

PATHFINDER[®]

ROLLENSPIEL[™]

The cover art depicts a dramatic scene in a stone archway. A large, dark, spiky demon with a long wooden staff topped with a spiked ball stands in the center. To its right, a knight in ornate silver and red armor with a red cape stands ready. In the foreground, a smaller, red, insect-like creature with a sword is engaged in combat. The scene is filled with debris, including a broken wooden barrel and papers, suggesting a recent battle. The lighting is dramatic, with light coming from the archway opening.

АВЕНТУРЕР-
КОМПЕНДИУМ

PATHFINDER[®]

ROLLENSPIEL[™]

ABENTEURER- KOMPENDIUM



PATHFINDER[®] ROLLENSPIEL™

ABENTEURER-KOMPENDIUM CREDITS

Development Lead • James Jacobs

Additional Development • John Compton

Authors • Benjamin Bruck, John Compton, Crystal Frasier, Tim Hitchcock, Jenny Jarzabski, Isabelle Lee, Joe Pasini, Jessica Preis, David Schwartz, und Josh Vogt

Cover Artist • Wayne Reynolds

Interior Artists • Alexandur Alexandrov, Eric Belisle, Sara Betsy, Eric Braddock, Sven Bybee, Jeff Carlisle, Melvin Chan, Alexandre Chaudret, Donald Crank, Carolina Eade, Jorge Fares, Mariusz Gandzel, Fabio Gorla, Francesco Graziani, Paul Guzenko, Leesha Hannigan, Miguel Regodón Harkness, Dion Harris, Mauricio Herrera, Andrew Hou, Dario Jelušić, Jason Juta, Oksana Kerro, Yan Kyohara, William Liu, Damien Mammoliti, Alexander Nanitchkov, Will O'Brien, Roberto Pitturu, Ryan Portillo, Christian Schob, Kyushik Shin, Kim Sokol, Bryan Sola, Firat Solhan, Géraud Soulié, Florian Stitz, Konstantin Vavilov, Eva Widermann, Joe Wilson, Kieran Yanner, und Ilker Serdar Yildiz

Cartographer • Rob Lazzaretti

Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider

Creative Director • James Jacobs

Creative Design Director • Sarah E. Robinson

Executive Editor • James L. Sutter

Senior Developer • Robert G. McCreary

Pathfinder Society Lead Developer • John Compton

Developers • Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Mark Moreland, Owen K.C. Stephens, und Linda Zayas-Palmer

Managing Editor • Judy Bauer

Senior Editor • Christopher Carey

Editors • Jason Keeley, Lyz Liddell, Brad Matteson, Joe Pasini, und Josh Vogt

Lead Designer • Jason Bulmahn

Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland

Designers • Logan Bonner und Mark Seifter

Art Director • Sonja Morris

Senior Graphic Designers • Emily Crowell und Adam Vick

Project Manager • Jessica Preis

Organized Play Coordinator • Tonya Woldridge

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Chief Financial Officer • John Parrish

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Marketing Director • Jenny Bendel

Director of Licensing • Michael Kenway

Staff Accountant • Ashley Kaprielian

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Senior Software Developer • Gary Teter

Community & Digital Content Director • Chris Lambertz

Webstore Coordinator • Rick Kunz

Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter, und Diego Valdez

Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, und Kevin Underwood

Website Team • Christopher Anthony, William Ellis, Lissa Guillet, Don Hayes, und Erik Keith

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH

Originaltitel • Pathfinder Roleplaying Adventurer's Guide

Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat & Korrektorat • Peter Basedau, Fabian Fehrs, Thorsten Naujoks, Mara Reimers

Layout • Nadine Hoffmann

This game is dedicated to Gary Gygax and Dave Arneson.

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



Ulisses Spiele GmbH
Industriestrasse 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US50037PDF



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

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

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous open game content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game 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 Game License version 1.0a Section 1(d). The alternative, setting-neutral names for content declared as Product Identity, which are set in parentheses in the indices beginning on page 186, are Open Game Content. 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 Adventurer's Guide © 2017, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Council of Thieves, Hell's Rebels, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, and Starfinder Adventure Path are trademarks of Paizo Inc. ©2017 Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Printed in EU.

INHALT

VORWORT	4	KRYPTOMAGIER	104
Karte der Region der Inneren See	7	Prestigeklassen	106
ADLERRITTER	8	Archetypen	108
Prestigeklassen	10	Neue Regeln	110
Archetypen	18	LICHTTRÄGER	114
Neue Regeln	20	Prestigeklassen	116
ALDORI-SCHWERTJUNKER	22	Archetypen	118
Prestigeklassen	24	Neue Regeln	120
Archetypen	26	MAGAAMBYA	122
Neue Regeln	28	Prestigeklassen	124
AL-ZABRITI	32	Archetypen	126
Prestigeklassen	34	Neue Regeln	130
Archetypen	36	MAMMUTHERREN	132
Neue Regeln	38	Prestigeklassen	134
ASPIS-KONSORTIUM	42	Archetypen	136
Prestigeklassen	44	Neue Regeln	138
Archetypen	46	RAT DER DIEBE	142
Neue Regeln	48	Prestigeklassen	144
GESELLSCHAFT DER KUNDSCHAFTER	52	Archetypen	146
Prestigeklassen	54	Neue Regeln	148
Archetypen	60	RIVETHUN	150
Neue Regeln	62	Prestigeklassen	152
GLOCKENBLUMENNNetzwerk	66	Archetypen	156
Prestigeklassen	68	Neue Regeln	158
Archetypen	70	ROTE MANTIS	162
Neue Regeln	72	Prestigeklassen	164
GRAUE JUNGFERN	74	Archetypen	166
Prestigeklassen	76	Neue Regeln	168
Archetypen	78	SILBERRABEN	170
Neue Regeln	80	Prestigeklassen	172
HÄUSER DER VOLLKOMMENHEIT	84	Archetypen	174
Prestigeklassen	86	Neue Regeln	176
Archetypen	88	STURMSTIFTER	178
Neue Regeln	90	Prestigeklassen	180
HÖLLENRITTER	92	Archetypen	182
Prestigeklassen	94	Neue Regeln	184
Archetypen	98	REGELINDEXE	186
Neue Regeln	100		



Nur die tapfersten – oder vielleicht auch tollkühnsten – Abenteurer machen sich allein auf die Suche nach Ruhm, Ansehen und Reichtum. Die meisten schließen sich zu Gruppen zusammen, um einander mit diversen Fähigkeiten und Taktiken gegenseitig zu unterstützen. Allerdings benötigen auch diese Gruppen zuweilen die Unterstützung von Experten. Auf den Seiten dieses Bandes findest du 18 solcher Expertengruppen – und damit eine Mischung aus Organisationen mit Zugang zu mächtigen Fähigkeiten, Magie und Geheimnissen, welche die Effektivität jedes Abenteurers stärken können. Diese Organisationen können deine Gruppe zum Erfolg führen!

ZUR NUTZUNG DIESES BUCHES

Die Organisationen in diesem Buch entstammen allesamt der offiziellen Pathfinder-Hintergrundwelt Golarion. Diese Gruppen verfügen alle in der Region der Inneren See – Avistan und Garund – über Macht (siehe die Karte auf Seite 7). Die zu Beginn jedes Kapitels gegebenen Informationen sollen nicht vollständig sein, sondern eher grundlegende Informationen zur fraglichen Gruppierung liefern. Weitere Informationen findest du im *Weltenband der Inneren See* und vielen anderen Bänden zur Kampagnenwelt wie z.B. dem *Almanach der Machtgruppen* oder den *Almanachen der Kundschafter I und II*. Um die neuen Regeln in diesem Band nutzen zu können, musst du kein Experte zu Golarion sein. Am Ende des Bandes findest du einen umfassenden Index zu allen neuen Optionen im Buch (siehe Seite 186-191) samt hintergrundneutralen

Namen, solltest du nicht die auf Golarion bezogenen Begriffe verwenden wollen. Du kannst den Inhalt dieses Buches frei den Kampagnenhintergrund deiner Wahl anpassen. Neue Regeloptionen sind mit einem Dolchsymbol (†) markiert.

SPILERWARNUNG!!!

Mehrere der Organisationen in diesem Buch wurden erstmals im Rahmen von Pathfinder-Abenteurerpfaden vorgestellt. Die meisten potentiellen Spoiler für diese Abenteurerpfade wurden zwar sorgsam entfernt, allerdings sind alle Einträge unter der Annahme verfasst, dass die Ereignisse des fraglichen Abenteurerpfades eingetreten sind und dass die SC jeweils Erfolg gehabt haben.

Zugang zu Optionen

Dieser Band enthält eine weite Vielfalt an Charakteroptionen, die mit bestimmten Organisationen verknüpft sind. Manche Optionen sind aber als frei verfügbar markiert. Letztere sind zwar immer noch thematisch mit der fraglichen Organisation verbunden, stehen aber nicht unter ihrer Kontrolle; entsprechend funktionieren sie stets als „Vollzugänglich“ (siehe unten). Die meisten Optionen allerdings sind enger mit den

fraglichen Organisationen in der Region der Inneren See verbunden. Wie ein SL diese in seine eigene Kampagne einarbeitet, ist gänzlich seine Sache.

Vollzugänglich: Die einfachste Lösung besteht darin, unabhängig von Gruppenzugehörigkeiten oder -verbindungen und Bündnissen vollen Zugang zu allen Optionen in diesem Buch zu gewähren. Auf diese Weise können alle möglichen Charaktere eine Fülle an Optionen verwenden. Zugleich verwässert es aber auch den farbenfrohen, weltspezifischen Hintergrund mancher Optionen. Einige Optionen erfordern einen Sponsor oder ähnliche Unterstützung eines etablierten Organisationsmitgliedes, ehe ein Charakter sie wählen kann – bei vollzugänglichen Optionen werden diese Voraussetzungen ignoriert.

Eingeschränkter Zugang: Am anderen Ende der Möglichkeiten liegt der Eingeschränkte Zugang – in diesem Fall können nur Angehörige der spezifischen Gruppe jemals Zugang zu den mit dieser Gruppe assoziierten Optionen erlangen. Ehe ein Charakter also eine solche Option wählen kann, muss er in die jeweilige Gruppe aufgenommen werden. Dies erhält starke thematische und wiedererkennbare Regelemente, die für die Gruppe ikonisch sind. Zugleich begrenzt es aber auch die Wahlmöglichkeiten der Spieler. Die Aufnahme in eine Gruppe sollte eine Belohnung für einen Charakter aufgrund von Entwicklungen innerhalb des Spieles sein. Sollte eine Gruppe bereits auf eine weite Auswahl an Spieleroptionen zurückgreifen können, so könnte eine Einschränkung hinsichtlich der Optionen in diesem Band eine ansprechende Möglichkeit darstellen.

Zugang für Verbündete: Dieser Ansatz liegt zwischen den beiden bereits präsentierten Extremen und stellt den Standardansatz für die Verwendung dieses Bandes dar. Bei diesem Ansatz muss ein Charakter sich nur mit einer Gruppe verbünden, um Zugang zu ihren Optionen zu erlangen, er muss aber kein vollwertiges Mitglied werden. Dieser Ansatz ermöglicht ein Gleichgewicht zwischen einer Vielzahl verfügbar werdender Charakteroptionen und dem Erhalt der thematischen Identitäten der damit assoziierten Organisationen.

Entdeckungen: Viele der Optionen in diesem Buch können auf organische Weise im Spiel entdeckt werden. Ein SC muss nicht mit der Roten Mantis im Bunde sein, um eine *Maske der Mantis* von einem besiegten NSC zu erbeuten, ebenso muss er nicht mit den Aldori-Schwertjunkern verbündet sein, um aus einem erbeuteten Zauberbuch *Aldori-Beinarbeit* zu erlernen. Natürlich legt der SL immer noch fest, was entdeckt werden kann und was nicht, außerdem kann man manche Optionen – wie Talente oder Prestigeklassen – nicht auf logische Weise entdecken.

BÜNDNISSE UND SC

Ein Bündnis mit einer Gruppe bedeutet, dass ein Charakter sich gegenüber den Interessen der Gruppe als ernsthafter Verbündeter erwiesen hat und man ihm die Geheimnisse der Gruppe anvertraut.

Bündnisplätze (oder auch: Mit wie vielen Organisationen kann ich im Bunde sein?): Jeder SC verfügt über eine Anzahl an Bündnisplätzen in Höhe seines Charismamodifikators + 1 (Minimum 1 Platz). Wählt ein SC das Talent Zusätzliche Bündnisplätze (siehe Seite 6), steigt die Gesamtzahl seiner Bündnisplätze um 2. Zudem kann ein SL Bonusbündnisplätze als Belohnung für Rollenspiel vergeben, wobei diese Plätze in der Regel bereits spezifischen Gruppen zugewiesen sind. (Wenn die SC z.B. eine gefährliche Mission für die

QUELLENANGABEN

Dieses Buch bezieht sich auf andere Pathfinder-Produkte unter Verwendung der folgenden Abkürzungen, auch wenn diese nicht nötig sind, um diesen Band zu nutzen:

<i>Alternativregeln</i>	ATR
<i>Ausbauregeln: Magie</i>	ABR
<i>Ausbauregeln II: Kampf</i>	ABR II
<i>Ausbauregeln III: Völker</i>	ABR III
<i>Ausbauregeln V: Legenden</i>	ABR V
<i>Ausbauregeln VI: Klassen</i>	ABR VI
<i>Ausbauregeln VII: Okkultes</i>	ABR VII
<i>Ausbauregeln VIII: Intrigen</i>	ABR VIII
<i>Ausbauregeln IX: Horror</i>	ABR IX
<i>Ausrüstungskompendium</i>	ARK
<i>Expertenregeln</i>	EXP
<i>Monsterhandbuch II-VI</i>	MHB II-VI

Silberraben erfolgreich ausführen, könnte der SL sie mit einem Bonusbündnisplatz [Silberraben] belohnen.)

Bündnis zu Spielbeginn: Ein Spieler kann das erste Bündnis seines SC im Rahmen der Charaktererschaffung auswählen, solange er seine Wahl über den Charakterhintergrund rechtfertigt. Möglicherweise gehören die Eltern eines SC der Gesellschaft der Kundschafter an und bürgen für ihn bei der Organisation. Ein SC, der in einen Al-Zabriti-Stamm hineingeboren wird, könnte sein Geburtsrecht behalten und auch weiterhin diesem Reitervolk angehören, auch wenn ihn seine Reisen von Qadira fortführen. Vielleicht wurde ein SC in jungen Jahren von Mitgliedern des Glockenblumen-netzwerkes aus der Sklaverei gerettet und hat sein Leben an Helden aus der Gruppe ausgerichtet. Dieses Bündnis zu Spielbeginn muss vom SL abgenickt werden – der SL kann entscheiden, dass manche Bündnisse nicht möglich sind oder andere Organisationen im Spiel kontaktiert werden müssen, ehe man ihnen beitreten kann.

Spätere Bündnisse: Nach Spielbeginn muss ein SC Vertreter eine Organisation aufzusuchen und Kontakt aufnehmen, ehe er versuchen kann, einer Organisation beizutreten oder sich mit ihr zu verbünden. Spieler sollten im Vorfeld mit ihrem SL sprechen, wenn sie ein Bündnis mit einer Gruppierung anstreben, da der SL das letzte Wort hat, welche Gruppen (und somit welche Optionen) aus diesem Buch verfügbar sind. Spieler sollten niemals allein entscheiden können, mit wem sie im Bunde sind – dies sollte sich aus dem Spiel und den organisationsangehörigen NSC ergeben. Wie man ein Bündnis mit einer Organisation eingehen könnte, wird im Kapitel zur jeweiligen Gruppierung dargelegt samt einem kurzen Beispiel, welches ein SL als Inspiration nutzen kann.

Bündnisse für Abenteurergruppen

Der SL kann bestimmen, dass eine ganze Abenteurergruppe als Gruppe mit einer Organisation im Bunde stehen kann. In solch einem Fall sind die SC offenbar Vertreter einer bestimmten Organisation. Wenn der SL ein Gruppenbündnis bestimmt, werden alle Mitglieder der Gruppe als mit der fraglichen Organisation im Bunde behandelt. Dieses Bündnis belegt keinen individuellen Bündnisplatz eines SC.

Alternativ kann eine Gruppe auch Regeln für die Mitgliedschaft in Gruppen verwenden – siehe z.B. auch den *Almanach der Machtgruppen*. Ebenso könnte der Beitritt ein wichtiger Teil einer Kampagne sein wie z.B. im Fall der Silberraben im

TALENT: ZUSÄTZLICHE BÜNDNISPLÄTZE

Dank deiner starken Persönlichkeit kannst du mehr Bündnisse eingehen, als normalerweise möglich ist.

Vorteil: Erhöhe die Anzahl deiner Bündnisplätze um 2.

Normal: Du verfügst über eine Anzahl an Bündnisplätzen in Höhe deines Charismamodifikators + 1 (Minimum 1).

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen; die Anzahl deiner Bündnisplätze steigt jedes Mal um 2.

Abenteurpfad Rebellen der Hölle (nicht auf Deutsch vorliegend). In solchen Fällen erlangt ein Charakter automatisch mit seinem Beitritt auch den Bündnisstatus bei der fraglichen Gruppierung.

Bündnisse für NSC

Ein NSC sollte in der Regel maximal mit einer Gruppierung im Bunde stehen (wenn überhaupt), die natürlich vom SL bestimmt wird. Andererseits kann ein NSC mit so vielen Organisationen im Bunde stehen, wie der SL benötigt, um die Geschichte zu erzählen. Da die Bündniszugehörigkeiten sich aus dem Hintergrund des NSC ergeben, müssen sie nicht in seinen Spielwerten aufgeführt werden.

RIVALEN

Bei manchen Organisationen in diesem Band sind in den Spielwerten zum jeweiligen Kapitelbeginn Rivalen aufgeführt – dies repräsentiert bereits langanhaltende Konflikte mit anderen Gruppierungen in diesem Buch. So sind z.B. das Aspis-Konsortium und die Gesellschaft der Kundschafter Erzfeinde und auch Höllenritter und das Glockenblumennetzwerk haben ihre Probleme miteinander. Charaktere, die mit verfeindeten Gruppierungen im Bunde sind, können durchaus derselben Abenteurergruppe angehören (auch wenn solche Gruppen eher zu internen Streitigkeiten neigen als andere). Allerdings kann kein Charakter normalerweise mit zwei rivalisierenden Gruppierungen zugleich verbündet sein.

BÜNDNISSE AUFKÜNDIGEN

Ein Charakter kann ein Bündnis zu jeder Zeit aufkündigen. Er kann den Bündnisplatz aber erst neubelegen, wenn er wenigstens 1 Charakterstufe hinzugewonnen hat (außer der SL ist anderer Ansicht). Sobald ein Charakter ein Bündnis aufgegeben hat, sind schon außergewöhnliche Umstände nötig,

damit er diese Organisation erneut als Bündnispartner gewinnen kann. Zudem kann es Auswirkungen im Spiel haben, da Mitglieder der Organisation es vielleicht nicht gut aufnehmen, wenn sie erfahren, dass ein Charakter ihnen den Rücken zugekehrt hat.

Wenn ein Charakter einer Organisation den Rücken zugekehrt, kann er keine der über diese Gruppierung erhältlichen Optionen auswählen, bis er sein Bündnis mit der fraglichen Gruppierung wiederherstellt. Er verliert aber nicht zu Zugang zu Optionen, die er bereits besitzt, und kann immer noch über ein Bündnis mögliche Optionen über alternative Methoden erlangen. Sollte ein Charakter einer Prestigeklasse oder einem Archetyp angehören, welche oder welcher mit einer Organisation assoziiert ist, kann er weiterhin Stufen in dieser Klasse bzw. mit diesem Archetypen erlangen, egal welchen Stand er gegenwärtig bei der Gruppierung hat.

Statt bestehende Bündnisse aufzukündigen, kann ein Charakter weitere Bündnisplätze erlangen, indem er das Talent Zusätzliche Bündnisplätze (siehe Kasten) wählt. Ebenso kann er neue Bündnisplätze erlangen, wenn sich sein Charismawert (und entsprechend sein Charismamodifikator) permanent verbessert.

PRESTIGEKLASSEN UND ARCHETYPEN

Du findest die vollständigen Regeln zu Prestigeklassen im *Grundregelwerk* auf Seite 374 und die Regeln für Archetypen in den *Expertenregeln* auf Seite 72. Sofern nicht anders vermerkt, verleiht eine Prestigeklasse nicht den Umgang mit neuen Waffen oder Rüstungen (oder Schilden). Jede der in diesem Band enthaltenen Prestigeklassen umfasst eine Fülle unterschiedlicher Charakteroptionen, allerdings ist vielen auch die folgende Fähigkeit gemeinsam:

Zauber pro Tag: Mit den aufgeführten Stufen erhält der Charakter neue Zauber pro Tag, als wäre er in seiner zauberwirkenden Basisklasse, der er vor Erlangen der 1. Stufe in der Prestigeklasse angehört hat, eine Stufe aufgestiegen. Er erlangt allerdings dadurch keine anderen Vorteile der fraglichen Basisklasse außer Zusätzliche Zauber pro Tag, Bekannte Zauber (im Falle eines Spontanzaubererkundigen) und eine Erhöhung seiner effektiven Zauberstufe. Sollte der Charakter vor Erlangen der Prestigeklasse mehreren zauberwirkenden Basisklassen angehört haben, muss er sich entscheiden, welcher dieser Klasse er die neue Stufe hinsichtlich Zaubern pro Tag zuordnet. Manche Prestigeklassen begrenzen diese Fähigkeit auf bestimmte Arten von Magie (z.B. arkan, göttlich oder mentalmagisch); in diesem Fall ist dies im Text der Prestigeklasse angegeben.



Avistan

Garund

DIE REGION DER INNEREN SEE

Länder der Lindwurmkönige
Kalsgard

Irrisen
Weikthron

Reich der Mammutherren

Die Weltenwunde

Mendeiv
Nerosyan

Nebelschleiersee

Brevoy
Neu-Stötven

Numeria
Sternenfall

Belkzen
Urgir

Ustalay
Vigil

Varisia
Rätselhafen

Finismur
Caliphaz

Flusskönigreiche
Thronsteig

Razmiran
Isarn

Nirmathas
Korvosa

Encarthansee
Tamran

Kyonin
Iadara

Galt

Hermea
Mordantspitze

Brodelnde See

Nidal
Kintargo

Molthune
Pangolais

Canonate

Druma
Kerse

Fünfkönigsberge
Hochhelm

Isger
Elidir

Cheliax
Egorian

Andoran
Almas

Taldor
Oppara

Absalom
Absalom

Innere See

Arkadischer Ozean

Rahadom
Azir

Thuvia
Merab

Osirion
Sothis

Oadira
Katheer

Mediogalti
Iizmagorti

Auge von Abendego

Flutlande

Katapesch
Katapesch

Nex
Quantium

Manaöden
Alkenstern

Jalmeray
Niswan

Fesselinseln
Port Fahrnis

Mwangibecken
Nantambu

Geb
Mechitar

Sargava
Elelder

Mzali

Obarischer Ozean

Kilometer 120



DIE ADLERRITTER

ADLERRITTER

Beschützer der Freiheit

Einflussbereich Regional (Innere See)

Gesinnung NG

Hauptquartier Almas (Andoran)

Werte Freiheit, Gemeinschaft, Gerechtigkeit, Gleichheit für alle, persönliche Verantwortung

Ziele Abschaffung der Sklaverei in allen Formen, Führung der Bewohner der Region der Inneren See in eine neue Ära der Demokratie und individuellen Freiheit, Wacht gegen alle Bedrohungen der andoranischen Freiheit mit allen Mitteln, welche die Grundwerte der Adlerritter nicht bedrohen

Verbündete Erastilgläubige, Glockenblumennetzwerk, Iomedaner, Rat der Diebe, Rivethun, Schelynitin, Silberraben, diverse Kulte der Himmlischen Herrscher

Feinde Asmodeaner, Aspis-Konsortium, Cheliox, Feinde Andorans, Haus Thrune, Norgorbergläubige, Rote Mantis, Sklavenhändler und -jäger (insbesondere die Sklavenhändler von Okeno)

Rivalen Keiner

Die Adlerritter entstanden, als Andoran noch unter der Herrschaft von Cheliox stand. Sie wurden als Eliteehrengarde Arodens für dessen Rückkehr vor etwa 100 Jahren gegründet. Als aber der Gott der Menschheit starb und die Kunde davon zu Panik in der Region der Inneren See führte, verließen die Adlerritter Cheliox und kehrten nach Andoran zurück, um bei der Wahrung des Friedens zu helfen. Ihre auffälligen blausilbernen Rüstungen und Vogelzierer wurden rasch mit den ehrenvollen Diensten in Verbindung gebracht, welche sie dem andoranischen Volk leisteten. Beginnend mit dem Volksaufstand vor nahezu 50 Jahren und der Begründung der Demokratie in Andoran wurden die Adlerritter zudem zu leidenschaftlichen Streitern für die höchsten Ideale der nun freien Nation: Freiheit, Gleichheit und Gerechtigkeit.

Das Hauptquartier der Adlerritter ist heute der Gildene Adlerhorst, eine ehemalige chelische Festung in Gestalt einer gewaltigen Marmorsäule, in welcher tausende Soldaten unterkommen können. So wie drei Flüsse zum Andoschen stoßen, ehe er ins Meer strömt, verbinden sich die drei Hauptarme der Adlerritter, um die Sache der Freiheit voranzubringen. Der größte Arm der Adlerritter ist die Goldene Legion, welche die Heimat und das Volk gegen viele Bedrohungen verteidigt, egal ob diese von außen – z.B. in Form chelaxianischer Raubzüge entlang der Westgrenze – oder von

innen – z.B. in Form zerstörerischer Drachen, finsterner Feen oder anderer monströser Gefahren – kommen.

Der kleinere Zweig der Stahlfalken ist dagegen weitaus besser bekannt, vertreten diese Ritter doch die Ideale der Nation als Diplomaten im Inland wie im Ausland. Das gemeine Volk liebt die Stahlfalken, während die herrschende Elite sie misstrauisch im Auge behält. Die gegen Sklavensjäger und -händler vorgehende Marinedivision der Adlerritter, die Grauen Korsaren, verfügt angeblich über die schnellsten Schiffe der Region der Inneren auch dank ihrer Wind- und Wellenzauberer und wird von ihren Zielen entsprechend gefürchtet. Die Schiffe der Grauen Korsaren fahren unter keiner offiziellen Flagge und verbergen sich entlang der Küsten der Inneren See – diese kalkulierten Risiken bedeuten, dass sie zuweilen mit Piraten verwechselt werden, machen ihre Überraschungsangriffe auf Sklavenhändler aber auch viel effektiver.

Der letzte Zweig der Adlerritter wurde bislang niemals offiziell bestätigt, da die Zwielichtklauen mit Methoden für die Sache der Freiheit arbeiten, welche für manche schwer

zu schlucken wären. Die Anführer der Zwielichtklauen verbergen sich in der Menge und belegen diverse unauffällige Positionen, während sie ihre Agenten rivalisierende Gruppierungen infiltrieren, Rebellionen anstacheln und Feinde der Freiheit und Gleichheit beseitigen lassen. Auf diese Weise streben die Zwielichtklauen die tugendhaften Ziele der Adlerritter mit finsternen Methoden an.

Adlerritter werden oft unter Militärangehörigen ausgewählt, welche ihre Treue zur Nation und den Idealen des Volkes bewiesen haben – doch auch jene, die sich stark als Streiter für die Freiheit hervortun, könnten einen Platz in den Reihen der Adlerritter gewinnen. Abenteuer, welche ihre Treue und ihren Wert gegenüber Andoran beweisen, gehören oft zu diesen Kandidaten. Die Ausgewählten werden sodann rigorosen Prüfungen unterzogen, um den Teil der Organisation zu bestimmen, welchem sie letztendlich zugewiesen werden.



Andira Marusek (RG Menschliche Kämpferin 6/Waldläuferin 3): Möglicherweise weiß kein anderer Adlerritter den Einsatz dieser Machtgruppe für die Freiheit mehr zu schätzen als Generalin Andira Marusek, die Befehlshaberin der Stahlfalken. Andira befand sich an Bord einer von drei Sklavengaleeren aus Katapesch, welche vor 12 Jahren ruhmreich von den Grauen Korsaren versenkt wurden. Seit ihrer Rettung durch die Freibeuter hat sie auf Schlachtfeldern und in öffentlichen Foren gekämpft, um ihre Geschichte und den Kampf für die Freiheit überall bekannt zu machen. Nachdem sie den Rittern beigetreten war, stieg sie rasch innerhalb der Organisation auf und verbreitete bei allen, die ihr begegneten, wie dringlich die Sache der Freiheit sei. Trotz ihrer Position als Befehlshaber hat sie niemals ihre bescheidenen Wurzeln vergessen und verbleibt eine Streiterin für die Unterdrückten und Vergessenen.



Helena Trellis (RN Menschliche Ermittlerin^{ABR VI} 12): Helena Trellis diente mehrere Jahre lang im Feld als Teil der Goldenen Legion der Adlerritter, wo sie für die Öffentlichkeit eine lange und erfolgreiche Karriere genoss. Zugleich führte sie aber noch ein zweites Leben im Dienste der Zwielichtklauen als Verhörspezialistin und infiltrierte zudem kleine Söldnergruppen, die im östlichen Cheliox operierten. Während sie nach außen als Ausbilderin von Adlerrittern etwa während der Mitte ihres Trainings fungiert, ist sie in Wahrheit mittlerweile das Oberhaupt der Zwielichtklauen und nutzt ihre unauffällige Position und den Zugang zu neuen wie kampferprobten Adlerrittern bestens bei ihrer Mission, verdeckte Operationen in der ganzen Region der Inneren See auszuführen. Nur General Kormoth weiß um ihre wahre Aufgabe.



Reginald Kormoth (RG Ehrwürdiger Menschlicher Paladin der Iomedae 12): Reginald Kormoth wurde an Augustanas prestigeträchtigen Seekriegsakademien ausgebildet und wurde nach mehreren berüchtigt-tollkühnen Feldzügen gegen taldanische Sklavengaleeren eingeladen, sich den Adlerrittern anzuschließen. Nachdem sich lange Gerüchte gehalten haben, er würde die Zwielichtklauen koordinieren, ist er mittlerweile über achtzig Jahre alt und überwacht die Operationen der Adlerritter vom Goldenen Adlerhorst aus. Viele Adlerritter-Neulinge sind dem alternden Befehlshaber schon begegnet, ohne dies zu bemerken, da er oft eine Verkleidung anlegt und prüft, wie treu die Aspiranten den Idealen der Adlerritter sind. Seine langen Kontakte zu den Zwielichtklauen beginnen ihn langsam zu zermürben, allerdings muss er immer noch zugeben, dass die Klauen mehr Gutes tun als Schaden anrichten.

GOLDENER LEGIONÄR (PRESTIGEKLASSE)

Goldene Legionäre sind Angehörige jenes Zweiges der Adlerritter, welche formell als die Adlerritter der Goldenen Legion bekannt sind. In vorderster Linie verteidigen sie Andoran und seine Bewohner. In dieser Funktion beschützen sie hauptsächlich Andorans Grenzen und behalten die ungezähmten ländlichen Gegenden des Landes im Auge.

Innerhalb Andorans operieren Goldene Legionäre unabhängig neben den bewaffneten Truppen als Angehörige militärischer Eliteeinheiten. Diese äußerst fähigen Feldkommandeure und ausgebildeten Offiziere passen sich an die Bedürfnisse einer bestimmten Region an. Goldene Legionäre entwickeln besondere Eigenschaften, um spezifische, nahe Bedrohungen zu bekämpfen. Zornige Feenwesen im Verdurwald, clevere Koboldfallen nahe der Kerzensteinhöhlen oder tollwütige Werwölfe im Finstermondal bedrohen allesamt die Goldene Legion und ihre Mission, ihr Heimatland zu beschützen. In den Städten und Dörfern Andorans wirken Gruppen Goldener Legionäre Spionen und böswilligen Agenten fremder Mächte entgegen, seien es tückische taldanische Giftmischer oder chelaxianische Diabolisten und ihre infernalischen Diener.

Die oberste Pflicht der Goldenen Legion besteht darin, die Sicherheit des Volkes zu gewährleisten. Die Legion bildet ihre Soldaten daher umfassend in defensiven Taktiken und Strategien aus, welche den Schutz Andorans und anderer Mitglieder der Legion zum Ziel haben. Daher stellt ein Goldener Legionär in der Regel beachtliche Tapferkeit zur Schau und stellt sich, ohne zu zögern, zwischen seine Schützlinge und mögliche Bedrohungen. Ein Hinterhalt oder unprovoked Angriff erzürnt einen Goldenen Legionär und treibt ihn zu selbstloser Tapferkeit und wagemutiger Stärke. Selbst hunderte von Kilometern fern ihrer Heimat nutzen Goldene Legionäre ihre Fertigkeiten und Kampffähigkeiten, um ihre Verbündeten und die andoranischen Ideale zu beschützen.

Ein Großteil der Legionäre stammt aus den Rängen des andoranischen Militärs, allerdings rekrutiert die Legion auch nichttraditionelle Soldaten aufgrund ihrer besonderen Fertigkeiten. Bewerber müssen allerdings ihre Treue zu den andoranischen Idealen von Freiheit, Gerechtigkeit und Gleichheit beweisen und die schriftliche Empfehlung eines langgedienten Adlerritters – oder unter besonderen Umständen die persönliche Empfehlung eines Mitgliedes des Parlaments – vorweisen können.

Trefferwürfel: W10

Voraussetzungen

Um sich als Goldener Legionär zu qualifizieren, muss ein Charakter alle folgenden Kriterien erfüllen:

Gesinnung: Jede gute

Umgang mit Rüstungen: Muss geübt sein im Umgang mit Schwerer Rüstung

GAB: +5

Fertigkeiten: Diplomatie 5 Ränge, Einschüchtern 5 Ränge

Speziell: Ein langgedienter Adlerritter muss den Charakter in die Organisation einladen.

Klassenfertigkeiten

Ein Goldener Legionär besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Heilkunde (WE), Klettern (ST), Reiten (GE), Schwimmen (ST) und Überlebenskunst (WE)

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator +2

Klassenmerkmale

Ein Goldener Legionär besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Goldener Legionär ist geübt im Umgang mit allen einfachen und allen Kriegswaffen. Er ist geübt im Umgang mit allen Arten von Rüstungen und Schilden.

Befehlsgewalt (AF): Als Bewegungsaktion kann ein Goldener Legionär Befehle an eine Anzahl von Verbündeten in Höhe von maximal seiner ½ Charakterstufe geben. Diese müssen sich innerhalb von 9 m Entfernung befinden und müssen ihn sehen, hören und verstehen können. Solange wenigstens ein ausgewählter Verbündeter den Befehlen des Goldenen Legionärs während dieser Runde gehorcht, erhalten der Goldene Legionär und alle gehorchenden Verbündeten einen Kompetenzbonus von +1 auf Angriffs-, Waffenschadens- und Rettungswürfe, sowie auf ihre RK für 1 Runde. Betroffene Verbündete sind nicht verpflichtet, diesen Befehlen zu gehorchen, erhalten aber auch keine Boni, wenn sie sie ignorieren. Mit der 6. Stufe steigt der Bonus auf +2. Mit der 8. Stufe kann ein Goldener Legionär seine Befehlsgewalt als Schnelle Aktion einsetzen.

Gefahr trotzen (AF): Ein Goldener Legionär erhält einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen eine der folgenden Gefahren: Bezauberung und Zwang, Fallen, Flüche, Furcht, Gifte, Krankheiten oder die innewohnenden magischen Kräfte (Zauberähnliche und Übernatürliche Fähigkeiten, welche nicht einer Klassenzugehörigkeit entspringen) einer von der Liste der Erzfeinde des Waldläufers gewählten Kreaturenart (und Unterart, wo passend). Mit der 5. Stufe und der 9. Stufe erhält ein Goldener Legionär einen zusätzlichen Bonus von +2 gegen eine andere Gefahr; alternativ kann er den Bonus gegen eine bereits gewählte Gefahr um 2 erhöhen.

Legionstalente: Ein Goldener Legionär erhält zu den folgenden Stufen die genannten Bonustalente, selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllen sollte: 2. – Kein Vorbeikommen, 4. – Leibwächter^{EXP}, 6. – Dazwischenwerfen^{EXP}, 8. – Schneller Beistand^{EXP}. Sollte er bereits ein Talent besitzen, kann er stattdessen ein anderes Kampftalent wählen, dessen Voraussetzungen er erfüllt.

Abfangen (AF): Mit der 2. Stufe erhält ein Goldener Legionär einen Bonus in Höhe seiner ½ Klassenstufe auf Kampfmanöverwürfe, wenn er das Talent Kein Vorbeikommen nutzt. Er erhält diesen Bonus auch auf seine KMV, sollte ein Gegner versuchen, mittels eines Fertigkeitenswurfes für Akrobatik ein von ihm bedrohtes Feld zu durchqueren.

Verteidigungsbund (AF): Mit der 2. Stufe kann ein Goldener Legionär als Schnelle Aktion einen Verbündeten auswählen. Solange er zu diesem angrenzend ist, erleidet der Goldene Legionär einen Malus von -1 auf seine Rüstungsklasse, während der ausgewählte Verbündete einen Ausweichenbonus von +2 auf seine RK für 1 Runde erhält. Mit der 6. Stufe und der 10. Stufe steigen der Malus jeweils um 1 und der Ausweichenbonus jeweils um 2.

Verbündeten rächen (AF): Mit der 3. Stufe kann ein Goldener Legionär einen Gegner zu seinem auserwählten Feind erklären, der einen Verbündeten oder eine freundliche Kreatur innerhalb von 18 m Entfernung zu ihm angreift. In diesem Fall erhält der Goldene Legionär einen Moralbonus von +1 auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe gegen den auserwählten Feind für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Klassenstufe. Ein Goldener Legionär kann gleichzeitig über eine Anzahl auserwählter Feinde in Höhe eines 1/3 seiner Klassenstufe verfügen. Sollte er bereits über das Maximum verfügen, kann

GOLDENER LEGIONÄR (GOL)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1.	+1	+0	+0	+1	Befehlsgewalt +1, Gefahr trotzen 1
2.	+2	+1	+1	+1	Abfangen, Legionstalent, Verteidigungsbund +2
3.	+3	+1	+1	+2	Verbündeten rächen +1
4.	+4	+1	+1	+2	Legionstalent, Verbessertes Jemandem helfen +1
5.	+5	+2	+2	+3	Gefahr trotzen 2, Standhalten
6.	+6	+2	+2	+3	Befehlsgewalt +2, Legionstalent, Verteidigungsbund +4
7.	+7	+2	+2	+4	Präventivschlag, Verbündeten rächen +2
8.	+8	+3	+3	+4	Legionstalent
9.	+9	+3	+3	+5	Gefahr trotzen 3, Verbessertes Jemandem helfen +2, Vergeltung üben
10.	+10	+3	+3	+5	Verteidigungsbund +6, Wächter der Freiheit

er einen seiner bisherigen auserwählten Feinde von diesem Klassenmerkmal ausnehmen, um einen neuen auserwählten Feind auszuwählen. Der Goldene Legionär kann einen bereits auserwählten Feind erneut auswählen, sofern dieser erneut einen Verbündeten oder eine freundliche Kreatur angreift – dies lässt die Wirkungsdauer des Effektes erneut beginnen. Mit der 7. Stufe steigt der Moralbonus auf +2.

Verbessertes Jemandem helfen (AF): Wenn der Goldene Legionär im Kampf die Handlung Jemand anderem helfen erfolgreich einsetzt, steigt der Bonus auf Angriffswurf oder RK mit der 4. Stufe um 1. Der Bonus steigt mit der 9. Stufe um weitere 1.

Standhalten (AF): Mit der 5. Stufe provozieren Kreaturen, welche einen 1,50 m-Schritt aus einem vom Goldenen Legionär bedrohten und an diesen angrenzenden Feld machen oder sich aus einem solchen Feld zurückziehen, Gelegenheitsangriffe durch den Legionär.

Präventivschlag (AF): Mit der 7. Stufe kann ein Goldener Legionär Gelegenheitsangriffe gegen Gegner ausführen, welche sich auf ein von ihm bedrohtes Feld bewegen, egal ob diese Bewegung normalerweise Gelegenheitsangriffe auslöst oder nicht. Er kann diese Fähigkeit pro Gegner einmal am Tag einsetzen, aber nicht mehr als einmal pro Runde.

Vergeltung üben (AF): Mit der 9. Stufe kann ein Goldener Legionär einmal pro Runde einen Gelegenheitsangriff gegen eine Kreatur durchführen, welche von ihm bedroht wird und zugleich einen an ihn angrenzenden Verbündeten angreift und trifft.

Wächter der Freiheit (AF): Mit der 10. Stufe kann ein Goldener Legionär ein Mal am Tag als Augenblickliche Aktion einen Angriffs- oder Rettungswurf wiederholen oder ein Gegner zwingen, einen Angriffswurf gegen den Legionär oder einen an ihn angrenzenden Verbündeten zu wiederholen, nachdem das Ergebnis dieses Angriffswurfes enthüllt wurde.



GRAUER KORSAR (PRESTIGEKLASSE)

Graue Korsaren sind die Geißel seefahrender Sklavenhändler. Sie stärken ihre Klassenfertigkeiten mit Spezialisierungen, die zu ihren langen Einsätzen auf See passen. Graue Korsaren müssen aber auch imstande sein, ihr Können an Land zu beweisen, da sie oft gegen Ziele auf Inseln oder an anderen abgelegenen Orten vorgehen, die von Sklavenhändlern als Märkte oder Sammelpunkte genutzt werden.



Die Grauen Korsaren gab es bereits vor der offiziellen Bildung der Adlerritter. Von Anfang an haben sie die Sklaverei bekämpft, zu Beginn aber als echte Piraten statt als Freibeuter. Ihre Integration als Marinezweige der Stahlfalken verlieh der Organisation eine überraschend starke Präsenz in der Region der Inneren See und dank der direkten Unterstützung Andorans wurden die Freibeuter zu einer beachtlichen Macht.

Jene Freiheitskämpfer, welche diese Prestigeklasse wählen, verkörpern den Aufruf, gegen die Sklaverei aggressiver und brutaler vorzugehen als ihre Verbündeten im Glockenblumennetzwerk. Zudem konzentrieren sie sich nicht auf die Sklaverei an Land, sondern auf die Sabotage des Sklavenhandels auf dem Meer. Für schnelle und agile Kämpfer besteht stets Bedarf an Bord der Schiffe der Grauen Korsaren wie auch für Zauberkundige mit der Fähigkeit, elementare Kräfte zu befehligen oder magischen Transport zu ermöglichen. Hierauf baut die Prestigeklasse auf und bietet Charakteren die Möglichkeit, eine Spezialisierung zu wählen und zugleich nautischen Künste und Gaben zur Befreiung von Sklaven zu stärken.

Voraussetzungen

Um Stufen in der Prestigeklasse des Grauen Korsaren wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Kriterien erfüllen:

Gesinnung: Jede nichtböse

Talent: Seefestigkeit^{ABR II}

Fertigkeiten: Akrobatik 5 Ränge, Beruf (Seefahrer) 5 Ränge, Heimlichkeit 5 Ränge

Speziell: Ein altgedienter Adlerritter muss den Charakter in die Organisation einladen

Klassenfertigkeiten

Ein Grauer Korsar besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Akrobatik (GE), Beruf (Seefahrer; WE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Fliegen (GE), Heilkunde (WE), Heimlichkeit (GE), Klettern (GE), Mechanismus ausschalten (GE), Motiv erkennen (WE), Schwimmen (ST), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE), Wissen (Arkane; IN), Wissen (Baukunst; IN), Wissen (Geographie; IN), Wissen (Lokales; IN) und Zauberkunde (IN)

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator + 4

Klassenmerkmale

Die Prestigeklasse des Grauen Korsaren verleiht die folgenden Klassenmerkmale:

Lieblingshafen (AF): Graue Korsaren schaffen Allianzen und lebenslange Freundschaften zu befreiten Sklaven und ihren Familien als Ergebnis der guten Arbeit der Organisation. Ein Grauer Korsar kann eine beliebige Küstenansiedlung als Lieblingshafen wählen. In dieser Ortschaft erhält er einen Bonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Wissen (Lokales), sowie auf Initiative- und Willenswürfe. Er muss in dieser Ortschaft für Kost und Logis nicht bezahlen. Mit jeder weiteren ungeraden Stufe als Grauer Korsar kann ein Grauer Korsar einen weiteren Lieblingshafen wählen. Ein Grauer Korsar erhält seine Lieblingshafenboni ferner an Bord jedes Schiffes, dessen Heimathafen einer seiner Lieblingshäfen ist.

GRAUER KORSAR (GAK)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1.	+0	+0	+1	+0	1. Lieblichshafen, Graue Expertise
2.	+1	+1	+1	+1	Graue Gunst, Kletterkunst
3.	+2	+1	+2	+1	2. Lieblichshafen, Sklavenhalterfluch +2
4.	+3	+1	+2	+1	Graue Gunst, <i>Wasser atmen</i> 1/Tag
5.	+3	+2	+3	+2	3. Lieblichshafen, Grimmige Entschlossenheit
6.	+4	+2	+3	+2	Graue Gunst, Sklavenhalterfluch +4
7.	+5	+2	+4	+2	4. Lieblichshafen, <i>Wasser atmen</i> 2/Tag
8.	+6	+3	+4	+3	Graue Gunst
9.	+6	+3	+5	+3	5. Lieblichshafen, <i>Bewegungsfreiheit</i> , Sklavenhalterfluch +6
10.	+7	+3	+3	+5	Befreiende Winde, Graue Gunst, <i>Wasser atmen</i> 3/Tag

Graue Expertise: Die Ausbildung der Grauen Korsaren funktioniert am besten im Zusammenspiel mit den Fähigkeiten und Kräften einer beschränkten Anzahl von Klassen, welche sich besonders für das Leben auf dem Meer zum Befreien von Sklaven und Bekämpfen von Sklavenhändlern eignen. Wenn ein Charakter seine erste Stufe als Grauer Korsar erlangt, muss er eine der folgenden Klassen für dieses Klassenmerkmal auswählen: Barde, Draufgänger, Ermittler, Hexenmeister, Inquisitor, Kampfmagus, Kämpfer, Kleriker, Magier, Mentalist, Mesmerist, Schurke oder Schütze. Sollte der Graue Korsar eine zauberkundige Klasse wählen, gelingt ihm automatisch jeder Konzentrationswurf zum Wirken eines Zaubers, welcher aufgrund Heftiger oder Sehr heftiger Bewegung beim Schwimmen oder an Bord eines Schiffes fällig wird. Sollte er eine andere Klasse wählen, provoziert der Graue Korsar keine Gelegenheitsangriffe, wenn er sich auf einem Schiff oder beim Schwimmen durch ein bedrohtes Feld bewegt, außer er wünscht dies. Sollte er keine Stufen in einer der oben aufgeführten Klassen besitzen, muss er immer noch eine Klasse für dieses Klassenmerkmal wählen, erlangt aber erst dann Vorteile aus Grauer Expertise oder Grauer Gunst (siehe unten), wenn er in der Klasse, die er seiner Grauen Expertise zugeordnet hat, wenigstens 1 Stufe besitzt.

Graue Gunst: Mit jeder geraden Klassenstufe erlangt ein Grauer Korsar ein paar Klassenmerkmale der Klasse, die er seiner Grauen Expertise zugeordnet hat, sofern er in der fraglichen Klasse über wenigstens 1 Stufe verfügt. Sollte er seiner Grauen Expertise Barde, Hexenmeister, Inquisitor, Kampfmagus, Kleriker, Magier, Mentalist oder Mesmerist zugewiesen haben, erhält er Zauber pro Tag, als wäre er in der gewählten Klasse eine Stufe aufgestiegen. Sollte er seiner Grauen Expertise Draufgänger, Kämpfer oder Schütze zugewiesen haben, erhält er ein Bonuskampftalent. Sollte er seiner Grauen Expertise Ermittler zugewiesen haben, erhält er Punktgenauer Schlag +1W6 (wie das Ermittlerklassenmerkmal); dieser zusätzliche Schaden ist mit anderen Quellen von Punktgenauer Schlag kumulativ. Sollte er seiner Grauen Expertise Schurke zugewiesen haben, erhält er Hinterhältiger Angriff +1W6 (wie das Schurkenklassenmerkmal); dieser zusätzliche Schaden ist mit anderen Quellen von Hinterhältiger Angriff kumulativ.

Kletterkunst (AF): Graue Korsaren verbringen viel Zeit in der Takelage ihrer Schiffe, da sie von dort aus die beste Sicht haben. Mit der 2. Stufe erhält ein Grauer Korsar beim Klettern an Seilen oder in der Takelage einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Klettern und benötigt dabei nur eine freie Hand. Ferner erleidet er unter solchen Bedingungen keinen Malus, wenn er schnell klettert, verliert seinen GE-Bonus auf die RK nicht und muss keinen

Fertigkeitwurf für Klettern ablegen, um nicht abzustürzen, wenn er Schaden erleidet.

Sklavenhalterfluch (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Grauer Korsar einen Bonus von +2 auf Waffenangriffs- und -schadenswürfe gegen Ziele, von denen er weiß, dass sie Sklavenjäger, -händler oder -halter sind. Dieser Bonus steigt mit der 6. Stufe auf +4 und mit der 9. Stufe auf +6. Ein Grauer Korsar bestätigt gegen solche Ziele automatisch Kritische Treffer.

Wasser atmen (ZF): Verzweifelte Sklavenhändler werfen zuweilen ihre lebende Fracht über Bord, so dass ein Grauer Korsar helfen muss, dass Sklaven am Leben bleiben, bis man sie aus dem Wasser holen kann. Mit der 4. Stufe kann ein Grauer Korsar ein Mal am Tag als Bewegungsaktion oder Augenblickliche Aktion *Wasser atmen* wirken. Als Bewegungsaktion genutzt kann er nur eine Kreatur innerhalb von 36 m Entfernung mit dem Effekt betreffen. Als Augenblickliche Aktion kann er ebenfalls nur eine Kreatur betreffen, allerdings beträgt die Reichweite nur 18 m und die Wirkungsdauer wird auf 1 Minute pro Stufe reduziert. Ein Grauer Korsar kann mit der 7. Stufe diese Fähigkeit zwei Mal am Tag nutzen und mit der 10. Stufe bis zu drei Mal am Tag.

Grimmige Entschlossenheit (AF): Ein Grauer Korsar hat an Bord eines Sklavenschiffes bereits mehr Leid gesehen als viele jemals im ganzen Leben. Dies er stärkt nur seine Entschlossenheit, weiß er doch, dass es Schicksale gibt, welche schlimmer sind als der Tod. Mit der 5. Stufe wird ein Grauer Korsar gegen Furchteffekte immun und addiert seinen Weisheitsbonus auf Versuche sich zu stabilisieren, wenn seine Trefferpunkte unter 0 reduziert werden.

