sich nicht selbst wiedererwecken. Die folgenden Zauber sind dazu in der Lage:

Tote erwecken erfordert als Materialkomponente 5.000 GM und verleiht dem in Leben zurückgeholten Charakter 2 negative Stufen (siehe Seite 562 im *Grundregelwerk*).

Auferstehung funktioniert in manchen Fällen, bei denen **Tote erwecken** versagt, kostet aber das Doppelte. Dafür erhältst du aber nur 1 negative Stufe.

Wiedergeburt ist billiger, könnte aber deine Volkszugehörigkeit verändern.

Um negative Stufen in Folge einer Rückkehr von den Toten aufzuheben, ist **Genesung** erforderlich mit einer Materialkomponente von 1.000 GM pro negativer Stufe. Zudem kann dieser Zauber zu diesem Zweck auf einen Charakter nur ein Mal pro Woche gewirkt werden, so dass es wenigstens zwei Wochen dauert, um sich nach **Tote erwecken** vollständig zu erholen.

Ehe du die anderen Spieler in deiner Gruppe bittest, deinen Charakter ins Leben zurückzuholen, überlege, welchen Platz dieser Charakter in der laufenden Handlung hat. Sollte sein Tod ein passendes Ende gewesen sein oder seine Wiederbelebung zu teuer ausfallen, dann mag es besser sein, einen neuen Charakter zu erschaffen. Besprich mit deinem SL, wie ein neuer Charakter in die Kampagne eingeführt werden könnte – dein neuer SC könnte ein Freund des Verstorbenen gewesen sein, ein Ersatz, den ein Auftraggeber schickt, ein Gefangener, welcher im nächsten Raum des Gewölbes gerettet wird, usw.



Nichttödlicher Schaden

Manche besonderen Angriffe verursachen Schaden, der dich bewusstlos machen, aber nicht töten soll. Ziehe solchen Nichttödlichen Schaden nicht von deinen normalen Trefferpunkten ab, sondern notiere ihn separat. Sollte der erlittene Nichttödliche Schaden jemals deinen aktuellen Trefferpunkten entsprechen, dann erhältst du den Zustand **Wankend** (*Grundregelwerk*, S. 568). Sollte er höher sein als diese, wirst du **Bewusstlos**. Weitere Informationen findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 191.

RUNTER DAMIT!

Wenn du dich mit einem Heiltrank selbst heilen willst, während du 0 TP hast, benötigst du dazu wahrscheinlich zwei Aktionen und entsprechend zwei Runden: eine, um den Trank hervorzuholen, und eine, um ihn zu trinken.





Auf den Seiten 206-221 des Grundregelwerkes findest du die vollständigen Magieregeln inklusive Zauberbannen und Gegenzauber.

ZAUBER-BESCHREIBUNGEN

Wie man die Beschreibung eines Zaubers liest, findest du auf Seite 35.

ZAUBER WIRKEN

Viele Spielercharaktere, Monster und NSC im Pathfinderrollenspiel besitzen die Fähigkeit, diverse Zaubern zu wirken. Mit derartiger Magie können Charaktere wie Vögel durch die Lüfte fliegen, sengende Flammenkugeln entfesseln und sogar die Realität mit einem einzigen Wunsch verändern. Egal welchen Zaubern du wirkst, alle werden nach denselben Regeln gewirkt.

Arten von Zauberei

Die einfachsten Zauberticks und die mächtigsten Hervorrufungen folgen alle denselben Grundprinzipien. Jede Kreatur mit der Gabe Zaubern zu wirken verfügt über eine Reihe von Zaubern, die sie nutzen kann. Im Falle von Spielercharakteren handelt es sich dabei meistens eine von zwei Kategorien: eine Reihe täglich vorbereiteter Zaubern (bei Druiden, Klerikern, Magiern, Paladinen und Waldläufern) oder eine Reihe bekannter Zaubern (bei Bardern und Hexenmeistern). Bestimmte Kreaturen verfügen über die angeborene Fähigkeit, bestimmte Zaubern zu wirken – diese Zaubern werden als zauberähnliche Fähigkeiten bezeichnet.

Vorbereitete Zaubern: Die Liste an Zaubern, welche ein Zauberkundiger vorbereitet, repräsentiert alle Zaubern, welche er an diesem Tag wirken kann. Jeder vorbereitete Zaubern kann nur ein Mal gewirkt werden und ist dann verbraucht. Sollte ein Charakter einen Zaubern mehrfach am Tag wirken wollen, muss er ihn auch entsprechend oft vorbereiten.

Bekannte Zaubern: Manche Zauberkundige, die sogenannten **Spontanzauberer**, kennen ihre Zaubern in und auswendig, so dass sie sich nicht täglich vorbereiten müssen. Allerdings kann ein spontaner Zauberkundiger auch nur die Zaubern auf der Liste seiner bekannten Zaubern wirken. Dafür kann er sie in beliebiger Kombination wirken und wird nur darin begrenzt, wie viele Zaubern welches Zaubergades am Tag er wirken kann.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Manche Kreaturen verfügen über eine Reihe sogenannter zauberähnlicher Fähigkeiten (*Grundregelwerk*, S. 221). Diese Fähigkeiten folgen größtenteils denselben Regeln wie Zaubern, ferner ist dort jeweils aufgeführt, wie oft die Kreatur sie am Tag einsetzen kann.

Schulen der Magie

Jeder Zaubern ist einer Schule der Magie zugeordnet, welche sein Konzept und seinen Zweck mitdefiniert. In manchen Fällen weist eine Schule auch Richtlinien auf, wie die Effekte eines Zaubers im Spiel einzuschätzen sind. Insgesamt gibt es acht Schulen der Magie im Pathfinderrollenspiel:

Bannmagie: Zaubern dieser Schulen schützen ihre Ziele. Sie erzeugen physikalische oder magische Barrieren, heben magische Fähigkeiten auf oder schützen ein Gebiet, so dass Eindringlinge Schaden erleiden oder Alarm auslösen.

Beschwörungsmagie: Beschwörungszaubern können Kreaturen von anderen Existenzebenen herbeizaubern oder Energie manifestieren, mit der du deine Gegner verletzest.

Erkenntnismagie: Mittels Erkenntniszaubern kann man in die Zukunft oder über weite Entfernungen blicken, die vergessenen Geheimnisse der Welt aufdecken oder mit Wesen in der Ferne kommunizieren.

Hervorrufungsmagie: Zaubern dieser gefährlichen Schule manipulieren magische Energien, um diverse explosive Effekte zu erzeugen und Kreaturen in den Zielbereichen großen Schaden zuzufügen.

Illusionsmagie: Illusionszaubern können alle Sinne täuschen, dich verbergen, wundersame Täuschungen erzeugen und dich sogar unsichtbar machen.

Nekromantie: Zaubern dieser Schule manipulieren die Kräfte von Leben und Tod, können garstige Untote erschaffen oder jenen das Leben aussaugen, welche sich dem Zauberkundigen in den Weg stellen.

Verwandlungsmagie: Zaubern dieser Schule können die Eigenschaften von Gegenständen und Kreaturen verändern. Sie können jemandem große Stärke verleihen oder seine Gestalt gänzlich verändern und z.B. einen düren Bauern in eine mächtige Bestie verwandeln.

Verzauberungsmagie: Diese Zaubern wirken auf den Verstand anderer Wesen und beeinflussen ihre Handlungen oder kontrollieren sie sogar für einen Zeitraum. Mittels Verzauberungen kann man sogar Gegner vorübergehend zu Verbündeten machen.

Unterschulen: Manche Zaubern gehören zudem einer Unterschule an, welche ihre Funktionen innerhalb der betreffenden Hauptschule noch näher definiert. Insbesondere Zaubern der Schulen der Beschwörung, Illusion und Verwandlung haben Regeln für Unterschulen, welche recht oft im Spiel vorkommen können – siehe auch Seite 209-212 im *Grundregelwerk*.



Wie ein Zauber gewirkt wird

1. **Wähle den zu wirkenden Zauber aus.** Außer du hast einen Zauber wiederholt gewirkt und bist mit ihm vertraut, solltest du die Zauberbeschreibung im *Grundregelwerk* aufgeschlagen haben.
2. **Konzentriere dich auf den Zauber.** Sollte dich etwas unterbrechen, während du dich auf das Wirken eines Zaubers konzentrierst, z.B. ein Angriff, musst du einen Konzentrationswurf ablegen. Scheiterst du dabei, gelingt es dir nicht, den Zauber zu wirken, und wird er zudem verbraucht. Konzentrationswürfe folgen der folgenden Formel:



$$\text{Konzentrationswurf} = W20 + \text{deine Zauberstufe} + \text{dein Magieattributsmodifikator} + \text{sonstige Boni und Mali}$$

Der Schwierigkeitsgrad kann stark variieren in Abhängigkeit vom Grund der Unterbrechung. Meistens ist dies erlittener Schaden, in diesem Fall ist der SG 10 + erlittener Schaden + Zaubergrad. Manche Fähigkeiten und Talente geben dir Boni auf Konzentrationswürfe. Auch wenn es auf dem Charakterbogen dafür keinen eigenen Platz gibt, solltest du derartiges unter den Fertigkeiten notieren.

3. **Wirke den Zauber.** Die meisten Zauber setzen Komponenten voraus. Bei verbalen Komponenten musst du imstande sein zu sprechen, so dass du derartige Zauber nicht wirken kannst, wenn du z.B. unter dem Effekt magischer Stille stehst. Bei Gestik musst du wenigstens eine Hand frei haben zum Zaubern. Ebenso musst du über die nötigen Materialkomponenten verfügen – die meisten davon befinden sich aber in deinem Materialkomponentenbeutel (mit Ausnahme seltener oder kostspieliger Komponenten). Sollte ein Zauber einen Fokus erfordern, musst du über die nötigen Gegenstände verfügen, bzw. im Falle einer Göttlichen Fokuskomponente über ein Heiliges Symbol.
4. **Wende die erforderliche Zeit auf.** Die Beschreibung jedes Zaubers nennt den nötigen Zeitaufwand; manche Zauber benötigen nur eine Standard-Aktion, andere 1 Runde oder länger.
5. **Bestimme die Effekte.** Dies mag der durch den Zauber verursachte Schaden sein, wie viele Kreaturen er herbeizaubert, welcher Wirkungsbereich betroffen ist, der Schwierigkeitsgrad von Rettungswürfen gegen den Effekt usw. Zu diesem Zeitpunkt werden auch mögliche Rettungswürfe fällig; wer seinen Rettungswurf besteht, erhält nur den reduzierten Effekt des Zaubers (siehe unten).

Zauberstufe

Die meisten Zauber beziehen sich bei der Bestimmung von Parametern wie Reichweite und Effekten auf deine Zauberstufe. Diese entspricht in der Regel deiner Klassenstufe in deiner zauberwirkenden Klasse mit Ausnahmen von Klassen wie Paladinen und Waldläufnern, deren effektive Zauberstufe ihre Klassenstufe -3 ist (da sie die ersten drei Stufen keine Zauber wirken können).

Zaubern und Attributswerte

Jede zauberwirkende Klasse besitzt ein Schlüsselattribut, mit dem ihre Zauberkunst verbunden ist. Die Zauber eines Magier sind mit Intelligenz verbunden, die eines Klerikers dagegen mit Weisheit usw. Dieses Magieattribut und seine Modifikatoren beeinflussen z.B., wie viele Zauber du am Tag wirken kannst, ob du einen bestimmten Zauber wirken kannst oder nicht und den Schwierigkeitsgrad der Rettungswürfe gegen deine Zauber. Achte darauf, welche Aspekte dabei vom Attributswert abhängen (z.B. Zauber am Tag) und welche vom Modifikator (z.B. Schwierigkeitsgrad und Konzentrationswürfe).

Rettungswürfe

Viele Zauber erlauben einen Rettungswurf, um ihre Effekte auf eine Kreatur zu reduzieren oder gänzlich aufzuheben. Jeder Zauber hat einen Eintrag, ob ein Rettungswurf möglich ist, welcher Rettungswurf genutzt wird und wie sich ein erfolgreicher Rettungswurf auswirkt.

- Zauber, welche den Körper betreffen, z.B. indem sie Krankheiten, Vergiftungen oder auch den Tod verursachen, gestatten meistens Zähigkeitswürfe, um solchen Einflüssen zu widerstehen.
- Zauber, welche Flammen erschaffen, Blitze entfesseln oder anderweitig Energieexplosionen verursachen, gestatten oft Reflexwürfe, um dem Schaden teilweise auszuweichen. Bei Erfolg wird der Schaden meistens halbiert.
- Zauber, welche den Geist oder die Sinne verwirren, gestatten meist Willenswürfe. Gelingt der Rettungswurf, widersteht der Verstand des Zieles dem Einfluss vollständig.

Rettungswürfe ablegen: Zum Ablegen eines Rettungswurfes würfelst du mit einem W20 und addierst den entsprechenden Rettungswurfbonus plus alle anfallenden Modifikatoren. Erreichst oder übertriffst du den Schwierigkeitsgrad des Zaubers, hast du Erfolg und der Zaubereffekt wird meistens reduziert oder ganz vereitelt. Mehr zu Rettungswürfen findest du auf Seite 121.



$$\text{Rettungswurf} = W20 + \text{Rettungswurfgrundbonus} + \text{Attributsmodifikator} + \text{Klassenfähigkeitsbonus} + \text{Volksmerkmalbonus} + \text{weitere Boni und Mali}$$



Eine Komplettiliste der Schwierigkeitsgrade für Konzentrationswürfe findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 207.

DEFENSIV ZAUBERN

Das Wirken eines Zaubers provoziert in der Regel Gelegenheitsangriffe durch alle Gegner in Reichweite. Sollte dich ein Gelegenheitsangriff treffen, riskierst du, den Zauber zu verlieren. Dies lässt sich vermeiden, indem du defensiv zauberst. Hierzu musst du einen Konzentrationswurf gegen SG = 15 + (2 x Zaubergrad) ablegen. Bei Erfolg provoziert du beim Wirken des Zaubers keinen Gelegenheitsangriff. Bei einem Misserfolg verlierst du den Zauber, provoziert aber wenigstens keine Gelegenheitsangriffe. Auf Seite 207 des Grundregelwerkes findest du weitere Informationen.

HÖHERER ANGRIFFS-BONUS

Um gegen Gegner mit einer hohen RK bestehen zu können, solltest du sichergehen, dass dein Angriffsbonus so hoch wie möglich ist. Dabei greifst du oft auf magische Waffen und Zauber zurück, doch im niedrigstufigen Bereich kannst du bereits mit einer Waffe von Meisterarbeitsqualität und dem Talent Waffenfokus viel erreichen. Ein hoher Angriffsbonus hilft dir nicht nur gegen Gegner mit hoher RK, sondern ermöglicht dir auch Talente wie Heftiger Angriff gegen Ziele mit niedriger RK zu nutzen, um mehr Schaden zu verursachen, da du den Malus auf den Angriffswurf eher verschmerzen kannst.

ZAUBERER IM KAMPF

Zauberkundige haben oft Probleme, etwas mit ihren Waffen zu treffen, da sie sich in erster Linie auf ihre Zauber verlassen. Solltest du ebenfalls davon betroffen sein, dann sieh dir den Zauber Zielsicherer Schlag an. Dieser verleiht dir einen Bonus von +20 auf den Angriffswurf.

TAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN

Wenn du mitten im Kampfgetümmel stehst, können deine Reaktionen auf Überraschungen den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen. Kein Buch kann all die vielen taktischen Situationen aufzählen, denen ein SC im Laufe seiner Abenteurerkarriere begegnen kann, dennoch befassen wir uns im Folgenden mit einigen der häufigsten Situationen.