Bewegungsfreiheit (ZF): Mit der 9. Stufe erlangt ein Grauer Korsar als ständige Zauberähnliche Fähigkeit die Effekte von *Bewegungsfreiheit* mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe seiner Klassenstufe. Als Schnelle Aktion kann er diesen Effekt auf eine von ihm berührte Kreatur übertragen, allerdings währt der Effekt dann nur noch für 1 Minute pro effektive Zauberstufe. In diesem Fall erlangt er die Vorteile dieser Fähigkeit erst nach 24 Stunden zurück.

Befreiende Winde (ZF): Ein Grauer Korsar verbringt genug Zeit damit, den Wind zu zähmen, dass er nahezu eins mit ihm wird. Mit der 10. Stufe erhält ein Grauer Korsar als Zauberähnliche Fähigkeiten mit Zauberstufe 10 *Luftweg* und *Rückruf*; er kann beide Fähigkeiten jeweils ein Mal am Tag nutzen. *Rückruf* muss den Grauen Korsaren aber zu einem Schiff der Grauen Korsaren zurückbringen.

STAHLFALKE (PRESTIGEKLASSE)

Die Stahlfalke agieren als Andorans spirituelle und physische Vorhut und verbreiten die Philosophien der Regierung mit welchen Mitteln auch immer. Diese reichen vom Überzeugen eines Adligen, die Rolle eines Informanten zu übernehmen, über das Brechen der Ketten von Sklaven, bis hin zum Organisieren einer allumfassenden Rebellion in einem feindlichen Land.

Auch wenn Stahlfalke zuweilen als Gesandte und Diplomaten dienen, müssen sie eine Vielfalt an Techniken beherrschen, wenn sie in feindlichen Ländern überleben und ihre Missionen erfüllen wollen. Die Fähigkeit zum Fallenstellen ist für einen Stahlfalke ebenso wichtig wie die Kameradschaft untereinander. Manche Probleme kann man mit Diplomatie lösen oder indem man die Gefühle eines Gegners manipuliert, doch bei anderen bleibt nur der blanke Stahl.

Unter den Adlerrittern stehen die Stahlfalke im Ruf, egoistisch und selbstherrlich zu sein. Während Nichtandoraner die Stahlfalke als die Gesichter und Stimmen des andoranischen Volkes betrachten, resultiert ihre Wahrnehmung als Angeber und Großmäuler meistens aus der freundschaftlichen Rivalität zwischen den einzelnen Zweigen. Manche Stahlfalke sind durchaus Angeber, allerdings kann man sie weitaus besser anhand ihres gemeinsamen Eifers, diplomatischen Könnens, ihrer Treue und ihrer Selbstlosigkeit charakterisieren. Sie wissen um ihren Ruf bei den anderen Teilen der Adlerritter, ertragen dieses Wissen aber mit stoischer Geduld, schließlich ist ihnen klar, dass alle drei Zweige nötig sind, um Andorans Fortbestehen und Erfolg zu sichern – entsprechend sind sie nicht nachtragend.

Trefferwürfel: W10

Voraussetzungen

Um ein Stahlfalke zu werden, muss ein Charakter die folgenden Kriterien erfüllen:

Gesinnung: Eine gute

Talente: Eiserner Wille

Fertigkeiten: Diplomatie: 5 Ränge, Motiv erkennen: 5 Ränge, Wissen (Geschichte): 2 Ränge, Wissen (Lokales): 2 Ränge

Speziell: Ein ranghoher Adlerritter muss den Charakter Einladen, der Organisation beizutreten.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Stahlfalke und ihre jeweiligen Bezugsattribute sind: Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Heimlichkeit (GE), Motiv erkennen (WE), Schwimmen (ST), Sprachkunde (IN), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE), Wissen (Adel; IN), Wissen (Geschichte; IN) und Wissen (Lokales; IN)

Fertigkeitspunkte pro Stufe: IN-Modifikator + 4

Klassenmerkmale

Der Stahlfalke erhält im Verlauf seiner Stufenprogression die folgenden Klassenmerkmale:

Feind der Sklaventreiber (AF): Der Stahlfalke konzentriert sich ab Beginn seiner Ausbildung auf diplomatische und kämpferische Begegnungen mit Sklaventreibern. Ein Stahlfalke erhält einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe auf Bluffen, Motiv erkennen, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen gegen Sklavenhändler, -jäger und -halter. Dazu kommt ein Bonus von +2 auf Angriffswürfe mit Waffen und

Schadenswürfe gegen diese. Mit der 5. Stufe steigt dieser Bonus auf +4 und mit der 9. Stufe auf +6. Er wird wie ein Bonus behandelt, der durch die Fähigkeit Erzfeind verliehen wird. Besitzt der Stahlfalke bereits einen Erzfeindbonus durch eine andere Klasse und sein Ziel ist sowohl Sklaventreiber als auch Erzfeind einer anderen Art, sind die Boni nicht kumulativ. Der Stahlfalke nutzt in diesem Fall den jeweils höheren Bonus.

Herz der Freiheit (AF): Ein Stahlfalke erhält einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorie Bezauberung oder Zwang, sowie gegen alle Versuche, von ihm körperlich oder geistig Besitz zu ergreifen.

Matrose und Überlebenskünstler (AF): Ein Stahlfalke addiert seine Klassenstufe auf alle Fertigkeitwürfe für Beruf (Seefahrer) und Überlebenskunst, um in der Wildnis zu überleben und navigieren zu können.

Glück des Adlers (AF): Mit der 2. Stufe kann der Stahlfalke ein Mal am Tag einen Wurf mit einem W20 wiederholen. Er muss sich zur Nutzung dieser Fähigkeit entscheiden, ehe Erfolg oder Fehlschlag verkündet wird, und er muss das Ergebnis des zweiten Wurfes behalten, selbst wenn es niedriger ausfallen sollte. Mit der 6. Stufe kann er diese Fähigkeit zwei Mal am Tag nutzen und mit der 10. Stufe drei Mal am Tag.

Heroische Ansprache (ÜF): Mit der 3. Stufe hat der Stahlfalke die Möglichkeit, seine Verbündeten mit Erzählungen von Heldentaten und den Idealen Andorans zu inspirieren. Dies funktioniert wie der Bardenauftritt Lied des Mutes mit einer effektiven Bardstufe in Höhe der Klassenstufe des Stahlfalke. Sollte der Stahlfalke Stufen als Barde besitzen, so wird seine Klassenstufe zur Bardstufe hinzuaddiert, um den Effekt dieser Fähigkeit und von Lied des Mutes zu bestimmen. Der Stahlfalke kann diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl von Runden in Höhe der Summe aus seiner Klassenstufe plus seinem Charismamodifikator nutzen.

Natürliche Fallen (AF): Als Teil seiner Guerillataktiken lernt der Stahlfalke, seine natürliche Umgebung zu nutzen, um simple Fallen aufzustellen. Mit der 3. Stufe erhält der Stahlfalke das Bonustalent Jagdfalle erlernen^{ABR} (er muss die Voraussetzung von 5 Rängen in Überlebenskunst nicht erfüllen). Entsprechend den Regeln für dieses Talent erlernt er eine Außergewöhnliche Waldläuferfalle (von der folgenden Liste: Alarmfalle, Brandfalle, Explosionsfalle, Fangeisen, Feuerfalle, Giftfalle, Markierungsfalle und Schwarmfalle). Mit der 6. Stufe erlernt er eine zweite und mit der 9. Stufe eine dritte Falle. Er kann am Tag eine Anzahl solcher Fallen in Höhe seiner Klassenstufe + seinem Weisheitsbonus stellen.

Kameradenbund (AF): Mit der 4. Stufe werden die Liebe eines Stahlfalke zur Freiheit und sein Hass auf die Sklaverei so groß, dass er ähnliche Gefühle in seinen Kameraden hervorruft. Als Bewegungsaktion kann er ein Mal am Tag seinen Verbündeten einen Bonus in Höhe seines 1/2 Bonus aus der Fähigkeit Feind der Sklaventreiber gegen alle passenden Ziele innerhalb der Sicht verleihen. Die Verbündeten dürfen nicht weiter als 9 m entfernt und imstande sein, den Stahlfalke zu sehen und zu hören. Dieser Bonus währt für eine Anzahl an Runden in Höhe des Charismabonus des Stahlfalke (Minimum 1). Dieser Bonus ist nicht mit Erzfeindboni kumulativ, stattdessen greift der höchste Bonus. Mit der 7. Stufe kann der Stahlfalke diese Fähigkeit zwei Mal am Tag aktivieren und benötigt dafür nur eine Schnelle Aktion. Mit der 10. Stufe kann er diese Fähigkeit drei Mal am Tag nutzen und benötigt zum Aktivieren nur noch eine Freie Aktion.

STAHLFALKE (STF)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1.	+1	+0	+0	+1	Feind der Sklaventreiber +2, Herz der Freiheit, Seemann und Überlebenskünstler
2.	+2	+1	+1	+1	Glück des Adlers 1/Tag
3.	+3	+1	+1	+2	Heroische Ansprache, Natürliche Fallen 1
4.	+4	+1	+1	+2	Kameradenbund 1/Tag, Verbesserte Hilfestellung
5.	+5	+2	+2	+3	Feind der Sklaventreiber +4, Subtiler Manipulator, Talmandors Segen
6.	+6	+2	+2	+3	Glück des Adlers 2/Tag, Kettenbrecher, Natürliche Fallen 2
7.	+7	+2	+2	+4	Kameradenbund 2/Tag (Schnelle Aktion)
8.	+8	+3	+3	+4	Talmandors Zorn
9.	+9	+3	+3	+5	Feind der Sklaventreiber +6, Natürliche Fallen 3
10.	+10	+3	+3	+5	Glück des Adlers 3/Tag, Kameradenbund 3/Tag (Freie Aktion)

Verbesserte Hilfestellung (AF): Mit der 4. Stufe kann ein Stahlfalke, wann immer er die Handlung Jemand anderem helfen nutzt, dem Objekt seiner Hilfestellung einen Bonus von +4 auf einen Angriffswurf oder die Rüstungsklasse verleihen anstatt des üblichen Bonus von +2.

Subtiler Manipulator (AF): Mit der 5. Stufe kann ein Stahlfalke eine Volle Aktion nutzen, um ein Ziel zu studieren. Danach kann er einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Motiv erkennen gegen den Willenswurf des Ziels ablegen. Bei Erfolg erhält er einen Situationsbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie gegen diesen Gegner für eine Anzahl an Tagen in Höhe seines Weisheitsmodifikators. Diese Fähigkeit kann nur ein Mal am Tag auf ein beliebiges Ziel angewendet werden. Eine erfolgreiche Anwendung setzt die Wirkungs-dauer zurück.

Talmandors Segen (ÜF): Mit der 5. Stufe wird ein Stahlfalke von Talmandor, dem Avoral und Schutzheiligen von Andoran gesegnet. Er erhält einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, um hohe oder weite Sprünge durchzuführen, einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, sowie zu jeder Zeit den Schutz von *Federfall*. Sollte dieser Effekt gebannt werden, kann er als Bewegungs-aktion reaktiviert werden.

Kettenbrecher (AF): Mit der 6. Stufe ignorieren die Angriffe eines Stahlfalcken gegen Fesseln, Handfesseln oder Ketten bis zu 10 Punkte Härte. Das schließt Kettenwaffen mit ein (wie Flegel, Nunchakus oder Stachelketten), Rüstung und Waffen von Kytonen, durch *Gegenstände beleben* animierte Ketten usw. Der Stahlfalke erhält auch einen Bonus von +10 auf alle Würfel, um aus Fesseln oder Handschellen zu entkommen.

Talmandors Zorn (ÜF): Mit der 7. Stufe kann ein Stahlfalke seinen Zorn gegen die Ungerechtigkeit in der Welt so leiten, dass sein Gesichtsausdruck diese gerechte Wut zeigt. Dies gibt ihm den Effekt einer Aura der Furcht mit einer Reichweite von 9 Metern. Feinde im Wirkungsbereich sind von *Furcht* betroffen (ZS 10, WIL, SG 15 + Charismabonus des Stahlfalcken). Alle anderen Kreaturen im Wirkungsbereich einschließlich des Stahlfalcken werden durch seinen Zorn gestärkt. Sie können augenblicklich einen Rettungswurf gegen einen Effekt der Kategorie Besessenheit, Bezauberung oder Zwang wiederholen, unter dessen Wirkung sie gerade stehen. Der Stahlfalke kann diese Fähigkeit nur anwenden, wenn er bei Bewusstsein ist, selbst wenn er den Zustand Gelähmt besitzt oder unter dem Effekt einer Besessenheit, Bezauberung oder eines Zwangs steht.



ZWIELICHTKLAUE (PRESTIGEKLASSE)

Von allen Mitgliedern der Adlerritter bezahlen die Zwi-lichtklauen oft den höchsten Preis für die Freiheit, welche die Adlerritter mit allen Kräften erreichen wollen. Sie opfern Jahre ihrer Leben, um in jenen Nationen, deren Kulturen ihnen den Magen umdrehen, als Spione zu dienen, und erhalten dafür weder Lohn noch Dank, ja, nicht einmal ihre Existenz wird anerkannt. Wahrscheinlich noch krafraubender sind die moralischen und ethischen Entscheidungen, die eine Zwi-lichtklause während vieler ihrer Missionen zwischen zwei Bösen treffen muss. Oft muss sie dann noch monate- oder jahrelang mit den Konsequenzen ihrer Entscheidungen leben. Gar nichts zu tun, stellt dagegen für eine Zwi-lichtklause das größte Böse überhaupt dar, da in ihren Augen mit den besten Intentionen aktiv zu werden, immer besser ist, als untätig zu bleiben und sich dem Bösen und der Grausamkeit nicht entgegenzustellen. Als



Zwi-lichtklause auserwählt zu werden, ist eine Ehre, welche Marschallin Helena Trellis nur wenigen Auserwählten zu-kommen lässt. Das Oberhaupt der Klauen muss dazu davon überzeugt sein, dass die Betroffenen vertrauenswürdig genug sind, ihre Missionen durchzuführen, und über die erforderliche Charakterstärke verfügen, die besten moralischen Entscheidungen für Andoran zu treffen – und all dies ohne die Anerkennung der Öffentlichkeit. Für eine Zwi-lichtklause ist eine gut ausgeführte Mission daran zu erkennen, dass niemand außerhalb der Klauen überhaupt je von ihr erfahren hat.

Ein Kandidat für die Zwi-lichtklauen trifft seinen kommandierenden Offizier nur selten persönlich – erst nach seiner Aufnahme in die Gruppe erfährt er überhaupt nach und nach Einzelheiten über andere Klauen – und selbst dann nur das Nötigste. Zwi-lichtklauen werden sorgfältig in der Kunst der Intrige und Spionage unterwiesen, mühen sich aber auch, ihr Kampfkönnen nicht zu vernachlässigen, so dass sie im rechten Moment schnell und brutal zuschlagen können.

Wenn eine Zwi-lichtklause zu einer Mission aufbricht, könnte sie Freunden und Verwandten für ihre Abwesenheit einen vorgetäuschten Grund liefern, öfters aber verschwinden sie für Monate oder sogar Jahre am Stück. Arbeitet eine Zwi-lichtklause mit gleichgesonnenen Verbündeten zusammen (z.B. einer Abenteurergruppe), könnte sie ihnen ihre Gruppenzugehörigkeit enthüllen, muss dann allerdings auf die Folgen vorbereitet sein, sollte die Verbündeten wider Erwarten ihr Geheimnis nicht bewahren.

Trefferwürfel: W8

Voraussetzungen

Um Stufen in der Prestigeklasse der Zwi-lichtklause wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Gesinnung: Jede nichtböse

Talente: Improvisierter Nahkampf, Zwi-lichttätowierung†

Fertigkeiten: Bluffen 5 Ränge, Heimlichkeit 5 Ränge, Sprachenkunde 2 Ränge, Verkleiden 5 Ränge, Wissen (Lokales) 2 Ränge

Speziell: Ein langgedienter Adlerritter muss den Charakter einladen, der Organisation beizutreten.

Klassenfertigkeiten

Eine Zwi-lichtklause besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Akrobatik (GE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Fingerfertigkeit (GE), Heimlichkeit (GE), Mechanismus ausschalten (GE), Motiv erkennen (WE), Sprachenkunde (IN), Überlebenskunst (WE), Verkleiden (CH), Wahrnehmung (WE), Wissen (Adel; IN), Wissen (Geographie; IN), Wissen (Lokales; IN) und Wissen (Religion; IN)

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator + 6

Klassenmerkmale

Die Prestigeklasse der Zwi-lichtklause verfügt über die folgenden Klassenmerkmale:

Nachahmer (AF): Eine Zwi-lichtklause muss oft in die Rolle eines bestimmten Berufes schlüpfen, um sich unauffällig und ohne Verdacht zu erwecken einem Ziel nähern zu können, Entsprechend muss sie Teil des Alltages des Zieles werden, bis der Zeitpunkt zum Zuschlagen kommt. Solange eine

ZWIELICHTKLAUE (ZLK)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1.	+0	+0	+1	+0	Hinterhältiger Angriff +1W6, Nachahmer
2.	+1	+1	+1	+1	Improvisationskünstler, Verbesserte Tätowierung 1
3.	+2	+1	+2	+1	Auge für Einzelheiten
4.	+3	+1	+2	+1	Hinterhältiger Angriff +2W6, Verbesserte Tätowierung 2
5.	+3	+2	+3	+2	Improvisationskünstler (Verbesserter Kritischer Treffer), Notfallausrüstung (schwach)
6.	+4	+2	+3	+2	Unscheinbar, Verbesserte Tätowierung 3
7.	+5	+2	+4	+2	Hinterhältiger Angriff +3W6
8.	+6	+3	+4	+3	Notfallausrüstung (mächtig), Verbesserte Tätowierung 4
9.	+6	+3	+5	+3	Improvisationskünstler (Kritischer Treffer [Wankend])
10.	+7	+3	+5	+3	Hinterhältiger Angriff +4W6, Verbesserte Tätowierung 5

Zwielichtklaue sich nicht weiter als 18 m von einem anderen Charakter mit Fertigkeitenrängen in Beruf (Anwalt, Architekt, Baumeister, Bibliothekar, Buchhalter, Fahrzeuglenker, Händler, Kurtisane oder Schreiber) entfernt, kann er für die Ausübung der jeweiligen Tätigkeit passende Hinweise aufschneiden und anstelle der fraglichen Berufsfertigkeit Motiv erkennen nutzen.

Hinterhältiger Angriff: Dies funktioniert wie die gleichnamige Schurkenfähigkeit. Mit der 1. Stufe verursacht die Zwielichtklaue 1W6 Punkte Zusatzschaden und dann mit jeweils weiteren 3 Stufen weitere 1W6 Punkte. Dieser Schaden ist mit Hinterhältigem Schaden aus anderen Quellen kumulativ.

Verbesserte Tätowierung (ZF): Im Rahmen der Stufenprogression einer Zwielichtklaue erlangt ihr Talent Zwielichttätowierung Verbesserungen, die ihr Zugriff auf verschiedene Zauberähnliche Fähigkeiten gestatten. Mit jeder geraden Klassenstufe erhält die Zwielichtklaue einen der für diese Stufe aufgeführten Zauber als Zauberähnliche Fähigkeit: 2. – *Gesinnung verbergen* oder *Selbstverkleidung*; 4. – *Gestalt verändern* oder *Unsichtbarkeit*; 6. – *Redegewandtheit* oder *Verborgene Seite*; 8. – *Erinnerung verändern* oder *Zone der Stille*; 10. – *Ablenkung* oder *Äußerlichkeiten*. Die effektive Zauberstufe der Zwielichtklaue entspricht ihrer Charakterstufe. Jede dieser Zauberähnlichen Fähigkeiten kann sie ein Mal am Tag einsetzen. Der SG des Rettungswurfes gegen diese Zauberähnlichen Fähigkeiten ist $10 + \frac{1}{2}$ Zwielichtklauenstufe + Charismamodifikator.

Improvisationskünstler (AF): Eine Zwielichtklaue kann oft nicht riskieren, traditionelle Waffen mit sich zu führen, da diese im Widerspruch zu ihren Tarnidentitäten stehen könnten. Stattdessen meistert sie die Kunst, Alltagsgegenstände als Improvisierte Waffen zu nutzen. Mit der 2. Stufe steigt der Schaden, den sie mit Improvisierten Waffen verursacht, um einen Schritt (z.B. von 1W4 zu 1W6). Mit der 5. Stufe besitzen von ihr genutzte Improvisierte Waffen einen Kritischen Bedrohungsbereich von 19-20, zudem erhält sie das Bonustalent Kritischer Treffer-Fokus. Mit der 9. Stufe erhält sie das Bonustalent Kritischer Treffer (Wankend).

Auge für Einzelheiten (AF): Zur umfassenden Ausbildung einer Zwielichtklaue gehört das ausführliche Studium der am häufigsten verbreiteten bürokratischen Dokumente der wichtigsten Nationen Golarions. Dies ermöglicht ihr, Dokumente akkurat zu fälschen. Mit der 3. Stufe erhält sie einen Bonus von +8 auf Fertigkeitwürfe für Sprachenkunde zum Fälschen eines Regierungsdokuments, als hätte sie ein ähnliches Dokument bereits gesehen.

Notfallausrüstung (AF): Eine Zwielichtklaue bereitet sich auf viele Probleme vor und hält Notfallpläne bereit. Sie kann auf ihr Untergrundnetzwerk zurückgreifen, um Versorgungsgüter zu erhalten, sofern sie im Vorfeld in ihren Notfallfundus einzahlt. Mit der 5. Stufe kann die Zwielichtklaue eine Stunde aufwenden, um in einer Ortschaft der Kategorie Kleine Stadt oder größer Geld unter die Leute zu bringen und so im Feld Zugriff auf Notfallausrüstungsgegenstände erhalten. Die Zwielichtklaue kann maximal 100 GM pro Klassenstufe in ihren Notfallfundus investieren.

Die Notfallausrüstung funktioniert als Ausrüstungsversteck, auf welches jede Zwielichtklaue auf einer Mission zurückgreifen kann. Im Rahmen des Aufstockens ihres Notfallfundus arrangiert die Zwielichtklaue die Einrichtung von Verstecken an Orten, von denen sie glaubt, sie in der Zukunft möglicherweise zu besuchen. Die Zwielichtklaue kann ein Mal am Tag in der Wildnis 1W8 Stunden aufwenden, um das nächste Versteck an Notfallausrüstung aufzusuchen und dort Gegenstände aus dem *Grundregelwerk* zu erwerben, wobei der Preis aus dem Notfallfundus abgezogen wird. Der SL kann weitere Ausrüstung aus anderen Quellen erlauben. Der SL kann auch festlegen, dass es an besonders abgelegenen Orten keine Verstecke mit Notfallausrüstung gibt, sollte die Zwielichtklaue aber bei der Planung der Expedition an einen solchen Ort darüber informieren. Die Position der Verstecke verändert sich häufig, daher muss die Zwielichtklaue jedes Mal 1W8 Stunden aufzuwenden, um an Notfallausrüstung zu gelangen. Mit der 8. Stufe muss eine Zwielichtklaue nur noch 10 Minuten aufwenden, um in ihren Notfallfundus zu investieren, und benötigt nur noch 30 Minuten, um ein Ausrüstungsversteck in der Wildnis zu lokalisieren. Ferner steigt die Maximalgröße des Notfallfundus auf 2.500 GM und bleibt dann bei diesem Wert.

Unscheinbar (ÜF): Eine Zwielichtklaue lernt rasch, auf subtile Weise die Aufmerksamkeit von sich abzulenken. Mit der 6. Stufe kann eine Zwielichtklaue als Schnelle Aktion einen konkurrierenden Fertigkeitwurf für Bluffen gegen den Wurf jeder Kreatur innerhalb von 9 m für Wahrnehmung ablegen. Gelingt ihr der Wurf gegen jedes Ziel, kann die Zwielichtklaue augenblicklich einen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit ablegen, als besäße sie Tarnung; sie erhält einen Bonus in Höhe ihrer Klassenstufe auf diesen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit. Sie kann diese Fähigkeit bis zu drei Mal am Tag nutzen.

SPROSS DES TALMANDOR (PALADIN-ARCHETYP)

Alle Stahlfalken sind Streiter für die Rechte der Unterdrückten, doch jene, welche die Sache der Freiheit so friedlich wie möglich verbreiten wollen, werden oft zu Sprossen des Talmador und ehren den mächtigen Avoral-Agathionen, der als Schutzherr der Stahlfalken fungiert. Talmador greift nur zögerlich direkt im Interesse der Adlerritter ein und will im Grunde gar nicht von ihnen angebetet werden. Er zieht es vor, die Stimme der Vernunft zu sein und weisen Rat zu geben, wenn diese Dinge am meisten benötigt werden. Ein Spross müht sich, diesen selbstlosen Altruismus zu verkörpern, indem er den Unterdrückten seine Hilfe anbietet und den friedlichen Transfer der Macht aus den Händen weniger in die Hände des Volkes fördert. Sprosse des Talmador sehen in der Brutalität der Revolution im Andoran benachbarten Galt eine Lektion zur Vorsicht und eine unglückliche Befleckung der bisher kurzen Geschichte der Herrschaft des Volkes. Ebenso lehnen sie die nirmathische Version der Freiheit als viel zu individualistisch ab und arbeiten lieber daran, starke Gemeinschaften daheim und im Ausland aufzubauen.

Wenn möglich streben sie friedliche Lösungen der Probleme an, denen die vielen Unterdrückten in der Region der Inneren See gegenüberstehen, und ermutigen sie, selbst daran zu arbeiten, ein besseres Leben zu erlangen.

Glaube (AF): Ein Spross muss eine rechtschaffen gute Gottheit verehren und erhält Fliegen statt Reiten als Klassenfertigkeit.

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Paladins.

Gleichheit (ÜF): Mit der 2. Stufe kann ein Spross des Talmador ein Mal am Tag als Schnelle Aktion den Bonus auf Rettungswürfe (Minimum +1) halbieren, den ihm Göttliche Würde verleiht. Er verleiht sodann sich selbst und allen Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung diesen halbierten Bonus für eine Anzahl von Runden gleich seinem Charismamodifikator (Minimum 1 Runde). Im Anschluss wird seine Fähigkeit Göttliche Würde für 1 Stunde unterdrückt.

Dies modifiziert Göttliche Würde.

Adlerbund (ZF): Mit der 5. Stufe geht ein Spross des Talmador einen Bund mit einem Adler ein (verwende die Spielwerte für einen Vogel-Tiergefährten). Dieser Adler ist ein treuer Gefährte, welcher den Spross auf seinen Abenteuern begleitet. Wenn der Spross Böses niederstrecken aktiviert, kann er eine weitere Anwendung dieser Fähigkeit aufwenden,

um auch seinem Adler die entsprechenden Boni zu verleihen. Diese Fähigkeit funktioniert wie die Druidenfähigkeit Tiergefährte mit einer effektiven Druidenstufe in Höhe der Paladinstufe des Sprosses.

Dies ersetzt Göttlicher Bund.

Konsens (AF): Mit der 8. Stufe kann ein Spross des Talmador zwei Mal am Tag als Schnelle Aktion seine Verbündeten abstimmen lassen; er kann maximal eine Anzahl an Verbündeten in Höhe seines Charismamodifikators +3 abstimmen lassen, welche maximal 9 m von ihm entfernt sein dürfen. Entsprechend der Initiative kann jeder Verbündete für Freiheit, Gerechtigkeit oder Verantwortung stimmen. Abhängig vom Ausgang der Abstimmung erhalten die Abstimmenden einen Heiligen Bonus von +2 auf Angriffswürfe (sofern Gerechtigkeit gewinnt), auf Rettungswürfe (sofern Freiheit gewinnt) oder auf Rüstungsklasse (sollte Verantwortung gewinnen). Der Spross des Talmador stimmt als letzter ab und besitzt im Falle eines Gleichstandes die entscheidende Stimme.

Dies ersetzt Aura der Entschlossenheit.

Talmadors Gabe (ZF): Mit der 11. Stufe kann ein Spross des Talmador einen Avoral^{MHB II} herbeizaubern (wie *Monster herbeizaubern VII* mit einer Zauberstufe in Höhe der Charakterstufe des Sprosses).

Dies ersetzt Aura der Gerechtigkeit.

Talmador

Der celestische Patron Andorans ist ein mächtiger und einzigartiger Avoral-Agathion, der zu den bedeutendsten seiner Art gehört. Doch auch wenn Talmador fast so mächtig ist wie ein kleinerer Halbgott, sucht er nicht nach sterblicher Anbetung. Er ist durchaus daran interessiert, die Sterblichen zu beeinflussen und ihnen auf dem Weg zur Erleuchtung zu helfen, lässt sie aber lieber ihre eigenen Entscheidungen treffen. Wenn sie aber eine Gottheit verehren müssen, dann besser einen wahren Gott wie einen Himmlischen Herrscher (z.B. Ylimancha) oder eine echte Gottheit wie Iomedae, Sarenrae oder Schelyn. Er verleiht keine Domänen und hat auch keine bevorzugte Waffe und wer ihn verehrt, erlangt keine besondere Gunst dadurch. Talmadors Sprosse verstehen dies und bemühen sich nach Kräften, es dem Volk mitzuteilen. Zugleich versuchen sie auch, Talmadors Lehren zu emulieren, da sie sich weniger als Gläubige des Externaren als seine Boten betrachten.



GIFTKLAUE (SCHURKEN-ARCHETYP)

Zwielichtklauen können unterschiedlichen Aufgaben nachgehen, egal ob sie relativ passiv Informationen sammeln oder Rebellionen anheizen, um Tyrannen zu stürzen. Eine Giftklaue wird allerdings zu einem sehr spezifischen Zweck ausgebildet und eingesetzt: Gegner mit ungewöhnlichen und machtvollen Giften zu besiegen. Nachdem eine Giftklaue einen Beruf als Tarnung für ihre Aktivitäten übernommen hat, wendet sie Mittel und Zeit auf, um leichterhältliche Materialien in gefährliche Giftstoffe zu verwandeln, die zur Verteidigung Andorans Verwendung finden. Eine Giftklaue kann seltene, komplexe, mit Verzögerung wirkende Gifte nutzen, um einen Tod natürlich wirken zu lassen. Zuweilen nutzt sie auch bestimmte Gifte, um eine andere Organisation als verantwortlich erscheinen zu lassen und so interne Konflikte aufzuwirbeln, welche andere Zwielichtklauen zu ihren Vorteilen nutzen können.

Die Nutzung von Giften zur Verteidigung einer guten Nation ist kontrovers und andere Zweige der Adlerritter verneinen und verurteilen durch die Bank weg die Existenz von Giftklauen innerhalb ihrer Organisation. Viele einflussreiche Anführer innerhalb der Adlerritter, insbesondere der Stahlfalken, wollen die Praktiken der Giftklauen gern verbieten, jedoch haben diese sich als Reaktion nur weiter in die Anonymität zurückgezogen. Die Zwielichtklauen dagegen stellen sich schützend vor sie und belügen zuweilen andere Adlerritter sogar hinsichtlich der Missionen einer Giftklaue. Manchmal könnte eine Giftklaue sich aber auch entscheiden, ihre Freiheit der Sache zu opfern, indem sie öffentlich die Verantwortung für eine Mission übernimmt, welche unglückliche öffentliche Auswirkungen entfaltet. In diesem Fall wird die Giftklaue aber von ihren Mitstreitern nicht im Stich gelassen, sondern erfährt eine gerechte und öffentliche Verhandlung, welche nicht nur die Massen besänftigen, sondern auch bestimmen soll, wo moralische Grenzen überschritten wurden. Sollte eine Giftklaue schuldig gesprochen werden, wird sie oft zu Zwangsarbeit oder Gefängnis (und führt dann weiterhin Missionen in Gefängnissen oder anderen Befestigungen der Adlerritter im Rahmen ihres Könnens aus) oder Verbannung (und dient dann Andoran in verdeckten Missionen in anderen Nationen) verurteilt. Eine Giftklaue, die ihre Freiheit auf diese Weise opfert und dann erneut gefasst wird, weiß, dass die Adlerritter es sich nicht leisten können, ihr noch einmal Unterstützung in diesem Ausmaß zukommen zu lassen, und möglicherweise alles Wissen um ihre Handlungen abstreiten.



Für eine Giftklaue ist all dies nur eine tiefergreifende, umfassendere Form des Dienstes am Wohle ihrer Nation. Indem sie sich quasi die Sünden der restlichen Zwielichtklauen (und zuweilen auch anderer Zweige der Adlerritter) aufladen, können derart selbstlose Charaktere sicherstellen, dass die Organisation Skandale und öffentliche Entrüstung übersteht und mit ihrer guten Arbeit weitermachen kann. In solchen Fällen vergessen ihre Brüder und Schwestern niemals ihr Opfer, auch wenn ihre Taten in der Öffentlichkeit vielleicht keine Anerkennung finden.

Kräftiger Atem (AF): Eine Giftklaue ist im Umgang mit Blasrohren statt mit Handarmbrüsten geübt. Sie kann ein Blasrohr ohne Mali im Zustand Liegend verwenden.

Dies modifiziert die Waffen, mit denen umzugehen ein Schurke geübt ist.

Giftkundiger (AF): Eine Giftklaue ist in der Verwendung von Gift ausgebildet und kann sich nicht versehentlich vergiften, wenn er Gift auf eine Schusswaffe aufrägt. Er kann als Bewegungsaktion Gift auf eine Schusswaffe aufragen. Dies zählt als die Fähigkeit Gift einsetzen hinsichtlich des Erfüllens von Voraussetzungen für Talente, Prestigeklassen und andere Optionen.

Dies ersetzt Fallen finden.

Toxinresistenz (AF): Der ständige Kontakt einer Giftklaue mit verschiedenen Giften verleiht ihm zunehmende Resistenz. Mit der 3. Stufe erhält eine Giftklaue einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Gifte und Krankheiten und einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Heilkunde zum Behandeln von Giften und Krankheiten. Sie erlangt ferner einen Bonus von +1 auf Würfe auf die Zauberstufe (beim Aktivieren magischer Gegenstände eingeschlossen), um Vergiftungen und Krankheiten zu behandeln und zu heilen (z.B. bei *Gift neutralisieren* oder *Krankheit kurieren*). Schlussendlich erhält sie einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um Fallen zu identifizieren, die Gifte oder Krankheiten verwenden. Diese Boni steigen alle weiteren 3 Stufen um 1 (+6 mit der 18. Stufe).

Dies ersetzt Fallengespir.

Katalysator (ÜF): Mit der 4. Stufe kann eine Giftklaue geheime alchemistische Techniken einsetzen, um ein Gift zu verstärken, während sie es auf eine Waffe aufrägt; dies erhöht den SG des Rettungswurfes gegen das Gift um 1 (mit der 12. Stufe steigt der SG um weitere 1). Dieser Anstieg des SG währt für 1 Minute, sofern das Gift nicht vorher verbraucht wird. Eine Giftklaue kann diese Fähigkeit ein Mal pro Stunde einsetzen.

Dies ersetzt Reflexbewegung.

Anwendung teilen (ÜF): Mit der 8. Stufe kann eine Giftklaue im Rahmen der Fähigkeit Katalysator zwei Fernkampfaffen oder Einheiten Munition mit derselben Anwendung vergiften.

Dies ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

DIE ADLERRITTER IM SPIEL

Die Adlerritter sind eine weitreichende Machtgruppe mit Untergruppen, die sich auf verschiedenen Gebieten spezialisieren, aber dennoch alle zum Wohle Andorans zusammenarbeiten.

Kontaktaufnahme: Ehe die Adlerritter jemanden als Verbündeten akzeptieren und man bei ihnen Ansehen erlangen kann, muss dieser erst seine Loyalität zu Andoran und seinen Patriotismus unter Beweis stellen. Der Kandidat muss abhängig von der Fraktion, die er als Verbündete gewinnen will, eine der folgenden Aufgaben erfüllen:

Goldene Legion: Beschütze im Rahmen einer Begegnung eine Anzahl andoranischer Bürger in Höhe deiner Klassenstufe in aller Öffentlichkeit gegen feindliche Invasoren oder ein wütendes Monster und verkünde am Ende deine Treue zu den Adlerrittern.

Graue Korsaren: Bringe eine Anzahl befreiter Sklaven in Höhe deiner Klassenstufe zu einem Schiff oder Unterschlupf der Grauen Korsaren.

Stahlfalken: Gewähre einem oder mehreren Stahlfalken für eine Anzahl von Tagen in Höhe deiner Stufe in feindseligem Territorium Zuflucht.

Zwielichtklauen: Eskortiere einen Angehörigen der Zwielichtklauen, dessen Mission kompromittiert wurde, aus feindlichen Landen – vielleicht im Rahmen eines Gefängnisausbruchs oder anderen Fluchtszenarios.

TALENTE

Die Adlerritter nutzen die folgenden Talente. Beachte, dass die meisten erfordern, dass der Charakter im Bündnis zu einer der Fraktionen der Adlerritter steht.

ENTEREXPERTE

In der Takelage eines Schiffes bist du ebenso zuhause wie auf dem Festland.

Voraussetzungen: Bündnis mit den Graue Korsaren

Vorteil: Akrobatik und Klettern sind fortan für dich Klassenfertigkeiten. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik und Klettern, um an einem Seil oder in der Takelage eines Schiffes zu klettern oder zu schwingen. Wenn du in der Takelage eines Schiffes oder an einem Seil kletterst oder schwingst, provoziert du dadurch keine Gelegenheitsangriffe.

ENTSCHLOSSENHEIT DES ADLERS

Du stellst dich entschlossen gegen Sklaverei und Unterdrückung und schon der Gedanke an geistige Kontrolle wertet dich an.

Voraussetzungen: Eiserner Wille

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte. Gelingt dir ein solcher Rettungswurf, erhältst du einen Moralbonus von +2 auf alle Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe gegen die Quelle dieses Effektes für eine Anzahl von Runden in Höhe des Zaubergrades (oder in Höhe von einem Drittel des Trefferwürfels der Kreatur, die den Effekt erzeugt hat, sollte es nicht um einen Zauber handeln).

INSPIRATION DES LEGIONÄRS

Du inspirierst deine Kameraden, sich gegen unmögliche Widernisse zu stellen.

Voraussetzungen: Bündnis mit der Golden Legion

Vorteil: Als Standard-Aktion kannst du eine Kreatur innerhalb deiner Sichtlinie wählen. Alle Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung, die dich sehen und hören können, erhalten einen Moralbonus von +1 auf ihre Rüstungsklasse gegen die gewählte Kreatur für eine Anzahl von Runden in Höhe deines Charismabonus (Minimum 1 Runde). Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag nutzen plus ein weiteres Mal am Tag pro drei 3 Charakterstufen.

RUF DES FALKEN

Du inspirierst andere dazu, die Fesseln der Unterdrückung abzuwerfen.

Voraussetzungen: CH 13, Bündnis mit den Stahlfalken.

Vorteil: Du inspirierst deine Verbündeten dazu, für die Freiheit zu eifern. Als Standard-Aktion kannst du allen innerhalb von 18 m Entfernung zu dir, die dich sehen und hören können, die Fähigkeit verleihen, bei einem Fertigkeitwurf für Entfesselungskunst, einem Willenswurf gegen Zwangseffekte oder einem Stärkewurf zum Zerschneiden von Ketten, Handschellen oder ähnlichem zwei Mal zu würfeln. Die Betroffenen müssen von dieser Option vor Beginn des nächsten Zuges Gebrauch machen. Du kannst diese Fähigkeit ein Mal am Tag nutzen plus ein weiteres Mal am Tag pro drei 3 Charakterstufen.

ZWIELICHTTÄTOWIERUNG

Du besitzt eine besondere Tätowierung, welche dich als Zwielichtklaue identifiziert, wenn du ein bestimmtes Befehlswort aussprichst.

Voraussetzungen: WE 13, Bündnis mit den Zwielichtklauen

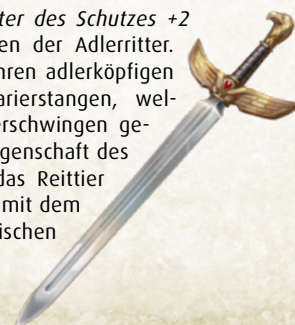
Vorteil: Du erlangst eine unsichtbare magische Tätowierung, welche dich als Angehörigen der Zwielichtklauen ausweist. Wenn du das passende Befehlswort sprichst, wird die Tätowierung für 1 Runde sichtbar und verblasst dann wieder. Die Tätowierung hat keine magische Aura, wenn sie nicht sichtbar ist. Sie ist keine Illusion und kann nicht mit magischen Mitteln beobachtet werden. Das Befehlswort lässt die Tätowierung sich manifestieren und beendet nicht die sie verhüllende Magie. Du erlangst ferner einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Verkleiden, auf Würfe für Fingerfertigkeit, um kleine Gegenstände am Leib zu verstecken, und auf Willenswürfe gegen Versuche, dich auszuspähen oder deine Gedanken zu lesen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die folgenden Gegenstände werden mit den Adlerrittern in Verbindung gebracht:

KRALLENSCHLAGSCHWERT		PREIS
		33.835 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	ZS 8
		GEWICHT 3 Pfd.
AURA Durchschnittliche Bannmagie		

Diese *Mithralbastardschwerter des Schutzes* +2 sind die bevorzugten Klingen der Adlerritter. Man erkennt sie leicht an ihren adlerköpfigen Knäufen und goldenen Parierstangen, welche wie ausgebreitete Adlerschwingen geformt sind. Die besondere Eigenschaft des Schwertes schützt auch das Reittier des Trägers. Wenn der Träger mit dem Bastardschwert einen Kritischen



Treffer bestätigt, kann er als Freie Aktion ein Mal am Tag *Dimensionsanker* auf das Ziel wirken.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 18.435 GM
------------------------------------	-------------------------

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Dimensionsanker*, *Schild* oder *Schild des Glaubens*

PARADEUNIFORM DES ADLERITTERS		PREIS 18.175 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Rüstung	ZS 6	GEWICHT 20 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verzauberungsmagie		



Diese hochwertige *Paraderüstung*^{ARK} +2 entspricht der Paraderüstung eines andoranschen Adleritters. Sollte der Träger in einen Ringkampf verwickelt oder anderweitig in seiner Bewegung behindert werden, kann er als Augenblickliche Aktion einen Fertigkeitwurf für Entfesselungskunst mit einem Kompetenzbonus von +2 ablegen, um freizukommen. Als Standard-Aktion kann der Träger ein Mal am Tag schimmernde Platten aus goldenem Licht herbeirufen,

welche die Rüstung verstärken. Dieser Effekt erhöht für 10 Minuten den Verbesserungsbonus auf die RK der Rüstung von +2 auf +5.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 9.175 GM
------------------------------------	------------------------

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Befreierder Befehl*^{ABR II}, *Magierüstung*

SCHULTERSTÜCKE DES GOLDENEN ADLERS		PREIS 4.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Schultern	ZS 5	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Schwache Bannmagie		



Diese dekorativen goldenen Tressen gestatten dem Träger jeweils ein Mal am Tag *Heiligtum* und *Segen* zu wirken. Sie verleihen zudem einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und eine andere Fertigkeit in Abhängigkeit davon, auf welchen Zweig der Adleritter die Schulterstücke eingestimmt sind (Goldene Legion: Reiten, Graue Korsaren: Schwimmen, Stahlfalken: Wahrnehmung oder Zwielichtklauen: Heimlichkeit).

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.250 GM
------------------------------------	------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Göttliche Führung*, *Heiligtum*, *Segen*

ZAUBER

Verbündete und Angehörige der Adleritter nutzen oft diese Zauber:

ADLERSCHAR HERBEIZAUBERN

Schule Beschwörungsmagie (Herbeizauberung); **Grad** BLU 4, DRU 6, HEX 6, HXM/MAG 6, PKM 6, SHA 6, WDL 4

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, F (eine goldene Feder im Wert von 100 GM)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Effekt 1W4+1 herbeigezauberte Kreaturen

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du rufst 1W4+1 Riesenadler herbei. Die herbeigezauberten Vögel kämpfen, dienen aber auch als Reittiere.

BEZAUBERUNG ENTDECKEN

Schule Erkenntnismagie; **Grad** BAR 1, HEX 1, HXM/MAG 1, INQ 1, KLE 1, MED 1, MEN 1, MES 1, OKK 1, PAL 1, SHA 1, SPI 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite 18 m

Area Kegelförmige Ausstrahlung

Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Magie entdecken*, du entdeckst aber nur Effekte der Kategorie Besessenheit, Bezauberung oder Zwang. Du bestimmst augenblicklich Stärke und Position aller fraglichen Auren auf Kreaturen im Wirkungsbereich. Du kannst versuchen, die Eigenschaften jeder Aura mittels Zauberkunde zu identifizieren. Du kannst ferner erkennen, wenn Kreaturen im Wirkungsbereich solche Effekte auf andere wirken; lege hierzu als Standard-Aktion einen Fertigkeitwurf für Motiv erkennen gegen SG 20 + Zaubergrad ab. Bei Erfolg kannst du einen Fertigkeitwurf für Zauberkunde ablegen, um die verwendete Magie zu identifizieren (das Ziel muss sich hierzu nicht im Wirkungsbereich befinden).

BEZAUBERUNG UND ZWANG UNTERDRÜCKEN

Schule Bannmagie; **Grad** BAR 2, HXM/MAG 2, KLE 2, MEN 2, MES 2, PAL 2, SHA 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel Eine Kreatur plus eine weitere Kreatur pro 4 Stufen; keine Kreatur darf weiter als 9 m von den anderen entfernt sein.

Wirkungsdauer 10 Minuten oder Konzentration (bis zu 1 Runde/Stufe); siehe Text

Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du stärkst die Willenskraft und das Selbstbewusstsein des Zieles. Beim Wirken dieses Zaubers musst du wählen, ob du einen Bonus auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorien Bezauberung und Zwang verleihen oder solche Effekte unterdrücken willst.

Verleihst du einen Bonus auf Rettungswürfe, erhalten alle betroffenen Kreaturen einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorien Bezauberung und Zwang für 10 Minuten.

Solltest du stattdessen Bezauberungen und Zwänge unterdrücken, hat der Zauber nur eine Wirkungsdauer in Höhe deiner Konzentration (maximal 1 Runde pro Stufe). Solange du dich konzentrierst, unterdrückt der Zauber alle bestehenden Bezauberungs- und Zwangseffekte auf den Zielen unabhängig davon, ob es stärkende oder schädigende Effekte sind. Neue Bezauberungs- oder Zwangseffekte, welche erfolgreich auf eine derart geschützte Kreatur gewirkt werden, werden automatisch unterdrückt, solange du dich konzentrierst. Solltest du aufhören, dich zu konzentrieren, endet der Zaubereffekt augenblicklich und noch bestehende Bezauberungs- oder Zwangseffekte leben für die Restdauer ihrer Wirkungszeit wieder auf.



DIE ALDORI-SCHWERTJUNKER

ALDORI-SCHWERTJUNKER

Meister der Duellkunst

Einflussbereich National (Brevoy)

Gesinnung N

Hauptquartier Restow (Brevoy)

Werte Duelle und ehrenvoller Kampf, Erhalt und Wahrung der Traditionen, Geheimnisse der Aldori-Schwertjunker, Ständiges Üben der Kampfkünste und Verteidigung der Traditionen der Schwertmeister

Ziele Beweise, dass die Aldori-Duellkunst allen anderen Arten des Schwertkampfes überlegen ist. Wahre die Unabhängigkeit von den brevischen Herrschern. Schütze und verteidige die Interessen Restows und der umliegenden Besitzungen.

Verbündete Südliches Brevoy, mehrere zerstrittene Nationen der nordöstlichen Flusskönigreiche

Feinde Räuber und Banditen, das nördliche Brevoy, Schwertkämpfer, welche die Geheimnisse der Aldori-Schule an jeden weitergeben, ohne sich um die Traditionen der Technik zu kümmern.

Rivalen Keine

Die Aldori-Schwertjunker sind die Meister einer jahrhundertalten Duellkunst, bei welcher eine exotische Klinge genutzt wird. Dieser Kampfstil entstand im Süden der heutigen Nation Brevoy und hat sein Zentrum in der Freien Stadt Restow. Für einen Schwertjunker ist es ebenso wichtig, die eigene Ehre zu wahren, wie seine Familie zu ernähren, und kaum jemand verkörpert dies derart wie der Gründer der Organisation, Baron Sirian der Erste.

Dieser einstige Herrscher des südlichen Brevoy muss im Jahr 3035 AK aus seinem eigenem Reich fliehen, nachdem er schmachvoll einem Räuberbaron im Duell unterlag. 3044 AK kehrte er aber als Sirian Aldori aus seinem selbstaufgelegten Exil zurück und forderte seinen Gegner zu einem Rückkampf. Dabei stellte er unglaubliches neues Können als Duellant und Schwertkämpfer zur Schau, siegt mit schockierender Geschwindigkeit und Leichtigkeit und gewann so seinen Thron zurück. Sirian sprach sodann eine offene Herausforderung aus: Sollte jemand ihn im Duell besiegen können, so würde er ihn mit 100.000 Goldmünzen entlohnen. Tausende kamen, die Herausforderung anzunehmen, doch Sirian besiegte sie alle und sicherte sich so den Ruf, einer der größten Schwertkämpfer der Region der Inneren See zu sein.

Zunächst weigerte sich Baron Sirian, seine Techniken zu lehren, doch als er älter wurde, erkannte er, welche ein Verbrechen es wäre, würde er sein Wissen und Können mit ins

Grab nehmen. Er unterwies andere, verlangte aber von ihnen, den Familiennamen Aldori anzunehmen, sich dem „Schwertpakt“ anzuschließen und einen Eid abzulegen, den Uneingeweihten nichts über den Pakt zu enthüllen. Als Sirian Aldori starb, führten seine Schüler seine Traditionen fort und so wurden die Aldori-Schwertjunker geboren.

Im Laufe der Jahrhunderte erlagen aber manche Mitglieder den Bestechungsgeldern, Drohungen und sonstigen Versuchungen und enthüllten die Geheimnisse der Aldori, so dass sich ihre Künste mittlerweile über die ganze Region der Inneren See verbreitet haben. Dennoch stellen die Schwertjunker im südlichen Brevoys immer noch eine beachtliche Machtgruppe dar. Dort lehren sie weiterhin Sirian Aldoris Techniken und fordern von ihren Schülern immer noch, den Namen Aldori anzunehmen und den Stil niemals Außenstehenden zu enthüllen. Die Schwertjunker misstrauen Duellanten, welche die Techniken aus anderen Quellen erlernen, ohne den Eid auf den Pakt abzulegen, bewahren sich ihren Zorn aber für jene auf, die ihre Schwüre brechen und diese Geheimnisse den Unwürdigen beibringen. Wahre

Schwertjunker streben danach, diese Verräter möglichst im Kampf zu besiegen, um ihre Meisterschaft des wahren Aldori-Vermächtnisses zu beweisen. Jenen, die ihre Künste aus verbotenen Quellen erlernt haben, bieten sie dagegen an, ihr Tun zu bereuen und sich der Organisation anzuschließen, um sanktioniertes Training zu erhalten.

Seit einigen Jahren stehen die Aldori-Schwertjunker nicht nur aufgrund rivalisierender Duellanten unter Druck. Da Noleski Surtowa, welcher als Regent auf Brevoys Thron sitzt, verzweifelt versucht, seine unter zunehmenden Spannungen stehende Herrschaft zu bewahren, versucht er wieder und wieder, die Schwertjunker als Vollstrecker in seine Dienste zu nehmen. Bisher hat er auf ihre wiederholten Ablehnungen seines Ersuchens höflich und würdevoll reagiert, allerdings ist es ein offenes Geheimnis, dass die Aldoris den Zorn des Drachenschuppenthrones geweckt haben. Surtowas verborgene Agenten, die sogenannten Drachenschuppenloyalisten, geben sich angeblich als angehende Aldoris aus und nutzen gestohlene Techniken, was für weitere angespannte Beziehungen zwischen den Duellanten und dem Thron sorgt.



Garen Aldori (RN Alter Menschlicher Kämpfer 5/Aldori-Schwertmeister† 9): Der gegenwärtige Schwertmeister der Aldori-Akademie weiß bestens um das legendäre Vermächtnis seiner Schule. Er will sicherstellen, dass jeder Aldori-Schwertjunker seines Namens würdig ist. Garen treibt die Schüler beständig dazu an, über ihre Grenzen zu gehen, und seine Standards sind berüchtigt hoch. „So selten wie Garens Lob“ ist unter den Schülern der Akademie ein verbreiteter Ausspruch. In den Schenken spricht man über die Rivalität des eisigen Schwertjunktlers mit Tieldlara, die in seinen Augen diese hohen Traditionen beschmutzt – viele rechnen mit einem öffentlichen Duell und Spektakel ohne Gleichen, sowie das Fass zum Überlaufen gebracht wird. Seine Gegner wispern aber immer häufiger, dass Garen einen solchen Kampf sicher fürchte, ist er doch alt geworden und hat seit vielen Jahren kein Duell mehr ausgetragen...



Sirian Aldori (RN Menschlicher Kämpfer 7/Duellant 10; verstorben): Der legendäre Gründer der Tradition der Aldori-Schwertjunker war einst als Baron Sirian der Erste bekannt und Anführer der taldanischen Kolonisten, welche vor Jahrhunderten Rostland besiedelten. Nachdem er einem Räuberbaron in beschämender Weise im Duell unterlag, verschwand der Baron mehrere Jahre lang. Als er zurückkehrte, hatte er nicht nur seinen früheren Namen abgelegt, sondern war zudem zu einem völlig unbesiegbaren Schwertmeister geworden. Bis heute müssen jene, die von seinen Nachfolgern lernen, schwören, ihre Geheimnisse niemals denen zu enthüllen, welche nicht dem Schwertpakt angehören, und den Namen Aldori annehmen. Obwohl Sirian Aldori seit Jahrhunderten tot ist, haben die von ihm etablierten Traditionen überdauert und sind gediehen. Und noch heute lebt sein Vermächtnis als Schwertkämpfer unter den Schwertjunktlern.



Tieldlara (CN Elfische Bardin 7/Draufgängerin^{ABR VI} 5/Aldori-Schwertmeisterin† 2): Die am schnellsten wachsende Duellantenschule in Restow gehört Tieldlara, der Meisterin des elfischen Nemesis-Kampfstyles und der Aldori-Traditionen. Die heißblütige elfische Draufgängerin unterweist ihre Schüler hauptsächlich im Aldori-Stil und hat großes Vergnügen daran, dabei auf die Einschränkungen des Schwertpaktes zu verzichten. Als Calistriagläubige, nährt die freidenkerische Elfe gern Rivalitäten unter ihren Schülern, damit diese sich leidenschaftlicher ihren Studien widmen. Ihr liebstes Projekt ist dabei ihre Rivalität mit Garen: Mit elfischer Geduld heizt sie seinen Zorn an, um die Erwartungen hinsichtlich ihres eventuellen Kampfes in die Höhe zu treiben. Während Garens Feinde flüstern, er wäre für ein Duell zu alt, erklärt sie, dass ihr die Disziplin fehle, um ihn in einem Duell zu besiegen.

ALDORI-SCHWERTMEISTER (PRESTIGEKLASSE)

Die Aldori-Schwertjunker folgen nicht einem ausschließlichen Pfad zur Duellmeisterschaft – manche erlernen nur ein wenig Fechtkunst, während andere das Duellschwert auf unkonventionelle Weise einsetzen. Wer aber möglichst passgenau in Sirian Aldoris Fußstapfen treten will, der wählt in der Regel Stufen in der Prestige Klasse des Aldori-Schwertmeisters. Wenn Geschichten über einen Schwertjunker kursieren, welcher abgelegene Straßen bereist und Räuber und Großmäuler zum Duell herausfordert und besiegt, so handeln diese Erzählungen mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit von einem Schwertmeister.

Da diese Prestige Klasse sich auf zahlreiche Fähigkeiten konzentriert, besitzen Aldori-Schwertmeister oft Stufe als Kämpfer aufgrund der Bonustalente, die sie so erhalten. Viele haben auch eine für Menschen überdurchschnittliche Intelligenz, welche ihnen hilft, rasch die Voraussetzungen im Bereich der Fertigkeiten zu erfüllen, allerdings ist dies nur ein Weg zu dieser Prestige Klasse. Auch Attentäter, Draufgänger, Schurken und Waldläufer wollen oft diese besondere Kampfkunst erlernen, indem sie Stufen als Aldori-Schwertmeister erlangen – allerdings benötigen sie meistens länger als Kämpfer, um die Voraussetzungen zu erfüllen.

Viele Fähigkeiten eines Aldori-Schwertmeisters beruhen auf Regeln, die in den *Ausbauregeln II: Kampf* enthalten sind, z.B. den Duellregeln, oder bauen auf diesen auf. Diese Prestige Klasse funktioniert besonders gut in Verbindung mit dem Archetyp des Aldori-Schwertherrn (siehe Seite 26).

Trefferwürfel: W10

VORAUSSETZUNGEN

Um zu einem Aldori-Schwertmeister werden zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Talente: Bedrohliche Darbietung, Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellschwert†), Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellschwert†)

Fertigkeiten: Akrobatik 3 Ränge, Einschüchtern 5 Ränge, Motiv erkennen 3 Ränge, Wissen (Adel) 3 Ränge

KLASSENFERTIGKEITEN

Die Klassenfertigkeiten des Aldori-Schwertmeisters sind: Akrobatik (GE), Auftreten (CH), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Motiv erkennen (WE) und Wissen (Adel; IN)

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator +2

KLASSENMERKMALE

Ein Aldori-Schwertmeister besitzt die folgenden Klassenmerkmale; sofern nicht anders vermerkt, kommen die folgenden Vorteile nur zum Tragen, wenn der Schwertmeister ein Aldori-Duellschwert (siehe Seite {28}) führt und die andere Hand frei hat.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Aldori-Schwertmeister ist nicht geübt im Umgang mit weiteren Waffen oder Rüstungen.

Geschickter Schlag (AF): Ein Aldori-Schwertmeister kann seinen GE-Bonus anstelle seines ST-Bonus auf Schadenswürfe mit einem Aldori-Duellschwert addieren. Dieser Bonus kommt zur Anwendung, egal ob er das Schwert ein- oder beidhändig führt (er hat aber keinen 1 ½ fachen GE-Bonus, wenn er das Schwert beidhändig führt). Ein Aldori-Schwertmeister kann diese Fähigkeit nicht nutzen, wenn er einen Schild oder eine andere Waffe in der anderen Hand führt,

Rüstungsstacheln, Waffenlose Schläge und Natürliche Waffen eingeschlossen.

Schnelle Waffenbereitschaft: Ein Aldori-Schwertmeister erhält das Bonustalent Schnelle Waffenbereitschaft. Sollte er bereits über dieses Talent verfügen, erhält er stattdessen das Bonustalent Aldori-Duellmeister (siehe Seite 28). Sollte er beide Talente bereits besitzen, erhält er ein Kampftalent seiner Wahl als Bonustalent. Er muss in diesem Fall alle Voraussetzungen dieses Kampftalentes erfüllen.

Waffenkönnen präsentieren (AF): Mit der 2. Stufe addiert ein Aldori-Schwertmeister einen Bonus in Höhe seiner 1/2 Klassenstufe auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern, wenn er Bedrohliche Darbietung beim Führen eines Aldori-Duellschwertes nutzt. Er erhält zudem einen Kompetenzbonus von +1 auf diese Fertigkeitwürfe für jedes der folgenden Talente, über welches er für sein Aldori-Duellschwert verfügt: Mächtiger Waffenfokus, Mächtige Waffenspezialisierung, Verbesserter Kritischer Treffer, Waffenfokus, Waffenspezialisierung. Wenn ein Aldori-Schwertmeister in einem Duell kämpft, verleiht ihm seine Meisterschaft kunstvoller Schläge und Haltungen einen Bonus in Höhe seiner 1/2 Klassenstufe auf Schaukampfwürfe (ABR II, S. 154). Diese Tricks dienen aber nicht nur der Show, sondern helfen auch dabei, gegnerische Aktionen zu kontern: Er erhält einen Bonus in Höhe seiner 1/2 Klassenstufe auf Duellparadewürfe und Duellentschlossenheit (ABR II, S. 152).

Wehrhafte Parade (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Aldori-Schwertmeister einen Ausweichenbonus von +1 auf seine RK, wenn er einen Vollen Angriff mit einem Aldori-Duellschwert durchführt. Dieser Bonus steigt mit der 7. Stufe auf +2. Sollte der Aldori-Schwertmeister zudem ein Kämpfer mit dem Archetyp des Aldori-Schwertherrn sein (siehe Seite {26}), sind seine Klassenstufen als Kämpfer und in dieser Prestige Klasse kumulativ, um die Höhe des RK-Bonus aufgrund dieses Klassenmerkmals zu bestimmen.

Anpassungsfähige Taktik (AF): Mit der 4. Stufe erlernt ein Aldori-Schwertmeister, seinen Kampfstil an die Stärken seiner Gegner anzupassen. Mit der 4. Stufe reduziert er den Malus auf seinen Angriffswurf bei Nutzung des Talents Defensiv Kampfweise und/oder beim Defensiv-Kämpfen um 1. Mit der 8. Stufe reduziert er diesen Malus um weitere 1. Ferner kann er, nachdem er eine Kreatur zwei Runden in Folge angegriffen hat, als Schnelle Aktion einen Fertigkeitwurf für Motiv erkennen gegen SG 10 + GAB des Gegners ablegen. Bei Erfolg kann der Schwertmeister zwischen einem Situationsbonus von +2 auf Angriffswürfe gegen diese Kreatur oder einem Situationsbonus von +2 auf seine RK gegen diese Kreatur bis zum Beginn seines nächsten Zuges wählen.

Selbstvertrauen zerschmettern (AF): Mit der 5. Stufe kann ein Aldori-Schwertmeister einen Fertigkeitwurf für Einschüchtern als Schnelle Aktion ausführen, wenn er einen Kritischen Treffer mit seinem Aldori-Duellschwert bestätigt oder ihm mit diesem ein Kampfmanöverwurf für Entwaffnen, Versetzen oder Zerschmettern gelingt, um seinen Gegner zu demoralisieren. Bei Erfolg werden alle Moralboni, von denen das Ziel profitiert, für eine Anzahl von Runden in Höhe der Klassenstufe des Aldori-Schwertmeisters unterdrückt. Unterdrückte Effekte sind nicht gebannt und leben später wieder auf, sofern ihre Wirkungsdauer nicht abgelaufen ist. Es werden auch Moralboni unterdrückt, welche aus dem Kampfrausch eines Barbaren resultieren, allerdings beendet dies weder den Kampfrausch, noch unterdrückt oder beendet es andere Effekte des Kampfrausches oder Kampfrauschkräfte,

ALDORI-SCHWERTMEISTER (ALS)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1.	+1	+1	+0	+0	Aldori-Duellmeister, Schnelle Waffenbereitschaft
2.	+2	+1	+1	+1	Waffenkönnen präsentieren
3.	+3	+2	+1	+1	Wehrhafte Parade
4.	+4	+2	+1	+1	Anpassungsfähige Taktik 1
5.	+5	+3	+2	+2	Selbstvertrauen zerschmettern
6.	+6	+3	+2	+2	Rettungshieb
7.	+7	+4	+2	+2	Geschickter Duellant
8.	+8	+4	+3	+3	Anpassungsfähige Taktik 2
9.	+9	+5	+3	+3	Mächtiger Rettungsschlag
10.	+10	+5	+3	+3	Verblüffender Duellant

welche keine Moralboni liefern. Diese Fähigkeit zwingt einem im Kampfrausch befindlichen Barbaren per se nicht den Zustand Erschöpft auf, außer er beendet seinen Kampfrausch während der unterdrückten Wirkungsdauer – in diesem Fall verfällt er in den normalen Zustand Erschöpft für Ablauf des Kampfrausches.

Rettungshieb (AF): Mit der 6. Stufe kann ein Aldori-Schwertmeister sein Aldori-Duellsschwert einsetzen, um als Augenblickliche Aktion einen Kritischen Nahkampftreffer von sich abzulenken. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 25% wandelt er den Kritischen Treffer in einen normalen Treffer um. Diese Wahrscheinlichkeit ist nicht kumulativ mit der besonderen Rüstungseigenschaft *Bollwerk* oder ähnlichen Effekten.

Geschickter Duellant (AF): Mit der 7. Stufe verliert ein Aldori-Schwertmeister mit mindestens einer freien Hand seinen GE-Bonus nicht, wenn er Fertigkeitwürfe für Akrobatik oder Klettern ablegt. Ferner provoziert er keine Gelegenheitsangriffe beim Aufstehen aus dem Zustand Liegend.

Mächtiger Rettungshieb (AF): Mit der 9. Stufe steigt die Wahrscheinlichkeit, einen Kritischen Nahkampftreffer in einen normalen Treffer umzuwandeln, auf 50%. Ferner kann der Aldori-Schwertmeister Rettungshiebe gegen Kritische Fernkampfangriffe (Strahlenangriffe und Berührungsangriffe im Fernkampf eingeschlossen) versuchen; mit einer Wahrscheinlichkeit von 25% wandelt er einen Kritischen Fernkampftreffer in einen normalen Treffer um.

Verblüffender Duellant (AF): Mit der 10. Stufe unterdrückt ein Aldori-Schwertmeister, der erfolgreich Selbstvertrauen zerschmettern einsetzen konnte, alle Kompetenz- und Verständnisboni, über die das Ziel verfügt.



ALDORI-SCHWERTHERR (KÄMPFER-ARCHETYP)

Die Aldori-Schwertherren von Brevoy gehören zu den tödlichsten und gefürchtetsten Kämpfern der Inneren See. In langen Jahren meistern sie das Aldori-Duellsschwert und üben andere Duellsschwerter sowie alle möglichen anderen Waffen. Mit Geschwindigkeit und Reflexen weben sie ein Netz aus undurchdringlichem Stahl um sich herum, aus dem sie ihre Angriffe führen und ihre Gegner bedrängen.

Diese Variante konzentriert sich darauf, Schaden auszuweichen und Gegner zu entwaffnen. Schwertherren ziehen es daher vor, leichte oder keine Rüstung zu tragen und vertrauen auf den Schutz ihrer Klingen. Die folgenden Vorteile genießt ein Schwerherr nur, wenn er ein Aldori-Duellsschwert nutzt und seine andere Hand frei hat.



Empfohlene Talente: Auch wenn dieser Archetyp einige der Bonustalente ersetzt, die ein Kämpfer normalerweise erhalten würde, kann er immer noch ein paar Talente erlangen. Die folgenden Talente passen thematisch am besten zu einem Aldori-Schwerherrn, sind aber nicht erforderlich: Aldori-Duellmeister (siehe Seite 28), Ausfallschritt, Bedrohliche Darbietung, Defensive Kampfweise, Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert), Verbesserte Finte, Verbesserte Initiative, Verbessertes Entwaffnen, Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellsschwert), Waffenspezialisierung (Aldori-Duellsschwert)

Wehrhafte Parade (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Aldori-Schwerherr bei einem Vollen Angriff mit einem Aldori-Duellsschwert einem Schildbonus von +1 auf seine RK gegen Nahkampfangriffe bis zum Beginn seines nächsten Zuges. Dieser Bonus steigt um +1 für alle vier Stufen ab der 3. Stufe (maximal +4 mit der 15. Stufe).

Dies ersetzt Rüstungstraining.

Entwaffnender Schlag (AF): Mit der 6. Stufe kann ein Aldori-Schwerherr, welcher einen Gegner mit einem Aldori-Duellsschwert entwaffnet, diesem normalen Schaden zufügen (der ST-Bonus wird aber nicht auf den Schaden addiert).

Dies ersetzt das Bonustalent, welches ein Kämpfer normalerweise mit der 6. Stufe erhalten würde.

Stahlnetz (AF): Mit der 8. Stufe kann ein Aldori-Schwerherr einer blitzende Mauer aus Stahl um sich herum zur Verteidigung aufbauen. Wenn er als Volle Aktion mit seinem Aldori-Duellsschwert defensiv kämpft, werden alle Abzüge auf seine Angriffe in dieser Runde um 2 reduziert, während sein Ausweichenbonus auf seine RK um +2 in derselben Runde steigt.

Dies ersetzt das Bonustalent, welches ein Kämpfer normalerweise mit der 8. Stufe erhalten würde.

Gegenangriff (AF): Mit der 10. Stufe kann ein Aldori-Schwerherr ein Mal pro Runde einen Gelegenheitsangriff als Augenblickliche Aktion gegen einen Gegner durchführen, der ihn im Nahkampf trifft (unabhängig davon, wie viele Gelegenheitsangriffe er pro Runde ausführen könnte). Der Angreifer muss sich hierzu innerhalb der Reichweite des Schwerherrn aufhalten.

Dies ersetzt das Bonustalent, welches ein Kämpfer normalerweise mit der 10. Stufe erhalten würde.

ROSTLÄNDISCHER DRAUFGÄNGER (DRAUFGÄNGER-ARCHETYP)

In der Freien Stadt Rostland existieren zahlreiche Duellantenschulen beginnend mit der berühmten Aldori-Akademie bis hin zu den winzigen Ausbildungsgeländen in den Häusern von Schwertmeistern. Die Schüler dieser Schulen sind berüchtigt dafür, in einem ewigen Wettstreit zu stehen und die zu Sonnenauf- und -untergang an Straßenecken stattfindenden Duelle sind in Restow ein Teil des Alltages. Meistens lehren diese „minderen Schulen“ zwar keine offiziellen Aldori-Techniken, auch wenn ihre Methoden sich bestens mit diesem Signaturstil verweben. Es sollte daher nicht überraschen, dass viele Schüler letztendlich auch den Aldori-Stil erlernen, weil sie sich den Schwertjunkern anschließen oder sich der Herausforderung stellen wollen, mit dem Aldori-Duellenschwert eine legendäre Waffe zu meistern.

Manche bevorzugen eher technische Ansätze, andere dagegen blitzende, auffällige Manöver. Letztere führen die gebogene Klinge mit kunstvollem Flair. Ihre klassisch ausgebildeten Rivalen nennen sie abwertend „Angeber“ und „Draufgänger“, doch sie selbst tragen diese Bezeichnungen mit Stolz. Die ausgefeiltesten Techniken der Rostländischen Draufgänger tragen Namen mit Drachenbezügen, um den traditionalistischen Aldori-Schwertjunker unter die Nase zu reiben, dass diese im Tal des Feuers von Choral dem Eroberer besiegt und nahezu ausgelöscht wurden.

Aldori-Draufgänger (AF): Ein Rostländischer Draufgänger konzentriert sich auf das Aldori-Duellenschwert (siehe Seite {28}) und verzichtet auf die Tartschen und Faustschilder, die von Duellanten anderer Stile verwendet werden. Die relative Sicherheit und die Annehmlichkeiten des Lebens in der großen Stadt Restow erfordern dazu weniger Athletik. Ein Rostländischer Draufgänger erhält das Bonustalent Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellenschwert). Der Rostländische Draufgänger ist nicht im Umgang mit Tartschen geübt. Er streicht Klettern und Schwimmen von der Liste seiner Klassenfertigkeiten.

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Draufgängers und die Rüstungen, mit denen umzugehen er geübt ist.

Draufgängertricks: Ausbildung und Persönlichkeit eines Rostländischen Draufgängers unterscheiden sich von denen eines typischen Draufgängers. Hinzu kommt der Einfluss ihrer Aldori-Ausbildung. Diese Draufgänger erhalten die folgenden Tricks, welche sie nur nutzen können, wenn sie lediglich ein Aldori-Duellenschwert in Händen führen.

Unvermeidbarer Sieg (AF): Die Technik eines Rostländischen Draufgängers befasst sich mit einem stilvollen, blitzenden Auftritt, so dass eine Zurschaustellung seines Könnens jeden streitsüchtigen Schläger abschreckt. Mit der 3. Stufe erhält der Rostländische Draufgänger das Bonustalent Bedrohliche Darbietung. Er kann diesen Effekt nur aktivieren, wenn er ein Aldori-Duellenschwert führt, muss dabei aber 1 Elanpunkt aufwenden.

Dies ersetzt Bedrohliche Waffenkunst.

Windstoßfinte (AF): Mit der 7. Stufe meistert der Rostländische Draufgänger eine exotische Finte, bei welcher die Schwerthand wechselt und einen fegenden Angriff oder nach oben gerichteten Hieb führt, ehe sein Gegner reagieren kann. Er kann ein Mal pro Runde als Schnelle Aktion 1 Elanpunkt aufwenden, um eine Finte auszuführen.

Dies ersetzt Überlegene Finte.

Zorn des Drachen (AF): Mit der 11. Stufe kann der Rostländische Draufgänger seinen Selbsterhaltungstrieb unterdrücken, um einen blendend schnellen Hagel unberechenbarer Schläge auszuführen, der zum Teil von der überwältigenden Brutalität eines Drachen im Kampf inspiriert wird. Als Teil eines Vollen Angriffs kann der Draufgänger ein Mal pro Runde 1 Elanpunkt aufwenden, um einen zusätzlichen Angriff mit seinem Aldori-Duellenschwert mit seinem höchsten Grundangriffsbonus zu führen. Sollte er mit diesem Angriff eine Kreatur auf 0 TP oder weniger reduzieren, erlangt er 2 Elanpunkte statt des üblichen 1 Elanpunktes für das Führen eines tödlichen Schläges zurück.

Dies ersetzt Blutende Stichwunde.

Schrecken des Großen Wyrms (AF): Mit der 15. Stufe kann der Rostländische Draufgänger seinen Trick Unvermeidbarer Sieg als Teil eines Vollen Angriffs oder des Tricks Zorn des Drachen nutzen. Sollte die auf diese Weise demoralisierte Kreatur für 3 oder mehr Runden den Zustand Erschüttert erhalten, kann der Rostländische Draufgänger dem Ziel für 1 Runde den Zustand Verängstigt verleihen, nach welcher dann der Zustand Erschüttert mit der entsprechenden Wirkungs-dauer eintritt.

Dies ersetzt Draufgängertum.



DIE ALDORI-SCHWERTJUNKER IM SPIEL

Hinsichtlich ihrer Techniken sind die Aldori-Schwertjunker unglaublich verschwiegen und geheimnistuerisch. Um legitim ihre Methoden zu erlernen, muss man den nord-östlichsten Bereich der Region der Inneren See zur Freien Stadt Restow reisen. Offiziell muss ein Charakter, der sich den Schwertjunkern anschließen will, den Namen Aldori annehmen und einen Eid auf den Schwertpakt leisten, niemandem jemals die Geheimnisse der Aldori zu lehren, der nicht auch diesen Schwur geleistet hat. Da aber in den jüngsten Jahren viele Abtrünnige diese Geheimnisse in aller Welt verbreiten, wirken solche Einschränkungen zunehmend überholt. Die Schwertjunker fordern aber weiterhin alle zum Duell, welche ihre Künste auf nichttraditionelle Weise erlernen. Ein Charakter, welche diese Geheimnisse erlernt, ohne sich dem Schwertpakt zu unterwerfen, riskiert daher, eines Tages dem einen oder anderen erzürnten Schwertjunker gegenüberzustehen.

Kontaktaufnahme: Selbst Abtrünnige, welche die Aldori-Geheimnisse Leuten aus anderen Teilen der Welt lehren, erfordern von Schülern ein gewisses Maß an Können als Duellant und Schwertkämpfer, ehe diese sich Schwertjunker nennen dürfen oder auch nur Ansehen bei der Machtgruppe erlangen können. Um bei den Aldoris Aufnahme zu finden, muss ein Anwärter ein Duell gewinnen, bei dem er nur sein Schwert als Waffe einsetzt. Dieses Duell muss nicht bis zum Tode gehen oder gegen einen Aldori-Schwertjunker erfolgen, allerdings muss ein Schwertjunker (oder ein Verbannter, welcher in der Lage ist, die Aldori-Techniken zu lehren) den Erfolg des Charakters bei diesem Duell bezeugen. Du kannst die Regeln für Duelle und Schaukämpfe in Kapitel 3 der *Ausbauregeln II: Kampf* verwenden, um den Erfolgsgrad zu bestimmen.

AUSRÜSTUNG

Für die Aldori-Schwertjunker ist ein Gegenstand wichtiger als alle anderen: das legendäre Aldori-Duellsschwert.

ALDORI-DUELLSCHWERT		PREIS 20 GM
KATEGORIE Einhändige exotische Nahkampfwaffe		GEWICHT 3 Pfd.
SCHADEN (K) 1W6 / (M) 1W8	KRITISCH 19-20/x2	
SCHADENSART Hieb		

Diese leicht gebogenen Schwerter sind etwas mehr als 0,90 m lang. Ein Aldori-Duellsschwert kann als Kriegswaffe verwendet werden und funktioniert dann wie ein Langschwert. Solltest du aber über das Talent Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert) verfügen, kannst du das Talent Waffenfinesse nutzen, um deinen Geschicklichkeitsmodifikator anstelle deines Stärkemodifikators auf Angriffswürfe mit einem Aldori-Duellsschwert zu addieren, auch wenn es keine leichte Waffe ist. Es muss aber deiner Größenskategorie entsprechen. Du kannst ein Aldori-Duellsschwert ferner beidhändig führen, um seinen 1 ½ fachen Stärkebonus auf Schadenswürfe zu addieren.

TALENTE

Die Aldori-Schwertkunst ist seit langem ein Synonym für Ehre und Perfektion. Mehrere der folgenden Talente nutzen die Duellregeln in den *Ausbauregeln II: Kampf*.

ALDORI-AEGIS [KAMPF, KAMPFKUNST]

Baron Aldoris Duellkampfstil ist am wirksamsten bei Duellen Mann gegen Mann. Du parierst die Schläge deines Gegners mit Leichtigkeit, indem du den Griff wechselst und deine Klinge in Bewegung hältst.

Voraussetzungen: Aldori-Stil†, Kampfflexe, Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert†), Wachsamkeit, Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellsschwert†)

Vorteil: Wenn du den Aldori-Stil nutzt, kannst du zu Beginn deines Zuges als Schnelle Aktion ein Ziel auswählen; diese Wahl währt bis zum Beginn deines nächsten Zuges, bis dahin erleidest du einen Malus von -2 auf deine RK gegen die Angriffe aller anderen Kreaturen. Während du defensiv kämpfst oder das Talent Defensive Kampfweise nutzt, kannst du als Augenblickliche Aktion versuchen, den Angriff des ausgewählten Zieles zu parieren. Dies funktioniert wie der Draufgängertrick Opportune Parade und Riposte^{ABR VI}, kostet aber zum einen keinen Elan, während du zum anderen keine Riposte führen kannst.

ALDORI-DUELLANT (KAMPF)

Dein Können in der Kunst des Aldori-Schwertkampfes verleiht dir Mut und Selbstbewusstsein.

Voraussetzungen: Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert†), Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellsschwert†)

Vorteil: Du erhältst einen Moralbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Einschüchtern, um Gegner zu demoralisieren. Der SG aller Würfe, um dich demoralisieren, steigt um +2. Wenn du in einem Duell kämpfst, steigen diese Boni auf +4.

ALDORI-DUELLMEISTER (KAMPF)

Du hast den tödlichen Kampfstil der Aldori-Schwertjunker gemeistert.

Voraussetzungen: Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert†), Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellsschwert†)

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Initiativwürfe, wenn du den Kampf mit einem Aldori-Duellsschwert in der Hand beginnst. So lange du nur ein Aldori-Duellsschwert in einer Hand führst, erhältst du einen Schildbonus von +2 auf deine RK; solltest du das Schwert beidhändig führen, sinkt dieser Schildbonus auf +1. Du verlierst diesen Schildbonus, wenn du einen Schild, eine Waffe in der Zweithand, Rüstungstacheln, Natürliche Waffen oder Waffenlose Schläge nutzt.

Das Duellsschwert verursacht zwar Hiebschaden, wird aber in deinen Händen zusätzlich behandelt, als würde es Stichschaden verursachen, wenn es darum geht, die Art des Waffenschadens zu bestimmen, wenn es von einem Duellanten oder Draufgänger geführt wird.

ALDORI-KAMPFKUNST [KAMPF]

Du kannst mit deiner Klinge mehr tun als nur zu hauen und zu stechen.

Voraussetzungen: Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert†), Waffenfinesse, GAB +2

Vorteil: Wähle eines der folgenden Kampfmanöver: Entreißen^{EXP}, Entwaffnen, Gegenstand zerschmettern, Versetzen^{EXP} oder Zu-Fall-bringen. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für das gewählte Kampfmanöver, während du ein Aldori-Duellsschwert führst. Dieser Bonus

ist nicht mit dem Bonus kumulativ, welchen ein Talent mit „Verbessert“ im Namen auf Kampfmanöver verleiht (z.B. Verbessertes Zu-Fall-bringen).

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst ihm aber jedes Mal ein anderes Kampfmanöver zuweisen.

ALDORI-RACHE [KAMPF, KAMPFKUNST]

Die Verteidigung ist dir derart ins Blut übergegangen, dass deine Klinge jeden straft, der dich angreift und dabei scheitert.

Voraussetzungen: Aldori-Aegis†, Aldori-Stil†, Kampfreflexe, Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert†), Wachsamkeit, Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellsschwert†)

Vorteil: Wenn du Aldori-Aegis nutzt und einen Angriff zu parieren versuchst, erleidest du keine Mali auf den Angriffswurf aufgrund Defensiver Kampfweise oder weil du defensiv kämpfst.

ALDORI-STIL [KAMPF, KAMPFKUNST]

Du beherrschst die klassische Aldori-Duellhaltung.

Voraussetzungen: Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert†), Wachsamkeit, Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellsschwert†)

Vorteil: Nutzt du den Aldori-Stil und führst lediglich ein Aldori-Duellsschwert in einer Hand (und keinen Schild oder eine Waffe in der Zweithand, Rüstungsstacheln, Natürliche Waffen oder Waffenlose Schläge nutzt), so erhältst du einen Bonus von +2 auf Waffenschadenswürfe, wenn du defensiv kämpfst oder das Talent Defensive Kampfweise nutzt.

DONNERFALL-DUELLANT (KAMPF)

Du hast die für ihre eleganten, ausholenden Schläge bekannte Donnerfalltechnik der Aldori erlernt.

Voraussetzungen: Aldori-Duellant†, Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert†), Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellsschwert†), GAB +5

Vorteil: Wenn du einem Gegner Schaden zufügst, der den Zustand Erschüttert, Verängstigt oder Panisch hat, kannst du anstelle deines Stärkebonus deinen Geschicklichkeitsbonus auf den Schadenswurf addieren. Falls du bereits deinen GE-Bonus den Schadenswürfen hinzuaddieren kannst, erhältst du stattdessen einen Kompetenzbonus von +1 auf Schadenswürfe mit einem Aldori-Duellsschwert. Solltest du eine Duellparade während eines Duells versuchen, wird der Malus auf deinen Angriffswurf von -5 auf -3 reduziert. Um diese Vorteile zu erlangen, darfst du lediglich ein Aldori-Duellsschwert führen, d.h. weder zusätzlich einen Schild, eine Waffe in der Zweithand, Rüstungsstacheln, waffenlose Schläge noch natürliche Waffen einsetzen.

GARENS DISZIPLIN [KAMPF]

Du weißt dich gegen Zauber und Sturm mit atemberaubender Waffenkunst zu wehren.

Voraussetzungen: Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert†), Wachsamkeit, Waffenfokus (Aldori-Duellsschwert†), GAB +4

Vorteil: Wenn du Defensive Kampfweise einsetzt, defensiv kämpfst oder die Handlung Volle Verteidigung nutzt, so wähle eine Rettungswurfkategorie (du kannst jedes Mal, wenn du eine der aufgeführten Handlungen nutzt, eine

andere Kategorie wählen). Ehe du einen Rettungswurf der gewählten Kategorie ausführst, kannst du ein Mal pro Runde einen Bonus von +2 auf diesen Rettungswurf erhalten. Solltest du über einen GAB von +11 oder höher verfügen, steigt dieser Bonus auf +3. Solltest du über einen GAB von +16 oder höher verfügen, steigt dieser Bonus schließlich auf +4.

KRAFTUMVERTEILUNG [KAMPF]

Du besitzt genug Kontrolle über deinen Körper, um Stärke in Schnelligkeit umzuwandeln.

Voraussetzungen: KO 13 oder WE 13, Eiserner Wille, Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert†), GAB +4

Vorteil: Wenn ein Effekt dir einen Moral- oder Verbesserungsbonus auf deinen Stärkewert verleihen würde (z.B. Bärenstärke oder der Skaldenauftritt Lied des Kampfrausches^{ABR VI}), kannst du stattdessen diesen Bonus auf deinen Geschicklichkeitswert anrechnen. Du musst diese Wahl treffen, wenn du den Bonus erstmals erhältst. Die Kategorie des Bonus verändert sich nicht.



SCHLEIERSEE-DUELLANT (KAMPF)

Du hast die für ihre gewiefte, kreisförmige Beinarbeit bekannte Schleiersee-Technik der Aldori erlernt.

Voraussetzungen: Aldori-Duellant†, Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellschwert†), Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellschwert†), GAB +5

Vorteil: Du erhältst bei Kampfmanövern für Ansturm und Versetzen einen Verständnisbonus von +1 auf den Manöverwurf und einen Ausweichbonus von +4 auf deine RK gegen von dir provozierte Gelegenheitsangriffe. Du erhältst ferner einen Verständnisbonus von +1 auf deine KMV gegen Kampfmanöver für Ansturm und Versetzen. Wenn du während eines Duells eine Duellparade versuchst, steigt dein Bonus auf die RK auf +6. Um diese Vorteile zu erlangen, darfst du lediglich ein Aldori-Duellschwert führen, d.h. weder zusätzlich einen Schild, eine Waffe in der Zweithand, Rüstungsstacheln, waffenlose Schläge noch natürliche Waffen einsetzen.

SIRIANS MEISTERSCHLAG [KAMPF]

Indem du während einer Finte die Verteidigungen eines Gegners umgehst, kannst du verheerenden Schaden anrichten.

Voraussetzungen: Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellschwert†), Waffenfokus (Aldori-Duellschwert†), GAB +6

Vorteil: Wenn du einen Gegner im Nahkampf mit einem Aldori-Duellschwert triffst, gegen den du eine erfolgreiche Finte geführt hast, kannst du ihm ein Mal pro Runde zusätzliche 2W6 Punkte Präzisionsschaden zufügen. Verfügst du über einen GAB von wenigstens +11, steigt dieser Bonusschaden auf +3W6; ist dein GAB wenigstens +16, so steigt der Bonusschaden auf +4W6. Dieser Präzisionsschaden ist nicht mit Hinterhältigem Schaden, dem Plötzlichen Schlag eines Vigilanten oder ähnlichen Effekten kumulativ. Ein Effekt, der vor Hinterhältigem Schaden schützt, schützt auch vor diesem zusätzlichen Schaden.

WASSERFALLWAGNIS (KAMPF)

Du beherrschst die Donnerfall- und die Schleiersee-Technik und kannst sie zu einem nahtlosen Ganzen vereinen.

Voraussetzungen: Aldori-Duellant†, Donnerfall-Duellant†, Schleiersee-Duellant†, Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellschwert†), Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellschwert†), GAB +8

Vorteil: Bei Angriffen auf Kreaturen, die aufgrund deiner erfolgreichen Finte keinen GE-Bonus auf ihre RK erhalten, erhöhst du den Kritischen Bedrohungsbereich deines Aldori-Duellswertes um 1 (d.h. meistens auf 18-20/x2) und erhältst einen Bonus von +2 auf Bestätigungswürfe für Kritische Treffer. Nach einem Duellausweichen oder einer Duellparade während eines Duells kannst du einen Gelegenheitsangriff gegen den Gegner ausführen, sofern dieser den Zustand Erschüttert, Verängstigt oder Panisch hat. Um diese Vorteile zu erlangen, darfst du lediglich ein Aldori-Duellschwert führen, d.h. weder zusätzlich einen Schild, eine Waffe in der Zweithand, Rüstungsstacheln, waffenlose Schläge noch natürliche Waffen einsetzen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die Aldori-Schwertjunker nutzen häufig die folgenden magischen Gegenstände:

ROSTLANDKLINGE		PREIS
		21.820 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	ZS 10
		GEWICHT 3 Pfd.
AURA Durchschnittliche Hervorrufungs- und Verwandlungsmagie		



Dieses *Entgegenwirkende*^{ARK} und *undurchdringbare*^{ARK} Aldori-Duellschwert† +2 wurde speziell im Hinblick auf Gegner gefertigt, welche die Waffe statt ihrem Träger Schaden zufügen wollen. Sollte die Waffe jemals zerstört werden, explodiert sie und fügt allen Kreaturen innerhalb eines 6 m-Explosionsradius 10W6 Punkte Feuerschaden zu (REF, SG 14, halbiert).

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN
	11.070 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Kampfreflexe, Katzenhafte Anmut, Feuerball, Reparieren, Verarbeitung

SCHWERTJUNKER-UMHANG		PREIS
		VARIERT
+1-Bonus		4.000 GM
+2-Bonus		16.000 GM
+3-Bonus		37.000 GM
+4-Bonus		64.000 GM
+5-Bonus		100.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Schultern	ZS 5
		GEWICHT 1 Pfd.
AURA Schwache Bann- und Erkenntnismagie		



Dieser exotische, fellbesetzte Umhang ist mit Golddraht verziert. Er bietet nicht nur magischen Schutz, sondern leitet die Klinge eines fähigen Trägers zudem an Angriffe zu blockieren. Sollte Umhänge werden oft von Abgängern der Aldori-Akademie in Auftrag gegeben, wenn sie in die Reihen der Schwertjunker aufgenommen werden. Ein *Schwertjunkerumhang* funktioniert wie ein *Resistenzumhang*. Wenn der Träger zudem vom Klassenmerkmal Wehrhafte Parade profitieren sollte, erhält er einen Verständnisbonus auf seine RK in Höhe des Resistenzbonus des Umhanges.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN
+1 bonus	2.000 GM
+2 bonus	8.000 GM
+3 bonus	18.500 GM
+4 bonus	32.000 GM
+5 bonus	50.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gefahrensinn*^{ABR}, *Resistenz*

ZAUBER

Die Aldori-Schwertjunker konzentrieren sich zwar auf Kampfkünste wie Schwertkampf und die Kunst des Duells, allerdings gehören zu ihren Reihen und ihren Verbündeten auch viele Zauberwirker. Indem Enthusiasten des Aldori-Stils Kampfkönnen und arkanes Wissen kombinierten, konnten sie bereits einige mächtige Zauber entwickeln, von denen die Folgenden ein paar Beispiele sind:

ALDORI-BEINARBEIT

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** ALC 2, BAR 2, KAM 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (Ingwerspäne)

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Dieser Zauber beschleunigt deine Schritte und ermöglicht eine beeindruckende Beinarbeit. Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +3 m auf deine Bewegungsrate und einen Ausweichenbonus von +1 auf deine RK. Diese Boni sind nicht mit denen kumulativ, welche *Hast* oder ähnliche Effekte verleihen. Während du unter dem Effekt dieses Zaubers stehst, kannst du 1,50 m-Schritte in Schwieriges Gelände ausführen.

DEIVONS PARADE

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** BAR 1, KAM 1

Zeitaufwand 1 Augenblickliche Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer Augenblicklich

Dieser Zauber wurde ursprünglich von einem Aldori-Kampfmagus entwickelt, welcher Draufgänger schon lange ob ihrer Fähigkeit bewundert hatte, Schläge abzulenken. Der Zauber wurde rasch unter Barden und Kampfmagi beliebt. Deine Reflexe reagieren blitzartig und erlauben es dir, einen Schlag abzuwehren. Dieser Zauber kann nur gewirkt werden, wenn ein Gegner dich im Nahkampf angreift, aber bevor der Angriffswurf erfolgt ist. Versuche eine Parade mit einer Leichten Waffe oder einer Einhändigen Waffe in deiner Hand, als würdest du den Draufgängertrick *Opportune Parade* und *Riposte* nutzen (du benötigst keinen Elan dafür). Du kannst als Teil des Zaubereffekts keine *Riposte* ausführen.

TAKTISCHE ANPASSUNG

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** KAM 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, F (ein Gold- und Saphirring im Wert von 500 GM, den der Zauberwirker während der Wirkungsdauer des Zaubers tragen muss)

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Dieser Zauber wurde von einem Schüler der Aldori-Akademie entwickelt, nachdem er wochenlang Kneipenschlägereien in Restow beobachtet (und sich auch an einigen beteiligte) hatte. Du greifst auf verborgene Reserven deines Verstandes zurück und meisterst augenblicklich fortschrittliche Kampftechniken. Wenn du diesen Zauber wirkst, dann wähle ein Kampftalent aus, dessen Voraussetzungen du erfüllst (deine Kampfmagusstufe zählt dabei

als dein effektiver Grundangriffsbonus). Während der Wirkungsdauer dieses Zaubers wirst du behandelt, als besädest du dieses Talent. Sobald du diesen Zauber wirkst, kannst du für diesen Tag die Talentwahl nicht mehr verändern (dies gilt auch für alle anderen Entscheidungen hinsichtlich dieses Talents). Ein Charakter kann stets nur von einer Anwendung dieses Zaubers zugleich profitieren.

TIELDLARAS FINTE

Schule Verzauberungsmagie (Bezauberung)

[Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite 6 m

Ziel Eine Kreatur

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Mit einem lasziven Zwinkern und einer sinnlichen Bewegung überflutest du den Verstand eines Gegners mit lusternen Gedanken an dich, womit du dein Ziel ablenkst und diese Kreatur für deine Angriffe verletzlich machst. Eine betroffene Kreatur erleidet einen Malus in Höhe deiner ½ Zauberstufe auf Konzentrationswürfe und ihre KMV gegen von dir ausgeführte Kampfmanöver für *Entreißen^{EXP}*, *Ringkampf* und *Schmutziger Trick^{EXP}*. Ebenso wird der Kreatur ihr Geschicklichkeitsbonus auf die RK gegen den ersten Nahkampfangriff verwehrt, den du in jeder Runde der Wirkungsdauer gegen sie führst. Sollte das Ziel normalerweise von dir nicht sexuell angezogen sein, erhält es einen Bonus von +4 auf seinen Rettungswurf. Solltest du deinen Zug weiter als 6 m entfernt vom Ziel oder an einem Ort beenden, wo es dich nicht sieht, endet dieser Zauber augenblicklich.

WETTSTREIT DES KÖNNENS

Schule Verwandlungsmagie [Fluch^{ABE}]; **Grad** BAR 2, KAM 2, KLE

3, PAL 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein sehr kleiner Gong)

Reichweite Nah (7,50 m plus 1,50 m/2 Stufen)

Ziel Eine Kreatur

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Die Zufälligkeit Kritischer Treffer beschäftigt schon lange manche Duellanten der Aldori-Schule, welche Glück als bei Duellen unerwünscht erachten, betrachten sie sie doch als Wettkampf des Könnens und nicht des Zufalls. Die Kreatur, auf welche dieser Zauber gewirkt wird, wird von magischer Kraft erfüllt, welche sich auf Wahrscheinlichkeiten auswirkt und für weniger glückliche Treffer sorgen soll. Bestätigungswürfe für Kritische Bedrohungen scheitern automatisch; dies betrifft nicht die automatische Bestätigung Kritischer Bedrohungen aufgrund von Klassenmerkmalen oder Talenten (z.B. die Kämpferklassenfähigkeit *Waffenmeisterschaft*).

Misslingt dem Ziel des Zaubers der Willenswurf gegen diesen Zauber, kann es eine weitere Kreatur innerhalb der Reichweite des Zaubers auswählen, welche ebenfalls die Effekte des Zaubers erleiden soll (WIL, keine Wirkung). Sollte diesem Sekundärziel der Rettungswurf gelingen, so dass es nicht betroffen ist, wird die Wirkungsdauer des Zaubers beim Primärziel auf 1 Runde reduziert.



DIE AL-ZABRITI

AL-ZABRITI

Traditionalisten der Wüstentiefen

Einflussbereich National (Qadira)

Gesinnung NG

Hauptquartier Ba'atdinu Qadasch (Qadira)

Werte Abgeschlossenheit, Gastfreundschaft gegenüber Reisenden, Geheimhaltung, Ökologische Integrität (Schutz der bestehenden Wüste und Vereitelung ihrer weiteren Ausbreitung), Resistenz gegen Assimilierung, Sarenraeglauben, Tradition

Ziele böse Externare eliminieren, die Grenze zu Taldor sichern, Geschäftsinteressen schützen, Korrumpierung des Sarenraeglauben verhindern, traditionellen Lebensstil erhalten, überlegene Pferde züchten

Verbündete andere Althameri-Keleschiten, das Padischahreich von Kelesch, diverse Himmlische Herrscher, Elementargeister, Hauptkirche der Sarenrae

Feinde Dämonen, Dämonen, Kultanhänger der Rovagug, Pferdediebe, Plünderer, Qlippoth, Taldor, Teufel

Rivalen Keine

In den Tiefen der gnadenlosen, qadirischen Merazwüste liegt die Region Al-Zabrit. Diese feindselige Umgebung hat ein hartes, stolzes und verschwiegenes Volk hervorgebracht, welches die begehrten Rösser züchtet, auf denen keleschitische Krieger in die Schlacht oder die Handelsstraßen entlang reiten, welche die Grundlage für den Reichtum des Keleschitenreiches bilden. Die Al-Zabrit sind treue Anhänger des Sarenraeglaubens, ihren Freunden gegenüber bedingungslos großzügig und ihren Feinden gegenüber so gnadenlos wie die Wüstensonne.

Ausländer neigen zwar dazu, die Keleschiten als eine Volksgruppe zu betrachten, doch in Wahrheit besteht das Keleschreich aus einer Vielzahl unterschiedlicher Kulturen. Die Wüstenstämme, die es begründet haben und nun regieren, sind als Althameri bekannt und die Althameri-Stämme von Al-Zabrit wahren die uralten Traditionen, welche viele ihrer urbanen Vettern aufgegeben haben. Sie leben in engverbundenen Familienverbänden innerhalb komplexe Netzwerke aus Stammesallianzen und Bündnissen und sind an die Bluts Gesetze gebunden – strenge Regeln über die Gastfreundschaft und zur Abstammung mütterlicherseits und das Verbot, das Blut von Verwandten zu vergießen.

Die meisten der uralten Althameri blieben im zentralen Kelesch und stiegen in Machtpositionen auf, während das Reich wuchs. Manche ließen sich aber auch im Gebiet der

späteren Satrapie Qadira nieder und vermischten sich mit den Einheimischen, die derselben halbnomadischen Lebensweise folgten. Ihre Zugehörigkeit zu den Althameri lässt sie zwar andere Angehörige dieser Gruppe gegen Außenstehende verteidigen, allerdings verspüren sie dennoch eine gewisse Verachtung für jene unter ihren Verwandten, welche der Wüste den Rücken zugekehrt haben, um die Annehmlichkeiten der großen Städte zu genießen. Der Adel und die anderen, in Städten lebenden Althameri betrachten die Treue der Al-Zabriti zu den Traditionen der Ahnen zwar mit an Verehrung grenzenden Respekt, ziehen aber dennoch die Leichtigkeit der städtischen Lebensweise vor.

Die Al-Zabriti leben in Familienbesitzungen, die von mächtigen Familien kontrolliert werden. Dort wohnen die Angehörigen dieser Familien sowie Klientelfamilien, welche am Erhalt der jeweiligen Besitzung mitwirken und dafür den Schutz der herrschenden Familien genießen. Jede Besitzung ist ein unabhängiger Selbstversorger und besteht aus dem rund um eine Oase liegenden Ackerland, den Verteidigungsanlagen und einem Dorf. Die Al-Zabriti sind gastfreundlich

gegenüber Reisenden, welche Zuflucht für die Nacht erbitten – sie bringen sie in Zelten unter, versorgen sie mit Nahrung und wachen über ihren Schlaf. Ist die Besuchergruppe groß genug, könnte dies Grund für ein spontanes Fest sein. Sie lassen aber keine Ausländer auf das Gelände ihrer Besitzungen und könnten mit Gewalt auf jene reagieren, welche dieses Gebot missachten. Ebenso sind sie unnachgiebig beim Erhalt ihrer Traditionen und dem Erhalt des ökologischen Gleichgewichts, da sie die Wüsten schützen wollen, deren Schutz sie genießen.

Aufgrund der al-zabritischen Traditionen der Unabhängigkeit bitten sie Abenteurer nur unter den schlimmsten Umständen um Hilfe oder wenn ihnen etwas nicht möglich ist, ohne jemanden dabei zu beleidigen – z.B. wenn es gilt, einen Sohn oder eine Tochter zurückzuholen, der oder die mit jemandem aus einem anderen Stamm durchgebrannt ist. Sie könnten ebenso Abenteurer als Stellvertreter für Unternehmungen anheuern, welche sie selbst als geschmacklos erachten, wie die Beschäftigung mit städtischer Politik und Intrige.



Beliana (N Adelige Dschanni, HG 7): Die Al-Zabriti sind vorsichtig und treten Nichtmenschen gegenüber beinahe schon feindselig auf. Aufgrund der langen und verstrickten Geschichte der Beziehungen zwischen den Althameri und Elementargeistern lassen sie diesen Externaren noch stärker misstrauen. Dennoch bemühte sich vor zweihundert Jahren ein geschäftstüchtiges Stammesoberhaupt der Tiferi um freundliche Beziehungen zum Oberhaupt eines Dschannstammes, welcher eine nahe Oase bewohnte. Mit der Zeit überwandten beide Seiten ihr jeweiliges Misstrauen, so dass heute zwischen ihnen ein enges Bündnis besteht. Die Dschann-Anführerin, Beliana, trifft sich monatlich mit Jahin, um die gemeinsamen Patrouillen entlang der Grenzen der beiden Stammesgebiete zu koordinieren. Die Tiferi halten dieses Bündnis geheim, um der Kritik anderer Al-Zabriti zu entgehen und sich das Überraschungsmoment gegenüber Eindringlingen zu sichern.