Gegner, die du nicht treffen kannst

Ein Gegner könnte aufgrund seiner hohen Rüstungsklasse schwer zu treffen sein. Wie du dagegen vorgehst, hängt von der Quelle seiner hohen RK ab und welche Möglichkeiten dir zur Verfügung stehen. Eine hohe RK wird oft von einer der folgenden Schwächen begleitet, welche natürlich ausgenutzt werden kann:

Gegner mit hoher RK bekämpfen

VORTEIL	SCHWÄCHE	TAKTIK
Hoher Rüstungs- oder Schildbonus, natürliche Rüstung	Niedrigere Berührungs-RK	- Nutze Berührungszauber im Nah- und Fernkampf. - Alchemistische Gegenstände wie Säureflaschen und Alchemistenfeuer nutzen Berührungsangriffe, während Verstrickungsbeutel Gegnern den Zustand Verstrickt verleihen und ihre Geschicklichkeit für spätere Angriffe senken (GRW, S. 160).
Hoher Geschicklichkeits- oder Ausweichenbonus.	Niedrige RK wenn auf dem Falschen Fuß betroffen oder bei Angriffen, welche dem Ziel den GE-Bonus verweigern.	- Angriff aus der Unsichtbarkeit oder dem Versteck. - Dem Gegner den Zustand Blind oder Betäubt verleihen, um den GE-Bonus auf die RK aufzuheben (GRW, S. 565). - Mittels Finte den GE-Bonus eines Gegners für einen Angriff aufheben (GRW, S. 201).
RK mittels Zaubern oder Zaubertränken verbessert (z.B. Magierrüstung).	Zauber bannen oder Wirkungsdauer aussitzen.	Magie bannen können einen Zauber aufheben, Mächtiges Magie bannen mehrere.

Weitere Taktiken

SITUATION	TAKTIK
Dein Verbündeter kann deutlich mehr Schaden verursachen als du.	- Verleihe deinem Verbündeten einen Bonus von +2 auf seinen nächsten Angriffswurf mittels der Aktion Jemand anderem helfen (GRW, S. 197). - Nimm den Gegner mit deinem Verbündeten in die Zange, um jeder einen Bonus von +2 auf den Angriffswurf zu erhalten (ihr müsst dazu direkt gegenüber zu beiden Seiten des Gegners stehen; GRW, S. 197).
Ein verbündeter Zauberkundiger kann mittels Magie eure Angriffswürfe verbessern oder die RK des Gegners senken.	- Hast verleiht Verbündeten einen zusätzlichen Angriff im Rahmen eines Vollen Angriffs und einen Bonus von +1 auf Angriffswurf und RK. - Selbst niedrigstufige Kleriker können Göttliche Führung wirken; dieser Zauber verleiht Verbündeten einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe.

Gegner, die du nicht verletzen kannst

Manche Gegner sind sehr schadensresistent. Meistens besitzen sie Schadensreduzierung, sind körperlos oder anderweitig nicht fassbar oder gehören der Kreaturenart Schwarm an. Auch Regeneration und Schnelle Heilung können in diese Kategorie fallen (siehe *Monsterhandbuch*, Seiten 302 und 303).

Gegner bekämpfen, die schwer zu verletzen sind

VORTEIL	NACHTEIL	TAKTIK
Gegner besitzt Schadensreduzierung (SR) . SR senkt erlittenen Schaden, außer der Angreifer nutzt die richtige Waffenart; eine Kreatur mit z.B. SR 5/ Wuchtschaden reduziert jeden erlittenen Schaden um 5 Punkte, außer er resultiert aus einer Wuchtwafe.	Waffen, welche SR überwinden.	- Nutze die richtige Waffenart, wenn es dir möglich ist. Frontkämpfer sollten alle möglichen Schadensarten mit ihren Waffen verursachen können, um SR zu überwinden. - Nutze die Aktion Jemand anderem helfen (<i>GRW</i>, S. 197), um einen Verbündeten zu unterstützen, der härter zuschlagen kann oder die richtige Waffe führt. - Lass ggfs. deinen Schild fallen und schwinge deine Waffe beidhändig, um mehr Schaden zu erzielen (in diesem Fall addierst du deinen 1 1/2 fachen ST-Bonus auf den Schadenswurf). - Nutze das Talent Heftiger Angriff, wenn du es besitzt. - Nutze Alchemistische Waffen oder Zauber, welche Energieschaden verursachen.
Der Gegner ist Körperlos . Zu den körperlosen Kreaturen zählen Geister und belebte Schatten, diese Kreaturen erleiden durch die meisten magischen Angriffe nur reduzierten Schaden und ignorieren nicht-magische Angriffe komplett.	Magie und magische Waffen.	- Nutze eine magische Waffe. – Nutze die Aktion Jemand anderem helfen (<i>GRW</i>, S. 197), um einen Verbündeten beim Treffen zu unterstützen. - Nimm den Gegner mit einem Verbündeten in die Zange, auch wenn dich dies eventuell körperlose Berührungsangriffen aussetzt. - Setze positive Energie gegen Untote ein, selbst mit Gegenständen wie <i>Zauberstäbe: Leichte Wunden heilen</i> kann man ihnen schaden. - Alchemistische Gegenstände können körperlosen Kreaturen zwar nicht schaden, verspritztes Heiliges Wasser aber wohl. - Energieeffekte wie <i>Magisches Geschoß</i> können körperlose Gegner verletzen.
Der Gegner ist ein Schwarm . Ein Schwarm ist eine Gruppe kleiner Kreaturen, welche durch ihre Masse gefährlich werden. Die Regeln behandeln sie als eine Kreatur, die jedem innerhalb ihrer Angriffsfläche Schaden zufügt und oft Waffenschaden ignorieren kann.	Zauber und andere Effekte mit Flächenschaden.	- Nutze Flächenangriffe. Schwärme erleiden zusätzlichen Schaden durch Flächeneffekte (<i>GRW</i>, S. 214). - Schwärme aus Kreaturen der Größenkategorie Winzig oder Mini ignorieren Waffenschaden, so dass Flächeneffekte wie durch Säure und Alchemistenfeuer effektiver sind als Holz und Stahl. - Ein Schwarm aus Sehr kleinen Kreaturen erleidet immer noch Waffenschaden. - Stehen dir keine Flächenschadenseffekte zur Verfügung, mag dir nur die Flucht bleiben!



VORBEREITUNG

Wenn du an Macht und Können gewinnst, gilt dies auch für deine Gegner. Manche ihrer Fähigkeiten werden es dir sehr erschweren, ihnen Schaden zuzufügen, wenn du nicht vorbereitet bist. Wenn du Stufen hinzuerlangst, solltest du daher immer nach Möglichkeiten suchen, die besonderen Fähigkeiten und Verteidigungen deiner Gegner zu parieren. Ein silberner Dolch könnte z.B. gegen einen Werwolf von Nutzen sein. Er macht vielleicht nicht so viel Schaden wie ein Langschwert, doch da er die SR des Lykanthropen durchdringen kann, gleicht er so den niedrigeren Schadenswürfel aus.



Benötigst du Alchemistenfeuer oder Heiliges Wasser (bzw. Weihwasser)? Preise und Beschreibungen findest du im Grundregelwerk auf den Seiten 157 und 160.

Regeln zu Wurfaffen mit Flächenschaden wie Säure und Alchemistenfeuer findest du auf Seite 202 des Grundregelwerkes.

SEI THEATRALISCH

Wenn du denkst, etwas könnte dir einen Bonus verschaffen, dann frag deinen SL. Klettere auf Felsbrocken, wirf Gegenstände auf deine Gegner und versuche andere Taktiken, um den Kampf am Laufen zu halten.

ZIELE GUT MIT EFFEKTEN

Ein gutgezielter Flächeneffekt betrifft nur die, die er auch betreffen soll. Kegeleffekte gibt es in zwei Formen (Grundregelwerk, S 215), überlege, welche für den Anlass die bessere ist.

GIESS (KEIN) ÖL INS FEUER

Sollte ein Gegner bereits in Flammen stehen, dann verschwende kein Alchemistenfeuer, wenn du ein Ölfäschchen zur Hand hast. Das Öl beginnt automatisch zu brennen, wenn es mit dem brennenden Ziel in Kontakt kommt.

HÖHENVORTEILE

Wenn du deinen Gegner von oben her angreifst, erhältst du einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe. Beritten erhältst du diesen Höhenvorteil gegenüber unberittenen Gegnern deiner Größenkategorie (oder kleiner), ebenso wenn du über deinem Gegner fliegst oder ihr auf einer Treppe kämpft und du höher positioniert bist.

TRICKS

Denke im Kampf kreativ. Es mag zwar den Sieg bringen, den nächsten Gegner anzuspringen und in Stücke zu hacken, dennoch gibt es meist noch andere Möglichkeiten und vielleicht noch effektivere Strategien. Nicht nur könntest du einen Gegner vielleicht überraschen, du hast sicher auch einen Heidenspaß dabei!

Barbar

Verfalle frühzeitig und oft in Kampfrausch, doch beende deinen Kampfrausch, sowie das Ergebnis des Kampfes feststeht, und spare dir einige Runden an Kampfrausch für den nächsten Kampf auf.

Berserker: Stürme auf deine Gegner zu und überwältige sie mit reiner Wildheit und Heftigen Angriffen. Verängstige sie mittels Einschüchtern, so dass sie Mali bei vielen Würfeln haben.

Brecher: Gegenstand zerschmettern funktioniert am besten bei Gegnern, welche sich auf ihre Waffen verlassen, aber nicht den besten Grundangriffsbonus besitzen, wie z.B. Kleriker und Schurken. Auch Schilde sind wunderbare Ziele, aber wenn, dann

zerschmettere sie gleich zu Beginn des Kampfes. Eine Adamantwaffe ist eine exzellente Investition.

Barde

Beginne den Kampf mit Lied des Mutes und nutze auf höheren Stufen zugleich Zauber wie *Feste Hoffnung* oder *Hast*.

Gauner: Schleiche am Rand des Schlachtfeldes herum und schlage dort zu, wo es den größten Effekt entfaltet. Nutze deine Zauber, um Gegner zu verwirren, die dich bemerken, und um deine Verbündeten kampffähig zu halten.

Troubadour: Kämpfe Seite an Seite im Nahkampf mit deinen Verbündeten und verlass dich auf deinen Bardenauftritt und deine Zauber.

Druide

Wirke eventuell langanhaltende Verbesserungs- und Schutzzauber vor einem Kampf, darunter auch solche, die deinen Tiergefährten stärken.

Krieger der Natur: Spare dir das Geld für Waffen und wirke stattdessen *Magischer Stein* und *Shillelagh* oder lass herbeigezauberte Kreaturen für dich kämpfen. Nutze Tiergestalt bei schwierigen Kämpfen und dupliziere tierische Fähigkeiten nach Situation.

Tierfreund: Konzentriere dich im Kampf darauf, deinen Tiergefährten mittels Magie zu stärken und zu heilen. Vergiss nicht, dass du persönliche Zauber auf ihn wirken kannst (d.h. Zauber mit der Reichweite „Du“).

Zorn der Natur: Bereite eine Reihe von Zauber vor, welche Energieschaden verursachen, um deinen Schaden auf die Schwächen deiner Gegner auszurichten. *Flammen erzeugen* trifft leichter und wirkungsvoller als die meisten Fernkampfwaffen. Nimm mit Tiergestalt bewegliche Tierformen (z.B. die von Vögeln) an, um außerhalb der Nahkampfreichweite deiner Gegner zu bleiben, und wirke Zauber mit Hilfe von In Tiergestalt zaubern.

Hexenmeister

Zaubere im Kampf drauf los, du hast derart viele Zauberplätze, dass sie dir wahrscheinlich nicht ausgehen werden – und dann hast du immer noch deine Blutlinienfähigkeiten.

Drachenkind: Nutze Schriftrollen, Tränke und Zauberstäbe für Verteidigungszauber. Deine Klauen verursachen ebenso viel Schaden wie hergestellte Waffen und du erhältst keine Mali für Kampf mit zwei Waffen. Deine Odemwaffe ignoriert Zauberresistenz.

Engelskind: Dank hoher Schadensreduzierung sind deine herbeigezauberten Kreaturen gegen böse Gegner von Nutzen. Sobald du Flügel erhältst, nutze sie, um dich außerhalb der Reichweite von Nahkämpfern zu halten – allerdings pass auf, dass du nicht zur Zielscheibe für Fernkämpfer wirst.

Feuerkind: Achte auf Ansammlungen von Gegnern, um dort *Brennende Hände* und andere Flächeneffekte zur Wirkung zu bringen. Sollte einer Kreatur der Rettungswurf gegen deine Elementare Verwüstung misslingen, dann lass gleich einen weiteren Feuereffekt folgen, um ihre zeitweise Verwundbarkeit auszunutzen.



Kämpfer

Hohe Trefferpunkte, hohe RK und großes Kampfkönnen machen den Kämpfer zum perfekten Nahkampffrontkämpfer.

Rohling: Doppelschlag ermöglicht dir, zwei Angriffe pro Runde auszuführen, wenn entsprechend viele Gegner in deiner Reichweite sind. Mit Heftigem Angriff kannst du deinen Gegnern dann später den Rest geben.

Schildkämpfer: Nutze deine hohe RK, um dich zum In die Zange nehmen in Position zu bringen. Setze Schildstoß (GRW, S. 152) gegen schlecht gerüstete Gegner ein, um einen zusätzlichen Schlag zu landen.

Kleriker

Welche Zauber du vorbereitet hast, bestimme deine Rolle im Kampf: Kampfzauberer, Frontkämpfer oder unterstützender Heiler.

Heiler: Positioniere dich sorgfältig und nutze Gezieltes Fokussieren, um nur deine Verbündeten zu heilen. Gegenüber Untoten mag deine heilende Energie eine machtvolle Waffe sein.

Kämpfender Priester: Nutze eine Tartsche, einen leichten Schild oder eine Zweihandwaffe, um zaubern zu können, ohne deine Waffe fortstecken zu müssen. In felsigen Bereichen achte auf Gelegenheiten, Gegner mit *Stein formen* zu überraschen.

Sterndeuter: Informationen, welche du mit Erkenntniszaubern gesammelt hast, können schon vor Kampfbeginn wegweisend sein. Wirke Verbesserungszauber mit Flächenwirkung frühzeitig, solange deine Verbündeten noch dicht beisammenstehen.

Magier

Überlass den Nahkampf den Experten. Verschwende keine Zauberplätze, du musst nicht in jeder Runde einen Zauber wirken, um effektiv zu sein.

Beschwörer: Zaubere Kreaturen herbei, um Gegner in die Zange zu nehmen, unterstütze insbesondere Schurken in deiner Gruppe. Wähle nicht immer dieselben Kreaturen zum Herbeizaubern, sondern orientiere dich an den Schwächen deiner Gegner.

Illusionist: Erkläre deinen Verbündeten deine bevorzugten Illusionen, so dass sie deine Täuschungen unterstützen können. Hebe dir Verzauberungen für dumme oder primitive Gegner auf. Zauberkundige verfügen meistens über hohe Willenswürfe, so dass man sie schwerer mittels Magie täuschen oder kontrollieren kann.

Traditioneller Zauberer: Flächenzauber wirken am besten bei schwächeren, dicht zusammenstehenden Gegnern. Wirke Schadenszauber auf verwundete, einzelne Gegner und kampfunfähigmachende Zauber gegen ausgeruhte Gegner. Warne deine Verbündeten, ehe du Flächenzauber wirkst, damit sie nicht in den Wirkungsbereich hineinlaufen.

Mönch

Nutze wenn möglich Schlaghagel, dies verschafft dir nicht nur zusätzliche Angriffe, sondern auch einen besseren Angriffsbonus.

Kampfkünstler: Führe unterschiedliche Waffen aus verschiedenen Materialien mit dir, um Schadensreduzierung zu überwinden. Vergiss nicht, dass du Schuriken im Rahmen von Schlaghagel im Fernkampf nutzen kannst.

Manöverspezialist: In den Ringkampf verwickelte Gegner können in der Regel nicht zaubern oder von ihrer Beweglichkeit Gebrauch machen. Zu-Fall-bringen verleiht Nahkämpfern schwere Nachteile. Entwaffnen eignet sich eher gegen einhändig geführte Waffen.

Paladin

Im Umgang mit Waffen mag der Kämpfer fähiger sein, doch deine hohen Rettungswürfe und Heilkräfte verleihen dir Standhaftigkeit.

Kreuzfahrer: Heb dir Böses niederstrecken für die furchtbarsten Gegner auf und beschütze schwächere Kampfbeteiligte. Führe von der Front aus, heile dich und deine Verbündeten – du kannst Handauflegen bei dir selbst als Schnelle Aktion nutzen und immer noch während deines Zuges angreifen.