Jahin al-Vasti (RN Menschlicher Hexenmeister 8): Viele Angehörige der Althameri-Stämme leben im zentralen Kelesch fern im Osten, besitzen zugleich aber auch Ableger in Qadira und anderen, entfernteren Regionen. Die Tiferi sind eine große Ausnahme, da dieser Stamm nur in Qadira existiert. Das Stammesoberhaupt, Jahin al-Vasti, hat seine Position noch nicht lange inne und achtet sehr darauf, als bedachtsamer Anführer zu erscheinen, der sich nicht von seinen Gefühlen leiten lässt. Er hat die Position von seiner plötzlich erblindeten Mutter geerbt und gehört nun zu den mächtigsten Männern in Al-Zabrit. Seine Frau, Marah, beschäftigt sich hauptsächlich damit, den Frieden zwischen ihren Kindern Elissah und Yaqib zu erhalten, glaubt letzterer doch, besser als künftiges Stammesoberhaupt geeignet zu sein als seine Schwester, die designierte Erbin.



Raviyah al-Khurrat (NG Ehrwürdige Menschliche Klerikerin der Sarenrae 18): Die Oberpriesterin von Ba'atdinu Qadasch, die auch als „Sprachrohr der Göttin“ bekannt ist, fungiert als Unterhändlerin und Schlichterin zwischen den Al-Zabriti-Stämmen, als Oberste Richterin des Kirchengerichts und Wahrerin der mündlich überlieferten Geschichte der Region. Obwohl sie auch mit fast neunzig immer noch gelenkig und geistig hellwach ist, beschäftigt sie sich zunehmend mit der Suche nach einem Nachfolger. Ihr einstiger Schüler, Vertrauter und designierter Nachfolger, Ahuraneh al-Nissah, ist unter rätselhaften Umständen gestorben, so dass Raviyah sich nun den Kopf zerbricht, ob ihre Tochter Haliyeh oder eine der anderen beiden von ihr ausgebildeten Priesterinnen die beste Wahl darstellt. Unter den Al-Zabriti wächst derweil die Sorge, sie könnte sterben, ehe sie ihre Wahl getroffen hat.

ASAVIR (PRESTIGEKLASSE)

Der Kampfstil der Asaviri wurde von den Althameri-Stämmen entwickelt. Die meisten Stammesbesitzungen verfügen nur über einen Asavir, welcher bei der Verteidigung des Stammesterritoriums die Infanterie anführt und Eindringlinge ablenkt, während die Leichte Kavallerie den Feind derweil umgeht, um ihm in den Rücken zu fallen. Der Bund eines Asavirs mit seinem von den Elementargeistern gesegneten Ross ist noch enger als die Partnerschaft zwischen den meisten Al-Zabriti und ihren Pferden. Ihre menschlichen Mitstreiter kämpfen umso wilder, da sie einen unermüdlichen Beschützer an ihrer Seite wissen.

Manchmal verlässt ein Asavir seinen Stamm, um sich dem Abenteurer- oder Söldnerleben zuzuwenden. Auf diese Weise werden die Techniken dieser Prestigeklasse – sehr zum Unmut der Traditionalisten – auch außerhalb von Al-Zabrit verbreitet. Als Angehörige der sarenraegläubigen Stämme neigen Asaviri zu nichtbösen Gesinnungen. Außerhalb der Region sind aber unter ihnen alle möglichen Gesinnungen vertreten. Solche mit chaotischer Gesinnung müssen meist aufgrund der Disziplin innerhalb der Reichsarmeen erkennen, dass eine Karriere im Militärdienst nichts für sie ist. Angesichts der hohen Bedeutung von Familien- und Stammeszugehörigkeit für einen Al-Zabriti mag es geschehen, dass ein verbannter Asavir aus Trotz oder Verachtung in eine böse Gesinnung verfällt.

Trefferwürfel: W10

Voraussetzungen

Um Stufen in dieser Prestigeklasse wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Kriterien erfüllen:

Grundangriffsbonus: +4

Talente: Berittener Kampf

Fertigkeiten: Mit Tieren umgehen 5 Ränge, Reiten 5 Ränge

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Asavirs sind: Bluffen (CH), Einschüchtern (CH), Handwerk (IN), Mit Tieren umgehen (CH), Motiv erkennen (WE), Reiten (GE), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE), Wissen (Natur; IN) und Wissen (Religion; IN)

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator + 4

Klassenmerkmale

Im Rahmen seiner Stufenprogression erhält ein Asavir die folgenden Klassenfertigkeiten:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Asavir ist im Umgang mit Einfachen Waffen, Kriegswaffen und allen Rüstungen und Schilden (außer Turmschilden) geübt.

Kameradschaft (AF): Ein Asavir ist geübt darin, jene, die an seiner Seite kämpfen, zu einem loyalen und gutkoordinierten Team zusammenzuschmelzen und dazu zu bringen, tapfer zu kämpfen. Solange der Asavir laut sprechen kann, verleiht er allen Verbündeten innerhalb von 9 m im Rahmen der Handlung Jemand anderem helfen im Kampf einen um 1 erhöhten Bonus. Mit der 5. Stufe steigt dieser Bonus um 2 und mit der 9. Stufe um 3. Diese Boni sind nicht mit anderen Fähigkeiten kumulativ, welche die Handlung Jemand anderem helfen verbessern.

Pferdebund (AF): Ein Asavir erhält ein Pferd als treues Reittier. Dieses Reittier funktioniert wie der Tiergefährte eines Druiden, wobei die effektive Druidenstufe des Asavirs seiner Klassenstufe +2 entspricht (d.h. dass das Reittier eines Asavirs

der z.B. 3. Stufe wie ein Tiergefährte der 5. Stufe funktioniert). Bei dem Tiergefährten muss es sich um ein Pferd oder Pony handeln, der SL könnte aber noch andere Pferdewesen zu passenden Reittieren im Falle besonders großer oder kleiner Asaviri erklären. Sollte der Asavir bereits über eine andere Klasse ein Pferd als Tiergefährten erhalten (z.B. aufgrund von Stufen als Druiden, Ritter^{EXP} oder Waldläufer), so sind seine Asavirstufen mit den Stufen in einer solchen Klasse (nach seiner Wahl, sollte er über mehrere passende Klassen verfügen) hinsichtlich des Tiergefährten kumulativ – er erhält keinen zweiten Tiergefährten. Seine effektive Druidenstufe kann niemals seine Charakterstufe übersteigen. Ein Asavir erleidet keinen Rüstungsmalus auf Fertigkeitswürfe für Reiten, wenn er auf seinem Reittier reitet, ferner gilt sein Reittier stets als zum Kampf ausgebildetes Streitross und verfügt zu Spielbeginn über das Bonustalent Umgang mit Leichter Rüstung.

Segen des Schaitans (ÜF): Wenn ein Asavir die 2. Stufe erreicht, erlangt sein Reittier einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen alle Effekte der Kategorien Furcht und Geistesbeeinflussung. Wenn der Asavir die 9. Stufe erreicht, steigt dieser Bonus auf +4.

Donnernder Sturmangriff (ÜF): Mit der 2. Stufe können ein Asavir und sein Reittier am Tag in Höhe seiner Klassenstufe Mal einen Sturmangriff ausführen, der den Boden erbeben lässt. Dies ist eine Volle Aktion und funktioniert wie ein normaler Sturmangriff, allerdings kann das Reittier nur maximal seine Bewegungsrate zurücklegen (nicht wie bei einem normalen Sturmangriff die doppelte Bewegungsrate). Kreaturen innerhalb eines 1,50 m-Radius rund um den Endpunkt des Sturmangriffes müssen einen Reflexwurf gegen SG 10 + Klassenstufe des Asavirs + Stärkemodifikator ablegen; eine Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, erhält den Zustand Liegend. Pro Asavirstufe jenseits der 2. Stufe kann der Charakter eine Kreatur im Wirkungsbereich von den Effekten dieser Fähigkeit ausnehmen (maximal 8 Kreaturen mit der 10. Stufe). Der Asavir kann sich entschließen seinen Angriff am Ende des Sturmangriffes entweder bevor oder nachdem festgestellt wurde, welche Kreaturen den Zustand Liegend erhalten, auszuführen. Mit der 6. Stufe steigt der Radius des Wirkungsbereiches auf 3 m und mit der 10. Stufe auf 6 m.

Aura des Mutes (ÜF): Mit der 3. Stufe erhält ein Asavir die Paladinfähigkeit Aura des Mutes.

Zangenbrecher (AF): Mit der 3. Stufe kann ein Asavir, welcher erfolgreich einen Gegner angreift, der gerade einen Verbündeten des Asavirs in die Zange nimmt, gegen diesen Gegner einen Kampfmanöverwurf gegen sein KMV als Schnelle Aktion ausführen. Gelingt dieses Kampfmanöver, so ist das Ziel für 1 Runde außerstande, in Zusammenarbeit mit einer anderen Kreatur jemanden in die Zange zu nehmen.

Kontrollierter Sturmangriff (AF): Mit der 4. Stufe erlernt ein Asavir vom Rücken eines heranstürmenden Reittiers mit höherer Genauigkeit anzugreifen. Er erlangt einen Bonus von +4 auf Nahkampfangriffe im Rahmen berittener Sturmangriffe anstelle des üblichen Bonus von +2 und erleidet keinen Malus auf seine RK nach einem berittenen Sturmangriff.

Segen des Dschinns (ÜF): Wenn ein Asavir die 4. Stufe erreicht, erlangt sein Reittier den Segen des Dschinns und wird schnell und unermüdlich. Die Bewegungsrate des Reittieres steigt um 3 m, es erleidet keine Abzüge auf seine Bewegungsrate, wenn es einen Harnisch trägt, und kann ebenfalls ohne Abzüge einen zweiten Reiter tragen. Wenn der Asavir die 8.

ASAVIR (ASY)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1.	+1	+0	+1	+1	Kameradschaft +1, Pferdebund
2.	+2	+1	+1	+1	Donnernder Sturmangriff (1,50 m), Segen des Schaitans +2
3.	+3	+1	+2	+2	Aura des Mutes, Zangenbrecher
4.	+4	+1	+2	+2	Kontrollierter Sturmangriff, Segen des Dschinns (3 m)
5.	+5	+2	+3	+3	Kameradschaft +2
6.	+6	+2	+3	+3	Donnernder Sturmangriff (3 m), Segen des Marids, Trampelder Galopp
7.	+7	+2	+4	+4	Heldenhafte Herausforderung
8.	+8	+3	+4	+4	Segen des Dschinns (6 m), Segen des Ifrits
9.	+9	+3	+5	+5	Kameradschaft +3, Motivierender Anführer, Segen des Schaitans +4
10.	+10	+3	+5	+5	Donnernder Sturmangriff (6 m), Dschannsegan

Stufe erreicht, steigt die Bewegungsrate des Reittieres um weitere 3 m.

Segen des Marids (ÜF): Wenn ein Asavir die 6. Stufe erreicht, erlangt sein Reittier den Segen der Maride und wird zu einem behänden Partner mit fließenden Bewegungen. Wer auf dem Reittier reitet, muss keine Konzentrationswürfe mehr ablegen, die normalerweise aufgrund der Bewegung anfallen. Das Reittier erhält einen Volksbonus von +2 auf Reflexwürfe.

Trampelder Galopp (AF): Wenn ein Asavir die 6. Stufe erreicht, erhält sein Reittier die Allgemeine Monsterfähigkeit Trampeln, sofern der Asavir es als Volle Aktion dazu anweist. Der Trampelschaden entspricht dem Hufangriff des Pferdes plus seinem anderthalbfachen Stärkemodifikator.

Heldenhafte Herausforderung (ÜF): Mit der 7. Stufe kann ein Asavir drei Mal am Tag als Schnelle Aktion eine Herausforderung ausrufen. Jeder Gegner innerhalb von 9 m Entfernung muss einen Willenswurf gegen SG 10 + Charakterstufe des Asavirs + Charismabonus ablegen; wem der Rettungswurf misslingt, der wird durch die Zurschaustellung bis zum Beginn des nächsten Zuges des Asavirs abgelenkt, gilt als auf dem Falschen Fuß betroffen und erleidet einen Malus von -2 auf seine RK gegen Angriffe von Verbündeten des Asavirs. Dies ist ein geistesbeeinflussender, visueller Effekt.

Segen des Ifrits (ÜF): Wenn ein Asavir die 8. Stufe erreicht, erlangt sein Reittier den Segen des Ifrits und erhält Feuerresistenz 5. Es verursacht zudem mit seinen Hufangriffen 1W6 Punkte Feuerschaden.

Motivierender Anführer (ÜF): Mit der 9. Stufe kann ein Asavir als Bewegungsaktion drei Mal am Tag seine Verbündeten ermutigen. Verbündete innerhalb von 18 m Entfernung, welche ihn hören können, erhalten für 1 Runde einen Moralbonus in Höhe des Charismabonus des Asavirs auf Waffenangriffs- und -schadenswürfe. Dies ist ein geistesbeeinflussender, sprachabhängiger Effekt.

Dschannsegan (ÜF): Mit der 10. Stufe kann ein Asavir für Angriffs-, Fertigungs- oder Rettungswürfe mit einem W20 zwei Mal würfeln und das bessere Ergebnis behalten. Der Asavir kann diese Fähigkeit ein Mal am Tag bei sich selbst und ein Mal am Tag für sein Reittier nutzen. Asavir und Reittier erhalten beide einen Glücksbonus von +1 auf alle Rettungswürfe.



QADIRISCHER PFERDEHERR (RITTER-ARCHETYP)

Die Traditionen der Qadirischen Pferdeherren sind mittlerweile durch Qadira und über die Lande jenseits der Region der Inneren See verbreitet. Ihre Ursprünge liegen aber bei den Pferdezüchtern und Reiterkampfspezialisten der Al-Zabriti – die Bezeichnung „Pferdeherr“ stammt von Ausländern.

Qadirische Pferdeherren sind auf ihre eigene Beweglichkeit und Ausdauer ebenso stolz wie auf die ihrer Pferde. Sie sind zwar nicht ganz so eindrucksvoll wie eine Ritterschar der Kavallerie von Finismur, erreichen das Schlachtfeld aber doppelt so schnell und benötigen im Vergleich nur ein Drittel an Verpflegung. In der Schlacht sind Pferdeherren zumeist Plänkler, welche in den Kampf hineinreiten, brutale und präzise Krummsäbelhiebe austeilten und ihn dann wieder verlassen.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Qadirischer Pferdeherr ist im Umgang mit allen Einfachen Waffen und allen Kriegswaffen, Leichten und Mittelschweren Rüstungen, sowie mit Schilden (ausgenommen Turmschilde) geübt.

Dies ersetzt die Waffen und Rüstungen, mit denen ein Ritter normalerweise geübt ist.

Reittier (AF): Ein Qadirischer Pferdeherr muss ein Pferd oder ein Pony als Reittier auswählen; der SL kann noch weitere Optionen gestatten.

Dies modifiziert das gleichnamige Klassenmerkmal des Ritters.

Wie der Wüstenwind (AF): Mit der 1. Stufe steigt die Bewegungsrate des Reittiers eines Qadirischen Pferdeherrn um 1,50 m. Mit der 5. Stufe und alle weiteren 5 Stufen steigt sie um weitere 1,50 m.

Dies ersetzt die Klassenfähigkeit Taktiker.

Wüstenherrschaft (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Qadirischer Pferdeherr die Waldläufer-Klassenfähigkeit Bevorzugtes Gelände (Wüste). Mit der 8. Stufe und dann alle weiteren 5 Stufen steigt der Bonus des Pferdeherrn auf Initiative und Fertigkeitwürfe innerhalb des Bevorzugten Geländes jeweils um 2, er wählt aber keine weiteren Bevorzugten Gelände aus. Ferner erhält auch sein Reittier alle Vorteile seiner Fähigkeit Bevorzugtes Gelände.

Dies ersetzt Verbesserter Sturmangriff.

Wie ein Sandsturm (AF): Mit der 6. Stufe erhält ein Qadirischer Pferdeherr die Vorteile des Talents Beweglichkeit, solange er beritten ist. Zudem verursacht er mit einhändigen Hiebaffen im Rahmen eines berittenen Sturmangriffs den doppelten Schaden, als würde er eine Lanze führen.

Dies ersetzt das Bonustalent, welches ein Ritter mit der 6. Stufe erhält.

Wie ein Wesen (AF): Mit der 9. Stufe erhält ein Qadirischer Pferdeherr die Vorteile des Talents Tänzelder Angriff, solange er beritten ist. Er nutzt die Bewegungsrate seines Reittiers für diese Aktion, wobei weder er noch sein Reittier beim Ziel Gelegenheitsangriffe provozieren. Führt er einen einzelnen Angriff mit einer einhändigen Hiebaffe aus, verursacht er zusätzliche 1W6 Schadenspunkte. Dieser Bonusschaden steigt mit der 17. Stufe auf 3W6.

Diese Fähigkeit zählt als Tänzelder Angriff hinsichtlich anderer Talente, welche Tänzelder Angriff als Voraussetzung ausführen.

Der Pferdeherr kann von diesen Talenten aber nur dann profitieren, wenn und solange er beritten ist.

Dies ersetzt Mächtiger Taktiker.

Geißel des Sandes (AF): Mit der 17. Stufe können der Qadirische Pferdeherr und sein Reittier als Volle Aktion einen taktischen Angriff durch die feindlichen Linien hindurchführen. Das Reittier des Pferdeherrn kann sich in gerader Linie um bis zum Doppelten seiner normalen Bewegungsrate fortbewegen und der Pferdeherr kann einen Angriff gegen jede

Kreatur ausführen, welche von ihm während der Bewegung des Reittiers bedroht wird (er kann dabei nicht mehr Angriffe ausmaximal im Rahmen eines Vollen Angriffs möglich wären). Diese Angriffe erfolgen mit seinem höchsten Grundangriffsbonus und unterliegen einem Malus von -2. Da es sich nicht um einen Sturmangriff handelt, verursachen diese Angriffe den normalen Schaden.

Der Pferdeherr provoziert im Rahmen dieser Bewegung Gelegenheitsangriffe, nicht aber sein Reittier.

Dies ersetzt Meistertaktiker.



SONNENREITER (DRUIDEN-ARCHETYP)

Sonnenreiter helfen ihren Verbündeten, in der gnadenlosen Wüste zu überleben, egal ob es sich um andere Stammesmitglieder oder Mit-Abenteurer handelt. Zugleich erschweren sie ihren Gegnern das Leben. Sie scheinen sich einen Verstand mit ihren treuen Reittieren zu teilen. Wer mit ihnen reitet, wird zu einer auf unheimliche Weise wohlkoordinierten Kavallerie-Einheit, die mit Leichtigkeit den gefährlichen Wüstensand durchquert und Verderben über Eindringlinge bringt. Sonnenreiter verlassen nahezu niemals die Länder ihrer Stämme – jene außerhalb von Al-Zabrit sind meistens entweder Verbannte oder Gesandte, welche sich mit Dingen befassen sollen, die innerhalb der Stammesbesitzungen nicht angesprochen werden können.

Klassenfertigkeiten: Ein Sonnenreiter erhält Wissen (Lokales) als Klassenfertigkeit, streicht aber dafür Beruf von der Liste seiner Klassenfertigkeiten.

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Druiden.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Sonnenreiter ist im Umgang mit dem Kurzbogen geübt, nicht aber im Umgang mit dem Kampfstab, der Sense oder der Sichel.

Dies modifiziert die Waffen und Rüstungen mit denen umzugehen ein Druide geübt ist.

Bund mit der Natur (AF): Ein Sonnenreiter muss diese Fähigkeit nutzen, um einen Bund mit einem Pferd oder einem Pony als Tiergefährten einzugehen. Er kann kein anderes Tier oder stattdessen eine Domäne wählen.

Dies modifiziert Bund mit der Natur.

Im Sattel geboren (AF): Mit der 2. Stufe muss ein Sonnenreiter, welcher Leichte Rüstung oder keine Rüstung trägt, keine Fertigkeitwürfe für Reiten ablegen, solange der SG nicht über 15 liegt. Er erleidet keinen Rüstungsmalus auf Fertigkeitwürfe für Reiten, während er auf seinem Reittier reitet.

Dies ersetzt Unterholz durchqueren.

Berittener Vorteil (ÜF): Mit der 3. Stufe kann jenes verbündete Reittier innerhalb von 9 m Entfernung zum Sonnenreiter die Effekte von felsigem oder sandigem Schwierigem Gelände ignorieren.

Dies ersetzt Spurloser Schritt.

Spross der Wüste (AF): Ein Sonnenreiter ist in der Wüste zu Hause. Mit der 4. Stufe erhält er einen Bonus von +2 auf Initiativwürfe und Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, Überlebenskunde, Wahrnehmung und Wissen (Geographie), während er sich in der Wüste aufhält. Mit ihm reisende, berittene Verbündete erhalten ebenfalls einen Bonus von +1 auf Initiativwürfe und Fertigkeitwürfe für Überlebenskunde und Wahrnehmung in der Wüste, solange sie sich nicht weiter als 9 m vom Sonnenreiter entfernen.

Dies ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Gemeinsame Anstrengung (AF): Mit der 4. Stufe kann ein Sonnenreiter seinen Bund mit seinem Pferd auf andere nahe, berittene

Gefährten ausdehnen und sie zu einer kämpfenden Einheit formen, welche über einen gemeinsamen Verstand zu verfügen scheint. Verbündete Reittiere innerhalb von 18 m Entfernung zum Sonnenreiter erhalten die besondere Tiergefährtenfähigkeit Entrinnen. Mit der 6. Stufe wächst die Reichweite auf 27 m und verbündete Reittiere erhalten einen Verbesserungsbonus von +3 m auf ihre Bewegungsrate. Mit der 8. Stufe steigt die Reichweite auf 36 m und verbündete Reittiere erhalten zudem die besondere Tiergefährtenfähigkeit Treue. Mit der 10. Stufe erhalten verbündete Reittiere die besondere Tiergefährtenfähigkeit Mehrfachangriff. Mit der 12. Stufe erhalten verbündete Reittiere einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe. Mit der 14. Stufe erhalten verbündete Reittiere einen Verbesserungsbonus von +6 m auf ihre Bewegungsrate. Mit der 16. Stufe erhalten verbündete Reittiere die besondere Tiergefährtenfähigkeit Verbessertes Entrinnen. Mit der 18. Stufe erhalten verbündete Reittiere einen Ausweichenbonus von +2 auf ihre Rüstungsklasse und einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe. Mit der 20. Stufe erhalten verbündete Reittiere SR 5/- und Energieresistenz 10 gegen Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte-, Säure- und Schallschaden. Diese Fähigkeiten funktionieren nur, während verbündete Reittiere sich innerhalb der Reichweite des Sonnenreiters befinden (sein eigenes Reittier zählt dabei stets als Verbündeter).

Dies ersetzt Tiergestalt.



DIE AL-ZABRITI IM SPIEL

Wer in Al-Zabrit geboren wird, hat die besten Chancen, mit den Al-Zabriti ein Bündnis zu schließen. Ihre eherne Geheimniskrämerei vereitelt zudem, dass die meisten ihrer Traditionen und Praktiken den Rest der Welt erreichen – auch wenn dies nicht immer gelingt. Magische Gegenstände der Al-Zabriti findet man auf vielen Schwarzmärkten zum Verkauf und Schritttrollen mit ihren Zaubern könnten in den Horten wüstenbewohnender Monster enthalten sein.

Kontaktaufnahme: Meisterschaft im Reiten von Pferden beeindruckt die Al-Zabriti sicherlich, doch einfach in eines ihrer Lager zu reiten und dort Tricks vorzuführen, wird als Arroganz wahrgenommen. Stattdessen könnte jemand, der sich mit den Al-Zabriti verbünden will, von einem wichtigen anstehenden Pferderennen hören. Der SL kann dieses Rennen als Verfolgungsjagd^{SLHB} leiten und in Verbindung mit Hindernissen Würfe für die folgenden Fertigkeiten verlangen: Mit Tieren umgehen, Reiten, Überlebenskunst, Wissen (Natur), berittene Fernkampfwürfe und Fertigkeitwürfe des Reittieres für Akrobatik. Der SL entscheidet dabei, ob allein die Teilnahme am Rennen genügt, dass der SC einen guten Eindruck macht oder ob er das Rennen gewinnen muss, um mit den Al-Zabriti freundschaftlichen Kontakt aufnehmen zu können.

AUSRÜSTUNG

Diese Ausrüstungsgegenstände sind in der Regel in Qadira oder auch kosmopolitischen Städten in der Region der Inneren See allgemein erhältlich:

GEWÜRZE

PREIS	Variiert
GEWICHT	—

Nahrung verdirbt schneller in heißem Klima. Qadiraner sind daher zu Experten dafür geworden, wie man mit den von ihnen gehandelten Gewürzen Mahlzeiten konservieren kann. Nachdem ihre Alchemisten und Druiden zudem noch Pflanzen von den Ebenen importiert hatten, züchteten und passten sie einzigartige Arten mit verbesserten medizinischen Verwendungsmöglichkeiten an. Al-Zabriti-Stämme haben normalerweise Vorräte der folgenden Gewürze zur Hand. Um die Vorteile dieser Gewürze zu erlangen, muss ein Charakter im Laufe eines oder mehrerer Tage mehrere Anwendungen zu sich nehmen (siehe die einzelnen Einträge). Sobald der Vorteil erlangt ist, wird er durch weiteren Konsum im angegebenen Rhythmus aufrecht erhalten.

Feuersumak: Dieses herbe Gewürz erlaubt einem Charakter, welcher sich mit einer natürlichen Krankheit mit mehreren Effekten ansteckt, einen zufällig bestimmten Effekt weniger zu erleiden, wenn ihm ein Rettungswurf gegen die Effekte dieser Krankheit scheitert. Ein Individuum, welches Feuersumak zwei Mal am Tag für wenigstens 3 Tage konsumiert, erlangt den Effekt; der Effekt währt 24 Stunden über den Konsum der letzten Anwendung hinaus. Eine Unze Feuersumak kostet 20 GM und genügt, um sechs Mahlzeiten zu würzen.



Gestreifte Muskatnuss: Muskatnuss wird als Gewürz für Fleisch und Nachtische verwendet und halbiert Attributsschaden (nicht Attributsentzug) aufgrund einer nichtmagischen Krankheit (bis auf einen Mindestschaden von 1 Punkt). Sie muss drei Mal am Tag wenigstens 4 Tage lang gegessen werden, um diesen Effekt zu erzeugen. Eine Unze zerstoßene Gestreifte Muskatnuss kostet 100 GM und genügt, um 12 Mahlzeiten zu würzen.

Goldener Kardamom: Dieses stark riechende, süße Pulver besteht aus zerstoßenen Kardamomsaatkörnern. Es wird oft als Parfüm und zum Reinigen der Zähne verwendet, aber auch zum Würzen von Reisgerichten und Nachtischen. Erleidet ein Charakter Attributsschaden aufgrund einer Krankheit, wird der erlittene Schaden um 1 reduziert (bis auf ein Minimum von 0). Goldener Kardamom wirkt nicht gegen Attributsentzug oder andere Krankheitseffekte. Er muss ein Mal am Tag für 9 Tage verzehrt werden, um sich hinreichend im Körper eines Individuums aufzubauen, damit dieser Effekt eintritt. Eine Unze Goldener Kardamom kostet 30 GM und genügt, um neun Mahlzeiten zu würzen.

Morgenzimt: Dieses wärmende Gewürz wird zum Würzen von süßen und pikanten Nahrungsmitteln genutzt. Es bringt den Verzehrenden zum Schwitzen. Ein Charakter, welcher es zwei Mal am Tag für 5 Tage einnimmt, erhält einen Alchemistischen Bonus von +4 auf Zähigkeitswürfe gegen die Effekte heißer Umgebungen. Eine Unze zerstoßener Morgenzimt kostet 15 GM und genügt, um 10 Mahlzeiten zu würzen.

Schwarzkümmel: Kümmel ist ein nussiges Gewürz, das bei aromatischen Gewürzen Verwendung findet. Sollte er zwei Mal am Tag für eine Woche verspeist werden, verleiht er dem Konsumenten einen Alchemistischen Bonus von +1 auf Zähigkeitswürfe gegen Krankheit für 24 Stunden. Eine Unze Schwarzkümmel kostet 15 GM und genügt, um 14 Mahlzeiten zu würzen.

Tigernelken: Nelken finden bei süßen und pikanten Lebensmitteln Verwendung, sie werden zu Tee gebraut und als Atemerfrischer gekaut. Wird eine Anwendung Tigernelken 1 Minute lang gekaut, entfernt dies für 24 Stunden ab Verzehr der Mahlzeit den Zustand Kränkelnd oder Übelkeit, sofern diese aus Krankheit oder Gift resultieren. Eine Anwendung Tigernelken kostet 25 GM und genügt, um eine Mahlzeit zu würzen.

Violettes Salz: Salz ist lebenswichtig für den Wasserhaushalt des Körpers. Wird eine Anwendung quadrisches Violettes Salz als Teil einer Mahlzeit verzehrt, verleiht dies einen Alchemistischen Bonus von +4 auf Konstitutionswürfe gegen die Effekte von andauerndem Durst für die nächsten 24 Stunden. Eine Anwendung Violettes Salz kostet 5 GM und genügt, um eine Mahlzeit zu würzen.

MITHRALHUFEISEN

PREIS	550 GM
GEWICHT	1/2Pfd.

Diese vier flachen Hufeisen schützen die Hufe eines Pferdes ebenso gut wie Stahl, so dass es voller Selbstvertrauen galoppieren kann. Mithralhufeisen sind allerdings viel leichter als Stahl. Pferde, deren Hufe mit Mithralhufeisen beschlagen sind, behandeln ihre Hufangriffe hinsichtlich Schadensreduzierung als Silber.

SCHABRACKE

PREIS	2 GM
GEWICHT	4 Pfd.

Eine Schabracke ist ein großes Tuch, mit dem ein Reittier oder eine andere vierbeinige Kreatur bedeckt wird. Sie dient denselben Zwecken, die ein Umhang bei einer humanoiden Krea-

tur erfüllt, und kann auf dieselbe Weise verzaubert werden. Schabracken bestehen zuweilen aus wertvollen Materialien oder sind kunstvoll gearbeitet und verziert – dies erhöht ihren praktischen Nutzen zwar nicht, kann aber den Preis deutlich in die Höhe treiben, wenn sie eher als Kunstgegenstände gehandelt werden.

SONNENSCHUTZKAJAL

PREIS 10 GM

GEWICHT —

Diese rußige Kosmetik wird aus zerstoßenem Antimon hergestellt und zum Umrahmen der Augen verwendet. Sie verleiht dem Träger für 8 Stunden einen Situationsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen lichtbasierende Effekte, welche den Zustand Geblendet oder Blind verleihen würden. Ein Behälter mit Kajal enthält 10 Anwendungen.

TALENTE

Die folgenden Talente können von Charakteren gewählt werden, welche mit den Al-Zabriti verbündet sind oder ihnen angehören. Die Wüstenstämme verbieten allerdings die Weitergabe an jene, die nicht ihre Zustimmung besitzen.

BERITTENER DOPPELSCHLAG

Du kannst das Bewegungsmoment deines Reittieres nutzen, um deine Waffe durch einen Gegner und in den nächsten zu stoßen.

Voraussetzungen: Angriff im Vorbeireiten, Berittener Kampf, Reiten 3 Ränge

Vorteil: Wenn du das Talent Angriff im Vorbeireiten nutzt und triffst, kannst einen weiteren Angriff gegen ein an dein ursprüngliches Ziel angrenzendes Ziel durchführen. Du erleidest einen Malus von -5 auf diesen zusätzlichen Angriff, welcher nicht von den Effekten eines Sturmangriffes profitiert.

BERITTENES NIEDERREITEN

Du und dein Reittier könnt mit eurem unnachgiebigen Angriff feindliche Linien einreißen.

Voraussetzungen: Berittener Kampf, Trampeln, Reiten 5 Ränge

Vorteil: Während deines Zuges kannst du mehr als eine Kreatur niederreiten. Jedes Kampfmanöver für Überrennen nach dem ersten unterliegt einem kumulativen Malus von -5. Misslingt dir ein Kampfmanöver für Überrennen, endet deine Fortbewegung. Dein Reittier kann nur einen Hufangriff gegen ein Ziel mit dem durch Überrennen erlangten Zustand Liegend ausführen (nicht ein Angriff pro liegender Gegner).

Normal: Du kannst nur ein Kampfmanöver für Überrennen pro Runde ausführen.

BRENNENDES FOKUSSIEREN

Deine heilende Energie fügt deinen Gegnern zugleich Schaden zu.

Voraussetzungen: CH 15, Gezieltes Fokussieren, Klassenmerkmal Energie fokussieren

Vorteil: Wenn du Positive Energie zum Heilen fokussierst, erleidet eine vom Fokussieren ausgenommene Kreatur den ausgewürfelten Betrag als Feuerschaden und für 1 Runde den Zustand Geblendet aufgrund der hellen Flammen. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen deine Energie fokussieren halbiert den Feuerschaden und vereitelt den Zustand Geblendet.

PANZERREITER

Du bist an das Tragen von Rüstung beim Reiten gewöhnt, so dass sie dich nicht dabei behindert.

Voraussetzungen: Berittener Kampf, Reiten 3 Ränge

Vorteil: Du erleidest nicht den üblichen Rüstungsmalus auf Fertigkeitwürfe für Reiten. Solltest du im Sattel den Zustand Bewusstlos erhalten, fällst du nicht aus dem Sattel.

Normal: Erhältst du beim Reiten den Zustand Bewusstlos, besteht eine Chance von 50%, dass du im Sattel bleibst (75% bei Verwendung eines Militärsattels).

PFERDEFLÜSTERER

Dein Können im Umgang mit Pferden erlaubt dir, alle Pferde im Wirkungsbereich zu beeinflussen.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Mit Tieren umgehen und Reiten hinsichtlich Pferden. Ferner kannst du einen Fertigkeitwurf für Mit Tieren umgehen ablegen, um allen Pferden innerhalb eines 18 m-Radius einen Befehl zu geben. Ein Gegner, dessen Reittier oder Tiergefährte sich innerhalb des Wirkungsbereiches befindet, kann als Augenblickliche Aktion einen Fertigkeitwurf für Mit Tieren umgehen gegen SG 20 ablegen, um zu verhindern, dass sein Pferd von dir beeinflusst wird. Gelingt ihm dies, so ist die fragliche Kreatur für 1 Stunde gegen deine Beeinflussung immun.

VERBESSERTER PFERDEFLÜSTERER

Dein Verständnis für Pferde ist derart tiefgreifend, da du mit ihnen kommunizieren kannst, als sprächst ihr dieselbe Sprache.

Voraussetzungen: Pferdeflüsterer†, Mit Tieren umgehen 5 Ränge, Reiten 5 Ränge

Vorteil: Gelingt dir ein Fertigkeitwurf für Mit Tieren umgehen gegen SG 20, kannst du für 1 Runde mit einem Pferd kommunizieren, als würdest du *Mit Tieren sprechen* nutzen. Die Kommunikations- und Handlungsfähigkeiten des Pferdes werden immer noch von seiner Intelligenz begrenzt.

VERBESSERTER BERITTENER FERNKAMPF

Du bist ein Meister darin, aus dem Sattel Fernkampfangriffe durchzuführen.

Voraussetzungen: Berittener Fernkampf, Berittener Kampf, Reiten 1 Rang

Vorteil: Du erleidest keinen Malus, wenn du beritten eine Fernkampfwaffe verwendest und eine doppelte Bewegungsaktion nutzt. Der Malus, den du erhältst, während dein Reittier rennt, sinkt auf -2.

TALENTE FÜR TIERGEFÄHRTEN

Die folgenden Talente können von Tiergefährten gewählt werden – sie stehen in der Regel anderen Tieren (egal ob zahm oder wild) nicht zur Verfügung, sofern der SL keine andere Entscheidung trifft. Diese Talente können von Tiergefährten unabhängig von ihrer Intelligenz gewählt werden.

AL-ZABRITI-STREITROSS

Dieses Pferd wurde von den Al-Zabriti ausgebildet. Es kennt weitere Tricks und ist seinem Reiter gegenüber loyaler als die meisten Reittiere.

Voraussetzungen: Pferd

Vorteil: Dieses Pferd kennt automatisch alle zur Streitrossausbildung gehörende Tricks (Angreifen, Bei Fuß, Kommen, Verteidigen, Wachen und Zurückziehen); diese Tricks zählen

nicht gegen das normale Maximum an Tricks, die das Pferd erlernen kann. Der SG von Fertigkeitwürfen für Mit Tieren umgehen, damit das Pferd einen Trick durchführt, wird um 5 reduziert, ebenso ist der SG zum Lehren eines neuen Tricks bei dem Pferd um 5 reduziert.

ENERGISCHER STURMANGRIFF

Die Sturmangriffe dieses Tieres bewegen seine Feinde.

Voraussetzungen: Heftiger Angriff, Tiergefährte, Verbesserter Ansturm

Vorteil: Wenn dieser Tiergefährte einen Gegner mit einem Sturmangriff trifft, kann er ein Mal pro Runde als Freie Aktion einen Ansturm gegen dieses Ziel ausführen. Sollte er sich als Teil des Sturmangriffes mit seiner vollen Bewegungsrate fortbewegen, erhält er einen Bonus von +4 auf seinen Kampfmanöverwurf für diesen Ansturm.

VERBESSERTER ENERGISCHER STURMANGRIFF

Feinde gehen beim Sturmangriff dieses Tieres zu Boden.

Voraussetzungen: Energischer Sturmangriff, Heftiger Angriff, Tiergefährte, Verbesserter Ansturm

Vorteil: Dieses Tier kann einen Ansturm gegen ein Ziel ausführen, welches maximal zwei Größenkategorien größer sein darf als das Tier selbst. Wenn es das Ziel mit dem Ansturm wenigstens 3 m weit fortschiebt, kann es als Freie Aktion einen Kampfmanöverwurf für Zu-Fall-bringen gegen das Ziel ausführen. Dieses Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen provoziert normal Gelegenheitsangriffe.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die Stämme der Al-Zabrit erschaffen und verwenden die folgenden Gegenstände, teilen sie aber nur selten mit Fremden. Zuweilen kann man diese Dinge auf qadirischen Schwarzmärkten finden, wobei der Erwerb mit der Feindschaft der Al-Zabriti einhergehen könnte.

RESISTENZSCHABRACKE	PREIS VARIERT
+1-Bonus	2.700 GM
+2-Bonus	10.800 GM
+3-Bonus	24.300 GM
+4-Bonus	43.200 GM
+5-Bonus	67.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Schultern	ZS 5
GEWICHT 4 Pfd.	
AURA Schwache Bannmagie	

Dieses Kleidungsstück ist für ein Pferd oder eine ähnliche vierbeinige Kreatur gedacht, kann sich in Form und Größe aber allen vierbeinigen Kreaturen der Größenkategorien Klein bis Riesig anpassen. Getragen verleiht der Gegenstand dem Träger magischen Schutz in Form eines Resistenzbonus von +1 bis +5 auf alle Rettungswürfe (REF, WIL und ZÄH). Der Reiter der Kreatur erhält diesen Bonus ebenfalls, solange er auf ihr reitet; sollten mehrere Kreaturen auf dem Vierbeiner reiten, so erhält nur der Vierbeiner den Resistenzbonus.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variiert
+1 bonus	1.350 GM
+2 bonus	5.400 GM
+3 bonus	12.150 GM
+4 bonus	21.600 GM
+5 bonus	33.750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Resistenz*, die Zauberstufe des Erschaffers muss wenigstens dem dreifachen Bonus des Umhanges entsprechen

UMHANG DES HIMMLISCHEN FEUERS	PREIS 6.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Schultern	ZS 5
GEWICHT 1 Pfd.	
AURA Schwache Beschwörungsmagie	

Dieser weiße Seidenumhang schimmert vor göttlicher Energie. Als Augenblickliche Aktion kann der Träger ein Mal am Tag den Umhang feurig aufblitzen lassen, wenn eine andere Kreatur den Träger berührt oder im Nahkampf trifft. Diese Flammen verursachen der anderen Kreatur 1W8+5 Punkte Feuerschaden. Sollte die andere Kreatur böse sein, haben die Flammen eine goldene Färbung und die Kreatur erhält zusätzliche 1W8+5 Schadenspunkte; dieser Schaden ist göttlicher Natur und wird nicht von Energie-resistenz oder -immunität beeinträchtigt. Der anderen Kreatur steht ein Reflexwurf gegen SG 15 zu, um den Schaden zu halbieren. Der Träger des Umhanges kann ferner ein Mal am Tag bei einer von ihm berührten Kreatur 2W8+5 Trefferpunkte heilen.



HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM
-----------------------------	-----------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Feuerschild*, *Mittelschwere Wunden heilen*

ZAUBER

Die folgenden Zauber werden von den Al-Zabriti gut gehütet:

BRENNENDER SAND

Schule Beschwörungsmagie (Erschaffung) [Erde, Feuer]; **Grad** DRU 1, HEX 1, HXM/MAG 1, SHA 1, WDL 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (eine Handvoll Sand)/GF

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Wirkungsbereich 6 m-Radius

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Im Wirkungsbereich breitet sich heißer Sand aus. Die Sandschicht ist 0,30 m tief und in ständiger Bewegung; dies verwandelt den Boden des Wirkungsbereiches in Schwieriges Gelände. Der Sand brennt und ab und an schießen Flammen heraus. Diese Flammen können zwar keine Gegenstände entzünden, fügen aber Kreaturen 1W4 Punkte Feuerschaden zu, welche ihren Zug im Wirkungsbereich mit Bodenkontakt beenden. Der Sand verschwindet mit Ende der Wirkungsdauer und hinterlässt keine weiteren Effekte, sieht man vom verursachten Schaden ab.

LICHTKLINGE

Schule Verwandlungsmagie [gut]; **Grad** INQ 4, KLE 4, PAL 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Ziel Eine Nahkampf-Waffe

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber erfüllt eine Waffe mit reinem Sonnenlicht (es muss keine Klinge-Waffe sein). Die Waffe gibt Licht ab (wie *Tageslicht*)

und funktioniert hinsichtlich Schadensresistenz wie eine gute und magische Waffe. Die Waffe verleiht einen Heiligen Bonus von +2 auf Angriffswürfe gegen Untote und verursacht bei einem erfolgreichen Treffer bei einem Untoten +1W6 Schadenspunkte; gegenüber körperlosen Untoten funktioniert sie, als besäße sie die besondere Waffeneigenschaft *Geisterhafte Berührung*. Kritische Bedrohungen mit der Waffe bei Gegnern, welche gegen Sonnenlicht empfindlich sind, werden automatisch bestätigt.

FEUER DER REINIGUNG

Schule Hervorrufungsmagie [Feuer, Gutes]; **Grad** INQ 5, KLE 4, PAL 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, GF

Reichweite Berührung

Wirkungsbereich Ausstrahlung mit 9 m-Radius ausgehend vom berührten Punkt.

Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Der Wirkungsbereich des Zaubers wird von einem Flammenring umgeben. Die Flammen strahlen Hitze aus, welche aber nicht genügt, um angrenzenden Kreaturen Schaden zuzufügen. Sie fügen Kreaturen, welche sie durchqueren, 2W6 Punkte Feuerschaden zu (Untote erleiden sogar 4W6 Punkte Feuerschaden). Sollte der Ring beim Manifestieren ein Feld betreffen, in dem sich eine Kreatur aufhält, so erleidet diese Schaden, als hätte sie den Ring durchquert. Die Flammen versuchen zudem, alle andauernden Effekte der Kategorie Böse im Wirkungsbereich zu bannen, so dass jeder passende Effekt ein Mal pro Runde von *Magie bannen* betroffen wird. Versucht jemand, einen Zauber der Kategorie Böse innerhalb des Flammenringes zu wirken, wird augenblicklich *Magie bannen* gegen diesen Effekt gewirkt.

SONNENPIRSCHER

Schule Illusionsmagie (Fehlgefühl);

Grad BAR 3, HXM/MAG 3, WDL 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M/GF

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos);

Zauberresistenz Ja

Eine berührte Kreatur wird unsichtbar (wie bei *Unsichtbarkeit*), solange sie sich in direktem Sonnenlicht oder dem hellen Licht von *Tageslicht* befindet. Sollte die Zielkreatur etwas tun, das sie sichtbar werden lässt, ohne die Wirkungsdauer zu beenden, so kann die Kreatur als Standard-Aktion die Magie des Zaubers nutzen, um wieder unsichtbar zu werden, solange sie sich im Sonnenlicht (siehe oben) befindet. In normalem Licht erlangt die Kreatur nur Tarnung (20% Chance, von einem Angriff verfehlt zu werden)

VERACHTUNG DER SONNE

Schule Verwandlungsmagie [Fluch^{ABR}];

Grad BLU 2, HEX 2, HXM/MAG 2, INQ 2, KLE 2, SHA 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Stück Glas) /GF

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur

Wirkungsdauer Permanent

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du veränderst eine Kreatur derart, dass die Berührung der Sonne für sie qualvoll wird. Die verfluchte Kreatur erhält Blindheit durch Licht. Sollte sie hellem Licht ausgesetzt werden, z.B. Sonnenlicht oder *Tageslicht*, so erhält sie für 1 Runde den Zustand Blind. Solange die verfluchte Kreatur sich in Bereichen hellen Lichts befindet, erhält sie den Zustand Geblendet und wird als besonders empfindlich hinsichtlich Sonnenlicht behandelt, was Zauber wie *Gleißendes Licht*, *Sonnenfeuer* und *Sonnenstrahl* angeht.

VERACHTUNG DER SONNE, MASNEN-

Schule Verwandlungsmagie [Fluch^{ABR}]; **Grad** BLU 5, HEX 5, HXM/MAG 5, INQ 5, KLE 5, SHA 5

Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)

Ziele Eine Kreatur/Stufe, wobei keine Kreatur weiter als 9 m von den übrigen entfernt sein darf

Wirkungsdauer Permanent

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber funktioniert wie *Verachtung der Sonne*, kann aber mehrere Kreaturen betreffen.





DAS ASPIS-KONSORTIUM

ASPIS-KONSORTIUM

Geldgieriges Syndikat

Reichweite Global

Gesinnung NB

Hauptquartier Ostenso (Chelixa)

Werte Entwicklung neuer Einkommensströme, Eliminierung der Konkurrenz, Indirekte politische Macht, Monopole, Profit

Ziele Finanzieren neue Vorhaben, indem du exotische Güter für Kunden sicherst, liefere Beratungsdienste, übernimm die Kontrolle über seltene und profitable Ressourcen, maximiere den Gewinn, sichere das Kapital

Verbündete Angehende Tyrannen, Goldene Liga, zahlreiche städtische, nationale und organisatorische Autoritäten innerhalb der Region der Inneren See und anderswo, verschiedene Stämme im Mwangibecken

Feinde Adlerritter, Freie Kapitane der Fesselinseln, Gesellschaft der Kundschafter, Magaambya, Rivalisierende Handelsinteressen

Rivalen Gesellschaft der Kundschafter

Das weltweit operierende Aspis-Konsortium sieht seine Ursprünge in jener legendären Schiffladung osirischer Kuriositäten, die sich unterwegs in einen Schatz aus unberührten Relikten verwandelte, welche die Gründer des Konsortiums sodann in Westkrone verkauften. Die Gründer verrieteten nie, ob dies ein Akt der Magie oder nur des vollendeten Schmuggels gewesen ist. Ihre waghalsige Reise brachte ein Konglomerat aus aggressiven Händlern, Söldnern und Profitmachern hervor, welches sich seitdem darauf spezialisiert, Kunden mit ungewöhnlichen Wünschen und prallen Geldbeuteln zu bedienen und zu versorgen.

Das Aspis-Konsortium verfügt über zahlreiche Redundanzen und organisatorische Verteidigungen, um sicherzustellen, dass kein Mitglied und keine Operation die anderen in Gefahr bringen können. Die absolut professionelle A.X. Adrius und der geckenhafte Jaydis Milon Malddis IV. leiten das Konsortium in der chelaxianischen Stadt Ostenso zusammen mit acht Anteilshabern, die als die Acht Patrone bezeichnet werden. Jeder davon kümmert sich um unabhängige Initiativen und wahrt einen gewissen Grad an Geheimhaltung. Auf diese Weise können die anderen plausibel jede Kenntnis verneinen, sollte es zu einem Fiasko kommen, dass sich bis zu ihnen zurückverfolgen lässt. Unter diesen 10 steht eine Handvoll von Eliteanführern, welche weltweit die Spezialisten des Konsortiums koordinieren, darunter die Meisterspionin

Cirildimina Alasbhallas, der Meister der Flotte, Fürst Pairo Wichfang, der Sicherheitschef Herr Khayn und Vize-Exekutor Tantis Mais (welcher zugleich Oberhaupt von Konferenz Z ist, einer esoterischen Forschungsoperation, deren Existenz und Operationen im Grunde dem restlichen Konsortium gegenüber geheim gehalten werden).

Die anderen Mitglieder des Konsortiums fallen in eine von drei Kategorien, welche anhand des Materials und Designs ihrer Mitgliedsmarken zu erkennen sind. An der Spitze stehen die Goldagenten, welche die Aufsicht über ganze, nur selten von Landesgrenzen beschränkte Regionen führen und sicherstellen, dass die Operationen des Konsortiums reibungslos und profitabel verlaufen, während sie zugleich neue Geschäftsmodelle ankurbeln, um neue Geldströme zu eröffnen. Unter ihnen stehen die Silberagenten als Leutnants, die sich um große Operationen kümmern, neue Informationen interpretieren und sich um lokale Probleme in Städten und kleineren Regionen kümmern. Der unterste Rang der vollwertigen Mitglieder besteht aus den Bronzeagenten. Jeder von ihnen ist ein fähiger Experte, für den seine Vorgesetzten

bürgen, ehe er eine permanente, wenn auch zu Beginn untergeordnete Rolle angeboten bekommt. Das Konsortium beschäftigt zudem zahllose Auftragnehmer und Mietlinge, die jeweils vor Ort rekrutiert und von den extravaganten Boni angelockt werden, welche die Organisation normalerweise nach erfolgreichen Geschäftsoperationen auszahlt.

Das Aspis-Konsortium ist stets am Wachsen und auf der Suche nach neuen Geldquellen zum Kontrollieren und Ausbeuten. Als Resultat könnten seine Beauftragten nahezu überall auf der Welt auftauchen, wobei ihre Konzentration in der Region der Inneren See am höchsten ist. Das Konsortium unterhält seine Operationsbasis in Ostense, von wo aus es leicht Expeditionen in alle Welt aussenden, beobachten und unterstützen kann. Das Konsortium verfügt über mehrere wichtige Niederlassungen, darunter das Bronzehaus in Magnimar und die ganze Ortschaft Blutbucht als Tor zum Mwangibecken. Die Agenten achten stets darauf, dass der Ruf der Aspis unbefleckt bleibt, daher gehen nur wenige Nationen aktiv gegen das Konsortium vor oder verweigern ihm den Zugang.