Ritter: Nutze Angriff im Vorbeireiten im offenen Gelände und bring dich mit deiner restlichen Bewegungsrate für einen Sturmangriff in Position. Sollte der Platz dazu nicht genügen, dann nutze neben deinen Angriffen auch die deines Reittieres. Überlege, dir magische Gegenstände oder Schriftrollen zuzulegen, um im Notfall ein Reittier herbeizaubern zu können, sollte deines nicht verfügbar sein.

Schurke

Mit Hinterhältigen Angriffen verursachst du drastisch höheren Schaden. Daher ziehe möglichst oft Nutzen aus auf dem Falschen Fuß betroffenen Gegnern, In-die-Zange-nehmen, Unsichtbarkeit und Fertigkeitwürfen für Heimlichkeit, um zusätzliche Schadenswürfel nutzen können.

Dieb: Jeder Schlag muss sitzen und zählen! Oft ist es besser, eine Runde zu nutzen, um sich für einen Hinterhältigen Angriff in Position zu bringen, statt einen gewöhnlichen Angriff zu versuchen. Hab immer eine WurfWaffe bereit für schnelle Hinterhältige Angriffe auf Gegner, die auf dem Falschen Fuß betroffen sind.

Lebender Schatten: Nutze Akrobatik, Beweglichkeit oder Tänzeln den Angriff um das Getümmel zu betreten und wieder zu verlassen und halte stets Ausschau, ob du einen Gegner in die Zange nehmen kannst. Kämpfe defensiv oder mit Defensiver Kampfweise, falls du nicht fort kannst. Solltest du wissen, dass ein Kampf bevorsteht, suche dir ein Versteck, um als Heckenschütze agieren zu können.

Waldläufer

Bei Erzfeinden richtest du verheerende Schäden an, bei anderen Gegnern ist dein Schadensausstoß weniger beeindruckend. Wähle deine Ziele daher mit Bedacht.

Bogenschütze: Schnelles Schießen funktioniert oft besser als einzelne Schüsse. Achte darauf, dass sich ein Nahkämpfer zwischen dir und deinen Gegnern befindet. Konzentriere den Beschuss auf verwundete Gegner, um diese auszuschalten.

Krieger mit zwei Waffen: Im Kampf mit einem Erzfeind gleichen deine Boni deine Mali aufgrund Kampf mit zwei Waffen aus. Da du keine Schwere Rüstung trägst, ist es riskant, mitten im Getümmel zu verharren, daher halte dich eher am Rand. Plane deine Angriffe so, dass ein 1,50 m-Schritt dich zum nächsten Gegner bringt, wenn du den aktuellen erledigt hast.

PRÄVENTIVES PROVOZIEREN

Solltest du einen Gegner dazu bringen, gleich zu Beginn deines Zuges seinen Gelegenheitsangriff zu führen, kann er während dieser Runde wahrscheinlich keinen weiteren ausführen. So könntest du dich bewegen, um einen Gelegenheitsangriff zu provozieren, und dann einen Zauber wirken, ohne befürchten zu müssen, dass dieser Gegner dich unterbricht. Solltest du eine herbeigezauberte Kreatur dabei haben, kann auch diese den Gegner stattdessen provozieren!

IN DIE ZANGE NEHMEN

Solltest du über eine Fähigkeit verfügen, welche z.B. erfordert, einen Gegner in die Zange zu nehmen (z.B. Hinterhältiger Angriff), dann bewege dich und bereite einen Angriff vor für den Fall, dass ein Verbündeter deinen Gegner in die Zange nimmt. Und teile natürlich dabei auch deinen Verbündeten mit, dass sich jemand in Position bringen möge. Diese Methode ist riskant – du riskierst, deinen Angriff zu verlieren, sollte kein Verbündeter sich in Position bringen können, andererseits könnten der zusätzliche Schaden und der Bonus auf den Angriffswurf das Risiko wettmachen.

SICH IN DIE REICHWEITE HINEINSCHIEBEN

Statt dich zu einem Gegner mit erhöhter Reichweite zu bewegen und diesen nur ein Mal angreifen zu können, lass ihn zu dir kommen. Während deines Zuges kannst du dann mit einem 1,50 m-Schritt zu ihm aufschließen und angrenzend einen Vollen Angriff ausführen.

SICH ABWECHSELN

Erzählendes Spiel nutzt zwar keine Initiativereihenfolge, doch heißt dies nicht, dass ihr euch nicht abwechseln könnt. Lass jedem Spieler am Tisch Gelegenheit, etwas zu einer Begegnung beizutragen. Sollte einer mit Diplomatie scheitern, mag der nächste mit Einschüchtern Erfolg haben. Selbst wenn jemand nicht viel beitragen kann, sollte er immer noch die Chance haben, sich an der Handlung zu beteiligen und seinen Charakter einfließen zu lassen.

ERZÄHLERISCHES SPIEL

Das Herz des Pathfinderrollenspieles ist interaktives Erzählen von Geschichten. Daher dürften einige der einprägsamsten Spielmomente keine Kämpfe, sondern eher erzählende Interaktionen sein: unerwartete, lustige oder auch bewegende Momente zwischen Charakteren. Der erzählerische Teil des Spieles unterliegt weniger Regeln als der Kampf, doch auch diese Regeln können so wichtig sein wie die Spielwerte der Charaktere. Richtig gemacht, ist erzählendes Spiel voller Geheimnisse, Rätsel, Gefahren, Emotionen und Humor – all dies bringt die Handlung deiner Kampagne voran und bereichert sie.

Verleihe deinem Charakter eine Persönlichkeit

Charaktere mit eigenen Persönlichkeiten sorgen dafür, dass Spielsitzungen lebendig und unterhaltsam sind. Wenn eine Dryade einen normalerweise stoischen Barbaren bezaubert und dazu bringt, sich kindisch zu verhalten, oder ein normalerweise frivoler und leichtlebiger Schurke todernst und eisig reagiert, wenn ein Kind bedroht wird – in solchen Momenten erwacht ein Charakter wahrhaftig zum Leben. Es kann dir Inspirationen fürs Rollenspiel verschaffen, wenn du dir ein Gerüst erstellst, wie sich dein Charakter verhält und wie er auf manche häufig eintretende Lage reagiert. Anbei ein paar Tipp zur Entwicklung der Persönlichkeit deines Charakters:

- *Nutze reale Archetypen.* Die Welt ist voller Archetypen und Klischees – der geistig abwesende Wissenschaftler, der zähe Polizist, der alte Schiffskapitän, die umtriebige junge SchauspielerIn usw. Überlege, wie du eines dieser Konzepte übernehmen, anpassen oder auch mehrere miteinander kombinieren kannst.
- *Bediene dich bei deinen Lieblingsfilmen, -sendungen oder -büchern.* Lehne deinen Charakter teilweise an einem der Lieblingshelden deiner Kindheit an.
- *Nutze moderne Rollen vor dem Fantasyhintergrund.* Was wäre, wenn ein mächtiger Vorstandsvorsitzender die Hilfe eines geheimnisvollen Söldners benötigen würde, um seinen vermissten Bruder zu finden? Was wäre, wenn ein schreckhafter, offene Flächen fürchtender Hacker gezwungen wäre, zu einem gefährlichen Wildnisabenteurer auszuweichen? Mach aus dem „Vorstandsvorsitzenden“ einen „Adeligen“ und aus dem „Hacker“ einen „Alchemisten“ und du hast Figuren, welche zum Hintergrund passen, aber immer noch aus ihrem Element entfernt sind.

Beziehungen zu anderen Gruppenmitgliedern

Gruppenmitglieder müssen zusammenarbeiten, um im Spiel etwas zu erreichen, doch warum arbeiten sie zusammen? Was halten sie voneinander? Dein Charakter könnte den naiven jungen Hexenmeister als eine Art jüngeren Bruder betrachten, mit dem alten Kämpfer eine freundschaftliche Rivalität unterhalten, den stillen und unnahbaren Druiden aus der Ferne bewundern und dem listigen Waldläufer offen misstrauen. Ehe die Kampagne beginnt, sprich mit den anderen Spielern, ob sich Charaktere bereits kennen und in welchen Beziehungen sie eventuell zueinander stehen. Wenn du die Persönlichkeiten der anderen Charaktere kennengelernt hast, frage dich, wie es sich auf die Ansichten und Verhaltensweisen deines Charakters auswirken mag, mit ihnen jeden Tag zu verbringen und mit ihnen gemeinsam Leib und Leben zu riskieren.

Lieblingssprüche und Angewohnheiten

Schlachtrufe und Eide machen einen Kampf farbenfroh und unterhaltsam. Auch mag die Angewohnheit deines Charakters, den Namen eines Verbündeten immer falsch zu betonen, bei den anderen Gruppenmitgliedern für Unterhaltung sorgen und sie überraschend berühren, wenn er es endlich schafft, ihn richtig auszusprechen.

Charakterhintergründe

Wenn ein NSC Teil der Vergangenheit eines SC ist, sorgt dies für Drama und höheren Einsatz. Frag deinen SL, ob du ihm eine kurze Zusammenfassung der Hintergrundgeschichte deines Charakters geben kannst, bei der auf ein paar wichtige Leute und Geheimnisse hindeutest, welche der SL vielleicht in die Kampagne einführen kann, um die Geschichte noch interessanter zu gestalten.

Rollenspiel ist Teamarbeit

Beim Improvisationstheater gibt es eine Regel: Wenn ein Darsteller etwas sagt, sollte der andere antworten: „Ja, und...“ antworten und der Szene, welche der erste Darsteller erschafft, etwas Neues hinzufügen, statt ihn abzuwürgen. Dieser Ansatz eignet sich auch bestens beim Rollenspiel. Unterstütze die Darstellung der anderen bei den Macken und Persönlichkeiten ihrer Charaktere, indem du deinen Charakter darauf reagieren und aus diesen Reaktionen eine dynamische Beziehung zu den anderen Charakteren entstehen lässt.



ERFORSCHUNGEN UND GEWÖLBEERKUNDUNGEN

Zu den besten Teilen jedes Rollenspiels gehört die Erkundung seltsamer und wundersamer Orte – tiefe Kristallhöhlen, Gewölbe voller Fallen, ungezähmte Elfenwälder und verlassene Monumente untergegangener Zivilisationen. Unterschiedliche Charaktere verlassen sich auf unterschiedliche Fähigkeiten in Abhängigkeit von ihren Stärken und Charakteroptionen. Ein Waldläufer könnte Wissen (Gewölbe) einsetzen, ein Schurke Fallen finden, ein Barde sein Bardenwissen und ein Kleriker oder Magier Wissen (Geschichte). Beachte beim Erkunden u.a. das Folgende.

Seltsam aussehende Kreaturen sind nicht immer Feinde

Ehe du eine bizarre Kreatur angreiffst, überlege, ob du sie vielleicht bestechen, einschüchtern oder anderweitig überreden könntest, dir zu erzählen, was es wichtiges auf der aktuellen Gewölbeebene gibt und wo. Das Befragen intelligenter Monster und Gefangener kann dir viel Zeit ersparen und dem SL Gelegenheit geben, die Szene um interessante und spaßige neue Figuren zu bereichern.

Schleiche und Spähe

Setze Charaktere wie Schurken und Waldläufer ein, die gut darin sind, sich unbemerkt fortzubewegen, um zu erfahren, welche Gefahren hinter der nächsten Gangbiegung lauern, worauf sich die Gruppe vorbereiten sollte und welchen Gefahren sie aus dem Weg gehen sollte.

Kämpfe nicht nur, sondern untersuche!

Lass wenigstens ein Monster am Leben, welches dir erzählen kann, wo der Häuptling die Beute versteckt hat. Nutze den Zauber *Sprachen verstehen* oder die Fertigkeit *Sprachkunde*, um die uralten Bücher in der Bibliothek zu verstehen. Die Erkundung eines Gewölbes verläuft oft glatter, wenn man aktiv nach Informationen sucht, statt einfach loszustürmen. Selbst ein ungebildeter Kämpfer kann einen Gegner im Kampf immer noch verspotten, verhöhnen und bluffen, um ihn zur Preisgabe wichtiger Hinweise zu verleiten! – Sprechen ist eine Freie Aktion und wenn du ein Monster verspottest, reagiert der SL in der Regel darauf.

Nutze deinen Hintergrund

So wie du Dinge weißt, von denen dein Charakter keine Ahnung hat, hat dein Charakter Kenntnisse, über welche du nicht verfügst. Zögere nicht, deinen SL um Informationen zu fragen auf der Basis, wer dein Charakter ist, und nicht nur, was er kann, so lange es sich um logische Folgerungen aus deiner Hintergrundgeschichte handelt. – Ein Zwerg sollte z.B. das eine oder andere wissen, das alle Zwergenfestungen gemeinsam haben, auch ohne sie jemals studiert zu haben!

TIPP

Hab keine Furcht zu fragen: Es ist in Ordnung, Fragen außerhalb des Charakters zu stellen wie „Wirkt das für meinen Charakter vertraut?“ Der SL könnte dir in Abhängigkeit von Volks- und Klassenzugehörigkeit und Geschichte des Charakters zusätzliche Informationen liefern.



SUCHE HINWEISE

Beim Erkunden der Welt wird dein Charakter auf viele Informationen stoßen. Dabei ist vieles nur schmückendes Beiwerk, um dir ein Gefühl zu vermitteln, hautnah dabei zu sein, allerdings bauen viele SL auch versteckte Hinweise ein zu den aktuellen Questen, die manchmal direkt vor Augen liegen. Wenn der SL z.B. erwähnt, dass viele ausländische Besucher auf den Straßen deiner Stadt unterwegs sind, mag dies zunächst nicht wichtig erscheinen. Doch wenn du später erfährst, dass es am Hof der Königin einen Spion gibt, könnten sich deine Ermittlungen auf diesen Besucherstrom konzentrieren und vielleicht zur Aufdeckung eines Mordkomplotts oder einer geplanten Invasion führen.



Wissensfertigkeiten sollten beim Erkunden von Städten und Gewölben stets genutzt werden. Siehe auch Seite 108 im Grundregelwerk.

FREMSPRACHEN

Eine oder zwei weitere Sprachen zu beherrschen kann dir helfen, deine Gegner zu verstehen – und das manchmal, ohne dass sie es merken. Zudem mag es manchmal helfen, wenn du dich mit deinen Verbündeten in einer Sprache verständigst, welche eure Gegner nicht kennen, so dass sie eure Pläne auch nicht effektiv belauschen können.

GESELLSCHAFTS- KUNDE UND SOZIALES

Charaktere spezialisieren sich oft allein auf Fertigkeiten, welche ihnen im Kampf helfen, und ignorieren den Wert gesellschaftlicher Fertigkeiten, bis es zu spät ist und sie sich vor dem Königshof oder gegenüber einem wichtigen Informanten zum Narren machen. Das mag kurzfristig vielleicht für alle lustig sein, gefährdet aber deine Ziele und setzt die ganze Gruppe Risiken aus. Ein Fertigkeitserang oder zwei in Diplomatie oder Motiv erkennen kann den Unterschied ausmachen, ob man deinen Charakter als strahlenden Helden oder stumpfsinnigen Schläger einstuft.



Bluffen ist wertvoll, wenn du deine Gegner täuschen möchtest. Mehr hierzu findest du auf Seite 91 des *Grundregelwerkes*.

Diplomatie ist nützlich, wenn du andere auf deine Seite ziehen willst. Mehr hierzu findest du auf Seite 91 des *Grundregelwerkes*.

Wenn du ein guter Lügner bist, bedeutet dies nicht, dass man dich nicht auch täuschen kann. Mehr zur Fertigkeit Motiv erkennen findest du auf Seite 102 des *Grundregelwerkes*.

DIPLOMATIE UND INFORMATIONEN SAMMELN

Diplomatische Verhaltensweisen und das Sammeln von Informationen können deiner Gruppe helfen, herauszufinden, wie es weitergeht, Verbündete zu gewinnen, sich auf Herausforderungen vorzubereiten und mehr über die Umgebung herauszufinden. Dies geschieht oft, indem man den NSC zuhört, welche der SL darstellt, und im rechten Moment seine Fragen stellt. Das Hauptziel einer Begegnung, welche dem Sammeln von Informationen dient, ist offenkundig, die richtigen Informationen zu erlangen. Am besten erreicht man das, indem alle ihren Spaß haben und man mit den Fragen und Antworten kreativ ist.

Gesellschaftliche Fertigkeiten

Ein sozialer oder gesellschaftlicher Charakter, manchmal auch als das **Gesicht** der Gruppe bezeichnet, ist ein SC mit hohem Charismawert, welcher zudem oft Fertigkeitseränge in soziale Fertigkeiten wie Diplomatie, Bluffen, Einschüchtern und Motiv erkennen investiert hat. Meistens handelt es sich um Barden oder Schurken, da diese Klassen viele Fertigkeitseränge erhalten und es sich leisten können, einige für soziale Fertigkeiten aufzuwenden. Charismabasierende Zauberkundige wie Hexenmeister und Paladine geben ebenfalls gute Gesichter ab, da die meisten sozialen Fertigkeiten auf Charisma basieren. Wenn es gilt, einen Handel mit misstrauischen NSC zu schließen oder bei einer Audienz bei einem mächtigen Herrscher vieles auf dem Spiel steht, macht es Sinn, dem Charakter mit der höchsten Chance, bei sozialen Fertigkeiten Erfolge zu erzielen, das Reden zu überlassen. Natürlich können die anderen Gruppenmitglieder aber auch etwas beitragen.

TIPP

Honigsüße Worte und messerscharfe Drohungen: Die Schlüsselfertigkeiten, um NSC dazu zu bringen, zu machen, was man will, sind Diplomatie, Einschüchtern und Bluffen. Man kann andere auf vielerlei Weise überzeugen, u.a. mit cleverem Verhandeln, indem man sie verängstigt oder sogar belügt.

Wissen ist Macht

Du magst die charmanteste Person der Welt sein, doch wenn dir die örtlichen Gebräuche nicht bekannt sind oder du gar nicht weißt, nach welchen Informationen du suchst, wirst du früher oder später ins Stolpern kommen. Es schadet daher nie, wenn dein Charakter etwas Ahnung davon hat, wohin er geht.

Soziale Fertigkeiten wie Diplomatie sind weitaus effektiver, wenn sie mit Wissensfertigkeiten wie Wissen (Lokales) kombiniert werden, welche dir Kenntnisse von lokalen Gebräuchen und Kulturen verleiht, oder Wissen (Geschichte), welche dich zu den richtigen Fragen führen kann, um wichtige und sogar lebensrettende Informationen über die Tempelruinen oder finsternen Gewölbe zu erlangen, welche du erkunden willst.

Manchmal besitzt ein einzelner Charakter die richtige Kombination an Fertigkeiten, um an die gesuchten Informationen zu gelangen. Oft müssen aber zwei oder mehr Charaktere zusammenarbeiten. So könnte das bezaubernde Gesicht der Gruppe der Landesherrin Komplimente machen und das Gespräch in Richtung der benötigten Antworten steuern, während ein gelehrter Charakter das Gesicht mit den richtigen Fragen füttert, die es stellen soll.

Ein Kampf mag grimmig und ernst sein, wenn der Einsatz hoch ist, doch Diplomatie, das Streuen von Gerüchten und Bluffen müssen nicht finster, formell oder todernst sein. Scherze, Cleverness und dusselige Kommentare sind oft willkommene Abwechslungen.

Wie du unterstützt

Selbst wenn du einen Kämpfer oder Waldläufer mit begrenztem Charme spielst, kannst du immer noch bei Rollenspielszenen zum Sammeln von Informationen beitragen, ohne das Reden übernehmen zu müssen.

Beachte die folgenden Dinge:

- Sei aufmerksam.
- Merke dir, was der SL sagt.
- Bring die Puzzlestücke zusammen und weise die Gruppe auf deine Erkenntnisse hin.
- Erinnere den Charakter, welcher als Gesicht fungiert und die Interaktion führt, wenn dieser Hinweise vergisst („Sag mal, hatte der SL uns nicht mitgeteilt, dass...?“ oder „Seoni, wie war das mit den Goblins, die dieses Haus abgefuckelt haben?“).
- Mach dir Notizen zu Namen und Ereignissen.

TIPP

Was wollen sie wirklich? Ein hoher Wert in Motiv erkennen kann deinem Charakter ermöglichen, den besten Ansatz zu finden, wie man mit einem NSC umgeht, selbst wenn jemand anders das Gespräch führt.

WICHTIGE PERSONEN TREFFEN

Viele Abenteuer beginnen damit, dass die Gruppe mit einem Herrscher, dem Oberhaupt einer Gilde oder Machtgruppe oder einem anderen lokalen Anführer zusammentrifft. Ein SL kann die Dinge ins Rollen bringen, indem der Anführer die Abenteuerer um Hilfe bittet. Je erfahrener deine Abenteuergruppe ist, umso einflussreicher und wohlhabender sind diese Auftraggeber in der Regel. Eine solche, das Abenteuer eröffnende, Rollenspielbegegnung ist oft für deinen Charakter eine große Chance, welche dir große Belohnungen, wichtige Informationen und jede Menge Spaß verschaffen kann. Anbei daher einige Überlegungen zu dieser Art von Begegnung:



Mach mit

Du magst in Versuchung kommen, dass Reden überspringen zu wollen und gleich zum Hauen und Stechen überzugehen, allerdings ist ein „Na, klar, wir töten den Drachen“ keine wirklich starke Verhandlungsposition. Ehe du losstürmst und dich ins Abenteuer stürzt, bedenke die folgenden Dinge:

- Der Auftraggeber-NSC hat in der Regel ein Problem, dem sich die SC annehmen sollen. Entsprechend bist du in einer guten Verhandlungsposition, um zusätzliche Ausrüstung, Diener und Lasttiere und vielleicht sogar einen Titel zu erbitten oder zu fordern – was auch immer halt nachvollziehbar die Mission erleichtern und die Erfolgswahrscheinlichkeit erhöhen kann oder eine dem Risiko angemessene Belohnung darstellt.
- Ein Charakter, der die Gruppe mit einer Mission beauftragen soll, verfügt eventuell über viele Informationen, welche er nicht gleich zu Beginn mitteilt, daher stelle Fragen. Bitte um eine Karte des Zielortes, ob es Zeugen gibt, ob irgendwo Experten zur Drachenjagd verfügbar sind oder ob die örtlichen Barden etwas über die fragliche Kreatur wissen.

Angeben und Verhandeln

Falls eure Auftraggeber die Besten wollen, dann sollen sie euch auch entsprechend bezahlen! Bringe frühere Erfolge und Errungenschaften zur Sprache, um die Belohnung in die Höhe zu treiben. Manchen Charakteren wie Schurken und Kämpfer mag dies leichter fallen als anderen (z.B. Paladinen), daher lass solche Charaktere die entsprechenden Einwände geben, doch vergiss nie zu betonen, wie wichtig auch deine Rolle für den Fortbestand des Reiches sein wird (außerdem kann es Spaß machen, ein wenig anzugeben).

Störungen und Unwillen

Manchmal vermitteln Begegnungen mit wichtigen NSC den Eindruck, langweilig zu sein oder einem starren Schema zu folgen. In diesem Fall kommt bei manchen Spielern der Drang auf, ihre Taschendiebfähigkeiten auszuprobieren oder den Auftraggeber zu verzaubern. Dies ist meistens aber eine sehr schlechte Idee und kann möglicherweise die ganze Kampagne zum Entgleisen bringen, was den SL alles andere als belustigen dürfte. Daher halte dich zurück, solltest du einen solchen Drang verspüren, selbst wenn sie für deinen Charakter passend wären. Solltest du nämlich erwischt werden, könnten ein Gefängnisausbruch oder „Wie-entgehe-ich-dem-Henker“ als nächste Szenarien auf dem Plan stehen...



HÖHERE MÄCHTE

Egal wie gut dein Charakter ist, es wird wahrscheinlich immer jemanden geben, der in der Hierarchie und Rangordnung über ihm steht. Selbst wenn du den König mit einem Faustschlag töten könntest, ist es das wahrscheinlich nicht wert, legt man sich dann doch mit dem gesamten Königreich an. Seine Erben könnten hochstufige Assassinen anheuern, um dich zur Strecke zu bringen und du hättest überall Feinde. Vergiss nicht, dass Adelige deine Spielwerte nicht kennen, sondern nur wissen, dass sie in der Gesellschaftsordnung höher stehen und ihnen entsprechender Respekt zusteht. Wenn man ihnen diesen Respekt erweist, ist dies bereits ein guter Schritt, um die eigenen Ziele zu erreichen. Natürlich bedeutet dies nicht, dass man jeder Bitte nachkommen soll – wenn ein Adelige dich um einen Gefallen bittet, dann stelle sicher, dass er weiß, dass du etwas im Gegenzug erwartest.

MEHR ALS GOLD

Einer der Vorteile bei Adelligen und anderen Anführern besteht darin, dass sie dir andere und weitreichendere Belohnungen anbieten können, als popeliges Gold. Ein Fürst könnte dich mit einer Burg belehnen und dir einen Titel verleihen. Ein Erzmagier könnte davon überzeugt werden, mächtige Zauberkraft auf dein Versteck zu wirken und ihm beachtliche Verteidigungen verleihen. Egal wie diese Belohnungen aussehen, sie fördern deinen Ruf und vielleicht auch deine Legende.

HEIMLICHKEIT ODER TÄUSCHUNG?

Solltest du dir Sorgen machen, dass deine Gruppe nicht an den Wachen vorbeischleichen kann, dann trickse diese stattdessen aus. Verkleidungen, Illusionen und ein paar gutgeplante Pracht des Adlers-Zauber und Fertigkeitswürfe für Bluffen können dich möglicherweise an den Wachen vorbei und in die Hauptkammern bringen, wo eure Mission erst wirklich beginnt. Wenn du dir mittels Tricks den Weg hinein erschleichst, sparst du dir Zeit und minimierst das mit Fertigkeitswürfen für Heimlichkeit verbundene Risiko. Zudem erhält es die Spannung, wenn du frech an deinen Gegnern vorbeizumarschieren versucht



Weitere Informationen zur Fertigkeit Heimlichkeit findest du im Grundregelwerk auf Seite 97.

SPÄHEN MITTELS MAGIE

Es gibt viele Zauber, die dich beim Spähen unterstützen können. Unsichtbarkeit und dergleichen sind bestens für einzelne Charaktere geeignet, doch Sphäre der Unsichtbarkeit würde der ganzen Gruppe eine Beteiligung gestatten. Sollte es zu gefährlich sein, einen einzelnen Charakter allein vorauszuschicken, dann können dir Zauber wie Hellsehen/Hellhören und Ausspähen helfen, einen Bereich zu untersuchen, ohne jemanden in Gefahr zu bringen.

HEIMLICHKEIT UND SPÄHEN

Die meisten Abenteurergruppen sind Meister darin, Türen einzutreten und Monster so laut und aggressiv wie möglich zu zerlegen – es gibt aber Situationen, die einen subtileren Ansatz verlangen.

Optionen für alle Klassen

Manchmal geht es bei einem Abenteuer allein darum, heimlich vorzugehen, z.B. wenn ihr einen Juwelendiebstahl ausführt oder versucht, einen Gefangenen zu retten, ohne dabei eine Orkarmee aufzuwecken. Die folgenden Taktiken können den Mitgliedern deiner Gruppe dabei helfen, noch effektiver zu spähen:

- Schurken und Waldläufer verfügen über Klassenfähigkeiten, welche sie gut schleichen lassen, und sollten Fertigkeitsränge in Heimlichkeit investieren, falls deine Gruppe einen Späher benötigt.
- Hexenmeister und Magier mit Zaubern wie *Unsichtbarkeit* und *Fliegen* können ein Gebiet aus der Vogelperspektive auskundschaften und aus der Sicht verschwinden, um sich etwas anzusehen, wobei das Entdeckungsrisiko gering ist.
- Überlege, einige Schriftrollen und Zaubertränke zu erwerben, welche den Rückzug, das Verschwinden oder unbemerkte Passieren von gefährlichen Begegnungen gestatten.

Wie setzt man Heimlichkeit ein?

Wenn es gilt, an einem Gegner vorbei zu schleichen, geht es im Kern um das Folgende:



W20 + dein Heimlichkeitsbonus + alle zusätzlichen Modifikatoren (z.B. Stille, Unsichtbarkeit usw.) gegen den Wurf deines Gegners mit einem W20 + seinen Wahrnehmungsbonus + alle weiteren Modifikatoren

Sollte das Ergebnis deines Gegners dem Endergebnis deines Wurfes für Heimlichkeit entsprechen oder dieses übertreffen, bemerkt er dich. Bestimmte Elemente können deinem Charakter Vor- oder Nachteile beim Schleichen verschaffen:

- **Bewegung:** Wenn du dich bewegst, bist du leichter zu hören. Du kannst dich maximal mit deiner ½ normalen Bewegungsrate bewegen, wenn du Heimlichkeit nutzt und keine Mali erleiden willst. Bei voller Bewegungsrate erleidest du einen Malus von -5. Du kannst beim Rennen, Anstürmen oder Angreifen nicht auf Heimlichkeit zurückgreifen.
- **Unsichtbarkeit:** Wenn du unsichtbar bist, erhältst du einen Bonus von +20 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, wenn du dich bewegst, und von +40, wenn du bewegungslos verharrst.
- **Größe:** Kleinere Kreaturen erhalten Boni auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, während größere Kreaturen Mali erhalten: +4 für Kreaturen der Größenkategorie Klein, +0 für mittelgroße und -4 für große Kreaturen.

Spähen

Je nach Situation machen beim Spähen unterschiedliche Vorgehensweisen Sinn:

Einsamer Späher: Manche Situationen erfordern einfach, dass ein Gruppenmitglied vorausschleicht und sich umsieht, während der Rest zurückbleibt.

Vorteil: Sollte deine Gruppe einen einzelnen Späher aussenden, muss nur ein Charakter die Fertigkeit Heimlichkeit wirklich gut beherrschen. Zudem müssen nur auf eine Person Zauber gewirkt werden und nur für einen Charakter wird gewürfelt. Der Rest der Gruppe kann sich derweil auf das Kommende vorbereiten.

Nachteil: Sollte der einsame Späher auffliegen, ist er auf sich gestellt. Es ist um einiges beunruhigender, wenn man auf einen furchtbaren Gegner stößt, ohne über Rückendeckung zu verfügen.

Strategien: Solltest du der einsame Späher der Gruppe sein, dann überlege, Fertigkeitsränge in Magischen Gegenstand benutzen zu investieren, sofern es dir möglich ist, und dir Schriftrollen mit Zaubern wie *Rascher Rückzug* oder *Schweben* zuzulegen, um aus brenzlichen Situationen herauszukommen. Außerdem solltest du immer einen Fluchtweg parat haben. Auch ein schnelles Reittier mag dir die Haut retten.

Spähende Gruppe: Es ist nicht in jeder Lage effektiv, wenn die ganze Gruppe als Späher agiert. Allerdings mag es oft besser sein, zusammenzubleiben.

Vorteil: Sollte ein Gruppenmitglied erwischt werden, kann die restliche Gruppe helfen.

Nachteil: Alle Gruppenmitglieder müssen ihre Würfe für Heimlichkeit bestehen, so dass wahrscheinlich viele Ressourcen verbraucht werden.

Strategien: Sollte deine Abenteurergruppe gemeinsam spähen, dann ziehe Schriftrollen mit Zaubern wie *Stille* in Erwägung, um lärmende Rüstung und aus Tollpatschigkeit resultierende Geräusche zu neutralisieren. Zudem mag es oft vorteilhaft sein, wenn ein Gruppenmitglied mit Fertigkeitsrängen in Diplomatie oder Bluffen Wachen ablenkt, während die anderen vorbeischleichen.



GEHEIMNISSE

Rätsel und Geheimnisse sind ein häufiges Element im Pathfinderrollenspiel, auch wenn sie nicht immer normale Mordermittlungen oder ähnliche Untersuchungen zum Inhalt haben. Oft muss deine Gruppe im Rahmen der Handlung Antworten finden: Was tötet die Kühe des Dorfes? Wer hat die Zombieplage entfesselt? Warum sind die Knochen des Heiligen verschwunden? Selbst wenn Geheimnisse und Rätsel nicht den Höhepunkt eines Abenteuers darstellen, machen sie eine Fantasykampagne lebendiger.