A. X. Adrius (RB Menschliche Kämpferin 3/Schurkin 10): Das Aspis-Konsortium ist als Organisation dafür bekannt, zuweilen auch unfaire Tricks zu nutzen. Dennoch kann es immer wieder seinen Ruf retten, indem es seine übelsten Taten verschleiert und seine besten Dienstleistungen hervorhebt. Die Meisterin dieser Öffentlichkeitsarbeit ist A.X. Adrius, eine eiskalte Person, welche sich regelmäßig mit den Mächtigen und Handelsherren der Region der Inneren See trifft, um sich ihrer weiteren Kooperation zu versichern. Auch wenn sie sich die Macht mit Jaydis Milon Malddis IV. und den Acht Patronen teilt, helfen ihr ihr stählernes Selbstbewusstsein und subtile Stärke dabei, die Ziele der Organisation zu bestimmen, jene zum Schweigen zu bringen, die anderer Ansicht sind, und ihre wenigen Fehlschläge hochrangigen Sündenböcken anzuhängen. Sie ist eine Meisterin darin, Siege für sich zu beanspruchen und Fehlschläge ihren Gegnern in die Schuhe zu schieben – diese Gaben haben ihr bislang bestens geholfen.



Cirildimina Alasbhallas (NB Menschliche Bardin 14): Cirildimina stieg innerhalb der Ränge des Konsortiums dank einer Mischung aus Können, selbstbewusster Selbstbewerbung und der Fähigkeit auf, die verräterischen Intrigen ihrer Vorgesetzten aufzudecken (wovon sie auch ein paar durchaus selbst fabriziert hat). Sie unterhält das Spionagenetzwerk des Konsortiums in der Region der Inneren See und dem Rest der Welt. Ebenso hat sie ein Dutzend Doppelgänger ausgebildet und über ihr Territorium verteilt, so dass sie von Ostense zu einer Reihe anderer Städte überwechseln kann, ohne vor Ort Misstrauen zu erwecken. Dank ihrer weiten Reisen verfügt Cirildimina über eine prächtige Gardrobe auffälliger und formeller Kleidungsstücke. Selbst innerhalb des Konsortiums erkennt kaum jemand, wie viel persönliche Macht Cirildimina im Laufe der Jahre angehäuft hat.



Jaydis Milon Malddis IV. (NB Menschlicher Adeliger 4/Mesmerist^{ABR VII} 7): Als direkter Nachkomme eines der drei Gründer des Konsortiums erhielt Jaydis Milon Malddis IV. eine beachtliche Ausbildung hinsichtlich Geschäftsführung und der Gesellschaft der Oberen Zehntausend – dabei hat er diese Ausbildung stets wie alles andere als sein Geburtsrecht betrachtet. Nach seiner nepotistischen Beförderung an die Befehlsspitze der Organisation gibt er sich jedoch mehr und mehr der Dekadenz und realitätsfernen Machtfantasien hin. Da A.X. Adrius weitaus fähiger ist, die Geschäfte zu führen, lassen die meisten Jaydis seinen ungetriebenen, lebenslustigen Lebemannstil weiterführen. Manche ahnen allerdings, dass er hinter seinem möglicherweise vorgetäuschten Hedonismus weitaus größere Ziele anstreben könnte, doch wer sich zu sehr mit diesem Punkt befasst, neigt dazu spurlos zu verschwinden.

ASPIS-AGENT (PRESTIGEKLASSE)

Das Aspis-Konsortium beschäftigt viele skrupellose Individuen bei seinen intriganten Plänen, Reichtum zu erlangen und insgeheim die Kontrolle über das Gebiet der Inneren See zu übernehmen. Die Aspis-Agenten sind bei diesem Unterfangen die wichtigsten Instrumente des Konsortiums. Sie sind das öffentliche Gesicht, welches nach außen freundlich, harmlos und entwaffnend wirkt, während sie zugleich die Aufmerksamkeit von den wahren Interessen und Aktivitäten der Gesellschaft ablenken.

Aspis-Agenten erforschen uraltes Wissen, um lange vergebene Schätze zu entdecken. Dann organisieren sie Expeditionen, um diese für ihre Anführer, meist höherrangige Aspis-Agenten, zu bergen. Dank ihrer sorgfältigen Studien von Fallen und Gefahren können sie solchen Bedrohungen entgehen und sie zugleich intakt lassen, damit rivalisierende Schatzjäger sich mit ihnen herumschlagen müssen.

Trefferwürfel: W8



Voraussetzungen

Um Stufen in dieser Prestigeklasse wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Fertigkeiten: Bluffen 5 Ränge, Einschüchtern 5 Ränge, Handwerk (Fallen) 5 Ränge, Mechanismus ausschalten 5 Ränge, Schätzen 5 Ränge, Wahrnehmung 5 Ränge, Wissen (Geschichte) 5 Ränge

Speziell: Muss Umgang mit der Peitsche beherrschen und entweder über das Klassenmerkmal Fallengespur verfügen oder *Geheimtüren entdecken* wirken können.

Klassenfertigkeiten

Der Aspis-Agent besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Bluffen (CH), Fingerfertigkeit (GE), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Motiv erkennen (WE), Verkleiden (CH), Wissen (Arkanes; IN), Wissen (Geschichte; IN)

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator + 4

Klassenmerkmale

Ein Aspis-Agent erlangt im Rahmen seiner Stufenprogression die folgenden Klassenmerkmale:

Fallen finden (AF): Siehe das gleichnamige Klassenmerkmal des Schurken. Stufen in dieser Prestigeklasse sind mit Stufen in anderen Klassen kumulativ, welche dieses Klassenmerkmal verleihen, um den Gesamtbonus für Fallen finden zu bestimmen.

Fallengespur (AF): Ein Aspis-Agent erhält einen Bonus von +1 auf seine RK und auf Reflexwürfe, um Fallen zu vermeiden. Dieser Bonus steigt mit der 4., 7. und 10. Stufe um jeweils +1. Boni für dieses Klassenmerkmal aufgrund von Stufen in anderen Klassen, die Fallengespur verleihen, sind kumulativ.

Firmengeheimnisse: Mit der 2. Stufe und jeder weiteren geraden Stufe als Aspis-Agent erhält ein Aspis-Agent eines der folgenden Firmengeheimnisse. Jedes Geheimnis kann nur einmal gewählt werden.

Aufplustern (AF): Ein Aspis-Agent erleidet keine Mali auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern gegenüber größeren Kreaturen und größere Kreaturen erhalten aufgrund ihrer Größe keine Boni auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern gegen ihn.

Bonustalent: Ein Aspis-Agent kann eines der folgenden Talente als Bonustalent wählen: Defensive Kampfweise, Einschüchternde Kraft, Fertigkeitenfokus (Einschüchtern), Jagdfälle erlernen^{ABR}, Mächtiger Schmutziger Trick^{EXP}, Peitschenmeisterschaft^{ABR} II, Verärgern^{ABR}, Verbesserte Jagdfälle^{ABR}, Verbesserte Peitschenmeisterschaft^{ABR} II, Verbesserter Schmutziger Trick^{EXP}, Vollstrecker^{EXP}. Er muss die Voraussetzungen des gewählten Bonustalents erfüllen. Ein Aspis-Agent kann dieses Firmengeheimnis zwei Mal wählen.

Exotischer Auftritt: Ein Aspis-Agent mit dem Klassenmerkmal Bardenauftritt oder Vielseitiger Auftritt erhöht seine effektive Bardenstufe für alle auftrittsbezogenen Effekte um +1. Dies umfasst auch das Erlernen neuer Arten von Auftritten und die Steigerung der Effekte seiner Auftritte.

Geheimvorrat (AF/ZF): Ein Aspis-Agent erhält einen Bonus in Höhe seiner Klassenstufe auf Fertigkeitwürfe für Fingerfertigkeit, um kleine Gegenstände an seiner Person zu verstecken. Ferner kann er einmal am Tag die magischen Eigenschaften eines Gegenstandes verbergen wie mittels *Magische Aura*.

ASPIS-AGENT (ASA)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1.	+0	+1	+0	+0	Fallen finden, Fallengespür +1
2.	+1	+1	+1	+1	Firmengeheimnis, Gesinnung verbergen
3.	+2	+2	+1	+1	Fallen hinterhalt, Hinterhältiger Angriff +1W6
4.	+3	+2	+1	+1	Fallengespür +2, Firmengeheimnis
5.	+3	+3	+2	+2	Hintergründiger Spott
6.	+4	+3	+2	+2	Firmengeheimnis, Hinterhältiger Angriff +2W6
7.	+5	+4	+2	+2	Fallengespür +3, Verbessertes Fallengespür
8.	+6	+4	+3	+3	Fernauslöser, Firmengeheimnis
9.	+6	+5	+3	+3	Hinterhältiger Angriff +3W6
10.	+7	+5	+3	+3	Fallengespür +4, Firmengeheimnis

Meisterzauberer: Ein Aspis-Agent, der imstande ist, Barde-, Inquisitoren- oder Mesmeristenzauber zu wirken, erhöht seine Zauberstufe für diese Klasse um +1. Er erhält keine anderen Vorteile dieser Klasse außer Zauber pro Tag, bekannte Zauber und einer erhöhten Zauberstufe. Sollte der Agent Stufen in mehreren dieser Klassen besitzen, muss er sich entscheiden, auf welche dieses Geheimnis Anwendung findet. Ein Aspis-Agent kann dieses Firmengeheimnis zwei Mal wählen.

Schmuggelware verkleinern (ZF): Ein Aspis-Agent kann ein Mal am Tag *Gegenstand verkleinern* wirken. Seine effektive Zauberstufe entspricht dabei seiner Klassenstufe. Der geschrumpfte Gegenstand unterliegt ferner Unauffindbarkeit. Dieser Effekt endet, wenn der Gegenstand wieder seine richtige Größe annimmt.

Schurkentrick: Ein Aspis-Agent kann einen Schurkentrick wählen, dessen Voraussetzungen er erfüllt. Seine Stufe als Aspis-Agent ist kumulativ mit eventuell vorhandenen Stufen als Schurke hinsichtlich Tricks mit stufenabhängigen Effekten, egal auf welchem Weg er diese Tricks erlernt hat. Ein Aspis-Agent mit wenigstens 1 Stufe in einer Klasse, welche Zugang zu Schurkentricks verleiht, kann dieses Firmengeheimnis zwei Mal wählen.

Verborgene Gedanken (ÜF): Ein Aspis-Agent, welcher zum Ziel von *Gedanken wahrnehmen* oder ähnlichen Effekten wird, kann wählen, welche Gedanken wahrgenommen werde, während seine wahren Gedanken sein Geheimnis bleiben. Dies betrifft lediglich Gedankenlesen und keine anderen geistesbeeinflussenden Effekte.

Vigilantentrick (AF): Ein Aspis-Agent mit Stufen als Vigilant kann einen Vigilanten-Gesellschaftstrick wählen, dessen Voraussetzungen er erfüllt. Sollte er das Klassenmerkmal Vigilantentrick besitzen, kann er stattdessen einen Vigilantentrick wählen, dessen Voraussetzungen er erfüllt. Hinsichtlich der Bestimmung stufenabhängiger Effekte solcher Tricks sind seine Stufen als Aspis-Agent und seine Vigilantenstufen kumulativ. Ein Aspis-Agent mit wenigstens der 1. Stufe als Vigilant kann dieses Firmengeheimnis zwei Mal wählen.

Gesinnung verbergen (ÜF): Mit der 2. Stufe ist ein Aspis-Agent in der Lage, als Standard-Aktion seine Aura so zu verändern, dass er Effekte täuschen kann, welche Gesinnungen wahrnehmen. Dies betrifft nur die Wahrnehmung der Gesinnung, nicht aber Effekte, welche Schaden verursachen oder anderweitig auf Gesinnung basieren. Dieser Effekt hält an, bis der Agent ihn aufgibt oder seine Gesinnungsaura wieder verändert.

Mit der 6. Stufe kann ein Aspis-Agent, der zum Ziel eines gesinnungsbasierenden Effektes oder Gesinnung

wahrnehmenden Effektes wird, automatisch den Effekt identifizieren, sofern ihm ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gelingt. Bei Erfolg kann er als Augenblickliche Aktion eine falsche Gesinnung annehmen.

Mit der 10. Stufe wird ein Aspis-Agent, welcher eine falsche Gesinnung annimmt, hinsichtlich aller Effekte magischer Gegenstände, Zauber, zauberähnlicher Fähigkeiten und übernatürlicher Fähigkeiten (z.B. *Sympathie*, *Zutritt verwehren* oder einer *Unheiligen Waffe*), sowie auf Gesinnung basierenden, magischen Fallen behandelt, als besäße er diese Gesinnung. Wenn er seine Gesinnung maskiert, ignoriert er alle Arten von Effekten, welche auf seine wahre Gesinnung reagieren würden.

Hinterhältiger Angriff (AF): Siehe das gleichnamige Klassenmerkmal des Schurken. Der zusätzlich verursachte Schaden steigt alle drei Stufen jeweils um +1W6 (mit der 3., 6. und der 9. Stufe). Hinterhältiger Schaden aus mehreren Quellen ist kumulativ.

Fallen hinterhalt (AF): Mit der 3. Stufe erlernt ein Aspis-Agent, eine selbstgebaute oder umgangene Falle besonders scharf zu machen, wenn er mit seinem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten den SG der Falle um 10 oder mehr übertrifft. Er kann eine solche Falle als Bewegungsaktion auslösen, solange er sich angrenzend zu ihr aufhält. Er addiert seinen Bonus für Fallengespür auf den SG zum Wahrnehmen der Falle und auf den Angriffswurf der Falle. Zudem addiert er seinen Schaden für Hinterhältigen Angriff zum Schaden der Falle, sofern das Ziel auf dem Falschen Fuß getroffen oder ihm sein GE-Bonus auf RK verwehrt wird.

Hintergründiger Spott (AF): Mit der 5. Stufe kann ein Aspis-Agent erzürnende Selbstgefälligkeit und höhnischen Spott mit Fertigkeitswürfen für Bluffen zum Fintieren, für Einschüchtern zum Demoralisieren und Kampfmanövern für Schmutzige Tricks^{EXP} kombinieren. Er erhält auf diese Würfe einen Bonus in Höhe seiner 1/2 Klassenstufe. Er kann den Effekt des erfolgreichen Wurfes um bis zu 1 Tag pro Klassenstufe verzögern und später mit einer Augenblicklichen Aktion auslösen. Um dieses Klassenmerkmal nutzen und/oder später auslösen zu können, muss der Aspis-Agent sich innerhalb von 18 m Entfernung zu seinem Ziel befinden. Dies ist ein sprachabhängiger Effekt.

Verbessertes Fallengespür (AF): Mit der 7. Stufe nutzt ein Aspis-Agent seinen Bonus auf Fallengespür für alle Rettungswürfe, um Falleneffekten zu entgehen.

Fernauslöser (AF): Mit der 8. Stufe kann ein Aspis-Agent sein Klassenmerkmal Fallen hinterhalt bei Fallen nutzen, welche bis zu 9 m von ihm entfernt sind.

ASPIS-AUFSEHER (BARDEN-ARCHETYP)

Die weltweiten Operationen des Aspis-Konsortiums sind zu umfangreich, als dass man sie ohne Auftragnehmer und Mietlinge ausführen könnte. Aspis-Aufseher sind Spezialisten im Überwachen großer Operationen, bei denen zu jeder Zeit irgendwo etwas schiefgehen kann.

Schlauer Plan (ÜF): Ein Aspis-Aufseher kann 1 Minute aufwenden, um einen Plan zu erklären und so einer Anzahl von Verbündeten in Höhe seiner Bardenstufe + seines Charismabonus inspirierende Instruktionen geben. Nach Abschluss der Erklärungen kann der Aspis-Aufseher einen seiner Bardenauftritte wählen und eine Anzahl an Runden von Bardenauftritt von Maximal seiner doppelten Bardenstufe aufwenden. Im Anschluss kann er oder einer der eingewiesenen Verbündeten als Bewegungsaktion die

implantierten Instruktionen auslösen (jede Kreatur kann die Instruktionen bei sich separat auslösen). Dieser Effekt währt für eine Anzahl von Runden gleich der Anzahl an Runden an Bardenauftritt, die der Aspis-Aufseher beim Planen aufgewendet hat. Der Effekt endet vorzeitig, wenn der Aufseher ihn als Freie Aktion beendet oder einen anderen Plan oder Bardenauftritt aktiviert. Hinsichtlich dieser Fähigkeit legt der Aufseher jeden Fertigkeitswurf in Verbindung mit dem Bardenauftritt ab, sowie eine Kreatur den Plan auslöst. Die Schlaun Pläne eines Aspis-Aufsehers enden stets nach 24 Stunden oder wenn er seine täglichen Zauberplätze erhält, sofern dies zuerst geschieht.

Mit der 7. Stufe kann ein Aspis-Aufseher (aber kein Verbündeter) einen Schlaun Plan als Schnelle Aktion statt als Bewegungsaktion auslösen.

Mit der 13. Stufe kann der Aspis-Aufseher einen Schlaun Plan als Augenblickliche Aktion auslösen. Ein Aufseher ist aber weniger gut im Improvisieren, sollte er einen Bardenauftritt nutzen, ohne dabei einen Schlaun Plan zu erstellen, muss er 1 zusätzliche Runde Bardenauftritt aufwenden, um den Auftritt zu beginnen.

Dies modifiziert Bardenauftritt.

Finstere Miene (AF): Mit der 2. Stufe kann ein Aspis-Aufseher seinen Bonus für Einschüchtern anstelle seines Bonus für Auftreten nutzen, wenn er seine Klassenfähigkeit Bardenauftritt einsetzt. Nutzt er Einschüchtern, um die Einstellung einer Kreatur zu verbessern, bleibt diese für weitere 10 Minuten Freundlich pro Punkt, um die er den SG des Fertigkeitwurfes übertrifft. Mit der 6. Stufe erhält der Aspis-Aufseher das Bonustalent Bedrohliche Darbietung, zum Einsatz dieses Talents muss er keine Waffe in der Hand halten. Mit der 10. Stufe kann er Bedrohliche Darbietung als Standard-Aktion aktivieren. Mit der 14. Stufe kann er auf alle Gegner innerhalb von 18 m Entfernung mit Bedrohlicher Darbietung einwirken. Mit der 18. Stufe steigt diese Reichweite auf 36 m.

Dies ersetzt Vielseitiger Auftritt.

Immer obenauf (AF): Ein Aspis-Anführer ist seinen Untergebenen stets einen Schritt voraus. Mit der 2.

Stufe erlangt er einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die zugleich einen oder mehrere seiner Verbündeten zum Ziel haben.

Dies ersetzt Bewandert.

Plan B (ÜF): Mit 6. Stufe kann ein Aspis-Aufseher, der einen Schlaun Plan aufstellt, zwei verschiedene Bardenauftritte wählen. Wenn er den Plan auslöst, wählt er, welcher der beiden Auftritte wirken soll. Mit der 12. Stufe kann ein Aspis-Aufseher eine Standard-Aktion und 2 Runden Bardenauftritt aufwenden, um die Wirkungsdauer eines ausgelösten Planes um 1W4 Runden zu verlängern. Mit der 18.

Stufe kann der Aspis-Aufseher beim Formulieren seines Schlaun Planes drei unterschiedliche Bardenauftritte wählen.

Dies ersetzt Einflüsterung, Massen-Einflüsterung und Besänftigender Auftritt.



KURATOR (OKKULTISTEN-ARCHETYP)

Die meisten Okkultisten erlangen beständig Antiquitäten, welche sie studieren und so eine neue Technik nach der anderen erlernen. Ein paar wenige haben das Glück, reichen Organisationen beizutreten, welche über Relikte verfügen, oder undokumentierte Schatzkammern voller historischer Schätze zu erben. Auf diese Weise steht ihnen eine Vielfalt an Paraphernalien zu Verfügung, von denen sie einige meistern. Dies gilt insbesondere für das Aspis-Konsortium, dessen Händler jedes Jahr mit zahllose Relikte aus aller Welt in Händen haben. Kuratoren können mit Leichtigkeit die besten Gegenstände von Schiffen der Aspis erlangen und so wirklich erkleckliche Sammlungen zusammenraffen. Während von allen Agenten des Aspis-Konsortiums erwartet wird, dass sie ihre Entdeckungen katalogisieren und auflisten, behalten in der Praxis viele so manchen Schatz zum eigenen Gebrauch – und Kuratoren haben daraus schon die reinste Kunstform gemacht.

Wird ein Kurator von seinen Vorgesetzten beschuldigt, seltene Schätze oder rätselhafte Gegenstände nicht übergeben zu haben, verweist er rasch auf den Umstand, dass solche Gegenstände der Gruppe keine Hilfe sind, wenn sie in einem Regal verstauben. Stattdessen versucht der Kurator, auf die in solchen Dingen verborgenen, uralten Kräfte zuzugreifen, damit er sie im besten Interesse des Aspis-Konsortiums nutzen kann. Mit der Zeit musste das Konsortium eingestehen, dass diese Denkweise durchaus weise ist.

Umfangreiche Sammlung (ÜF): Mit der 1. Stufe erlangt ein Kurator eine Sammlung esoterischer Relikte, welche als Paraphernalien für zwei Schulen der Magie funktionieren; er muss bei Erlangen dieses Merkmals diese Schulen und ihre assoziierten Zauber auswählen. Als Bewegungsaktion kann der Kurator ein Stück seiner Sammlung aufladen, indem er eine der beiden gewählten Schulen auswählt, was ihm für 10 Minuten die fragliche Schulenfähigkeit und Zugriff auf die gewählten Zauber verleiht. Der Kurator kann stets nur ein Relikt auf diese Weise aufladen, aktiviert er diese Fähigkeit erneut, beendet dies die Vorteile jedes anderen aufgeladenen Relikts. Die Reliktsammlung eines Kurators verfügt über eine tägliche Anzahl an Fokuspunkten in Höhe seines Intelligenzmodifikators. Aufgeladene Relikte erhalten automatisch diese Fokuspunkte – werden diese Fokuspunkte aufgewendet, geht dies zu Lasten dieser täglich verfügbaren Fokuspunkte. Ein Kurator kann diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen. Er kann sie mit der 2. Stufe und dann alle weiteren 4 Okkultistenstufen jeweils ein weiteres Mal am Tag nutzen. Mit der 6. Stufe und der 14. Stufe wählt er jeweils zwei weitere Schulen der Magie samt ihrer Zauber aus.



Dies ersetzt eine der beiden Zauberschulen, welche ein Okkultist mit der 1. Stufe erhalten würde, sowie die Zauberschulen, welche er mit der 6. Stufe und der 14. Stufe erlangen würde.

Geteilter Schulenfokus (ÜF): Ein Kurator verfügt lediglich über eine Anzahl an Fokuspunkten in Höhe seiner Okkultistenstufe.

Dies modifiziert Schulenfokus.

Anpassungsfähige Schulenfähigkeiten (ÜF): Mit der 3. Stufe erlernt ein Kurator eine Schulenfähigkeit jeder Zauberschule, die mit seiner umfangreichen Sammlung assoziiert ist. Wenn er seine Sammlung aktiviert, kann er die mit seiner ausgewählten Zauberschule assoziierten Schulenfähigkeiten einsetzen, während das Relikt aufgeladen ist. Wenn der Kurator eine weitere Schulenfähigkeit für ein Paraphernum erlernen würde, kann er stattdessen zwei neue Schulenfähigkeiten unterschiedlicher Schulen erlernen, die mit seiner Sammlung assoziiert sind.

Dies ersetzt die Schulenfähigkeit, welche ein Okkultist mit der 3. Stufe erlangen würde.

Reliktresistenz (AF): Mit der 4. Stufe entwickelt ein Kurator Resistenz gegen schädliche Gegenstände. Er erhält niemals Negative Stufe aufgrund seiner Gesinnung, wenn er magische Gegenstände führt oder trägt. Zudem erlangt er einen Bonus von +4 auf Willenswürfe, um Persönlichkeitskonflikte mit Intelligenten Magischen Gegenständen zu lösen. Wenn der schädliche Zustand eines verfluchten Gegenstandes aufgelöst werden würde, kann ein Kurator einen Willenswurf gegen SG 10 + ZS des Gegenstandes ablegen, um den Fluch lange genug zu unterdrücken, dass er den Gegenstand ablegen kann, ehe er sich aktiviert. Wenn er einen Gegenstand identifiziert, muss er den SG des Gegenstandes nur um 5 übertreffen statt um 10, um zu bestimmen, ob der Gegenstand verflucht ist.

Dies ersetzt Schulenfokus wechseln.

Komplexe Sammlung (ÜF): Mit der 8. Stufe kann ein Kurator zwei Relikte seiner Sammlung zugleich aufladen, um die Vorteile beider Relikte zu erlangen. Dabei muss er die Fokuspunkte seiner Reliktsammlung zwischen den beiden Relikten aufteilen.

Dies ersetzt Externarer Kontakt.

Gestärkte Sammlung (ÜF): Mit der 8. Stufe steigt der tägliche Fokuspunktevorrat der Reliktsammlung des Kurators um 2. Mit der 12. Stufe und der 16. Stufe steigt der Vorrat jeweils um 1 weiteren Punkt.

Dies ersetzt Schutzkreise, Bannkreise und Schnelles Kreisziehen.

DAS ASPIS-KONSORTIUM IM SPIEL

Das Aspis-Konsortium hält stets Ausschau nach neuen Verbündeten und Agenten, da Vielseitigkeit im Können wichtig für eine Organisation mit derart weitreichenden Zielen ist.

Kontaktaufnahme: Natürlich ist es wichtig, dem Aspis-Konsortium gegenüber Loyalität und die Fähigkeit zur Geheimhaltung zu demonstrieren. Die Gruppe ist aber immer noch in erster Linie ein Handelsunternehmen. Daher fordern Beauftragte des Konsortiums oft Gewinnanteile oder „Mitgliedsgebühren“ von jenen ein, die nach einem Bündnis mit der Machtgruppe streben. Nachdem ein potentieller Verbündeter seine Kompetenz unter Beweis gestellt hat, kann er oftmals damit rechnen, künftig solche Beiträge jährlich

an seine Kontakte beim Aspis-Konsortium entrichten zu müssen. In der Regel handelt es sich um 50-100 GM pro Charakterstufe. Sollte er die Zahlungen später einstellen, vergisst er natürlich erlernte Techniken und Geheimnisse nicht, sollte aber bedenken, dass das Aspis-Konsortium nicht jedem ohne Folgen erlaubt, in den „Ruhestand“ zu gehen...

KLASSENOPTIONEN

Die folgenden Klassenoptionen für Magier und Ritter^{EXP} werden häufig von denen genutzt, welche mit dem Aspis-Konsortium im Bunde stehen:

Schule der Täuschung (Arkane Unterschule)

Manche Illusionisten verlassen sich mehr auf ihr angeborenes Können statt auf eindrucksvolle Trugbilder. Eine Unterschule^{EXP} ersetzt eine oder mehrere Fähigkeiten der Arkanen Schule des Magiers.

Assoziierte Schule: Illusionsmagie

Ersatzfähigkeiten: Die folgenden Schulenfähigkeiten ersetzen die Kräfte Blendstrahl und Ausgedehnte Illusionen der Schule der Illusionen.

Täuschende Gestik (ÜF): Du erlangst einen Verbesserungsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen und Verkleiden. Dieser Bonus steigt pro 5 Magierstufen um 1 (maximal +6 mit der 20. Stufe). Mit der 20. Stufe erhältst du permanent die Vorteile von *Irreführung* (WIL, SG 20 + dein Intelligenzmodifikator) oder *Unauffindbarkeit*. Als Standard-Aktion kannst du beliebig oft zwischen diesen beiden Effekten wechseln, also welcher aktiv sein soll. Wenn du *Unauffindbarkeit* aktivierst, kannst du jedes Mal eine neue Kreatur oder einen neuen Gegenstand als Sekundärziel wählen.

Subtile Irreführung (ZF): Als Standard-Aktion kannst du eine Kreatur oder einen Gegenstand von maximal 25 Pfund Gewicht pro Zauberstufe berühren und ihr einen illusionären Schutz verleihen, welcher 1 Minute anhält. Angriffe gegen die geschützte Kreatur scheitern zu 20%; sowie der Schutz einen Angriff derart vereitelt hat, endet er ggf. vorzeitig. Der SG eines Wurfes auf die Zauberstufe oder eines Rettungswurfes zum Entdecken oder Bestimmen der Eigenschaften eines geschützten Gegenstandes steigt um 1 pro 5 Magierstufen. Du kannst diese Fähigkeit am Tag in Höhe deines Intelligenzmodifikators + 3 Mal einsetzen.

Natternorden (Ritterorden)

Der Natternorden ist eine Gruppe von Halsabschneidern, bei denen rüchloser Pragmatismus und gemeines Handeln die Schlüssel zum Aufstieg innerhalb der Befehlskette darstellen. Diese Ritter sind meistens brutale, egoistische Anführer, welche ihr Selbstvertrauen aus dem Elend ihrer Untergebenen ziehen.

Ordensregeln: Ein Ritter des Natternordens muss nach Ansehen, Reichtum und Macht streben, dabei auch diese Interessen seiner Fürsprecher wahren und fördern. Er muss danach streben, seine Profite und Effizienz zu maximieren, indem er Mietlinge anheuert und diese sogar opfert, wenn es seine Ziele voranbringt und ihn im Vergleich außergewöhnlich erscheinen lässt.



Herausforderung: Wenn ein Ritter des Natternordens eine Herausforderung ausspricht, erhält er einen Moralbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, solange das Ziel der Herausforderung den Zustand Entkräftet, Erschöpft, Erschüttert, Liegend, Übelkeit, Verstrickt oder Wankend besitzt oder es in die Zange genommen wird oder ihm der GE-Bonus auf die RK verweigert wird. Dieser Bonus steigt um 1 pro 4 Ritterstufen.

Fertigkeiten: Ein Ritter des Natternordens fügt der Liste seiner Klassenfertigkeiten Fingerfertigkeit und Wissen (Lokales) hinzu. Der Ritter erlangt einen Bonus in Höhe seiner ½ Ritterstufe (Minimum +1) auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Lokales), solange es um seine Förderer oder seine Organisation geht. Er reduziert ferner den Rüstungsmalus auf Fertigkeitwürfe für Fingerfertigkeit um seine ½ Ritterstufe (bis auf ein Minimum von 0).

Ordensfähigkeiten: Ein Ritter des Natternordens erlangt die folgenden Fähigkeiten:

Verbündete einschüchtern (AF): Mit der 2. Stufe kann ein Natternritter, welcher Einschüchtern einsetzt, um eine oder mehrere Kreaturen zu demoralisieren, als Freie Aktion versuchen, dieselbe Anzahl an Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung zu demoralisieren. Sollte sich innerhalb von 9 m Entfernung ein Verbündeter mit dem Zustand Erschüttert aufhalten, erlangt der Ritter einen Moralbonus von +1 auf Rettungswürfe. Dieser Bonus steigt pro 6 Ritterstufen um 1 (+4 mit der 18. Stufe). Der Ritter kann gegen Kreaturen mit dem Zustand Erschüttert Kampfmanöver für Schmutziger Trick^{EXP} ausführen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Die Verzagten kommandieren (AF): Mit der 8. Stufe behandelt der Ritter alle Verbündeten mit dem Zustand Erschüttert, als besäßen sie dieselben Gemeinschaftstalente wie er zwecks Bestimmung den Bonus aus seinen Gemeinschaftstalenten. Seine Verbündeten erhalten durch diese Talente nur dann selbst Boni, wenn sie ebenfalls darüber verfügen. Positionierung und Handlungen der Verbündeten müssen immer noch die in den jeweiligen Gemeinschaftstalenten des Ritters verlangten Voraussetzungen erfüllen, damit er den aufgeführten Bonus erlangt. Wenn der Ritter die Fähigkeit Taktiker, Mächtiger Taktiker oder Meistertaktiker einsetzt, wird die Wirkungsdauer bei allen Kreaturen verdoppelt, die nicht mehr als die Hälfte der Trefferwürfel des Ritters oder bei Aktivierung der Fähigkeit den Zustand Erschüttert besitzen.

Besser du als ich (AF): Mit der 15. Stufe kann der Ritter einen angrenzenden Verbündeten als Augenblickliche Aktion in den Weg eines gegen ihn erfolgenden Angriffes stoßen und so gegen den Angriff Deckung erlangen. Der Angriff darf nur den Ritter zum Ziel haben, welcher diese Fähigkeit einsetzen muss, ehe er das Ergebnis des Angriffswurfes erfährt. Der von ihm genutzte Verbündete darf maximal die Hälfte der Trefferwürfel des Ritters besitzen oder muss den Zustand Erschüttert innehaben; dem Verbündeten steht ein Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Ritterstufe + ST- oder CH-Modifikator (nutze den höheren Wert) zu, gelingt dieser Rettungswurf, so entgeht der Verbündete den Effekten dieser Fähigkeit. Andernfalls wird im Falle eines erfolgreichen Angriffs der Schaden gleichmäßig zwischen dem Ritter und dem Verbündeten aufgeteilt. Sollte der Rettungswurf des Verbündeten eine Natürliche 1 ergeben haben, erleidet er aber sämtlichen Schaden und alle assoziierten Effekte wie Blutung, Gift usw. Ein Verbündeter kann bei seinem Reflexwurf absichtlich scheitern, aber nicht vorsätzlich eine Natürliche 1 würfeln.

TALENTE

Aspis-Agenten und Verbündete haben Zugang zu den folgenden Talenten:

Aspis Partner

Du besitzt das Interesse des Aspis-Konsortiums und kannst ggf. Gefallen einfordern.

Vorteil: Wenn du dich in einer Ortschaft der Größe Kleines Dorf oder größer befindest, kannst du über deine Aspiskon-takte Gegenstände erwerben (aber nicht verkaufen). Behandle die Ortschaft als eine Metropole hinsichtlich Verfügbarkeit und erhältlicher magischer Gegenstände. Du musst 5% Aufschlag entrichten, zudem dauert die Lieferung über die Kanäle des Konsortiums 3W6 Tage. Du kannst 1.000 GM zusätzlich bezahlen, damit dir stattdessen die Ware in 1W3 Tagen magisch geliefert wird.

Gemeinschaftliches Verhör [Gemeinschaft]

Du und dein Partner arbeitet zusammen, um ein Ziel zu verwirren, wobei ihr abwechselnd freundlich und einschüchternd auftritt.

Voraussetzungen: Beredsamkeit oder Einschüchternde Kraft; Diplomatie 1 Rang, Einschüchtern 1 Rang

Vorteil: Während du Diplomatie oder Einschüchtern nutzt, um die Einstellung einer Kreatur zu verändern, kann ein Verbündeter mit demselben Talent, den du sehen kannst, ebenfalls versuchen, die Einstellung der Kreatur zugleich zu verändern. Du legst einen Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Einschüchtern ab und dein Verbündeter legt einen Wurf für die jeweils andere Fertigkeit ab. Solltet ihr beide Erfolg haben, so wählst du, ob die Effekte des Fertigkeitwurfes für Diplomatie oder Einschüchtern Anwendung finden; der andere Fertigkeitwurf hat keinen direkten Effekt, sondern liefert einen Situationsbonus von +5 auf das Ergebnis des ersten Fertigkeitwurfes. Sollte nur einer Person der Fertigkeitwurf gelingen, so ignoriere den gescheiterten Wurf, jedoch währt der Effekt des erfolgreichen Fertigkeitwurfes nur halb so lange. Misslingen beide Fertigkeitwürfe, so kommen alle Effekte beider gescheiterter Würfe zur Anwendung.

Übler Leumund

Du musst nur ein paar Leute erschrecken, um eine ganze Stadt in Angst zu versetzen.

Voraussetzungen: CH 13; Einschüchtern 5 Ränge; Beredsamkeit oder Gesellschaftstrick Bekannt^{ABR VIII}

Vorteil: Indem du 8 Stunden damit verbringst, deinen Ruf in einer Ortschaft zu verbreiten und dann einen erfolgreichen Fertigkeitwurf für Einschüchtern ablegst, wird dein furchtbarer Ruf allgemein bekannt. Der SG des Fertigkeitwurfes basiert auf der Größe der Ortschaft (siehe Tabelle und *Spielleiterhandbuch*, S. 199). Gelingt der Fertigkeitwurf, kannst du einen Wurf für Einschüchtern ablegen, um als Schnelle Aktion eine Kreatur zu demoralisieren, welche über weniger Trefferwürfel verfügt als du. Ferner dauert es nur halb so lange, um eine Kreatur einzuschüchtern, damit sie sich dir gegenüber Freundlich verhält. Du erlangst diese Vorteile nur innerhalb der fraglichen Ortschaft und auch nur, wenn du nicht verkleidet bist. Diese Vorteile währen für eine Anzahl von Tagen in Höhe seiner ½ Stufe + deines Charismamodifikators.

Speziell: Die Vorteile dieses Talents gelten stets im Bekanntheitsgebiet eines Vigilanten^{ABR VIII}. Er kann wählen, ob der Ruf und seine Vorteile für seine Gesellschaftliche

Identität, seine Vigilanten-Identität oder beide gelten sollen. Du kannst die Vorteile dieses Talents stets auf Anhänger und Gefolgsleute anwenden, welche du über Anführen oder ähnliche Fähigkeiten erlangst.

ÜBLER LEUMUND

Ortschaftsgröße	SG
Weiler	10
Nest	12
Ansiedlung	15
Kleines Dorf	18
Großes Dorf	20
Kleinstadt	25
Großstadt	30
Metropole	35

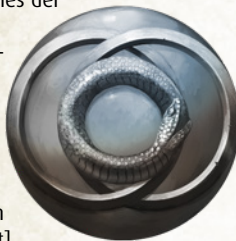
MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Verbündete des Aspis-Konsortium nutzen häufig die folgenden magischen Gegenstände:

ASPIS-ABZEICHEN DES LETZTEN MITTELS		PREIS 750 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	ZS 3
		GEWICHT —
AURA Schwache Verwandlungsmagie		

Dieses Abzeichen zeigt das Wappen des Aspis-Konsortiums, eine zusammengerollte Schlange. Der Träger kann das Befehlswort aussprechen und das Abzeichen so in eines der folgenden fünf Hilfsmittel verwandeln:

- Einen Leichten Stahlschild [Meisterarbeit] mit dem Wappen des Aspis-Konsortiums
- Eine Peitsche [Meisterarbeit]
- Einen Dolch, der mit einer Dosis Blauer Ginster vergiftet ist
- 15 m Seidenseil mit einem Wurfhaken
- Diebeswerkzeug [Meisterarbeit]



Das Abzeichen behält die gewählte Form bis zu 24 Stunden lang bei, sofern ihm nicht vorher befohlen wird, ihre natürliche Gestalt wieder anzunehmen. In jeder Gestalt besitzt sie einen metallischen Glanz. Jedes Abzeichen kann auf diese Weise fünf Mal verwandelt werden, dann wird sie zu einem nichtmagischen Aspis-Abzeichen.

Die meisten dieser Abzeichen bestehen aus Bronze, allerdings lassen sich manche höher-rangigen Agenten auch Abzeichen aus Silber oder Gold anfertigen. Die meisten dieser Einzelanfertigungen können in von der Liste abweichende Gegenstände verwandelt werden – Waffen und Schilde mit magischen Eigenschaften eingeschlossen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 375 GM
-----------------------------	---------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verarbeitung*

FLUCHVERBERGENDER STAUB

PREIS
250 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	ZS 5	GEWICHT —
AURA Schwache Illusionsmagie			

Dieses durchsichtige Pulver verzerrt schädliche magische Auren und erschwert es, verfluchte Gegenstände von anderen magischen Gegenständen zu unterscheiden. Wird der Staub über einen verfluchten magischen Gegenstand gestreut, schützt ihn dies für 5 Tage vor Erkenntnismagie. Beim Identifizieren des Gegenstandes muss eine Kreatur den SG des Gegenstandes um 15 statt 10 übertreffen, um zu bestimmen, dass der Gegenstand verflucht ist. Sollte eine Kreatur den Fluch aktivieren, während der Gegenstand unter diesem Effekt steht, so behandle die effektive Zauberstufe des Fluches als um 2 höher hinsichtlich Zaubern wie *Fluch brechen* und *Verzauberung brechen*. Der Staub kann über eine magische Glyphen, Rune oder ein Symbol gestreut werden, um den SG zum Finden und Entschärfen der Falle für 5 Tage um 5 anzuheben.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 125 GM
-----------------------------	---------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magische Aura*

IONENSTEINRÄUBER

PREIS
15.000GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ	Handgelenke	ZS 12	GEWICHT 2 Pfd.
AURA Starke Hervorrufungsmagie			

Diese Armschienen werden insbesondere von Aspis-Agenten verwenden, die häufig mit der Gesellschaft der Kundschafter zu tun bekommen. Als Standard-Aktion kann der Träger dieser Armschienen einen Kampfmanöverwurf für Entreißen^{EXP} ablegen, um einen kreisenden *Ionenstein* innerhalb von 9 m Entfernung zu packen. Der Besitzer des *Ionensteins* erhält einen Situationsbonus von +4 auf seine KMV. Sollte das Kampfmanöver des Trägers gelingen, so platziert sich der gestohlene *Ionenstein* in einem der vier verfügbaren Plätze der Armschienen (jede Armschiene verfügt über zwei Plätze). Solche *Ionensteine* verleihen ihre Boni dem Träger und können als Bewegungsaktion entfernt werden. Als Standard-Aktion kann der Träger einem *Ionenstein* in einer Armschiene vorübergehend die Kraft entziehen, sofern es kein Mattgrauer Stein ist, um als Zauberähnliche Fähigkeit *Magisches Geschoss* zu wirken und drei Geschoss auf ein oder mehrere Ziele innerhalb von bis zu 48 m Entfernung zu verschießen. Kraftlose *Ionensteine* werden für die nächsten 2W4 Stunden zu Mattgrauen Steinen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 7.500 GM
-----------------------------	-----------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magisches Geschoss, Telekinese*

EISENBANDRING

PREIS
variiert

<i>Eisenbandring</i> (Meister)	8.000 GM
<i>Eisenbandring</i> (Diener)	500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Ring
ZS	5
GEWICHT —	
AURA Schwache Bann- und Verzauberungsmagie	

Während der Träger des Meisterrings einen oder mehrere Dienerringe hält, kann er in jeden maximal 50 Worte an Anweisungen sprechen. Der Träger eines Dienerrings kann die Anweisungen nach Belieben abrufen und weiß, ob eine seine



Handlungen gegen die Anweisungen wäre. Der SG eines Fertigkeitwurfes, um den Träger zu zwingen, die Anweisungen außer Acht zu lassen, falsch zu interpretieren oder bewusst gegen sie zu verstoßen, steigt um 5 (z.B. Fertigkeitwürfe für Bluffen, um den Träger auszutricksen, oder für Einschüchtern, um ihn zu verheören). Der Träger erhält einen Resistenzbonus von +3 auf Willenswürfe gegen Zauber und Effekte, welche ihn zwingen würden, gegen die Instruktionen zu handeln, z.B. *Einflüsterung* und *Person beherrschen*.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variiert
<i>Eisenbandring</i> (Meister)	4.000 GM
<i>Eisenbandring</i> (Diener)	250 GM

Ring schmieden, *Einflüsterung*, *Resistenz*

ZAUBER

Aspis-Agenten setzen häufig die folgenden Zauber ein:

HEIMSUCHEDE ERINNERUNG

Schule Verzauberungsmagie [Furcht, Geistesbeeinflussung]; **Grad**

ANP 1, BAR 2, HXM/MAG 2, INQ 2, MEN 2, MES 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel Eine Kreatur

Wirkungsdauer 12 Stunden + 2 Stunden/Stufe oder bis zur

Auslösung, dann 1 Tag/Stufe

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Als Teil des Wirkens dieses Zaubers kannst du einen Fertigkeitwurf für Einschüchtern ablegen, um das Ziel zu zwingen, sich dir gegenüber Freundlich zu verhalten. Bei Erfolg unterstützt dich das Ziel normal, fürchtet aber deine Rache auch dann noch, wenn sich seine Einstellung zu Unfreundlich verändert. Sollte die Kreatur deinen Zwang den Behörden berichten, dich angreifen oder sich auf andere Weise (nach Maßgabe des SL) dir oder deinen Zielen gegenüber bedrohlich verhalten, wird der Zauber ausgelöst und belastet die Kreatur mit der unerschütterlichen Sicherheit, dass du sie finden und bestrafen wirst. Dies verleiht der Kreatur für 1 Tag pro Zauberstufe den Zustand Wankend und einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen von dir ausgehende Zauber der Kategorie Furcht.

SYMPATHETISCHE AURA

Schule Illusionsmagie (Fehlgefühl); **Grad** BAR 2, HXM/MAG 2,

MEN 2, MES 2, OKK 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, F (ein quadratisches Stück Seide, mit dem über den Zielgegenstand gewischt wird)

Reichweite Berührung

Ziel Ein berührter Gegenstand von maximal 5 Pfd./Stufe Gewicht

Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Magische Aura*, allerdings betrifft die Aura auch ähnliche Gegenstände innerhalb eines 1,50 m-Radius. Ein „ähnlicher“ Gegenstand muss dem Zielgegenstand in Form, Zusammensetzung und Funktion ähneln – sollte z.B. ein *Trank: Leichte Wunden heilen* Ziel des Zaubers sein, würden auch die Auren naher anderer Zaubertränke, Elixiere und Öle, sowie Flaschen verhüllt werden. Diese anderen Gegenstände behalten ihre veränderten Auren für 1 Runde pro Zauberstufe, sollten sie aus dem Wirkungsbereich des Zaubers entfernt werden.

TÄUSCHENDE REDUNDANZ

Schule Illusionsmagie (Fehlgefühl); **Grad** BAR 5, HXM/MAG 5, MEN 5, MES 5

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Persönlich

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe oder bis zur Auslösung, dann 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du erzeugst einen Schutz, welcher jene täuscht, die deine Magie zu bannen versuchen, so dass sie glauben, ihre Zauber würden funktionieren. Wenn ein Zauber wie z.B. *Magie bannen* einen der dich betreffenden Zauber beenden würde, kannst du als Augenblickliche Aktion *Täuschende Redundanz* aufheben, um sodann einen konkurrierenden Wurf auf die Zauberstufe gegen den Zauberwirker abzulegen. Bei Erfolg gelingt es dem bannenden Effekt nicht, deinen Zauber zu beenden, und die Aura des fraglichen Zaubers wird für 1 Runde schwer zu entdecken. Während dieser Zeit scheitern alle erkenntnismagischen Versuche, die Aura des Zaubers wahrzunehmen, wenn dem Zauberwirker kein Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 15 + deine Zauberstufe gelingt. Mittels *Täuschende Redundanz* kann man am besten Zauber ohne leicht wahrnehmbare Effekte verbergen – hinsichtlich Zaubern wie *Feuerschild* oder *Person vergrößern* fällt es oft schwer, andere zu täuschen, dass sie nicht gebannt wurden...

VERSCHLEIERTE SCHRIFT

Schule Illusionsmagie (Phantome); **Grad** BAR 2, HXM/MAG 2,

MEN 2, MES 2, OKK 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Fetzen Papier mit einem einfachen Satz in wenigstens fünf Sprachen)

Reichweite Berührung

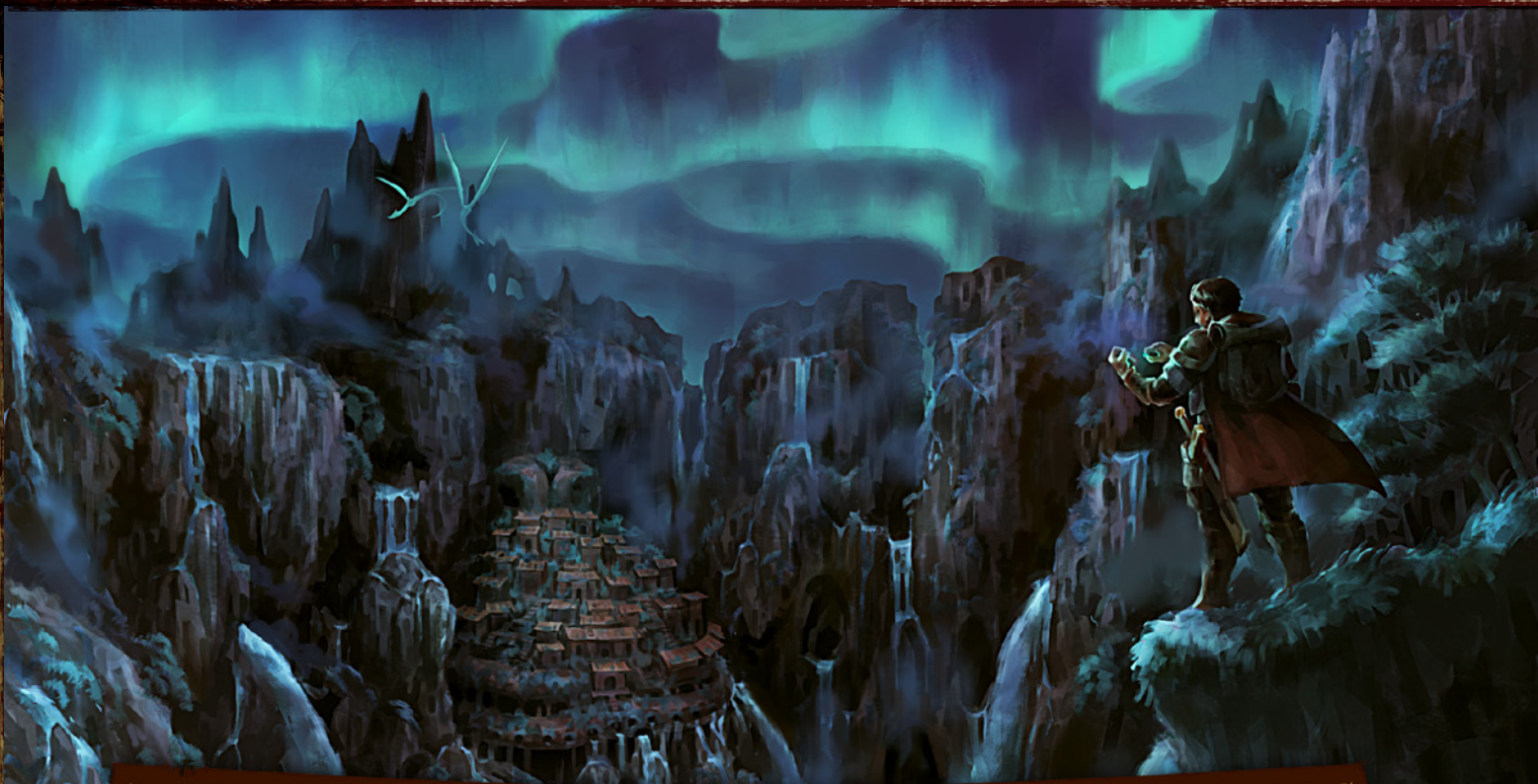
Ziel Eine berührte Seite, Schriftrolle, Inschrift, ein berührtes Buch oder anderes Dokument mit maximal 0,90 m Seitenlänge

Wirkungsdauer 24 Stunden (A)

Rettungswurf Keiner (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Du erzeugst eine latente Illusion, welche das Urteilsvermögen und die Lesefähigkeiten von Kreaturen vernebelt, die den Zieltext untersuchen. Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du eine Kreatur pro Stufe bestimmen, welche gegen die Effekte immun wird; du selbst bist bereits immun. Alle anderen Kreaturen müssen beim Lesen des Textes einen Willenswurf ablegen; misslingt einer Kreatur dieser Rettungswurf, fällt es ihr schwer, den Inhalt zu lesen und zu verstehen. Dies erhöht den SG von Fertigkeitwürfen für Sprachenkunde zum Entziffern des Textes um deine Zauberstufe (maximal aber +10) und erhöht den SG des Weisheitswurfes zum Vermeiden falscher Schlussfolgerungen um denselben Wert.

Nichtbetroffene Kreaturen erhalten einen Situationsbonus in Höhe deiner Zauberstufe (maximal +10) auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, um betroffene Kreaturen hinsichtlich des Inhalts des Textes zu täuschen. Der Zauber verhüllt alle magischen Glyphen, Runen oder Symbole im Text und erhöht den SG von Fertigkeitwürfen für Wahrnehmung hinsichtlich solcher Fallen um deine ½ ZS (maximal +5). Dieser Zauber kann von einem Zauberkundigen der 10. Stufe oder höher mittels *Dauerhaftigkeit* für 5.000 GM permanent gemacht werden.



DIE GESELLSCHAFT DER KUNDSCHAFTER

GESELLSCHAFT DER KUNDSCHAFTER

Ins Abenteuer ziehende Gelehrte der Geschichte

Reichweite Global

Gesinnung N

Hauptquartier Absalom

Werte Kameradschaft, Kooperation, korrekte Dokumentation wichtiger Funde, Eigenwerbung mittels Veröffentlichungen, Weltreisen

Ziele Verstehe Golarions Wunder der Vergangenheit und der Gegenwart durch Erkundung wichtiger Stätten, berge Relikte, vermerke das Gefundene und veröffentliche die Entdeckungen

Verbündete Wenige standhafte Verbündete; zahllose kleinere Allianzen zwischen regionalen Kundschafterhauptmännern und Beauftragten mit z.B. den Regierungen von Magnimar, Mendev, Nirmathas, Osirion und Sargava; Kryptomagier; Magaambya

Feinde Aspis-Konsortium, Molthune, Razmiran, Rote Mantis, Technikliga

Rivalen Aspis-Konsortium

Die Gesellschaft der Kundschafter entspringt bescheidenen Ursprüngen und ist organisch aus einem Netzwerk gleichgesonnener Individuen gewachsen, welche ebenso gern gute Geschichten erzählten, wie sie neues Wissen entdeckten. Selbst nach ihrer formellen Gründung ähnelte die Gesellschaft mehr einer Abenteurergruppe, wenn auch in größerem Maßstab. Erst nach der Veröffentlichung der ersten Ausgabe der *Chroniken der Kundschafter*, einem Sammelband mit den jüngsten Entdeckungen und Studien der Kundschafter errichtete die Gesellschaft sich mit der Großen Loge vor vierhundert Jahren eine permanente Operationsbasis in Absalom. Seitdem ist ihr Ansehen ebenso gewachsen wie ihre Macht und akademische Bedeutung, entsendet sie doch bei der waghalsigen Suche nach historischen Entdeckungen ihre Forscher in alle Welt – und manchmal an noch fernere Orte.

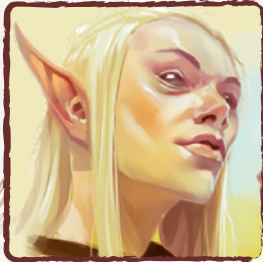
Die Geschichte der Gesellschaft wird von ihren Feldforschern erzählt, Abenteurern, die allen sozialen Schichten entstammen und von allen möglichen Orten kommen. Die meisten Möchtegern-Feldforscher unterziehen sich einer dreijährigen Ausbildung in der Großen Loge unter der Aufsicht dreier erfahrener Dekane: des Meisters der Schriftrollen, des Meisters der Schwerter und des Meisters der Zauber. Jeder dieser drei ist ein Experte für essentielle Fertigkeiten, die zum Erkunden und Überleben verlassener Ruinen nötig sind. Anwärter werden erst dann zu Vollmitgliedern, wenn sie ihr Können im Rahmen einer Mission

beweisen, eine akademische Abhandlung veröffentlichen oder eine Herausforderung überwinden, vor die sie von ihren Mentoren gestellt werden. Weitaus seltener sind jene Kundschafter, die eine Feldernennung erhalten – eine Ehrung, welche dennoch volle Mitgliedschaft verleiht und erfahrenen Entdeckern verliehen wird, die mit einem eingereichten Bericht die Oberhäupter der Gesellschaft verblüffen können oder Feldforschern einen beachtlichen Dienst erweisen. Forscher aller Art halten sich an dieselben Grundsätze: Erkunde, Berichte und Kooperiere.

Das Hauptquartier der Gesellschaft der Kundschafter dient mehr als symbolisches Zuhause denn als Befehlsstand. Die meisten Feldforscher gehen ihren eigenen Studien nach und besuchen die Große Loge nur selten, um Berichte einzureichen, Hilfe zu rekrutieren oder Ressourcen zu erbitten. Die Gesellschaft bezahlt den Feldforschern keine Löhne und die Anführer weisen Mitgliedern nur selten Missionen und Aufträge zu. Stattdessen fungiert die Organisation mehr als Netzwerk, um fähigen Forschern die Richtung zu Projekten zu weisen, welche zu ihren Fertigkeiten und Zielen passen, zumal die Forscher alle Beute behalten können, die sie im Verlauf ihrer Reisen erlangen. Lokale, als Kundschafterhauptmänner bekannte

Unterführer kümmern sich um Expeditionen über große Strecken und unterhalten spezialisierte Bibliotheken und Logen. Kundschafter, welche die Gunst der Organisation genießen, können in diesen Logen kostenfrei wohnen, sofern sie im Gegenzug dem örtlichen Kundschafterhauptmann dabei helfen, neue Stätten zu erkunden und zu dokumentieren.

Die Oberhäupter der Organisation bilden den Zehnerrat; diese rätselhaften Anführer wahren seit Jahrhunderten mit magischen Mitteln ihre Anonymität. Wenn Angehörige der „Zehn“ sich direkt in die Angelegenheiten von Feldforschern einmischen, dann mit strengem Pragmatismus und einer Entschlossenheit, die ihnen zwar Respekt, aber keine Liebe einbringt. Normalerweise besteht ihr Führungsstil aber darin, die Forscher machen zu lassen. Dies hat zur Entstehung zahlreicher Fraktionen innerhalb der Gesellschaft geführt, die alle um Aufmerksamkeit und Ressourcen wettstreiten, welche sie gern in bestimmten Regionen oder zu bestimmten Zwecken nutzen würden. Während dieser Wettstreit in der Vergangenheit recht intensiv geführt wurde, arbeiten diese Fraktionen mittlerweile zum Erreichen von Zielen zusammen, die allen Beteiligten etwas bringen.



Kreiton Schein (CG Elfischer Magier (Seher) 7/Wissenshüter 3): Nur wenige Kundschafter sind so scharfsinnig wie der Verlassene Elf Kreiton Schein, der als Meister der Schriftrollen in der Großen Loge fungiert. Er hat sein Leben der Gelehrsamkeit gewidmet und ermutigt seine Protégés, sich mit den Studiengebieten zu befassen, die sie am meisten interessieren. Viele erachten ihn als einen energiegefüllten Mentor, hat er doch Imperien überlebt, zahllose Texte gelesen und esoterische Fakten zu wohl allen möglichen Themengebieten absorbiert. Dennoch steht er im Ruf, ein geistesabwesender Exzentriker zu sein, und kennen die meisten Kundschafter Anekdoten darüber, dass er bereits halbnackt Vorlesungen gehalten, unangekündigte magische Experimente auf dem Rasen durchgeführt und mit verwirrten Tieren recht einseitig über Philosophie debattiert hat.



Marcos Farabellus (CG Menschlicher Kämpfer 6/Schurke 4): Kundschafter sind in erster Linie Gelehrte, aber Marcos Farabellus, der Meister der Schwerter, weiß, dass auf einen Feldforscher zahllose Gefahren warten. Er bildet seine Schützlinge in Kampftechniken und anderen Fertigkeiten aus, die zum Überleben nötig sein könnten – z.B. Einbrechen, Ausdauer und gemeinen Tricks, mit denen man Kämpfe schnell beenden kann. Viele dieser Strategien hat er im Laufe eines Söldnerlebens in zahlreichen Konflikten hauptsächlich in Form von Grenzscharmützeln zwischen Nirmathas und Molt-hune erlernt. Neulinge und erfahrene Kundschafter mögen Farabellus aufgrund seines donnernden Lachens und seiner Ungezwungenheit.



Sorrina Westyr (N Oreadische^{MHB} II Klerikerin des Nethys 10): Sorrina Westyr wurde an den besten Magierschulen des nördlichen Garunds zur Gelehrten ausgebildet und erwies sich als außergewöhnliche Kundschafterin, welche sich als Meisterin der Zauber dem Studium von *Ionensteinen* und *Wegweisern* (siehe Seite 64-65) widmete. Vor über zehn Jahren verschwand sie während eines Experiments, konnte aber vor kurzem von Feldforschern aus den Tiefen der Finsterlande gerettet werden. Ihr Kontakt mit seltsamen und mächtvollen elementaren Energien hat sie von einer Menschenfrau in eine steinhäutige Oreade verwandelt – sie selbst findet dieses Phänomen ungemein faszinierend. Nach ihrer Rückkehr hat sie ihren alten Posten wieder übernommen und die Vakanz ausgefüllt, die ihr Vorgänger und Nachfolger, Aram Zey, hinterlassen hat.

KRIEGSGELEHRTER (PRESTIGEKLASSE; ERFORDERT KEINE GRUPPENZUGEHÖRIGKEIT)

Lauscht man den Gesprächen der meisten Krieger, erfährt man meistens, dass Schlachten mit dem Herzen und Entschlossenheit, sowie mit scharfem Eisen und mächtigen Hieben gewonnen werden. Der Kriegsgelehrte weiß jedoch, dass der wahre Schlüssel zum Sieg der Verstand ist, der all dem Mut zugrunde liegt, das Training, welches die Klinge führt, sowie das Wissen, wann und wo man zuschlagen muss. Jeder aufopfernde Student der Kriegskunst kann diese Prestigeklasse wählen, doch die Gesellschaft der Kundschafter wird dennoch den Großteil des Nutzens aus seinem Wissen ziehen. Die Bibliotheken der Gesellschaft sind Brot und Wasser für den aufstrebenden Schüler des Krieges, beherbergen sie doch mysteriöse Folianten mit Schlachttaktiken, schimmelige Bestiarien und detaillierte Kriegshistorien. Mit diesen Texten ausgerüstet, füllt der von stetigem Drill und fortwährendem Kampftraining abgehärtete Kriegsgelehrte sein Repertoire mit Tricks und Techniken, deren einziger Zweck es ist, jede Schwäche seines Feindes auszunutzen und jeden seiner Vorteile zu zerschlagen.

Der Weg des Kriegsgelehrten ist besonders ansprechend für kämpferisch veranlagte Charaktere, welche ihr Können verbessern und erweitern wollen. Kriegsgelehrte sind oft stolz darauf, sich mit Themen zu befassen, welche Krieger eher nicht interessieren. Ihre Gabe, auf unerwartetes Wissen und Informationen zu stoßen, ist in gewisser Weise schon legendär. So könnte eine schwer gerüstete Kämpferin sich in Akrobatik üben und so einen übermäßig selbstbewussten Draufgänger ausmanövrieren oder auch ein primitiv wirkender Barbar einen Zauberstab meisterhaft mittels Magischen



Gegenstand benutzen manipulieren oder ähnlich unerwartetes Können zeigen.

Trefferwürfel: W10.

Voraussetzungen

Um Stufen in dieser Prestigeklasse wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Grundangriffsbonus: +5.

Talente: Ausweichen, Defensive Kampfweise, Fertigkeitssfokus (eine beliebige Wissensfertigkeit).

Umgang mit Waffen: Muss im Umgang mit zwei Kriegswaffen geübt sein.

Fertigkeiten: Wissen (zwei beliebige Fertigkeiten) jeweils 4 Ränge.

Speziell: Muss vor dem Bezwingen von fünf verschiedenen Kreaturen erfolgreiche Fertigkeitwürfe für Wissen gegen diese abgelegt haben.

Klassenfertigkeiten

Ein Kriegsgelehrter besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Beruf (WE), Handwerk (IN), Klettern (ST), Mechanismus ausschalten (GE), Mit Tieren umgehen (WE), Motiv erkennen (WE), Schwimmen (ST), Sprachenkunde (IN), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE), Wissen (alle; IN), Zauberkunde (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator + 6.

Klassenmerkmale

Der Kriegsgelehrte erhält die folgenden Klassenmerkmale im Rahmen seiner Stufenprogression:

Kenne deinen Feind (AF): Als eine Bewegungsaktion kann der Kriegsgelehrte einen

Feind innerhalb seiner Sichtweite beobachten und einen Fertigkeitwurf für eine Wissensfertigkeit ablegen, die der Art der Kreatur angemessen ist (SG 10 + TW der Kreatur). Ein erfolgreicher Wurf gewährt ihm einen Verständnisbonus von +1 gegenüber diesem Feind. Dieser Verständnisbonus kann auf eine der folgenden Kampfhaltungen angewendet werden (dies muss während des Wurfs bestimmt werden):

Angriffshaltung: Angriffs- und Schadenswürfe gegen das Ziel. Mit der 4. Stufe kämpft der Kriegsgelehrte, als habe er bei Angriffen gegen den beobachteten Feind das Talent Kritischer-Treffer-Fokus. Sollte er bereits über dieses Talent verfügen, beträgt sein Bonus auf Kritische Bestätigungswürfe +6.

Taktische Haltung: KMB und KMV, wenn der Kriegsgelehrte einen Kampfmanöverwurf für Ansturm, Entwaffnen, Ringkampf, Niederrennen oder Zu-Fall-bringen initiiert oder sich gegen ein solches Manöver verteidigt. Mit der 8. Stufe provoziert der Kriegsgelehrte nicht länger Gelegenheitsangriffe von einem beobachteten Feind, wenn er versucht, auf das Ziel anzustürmen, es zu entwaffnen, zu greifen, zu überrennen oder zu Fall zu bringen. Dies gilt nicht für Gelegenheitsangriffe, die von anderen Kreaturen als dem beobachteten Feind durchgeführt werden.

Verteidigungshaltung: Rüstungsklasse und Rettungswürfe gegen die Angriffe des Ziels. Mit der 6. Stufe kämpft der Kriegsgelehrte, als habe er das Talent Beweglichkeit, wenn er Gelegenheitsangriffe bei dem beobachteten Feind provoziert. Sollte er bereits über dieses Talent verfügen, steigt der Bonus, den er dadurch auf seine RK erhält, auf +6.

Ein Kriegsgelehrter kann seine Haltung mit einer Bewegungsaktion verändern. Der Bonus hält für 1 Minute pro

Klassenstufe an, sofern der Charakter diese Fähigkeit nicht zuvor auf ein anderes Ziel anwendet. Der Bonus steigt mit der 4. Stufe auf +2 und mit der 7. Stufe auf +3. Mit der 7. Stufe kann der Kriegsgelehrte diese Fähigkeit als Schnelle Aktion nutzen statt als Bewegungsaktion.

Zusätzliche Fähigkeit: Mit der 1. und jeder ungeraden Klassenstufe erhält ein Kriegsgelehrter eine neue Klassenfertigkeit seiner Wahl.

Kampftalent: Mit der 2., 5. und 8. Stufe erhält der Kriegsgelehrte ein Bonuskampftalent.

Geist über Stahl (AF): Mit der 2. Stufe kann ein Kriegsgelehrter, welche eine Rüstung trägt oder einen Schild nutzt, seinen IN-Modifikator anstelle seines GE-Modifikators auf seine Rüstungsklasse addieren. Der Maximale GE-Bonus der getragenen Rüstung begrenzt in diesem Fall ggf., wie viel von seinem IN-Modifikator der Charakter auf seine RK addieren kann.

Vorhersicht (AF): Mit der 3. Stufe kann ein Kriegsgelehrter ein Mal am Tag als Augenblickliche Aktion jeglichen Schaden, sowie die Effekte eines Zaubers oder einer Zauberähnlichen Fähigkeit ignorieren, gegen die er erfolgreich einen Rettungswurf abgelegt hat (z.B. der umrahmende Effekt von *Glitzerstaub* oder der halbe Schaden des Zaubers *Schwere Wunden verursachen*). Diese Fähigkeit wirkt sich nicht auf Effekte aus, die keinen Rettungswurf erlauben (wie etwa *Dunkelheit* oder Schwieriges Gelände). Diese Fähigkeit kann pro Tag ein zusätzliches Mal pro jeweils weitere drei Klassenstufen eingesetzt werden (drei Mal mit der 9. Stufe).

Gezielter Hieb (AF): Mit der 6. Stufe kann ein Kriegsgelehrter mit seinen Hieben auf den schwächsten Punkt in der Verteidigung des von ihm studierten Feindes zielen und dabei bis zu 5 Punkte Schadensreduzierung ignorieren. Dies gilt nicht für Schadensreduzierung ohne eine angegebene Art (wie etwa SR 10/-). Diese Fähigkeit kann nicht gegen Kreaturen angewendet werden, die gegen Kritische Treffer immun sind oder auch ansonsten über keine Schwachpunkte verfügen. Diese Fähigkeit ist kumulativ mit dem Talent Durchschlagender Hieb.

Nemesis (ÜF): Mit der 9. Stufe kann ein Kriegsgelehrter sich ein Mal am Tag als Schnelle Aktion auf eine Waffe in seiner Hand konzentrieren und diese zum Anathema der von ihm studierten Kreatur machen. Diese Waffe erhält für 1 Minute die Eigenschaft *Verderben* gegen die Kreatur, sofern der Kriegsgelehrte nicht vorher die Fähigkeit Kenne deinen Feind gegen einen anderen Feind einsetzt.

Todesschlag ÜF): Mit der 10. Stufe kann der Kriegsgelehrte Schwachstellen finden, wo keine existieren dürften. Ein Kriegsgelehrter, der seine Fähigkeit Kenne deinen Feind einsetzt und den SG des Fertigkeitwurfes für die Wissensfertigkeit um 10 oder mehr übertrifft, kann die natürliche Schadensreduzierung des Ziels ignorieren, sowie seine Immunität

DIE CHRONIKEN DER KUNDSCHAFTER

Alle Kundschafter, egal ob sie eher der Magie oder dem Kampf zuneigen, streben danach, ihre Namen in den *Chroniken der Kundschafter* abgedruckt unsterblich zu sehen. Spielregeln zu diesen Büchern und wie Abenteurer aus ihnen Nutzen ziehen können, findest du auf Seite 63. Mittlerweile wurden mehrere Dutzend Bände veröffentlicht – die bekanntesten davon wären die Folgenden:

Band 1: Der erste Band der *Chroniken der Kundschafter* wurde vor 400 Jahren veröffentlicht und enthält einen Bericht über Durvin Gest's Erkundung der Ruinen Azlants, Einzelheiten zu Selmius Fosters Rennen gegen einen Marid und einen Ifrit, sowie zu Gregaros Voths Abenteuern im Mwangibecken.

Band 5: Der mysteriöseste Band der Reihe ist nicht wegen seines Inhaltes bekannt, sondern weil er als einziger Band vom Zehnerrat zurückgerufen wurde. Sein Inhalt ist bis heute nicht bekannt, angeblich geht es aber um Durvin Gest's letztes Abenteuer.

Band 11: Die Fassung dieses Bandes enthielt eine Fülle an Fehlinformationen zu Drachen. Der Band wurde schließlich korrigiert, allerdings könnte es noch einige der alten Originale geben, für die Sammler hohe Summen ausgeben würden.

Band 14: Dieser Band enthält Berichte über die Taten von Kundschaftern auf anderen Ebenen, darunter Gilray Jandivans Reisebericht in 23 abysmale Reiche, eine detaillierte Karte der Bronzestadt und 70 freche und anzügliche Lieder und Reime, welche Rarick Dell während der zehn Jahre gesammelt hat, die er in der Ersten Welt verbracht hat.

Band 27: Dieser Band enthält zuvor unveröffentlichte Notizen des seit langem verschollenen (und für totgehaltenen) Kundschafters Durvin Gest, samt eines überraschend vollständigen Kapitels seiner Reise zur Krone der Welt.

Band 44: Dieser vor gut 10 Jahren veröffentlichte Band ragt hervor aufgrund des umfassenden Berichts Koriah Azmerens über ihre Erkundung der Finsterlande. Welcher für viele den ersten Blick auf diese Reiche darstellte.

gegen Kritische Treffer und Hinterhältige Angriffe. Dies gilt nicht für Immunitäten, die von Zaubern, Umgebungseffekten oder Ausrüstungsgegenständen gewährt werden.

KRIEGSGELEHRTER (KRG)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1.	+1	+0	+1	+0	Kenne deinen Feind +1 (Bewegungsaktion), Zusätzliche Fertigkeit
2.	+2	+1	+1	+1	Kampftalent, Geist über Stahl
3.	+3	+1	+2	+1	Vorhersicht 1/Tag, Zusätzliche Fertigkeit
4.	+4	+1	+2	+1	Kenne deinen Feind +2
5.	+5	+2	+3	+2	Kampftalent, Zusätzliche Fertigkeit
6.	+6	+2	+3	+2	Gezielter Hieb, Vorhersicht 2/Tag
7.	+7	+2	+4	+2	Kenne deinen Feind +3 (Schnelle Aktion), Zusätzliche Fertigkeit
8.	+8	+3	+4	+3	Kampftalent
9.	+9	+3	+5	+3	Nemesis, Vorhersicht 3/Tag, Zusätzliche Fertigkeit
10.	+10	+3	+5	+3	Todesschlag

KUNDSCHAFTER-FORSCHER (PRESTIGEKLASSE)

Nicht alle Kundschafter befassen sich mit dem Erzählen von Geschichten oder dem Niederschreiben von Forschungsberichten. Einige sind weitaus geübter darin, sich auf der Suche nach der nächsten Herausforderung, dem nächsten Gewölbe oder dem nächsten alten Schatz in Regionen vorzuwagen, in denen seit Jahren oder gar Jahrhunderten kein lebendes Wesen gewandelt ist. Kundschafter-Forscher überlassen das Verfassen von Berichten anderen und sind (noch bevor die Tinte der Chronik trocken ist) schon auf dem Weg ins nächste große Abenteuer. Oft werden sie von Gefolgsleuten oder anderen Gefährten begleitet, welche vielleicht nicht mutig (oder dumm) genug sind, allein aufs große Abenteuer auszuziehen, dafür aber gern Aufzeichnungen zu den Abenteuern und Taten anderer führen. Für viele Mitglieder der Gesellschaft der Kundschafter sind die Forscher eine frustrierende Kombination – einerseits hilft ihre große Bereitschaft, auf Entdeckungen auszuziehen, der Gesellschaft dabei, Orte zu erreichen und Wissen zu erlangen, die und das ansonsten verborgen geblieben wäre. Andererseits neigen sie dazu, schlampige bis keine Aufzeichnungen zu führen, so dass viele fürchten, der Gutteil ihrer Entdeckungen könnte vielleicht unberichtet bleiben...

Kundschafter-Forscher decken die gesamte Bandbreite vom engagierten Archäologen über den risikofreudigen Abenteurer bis hin zum skrupellosen Grabräuber ab. Ebenso breitgefächert ist die Auswahl ihrer Begleitung: Einige reisen mit anderen Kundschaftern, andere mit jedem, der sich an der Expedition beteiligen möchte, und wieder andere reisen (sich auf ihren eigenen Fähigkeiten des Überlebens und das Glück verlassend) gänzlich allein. Nahezu alle Kundschafter-Forscher teilen ihre Liebe zum Wissen und der Geschichte und sehen einen Fund lieber in den Händen eines anderen, als dessen Zerstörung oder unwiederbringlichen Verlust erleben zu müssen.

Trefferwürfel: W8.

Voraussetzungen

Um Stufen in dieser Prestigeklasse nehmen zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Fertigkeiten: Akrobatik 5 Ränge, Mechanismus ausschalten 4 Ränge, Wahrnehmung 5 Ränge, Wissen (Geschichte) 4 Ränge.

Speziell: Muss einen Gegenstand von historischer Bedeutung aus einer alten Ruine oder einem ähnlichen Ort geborgen haben. Worum es sich handelt, kann variieren, der Gegenstand muss aber einer Kundschafterloge präsentiert und von einem dortigen Vertreter der Gesellschaft verifiziert werden. Der Gegenstand muss nicht der Gesellschaft übergeben werden – in den meisten Fällen handelt es sich um uralte magische Gegenstände, welche im Rahmen eines Abenteurers gefunden werden und im Besitz des Forschers verbleiben. Oft werden zu diesem Zweck *Ionensteine* vorgelegt.

Klassenfertigkeiten

Ein Kundschafter-Forscher besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Akrobatik (GE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Entfesselungskunst (GE), Fingerfertigkeit (GE), Heimlichkeit (GE), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Mechanismus ausschalten (GE), Motiv erkennen (WE), Schätzen (IN),

Schwimmen (ST), Sprachenkunde (IN), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE), Wissen (alle; IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator + 8.

Klassenmerkmale

Der Kundschafter-Forscher erhält im Rahmen seiner Stufenprogression die folgenden Klassenmerkmale:

Bardenwissen (AF): Diese Fähigkeit ist mit der gleichnamigen Bardenfähigkeit identisch; Stufen als Wissenshüter sind hinsichtlich dieser Fähigkeit mit Stufen in allen anderen Klassen kumulativ, welche diese Fähigkeit ebenfalls verleihen.

Meisterlicher Forscher (AF): Ein Kundschafter-Forscher addiert seine ½ Klassenstufe (Minimum +1) als Bonus auf alle Fertigkeitwürfel für Mechanismus ausschalten und Wahrnehmung. Zudem kann ein Kundschafter-Forscher auch raffinierte und schwierige Fallen in der Hälfte der normalen Zeit (Minimum 1 Runde) entschärfen, Schlösser als Standard-Aktion statt als Volle Aktion knacken, sowie auf Fertigkeitwürfel für Heimlichkeit und Mechanismus ausschalten jeweils 10 nehmen, selbst wenn er abgelenkt ist oder bedroht wird. Mit der Fertigkeit Mechanismus ausschalten ist der Kundschafter-Forscher auch in der Lage, magische Fallen zu entschärfen.

Trittsicher (AF): Mit der 2. Stufe kann sich ein Kundschafter-Forscher auch in schwierigem Gelände (wie Berge,



Geröll, Hügel, Ruinen und ähnlichem) mit seiner normalen Bewegungsrate fortbewegen. Dies trifft nicht zu, wenn der Boden magisch verändert wurde.

Fallengespur (AF): Diese Fähigkeit ist mit der des Schurken identisch und mit dieser kumulativ, nur dass der Forscher sie mit der 2. Stufe erhält und die Boni dann alle 3 Stufen steigen.

Haarscharfes Entkommen (AF): Mit der 3. Stufe kann ein Kundschafter-Forscher versuchen, die Wirkung einer Falle hinauszuzögern, nachdem diese ausgelöst wurde. Um diese Fähigkeit anzuwenden, legt er einen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten als Augenblickliche Aktion gegen den SG der Falle für Mechanismus Ausschalten ab. Ist der Wurf erfolgreich, verzögert sich die Wirkung der Falle, bis zum Ende seines nächsten Zuges. Er kann diese Fähigkeit auch nach einem misslungenen Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten noch einsetzen. Der Kundschafter-Forscher kann diese Fähigkeit mit der 3. Stufe ein Mal, mit der 7. Stufe zwei Mal und mit der 9. Stufe drei Mal am Tag einsetzen.

Wächterbann (AF): Mit der 3. Stufe besitzt ein Kundschafter-Forscher eine gewisse Vertrautheit mit den in Gräbern zurückgelassenen, fremdartigen Wächtern und weiß, wie er sie effektiv bekämpfen kann. Er kann seinen Bonus aus Fallengespur so verwenden, als sei es ein Erzfeindbonus gegen Konstrukte, Schlicke und Untote. Dieser Bonus ist mit dem Erzfeindbonus des Waldläufers gegen entsprechende Kreaturen kumulativ.

Improvisiertes Entschärfen (AF): Kundschafter-Forscher lernen, mit dem, zurechtzukommen, was sie vor Ort finden. Mit der 4. Stufe kann ein Kundschafter-Forscher die Fertigkeit Mechanismus ausschalten nutzen, ohne Mali zu erleiden, weil er keine Werkzeuge zur Hand hat.

Aufmerksamer Kämpfer (AF): Mit der 4. Stufe kann ein Kundschafter-Forscher seine 1/2 Klassenstufe als Bonus auf seine Initiativwürfe anrechnen.

Scheintot (ÜF): Mit der 5. Stufe kann ein Kundschafter-Forscher ein Mal am Tag dem Tode entgehen. Würde er durch einen Fern-, Nah- oder einen Angriff, der einen Rettungswurf verlangt, getötet werden, stabilisiert er sich stattdessen bei -1 Trefferpunkte und erhält den Zustand Bewusstlos. Der Kundschafter-Forscher erscheint tot (mit einem Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 25 oder einer Leben erkennenden Fähigkeit wie *Totenwache* kann man aber das Gegenteil erkennen) und erlangt eine Minute später wieder das Bewusstsein, so er nicht früher geweckt wird.

Glückskind (ÜF): Mit der 6. Stufe kann ein Kundschafter-Forscher ein Mal am Tag einen beliebigen

KUNDSCHAFTER-CHRONIST

Neben den drei Prestigeklassen für Angehörige der Gesellschaft der Kundschafter gibt es mit dem Kundschafter-Chronisten im *Grundregelwerk* noch eine weitere. Solltest du die Zugehörigkeitsregeln in diesem Buch verwenden, dann ziehe in Erwägung, die Klasse des Kundschafter-Chronisten als Option nur Charakteren zu eröffnen, die mit der Gesellschaft der Kundschafter im Bunde sind. Die Chronisten führen die Auszeichnungen der Gruppe, egal ob eine Expedition sie allein in abgelegene Bereiche der Welt führt, sie mit einer Abenteurergruppe losziehen oder ganze Trupps aus Entdeckern, Archäologen und Feldforschern ausrücken. Zwar kann jeder, der halbwegs im Schreiben begabt ist, solche Ereignisse nachhalten, jedoch wendet sich die Gesellschaft in der Regel hierzu an ihre eigenen Experten. Als durchaus fähiger Abenteurer sorgt der Kundschafter-Chronist dafür, dass alle Missionen der Gesellschaft auch aufgezeichnet werden, egal wie sie ausgehen.

Von anderen Angehörigen der Gesellschaft werden Chronisten in der Regel gemocht oder sogar verehrt – dies gilt besonders für Abenteurer, die oft nicht die Zeit (oder das Interesse) haben, zu ihren eigenen Eskapaden Aufzeichnungen anzulegen. Schließlich ist es egal, was du im Rahmen eines Abenteuers eigentlich alles getan und erreicht hast, wenn man sich letztendlich nur an das erinnert, was dein Chronist niederschreibt! Wehe daher dem unglückseligen Abenteurer, welcher die zornige oder rachsüchtige Schreibfeder eines verschmähten Kundschafter-Chronisten provoziert!

Rettungswurf wiederholen; er muss diese Fähigkeit aber nutzen, ehe er über Erfolg oder Fehlschlag des Ausgangswurfs informiert ist. Er muss das Ergebnis des zweiten Wurfs nehmen, selbst wenn es schlechter ausfällt. Mit der 10. Stufe kann er diese Fähigkeit zwei Mal am Tag einsetzen.

Wahrer Blick (ZF): Auf der 9. Stufe kann ein Kundschafter-Forscher den Zauber *Wahrer Blick* ein Mal am Tag mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe seiner Klassenstufen anwenden.

In Letzter Sekunde (AF): Mit der 10. Stufe kann ein Kundschafter-Forscher ein Mal am Tag eine Handlung mit einer Augenblicklichen Aktion ausführen, für die er sonst eine Standard-Aktion benötigen würde.

KUNDSCHAFTER-FORSCHER (KUF)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1.	+0	+1	+0	+0	Bardenwissen, Meisterlicher Forscher
2.	+1	+1	+1	+1	Fallengespur +1, Trittsicher
3.	+2	+2	+1	+1	Haarscharfes Entkommen 1/Tag, Wächterbann
4.	+3	+2	+1	+1	Aufmerksamer Kämpfer, Improvisiertes Entschärfen
5.	+3	+3	+2	+2	Fallengespur +2, Scheintot
6.	+4	+3	+2	+2	Glückskind 1/Tag
7.	+5	+4	+2	+2	Haarscharfes Entkommen 2/Tag
8.	+6	+4	+3	+3	Fallengespur +3
9.	+6	+5	+3	+3	Haarscharfes Entkommen 3/Tag, <i>Wahrer Blick</i> 1/Tag
10.	+7	+5	+3	+3	Glückskind 2/Tag, In Letzter Sekunde

KUNDSCHAFTER-GELEHRTER (PRESTIGEKLASSE)

Kundschafter-Gelehrte sind Experten für Magie in theoretischer und praktischer Anwendung und befassen sich oft mit den Mysterien des magischen Geflechts, dass die Realität durchzieht. Sie kennen sich mit Glyphen und Siegeln und exotischen Zaubern aus und wissen, wie man das volle Potential magischer Gerätschaften eröffnet. Dieses Können macht sie auch für Abenteurergruppen wertvoll, können sie doch zum einen gefundene magische Gegenstände identifizieren und nutzen und zum anderen mit uralten Fallen umgehen, welche alte Magie nutzen. Ihr intellektueller Fokus bedeutet aber auch zugleich, dass sie weniger für die kraftraubenden, eher körperlich anspruchsvollen Abschnitte typischer Gewölbeerkundungen geeignet sind. Der Nahkampf, das Aufbrechen von Türen und der Aufenthalt in gefährlicher, ungesunder Umgebung liegt einem

Kundschafter-Gelehrten eher nicht. Entsprechend zieht er selten allein los, sondern lieber als Teil einer abgerundeten Abenteurergruppe, so dass er mit der Geschichte und seltsamen, archaischen Wundern interagieren kann, ohne sich selbst um die gräulicheren Elemente des Abenteuerlebens kümmern zu müssen. Für den Kundschafter-Gelehrten ist all dies nur die logische Folge seiner Rolle bei Expeditionen, es schützt ihn aber nicht vor der bisweiligen Verachtung und den versteckten Beleidigungen seiner eher körperlich orientierten Gefährten. Natürlich bitten diese Begleiter ihn rasch um Verzeihung, wenn es gilt, die Funktion einer fremdartigen magischen Gerätschaft zu entziffern oder Magie erforderlich ist, wo rohe Kraft nichts ausrichtet.

Trefferwürfel: W6.

Voraussetzungen

Um Stufen in dieser Prestigeklasse wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Talente: Neigung zur Magie, ein beliebiges Gegenstand herstellen-Talent.

Fertigkeiten: Magischen Gegenstand benutzen 5 Ränge, Wissen (Arkanes) 5 Ränge, Zauberkunde 5 Ränge.

Speziell: Fähigkeit zum Wirken von Zaubern des 2. Grades.

Klassenfertigkeiten

Ein Kundschafter-Gelehrter besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Magischen Gegenstand benutzen (CH), Schätzen (IN), Sprachenkunde (IN), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE), Wissen (alle; IN) und Zauberkunde (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator + 2.

Klassenmerkmale

Ein Kundschafter-Gelehrter erlangt im Rahmen seiner Stufenprogression die folgenden Klassenmerkmale:

Versierte Aktivierung (AF): Ein Kundschafter-Gelehrter kann bei Fertigkeitwürfen für Magischen Gegenstand benutzen immer 10 nehmen, es sei denn, er aktiviert einen solchen Gegenstand blind.

Meisterlicher Gelehrter (AF): Ein Kundschafter addiert seine ½ Klassenstufe (Minimum +1) als Bonus auf alle Fertigkeitwürfe für Magischen Gegenstand benutzen, Wissen (Arkanes) und Zauberkunde. Er kann bei Fertigkeitwürfen für Wissen (Arkanes) und Zauberkunde immer 10 nehmen, selbst wenn er abgelenkt oder gefährdet ist.

Esoterische Magie (AF): Auf jeder Stufe nach der 1. Stufe wählt der Kundschafter-Gelehrte einen Zauber von der Zauberliste einer beliebigen Klasse und behandelt diesen danach, als befände er sich auf der Zauberliste jener zauberkundigen Basisklasse, in welcher er die meisten Stufen besitzt. Könnte seine Basisklasse diesen Zauber normalerweise nicht wirken, wird er behandelt, als wäre sein Zaubergrad um einen Grad höher. Die Art des Zaubers (arkan, göttlich oder mental) und der SG für den Rettungswurf richten sich nach der Art der sonstigen Zauber der Zauberliste der Basisklasse. Alle anderen Beschränkungen seiner normalen zauberkundigenklasse bleiben ebenfalls bestehen. Diese Fähigkeit erlaubt es anderen Zauberkundigen nicht, Zauberauslösende oder Zauber wirkende Gegenstände



von esoterischen Zaubern vorzubereiten, zu wirken oder anzuwenden (ein Kundschafter-Gelehrter mit Stufen als Magier könnte *Leichte Wunden heilen* über diese Fähigkeit z.B. seiner Magierzauberliste hinzufügen und dann entsprechende Schriftrollen anfertigen, allerdings könnte z.B. ein anderer Magier ohne diesen Vorteil die Schriftrolle nicht verwenden).

Glyphen finden (AF): Mit der 2. Stufe kann ein Kundschafter-Gelehrter seine Fertigkeit Zauberkunde einsetzen, um schriftbasierte magische Fallen (einschließlich Glyphen, Runen, Siegel und Symbole) auf die gleiche Weise zu entdecken, wie ein Schurke Fallen mit Wahrnehmung entdecken kann.

Herr der Schriftrollen (ÜF): Mit der 3. Stufe kann ein Kundschafter-Gelehrter seine eigene Zauberstufe statt der des Gegenstands verwenden, wenn er eine Schriftrolle oder einen anderen Zauber wirkenden Gegenstand einsetzt.

Schnelle Identifizierung (ZF): Mit der 4. Stufe kann ein Kundschafter-Gelehrter *Identifizieren* als Schnelle Aktion wirken. Er kann dies ein Mal am Tag für jeweils zwei Klassenstufen tun (maximal 5 Mal am Tag mit der 10. Stufe).

Herr der Siegel (ÜF): Mit der 5. Stufe erhält ein Kundschafter-Gelehrter einen Bonus in Höhe seiner Klassenstufe auf Rettungswürfe gegen schriftbasierende magische Fallen. Ist der Rettungswurf erfolgreich, löst er die Falle nicht aus. Dies entschärft die Falle aber nicht - verlässt er den Bereich der Falle und betritt ihn dann erneut, muss er einen neuen Rettungswurf bestehen, um sie nicht auszulösen. Ein Kundschafter-Gelehrter erlangt diesen Bonus auf Rettungswürfe auch gegen die Effekte von Fallen, die andere auslösen.

Zauber analysieren (ZF): Mit der 6. Stufe kann ein Kundschafter-Gelehrter den Zauber *Zauber analysieren* täglich für bis zu 1 Runde pro Stufe wirken. Er kann diese Fähigkeit in Zeiteinheiten von jeweils 1 Runde einsetzen.

Herr der Stille (ÜF): Mit der 6. Stufe ist ein Kundschafter-Gelehrter in der Lage, Zauberauslösende und Zauber wirkende Gegenstände und Befehlsworte lautlos zu aktivieren. Dabei ersetzt er die ansonsten notwendigen Worte mit einer magischen Geste. Er kann diese Fähigkeit nicht unter Bedingungen anwenden, unter denen er einen Zauber mit Gesten als Komponente nicht wirken könnte. Damit diese Fähigkeit funktionieren kann, muss er wissen, wie der Gegenstand normalerweise zu aktivieren ist. Er kann drei Mal am Tag einen Zauber des maximal 6. Grades wirken, als würde er ein *Metamagischeszepter: Lautlos* verwenden.

Herr der Bannzauber (ÜF): Mit der 7. Stufe kann ein Kundschafter-Gelehrter, welcher wie ein Magier Zauber vorbereitet und wirkt, jeden beliebigen vorbereiteten Zauber spontan in

Magie bannen oder *Mächtiges Magie bannen* umwandeln, so wie ein Kleriker Zauber in *Wunden heilen*-Zauber umwandelt. Wirkt er Zauber wie ein Hexenmeister, fügt er der Liste der ihm bekannten Zauber *Magie bannen* und *Mächtige Magie bannen* hinzu. Jedes Mal, nachdem er einen dieser Zauber erfolgreich gewirkt hat, um einen gezielten Bannzauber oder Gegenzauber zu wirken, heilt er Trefferpunkte in Höhe der Zauberstufe des gebannten oder entgegengewirkten Effekts.

Herr der Symbole (ÜF): Mit der 8. Stufe erlangt ein Kundschafter-Gelehrter Macht über magische Symbolzauber (z.B. *Symbol des Todes*). Wirkt er einen Symbolzauber, steigt der SG des Rettungswurfs gegen die Effekte des Fertigkeitwurfes für Wahrnehmung und des Fertigkeitwurfes für Mechanismus ausschalten um 2. Der Gelehrte kann ein Mal am Tag als Augenblickliche Aktion den aus Herr der Siegel erlangten Bonus verdoppeln, wenn er einen Rettungswurf gegen ein Symbol ablegen muss. Er kann diese Fähigkeit nach dem Würfeln des Rettungswurfs aktivieren, solange er noch nicht weiß, ob der Wurf erfolgreich war. Ein Rettungswurf des Kundschafter-Gelehrten gegen ein Symbol ist bei einer Natürlichen 1 kein automatischer Fehlschlag.

Herr der Zauberei (AF): Mit der 9. Stufe kann ein Kundschafter-Gelehrter drei Mal am Tag als Schnelle Aktion seinen Verstand fokussieren. Sobald er diesen Zustand höchster Konzentration erlangt hat, provoziert er mit Zaubern, die er während derselben Runde wirkt, keine Gelegenheitsangriffe. Wirkt er während dieser Runde Zauber mit Wirkungsdauer Konzentration, wahren sie für eine Anzahl von Runden in Höhe seines IN-, WE- oder CH-Modifikators (nutze den höchsten) weiter, wenn er seine Konzentration auf den Zauber beendet.

Herr der Gegenstände (ÜF): Mit der 10. Stufe kann ein Kundschafter-Gelehrter eine Stunde darauf verwenden, seine Kräfte auf einen einzelnen, ladungslosen magischen Gegenstand zu fokussieren, welcher zum Aktivieren eine Aktion erfordert. Nach dieser Stunde ist der Gegenstand auf ihn eingestimmt und nutzt fortan die Zauberstufe des Kundschafter-Gelehrten anstelle seiner eigenen Zauberstufe. Der Gelehrte kann sich durch Wiederholen des Einstimmungsrituales auf einen anderen Gegenstand einstimmen, verliert dabei aber die Einstimmung des vorherigen Gegenstandes. Ein Kundschafter-Gelehrter kann stets nur über einen derart auf ihn eingestimmten Gegenstand verfügen.

KUNDSCHAFTER-GELEHRTER (KUG)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1.	+0	+0	+1	+0	Meisterlicher Gelehrter, Versierte Aktivierung	-
2.	+1	+1	+1	+1	Esoterische Magie, Glyphe finden	Wie Basisklasse +1
3.	+1	+1	+2	+1	Herr der Schriftrollen	Wie Basisklasse +1
4.	+2	+1	+2	+1	Schnelle Identifizierung	Wie Basisklasse +1
5.	+2	+2	+3	+2	Herr der Siegel	Wie Basisklasse +1
6.	+3	+2	+3	+2	Herr der Stille, Zauber analysieren	Wie Basisklasse +1
7.	+3	+2	+4	+2	Herr der Bannzauber	Wie Basisklasse +1
8.	+4	+3	+4	+3	Herr der Symbole	Wie Basisklasse +1
9.	+4	+3	+5	+3	Herr der Zauberei	Wie Basisklasse +1
10.	+5	+3	+5	+3	Herr der Gegenstände	Wie Basisklasse +1

WISSENSWÄCHTER (KÄMPFER-ARCHETYP)

Wo rohe Kraft nicht genügt, können schnelles Denken und Täuschung oft den Tag retten. Wissenswächter sind die Leibwächter, Beschützer und Soldaten der Gesellschaft der Kundschafter, welche Gegner nicht nur beim Klirren der Klingen übertreffen. Auch außerhalb des Kampfes hilft die umfassende Bildung eines Wissenswächters ihm dabei, die Vergangenheit zu dokumentieren und große Gefahren zu überleben.

Gebildet (AF): Wissenswächter erhalten pro Stufe 2 zusätzliche Fertigkeitssphären. Diese müssen für intelligenzbasierte Fertigkeiten genutzt werden. Alle Handwerks- und Wissensfertigkeiten sowie Sprachenkunde und Zauberkunde sind Klassenfertigkeiten des Wissenswächters.

Dies ersetzt Umgang mit Mittelschweren Rüstungen, Schweren Rüstungen und mit Schilden.



Defensive Kampfweise (AF): Mit der 2. Stufe wird der Wissenswächter hinsichtlich Voraussetzungen von Talenten und anderen Fähigkeiten behandelt, als besäße er das Talent Defensive Kampfweise. Mit der 6. Stufe erhält er Defensive Kampfweise als Bonustalent, ohne die Voraussetzungen erfüllen zu müssen. Sollte er bereits über Defensive Kampfweise verfügen, erhält er stattdessen ein Kampftalent, welches Defensive Kampfweise voraussetzt und dessen sonstige Voraussetzungen er erfüllt. Mit der 10. Stufe kann er seinen effektiven GAB als um 2 höher behandeln hinsichtlich der Effekte von Defensive Kampfweise.

Dies ersetzt Tapferkeit und das Bonuskampftalent, welches ein Kämpfer mit der 2. Stufe erhalten würde.

Geheimnisse des Schwertes (AF): Ein Wissenswächter erlernt spezialisierte Techniken, um Gegner rasch zu analysieren und zu besiegen. Mit der 3. Stufe und dann alle weiteren 4 Kämpferstufen erhält ein Wissenswächter eines der folgenden Geheimnisse des Schwertes (maximal 5 mit der 19. Stufe); sofern nicht anders vermerkt, kann er ein Geheimnis jeweils nur ein Mal wählen.

Kenne den Feind (AF): Gelingt dem Wissenswächter ein Fertigkeitswurf für Wissen zum Identifizieren der Fähigkeiten und Schwächen einer Kreatur, so kann er sich als Standard-Aktion einen Verständnisbonus von +2 auf alle Angriffs- und Waffenschadenswürfe gegen diesen Gegner verleihen. Dieser Bonus währt für eine Anzahl an Runden in Höhe seiner 1/2 Klassenstufe (Minimum 2 Runden), sofern er diese Fähigkeit nicht vorher gegen eine andere Kreatur nutzt. Mit der 11. Stufe erhält er zudem einen Bonus von +2 auf seine RK gegen die von ihm identifizierte Kreatur. Mit der 19. Stufe steigt der Verständnisbonus auf +3.

Manövertraining (AF): Der Wissenswächter erhält das Raufboldklassenmerkmal Manövertraining; hierbei entspricht seine effektive Raufboldstufe seiner Kämpferstufe.

Schwachstellen nutzen (AF): Der Wissenswächter addiert 1/3 seiner Klassenstufe auf Kritische Bestätigungswürfe. Mit der 11. Stufe ignorieren seine Waffenangriffe nach Bestätigung eines Kritischen Treffers bis zum Ende seines Zuges 5 Punkte Härte oder Schadensreduzierung des fraglichen Zieles. Mit der 19. Stufe kann er ein Mal pro Runde automatisch einen Kritischen Treffer bestätigen.

Um Haaresbreite (AF): Der Wissenswächter kann ein Mal am Tag als Augenblickliche Aktion einen Fertigkeitswurf für Akrobatik ablegen, wenn er einen Kritischen Treffer erleidet, um den Schaden zu reduzieren. Sollte das Ergebnis seines Fertigkeitswurfs das Ergebnis des Kritischen Bestätigungswurfs übertreffen, vereitelt dies den Kritischen Treffer (der Angriff trifft aber immer noch und verursacht den normalen Schaden). Mit der 15. Stufe kann der Wissenswächter dieses Geheimnis ein weiteres Mal am Tag nutzen. Der Wissenswächter muss wenigstens die 11. Stufe besitzen, um dieses Geheimnis wählen zu können.

Schnelles Wissen (AF): Der Wissenswächter kann sein Schwertgeheimnis Kenne den Feind als Bewegungsaktion einsetzen. Mit der 15. Stufe kann er es als Schnelle Aktion nutzen. Er muss das Schwertgeheimnis Kenne den Feind besitzen, um dieses Geheimnis wählen zu können.

Dies ersetzt Rüstungstraining und Rüstungsmeisterschaft.

NAMENSHÜTER (SCHAMANEN-ARCHETYP)

Die Namen jener Kundschafter, welche bei der Suche nach bedeutendem Wissen versterben, werden in der Wand der Namen verewigt, einem rundverlaufenden Monument aus schwarzem Glas auf dem Gelände der Großen Loge. Was einst als bescheidenes Denkmal begonnen hat, ist nun eine erhebende Erinnerung an die, welche ihre Leben für die Sache der Gesellschaft der Kundschafter geben. Für viele Feldforscher ist eine Expedition nach Absalom nicht eine Gelegenheit, den Ort zu besuchen, an dem alles begann, sondern auch die Wand der Namen zu besuchen und nach dem Namen einer verschwundenen, geliebten Person zu suchen.

Vor zehn Jahren begann eine kleine Gruppe von Forschern damit, die Namen der Gefallenen zu studieren und herauszufinden, bei welchen Missionen diese Abenteurer den Tod gefunden haben oder verschwunden sind, damit sie diese Missionen vollenden konnten. Dabei machten sie aber eine unerwartete Entdeckung: Bei ihren Nachforschungen zu den Geschichten hinter den Namen in der Wand entdeckten sie, wie man zu den Geistern der im Denkmal Verewigten Kontakt aufnehmen konnte. Diese mystischen Forscher wurden alsbald als die Namenshüter bekannt und sind stolz darauf, ihren Vorgängern dabei zu helfen, ihren Frieden zu finden, und zugleich zu vereiteln, dass die Namen weiterer Kundschafter der Mauer hinzugefügt werden.

Klassenfertigkeiten: Ein Namenshüter fügt Sprachkunde, Wissen (Baukunst) und Wissen (Geschichte) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu und streicht im Gegenzug Überlebenskunst, Wissen (Die Ebenen) und Wissen (Natur).

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Schamanen.