Das Spiel beginnt!

Wie beginnt man eigentlich Ermittlungen? Der SL kennt natürlich alle Antworten und ihr müsst auf kreative Weise die wichtigen Informationsbrocken den NSC entreißen, die vom SL dargestellt werden. Sind diese NSC vertrauenswürdig? Halten sie Informationen zurück? Können Zauber wie *Mit Tieren sprechen* oder *Mit Toten sprechen* erforderlich werden, um an Informationen zu gelangen, die anders nicht zugänglich sind? Natürlich kann es auch ganz einfach sein und man muss nur den richtigen Leuten die richtigen Fragen stellen.

Zwei Schlüsselansätze zum Aufklären von Rätseln

Sobald du dir eine generelle Strategie zurechtgelegt hast, halte dich an die folgenden Ratschläge:

- **Durchhaltevermögen:** Je hartnäckiger du bist, umso größer werden deine Erfolgschancen.
- Sprich mit allen NSC, welche etwas wissen könnten.
- Besuche alle relevanten Örtlichkeiten.
- Sei bereit, im Spiel Tage aufzuwenden, um Verdächtige zu beschatten oder Nachforschungen in Bibliotheken anzustellen.
- **Gute Buchhaltung:** Bestimme, wer aus der Gruppe Notizen machen soll, und bitte diesen aufzuschreiben, was ihr herausfindet und erfährt.
- Vergiss nicht, dass manche Hinweise erst viel später Bedeutung erlangen.
- Achte auf Hinweise, Rätsel, Namen und Daten – alles was außergewöhnlich oder wichtig zu sein scheint.

Frage!

Sollte deine Gruppe feststecken und ein Rätsel von einer interessanten Ablenkung zu einem nervenden Chaos mutiert sein, kannst du immer den SL um einen Hinweis, hilfsbereiten NSC oder andere Hilfestellung bitten, um die Spur wieder aufzunehmen. Manche SL werden zögern, da sie es euch nicht zu einfach machen wollen, doch wenn ihr aufmerksam wart, alle verfügbaren Optionen genutzt habt und nun nicht weiterkommt, dann fragt nach einen Hinweis.

TIPP

Solltet ihr feststecken und der SL euch keine Hilfestellung geben wollen, dann macht mit einem anderen Teil des Abenteuers weiter. Es ist möglich, dass das Rätsel einfach noch gar nicht gelöst werden soll.



RÄTSEL

Manchmal werdet ihr auf wirkliche Rätsel stoßen, die gelöst werden müssen. Dabei erhaltet ihr meistens Spielerunterlagen und ihr müsst sie lösen. Natürlich mag es sein, dass dein Charakter von seinen Spielwerten her besser zum Lösen von Rätseln geeignet ist als du – in diesem Fall kannst du deinen SL fragen, ob du einen passenden Fertigkeitswurf ableiten kannst, um einen Hinweis zu erhalten. Notiere alles, was du zu dem Rätsel weißt, falls du in einer Sackgasse landest – vielleicht hast du nur einen wichtigen Hinweis übersehen.

DAS PROBLEM MIT DER LOGIK

In einer Welt voller Magie kann es sehr schwierig werden, mittels Logik den Kern eines Rätsels aufzudecken. Sollte ein Toter in einem verschlossenen Raum gefunden werden, magst du verschiedene Leute verdächtigen, einen Zweitschlüssel zu besitzen, doch dank Zaubern wie Teleportieren oder Holzformen kann praktisch jeder der Täter sein. Selbst der örtliche Trunkenbold könnte einen Trank: Gasförmige Gestalt geleert haben, um unbemerkt den späteren Tatort zu betreten. Wo Magie im Spiel sein könnte, musst du mit dem Unmöglichen rechnen.

MONOLOGE UND RÜCKBLICKE

Manche Live-Aktion-Rollenspiele und andere Free-Form Games nutzen eine Technik, die anderen Spielern gestattet, in die Denkweise eines Charakters einzutauschen: Zu bestimmten Momenten innerhalb des Spieles kannst du erklären, dass dein Charakter für die Gruppe einen Monolog hätte. Ebenso könnte dein SL dich bitten, in Form eines Rückblicks ein Ereignis in der Vergangenheit des Charakters auszuspielen. Der Monolog oder Rückblick könnte von der Familie deines Charakters handeln, deiner Jugend, einer furchtbaren Erinnerung oder einem Moment der Erfüllung oder der Rache – was immer du magst. Sobald du deine Rede gehalten oder den Rückblick ausgespielt hast, nimmt das Spiel wieder seinen normalen Lauf. Kurz im Rampenlicht zu stehen, mag eine nette Abwechslung zu taktischen Besprechungen, Hinweisanalyse und Beuteverteilung sein.

GIB DEM SL EINE WARNUNG

Auch wenn es viel Spaß macht, den NSC des SL mit coolen Sprüchen, Spott und Kampfschreien zu begegnen, möchtest du ihm manchmal eventuell mitteilen, was dein Charakter mit einigen Monstern während der nächsten Spielsitzung machen möchte. Falls ihr eure Notizen vergleicht, mag es sein, dass er dir erzählt, was ein Bösewicht voraussichtlich sagen wird, so dass du dir eine passende Erwiderung zulegen kannst.

WEITERE ERZÄHLERISCHE ELEMENTE

Es gibt keine Obergrenze, auf welche Techniken du zurückgreifen kannst zur Darstellung deines Charakters und um der Handlung etwas hinzuzufügen. Es gibt es noch weitere Möglichkeiten, Spielsitzungen farbig und interessant zu gestalten, z.B.:

Verspotten und Herausfordern

In Filmen haben die Helden oft gute, kurze Sprüche parat, wenn sie es mit den Bösewichten aufnehmen. Manchmal brüllen sie Herausforderungen, manchmal verspotten sie ihre Gegner, um diese zu Fehlern zu provozieren. Natürlich mag es sein, dass du spontan solche Aussprüche zur Hand hast, aber es schadet nie, sich ein wenig vorzubereiten.

Überlege dir vor einem Kampf – und am besten natürlich vor dem großen Finale – ein oder zwei Dinge, welche dein Charakter sagen könnte.

Übe im stillen Kämmerlein, um zu sehen, wie dein Ausruf klingt.

Du kannst historische Schlachtrufe modifizieren, z.B. „Für England und den Heiligen Georg“ könnte bei einem Paladin sein Heimatland und seine Gottheit beinhalten. Es gibt aber noch andere Option, wie z.B. den folgenden Wikingerschlachtruf: „Axtzeit, Schwertzeit, Schilde werden zerteilt, Windzeit, Wolfszeit, die Welt wird enden!“

Egal ob du es mit Riesen, ehrlosen Rittern oder simplen Goblins zu tun hast, du kannst immer ihre Größe, ihren Intellekt, ihr Kampfkönnen, ihre Ahnen oder auch ihren Geschmack bei der Wahl ihrer Waffen und Rüstungen beleidigen.

Reiner, ungezügelter Spott kann viel Spaß machen. Im Internet kannst du so manche unterhaltsame archaische Beleidigungen ausgraben, ohne dich gleich auf Goethes Götz von Berlichingen zu stützen.

Notiere dir ein paar dieser Herausforderungen oder Spottrufe und hebe sie dir für den richtigen Moment auf, z.B. wenn du den Bösewicht erstmals erblickst, einen Kritischen Treffer landest oder ein Gruppenmitglied nach hartem Kampf endlich den Gegner niederstreckt. Noch besser, nutze Herausforderungen, Hohn und Spott, um Gegner zu erzürnen und dorthin zu locken, wo du sie auf dem Schlachtfeld haben willst, sei es dass du Boni erlangst aufgrund höherer Positionierung, sie in Gruben oder Sumpflöcher stürzen oder sie für Fernkampfangriffe auf dem Präsentierteller stehen. Verspotten kann daher nicht nur Spaß machen, sondern auch recht effektiv im Kampf sein.

Beute machen und aufteilen

Pathfinder handelt von Heldenmut und dem Sieg über furchtbare Gegner, aber auch von wertvollen Schätzen in uralten Gräbern, welche von Helden erbeutet werden.

Die Aufteilung der Beute ist eine Gelegenheit zum Rollenspiel und eine Zeit des Handelns und Feilschens. Viele Gruppen erledigen dies außerhalb ihrer Charaktere in Form gewöhnlicher Buchhaltung, bei der Kommentar fallen wie „Nun, mein Charakter könnte ein magisches Schwert brauchen und deiner hat ja schon eins. Willst du stattdessen den Zauberstab? – Der hat denselben Geldwert.“ Dies vereinfacht das Ganze und beschleunigt das Spiel.

Natürlich spricht auch nichts dagegen, die Beuteverteilung im Charakterspiel durchzuführen. Manchmal willst du auch mit NSC feilschen, denen du im Laufe des Abenteuers begegnest, z.B. ortkundigen Führern, Mietlingen, Söldnern usw. – solche Diskussionen sollten besser als Charakter geführt werden. – Wenn du das Großmaul der Gruppe oder eine Art Anführer spielst, dann kannst du laut verlangen, was du haben willst. Solltest du z.B. einen Barbaren spielen, der sich im Grunde nur für magische zweihändige Äxte interessiert, kann es ziemlich Eindruck machen, wenn du plötzlich erklärst: „Dieses magische Horn gehörte den Erzfeinden meines Volkes – ich beanspruche es als Siegesbeute!“



HINTER DEM SPIELLEITERSCHIRM

Es kommt bei jedem Spieler irgendwann der Moment, in dem er denkt: „Wie wäre es wohl, selbst eine Geschichte zu erzählen, eigene Bösewichte zu erfinden und dabei zu helfen, eine neue Heldensage zu formen?“ Ein Spielleiter steht eigenen Herausforderungen und Schwierigkeiten gegenüber. Diese Tätigkeit kann aber auch sehr erfüllend sein, wenn deine Spieler mit deinen Abenteuern interagieren und die Probleme lösen, mit denen du sie konfrontierst. Möglicherweise verfluchen sie die schweren Herausforderungen, mit denen ihre Charaktere konfrontiert werden – und doch kommen sie immer wieder für die nächste Runde!

Wo beginnen?

Die Kunst des Spielleitens ist nicht so schwer, wie es vielleicht auf den ersten Blick scheint. Wenn du beginnst, stehen dir bereits viele Ressourcen zur Verfügung. Die *Pathfinder-Einsteigerbox* soll z.B. Spielern und neuen Spielleitern den Einstieg besonders erleichtern, indem sie die Grundlagen lehrt, ohne dich mit den komplexeren Regelkonzepten zu belasten, bis du dafür bereit bist. Ferner enthält sie ein Beispielabenteuer und Tipps zur Erstellung eigener Abenteuer.

Als nächstes solltest du dir das *Spielleiterhandbuch* zulegen. Dieser Band ist vollgepackt mit Regeln und Ratschlägen, um dir deinen Job als SL leichter zu machen, dazu gehören auch Tipps, die dir helfen, eine Kampagne zu gestalten, Begegnungen zu erstellen und deine Spieler angemessen zu belohnen.

Deine erste Spielrunde

Als SL ist es deine wichtigste Aufgabe, eine gute Geschichte zu erzählen. Es ist wichtiger, deine Spieler zu fesseln und für die Welt und die Abenteuerhandlung zu interessieren, als sämtliche Regeln zu beherrschen. Da der SL aber auch hinsichtlich der Regeln das letzte Wort hat, musst du auch so gerecht wie möglich die Regeln auslegen. Es geht nicht um „du“ gegen „sie“; alle arbeiten zusammen, um eine Geschichte zu erzählen, egal auf welcher Seite des Spielleiterschirms jemand sitzt.

Vergiss nicht, dass das Spiel so entwickelt wurde, dass die Charaktere hohe Erfolgchancen haben, du es ihnen deshalb aber nicht leicht machen solltest. Die Spieler sollen letztendlich glauben, sich ihre Schätze und Erfahrungspunkte wohl verdient zu haben. Wenn du daher alles zu leicht machst, entwertest du die Belohnungen. Beachte auch das Folgende:

Ziehe in Erwägung, als erstes Abenteuer ein offizielles Abenteuer zu nutzen. Dann musst du weniger Arbeit investieren und dich nur noch mit dem Abenteuer, der Geschichte und den Begegnungen vertraut machen.
Bereite dich vor und bringe deine eigenen Würfel, Schmierpapier, Bleistifte, Regelbücher und Miniaturen für die Monster mit.
Lies dir kurz vor der Spielsitzung noch einmal den Abschnitt des Abenteuers durch, bei dem du sicher sein kannst, dass die SC ihm im Laufe der Sitzung begegnen werden. So frischst du deine Erinnerung auf und kannst vorausplanen, wie du bei problematischen Stellen vorgehen willst.
Vergewissere dich, dass deine Spieler für das Abenteuer bereit sind. Erwähne sie daran, im Vorfeld ihre Charaktere zu erstellen und pünktlich zu sein. Sobald sie eingetroffen sind, lass sie ihre Charaktere einander vorstellen und ggfs. eine Hintergrundgeschichte erfinden, warum sich ihre SC kennen und gemeinsam auf Abenteuer ausziehen wollen.
Gib während des Spiels so viele und so umfangreiche Beschreibungen wie möglich. Die Spieler brauchen dich, um sich die Welt rund um ihre Charaktere vorstellen zu können. Deine Aufgabe ist es, ihnen die Informationen zu geben, die sie benötigen, um mit deiner Geschichte zu interagieren und in deiner Welt zu spielen.

TIPP

Vergiss nicht, jeder Spieler möchte an einer guten Geschichte teilhaben. Als SL ist es deine Aufgabe, diese Geschichte zu erzählen und deinen Spielern Gelegenheit zu geben, mit dem Abenteuer zu interagieren.

Eigene Abenteuer erstellen

Solltest du ein eigenes Abenteuer entwickeln, dann beginne mit einem Gerüst der Handlung. Diese könnte einfach sein – z.B. „Ein Händler benötigt während seiner Reise zur nächsten Stadt Schutz für seine wertvollen Waren.“ Dann überlege dir Begegnungen, welche zur Handlung passen. Vielleicht greifen Räuber unterwegs an oder der Wagen des Händlers erleidet einen Achsenbruch, so dass die Charaktere mit einem übellaunigen Bauern verhandeln müssen, um an Ersatzteile zu kommen. Notiere dir, wem die SC begegnen werden, wie die NSC aussehen und welche Macken sie haben. Auf diese Weise hast du schnell die Grundzüge eines Abenteuers erstellt.

Wenn du den Erstentwurf deines Abenteuers fertig hast, solltest du ihn dir noch einmal ansehen und schauen ob und was du vergessen hast. Gibt es genug Schätze? Sind die geplanten Begegnungen angemessene Herausforderungen hinsichtlich Stufe und Ausrüstung deiner Gruppe? Nach dem Spiel solltest du eine Rückschau halten und überlegen, wie es gelaufen ist. Hatten die Spieler Spaß? Wurden sie herausgefordert und in die Handlung eingebunden? Was könntest du nächstes Mal anders machen? Mit genug Übung kann jeder zu einem guten Spielleiter werden!

SPIELLEITER-SCHIRM

Viele SL nutzen einen aufstellbaren Spielleiterschirm, um dahinter ihre Notizen vor den Augen der Spieler zu verbergen und zu würfeln. Der *Pathfinder-Spielleiterschirm* wurde zu diesem Zweck entwickelt und trägt viele praktische Tabellen und Übersichten auf der Innenseite, welche der SL während des Spiels als Referenz nutzen kann.



Mehr zum Spielleiter findest du im *Grundregelwerk* ab Seite 396.

Regeln und Hinweise für herausfordernde Begegnungen findest du im *Grundregelwerk* auf Seite 397.

Magische Gegenstände zählen zu den möglichen Belohnungen für Charaktere. Siehe auch das Kapitel Magische Gegenstände im *Grundregelwerk* ab Seite 458.

WEITERE BÜCHER

Weitere Informationen zum Spielleiten findest du in den *Monsterhandbüchern*, dem *Spielleiterhandbuch*, den *Ausbauregeln IV: Kampagnen und dem Weltenband der Inneren See*, sowie unseren *Abenteurerpfaden*.