Geerbter Wegweiser (ÜF): Ein Namenshüter geht eine machtvolle Bindung zu einem beschädigten Wegweiser (siehe Seite 64-65) ein, den er von einem anderen Kundschafter geerbt hat und der nur bei ihm funktioniert. Dies funktioniert wie der Fokus eines Magiers, kann aber nur verwendet werden, um Schamanenzauber zu wirken statt Magierzauber.

Dies ersetzt Totemtier.

Bewahrtotemmagie: Der Namenshüter fügt die folgenden Zauber der Liste seiner Zauber hinzu, die er mittels Totemmagie wirken kann: *Steinschild*^{ABR III} (1.), *Gegenstand lesen*^{ABR VII} (2.), *Mit Toten sprechen* (3.), *Steinwand* (4.), *Lebensatem* (5.), *Erzählende Steine* (6.), *Vision* (7.), *Rückruf* (8.) und *Wahre Auferstehung* (9.).

Dies ersetzt die Totemzauber, welche der Schamane normalerweise über sein Totem erhält.

Kundschaftergeist (ÜF): Mit der 4. Stufe kann ein Namenshüter eine temporäre Bindung zu einem verstorbenen Kundschafter eingehen, dessen Name in der Wand der Namen verewigt ist. Er

muss diese Entscheidung jeden Tag treffen, wenn er seine Zauber vorbereitet. Während diese Fähigkeit aktiv ist, erhält der Namenshüter einen oder mehrere Vorteile in Verbindung zur einstigen Ausrichtung des Kundschafters (Schriftrollen, Schwerter oder Zauber). Jeder ermöglicht die Wahl einer oder mehrerer Optionen (z.B. eine Waffe oder ein Totem) – er kann jedes Mal verschiedene Optionen wählen, wenn er diese Bindung eingeht.

Schriftrollen: Der Namenshüter wählt ein Mysterium des Mystikers^{EXP}. Er kann die mit dem Mysterium verbundenen Fertigkeiten ungeübt nutzen und behandelt sie als Klassenfertigkeiten. Bei jenen Fertigkeiten, die für ihn bereits

Klassenfertigkeiten sind, erlangt er stattdessen einen Heiligen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe. Mit der 12. Stufe erhält er das Bonustalent Fertigkeitsfokus für eine dieser Fertigkeiten. Mit der 20. Stufe erhält er das Bonustalent Fertigkeitsfokus für eine weitere dieser Fertigkeiten und gilt hinsichtlich der Talente dieser temporären Vorteile stets, als besäße er wenigstens 10 Ränge in den fraglichen Fertigkeiten.

Schwerer: Der Namenshüter ist geübt im Umgang mit allen Kriegswaffen und einer Exotischen Waffe seiner Wahl. Mit der 12. Stufe kann er im Rahmen eines Vollen Angriffs einen weiteren Angriff mit seinem höchsten GAB ausführen; diese Fähigkeit ist mit *Hast* kumulativ, aber nicht mit anderen Fähigkeiten, welche zusätzliche Angriffe verleihen. Mit der 20. Stufe erhält er zwei Kampftalente, deren Voraussetzungen er allerdings erfüllen muss.

Zauber: Der Namenshüter wählt ein zweites Schamanentotem und addiert die von diesem verliehenen Zauber zur Liste der Zauber, die er mittels Totemmagie wirken kann. Er erlangt einen zusätzlichen Totemmagie-Zauberplatz für den höchsten ihm verfügbaren Zaubergrad. Mit der 12. Stufe wählt er zwei Schamanentotems aus und fügt die von ihnen verliehenen Zauber der Liste der Zauber hinzu, die er mittels Totemmagie wirken kann. Mit der 20. Stufe steigt die Anzahl seiner Totemmagie-Zauberplätze pro Zaubergrad auf zwei.

Dies ersetzt Zeitweiliges Totem.

Vielseitige Schamanenhexerei (ÜF): Mit der 6. Stufe kann ein Namenshüter vorübergehend eine Schamanenhexerei oder eine der Hexereien seines Totems erlangen, wenn er seine Zauber vorbereitet; er kann diese Hexerei nutzen, bis er erneut Zauber vorbereitet. Mit der 14. Stufe kann er zwei solche Hexereien jeden Tag wählen.

Dies ersetzt Zeitweilige Hexerei.



DIE GESELLSCHAFT DER KUNDSCHAFTER IM SPIEL

Die Gesellschaft der Kundschafter hält ständig Ausschau nach neuen Verbündeten und ausführenden Agenten jenseits der offiziellen Mitglieder. Die Gesellschaft ist zwar groß, allerdings sind die Mitglieder weit verstreut, daher ist es wichtig, die Unterstützung und Hilfe anderer Gruppen zu erlangen. Abenteurergruppen stellen dabei mit die wertvollsten Verbündeten dar, selbst wenn sie nicht aus Angehörigen der Gesellschaft bestehen, da ihre Entdeckungen und Taten oftmals für die Kundschafter von Bedeutung sein können.

Kontaktaufnahme: Die Meisten nehmen mit den Kundschaftern Kontakt auf, indem sie einen Bericht ihrer Taten einreichen. Ein solcher Bericht muss detailliert und genau sein und zudem Informationen enthalten, welche für die Kundschafter von Interesse sind – z.B. ein Bericht über ein Abenteuer, in welchem ein Charakter einen ungewöhnlichen magischen Gegenstand erlangt, ein uraltes Geheimnis erfährt oder eine bisher unkartographierte oder hochgefährliche Region erkundet. Der Bericht muss gut geschrieben sein – ein erfolgreicher Fertigkeitswurf für Beruf (Schreiber), Handwerk (Schreiben), Sprachenkunde oder Wissen (beliebig) gegen SG 20 ist schon erforderlich, um die Aufmerksamkeit der Gesellschaft derart zu erlangen, dass sie ein Bündnis in Erwägung zieht. Der SL kann entscheiden, dass eine besonders ungewöhnliche Entdeckung oder das Überreichen eines bedeutenden Gegenstandes einen erfolgreichen Fertigkeitswurf ersetzen könnte – z.B. Informationen zu einem vermissten oder toten Kundschafter oder die Spende eines Ionensteins.



ERMITTLERTRICKS

Die folgenden Ermittlertricks sind wohlgeheute Geheimnisse der Gesellschaft der Kundschafter und enger Bestandteil der Ausbildung von Kundschaftern oder ihres ikonischen Handwerkszeugs.

Chronistenerkenntnis: Der Ermittler kann als Standard-Aktion eine Ausgabe der *Chroniken der Kundschafter* durchstöbern und sodann ihre Vorteile erlangen, als hätte er sich 1W4 Runden mit ihr befasst. Er kann einen Punkt seines Inspirationsvorrates aufwenden, um die Vorteile für eine Anzahl von Stunden in Höhe seines Intelligenzmodifikators zu erlangen, ferner erhält er für diese Zeit einen weiteren Vorteil basierend auf der Wissensfertigkeit, zu welcher der fragliche Band besondere Informationen enthält. Der Ermittler kann stets nur über einen solchen Vorteil verfügen; sollte er diese Fähigkeit während der Wirkungsdauer erneut einsetzen, beendet dies den bisherigen Vorteil augenblicklich.

Adel: Nutzt der Ermittler seine Inspiration bei Fertigkeitswürfen für Bluffen zum Lügen, für Diplomatie zum Erbitten von Gefallen oder für Einschüchtern zum Demoralisieren, erhält er einen Situationsbonus in Höhe eines Drittels seiner Ermittlerstufe auf den Fertigkeitswurf.

Arkanes, Die Ebenen, Natur oder Religion: Wenn der Ermittler einen Punktgenauen Schlag ausführt, überwindet sein Angriff Schadensreduzierung, als würde er eine Waffe mit der mit der Wissensfertigkeit assoziierten Eigenschaft führen: Adamant (Arkanes), Böses (Die Ebenen), Chaotisch (Die Ebenen), Gut (Die Ebenen), Kaltes Eisen (Natur), Rechtschaffen (Die Ebenen), Silber (Religion). Er erlangt ferner einen Verständnisbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Kreaturen, welche mittels der fraglichen Wissensfertigkeit identifiziert werden können (z.B. Externare im Fall von Wissen [Die Ebenen]).

Baukunst: Wenn der Ermittler seine Inspiration für Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten zum Schlösserknacken oder für Wahrnehmung zum Auffinden versteckter Fächer nutzt, erhält er einen Situationsbonus in Höhe eines Drittels seiner Ermittlerstufe auf den Fertigkeitswurf.

Geographie: Der Ermittler erhöht alle Boni auf RK und Reflexwürfe, die er durch Teilweise Deckung, Vollständige Deckung und Verbesserte Deckung erlangt, um 1.

Geschichte: Der Ermittler kann einen Gegner mittels Gegner einschätzen ein zweites Mal innerhalb von 24 Stunden studieren, ohne dafür Inspiration aufwenden zu müssen. Weitere Nutzungen von Gegner einschätzen kosten die übliche Inspiration.

Gewölbe: Der Ermittler kann Kreaturen, die gegen Hinterhältige Angriffe immun sind, dennoch die Hälfte seines Punktgenauen Schlagschadens zufügen.

Lokales: Wenn der Ermittler Inspiration bei Fertigkeitswürfen für Bluffen für Finten, für Diplomatie zum Informationensammeln oder für Einschüchtern zum Verbessern der Einstellung einer Kreatur nutzt, erhält er einen Situationsbonus in Höhe eines Drittels seiner Ermittlerstufe auf den Fertigkeitswurf.

Didaktischer Schlag: Wenn der Ermittler seinen Punktgenauen Schlag aktiviert, kann er seine Fähigkeit Gegner einschätzen beenden und sich entscheiden, seinen Punktgenauen Schlagschaden nicht einzusetzen. Er kann stattdessen seinen maximal 9 m entfernten Verbündeten, welche ihn sehen können, eine Schwachstelle des Zieles aufzeigen. Bis zum Beginn seines nächsten Zuges verursacht der erste Angriff eines jeden betroffenen Verbündeten, welcher das Ziel trifft, zusätzlichen Schaden in Höhe eines Drittels seiner Ermittlerstufe. Er kann diesen Effekt als Augenblickliche Aktion beenden, um stattdessen den ersten erfolgreichen Angriff eines betroffenen Verbündeten den Punktgenauen Schlagschaden des Ermittlers verursachen zu lassen. Dieser zusätzliche Schaden ist Präzisionsschaden und wirkt nicht bei Kraturen, die gegen Hinterhältige Angriffe immun sind.

AUSRÜSTUNG (FREI ZUGÄNLICH)

Mitglieder der Gesellschaft der Kundschafter nutzen die folgenden Ausrüstungsgegenstände, von denen einige auch schon ihren Weg zu Abenteurergruppen gefunden haben, die nicht mit der Gesellschaft im Bunde stehen.

NOSTALGIEÖL

PREIS 80 GM

GEWICHT —

Kundschafter sind stolz auf die zwischen ihnen bestehenden Bande der Kameradschaft. Das Schlimmste, was sie sich vorstellen können, ist unter magischem Zwang gegeneinander kämpfen zu müssen. Nostalgieöl ist eine Phiole mit konzentrierten Duftstoffen, welche positive Erinnerungen an die Große Loge und die Prüfungen während der Kundschafterausbildung hervorrufen. Indem ein Kundschafter dieses Öl sich als Standard-Aktion auf Gesicht, Hals oder Arme aufträgt, erlangt er einen Alchemistischen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorie Gefühl^{ABR} und auf sekundäre Rettungswürfe gegen *Person beherrschen* und ähnliche Zwangseffekte, welche ihn zwingen würden, seinen Verbündeten zu schaden oder die gemeinsame Mission zu verraten. Derart aufgetragenes Nostalgieöl wirkt 8 Stunden lang, sofern es nicht vorher mit Wasser und Seife abgewaschen wird. Nostalgieöl kann als Wurfaffe mit Flächeneffekt verwendet werden – ein direkt getroffener Kundschafter genießt die Effekte für 1 Stunde. Alternativ kann man es auch mit einem Stück Weihrauch oder einem Becher Laternenöl mischen; dies verleiht für 1 Stunde allen Kundschaftern innerhalb von 6 m Entfernung zur Laterne oder zum Weihrauchfaß einen Alchemistischen Bonus von +1 auf die oben genannten Rettungswürfe, allerdings trägt jeder starke Wind (ab 31 km/h) den Duft für 1 Minute fort.

Zum Herstellen einer Phiole Nostalgieöl ist ein Fertigkeitwurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 25 erforderlich. Die meisten Anwendungen helfen nur Kundschaftern, es gibt aber auch Mixturen, die auf Angehörige anderer Gruppen, Sippen, Organisationen oder sogar Wohngebieten abgestimmt sind.

CHRONIK DER KUNDSCHAFTER

PREIS 50 GM

GEWICHT 1 Pfd.

Es gibt zahlreiche Ausgaben und Auflagen der *Chroniken der Kundschafter*. Wird ein Band als Referenzmaterial genutzt – dies erfordert 1W4 Runden Herumblättern und Suchen – verleiht der Text einen Situationsbonus von +2 auf einen Fertigkeitwurf für eine bestimmte Wissensfertigkeit. Jeder Band verleiht diesen Bonus auf eine andere Wissensfertigkeit abhängig von seinem Inhalt. Der Preis ist pro Band aber identisch.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die folgenden Gegenstände werden häufig von Feldforschern, Beauftragten und Verbündeten der Gesellschaft der Kundschafter genutzt:

BÄNDER DER UNZERBRECHLICHEN KAMERADSCHAFT

PREIS
5.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Handgelenke | ZS 11 | GEWICHT 1 Pfd.

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie

Dieses Paar schmuckloser Stahlarmbänder begrenzt die Fähigkeit des Trägers, seine Kameraden mit Waffen anzugreifen, sollte er sein Handeln nicht kontrollieren (z.B. wenn er verwirrt ist oder beherrscht wird) oder Freund nicht von Feind unterscheiden können (z.B. weil er blind ist). Die Armbänder werden unter solchen Umständen schwerer und behindern seine Bewegungen, so dass Angriffswürfe gegen Kreaturen, die er normalerweise als Verbündete betrachten würde, einem Malus von -4 unterliegen.

Alternativ können zwei Kreaturen jeweils ein Armband tragen (dies belegt dann bei beiden den Ausrüstungsplatz Handgelenke). Unter diesen Bedingungen verleihen die Armbänder nur den ½ Malus auf Angriffswürfe gegen Verbündete. Zugleich ignorieren die Träger einander hinsichtlich Effekten, die sie zwingen, die jeweils nächste Kreatur anzugreifen, solange sie einander nicht vorsätzlich angreifen. Doch selbst wenn die Träger einander angreifen sollen, unterliegen ihre Angriffe dann dem vollen Malus von -4, verursachen nur Nichttödlichen Schaden und scheitern Kritische Bestätigungswürfe automatisch.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN

KOSTEN 2.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verbindung im Kampf*^{ARK}

NOTFALL-HANDSCHUHE

PREIS
4.500 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Hände | ZS 9 | GEWICHT 1 Pfd.

AURA Durchschnittliche Beschwörungsmagie

Diese Handschuhe sind an jedem Finger mit einem Saphir geschmückt. Der Träger kann als Standard-Aktion einen der folgenden Zauber mit Zauberstufe 9 wirken, dies verbraucht eine Anzahl an Saphiren in Höhe des Zaubergrades (die Handschuhe verfügen über insgesamt zehn Saphire): *Kritische Wunden heilen* (4), *Lebensatem* (5), *Leichte Wunden heilen* (1), *Massen-Leichte Wunden heilen* (5), *Mittelschwere Wunden heilen* (2) und *Schwere Wunden heilen* (3).

Wirkt der Träger mittels der Handschuhe einen Zauber, kann er nur Saphire derselben Hand verbrauchen, d.h. für *Lebensatem* oder *Massen-Leichte Wunden heilen* sind alle Edelsteine einer Hand erforderlich. Der Träger muss aber beide Handschuhe tragen. Sobald alle Saphire verbraucht wurden, verliert das Handschuhpaar seine Magie.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN

KOSTEN 2.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Durchschnittliche Wunden heilen*, *Kritische Wunden heilen*, *Lebensatem*, *Leichte Wunden heilen*, *Massen-Leichte Wunden heilen*, *Mittelschwere Wunden heilen*, *Schwere Wunden heilen*



WEGWEISER

PREIS
500 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner **ZS** 5 **GEWICHT** 1 Pfd.

AURA Schwache Hervorrufungsmagie



Ein *Wegweiser* ist eine kleine, magische Gerätschaft, welche den alten Reliquien der Azlanti nachempfunden ist. Typischerweise ist er aus Silber gefertigt und trägt goldene Verzierungen. Mit einem Befehlswort kannst du einen *Wegweiser* erstrahlen lassen (wie *Licht*). Der *Wegweiser* funktioniert außerdem wie ein nichtmagischer Magnetkompass, der dir einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Überleben gegen Verirren gewährt. Alle *Wegweiser* enthalten eine kleine Einbuchtung, die Platz für einen *Ionenstein* bietet. Ein *Ionenstein*, der dort hineinstecked wird, gewährt dir seine normalen Vorteile, als würde er um deinen Kopf kreisen. Aufgrund seiner Resonanz mit dem *Wegweiser* ersetzt er aber dessen Fähigkeit zu erstrahlen mit einer anderen Kraft – siehe *Wegweiser* und *Resonanz* auf Seite 65.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Licht*

WEGWEISER, EBENHOLZ

PREIS
18.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner **ZS** 5 **GEWICHT** 1 Pfd.

AURA Schwache Hervorrufungs- und Verwandlungsmagie

Dieser *Wegweiser* besteht aus Schwarzholzarmaturen und ist mit Elementen aus Ebenholz verziert. Er ist die erste Wahl jener Kundschafter, die finstere und gefährliche Örtlichkeiten erkunden. Die Armaturen gleiten beiseite und offenbaren ein Netzwerk aus Platindrähten, welches einen oder zwei *Ionensteine* halten kann. Der *Ebenholzwegweiser* gewährt dir *Dunkelsicht* 18 m und kann mit einem Befehlswort ein Mal am Tag um sich herum *Dunkelheit* erschaffen. Solange das Gerät mit einem *Ionenstein* ausgestattet ist, ist die Fähigkeit *Dunkelheit* deaktiviert. Wird es mit einem zweiten *Ionenstein* ausgerüstet, deaktiviert sich die *Dunkelsicht* ebenfalls.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 9.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dunkelheit*, *Dunkelsicht*

WEGWEISER, LEUCHTENDER

PREIS
2.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner **ZS** 3 **GEWICHT** 1 Pfd.

AURA Schwache Erkenntnismagie

Ein *Leuchtender Wegweiser* ist ein polierter, silberner Kompass. Neben den normalen Funktionen des *Wegweisers* (eingeschlossen der Fähigkeit *Licht*), kann er benutzt werden, um *Böses entdecken* zu wirken. In diesem Fall deutet die Nadel nicht nach Norden, sondern zur nächsten Quelle des Bösen innerhalb von 18 m. Ferner kann ein *Leuchtender Wegweiser* ein Mal am Tag benutzt werden, um *Schutz vor Bösem* auf seinen Träger zu wirken. Ein *Leuchtender Wegweiser* funktioniert nur für eine

Kreatur von guter Gesinnung; in Händen einer bösen Kreatur dreht sich die Nadel mit hoher Geschwindigkeit. In Händen einer Kreatur, die weder gut noch böse ist, hängt die Nadel kraftlos herab und deutet auf gar nichts – nicht einmal nach Norden.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Böses entdecken*, *Licht*, *Schutz vor Bösem*

WEGWEISER, VERSCHWINDENDER

PREIS
8.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner **ZS** 5 **GEWICHT** 1 Pfd.

AURA Schwache Illusionsmagie

Verschwindende Wegweiser werden aus Elfenbein gefertigt mit einem Gehäuse aus Gold und Silber. Neben den üblichen Funktionen eines *Wegweisers*, die Fähigkeit *Licht* eingeschlossen, kann sein Besitzer als Standard-Aktion einen verborgenen Hebel bewegen, um unsichtbar zu werden (wie *Unsichtbarkeit*), solange er sich konzentriert. Er kann maximal für 5 Minuten pro Tag unsichtbar werden; dies muss nicht aufeinanderfolgend sein, jede Aktivierung verbraucht aber mindestens 1 Minute, selbst wenn der Benutzer aufgrund eines Angriffes oder anderen Ereignisses sichtbar wird, ehe eine Minute um ist.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 4.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Licht*, *Unsichtbarkeit*

WEGWEISER DER VERBORGENEN STÄRKE

PREIS
5.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner **ZS** 5 **GEWICHT** 1 Pfd.

AURA Schwache Hervorrufungs- und Verwandlungsmagie

Dieser *Wegweiser* besteht aus hitzebehandelter Bronze, welche im Licht zu glänzen und sich zu verformen scheint. Er enthält einen Steckplatz für einen *Ionenstein*^{ARK}. Seine Konstruktionsweise gestattet dem Träger, ein Mal am Tag die magischen Eigenschaften eines eingesteckten *Ionensteines* überstrapazieren, um passend zur Form des Steines einen besonderen, kurzfristigen Resonanzeffekt zu erzeugen. Dies unterdrückt alle anderen Resonanzeffekte des *Ionensteines* für 24 Stunden. Während dieser Zeit wird der Stein extrem zerbrechlich und zerbröckelt zu Stückchen, sollte er vor Ablauf der 24 Stunden aus dem *Wegweiser* entfernt werden.

Ellipsoid: Als Augenblickliche Aktion kann der Träger, wenn ihm ein Rettungswurf gegen einen Zauber oder eine Zauberähnliche Fähigkeit misslingt, mit 1W6 würfeln und das Ergebnis nachträglich auf seinen Rettungswurf addieren; sollte dies ausreichen, um den Misserfolg in einen Erfolg umzuwandeln, gelingt der Rettungswurf doch noch. Sollte der eingesetzte *Ionenstein* zwischen 10.000 GM und 30.000 GM kosten, nutzt der Träger stattdessen 1W8+1 und 1W10+2, falls der Stein mehr als 30.000 GM kosten sollte.

Kugel: Als Augenblickliche Aktion kann der Träger, wenn ihm ein Fertigkeitwurf misslingt, mit 2W4 würfeln und das Ergebnis nachträglich auf seinen Fertigkeitwurf addieren; sollte dies ausreichen, um den Misserfolg in einen Erfolg umzuwandeln, gelingt der Fertigkeitwurf doch noch. Sollte der eingesetzte *Ionenstein* zwischen 10.000 GM und 30.000 GM kosten, nutzt der Träger stattdessen 3W4 und 4W4, falls der Stein mehr als 30.000 GM kosten sollte.

Prisma: Als Freie Aktion kann der Träger vor einem Wurf mit einem W20 entscheiden, zwei Mal zu würfeln, und dann das ihm zusagende Ergebnis wählen.

Rhombus: Als Schnelle Aktion erhält der Träger eine Anzahl Temporärer Trefferpunkte in Höhe des Marktpreises des eingesteckten *Ionensteines* geteilt durch 1.000 (maximal 25 Temporäre Trefferpunkte). Diese Temporären Trefferpunkte währen 1 Stunde.

Spindel: Als Volle Aktion kann der Träger bei einem seiner Attribute 1W4 Punkte Attributsschaden heilen. Sollte der eingesteckte *Ionenstein* mehr als 15.000 GM kosten, heilt er stattdessen 1W6 Punkte Attributsschaden.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.500 GM
-----------------------------	-----------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Beherrzte Inspiration^{EXP}*, *Licht*

WEGWEISER UND RESONANZ

Die Kundschafter haben viele Arten magischer Gegenstände entdeckt und entwickelt, doch keiner wird derart mit ihnen assoziiert wie der *Wegweiser*, ein kompakter Kompass, welcher von Kundschaftern als Zeichen ihrer Gruppenzugehörigkeit verwendet wird. Es handelt sich dabei um eine Erfindung der Gesellschaft, auch wenn diese dabei die Machart azlantischer Artefakte als Ausgangspunkt verwendet und auf dieselben zugrundeliegenden Prinzipien zurückgegriffen hat. Im Inneren eines jeden *Wegweisers* befindet sich ein feines Geflecht aus Drähten, welches die magischen Energien des Kompasses kanalisiert. Viele Kundschafter nutzen diese Energien zweckmäßig, etwa um Licht oder andere kleinere Effekte zu erzeugen. Besitzer eines *Ionensteines^{ARK}* können auf noch größere Macht zurückgreifen in Form von Ionenresonanz.

Ionensteine nutzen eine komplexe Kombination arkaner Kräfte, welche ihnen das Schweben erlauben, so dass sie den Kopf eines Benutzers umkreisen und ihm ihre magischen Vorteile verleihen können. Unter den meisten Umständen kann man diese Energien nicht wahrnehmen. Wird ein Stein aber in das Drahtgeflecht eines *Wegweisers* gesteckt, können diese Energien mystische Resonanzen erzeugen, welche dem Träger die normalen Vorteile des *Ionensteines* und zudem einen Sekundäreffekt verleihen. Um diese arkanen Harmonien zu erzeugen, muss der Stein in einen kleinen Steckplatz in der Mitte des Kompasses gesteckt werden, wo die Resonanz sodann dessen andere magische Fähigkeiten (meistens *Licht*) ersetzt. Der Versuch, mehrere *Ionensteine* in einen *Wegweiser* zu stecken, sorgt nahezu immer für Dissonanzen, bei denen sich die Vorteile der *Ionensteine* gegenseitig aufheben. Es gibt aber einige teure Varianten des *Wegweisers* (z.B. den *Wegweiser der Verborgenen Stärke* auf Seite 64), welche mit begrenztem Erfolg die Kräfte zweier Steine zugleich nutzen. Die Auren mehrerer *Wegweiser* mit eingesteckten *Ionensteinen* neigen dazu, sich gegenseitig zu stören und ebenfalls Interferenzen zu erzeugen.

Die meisten Arten von Resonanz erzeugen einen ständig aktiven Vorteil, es gibt aber auch ein paar *Ionensteine*, welche dem Träger stattdessen ermöglichen, die Resonanz wie einen magischen Gegenstand zu aktivieren. In diesem Fall ersetzt die Resonanz die anderen Funktionen des *Wegweisers* nur für die Wirkungsdauer des Effektes, verhindert während dieser Zeit aber auch, dass der Träger den *Ionenstein* austauscht. Das Einsetzen oder Entfernen eines *Ionensteines* ist eine Standard-Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert.



Ionenresonanzkräfte

Im Folgenden sind die Resonanzkräfte der meisten herkömmlichen Arten von *Ionensteinen* ausgeführt. Sollte die Kraft ein Talent sein, so erhält der Träger dieses Talent als Bonustalent, selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt. Zaubereffekte mit täglichen Anwendungen sind Zauberehnliche Fähigkeiten. Andere obskure oder seltenere Arten von *Ionensteinen* könnten nach Maßgabe des SL über eigene, merkwürdige Resonanzen in Verbindung mit *Wegweisern* verfügen.

Bunt schillernde Spindel: Der Träger erhält die ständigen Effekte von *Elementen trotzen* und erleidet durch Vakuum und Wasserdruck nur ½ Schaden.

Dunkelblauer Rhomboid: Der Träger erleidet nicht länger Mali auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, weil er abgelenkt ist oder schläft. Während des Schlafs bleiben die Augen des Trägers offen, und er ist sich seiner Umgebung voll bewusst. Bis er tatsächlich aufgewacht ist, bleibt er jedoch hilflos gegen unentdeckte Bedrohungen.

Hellblauer Rhomboid: Bonus von +1 auf Zähigkeitswürfe.

Hellgrünes Prisma: Der Träger kann zwei Mal am Tag als Freie Aktion sich selbst vom Zustand Erschöpft befreien (oder Entkräftet auf Erschöpft reduzieren).

Hellvioletter Ellipsoid: Hält der Träger den *Wegweiser* in den Händen, kann er die Absorptionsfähigkeit des Steins als Augenblickliche Aktion einsetzen statt als Vorbereitete Aktion.

Klare Spindel: Der Träger kann ein Mal am Tag auf sich selbst *Schutz vor Bösem/Chaotischem/Gutem/Rechtschaffenem* mit ZS 12 wirken. Er kann diese Fähigkeit als Augenblickliche Aktion nutzen, allerdings beraubt dies den *Ionenstein* seiner Magie und verwandelt ihn in einen *Mattgrauen Ionenstein*.

Lavendelfarbener und Grüner Ellipsoid: Hält der Träger den *Wegweiser* in den Händen, kann er die Absorptionsfähigkeit des Steins als Augenblickliche Aktion einsetzen anstatt als Vorbereitete Aktion.

Leuchtend blaue Kugel: Blind kämpfen

Leuchtend violette Prisma: Der Träger kann eine Standard-Aktion aufwenden, um einen im Stein gespeicherten Zauber einzusetzen. Damit kann er sich einen bereits gewirkten Zauber desselben Grades wieder in sein Gedächtnis rufen, als würde er eine *Perle der Macht* einsetzen. Der Träger kann auf diese Weise bis zu 3 Zaubergrade pro Tag wiedererlangen.

Mattgrauer Stein (ausgebrannt): 1/Tag für 10 Minuten *Magie lesen*.

Mattrosa Prisma: Verständnisbonus von +1 auf Kampfmanöverwürfe.

Orangefarbenes Prisma: Jedes Mal, wenn der Träger einen Zauber wirkt, würfle 1W4-2 und füge das Ergebnis (zusätzlich zu dem normalen Bonus von +1 auf die Zauberstufe durch den *Ionenstein*) seiner Zauberstufe hinzu.

Perlmutterfarbene Spindel: Heiliger Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Angriffe, die auf Negativer Energie basieren.

Rosa und grüne Kugel: Bonus von +1 auf Willenswürfe.

Rosa Rhomboid: Bonus von +1 auf Reflexwürfe.

Scharlachrote und blaue Kugel: Bonus von +1 auf Willenswürfe.

Tiefrote Kugel: Verbesserter Waffenloser Schlag.



DAS GLOCKENBLUMENNETZWERK

GLOCKENBLUMENNETZWERK

Kämpfer gegen die Versklavung von Halblingen

Reichweite Regional (Avistan, Chelixa)

Gesinnung CG

Hauptquartier Dezentralisiert

Werte Abschaffung der Sklaverei, Freiheit der Lebensführung, Gleichheit der Völker, Reintegration entfloherer Sklaven in eine sichere und tolerante Gesellschaft

Ziele Abschaffung der Sklaverei in Chelixa, Auflösung des organisierten Sklavenhandels, Befreiung von Sklaven (insbesondere Halblingsklaven), Entmachtung von Sklavenhändlern, Errichtung versteckter Flüchtlingsrouten für entfloherne Sklaven

Verbündete Adlerritter, Caydengläubige, Rivethun, Silberraben, Gegner der Sklaverei

Feinde Asmodeusanhänger (und in geringerem Umfang Anhänger anderer böser Religionen), Haus Thrune, Höllenritter (die meisten Orden), Sklavenhändler und -halter

Rivalen Höllenritter (die meisten Orden)

Das Glockenblumennetzwerk wurde vor gut einhundert Jahren gegründet, als die versklavte Halblingsmannschaft des Handelsschiffes *Glockenblume* sich gegen ihre Herren erhob. Es handelt sich um eine lose organisierte Geheimorganisation, die sich hauptsächlich mit der Befreiung von Halblingsklaven in Chelixa befasst. Nach der Meuterei auf der *Glockenblume* entkamen die neun Überlebenden zur Küste von Rahadoum, wo sie vor einer schwierigen Wahl standen: Sollten sie ihr gesammeltes Wissen nutzen, um die Adelsvillen zu plündern, in denen sie einst gedient hatten, oder ihr Leben der Befreiung anderer widmen?! Die Gruppe entschied sich letztendlich für letzteres und verbrachte Jahrzehnte damit, eine Streitmacht für die Freiheit auf die Beine zu stellen.

Es heißt, das Glockenblumennetzwerk werde von jemandem angeführt, welcher als Bauer bekannt ist. Dieser Name ist allerdings eher ein Titel, welcher von Anführer zu Anführer weitergegeben wird. Die Organisation besitzt kein permanentes Hauptquartier, stattdessen ruft der Bauer vertrauenswürdige und wichtige Mitglieder an unterschiedlichen Orten zusammen. Hierbei bevorzugt er Gebäude und ländliche Örtlichkeiten, die von Menschen verlassen wurden.

Nicht jede Ortschaft und nicht jeder Landsitz in Chelixa verfügt über eine aktive Vertretung des Glockenblumennetzwerkes, meistens aber über wenigstens ein aktives Mitglied oder einen Verbündeten. Die Angehörigen des

Glockenblumennetzwerke nutzen landwirtschaftliche Metaphern und Symbole in großem Umfang, wenn sie über sich und die Organisation, ihre Pläne und Taktiken sprechen. Eine „Scheune“ z.B. ist ein Versteck oder Unterschlupf, eine „Ernte“ eine Gruppe von Sklaven, welche in die Freiheit eskortiert werden, ein „Hof“ ist ein Ort, an dem Sklaven gegen ihren Willen festgehalten werden, usw.

Die wichtigsten Angehörigen des Glockenblumennetzwerkes sind speziell ausgebildete Agenten. „Ernter“ sind für „Scheunen“ zuständig, egal ob es sich um den Keller eines Ladengeschäftes, eine Kanalisation oder eine ausgehöhlte alte Eiche im Wald handelt. „Sammler“ organisieren Befreiungsaktionen und führen sie durch. Sie sind ebenso wichtig wie „Gärtner“, welche direkt gegen Sklavenjäger und -händler vorgehen, doch ohne sichere Basis, von der aus sie operieren können, sind ihre Aufgaben äußerst erschwert.

Aufgrund der Natur des Glockenblumennetzwerkes kennen die meisten Mitglieder nur wenige Agenten bei Namen. Die Agenten berichten nicht einem zentralen Hauptquartier, stattdessen operiert jeder in einer Region von Chelax und

spezialisiert sich auf seine Rolle. Agenten identifizieren einander anhand von blauen Glockenblumenblüten, die sie als Schmuck, Brosche, Verzierung, Tätowierung oder ähnliches tragen. Für Außenstehende wirken die Operationen des Netzwerkes oft verwirrend, allerdings kam es in den 80 Jahren seiner Existenz weder zu bedeutsamen Fällen von Verrat noch zu Infiltrationen.

Das Glockenblumennetzwerk hält die Befreiung von Sklaven aus ihren Fesseln für eine würdige Sache. Es akzeptiert in der Regel keine Bewerber, sondern rekrutiert Verstärkung und Nachwuchs lieber aus den Reihen anderer, welche die Sklaverei bekämpfen. Elfen, Halb-Elfen und Halb-Orks sind in der Organisation recht verbreitet. Jüngst befreite Halblinge neigen jedoch dazu, menschlichen oder Tiefingbauern zu misstrauen. Wer allerdings seine Treue zur Sache beweisen und das Vertrauen der Organisation erlangen kann, könnte eingeladen werden, ihr beizutreten, egal welchem Volk er angehört.



Laria Langweg (CG Halbling-Raufboldin^{ABR VI} 4/Schurkin 2): Laria wurde in die Sklaverei geboren und musste als Kind voller Grauen mitansehen, wie ihr Bruder und ihre Mutter von den grausamen und sadistischen Sklavenbesitzern zu Tode gepeitscht wurden. Bis zu diesem traumatischen Ereignis hatte die Angst sie gelähmt, doch als sie den vollen Umfang der Grausamkeit erkannte, die mit der Sklaverei einhergeht, spürte sie den Drang, zu rebellieren und es ihrem früheren Herrn heimzuzahlen, indem sie ihn selbst tötete. Nach diesem Mord schmuggelten die Glockenblumen sie in Sicherheit, ehe sie bestraft werden konnte. Sie bedankte sich bei ihren Rettern, indem sie jahrelang für die Organisation tätig war, ehe sie sich unter einer falschen Identität in Kintargo niederließ. Laria ist ein gutes Beispiel für einen Agenten des Glockenblumennetzwerkes und war zudem bedeutsam an der Rückkehr der Silberraben (siehe Seite {170}) beteiligt.



Magdalena Brache (CG Halbling-Schurkin 7/Meisterspion^{EXP 6}): Das Glockenblumennetzwerk wird gegenwärtig von einem Halbling-Zwillingspaar geführt, die als der Bauer agieren. Magdalena und Martum wechseln sich dabei ab und heuern sogar Schauspieler an, die ihre Rolle übernehmen, während sie selbst im Feld aktiv werden und so das Mysterium um den Bauern weiter stärken. Von den Zwillingen ist Magdalena die listigere. Doch obwohl sie eine bessere Taktikerin als ihr Bruder ist und auch schneller denkt als Martum, überlässt sie ihm gern das Rampenlicht, so dass sie wichtigeren Dingen nachgehen kann.



Martum Brache (CG Halbling-Schurke 5/Glockenblumenernter† 8): Die andere Hälfte des „Bauern“ ist Magadelenas Zwillingsbruder Martum. Er und seine Schwester wurden von einer flüchtigen Sklavin in einer Scheune geboren, welche bei der Geburt verstarb. Sie wurden von der Organisation adoptiert und lernten während Kindheit und Jugend die Geheimnisse des Glockenblumennetzwerkes und seiner Verbündeten. Vor zehn Jahren begann sich der damalige Bauer für Magdelenas und Martums wachsenden Einfluss und ihre Beliebtheit innerhalb der Organisation zu interessieren, und vererbte ihnen schließlich gemeinsam die Verantwortung bei der Führung der Gruppe. Martum zeigt sich von den Geschwistern häufiger anderen Organisationsmitgliedern, so dass viele ihn irrtümlicherweise für den einzigen Anführer der Gruppe halten.

GLOCKENBLUMENERNTER (PRESTIGEKLASSE)

Wahrscheinlich ist keine Gruppe häufiger daran beteiligt, die Saat der Freiheit im von Teufeln heimgesuchten Lande Chelias auszubringen, als das Glockenblumennetzwerk. Und keine Angehörigen des Netzwerkes riskieren mehr als die entschlossenen Glockenblumenernter. Ihre Mission ist es, Sklaven von den vielen Plantagen der infernal Nation zu befreien und in Sicherheit nach Andoran und Rahadom zu eskortieren. Glockenblumenernter sind ein ständiger Dorn im Fleisch des Hauses Thrune und seiner diabolischen Diener. Diese Elitefreiheitskämpfer gehen ihrem Handwerk in ganz Chelias nach, von den dunklen Straßen Egorians und Westkrone, bis in die Wildnis des Wisperwaldes. Um ihr Tun vor unfreundlichen Ohren verborgen zu halten, bedienen sie sich Begriffen aus der Landwirtschaft: Sie bezeichnen ihre geheimen Verstecke als „Scheunen“, von ihnen eskortierte Sklaven als „Ernte“ und die geheimen Wege, welche sie nehmen, als „Reihen“. Die Anführer des Glockenblumennetzwerkes wünschen keinen großen Kontakt zwischen einzelnen Erntern, damit die Behörden der Organisation nicht auf die Spur kommen können. Dennoch treffen sich die Ernter oft heimlich, um die sichersten Routen zu besprechen und wie man Gruppen von Sklaven am besten organisiert, um dadurch die Wahrscheinlichkeit einer Gefangennahme zu verringern.

Fast alle Glockenblumenernter sind Halblingschurken. Einige besonders zehelotische Angehörige der Organisation sind Schurken/Inquisitoren, dazu gibt es einige fähige Jäger (Schurken/Waldläufer). Vigilanten eignen sich bestens als Glockenblumenernter. Nichthalbvinge werden in der Regel nur aufgenommen, nachdem sie der Sklavenbefreiungsbewegung die Treue und ihre generelle Freundlichkeit gegenüber Halblingen bewiesen haben. Doch sobald sie sich der Sache angeschlossen haben, sind sie für die Organisation von hohem Wert, da man ihnen nicht automatisch mit Misstrauen begegnet.

Ein Teil der Pflichten eines Glockenblumenernters besteht darin, eine glaubwürdige und beständige Tarnidentität aufzubauen. Ernter treten oft als reisende Händler oder Kesselflicker auf. Diese Berufe verschaffen ihnen die benötigte Reisefreiheit und zudem eine Begründung gegenüber chelischen Patrouillen, warum sie auf der Straße unterwegs sind. Andere Ernter schließen sich Söldner- oder Abenteurergruppen an und nutzen ihre Organisations- und Überlebenskünste, um ihren Begleitern zu helfen. Im Gegenzug stehen ihnen dann zusätzliche Muskeln zu Verfügung, sollte eine Sklavenbefreiungsaktion einmal nicht wirklich nach Plan verlaufen.

Trefferwürfel: W8

Voraussetzungen

Um Stufe in dieser Prestigeklasse wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Gesinnung: Chaotisch gut

Talente: Zwei beliebige Gemeinschaftstalente (siehe *PF EXP*)

Fertigkeiten: Heimlichkeit 5 Ränge, Überlebenskunst 5 Ränge, Verkleiden 5 Ränge, Wissen (Lokales) 5 Ränge

Speziell: Hinterhältiger Angriff +2W6 oder 2 Vigilantentricks



Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten eines Glockenblumenernters sind: Akrobatik (GE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Fingerfertigkeit (GE), Heilkunde (WE), Heimlichkeit (GE), Motiv erkennen (WE), Überlebenskunst (WE), Verkleiden (CH), Wahrnehmung (WE), Wissen (Geographie; IN), Wissen (Lokales; IN)

Fertigkeitspunkte pro Stufe: IN-Modifikator + 6

Klassenmerkmale

Ein Glockenblumenernter erlangt im Rahmen seiner Stufenprogression die folgenden Klassenmerkmale:

Glockenblumenernte (AF): Ein Glockenblumenernter kann als Standard-Aktion bis zu 3 + CH-Modifikator Verbündete zum Teil seiner Glockenblumenernte bestimmen. Diese dürfen sich nicht weiter als 9 m von ihm entfernen, um in den Genuss seiner anderen Klassenmerkmale zu kommen. Dabei ist es unerheblich ob die Quelle dieser auf die „Ernte“ einwirkenden Fähigkeiten Stufen als Glockenblumenernter sind oder sie z.B. dem Archetyp des Glockenblumengärtners oder -sammlers entwachsen (siehe folgende Doppelseite). Sollten sie diese Reichweite verlassen, muss der Glockenblumen-Sammler sie erneut zum Teil seiner Ernte bestimmen. Mit der 7. Stufe steigt diese Reichweite auf 18 m.

Schnelle Aussaat (AF): Hinsichtlich seiner Überlandbewegungsrate bei langen Reisen und der Fortbewegung außerhalb von Kämpfen erhält der Glockenblumenernter einen Bonus von +3 m auf seine Bewegungsrate am Boden (dies wirkt sich nicht im Kampf aus). Angehörige seiner Glockenblumenernte können die Überlandbewegungsrate des Ernter oder ihre eigene verwenden, sofern diese besser ist. Mit der 6. Stufe steigt der Bonus auf +6 m.

Erntehüter (AF): Mit der 2. Stufe widmet sich ein Glockenblumenernter der Sicherheit und dem Erfolg seiner Begleiter. Wenn er die Handlung Jemand anderem helfen für ein Mitglied seiner Glockenblumenernte nutzt, verleiht er einen Bonus von +3 statt +2. Stufen in dieser Prestigeklasse sind mit Vigilantenstufen hinsichtlich der Fähigkeit Erntewächter (siehe Seite {71}) kumulativ.

Gemeinschaftstalent: Mit der 2. Stufe erhält ein Glockenblumenernter ein Bonustalent. Er muss dieses aus der Liste der Gemeinschaftstalente auswählen und dessen Voraussetzungen erfüllen. Er erhält ein weiteres Gemeinschaftstalent mit der 6. Stufe und der 10. Stufe.

Vogelscheuche (AF): Mit der 2. Stufe erhält ein Glockenblumenernter einen Moralbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Kreaturen, welche Angehörige seiner Glockenblumenernte mit Gelegenheitsangriffen bedrohen. Mit jeder weiteren geraden Stufe als Glockenblumenernter steigen diese Boni um +1 (Maximum +5 mit der 10. Stufe).

Hinterhältiger Angriff: Mit der 3. Stufe erlangt ein Glockenblumenernter das Schurkenmerkmal Hinterhältiger Angriff. Der zusätzliche Schaden beträgt +1W6 und steigt alle drei Stufen um jeweils +1W6. Dieses Klassenmerkmal ist kumulativ mit Hinterhältigem Schaden aus anderen Quellen.

Lieblingsscheune (AF): Mit der 5. Stufe erlangt ein Glockenblumenernter Vertrautheit mit den verlässlichen Kontaktleuten in einer bestimmten Gemeinschaft. Innerhalb dieser Gemeinschaft erhält er einen Bonus von +2 auf Initiativwürfe und Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Lokales). Die Mitglieder seiner Glockenblumenernte erhalten entsprechende Boni in Höhe des halben Bonus des Ernters. Ein Glockenblumenernter, der durch seine bevorzugte Gemeinschaft reist, hinterlässt keine Spuren und kann nicht mittels Spurenlesen gefunden werden. Er kann aber auf Wunsch eine Fährte hinterlassen. Sofern ein Glockenblumenernter nicht in unmittelbarer Gefahr ist (z.B. wenn sich Verfolger dicht auf seinen Fersen befinden), kann er innerhalb seiner erwählten Gemeinschaft stets einen sicheren Platz für sich und die Mitglieder seiner Ernte zum Ausruhen finden. Dort werden er und seine Begleiter bewirtet, eingekleidet und medizinisch versorgt (als würde sich jemand mit Heilkunde +10 um sie kümmern).

Mit der 7. Stufe und der 9. Stufe kann der Glockenblumenernter jeweils eine weitere Gemeinschaft auswählen, in der er diese Boni erhält. Wenn er eine neue Gemeinschaft auswählt, steigen seine Boni auf Initiative- und Fertigkeitwürfe in seinen anderen Gemeinschaften um +2. Eine Gemeinschaft ist bezüglich dieses Klassenmerkmals jede Ortschaft mit 100 oder mehr Einwohnern; außenliegende Gehöfte, Felder und Häuser werden ihr ebenfalls zugerechnet.

GLOCKENBLUMENBEGRIFFE

Das Glockenblumennetzwerk verwendet landwirtschaftliche Umschreibungen als Kennwörter, sodass sie ihre Aktivitäten ohne Angst vor Spionage besprechen können. Korrekt genutzt können Agenten des Netzwerkes so ganze Sklavenaufstände oder -fluchten organisieren und zugleich nach außen hin wie zwei Bauern klingen, welche ihre Notizen zum Ernteertrag vergleichen oder über steigende Betriebskosten klagen. Die folgenden Beispiele umfassen natürlich nicht das ganze Vokabular der Gruppe:

Abgrasen: Einen Ort überwachen, an dem Sklaven gehalten werden.

Bauer: Jemand, der Sklaven zwischen zwei Verstecken eskortiert.

Bauer, Der: Der Anführer des Glockenblumennetzwerkes.

Bewässern: Einen Sklavenhändler oder einen Sklavenhalter töten.

Ernte: Eine Gruppe Sklaven, die in die Freiheit geführt werden. Hiermit kann auch eine Gruppe von Verbündeten bezeichnet werden, die der Agent des Netzwerkes als seine Begleiter identifiziert. Der Archetyp des Glockenblumenernters und die folgenden Archetyp verleihen jenen Boni und Vorteile, die er seiner „Ernte“ zugeordnet hat.

Ernter: Ein Sklavenbefreier, welcher Sklaven in die Freiheit führt.

Erntemonat: Die beste Reisezeit; nämlich bei Nacht. Beschreibt auch die Nacht, in der ein Sklave seine Reise in die Freiheit antritt.

Hof: Ein Ort, an dem Sklaven gegen ihren Willen festgehalten werden, z.B. das Anwesen eines chelaxianischen Adligen.

Knecht: Jemand, der sich um einen sicheren Unterschlupf kümmert.

Reihe: Ein Pfad von einem Geheimversteck zum nächsten.

Rupfen: Einen Sklaven befreien.

Sähen: Sklaven eine „Reihe“ entlangführen.

Scheune: Ein geheimes Versteck (zum Beispiel ein Haus, ein Laden oder eine tatsächliche Scheune), in dem Sklaven tagsüber versteckt werden.

GLOCKENBLUMENERNTER (GBE)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1.	+0	+1	+0	+0	Glockenblumenernte, Schnelle Aussaat +3 m
2.	+1	+1	+1	+1	Erntehüter, Gemeinschaftstalent, Vogelscheuche +1
3.	+2	+2	+1	+1	Hinterhältiger Angriff +1W6
4.	+3	+2	+1	+1	Vogelscheuche +2
5.	+3	+3	+2	+2	1. Lieblingsscheune
6.	+4	+3	+2	+2	Gemeinschaftstalent, Hinterhältiger Angriff +2W6, Schnelle Aussaat +6 m, Vogelscheuche +3
7.	+5	+4	+2	+2	2. Lieblingsscheune
8.	+6	+4	+3	+3	Vogelscheuche +4
9.	+6	+5	+3	+3	3. Lieblingsscheune, Hinterhältiger Angriff +3W6
10.	+7	+5	+3	+3	Gemeinschaftstalent, Vogelscheuche +5

GLOCKENBLUMEN-GÄRTNER (SCHURKEN-ARCHETYP)

Die Gärtner kümmern sich um Aufgaben, die viele andere Angehörigen des Glockenblumennetzwerkes als widerwärtig einstufen. Ihr Fokus liegt nicht darauf, Sklaven zu befreien. Stattdessen kämpfen sie gegen die Sklaverei, indem sie sie an der Wurzel packen. Sie schätzen den korrekten Moment ab, um aus den Schatten zuzuschlagen und Sklavenhändler wie -halter auszuraubieren. Glockenblumen-Gärtner wissen, dass für jeden heute befreiten Sklaven ein anderer morgen in Fesseln gelegt wird – jedenfalls bis alle tot sind, die aus dem Sklavenhandel und der -haltung Gewinne erzielen. Dieser Zynismus sorgt dafür, dass sie jeden als Ziel betrachten, der Sklaven auf Golarion hält oder verkauft, insbesondere grausame Sklavenhalter in Chelixa. Die meisten Gärtner sind Halblinge, allerdings ist dieser Teil des Netzwerkes zugleich vielfältiger als die meisten anderen – jedem, der die Sklaverei hasst und sich auf Kampfkönnen und Heimlichkeit versteht, steht die Mitgliedschaft offen. Die Gärtner nutzen Kampfmethoden, die viele für fragwürdig halten, z.B. indem sie Gift einsetzen oder gezielte tödliche Schläge anbringen, statt Gegner nur außer Gefecht zu setzen. Das Glockenblumennetzwerk nimmt niemals wissentlich böse Mitglieder auf, allerdings sind nur wenige Gärtner von guter

Gesinnung; die meisten sind Chaotisch Neutral, da ihre Methoden im Kampf gegen die Sklaverei sie in moralische und ethische Grauzonen zwingen. Andererseits sind auch nur wenige von böser Gesinnung – diese verbergen ihre fehlenden Moralvorstellungen und ihre Neigung zur Grausamkeit nach Kräften, um ihre Position und Mitgliedschaft im Netzwerk zu erhalten, da sie die Sklaverei ebenso sehr hassen wie ihr altruistischeren Kollegen. Wird die böse Gesinnung eines Gärtners entdeckt, wird er in der Regel aus der Gruppe ausgeschlossen. Die meisten führen ihren Kampf gegen die Sklaverei aber auch dann noch weiter.