BETEILIGE DICH

Spielgruppen be-
stellen oft etwas zu
essen oder bringen
Snacks mit. Sei ein
guter Gast, indem du
dich an den Kosten
beteiligst, egal ob du
selbst etwas mitbringst
oder ein wenig Geld
in die Essenskasse der
Gruppe legst. Wenn
alles vertilgt ist, dann
hilf dem Gastgeber
beim Aufräumen und
Saubermachen.

Vielleicht kannst
du auch mit Material
aushelfen. Spieler be-
sitzen manchmal ein
paar Bücher, Würfel
und zuweilen auch die
eine oder andere Mi-
niatur, aber der SL be-
nötigt Monsterbücher,
zusätzliche Figuren,
Karten, veröffentlichte
Abenteuer usw. Dabei
können einige Kos-
ten auflaufen. Viele
Spieler stellen ihren
Spielleitern ihre Bücher
und Ressourcen mit
zur Verfügung, laden
ihn ein, wenn Essen
bestellt wird, um die
Kosten etwas umzuver-
teilen, oder kaufen ihm
als Dankeschön nach
einer tollen Kampagne
sogar ein neues Buch.

TIPPS ZUR VERBESSERUNG DES SPIELES

Egal ob du als SL nach Regeln suchst, die du deinen Spielern aushändigen kannst, oder als neuer Spieler dich in die gesellschaftlichen Aspekte von Rollenspielen einlesen willst, die folgenden Prinzipien helfen allen, sich einzufügen und am Spieltisch Spaß zu haben. Jede Gruppe hat eigene Standards und einen eigenen Spielstil, doch die folgenden Tipps sind praktisch allgemeingültig und sollen dir und deinen Freunden helfen, beim Spiel größeren Spaß zu haben.

Ein Rollenspiel ist eine soziale Erfahrung: Dies ist die Grundlage aller weiteren Empfehlungen. Sollte jemand keinen Spaß haben, dann stimmt etwas nicht. Sollten deine Handlungen das Spiel für andere sinnlos oder abschreckend machen, dann halte dich zurück und überlege, was du tun kannst, damit auch andere Spaß haben.

Mach einen guten Eindruck: Bemühe dich, jemand zu sein, mit dem man gern zusammen ist. Sei höflich und geduldig und frage nach, wenn du etwas nicht verstanden hast.

Sei pünktlich: Das Spiel kann ohne die Spieler nicht stattfinden. Wenn du dich verspätest, warten alle auf dich. Solltest du ständig als letzter und zu spät erscheinen, kann es gut sein, dass die anderen Spieler verstimmt sind.

Sei gegenüber dem Gastgeber respektvoll: Beachte, welche Regeln der Hausherr aufstellt, auch wenn sie nichts mit dem Spiel zu tun haben, z.B. nicht laut zu schreien, die Schuhe auszuziehen oder nicht zu fluchen. Sei ein höflicher Gast.

Sei gegenüber dem SL respektvoll: Bei Rollenspielen ist es üblich, dass der SL das letzte Wort hat, wenn es um Regelauslegungen und Geschehnisse in seiner Spielwelt geht. Dies ist wichtig, damit die Dinge in Gang bleiben, daher respektiere seine Entscheidungen, selbst wenn du die Regeln anders interpretierst. Pathfinder hetzt die Spieler nicht gegen den SL auf und es besteht auch keine Wettbewerbssituation, vielmehr sollen alle Spaß haben.

Wechselt euch ab: Im Kampf sind alle Charaktere abwechselnd an der Reihe. Du führst deinen Zug aus und wartest, bis die anderen gehandelt haben, ehe du wieder an der Reihe bist. Respektiere diesen Prozess, auch wenn du in Versuchung kommst, den anderen Spielern vorschreiben zu wollen, was sie tun sollen, wenn sie zögern oder Dinge tun, die deine Strategie zerstören. Kurze Bitten und höfliche Vorschläge sind in Ordnung, nicht aber die anderen kontrollieren zu wollen. Lass jeden seinen eigenen Charakter spielen.





Auch beim Erzählen sollte man sich abwechseln. Wenn ein Charakter stets die Hauptfigur ist und ein Spieler sich immer ins Rampenlicht drängt und die anderen nicht an die Reihe kommen lässt, dann werden die übrigen Spieler immer unwichtiger – und oft unzufriedener. Jeder Spieler sollte Gelegenheit erhalten zu glänzen, daher vergiss niemals das Rampenlicht mit anderen zu teilen.

Es ist ein Gruppenspiel: Egal wie gut dein Charakter ist, er ist wahrscheinlich noch besser, wenn er seine Handlungen mit anderen SC koordiniert. Wenn du dich z.B. ohne Vorwarnung auf eine Gruppe Gegner stürzt, kann euer Hexenmeister vielleicht seinen Lieblingsflächenzauber nicht mehr wirken, ohne auch dir dabei Schaden zuzufügen. Wenn du einem Charakter in den Weg trittst, dessen Stärke darin steht, in den Nahkampf zu stürmen, raubst du ihm seine Effektivität. Daher arbeite mit anderen zusammen, um die Gruppenarbeit zu verbessern.

Denke voraus: Wenn du deine Optionen jedes Mal lange abwägst, sobald du an der Reihe bist, verlangsamt du das Spiel auf Schneckenniveau. Dies gilt auch, wenn du eine Stufe gewinnst und einige Entscheidungen treffen musst. Denke daher voraus und achte auf die Initiativereihenfolge, so dass du weißt, was du tun willst, wenn du an der Reihe bist, und vielleicht auch im Regelbuch nachgeschlagen hast.

Verrate nicht alles: Erzählende Spiele unterscheiden sich von anderen Arten des Geschichtenerzählens. Es mag ja ganz toll erscheinen, die eigene Gruppe zu verraten, doch wenn dein Charakter einen anderen im Schlaf tötet, teilst du damit den anderen Spielern im Grunde mit, dass es dir völlig egal ist, ob sie Spaß haben und es dir nur darum geht, deinen Willen durchzusetzen. Dies kann im Spiel und außerhalb zu verletzten Gefühlen führen, so dass ein derartiger Verrat das letzte sein könnte, was dein Charakter im Spiel – und vielleicht auch du selbst am Spieltisch – tut. Solltest du den Drang verspüren, die Gruppe zu verraten, dann besprich dich mit deinem SL, ob dies in die Handlung eingewoben werden kann, so dass jeder daraus Spaß ziehen kann (oder zumindest niemand emotional verletzt wird).

Ebenso ist die Gesinnung deines Charakters keine Entschuldigung dafür, den anderen den Spaß zu verderben. Selbst wenn auf deinem Charakterbogen „böse“ stehen sollte, solltest du als *Spieler* rücksichtsvoll sein und kooperieren. Selbst böse Leute arbeiten in der Regel zusammen, wenn sie so ihre Ziele erreichen können. Dein Charakter muss seine Verbündeten nicht lieben, um die Notwendigkeit zu erkennen, dass er sie im Kampf am Leben erhalten sollte.

Meide Metagaming: Unter „Metagaming“ versteht man Handlungen oder Strategien, bei denen du Wissen nutzt, welches du als *Spieler* besitzt, über welches dein *Charakter* aber nicht verfügt. In der Regel ist die Nutzung von solchem Spielerwissen ein Tabu. Du könntest z.B. im *Monsterhandbuch* gelesen haben, dass Mumien empfindlich gegenüber Feuer sind, doch wenn dein Spieler noch nie einer Mumie begegnet ist und auch sonst nicht von dieser Empfindlichkeit erfahren hat, wäre es Ausnutzung von Spielerwissen, gleich zum Alchemistenfeuer zu greifen. – Frage lieber, ob du einen Wurf für eine Wissensfertigkeit ablegen kannst, um zu sehen, ob dein Charakter sich an Einzelheiten zu dieser Kreatur erinnert, dies gilt sogar als gutes Spiel.

Lass deine Probleme draußen: Zwischen Spielsitzungen gehen die Leute zur Arbeit oder zur Schule, erfahren Verluste und streiten sich. Für viele ist das Spiel eine Möglichkeit, sich zu erholen, mit anderen etwas zu unternehmen und Spaß zu haben. Lasse daher nicht spielbezogene Probleme außerhalb des Spiels. Wenn du letztens mit einem anderen Spieler einen Streit hattest, mag es eine verführerische Idee sein, dessen Charakter den Hals umzudrehen – dies ist aber nicht nur unhöflich und kindisch, sondern zudem schlechtes Rollenspiel. Wenn du ein Problem hast, das nichts mit dem Spiel zu tun hat, dann bring es nicht mit an den Spieltisch, um es dort auszuleben.

Bedenke dein Verhalten, wenn du anderer Meinung bist: Manchmal kommt es zu unterschiedlichen Ansichten hinsichtlich Regelauslegungen oder wie zwei Regeln miteinander interagieren. Über Regeln zu diskutieren, ist quasi eine ehrwürdige Tradition beim Rollenspiel, kann aber leider schnell zum Versuch eskalieren, den anderen niederzubrüllen. Vergiss nie, dass man durchaus unterschiedlicher Meinung sein kann, ohne gleich zu streiten. Eine ruhige, logische Unterhaltung sorgt dafür, dass alles ruhig bleibt und das Spiel weitergeht. Brüllen, Fordern, Beleidigen und Anschuldigen dagegen machen alle zornig oder unangenehm berührt. Sollte sich jemand über eine Regel aufregen, dann halte ein und überlege, ob Recht zu behalten wirklich wichtiger ist als der Spaß aller anderen. Wie üblich hat der SL das letzte Wort; solltest du anderer Ansicht sein als er, dann unterhalte dich *nach* dem Spiel höflich und unter vier Augen mit ihm darüber, statt alles zu unterbrechen.

Verstehe die Hausregeln: Eine Spielgruppe entwickelt manchmal zusätzliche Regeln, denen sich alle unterwerfen – diese werden als Hausregeln bezeichnet. Wenn du zu einer Gruppe hinstößt, frag frühzeitig nach eventuellen Hausregeln, damit du weißt, welche Mechanismen eventuell anders funktionieren als üblich.

Sei großartig: Nichts lässt sich mit einer Gruppe aufgeregter Rollenspieler vergleichen, die zusammen Spaß haben. Spaß ist ansteckend und wenn du offen, freundlich und voll dabei bist, dann bestehen gute Chancen, dass dies auch für die anderen Spieler am Tisch gilt.



VERBESSERE DEIN SPIEL

Das Hauptaugenmerk beim erzählerischen Spiel liegt darin, dich selbst und alle anderen am Tisch zu unterhalten. Es ist daher in Ordnung, sich einzubringen und ab und an Risiken einzugehen: Versuche, dich aus Problemen herauszureden, bestich den teuflischen Sekretär im Wartezimmer der Hölle oder bluffe dich bis zum Erzmagier hindurch. Du magst feststellen, dass Abenteuer nicht immer mit Blut und Kampf und Hauen und Stechen identisch ist, sondern den Wunsch nach waghalsigen Taten und mutigen Worten entwickeln. Manchmal genügt dies – und manchmal führen mutige Worte zu einem Kampf. Irgendwie ist es nämlich eine Spezialität der meisten Abenteuerer mitten in den Ärger hineinzurennen. Die Welt ist deine Bühne, auf der dein Charakter auftritt, also zögere nicht, alle Optionen auszukosten und zu schauen, welche wilden Möglichkeiten vielleicht existieren!

SEI ACHTSAM

Wenn die Spieler dem SL nicht zuhören wollen, gibt es kein wirkliches Spiel. Habe dich selbst im Griff und schaue nicht ständig auf dein Handy oder andere Gerätschaften, wenn es keinen Bezug zum Spiel selbst hat. In der Regel ist es in Ordnung, sich am Tisch – gemäßigt – auch über andere Dinge zu unterhalten, doch wenn das nicht mit dem Spiel in Bezug stehende Geplapper dieses überdröhnt, kommt das Spiel zum Stehen. Und eigentlich bist du doch gekommen, um Monster zu jagen und Schätze zu finden, oder?!

DER PATHFINDER SOCIETY BEITRETEN

Es ist leicht, bei der Society mitzumachen! Registriere dich unter paizo.com/pathfinderSociety, um eine kostenlose Identifikationsnummer zu erhalten. Mit dieser kannst du online deine Fortschritte nachverfolgen, egal wo du bist.

Ebenso kannst du kostenlos den Pathfinder Society Leitfaden unter <http://www.ulisses-spiele.de/sortiment/rollenspiele/pathfinder/downloads/> herunterladen.

Dieser enthält alle kampagnenspezifischen Regeln, darunter wie Charaktere erschaffen werden, wie du deine Fortschritte nachverfolgst und Informationen zu den unterschiedlichen Fraktionen, denen du als Kundschafter angehören kannst.

Zudem gibt es im deutschsprachigen Ulisses-Forum, wie auch im englischen Paizo-Forum viele Leute, die dir gern weitere Fragen zur Society beantworten.

Du kannst sofort mit dem Spiel beginnen, indem du einen Spiel laden oder anderen Ort aufsuchst, an welchem Pathfinder Society-Runden gespielt werden, und nachfragst, wie man daran teilnimmt – vielleicht kannst du sogar noch am selben Tag losspielen! In diesem Fall nutzt du während der ersten Spielsitzung einen vorgefertigten Charakter, den dir der SL aushändigt. Die erlangten Belohnungen kannst du dann aber auf einen selbsterschaffenen Charakter übertragen, den du letztendlich spielen wirst..



Die organisierten Spielrunden der Pathfinder Society führen Spieler aus aller Welt zusammen, welche in derselben Kampagne spielen. In dieser gehören alle SC der Gesellschaft der Kundschafter an, einer Gruppe von Entdeckern, welche nach verlorenen Relikten, vergessenem Wissen und uralten Stätten auf ganz Golarion sucht.

Bisher hast du in diesem Band eigentlich über Spiele gelesen, welche daheim ablaufen. Bei solchen Spielen kannst du jede beliebige Geschichte erzählen und dein Charakter kann alles tun, was die Geschichte (und der SL, die Regeln und der halbwegs gesunde Menschenverstand) erlaubt.

Die **organisierte Kampagne** dagegen ist eine gemeinsame Kampagne, bei welcher eine große Anzahl an Spielern dieselbe Geschichte erlebt. Angehörige der organisierten Kampagne leiten Abenteuer, deren Umfang jeweils eine Spielsitzung ist, die aber zu einer fortlaufenden Handlung gehören. Diese SL berichten die Ergebnisse einer Spielsitzung einem zentralen Kampagnenmanager und übergeben jedem Spieler der Spielrunde ein Formular, auf welchem steht, was er erreicht und erlangt hat, z.B. Gold, Erfahrungspunkte, magische Gegenstände usw. Indem dein Charakter diese Zertifikate erlangt, wird er mächtiger und nimmt an zunehmend epischeren Abenteuern teil.

Agenten der Gesellschaft der Kundschafter können nahezu jeden Hintergrund besitzen, da die Organisation alle möglichen talentierten Charaktere anwirbt. Jeder, der sich der Kampagne anschließen will, kann sich an einen Spieltisch setzen, eine eigene Gruppe bilden und schon nach wenigen Minuten mit dem Spiel loslegen. Da theoretisch jeder spielen kann, entscheidest du auch, wann du spielen willst und mit wem, d.h. du kannst so oft oder so unregelmäßig spielen, wie du willst.

Die organisierte Kampagne der Pathfinder Society ist kostenlos und man kann ihr leicht beitreten. Mittlerweile besteht sie aus zwei Untergruppen: Die Rollenspielergilde ist für die Spieler des Rollenspiels, die Abenteurergilde ist für Spieler des Pathfinder-Abenteuerkartenspiels. Der folgende Abschnitt befasst sich mit dem Rollenspielprogramm, allerdings haben beide Gilden viele Gemeinsamkeiten und kannst du natürlich in beiden spielen!

Warum an einer organisierten Kampagne teilnehmen?

Sicher, es macht Spaß, bei Spielen während Conventions neuen Spielern zu begegnen, doch warum sollte man in der Pathfinder Society-Kampagne mitspielen statt bei einem normalen Pathfinderspiel? Die organisierte Kampagne bietet einige Vorteile:

Erkunde eine lebendige Welt: Jeder Charakter der Pathfinder Society existiert in derselben Welt wie tausende andere Spieler ebenfalls. Die Charaktere erleben dieselben Abenteuer wie andere Kundschafter auf der ganzen Welt, was gemeinsame Erfahrungen bedeutet und Beteiligung an fortlaufenden Handlungen, die für die Pathfinder Society-Kampagne einzigartig sind. Außerdem erlangt man Prestige unter Gleichgesonnenen.

Finde Verbündete und fördere deine Ziele: Ein Charakter der Pathfinder Society gehört nicht nur der illustren Gesellschaft der Kundschafter an, sondern zudem auch einer Fraktion innerhalb dieser Machtgruppe. Jede Fraktion verfolgt eigene Ziele, so dass nicht zwangsläufig alle Mitglieder einer Gruppe dieselben Prioritäten haben müssen.

Im Laufe einer Spielstaffel – dies ist der Zeitraum von August bis zum nächsten Juli – bemühen sich die Mitglieder der einzelnen Fraktionen, die Ziele ihrer Gruppierungen zu erreichen, während sie für die Gesellschaft im Feld aktiv sind. Fraktionen, deren Ziele erreicht werden, erlangen innerhalb der Gesellschaft an Einfluss und eröffnen ihren Mitgliedern einzigartige Belohnungen und Entwicklungen innerhalb der Handlung, während jene Fraktionen, deren Mitglieder scheitern, an Bedeutung verlieren.

Erlange Ruhm und setze ihn ein: Im Laufe seiner Karriere erlangt ein Kundschafter nicht nur Reichtümer und Erfahrung, sondern auch Ruhm und Ansehen als Maßstab seiner Bekanntheit als Kundschafter und Abenteurer. Dieser Ruhm ermöglicht es ihm, auf seine Verbündeten innerhalb der Gesellschaft und seiner Fraktion zurückzugreifen und besondere Gefallen, einzigartige Charakterfähigkeiten, kostenlose magische Dienstleistungen, mächtige magische Gegenstände und andere Belohnungen zu erlangen.

Deine Taten sind wichtig: Die Taten jedes Charakters bringen die jeweils ein Jahr umfassende Handlung der Pathfinder Society-Kampagne voran. Am Spieltisch gefällte Entscheidungen können letztendlich den Verlauf künftiger Abenteuer beeinflussen und sich sogar auf den Kanon der Pathfinder-Hintergrundwelt auswirken.



Eine Spielrunde finden

Es gibt mehrere Möglichkeiten, sich an der Kampagne der Pathfinder Society zu beteiligen:

Spiele in deiner Nähe: Spielcläden, Comicläden, lokale Conventions und Bibliotheken gehören zu den häufigsten Orten, an denen du auf Spielrunden der Pathfinder Society stoßen kannst. Um Spielrunden in deiner Nähe zu finden, kannst du unter paizo.com/pathfinderSociety/events online suchen oder auch in den Foren eine Nachricht hinterlassen, ob jemand in deiner Nähe eine Spielrunde anbietet.

Spiele daheim: Nur weil die Pathfinder Society zum Spielen bei öffentlichen Gelegenheiten in zufällig zusammenkommenden Gruppen ermutigt, bedeutet dies nicht, dass du nicht auch zuhause spielen kannst. Manche Spieler spielen lieber immer mit derselben Gruppe, können aber dennoch Teil der Kampagne sein, solange sie die Regeln der Society zur Charaktererschaffung, Belohnungen und für die heimische Spielrunde Abenteuern nutzen.

Spiele online: Du kannst die Kampagne der Pathfinder Society auch online mit Freunden in unterschiedlichen Zeitzonen spielen. Vielleicht ziehst du erzählerisches Post-by-Post-Spiel vor, bei dem die Spieler mittels Emails oder Foreneinträgen die Handlungen ihrer Charaktere beschreiben. Eine andere Option sind Virtuelle Tabletop (VTT) Programme, da diese dir ermöglichen, eigene Karten zu zeichnen, Spielwerte im Auge zu behalten, Würfelwürfe auszuführen und Figuren zu bewegen – und all dies auf einer Onlineplattform, welche alle Teilnehmer einsehen können. Wenn du dies mit Webcams kombinierst, erhältst du nahezu dieselbe Spielerfahrung, als würdest ihr alle am selben Tisch sitzen.

Leite deine eigene Runde: Die organisierte Kampagne der Pathfinder Society verfügt bereits über viele freiwillige Spielleiter und Koordinatoren, dennoch kann jeder eine eigene Society-Runde eröffnen, egal ob als einmaliges Ereignis oder wiederkehrende Runde an einem bestimmten Ort. Um mehr zu diesem Thema zu erfahren, kannst du einen regionalen Koordinator oder einen Angehörigen des Kampagnenstabes kontaktieren oder dich an die Anleitungen auf paizo.com/pathfinderSociety/getInvolved halten.

Worin unterscheidet sich die Organisierte Kampagne?

Damit sichergestellt ist, dass alle bei einer organisierten Kampagne Spaß haben, ist es wichtig, dass alle Charaktere in etwa gleichmächtig sind und bei jedem Abenteuer eine faire Chance haben, Reichtümer zu erlangen. Daher gibt es im Rahmen des Pathfinder Society-Spiels ein paar besondere Regeln. Diese Regeln können sich im Laufe der Zeit leicht verändern, um sich den Bedürfnissen der Kampagne anzupassen, daher schau dir jede neue Version des Leitfadens an, ob sich etwas verändert.

Attributswerte: Jeder Charakter wird auf 20-Punkte-Kaufbasis erstellt, so dass es keine Charaktere mit unglaublich hohen oder niedrigen Attributswerten gibt, nur weil die Würfel dies bestimmt haben.

Einschränkungen der Volkszugehörigkeit: Charaktere können jedem Volk des *Grundregelwerkes* angehören, sowie einer Reihe weiterer Völker, deren Zusammensetzung von Staffel zu Staffel unterschiedlich ist. Manchmal kann ein Spieler einen Angehörigen eines normal nicht zugänglichen Volkes spielen, sofern er über einen entsprechenden Vorteil verfügt (siehe Seite 156).

Sprachen: Da die Pathfinder Society-Kampagne auf Golarion spielt, kannst du für deinen Charakter zusätzliche Regionalsprachen auswählen (siehe Seite 251 des *Weltenbandes der Inneren See*).

Talente: Charaktere können weder Anführen noch Gegenstand herstellen-Talente auswählen. Da es keine Möglichkeit gibt, universell nachzuvollziehen, wie Spieler Talente zum Herstellen von Gegenständen nutzen, gibt es diese Talente bei Society-Spielen nicht. Jede Klasse, welche normalerweise solche Talente als Bonustalente erhalten würde, erlangt stattdessen ein Ersatztalent, so erhalten Magier z.B. statt Schriftrolle anfertigen das Talent Zauberkonzentration. Anführen gibt einem Spieler zu viele zusätzliche Charaktere, um deren Buchhaltung er sich kümmern müsste – was wiederum die organisierte Kampagne verlangsamen und ausbremsen würde, daher ist auch dieses Talent nicht erlaubt. Ansonsten kannst du aber nahezu alle anderen, in Paizo-Produkten veröffentlichten Talente auswählen.

Gesinnung: Kein Charakter der Pathfinder Society kann eine böse Gesinnung besitzen. Der Hauptgrund hierfür ist, dass niemand die Gesinnung seines Charakters als Ausrede nutzen können soll, wenn er sich unsozial verhält.

Trefferpunkte: Du würfelst deine Trefferpunkte nicht selbst aus, sondern erhältst mit jeder Stufe eine bestimmte Anzahl an weiteren TP. Jenseits der 1. Charakterstufe erhältst du den Durchschnitt deines TW (aufgerundet). Waldläufer haben TW 10, der Durchschnitt bei W10 liegt bei 5,5. Aufgerundet bedeutet dies, dass im Rahmen der Pathfinder

VENTURE-OFFIZIERE

Neben dem Stab bei Paizo gibt es ein ausgedehntes Netzwerk an Unterstützern und regionalen Koordinatoren, welche als Venture-Captains und Venture-Leutnants bezeichnet werden. Diese bewerben die Spielrunden der Pathfinder Society, heißen neue Mitglieder willkommen und helfen Spielern dabei, ihre erste Spielrunde zu finden. Im Society-Leitfaden findest du eine umfangreiche Aufstellung dieser Regionalkoordinatoren mitsamt Kontaktinformationen, so dass du dem dir nächsten eine E-Mail mit der Bitte um weitere Informationen schicken kannst.

PAIZO.COM

Auf der (englischen) Website des Paizo-Verlages kannst du ebenfalls eine Menge über die Pathfinder Society erfahren. Dort findest du nicht nur die vollständigen Regeln zu Charaktererschaffung und zum Spiel, sondern auch Foren, auf welchen die Spieler kommunizieren und neue Runden und Conventions angekündigt werden. Dazu kommen Besprechungen von Szenarien, Zusammenfassungen von Spielrunden und auch online laufende Runden. Mehr hierzu findest du auf paizo.com/paizo/



VORGEFERTIGTE CHARAKTERE

Wenn du die Pathfinder Society ausprobieren möchtest, aber noch nicht sicher bist, was du spielen willst, dann versuche es mit einem unserer vorgefertigten Charaktere der 1., 4. oder 7. Stufe, die du bei paizo.com/pathfinderSociety/playerResources herunterladen kannst.



Society-Kampagne jeder Waldläufer pro Stufe 6 TP erhält (plus sonstige Modifikatoren, z.B. aufgrund von Konstitutionsbonus oder -malus).

Fraktionen: Jeder Charakter gehört einer Fraktion an. Und jede Fraktion besitzt Interessen, welche ihre Angehörigen im Rahmen ihrer Missionen fördern können. Im Gegenzug bieten Fraktionen besondere Belohnungen an und man kann die fortlaufende Geschichte der Gruppierung mitgestalten. Zum aktuellen Zeitpunkt gibt es innerhalb der Gesellschaft der Kundschaft sieben Fraktion (siehe den *Pathfinder Society-Leitfaden*).

Wesenszüge: Wesenszüge gehören zu einem Bereich optionaler Regeln, der von der Society genutzt wird. Stelle dir einen Wesenszug als eine Art halbes Talent vor, mit welchem du den Hintergrund deines Charakters betonst. So könntest du z.B. ein Schläger gewesen sein und einen Wesenszug besitzen, welcher dir einen Bonus auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern verleiht. Du könntest auch besonders gläubig sein und daraus Willenskraft und einen Bonus auf Willenswürfe ziehen. Die Wahl deiner Fraktion eröffnet dir auch neue Wahlmöglichkeiten hinsichtlich deiner Wesenszüge, so dass du deinen Charakter von anderen unterscheidbar machst.

Startvermögen: Jeder Charakter beginnt mit 150 GM Startvermögen.

Chronikseiten: Wie bereits erwähnt, erhältst du für das Vollenden eines Szenarios ein Zertifikat. Bei dieser sogenannten Chronikseite handelt es sich um eine schriftliche Aufstellung, was du getan und verdient hast. Du musst diese Chronikseiten zusammen mit deinem Charakterbogen verwahren, da sie dein Beweis dafür sind, dass dein Kleriker der 9. Stufe tatsächlich bestimmte Abenteuer erlebt hat. Solltest du deine Chronikseiten verlieren, kann dein regionaler Koordinator dir helfen, Ersatz zu bekommen, indem du deine Pathfinder Society-ID-Nummer und die Onlineaufzeichnungen nutzt.

EP: Erfahrungspunkte werden bei der Society vereinfacht gehandhabt: Pro Szenario erhältst du 1 EP und pro 3 EP kannst du eine Stufe aufsteigen. Du musst also niemals Sorge haben, dass dir am Ende eines Abenteuers nur noch wenige EP zum Stufenaufstieg fehlen könnten.

Verdientes Gold: Jeder teilnehmende Charakter einer organisierten Spielrunde erhält einen festgesetzten Betrag an Gold in Abhängigkeit zu seiner Stufe für das Vollenden eines Abenteuers. Mit diesem Gold kann dein Charakter dann die magischen Gegenstände erwerben, welche während der Spielsitzung gefunden wurden.

Ruhm und Ansehenspunkte: Für erfolgreich abgeschlossene Missionen erhält dein Charakter Ansehenspunkte, welche wie eine eigene Währung behandelt werden. Für Ansehen kannst du Gefallen der Gesellschaft erwerben, welche deine Wunden heilt, dir schwächere magische Gegenstände anvertraut oder sogar *Tote erwecken* wirkt, damit du weiter für sie aktiv sein kannst, sollte dich während eines Einsatzes das Schicksal ereilen.

Ruhm ist die Gesamtsumme aller Ansehenspunkte, welche dein Charakter jemals erlangt hat, und bestimmt, welche Arten von Gegenständen er neben denen erwerben kann, die er während eines Abenteuers gefunden hat. Je höher dein Ruhm, umso interessantere Dinge bieten dir die Händler zum Verkauf an!

Vorteile: Vorteile sind Belohnungen, bei denen es sich weder um Gold, noch um Gegenstände handelt, die du auf einer Chronikseite erhalten kannst. Meistens handelt es sich um besondere Gefallen oder Segnungen, die du im Rahmen eines Abenteuers erlangen kannst, z.B. die ewige Freundschaft der Zwerge einer Region oder ein künftiger Gefallen eines Feenedlen. Jeder Vorteil sagt dir genau, wozu er gut ist und wie und wann er eingesetzt wird.

Eine Unterart der Vorteile ist der Convention-Vorteil; dies ist eine besondere Belohnung, welche ein Spieler erlangen kann, wenn er bei einem großen Ereignis dabei ist, in dessen Rahmen auch Spielrunden der Pathfinder Society angeboten werden. Dabei kann es sich um einzigartige Vorteile für existierende Charaktere handeln oder eine besondere Option für die Erschaffung eines neuen Charakters – z.B. könnte dieser einem normalerweise nicht verfügbaren Volk angehören. Du kannst die Art Vorteil mit anderen Spielern tauschen oder ihn auch verschenken.

Weitere Quellen: Nahezu alles im *Grundregelwerk* ist im Rahmen der Spielrunden der Society ist erlaubt, dies gilt auch für die meisten Optionen aus anderen Paizoprodukten.

Böse Gegenstände und andere Dinge, welche für die Kampagne aus unterschiedlichen Gründen nicht geeignet sind, werden in der Regel aber ausgelassen. Um herauszufinden, was spiellegal ist, schau unter paizo.com/pathfinderSociety/about/additionalResources nach.

Und los!

Die organisierten Spielrunden der Pathfinder Society bieten dir den Spaß eines normalen Pathfinderspiels plus der Gelegenheit, mit neuen Spielern zusammenzukommen und an einer gewaltigen, sich stetig weiterentwickelnden Geschichte teilzunehmen, bei welcher dein Charakter die Welt mitgestalten kann. Als schließ dir an und versuche es!



Noch Fragen zur Pathfinder Society?

Die Teilnahme an einer organisierten Spielrunde entspricht größtenteils dem Spiel zuhause, allerdings sorgen die weitreichenden gemeinschaftlichen Elemente für einige Unterschiede.

Was bedeutet „Organisierte Spielrunde“?

Mitglieder der Pathfinder Society geben ihre Freizeit, um öffentliche Spielrunden zu planen und zu veranstalten. Die Teilnehmer berichten die Ergebnisse der Runden dem Kampagnenstab bei Paizo. Auf diese Weise spielen alle nach denselben Regeln und Annahmen. Daher kannst du deinen Charakter bei Runden auf der ganzen Welt spielen und einzigartige Vorteile der Society sammeln.

Wann und wo kann ich spielen?

Ruf bei deinem örtlichen Spielereisen an und frage ob dort Runden der Pathfinder Society stattfinden oder nutze die Suchmaschine auf paizo.com. Wenn du willst, kannst du auch zu Hause spielen! Wie du deine eigene Kampagne offiziell absegnen lässt, erfährst du unter paizo.com/pathfinderSociety/getInvolved.

Gibt es Preise oder Belohnungen zu gewinnen?

Wenn du bei einer offiziellen Pathfinder Society-Spielrunde teilnimmst, erhält dein Charakter die Beute, die er im Rahmen des Abenteuers erlangt hat. Oft handelt es sich um Gold oder Schätze, manchmal aber auch bei besonderen Anlässen um die Möglichkeit, einen Charakter eines neuen Volkes zu erstellen, tolle Kräfte zu erhalten oder um andere Belohnungen, die für die Pathfinder Society einzigartig sind.

Muss ich alle Regeln kennen?

Nein! Die Society hält zum einen regelmäßig Spielrunden für Neulinge ab, aber auch normale Runden sind für Spieler geeignet, welche nur über Grundkenntnisse verfügen, so dass sie Spaß haben, mehr Erfahrung sammeln und tolle neue Spieltechniken erlernen können!

Ist die Pathfinder Society das Richtige für mich?

Die Pathfinder Society ist eine andere Spieler willkommen heißende, sichere und interessante Gemeinschaft, welche Spielern Gelegenheit gibt, ihrer Liebe zu Rollenspielabenteuern Ausdruck zu verleihen, egal welcher Altersgruppe, welchem Geschlecht, welcher Volksgruppe oder sexuellen Ausrichtung sie angehören. Jeder ist willkommen und die Regionalkoordinatoren und der Kampagnenstab bei Paizo bemühen sich, interessante Örtlichkeiten zum Spielen zu erschaffen, Probleme zu beheben, Streitigkeiten zu schlichten und sicherzustellen, dass du die bestmögliche Spielerfahrung hast.

Ich habe noch andere Fragen, wo kann ich Antworten finden?

Unter paizo.com/pathfinderSociety findest du jede Menge weiterer Informationen zur Pathfinder Society. Dazu gehören auch die Foren. Solltest du die deutsche Sprache bevorzugen, findest du auch ein der Society gewidmetes Unterforum bei <http://www.ulisses-spiele.de/forum/>. Und natürlich gibt es noch den kostenlosen, zum Download bereitstehenden *Pathfinder Society-Leitfaden*. Komm vorbei, stell dich vor, nimm an den Unterhaltungen teil und stelle deine Fragen!



SPIELRUNDEN BEI CONVENTIONS

Der Besuch einer Convention kann für einen neuen Spieler ziemlich nervenaufreibend sein. Hier daher ein paar Tipps und Tricks, um deine erste Convention heil zu überstehen.

Melde dich an

Viele Conventions verlangen, dass du dich im Vorfeld anmeldest, wenn du teilnehmen willst. Bei größeren Ereignissen erhältst du sogar einen Ausweis, mit dem du zu allen Teilen Zugang erlangst.

Voranmeldungen und Eintrittskarten

Die meisten Conventions, welche Pathfinder Society-Spielrunden anbieten, verfügen nur über eine begrenzte Anzahl an Tischen und Spielleitern. Daher verlangen sie oft, dass du dich im Voraus anmeldest, damit dir ein Platz an einem Spieltisch sicher ist. Manche größere Ereignisse verkaufen auch Eintrittskarten für eine kleine Gebühr. Möglicherweise kannst du sogar deine eigene Runde voranmelden, so dass du bereits mit der Organisation einer Convention Erfahrung sammelst, noch bevor du überhaupt dort aufschlägst.

Bestandsaufnahme

Spieler der Pathfinder Society verfügen oft über mehrere Charaktere unterschiedlicher Stufen. Um sicherzustellen, dass an einem Spieltisch Charaktere desselben Stufenbereichs landen, erfolgt bei den meisten Conventions vor Spielbeginn eine Bestandsaufnahme, in deren Rahmen den Spielern ihre Tische zugewiesen werden. Auf diese Weise sollen ausbalancierte Abenteurergruppen zusammengestellt werden.

Index

Dieser Index dient dir zum schnellen Nachschlagen bei Schlüsselbegriffen und Konzepten

1,50 m-Schritt	125
Aktion verzögern	120
Aktion vorbereiten	121
Angriffsbonus	37, 126
Angriffswurf	126
Ansturm	134
Archetypen	117
Arten von Aktionen	124–125
Attributswert	9, 31
Auf dem falschen Fuß-RK	114
Augenblickliche Aktion	125
Ausrüstung	33, 116
Ausspähen	148
Barbar	40–45
Barde	46–51
Bedrohter Bereich	128
Berittener Kampf	135
Berserker (Charakterkonzept)	14
Berührungs-RK	114
Beschwörer (Charakterkonzept)	15
Beute machen	150
Bewegung	122
Bewegungsaktionen	124
Bewegungsrate	114
Bogenschütze (Charakterkonzept)	15
Bonus für Bevorzugte Klasse	33
Brecher (Charakterkonzept)	16
Charakterbogen, lesen	38–39
Charakterkonzept, auswählen	10
Charakterkonzepte	14–27
Charisma	9
Dieb (Charakterkonzept)	16
Diplomatie	146
Drachenskind (Charakterkonzept)	17
Druide	52–59
Elfen	28
Engelskind (Charakterkonzept)	17
Entreißen	135
Entwaffnen	134
Erfahrungspunkte (EP)	117
Erkundung	145
Erzählmodus	118, 144–150
Fertigkeiten	32, 34, 115
Feuerkind (Charakterkonzept)	18
Finte	135
Freie Aktionen	125
Gauner (Charakterkonzept)	18
Gegenstand zerschmettern	134

Gelegenheitsangriff	129
Geschicklichkeit	9
Gesinnung	30
Geübt im Umgang mit Rüstung	32
Geübt im Umgang mit Waffen	32
Gnome	28
Grundangriffsbonus	30
Halblinge	29
Halb-Elfen	29
Halb-Orks	29
Heiler (Charakterkonzept)	19
Heimlichkeit	148
Hexenmeister	60–69
Illusionist (Charakterkonzept)	19
Im Sterben liegend	137
Informationen sammeln	146
Initiative	114, 120
Intelligenz	9
Jemand anderem helfen	32, 135
Kampf	120–143
Kampf mit zwei Waffen	122
Kämpfender Priester (Charakterkonzept)	20
Kämpfer	70–75
Kampfkünstler (Charakterkonzept)	20
Kampfmanöver	132–135
Kampfmanöverbonus (KMB)	115, 132
Kampfmanöververteidigung (KMOV)	115, 132
Kampfmodus	118
Kampftaktiken	140–143
Kampfunfähig	137
Klassenmerkmale	32
Kleriker	76–81
Konstitution	9
Kreuzfahrer (Charakterkonzept)	21
Krieger der Natur (Charakterkonzept)	21
Krieger mit zwei Waffen (Charakterkonzept)	22
Kritische Treffer	136
Kumulativ	136
Lebender Schatten (Charakterkonzept)	22
Magier	82–89
Manöverspezialist (Charakterkonzept)	23
Menschen	29
Mönch	90–95
Natürliche Waffen	123
Paladin	96–101
Pathfinder Society	154–157
Persönliche Details	116
Prestigeklassen	117
Rätsel und Geheimnisse	149
Rettungswürfe	31, 115, 121, 139

Ringkampf	133
Ritter (Charakterkonzept)	23
Rohling (Charakterkonzept)	24
Rüstungsklasse (RK)	114, 126
Schaden	126–127
Schildkämpfer (Charakterkonzept)	24
Schlüsselbegriffe	7
Schmutziger Trick	135
Schnelle Aktionen	125
Schurke	102–107
Sich durch belegte Felder bewegen	128
Spieler	7
Spielleiten	151
Spielleiter (SL)	7
Spielwerte	114–115
Sprachen	115
Standard-Aktionen	124
Stärke	9
Sterndeuter (Charakterkonzept)	25
Stufenaufstieg	9, 36
Sturmangriff	135
Talente	32, 34
Tierfreund (Charakterkonzept)	25
Tod	137
Traditioneller Zauberer (Charakterkonzept)	26
Trefferpunkte	30
Trefferwürfel	30
Troubadour (Charakterkonzept)	26
Überraschung	120
Überrennen	134
Versetzen	135
Verspotten	150
Völker	28–29
Volle Aktionen	124
Waffen	115
Waffenlose Angriffe	123
Waffenschaden	37
Waldläufer	108–113
Weisheit	9
Würfel	8
Zauber	33, 35
Zauber, Bonus•	35
Zaubern	33, 35, 138–139
Zeit zwischen Abenteuern	119
Zerren	135
Zorn der Natur (Charakterkonzept)	27
Zu-Fall-bringen	134
Zugreihenfolge	120–122
Zwerge	29

DAS ABENTEUER ERWARTET DICH!

Tauche mit der Pathfinder Rollenspiel Einsteigerbox in eine aufregende Welt voller fantastischer Abenteuer ein. In dieser Box findest du einfache Regeln, die es dir ermöglichen, einen eigenen Helden nach deinen Vorstellungen zu erschaffen. Du findest ferner ein bewährtes System, um deinen Charakter herausfordernde Abenteuer und gefährliche Kämpfe gegen finstere Monster wie Goblins und Drachen bestehen zu lassen! Wirst du die Waffen und Magie meistern und zu einem mutigen Kämpfer, einem weisen Kleriker, einem gerissenen Schurken oder einem genialen Magier werden? Es obliegt dir, welche Wahl du triffst, und die einzige Grenze ist deine Vorstellungskraft!

Die Pathfinder Rollenspiel Einsteigerbox enthält alles, was du brauchst, um mit 2-5 Spielern das Pathfinder Rollenspiel zu beginnen. Tonnen an Monstern, Herausforderungen und Ratschläge für das Erschaffen eigener Spielwelten sowie Abenteuer für zahllose aufregende Stunden erwarten dich! Dank seiner vereinfachten Regeln und seinem Fokus auf aktionsgeladene, heldenhafte Abenteuer ist diese edle Box der ideale Einstieg in die Welt des Pathfinder Rollenspiels und der beste Ausgangspunkt für ein Leben voller turbulenter Abenteuer!



Die Pathfinder Rollenspiel Einsteigerbox enthält:

- Ein 24-seitiges Charakterheft mit vier vorgefertigten Charakterbögen, um gleich mit dem Spiel beginnen zu können, sowie vier leeren Charakterbögen, um die Fähigkeiten deines selbsterschaffenen Helden zu notieren
- Ein vollständiges Würfelset mit 7 mehrseitigen Würfeln
- Ein 64-seitiges Heldenbuch, welches Einzelheiten zur Charaktererschaffung, Zauber, Ausrüstung und die allgemeinen Spielregeln beinhaltet.
- Ein 96-seitiges Spielleiterbuch voll von Abenteuern, Monstern, magischen Schätzen und Ratschlägen zum Erschaffen und Erzählen eigener Geschichten
- Über 80 kolorierte Aufsteller mit Helden und Monstern
- Ein widerstandsfähiger, mehrfach benutzbarer und beschreibbarer Bodenplan

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, but 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, 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.

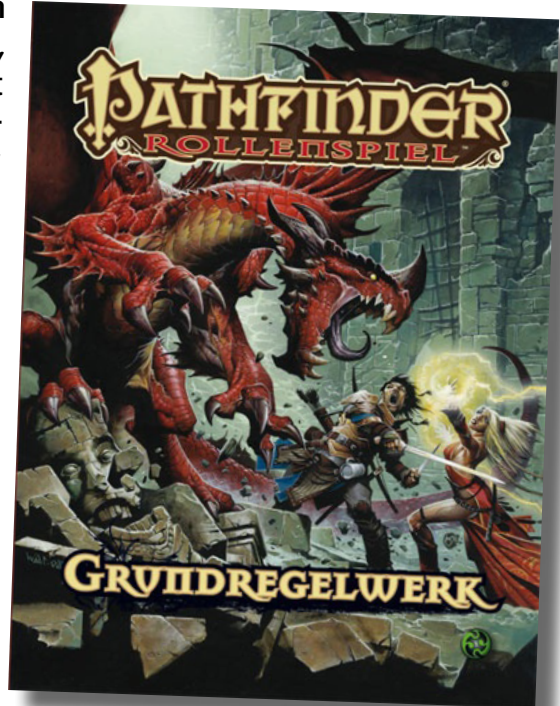
Pathfinder Roleplaying Game Strategy Guide © 2015, Paizo Inc.; Authors: Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, John Compton, Jessica Price, and Sean K Reynolds.

Deutsche Ausgabe Pathfinder Spielerratgeber © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

DAS GRUNDREGELWERK

Bei Pathfinder schlüpfst du in die Rolle des mutigen Abenteurers, der in einer Welt ums Überleben kämpft, die nicht nur von Magie, sondern auch vom Bösen erfüllt ist. Wird es dir gelingen, dich durch monsterverseuchte Ruinen zu kämpfen und in Städten voller politischer Intrigen zu bestehen, um als berühmter Held mit sagenhaften Schätzen aus deinen Abenteuern hervorzugehen? Oder fällst du den heimtückischen Fallen und teuflischen Monstern einer längst vergessenen Gruft zum Opfer?

Dein Schicksal liegt in deiner Hand und dieses umfangreiche Grundregelwerk bietet dir alles, um deinen Charakter ein Leben voller Abenteuer und Aufregung führen zu lassen. Pathfinder ist ein phantasievolles Rollenspiel, das eine mehr als zehnjährige Entwicklungszeit und eine öffentlich zugängliche Testphase hinter sich hat, an der mehr als 50000 Spieler teilgenommen haben, um ein modernes Rollenspiel zu erschaffen und den Bestseller unter den Fantasy-Rollenspielen ins neue Jahrtausend zu holen.



Das Pathfinder Grundregelwerk beinhaltet:

- Alle Spieler- und Spielleiterregeln in einem einzigen Band.
- Vollständige Regeln für phantastische Völker wie Elfen, Gnome, Halblinge, Halborks und Zwerge.
- Spannende neue Optionen für Charakterklassen wie Kämpfer, Kleriker, Magier, Schurken und so weiter.
- Verbesserte Regeln für Talente und Fertigkeiten, welche deinem Helden noch mehr Möglichkeiten bieten.
- Ein einfaches Kampfsystem mit einfachen Regeln für Ringkämpfe, Anstürme und andere Spezialangriffe.
- Neue Optionen für Zauberkundige, Domänen, Vertraute, gebundene Gegenstände, Magieschulen und mehr.
- Hunderte überarbeitete, neue und verbesserte Zauber und magische Schätze.
- Regeln für die schnelle Erschaffung von Nichtspielercharakteren.
- Erweiterte Regeln für Flüche, Krankheiten und Gifte.
- Ein komplett überarbeitetes Erfahrungspunktesystem mit Optionen für langsamen, durchschnittlichen und schnellen Stufenaufstieg.
- UND VIELES, VIELES MEHR!

DIE GEHEIMNISSE DES PATHFINDER-ROLLENSPIELS ENTSCHLÜSSELT!

In diesem 160seitigen Ratgeber von Wolfgang Baur und John Compton findest du unschätzbare Tipps zur Charaktererschaffung von den Grundüberlegungen bis zur Wahl der besten Optionen, um einen Charakter zum Leben zu erwecken. Ein ausführlicher Überblick zum *Grundregelwerk* hilft bei der Erkundung der Welt und dem Überleben der Gefahren des Abenteuerlebens. Hinzu kommen Regeln für die Verbesserung deines Charakters, um ihn von den einfachen Anfängen zu den Höhen der Macht zu führen. Verbessere dein Spiel und meistere es mit dem *Spielerratgeber*.

Dieser Band enthält:

- ▶ Eine illustrierte, benutzerfreundliche Anleitung zum Charakterbau, beginnend mit der Wahl eines Themas wie Berserker, Bogenschütze, Feuermagier oder Ritter, bis hin zur Auswahl der Ausrüstung.
- ▶ Tipps für das Erstellen eines effektiven Charakters, den zu spielen aber auch Spaß macht, egal ob es gilt, die Welt zu erkunden oder Schlachten zu schlagen.
- ▶ Hilfestellungen für alle Aspekte des Spieles wie das Erkunden von Gewölben, Kämpfen oder Reisen durch die Wildnis.
- ▶ Umfangreiche Leitfäden zu komplizierteren Pathfinder-Regelabschnitten wie Kampfmanövern, Gelegenheitsangriffen, Aktionsarten und wie Modifikatoren und Boni interagieren.
- ▶ Tipps, wie aus der Wahl von Zauber das Optimum zu ziehen ist, sowie taktische Ideen für die am häufigsten gewirkten Zauber.
- ▶ Überblicke zu interessanten Charakteroptionen außerhalb des Grundregelwerkes.



Artikelnummer: US50017PDF

www.ulisses-spiele.de

www.pathfinder-rpg.de