Gift einsetzen (AF): Ein Glockenblumen-Gärtner ist in der Verwendung von Giften ausgebildet und kann sich nicht versehentlich vergiften, wenn er Gift auf eine Waffe aufträgt.

Dies ersetzt Fallen finden.

Glockenblumenernte (AF): Ein Glockenblumen-Gärtner kann als Standard-Aktion bis zu 3 + CH-Modifikator Verbündete zum Teil seiner Glockenblumenernte bestimmen. Diese dürfen sich nicht weiter als 9 m von ihm entfernen, um in den Genuss seiner anderen Klassenmerkmale zu kommen. Dabei ist es unerheblich ob die Quelle dieser auf die „Ernte“ einwirkenden Fähigkeiten Stufen als Glockenblumen-Gärtner sind oder sie z.B. dem Archetyp des Glockenblumenernters oder -sammlers entwachsen. Sollten sie diese Reichweite verlassen, muss der Glockenblumen-Gärtner sie erneut zum Teil seiner Ernte bestimmen.

Umtopfen (AF): Mit der 4. Stufe gilt ein Glockenblumen-Gärtner als einen Gegner in die Zange nehmend, wenn dieser Gegner von wenigstens zwei Angehörigen seiner Ernte bedroht wird, egal wie diese sich positionieren.

Dies ersetzt Reflexbewegung und den Schurkentrick, den ein Schurke mit der 4. Stufe erhalten würde.

Bewässern (AF): Mit der 8. Stufe kann der Gärtner 3 Runden in Folge jede Runde eine Standard-Aktion aufwenden, um ein Ziel zu studieren. Führt er so dann einen Hinterhältigen Angriff mit einer Nahkampfwaffe aus und verursacht Schaden, kann er wählen, das Ziel zu lähmen oder zu töten. Der Todesangriff scheitert, sollte das Ziel den Gärtner bemerken oder als Feind erkennen. Ansonsten steht dem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Schurkenstufe + Intelligenzmodifikator des Gärtners zu; scheitert ihm dieser Rettungswurf gegen den Todesangriff, stirbt es. Scheitert ihm dieser Rettungswurf gegen den Lähmungsangriff, erhält das Opfer für 1W6 Runden + 1 Runde pro 2 Schurkenstufen des Glockenblumen-Gärtners den Zustand Hilflos und wird handlungsunfähig. Gelingt dagegen der Rettungswurf, fügt der Angriff den normalen Hinterhältigen Schaden zu. Sobald der Gärtner sein Ziel 3 Runden lang studiert hat, muss der Angriff binnen der nächsten 3 Runden erfolgen. Der Gärtner kann diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen plus jeweils ein weiteres Mal am Tag mit der 12., 16. und 20. Stufe.

Dies ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.



GLOCKENBLUMEN-SAMMLER (VIGILANTEN-ARCHETYP)

Glockenblumensammler operieren für das geheime Glockenblumennetzwerk an vorderster Front, indem sie als Diener oder Sklaven chelaxianische Adelshäuser infiltrieren. Dort führen sie ein hartes Leben, während sie geheime Informationen sammeln, Sicherheitsmaßnahmen evaluieren und Sklaven auf ihre ersten Schritte in die Freiheit schicken. Während Glockenblumenernter (siehe diesen Abschnitt) über das Land ziehen und Gruppen von Entflohenen in die Freiheit führen, bleiben die Sammler in scheinbarer Knechtschaft zurück, um wiederholt andere Wesen zu befreien, Versuche sabotieren, entkommene Sklaven einzufangen, und die Bedrohung durch besonders abscheuliche Herren zu beenden.

Glockenblumensammler sind fast ausschließlich Halblinge. Diese Rolle kann jedoch jede Kreatur übernehmen, welche die Geduld oder Demut besitzt, Monate oder Jahre grausamer Misshandlungen über sich ergehen zu lassen, ohne dabei erwischt zu werden, die Hände zur Selbstverteidigung zu erheben.

Rebellische Identität (AF): Die Vigilanten-Identität eines Glockenblumen-Sammlers darf maximal einen Schritt von Chaotisch Gut entfernt sein. Seine Gesellschaftliche Identität muss die eines Dieners, Sklaven oder anderen geknechteten Arbeiters sein.

Diese Fähigkeit verändert das Klassenmerkmal Zwei Gesichter.

Glockenblumenernte (AF): Ein Glockenblumen-Sammler kann als Standard-Aktion bis zu 3 + CH-Modifikator Verbündete zum Teil seiner Glockenblumenernte bestimmen. Diese dürfen sich nicht weiter als 9 m von ihm entfernen, um in den Genuss seiner anderen Klassenmerkmale zu kommen. Dabei ist es unerheblich ob die Quelle dieser auf die „Ernte“ einwirkenden Fähigkeiten Stufen als Glockenblumen-Sammler sind oder sie z.B. dem Archetyp des Glockenblumengärtners oder -ernters. Sollten sie diese Reichweite verlassen, muss der Glockenblumen-Sammler sie erneut zum Teil seiner Ernte bestimmen.

Erntewächter (AF): Nutzt der Sammler die Handlung Jemand anderem helfen, um einem Mitglied ihrer Glockenblumenernte einen Bonus auf einen Angriffswurf gegen einen Gegner, auf einen Fertigkeitwurf oder zu seiner RK zu verleihen, dann steigt dieser Bonus auf +3. Dies ist nicht mit Vorteilen anderer Talente oder Klassenmerkmale kumulativ, welche den Bonus des Sammlers hinsichtlich Jemand anderem helfen erhöhen. Mit der 5. Stufe, der 11. Stufe und der 17. Stufe steigt der Bonus des Sammlers aus Jemand anderem helfen, wenn er Mitgliedern seiner Ernte hilft, jeweils um 1 (maximal +6 mit der 17. Stufe).

Dies ersetzt das Klassenmerkmal Vigilantenspezialisierung; der Vigilant wird hinsichtlich der Wahl seiner Vigilantentricks aber behandelt, als wäre er ein Pirscher.

Servil (AF): Ein Glockenblumen-Sammler arbeitet hart

daran, eine gesellschaftliche Identität zu kultivieren, die sich der rassistischen Vorurteile andere Personen bedient. So ist er in der Lage, Schuldzuweisungen abzuwehren und verdächtiges Verhalten zu erklären, was ihn als harmlos oder sogar als vorbildlichen Diener erscheinen lässt. Der Sammler kann Bluffen anstatt Verkleiden einsetzen, um Verdachtsmomente über seine Vigilanten-Identität und seine Handlungen darin (einschließlich der Verwendung von Vigilantentricks in seiner Gesellschaftlichen Identität) abzulenken. Zu diesem Zweck erhält er einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen. Dieser Bonus steigt mit der 5. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen jeweils um 1 (maximal +6 auf Stufe 17).

Dies ersetzt den Gesellschaftstrick, welchen ein Vigilant mit der 1. Stufe erhalten würde.

Gartenarbeit (AF): Mit der 2. Stufe erhält ein Glockenblumen-Sammler die Fähigkeit, seine Glockenblumenernte zu koordinieren, um dessen Effektivität im Kampf zu steigern. Er erhält das Bonustalent Gemeinsame Heimlichkeit^{ABR VIII}. Der Sammler kann mit einer Standard-Aktion allen Mitgliedern seiner Ernte, die ihn hören und sehen können, Zugang zu einem seiner Gemeinschaftstalente gewähren. Die Mitglieder der Ernte können dieses Talent 1 Runde lang nutzen. Diese Dauer steigt mit der 7., 12. und 17. Stufe jeweils um 1 (maximal 4 Runden mit der 17. Stufe). Ein Glockenblumen-Sammler kann auf diese Weise nur Zugang zu jeweils einem Gemeinschaftstalent gewähren.

Dies ersetzt den Vigilantentrick, welchen ein Vigilant mit der 2. Stufe erhalten würde.

Gesellschaftstricks: Die folgenden Gesellschaftstricks eignen sich gut für einen Glockenblumen-Sammler: Gerüchtesammler^{ABR VIII}, Örtlichkeit ausspähen^{ABR VIII}, Subjektive Wahrheit^{ABR VIII}, Treue Helfer^{ABR VIII} und Unschuld vortäuschen^{ABR VIII}.

Vigilantentricks: Die folgenden Vigilantentricks eignen sich gut für einen Glockenblumen-Sammler: Blinder Fleck^{ABR VIII}, Erweiterter Beistand (siehe unten), Schattensicht^{ABR VIII} und Umgebung ausnutzen^{ABR VIII}.

KLASSENOPTION FÜR VIGILANTEN

Viele Vigilanten fühlen sich von der gerechten Sache des Glockenblumennetzwerkes angezogen. Solche Agenten des Netzwerkes nutzen oft den folgenden Vigilantentrick; viele Sammler greifen auf diese Option zurück, sie steht aber allen Vigilanten offen, die mit dem Netzwerk im Bunde sind.

Erweiterter Beistand (AF): Der Vigilant erhält das Bonustalent Schneller Beistand^{EXP}, ohne dessen Voraussetzungen erfüllen zu müssen. Er kann das Talent ferner als Standard-Aktion einsetzen. In diesem Fall betrifft es alle Verbündeten auf zu ihm angrenzenden Feldern. Mit der 10. Stufe kann der Vigilant den Bonus, den er einem Verbündeten mit diesem Talent verleiht, auf +2 erhöhen, indem er Jemand anderem helfen als Bewegungsaktion anstatt als Schnelle Aktion verwendet.



DAS GLOCKENBLUMENNETZWERK IM SPIEL

Das Glockenblumennetzwerk bewahrt seine Geheimnisse um jeden Preis, da seine Feinde sich ihm begierig aktiv entgegenstellen. Sollte die Wahrheit über die Positionen der Scheunen herauskommen oder sollten die Identitäten der Mitglieder kompromittiert oder befreite Sklaven entdeckt werden, könnte alles verloren sein, was das Netzwerk anstrebt. Selbst wenn solch eine Katastrophe nicht das Ende des Netzwerkes einläutet, wäre sie sicherlich ein schwerer emotionaler Schlag. Würde man aber mehr Ressourcen für den Selbstschutz und die Verteidigung abstellen, könnte man weniger Sklaven befreien. Entsprechend achtet das Glockenblumennetzwerk stark auf seine Leute und Mittel. Ein SC, der sich im Grunde unwissentlich einem Agenten des Netzwerkes gegenüber als Gegner der Sklaverei und Freund der Ideale der Glockenblumen erweist, hat noch die besten Chancen, mit dem Netzwerk ein Bündnis einzugehen.

Kontaktaufnahme: Wenn die SC im Rahmen mehrerer Begegnungen gegen die Sklaverei vorgehen, Sklaven befreien oder sich für die Rechte der Unterdrückten und Diskriminierten einsetzen, sollte ihnen dies das Vertrauen des Netzwerkes einbringen. Falls du ein Bündnis deines Charakters mit dem Netzwerk anstrebst, so informiere den SL davon



und richte dein Tun darauf aus, Taten zu vollbringen und Ziele anzustreben, welche im Interesse der Gruppierung stehen, ohne dass er dazu Anweisungen erhält. Taten sprechen in diesem Fall lauter als Worte. Solltest du der SL sein und ein Spieler dir mitteilen, dass er seinen Charakter gern zum Verbündeten des Glockenblumennetzwerkes machen möchte, dann sollten vier oder fünf bedeutsame Fälle, in denen der SC seine Persönlichkeit präsentiert und zur Schau stellt, dass er dieselben Überzeugungen wie die Glockenblumen verfolgt, genügen, um das Vertrauen der Gruppe zu erlangen. Im Anschluss sollte sich ein Beauftragter des Netzwerkes an den SC wenden und ihn als letzte Prüfung um Hilfe bitten – meistens gilt es, einen oder mehrere Sklaven zu retten. Das Netzwerk ist bestens informiert und sollte daher wissen, wo und wohin der fragliche SC unterwegs ist – du kannst den Spieler dann darüber informieren, dass es im nächsten Abenteuer einen Sklaven zu befreien gilt und im Erfolgsfall sich der SC zu den Verbündeten des Netzwerkes zählen kann.

AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

Agenten des Glockenblumennetzwerkes nutzen die folgenden Gegenstände:

APFELBÄCKCHEN

PREIS 10 GM

GEWICHT 1 Pfd.

Diese klebrig-süße Sirup wird aus Efeu und Hasenmoschus destilliert. Halblinge reagieren leicht allergisch auf ihn. Die schwache, vor allem im Gesicht eintretende Schwellung und leichte Rötung lassen das Gesicht jünger wirken, so dass ein Halbling, der eine Anwendung des Sirups konsumiert, einen alchemistischen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Verkleiden erhält, um als elfisches, halb-elfisches oder menschliches Kind durchzugehen. Die Effekte einer Anwendung währen 24 Stunden lang. Zur Herstellung einer Anwendung ist ein Fertigkeitwurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 15 erforderlich.

ERNTERHARZ

PREIS 100 GM

GEWICHT —

Dieses Kauharz verfügt über alchemistische Eigenschaften, welche magische Energie aufsaugen und beim Kauen wieder freisetzen. Eine Stange Ernterharz kann als Standard-Aktion mit einem Zauber des maximal 3. Grades aufgeladen werden, dessen Zeitaufwand weniger als 1 Minute beträgt und eine oder mehrere Kreaturen zum Ziel hat, als wäre das Harz das Ziel des Zaubers. Das Harz hält die Zauberladung für 1 Stunde; während dieses Zeitraumes kann eine Kreatur, die imstande wäre, den gespeicherten Zauber zu wirken, das Harz als Standard-Aktion kauen, um die Effekte des Zaubers zu erlangen; dies verbraucht den gespeicherten Zauber und zerstört das Harz. Der gespeicherte Zauber nutzt die ursprüngliche Zauberstufe, um seine Effekte zu bestimmen. Sollte das Harz nicht vor Ablauf einer Stunde benutzt werden, verdirbt es. Zur Herstellung einer Stange Harz ist ein Fertigkeitwurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20 erforderlich.

FUNKENRAUCH

PREIS 25 GM

GEWICHT 1 Pfd.

Wird dieser Weihrauch eingeatmet, lässt er Kreaturen verwirrende Auren um Lichtquellen herum sehen, so dass sie ihre Aufmerksamkeit z.B. auf den faszinierend pulsierenden Mond

oder die bunt funkelnden Sterne richten statt auf nahe Kreaturen. Eine betroffene Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erleidet sie einen Malus von -4 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um in der nächsten Stunde in Bereichen mit Dämmerlicht oder helleren Lichtverhältnissen Kreaturen zu bemerken, die einer kleineren Größenkategorie angehören. Zur Herstellung einer Anwendung ist ein Fertigkeitwurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 15 erforderlich.

KOCHPULVER	PREIS 2 GM
	GEWICHT 1 Pfd.

Durch das Kochen bestimmter Saaten mit mehreren Handvoll Rost, erzeugen Halbling-Alchemisten diese roten Flocken, welche langsam vor sich hin kokeln, wenn sie mit einer Flamme oder einem Funken in Berührung kommen. Sollte eine Handvoll Pulver über Nahrung gesprenkelt und dann angezündet werden, können so Fleisch oder Gemüse innerhalb von 20 Minuten ohne Licht oder deutliche Wärme gekocht werden. Die Nahrung erhält aber einen metallischen Beigeschmack. Sollte kokelndes Kochpulver gegen die Haut einer lebenden Kreatur gepresst werden, verursacht es 1 Punkt Feuerschaden pro Minute für 20 Minuten. Ein Gefäß voller Pulver genügt, um bis zu 5 x 1 Pfund Nahrung zu kochen. Zur Herstellung eines Gefäßes voller Pulver ist ein Fertigkeitwurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 15 erforderlich.

VERBERGENDE FARBE	PREIS 15 GM
	GEWICHT 5 Pfd.

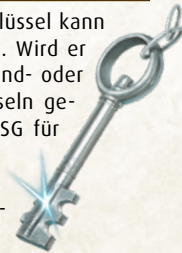
Diese dicke Tünche enthält exotische Öle und weist nach dem Trocknen subtile Verwirbelungen auf. Diese schwer zu erkennenden Muster helfen dabei, Nähte und Einzelheiten in der überdühten Struktur zu verbergen. Der SG von Fertigkeitwürfen für Wahrnehmung zum Entdecken von Geheimtüren oder -fächern steigt um 5. Eine Eimerladung Farbe bedeckt eine Fläche von bis zu 3 m x 3 m; der Effekt währt 1 Jahr. Zur Herstellung einer Eimerladung Farbe ist ein Fertigkeitwurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20 erforderlich.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Agenten des Glockenblumennetzwerkes bevorzugen die folgenden Gegenstände:

BEFREIERSCHLÜSSEL	PREIS 2.000 GM
	GEWICHT —
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 5
AURA Schwache Verwandlungsmagie	

Dieser sehr kleine und unauffällige Silberschlüssel kann nahezu jede Handschelle oder Fessel öffnen. Wird er als Standard-Aktion ins Schlüsselloch von Hand- oder Fußbeinen, Handschellen oder ähnlichen Fesseln gesteckt, öffnet sich das Schloss, sofern sein SG für Mechanismus ausschalten nicht höher als 30 ist. Fesseln, deren SG für Mechanismus ausschalten maximal 15 beträgt, werden augenblicklich und lautlos in ihre Einzelteile zerlegt. Nach der zehnten Anwendung zerfällt der Schlüssel zu Staub.

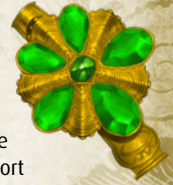


HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.000 GM
------------------------------------	------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Klopfen, Zerbersten*

ERNTERANHÄNGER		PREIS 6.400 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 3	GEWICHT —
AURA Schwache Illusions- und Verwandlungsmagie		

Die Smaragde dieser feingearbeiteten Goldschließe sind als fünfblättrige Blüte angeordnet. Dieser Gegenstand belegt keinen Ausrüstungsplatz, egal wo oder wie er getragen wird. Solange er offen getragen wird, verleiht er dem Träger einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit und Verkleiden. Wird das Befehlswort gesprochen, können die Smaragde ein Mal am Tag das Aussehen einer lebenden Blume annehmen und 2W4 frisch gepflückte Beeren mit magischer Energie versehen, so dass jede als Mahlzeit dienen und 1 Schadenspunkt heilen kann (wie *Gute Beeren*).



HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.200 GM
------------------------------------	------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gute Beeren, Selbstverkleidung*

FLÜSTERMUSCHEL		PREIS 3.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 3	GEWICHT —
AURA Schwache Illusionsmagie		

Diese gestreifte Muschel sieht aus wie angetriebenes Strandgut. Man kann sie aber ein Mal am Tag an die Lippen halten und eine maximal 25 Worte lange Botschaft flüstern, welche sie auf unbegrenzte Zeit speichert. Presst man sie ans Ohr und spricht das Befehlswort, wiederholt sie wispernd die Botschaft, welche nur der Benutzer hören kann. Die Muschel kann stets nur eine Botschaft enthalten, diese aber beliebig oft wiederholen, sofern das Befehlswort ausgesprochen wird.



HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.500 GM
------------------------------------	------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Windgeflüster*

SUBTILE SCHUHE		PREIS 5.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Füße	ZS 5	GEWICHT 2 Pfd.
AURA Schwache Verwandlungsmagie		

Diese abgenutzten, aus der Form geratenen Lederschuhe passen ihre Größe magisch der Fußgröße an und sind so bequem wie eingetragene Stiefel. An den Füßen eines Halbblings verblassen sie nahezu vollständig und manifestieren sich als weiche Lederstreifen, die um die Knöchel gebunden werden, so dass der Halbling die Annehmlichkeiten des Barfußgehens genießen kann. Diese Schuhe verbergen die Spuren des Trägers, ebenso hinterlässt er keine Geruchsfährte und erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit. Der Träger kann ein Mal am Tag als Standard-Aktion bis zu vier weitere Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung wählen, die diesen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit ebenfalls erlangen. Bei diesen währt der Bonus 1 Stunde lang; der Bonus wird allerdings bei jeder Kreatur unterdrückt, während sie sich weiter als 9 m vom Träger entfernt. Kehrt sie in diesen Bereich zurück, lebt der Bonus wieder auf. Sollte der Träger die Schuhe ablegen, bewusstlos oder getötet werden, endet der Effekt augenblicklich bei allen Betroffenen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 435 GM
------------------------------------	----------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Spurloses Gehen*



DIE GRAUEN JUNGFERN

GRAUE JUNGFERN

Überreste einer tyrannischen Herrschaft

Reichweite Regional (westliches Avistan)

Gesinnung RB (Erinnyenkompanie) oder NG (Blutrosen)

Hauptquartier Egorian (Cheliox, Erinnyenkompanie);
Korvosa (Varisia, Blutrosen)

Werte Erhalt der Ideale Königin Ileosas, Dienst an der Nation Cheliox (Erinnyenkompanie); Gegenseitige Unterstützung, Rehabilitation und Schutz untereinander und von Verbündeten (Blutrosen)

Ziele Erweiterung der eigenen Macht und Rückeroberung Korvosas (Erinnyenkompanie); Kampf gegen Tyrannei, Erholung von Ileosas Bösem (Blutrosen)

Verbündete Haus Thrune, Anhänger der Königin der Nacht (Erinnyenkompanie); Schelyniten, Silberraben (Blutrosen)

Feinde Rivalisierende Graue Jungfern, Silberraben (Erinnyenkompanie); Rivalisierende Graue Jungfern (Blutrosen)

Rivalen Rivalisierende Graue Jungfer-Fraktionen

Die Grauen Jungfern sind den Ambitionen einer herzlosen Königin entsprungen, als Königin Ileosa von Korvosa nach dem rätselhaften Tod ihres Gatten die volle Kontrolle über die varisische Stadt übernehmen wollte. Sie erwählt die schönsten und kampflustigsten Frauen der Region als ihre Vollstreckerinnen. Dabei achtete die eifersüchtige Königin aber darauf, dass das Gesicht jeder ihrer Jungfern als Teil des Aufnahmeeritus mit entsetzlichen Narben gezeichnet wurde – schließlich konnte sie in ihrer Eitelkeit keiner Rivalin die normale Weiterexistenz zugestehen. Neben den körperlichen Narben wurden die Grauen Jungfern umfangreichen Gehirnwaschen und Indoktrinationen unterzogen, um ihre Loyalität sicherzustellen. Diese Konditionierung wurde oft zudem mit magischen Zwängen untermauert, so dass jede Graue Jungfer immer noch mehr oder weniger mit den Folgeeffekten zu kämpfen hat.

Als Königin Ileosa von Helden besiegt wurde, zerbarst der rein auf sie ausgerichtete Fokus der Grauen Jungfern und zersplitterte die Gruppe in mehrere kleinere Fraktionen. Viele davon waren kleinere Söldnergruppen, die nur aus wenigen Angehörigen bestanden. Exzellente Beispiele dafür sind der Trupp der Gesichtslosen Kaid (welche als Mietschläger in der kosmopolitischen varisischen Stadt Kaer Maga arbeiten) und die Jungfern des Liebfrauenlichts (welche die Kontrolle über Korvosa zurückerlangen wollten, indem sie uralte

thassilonische Magie meisterten). Die meisten Grauen Jungfern haben sich aber seitdem einer von zwei größeren, verfeindeten Gruppen angeschlossen: der Erinnyenkompanie und den Blutrosen.

Der Erinnyenkompanie gehören jene an, die noch immer Ileosa absolut treu sind. Ihre Mitglieder hoffen, eines Tages Korvosa in Ileosas Gedächtnis wieder einnehmen zu können, doch gegenwärtig hat die Gruppierung sich nach Cheliox zurückgezogen und der dortigen Herrscherin, Ihrer Infernalischen Majestrix Abrogail II. von Cheliox, ihre Dienste angeboten. Die Loyalität der Kompanie hat Abrogail derart beeindruckt, dass sie ihr einen neuen Namen verlieh; die Kompanie dient nun ihrem Willen bei schwierigen oder sensiblen Missionen, die teilweise außerhalb der chelioxianischen Landesgrenzen erfolgen. In den letzten Jahren ist die Erinnyenkompanie zu mehreren Geheimmissionen auf das Gelände des unabhängigen Ravounel vorgestoßen, was den Zorn der Silberraben geweckt hat. Letztendlich bleibt ihr Fokus aber auf Korvosa im Norden gerichtet – doch gegenwärtig warten ihre Mitglieder noch ab und sammeln ihre

Ressourcen, um sich auf das in ihren Augen Unvermeidbare vorzubereiten – die Eroberung Korvosas im Namen ihrer besieigten Gründerin, Königin Ileosa.

Der Blutrosen dagegen haben sich jene angeschlossen, welche sich vollkommen von Königin Ileosas Vermächtnis und den Traditionen der Grauen Jungfern abgewendet haben. Diese lockere Koalition wurde von Filarina Grantsliem und Sabina Merrin gegründet, um die zu rehabilitieren, welche in die Dienste der Königin gezwungen wurden. Die Blutrosen fungieren als unterstützendes Netzwerk für diese ehemaligen Grauen Jungfern, um ihnen bei der Rückkehr in die Gesellschaft und im Kampf gegen die nachhallenden Effekte der Indoktrination zu helfen. Zugleich bieten sie denen ein Hauptquartier, welche sich dem Abenteurer- oder Söldnerleben zugewendet haben. Ihr Hauptziel ist es, Korvosa zu helfen, sich von Ileosas Herrschaft zu erholen. Indem sie ihre Schwestern unterstützen, gewinnen sie im Gegenzug die Hilfe einer wachsenden Gruppe hochtrainierter, fokussierter und treuer Wächterinnen in einer Zeit großer Not.



Filarina Grantsliem (CG Menschliche Kämpferin 11): Filarina glaubte, ein Mann zu sein, bis sie einen magischen Gürtel nutzte, um sich bei der Suche nach ihrer zwangsverpflichteten Schwester den Grauen Jungfern anzuschließen. Filarina erkannte schließlich, dass der „verfluchte“ Gürtel nur ihr wahres Selbst enthüllt hat. Nachdem sie vom Tod ihrer Schwester erfahren hatte, half Filarina bei der Gründung der Blutrosen, um andere Graue Jungfern zu retten. Filarina ist ansteckend nett, charmant und optimistisch (teilweise, weil sie dem schlimmsten Teil der Indoktrination entgehen konnte), sie dient als das öffentliche Gesicht der Blutrosen und gehört dem Schelynglauben an. Ihre positive Einstellung und schnelles Lächeln haben einen großen Teil dazu beigetragen, um bei ihren leidenden Schwestern grundlegende Hoffnung und Optimismus zu etablieren.



Kelles Vel (NG/RN Menschliche Kämpferin 3/Magierin 3/Vigilantin^{ABR VIII} 1): Einst eine vor der Welt geschützte Gelehrte wurde Kelles Vel als Graue Jungfer zwangsrekrutiert, indoktriniert und zu furchtbaren Taten für Königin Ileosa unter dem Namen Mitternachtsjungfer gezwungen. Selbst nach Ileosas Tod setzte Kelles ihre Angriffe auf Korvosas Kriminelle im Vigilantenstil fort, bis Ermittler sie aufspüren konnten. Die Blutrosen half Kelles, ihren zersplitterten Geist wieder zusammenzufügen, doch in den jüngsten Tagen spürt Kelles erneut den Drang, ihre Rüstung anzulegen. Noch hält sie dies vor den anderen Grauen Jungfern und ihrer Liebhaberin Filarina geheim, weiß aber, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis die Mitternachtsjungfer wieder Korvosa bei Nacht heimsuchen wird, und fürchtet, welche Folgen dies für ihre neuen Beziehungen haben könnte.



Qualins Rachmirol (RB Menschliche Ritterin^{EXP} 8/Blutengel† 10): Qualins Rachmirol, die Anführerin der Erinnyenkompanie und mächtigste unter den Blutengeln war die erste, welche die Königinnen der Nacht zu verehren begann – eine Gruppe mächtiger rechtschaffener böser Externarer, die in der Hölle aktiv und auch unter dem beleidigenden Titel „Hurenköniginnen“ bekannt sind. Ihre Treue wurde bestens belohnt. Als brillante Strategin koordiniert Qualins die Aktivitäten der Erinnyenkompanie und überwacht persönlich die Initiation neuer Rekruten. Sie selbst zieht nur auf die wichtigsten und dringendsten Missionen, bei denen ihre Gegenwart ihren persönlichen Ruhm untermauert – oder auch nur um ihre Blutlust zu besänftigen.

BLUTENGEL (PRESTIGEKLASSE)

Von jenen Grauen Jungfern, welche den Idealen Königin Ileosas die Treue halten, haben keine so viel Erfolg gehabt wie die Angehörigen der Erinnyenkompanie. Die Ursprünge der Kompanie bestanden in einer Gruppe Grauer Jungfern unter Führung Qualin Rachmirols, welche nach Ileosas Niederlage ein Schiff beschlagnahmt und gen Cheliaz gesegelt ist. Ihre Infernalische Majestrix war von der Treue und dem Kampfkönnen der Soldatinnen derart beeindruckt, dass sie sie ins Militär von Cheliaz aufnahm und der Gruppe ihren neuen Namen verlieh. Die ursprüngliche Mitgliedszahl der Erinnyenkompanie ist von 27 leicht angewachsen – wenn

auch nicht drastisch, da der Aufnahmeprozess hart und oft tödlich ist. Am Ende sind die Überlebenden ebenso an Körper und Geist verunstaltet wie die ursprünglichen Grauen Jungfern. Die Kompanie hat aber Ileosas Doktrin der Rassenreinheit aufgegeben – Wollen und Willen machen eine Erinnye aus, nicht Gestalt oder Hautfarbe.

Die Elitemitglieder der Erinnyenkompanie sind herzlose Soldatinnen und als Blutengel bekannt. Während die Grauen Jungfern einst eine weltliche Organisation gewesen sind, hat sich die Mehrheit der Erinnyen der Verehrung der infernalischen Halbgöttinnen zugewendet, welche als die Königinnen der Nacht bekannt sind. Diese rachsüchtigen Teufelinnen belohnen ihre Anhängerinnen mit infernalischen Kräften.

Trefferwürfel: W10

Voraussetzungen

Um Stufe in dieser Prestigeklasse wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Gesinnung: Rechtschaffen Böse, Rechtschaffen Neutral oder Neutral Böse

Umgang mit Rüstungen: Umgang mit Schwerer Rüstung
Grundangriffsbonus: +5

Talente: Eiserner Wille, Verbesserter Schildstoß, Waffenfokus (Langschwert)

Geschlecht: Weiblich

Sprachen: Infernalisch

Klassenfertigkeiten

Ein Blutengel erhält die folgenden Klassenfertigkeiten: Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Fliegen (GE), Klettern (ST), Motiv erkennen (WE), Wahrnehmung (WE), Wissen (Adel; IN), Wissen (Lokales; IN)

Fertigkeitspunkte pro Stufe: IN-Modifikator + 2

Klassenmerkmale

Die Prestigeklasse des Blutengels erhält im Rahmen der Stufenprogression die folgenden Klassenmerkmale:

Gefühlloses Herz (AF): Ein Blutengel addiert seine doppelte Klassenstufe auf den SG von Versuchen, um ihn einzuschüchtern.

Jungfernschild (AF): Ein Blutengel wird behandelt, als besäße er das Talent Kampf mit zwei Waffen, solange er ein Langschwert und einen Schild führt. Dies erlaubt ihm, Talente zu wählen, welche Kampf mit zwei Waffen als Voraussetzung haben, ohne die Voraussetzungen Kampf mit zwei Waffen und/oder einen bestimmten Geschicklichkeitswert zu besitzen. Er kann aber von diesen Talenten nur profitieren, wenn und solange er ein Langschwert und einen Schild nutzt.

Tyrannendisziplin (AF): Das Aufnahmeitual der Erinnyenkompanie ist zutiefst indoktrinierend, so dass Blutengel der Infernalischen Majestrix gegenüber so loyal sind wie die Grauen Jungfern es Ileosa gegenüber waren. Mit der 2. Stufe kann ein Blutengel auf seine Indoktrination, sein taktisches Training und seine Treue gegenüber der Tyrannei zurückgreifen, um machtvollere Gaben zu entwickeln. Ein Blutengel kann mit jeder graden Klassenstufe eine Disziplin von der folgenden Liste auswählen:

Eisern: Während der Blutengel eine Jungfernrüstung (siehe Seite {80}) trägt, erhält er SR 1/-. Der Charakter muss über wenigstens 6 Stufen in dieser Prestigeklasse verfügen, um diese Disziplin wählen zu können. Mit der 8. Stufe



BLUTENGEL (BLE)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1.	+1	+0	+1	+1	Gefühlloses Herz, Jungfernschild
2.	+2	+1	+1	+1	Tyrannendisziplin
3.	+3	+1	+2	+2	Gerüsteter Engel
4.	+4	+1	+2	+2	Tyrannendisziplin
5.	+5	+2	+3	+3	Mahathallahs Auge
6.	+6	+2	+3	+3	Tyrannendisziplin
7.	+7	+2	+4	+4	Ardad Lilis Mysterium
8.	+8	+3	+4	+4	Tyrannendisziplin
9.	+9	+3	+5	+5	Doloras' Innere Leere
10.	+10	+3	+5	+5	Eiseths Engel, Tyrannendisziplin

steigt die Schadensreduzierung auf 2/- und mit der 10. Stufe auf 3/-. Diese Schadensreduzierung ist nicht mit Schadensreduzierung aus anderen Quellen kumulativ.

Erinnyenzorn: Der Blutengel kann sich in einen leidenschaftslosen, mordlustigen Zustand versetzen; dies funktioniert wie die Fähigkeit Abgeklärt des Barbaren-Archetypen Abgeklärter Schlächter^{ABR IX} und kann vom Blutengel am Tag für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner doppelten Stufe genutzt werden. Sollte der Blutengel Stufen als Barbar und den Archetyp des Abgeklärten Schlächters besitzen, so sind seine Blutengel- und Barbarenstufen kumulativ zwecks Bestimmung der Wirkungsdauer seines Kampfrausches.

Fortstoßender Ansturm: Führt der Blutengel einen Volen Angriff aus, kann er sich für 1 Runde einen Malus von -2 auf Nahkampfangriffswürfe auferlegen. In diesem Fall kann er beim ersten Treffer einer Kreatur von maximal seiner Größekategorie mit einem Nahkampfangriff in dieser Runde einen Kampfmanöverwurf für Ansturm gegen diese Kreatur ausführen. Gelingt der Manöverwurf, so stößt der Blutengel die Kreatur um 1,50 m zurück; der Blutengel erhält einen Bonus von +2 auf diesen Kampfmanöverwurf und provoziert mit ihm keine Gelegenheitsangriffe, kann das Ziel aber nicht weiter als 1,50 m stoßen. Der Blutengel kann sodann augenblicklich auf das freigewordene Feld vorrücken, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Gnadenloses Massaker: Wenn der Blutengel eine Kreatur, welche den Zustand Kauernd oder Panisch hat, mit einem Nahkampfangriff trifft, oder eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf Negative Trefferpunkte reduziert, kann er als Schnelle Aktion zusätzlichen Schaden in Höhe seiner Klassenstufe + 1W8 verursachen.

Menschenjägerin: Der Blutengel erhält die Waldläuferfähigkeit Erzfeind (Humanoide [Menschen] +2). Sollte er bereits über denselben Erzfeindbonus über eine andere Klasse verfügen, steigt sein Erzfeindbonus stattdessen um 2.

Rochade: Legt der Blutengel einen 1,50 m-Schritt zurück, kann er in die Angriffsfläche eines dazu bereiten, angrenzenden Verbündeten treten. In diesem Fall führt der Verbündete augenblicklich einen 1,50 m-Schritt in die bisherige Angriffsfläche des Blutengels zurück, ohne dafür eine Aktion aufwenden zu müssen.

Schwert der Königin: Der Waffentrainingsbonus des Blutengels mit Schweren Klingenswaffen steigt um 1. Der Blutengel muss über wenigstens 4 Stufen in dieser Prestigeklasse und das Klassenmerkmal Waffentraining (Schwere Klingenswaffen) besitzen, um diese Disziplin wählen zu können. Der Blutengel kann diese Disziplin ein zweites Mal wählen, sofern seine Klassenstufe 8 oder höher ist.

Zornige Jägerin: Der Blutengel addiert seinen Stärkebonus anstelle seines Geschicklichkeitsbonus auf Angriffswürfe mit Bögen.

Gerüsteter Engel (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Blutengel das Klassenmerkmal Rüstungstraining; seine effektive Kämpferstufe entspricht dabei seiner Klassenstufe, solange er Jungfernterrüstung† trägt. Sollte der Blutengel über Stufen in einer anderen Klasse verfügen, welche das Klassenmerkmal Rüstungstraining verleiht, so sind diese Stufen zur Bestimmung der Effekte von Rüstungstraining kumulativ, solange er eine Jungfernterrüstung trägt.

Mahathallahs Auge (ÜF): Die Witwe der Illusionen, die erste Königin der Nacht, verleiht der Erinnyenkompanie ihre Gunst und den Blutengeln scharfe Augen, um alle Täuschungen zu durchschauen. Mit der 5. Stufe erhält ein Blutengel das Bonustalent Wachsamkeit und einen Unheiligen Bonus von +4 auf Willenswürfe gegen Illusionen. Ferner kann er ein Mal am Tag als Schnelle Aktion 1W4 Punkte Charismaschaden auf sich nehmen, um die Vorteile von *Wahrer Blick* für eine Anzahl an Runden in Höhe seiner Klassenstufe zu erhalten.

Ardad Lilis Mysterium (AF und ZF): Auch wenn den meisten Blutengeln die Kunst der Verführung egal ist, verleiht ihnen das Ende der Unschuld dennoch Einfluss über andere. Mit der 7. Stufe erlangt ein Blutengel einen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Einschüchtern gegenüber Zielen, welche derselben Kreaturenart angehören. Der Blutengel kann ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit *Person beherrschen* mit einer Zauberstufe in Höhe seiner Charakterstufe nutzen.

Doloras' Innere Leere (AF): Die Gabe Unserer Dame der Pein ist die Freiheit – Freiheit von Schrecken und Schmerz, von Furcht und Trauer. Mit der 9. Stufe erlangt ein Blutengel das Bonustalent Unverwüstlich. Ferner erhält er einen Unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorie Gefühl^{ABR} und Schmerz^{ABR} und wird gegen Furchteffekte immun.

Eiseths Engel (ÜF): Die mächtigsten Blutengel erhalten die Gunst der Erinnyenkönigin Eiseth, welche sie in infernalisches Diener verwandelt. Mit der 10. Stufe wird die Kreaturenart des Blutengels zu Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen) und die Hölle wird zu seiner Heimatebene. Er erhält Feuerresistenz 30, Telepathie 15 m und die Allgemeine Monsterfähigkeit Im Dunkeln sehen. Aus seinem Rücken wachsen ebenholzschwarzgefiederte Schwingen, welche ihm eine Bewegungsrate für Fliegen von 15 m (gut) verleiht.

MASKIERTE JUNGFER (VIGILANTEN-ARCHETYP)

Nach Ileosas Tod versuchten manche der überlebenden Grauen Jungfern in ihre früheren Leben zurückzukehren, was durch die körperlichen und emotionalen Narben ihrer Indoktrinierung sehr erschwert wurde. Bei einigen schien das Unterdrücken der Indoktrinierungseffekte zu funktionieren, doch mit der Zeit kehrten die unterdrückten Aspekte zurück und drängten diese früheren Zwangsverpflichteten dazu, ihre Rüstungen anzulegen und Streit zu suchen. Diese sogenannten Maskierten Jungfern führen nun ein Doppelleben – tagsüber sind sie gewöhnliche, wenn auch geplagte Bürgerinnen, nachts gesichtslose Kriegerinnen. In den tragischsten Fällen haben die beiden Identitäten überhaupt keinen Kontakt, so dass die Jungfern beim Erwachen unter unerklärbarer Erschöpfung und Verletzungen leiden.

Während ihre gesellschaftlichen Identitäten alle möglichen Persönlichkeitsarten abdecken, sind Maskierte Jungfern in ihren Vigilanten-Identitäten in der Regel eiskalt und leidenschaftslos. Diese Identitäten haben nur selten eine gute Gesinnung und sind viel öfter gnadenlose Boten der Gerechtigkeit als sanfte Seelenretter. Manche setzen weiterhin die grausame Agenda der Königin durch, während andere das Verbrechen bekämpfen oder eigene Vendettas ausfechten. Eine Maskierte Jungfer nutzt stets den ikonischen Jungfernhelm in ihrer Vigilanten-Identität, da sie so ihre Identität verschleiern und zugleich Bedrohlichkeit nutzen kann, welche mit den Grauen Jungfern verbunden wird. Oft trägt sie dazu weitere typische Kleidung wie einen Federbusch am Helm oder narbenartige Gravuren auf der Außenseite des Helmes oder vielleicht auch einen einzigartigen Umhang – die Maskierte Jungfer verbirgt sich zwar hinter ihrer Rüstung und verfolgt eigene Ziele, will aber dennoch als Individuum erkannt werden.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Alle Maskierten Jungfern-Vigilantinnen sind geübt im Umgang mit der Jungfernritterrüstung (siehe Seite {80}), aber nicht anderen Schweren Rüstungen.

Dies modifiziert die Waffen und Rüstungen, mit denen umzugehen der Vigilant geübt ist.

Unvollkommene Kontrolle (AF): Eine Maskierte Jungfer widersteht zwanghaft dem Rückfall in ihren Zustand der Indoktrinierung, allerdings können manche Auslöser dennoch zu Rückfällen führen – z.B. Gewalt. Die Maskierte Jungfer beginnt den Tag stets in ihrer Gesellschaftlichen Identität. Um freiwillig ihre Vigilanten-Identität anzunehmen, muss sie einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ Vigilantenstufe ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie für 1 Minute den Zustand Erschüttert und kann während dieser Zeit keinen neuen Versuch beginnen. Sollte die Maskierte Jungfer

in ihrer Gesellschaftlichen Identität Todesgefahr ausgesetzt werden (z.B. bei Beginn eines Kampfes), muss sie einen Willenswurf gegen den aufgeführten SG ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, muss sie ihre Vigilanten-Identität annehmen, sowie sie außer Sicht ist (sie kann diesen Willenswurf nicht vorsätzlich scheitern lassen). Sollte die Maskierte Jungfer eine Woche oder länger ihre Vigilanten-Identität nicht angenommen haben, muss sie diesen Willenswurf zudem zu Beginn jedes Tages ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, muss sie ihre Vigilanten-Identität augenblicklich annehmen, bzw. sobald sie unbeobachtet ist.

Eine Maskierte Jungfer ist imstande, beim Wechsel in ihre Vigilanten-Identität, eine Jungfernritterrüstung in 1 Minute ohne Hilfe anzulegen. Sollte die Jungfer die Zeit zum Identitätswechsel abkürzen, z.B. mittels des Gesellschaftstricks Schneller Identitätswechsel, kann sie dabei immer noch ihre Rüstung anlegen. Sollte der Wechsel in die Vigilanten-Identität unfreiwillig erfolgen, kann die Maskierte Jungfer an diesem Tag nicht wieder in ihre Gesellschaftliche Identität zurückkehren.

In ihrer Vigilanten-Identität erleidet die Maskierte Jungfer einen Malus von -2 auf alle charismabasierenden Attributs- und Fertigkeitwürfe (Einschüchtern ausgenommen) und kann nicht von Moraboni oder Barden auftritten profitieren.

Dies modifiziert Zwei Gesichter.

Narben der Vergangenheit (AF): Eine Maskierte Jungfer muss als Vigilantenspezialisierung Rächer wählen. Mit der 1. Stufe erlangt eine Maskierte Jungfer kostenlos eine Jungfernritterrüstung. Diese Rüstung besitzt den Zustand Ramponiert; andere Kreaturen werden niemals als in ihrem Umgang geübt behandelt. Die Rüstung kann nur als Schrott für 4W6 GM verkauft werden, funktioniert aber für die Maskierte Jungfer normal. Die Maskierte Jungfer kann 150 GM und 1 Tag an Arbeit aufwenden, um ihre Rüstung zu einer Meisterarbeit zu verbessern; dies entfernt aber nicht den Zustand Ramponiert.

Dies ersetzt Narrensichere Verkleidung.

Rüstungstraining (AF): Alle Grauen Jungfern wurden im Tragen ihrer Rüstungen gedrillt. Während eine Maskierte Jungfer immer wieder mit ihrer Indoktrinierung konfrontiert wird, tritt ihre Ausbildung langsam aus ihrem Unterbewusstsein hervor. Mit der 3. Stufe erlangt eine Maskierte Jungfer das Kämpferklassenmerkmal Rüstungstraining, mit der 19. Stufe erlangt sie Rüstungsmeisterschaft. Hinsichtlich beider Klassenmerkmale entspricht ihre effektive Kämpferstufe ihrer Vigilantenstufe.

Dies ersetzt die Gesellschaftstricks, welche ein Vigilant mit der 3., 7., 11., 15. und 19. Stufe erhalten würde.



WAFFENSCHWESTER (RITTER-ARCHETYP)

Einige der charismatischsten Grauen Jungfern verbinden die Treue zu ihren Schwestern mit dem der umfassenden taktischen Ausbildung, welche sie erhalten haben, und lernen so, ihre Begleiter anzuleiten und zu inspirieren, nicht nur zu überleben, sondern auch zu siegen. Diese narbenbedeckten Soldatinnen sind als Waffenschwestern bekannt und werden aufgrund ihrer Treue und Entschlossenheit von den anderen Jungfern hoch respektiert. Nach Ileosas Sturz schmiedeten Jungfergruppen aus ihren Mitüberlebenden engzusammenhaltende Familien im Wissen, dass sonst wohl niemand wirklich verstünde, welche Schrecken sie ertragen mussten – oder zu begehen gezwungen waren. Selbst nachdem sie wieder in die korvosische Gesellschaft aufgenommen wurden oder vor dem langen Arm der städtischen Gerechtigkeit geflohen waren, besteht die Schwesternschaft der Grauen Jungfern fort. Waffenschwestern wahren hinsichtlich Königin Ileosa nur äußerst selten Neutralität. Manche hängen immer noch den Idealen der grausamen Königin an und führen Gruppen gleichgesonnener Veteranen, während andere Ileosa den Rücken zugekehrt haben zugunsten der absoluten Treue gegenüber ihren Mitüberlebenden. Letztere unterstützen weitestgehend die Blutrosen als gesellschaftliche und emotionale Stützpfiler ihrer immer noch in Rekonvaleszenz befindlichen Schwestern, als Feldkommandeure bei militärischen Unternehmungen oder als Abenteurerinnen mit Verbindungen zum Orden. Loyalistische Waffenschwestern sind dagegen nahezu ständig mit der Planung der Rückeroberung Korvosas beschäftigt.

Halbherzige Herausforderung (AF): Waffenschwestern beschützen ihre Verbündeten, was allerdings ihre Konzentration auf einen herausgeforderten Gegner schwächt. Eine Waffenschwester addiert nur ihre ½ Ritterstufe (Minimum 1) auf Schadenswürfe gegen das Ziel ihrer Herausforderung.

Dies modifiziert Herausforderung.

Jungfernorden (AF): Allen Waffenschwestern ist durch das Training die Bande der Schwesternschaft gestärkte Gabe gemeinsam, andere Graue Jungfern zu unterstützen und zu inspirieren. Jene, die noch immer Königin Ileosa gegenüber loyal sind, schwören in der Regel dem Orden der Drachenzahnkrone die Treue, während jene, die sich von der grausamen Königin abgewendet haben, dem Orden der Blutrosen angehören. Die Regelmechanismen und -vorteile sind in beiden Fällen allerdings identisch.

Eine Waffenschwester wählt keinen Ritterorden, sondern gilt als dem Drachen- und dem Löwenorden zugleich angehörig. Sie erhält alle Vorteile beider Orden (einschließlich zusätzlicher Klassenfertigkeiten, unter bestimmten Bedingungen vorliegenden Fertigungsboni, zusätzlicher Herausforderungsvorteile und Ordensfähigkeiten) mit den entsprechenden Stufen. Mit der 1. Stufe wählt eine Waffenschwester, welchen Ordensregeln sie fortan folgt (Angehörige des Ordens der Drachenzahnkrone wählen in der Regel den Löwenorden, während Angehörige des Ordens der Blutrosen meistens die Regeln des Drachenordens wählen).

Dies modifiziert Ritterorden und ersetzt Reittier.

Treue Verteidigerin (AF): Waffenschwestern sehen in anderen Grauen Jungfern enge Familienangehörige und verteidigen sie mit aller Kraft. Mit der 3. Stufe erhält eine Waffenschwester das Bonustalent Leibwächter^{EXP}, ohne die Voraussetzungen erfüllen zu müssen.

Dies ersetzt Verbesserter Sturmangriff.

Jungferntreue (AF): Die Loyalität einer Waffenschwester ist absolut. Mit der 4. Stufe erhält sie einen Bonus von +2 auf Willenswürfe gegen Effekte, welche sie dazu bringen würden, ihre Verbündeten anzugreifen oder zu verraten. Dieser Bonus steigt alle weiteren 4 Ritterstufen um jeweils 1 (maximal +6 mit der 20. Stufe).

Dies ersetzt Meisterlicher Ausbilder.

Entschlossene Befehlshaberin (AF): Eine Waffenschwester kann Verbündete äußerst effizient inspirieren und anleiten. Mit der 11. Stufe kann sie die Ordensfähigkeiten Löwengebrüll und Strategie als Bewegungsaktion nutzen statt als Standard-Aktion. Mit der 20. Stufe kann sie Löwengebrüll, Strategie und Wie ein Mann als Schnelle Aktion oder als Bewegungsaktion einsetzen.

Dies ersetzt Mächtiger Sturmangriff und Überlegener Sturmangriff.



DIE GRAUEN JUNGFRN IM SPIEL

Die Grauen Jungfern sind nach Ileosas Sturz keine einzelne Machtgruppe unter einer Anführerin mehr, sondern bestehen nun aus zahlreichen, teils zerstrittenen Kompanien. Die beiden größten Gruppierungen, die Erinnyenkompanie und die Blutrosen, sind bei weitem nicht die einzigen. In manchen Fällen operieren einzelne Graue Jungfern als einsame Wölfe und nutzen das Vermächtnis der Gruppe nur noch, um ihre eigenen Ziele zu fördern oder zu verbergen.

Kontaktaufnahme: Ein Charakter kann durchaus mit einer bestehenden Söldnerkompanie der Grauen Jungfern Kontakt aufnehmen, um sich mit ihr zu verbünden. Allerdings verfügt jeder, der körperliche und/oder seelische Traumata erfahren hat und stärker und entschlossener daraus hervorgegangen ist, über die nötige Denkwiese, um die Optionen der Grauen Jungfern zu nutzen. Ein Charakter, welcher wenigstens 1 Monat lang die Effekte von wenigstens 4 Punkten Attributen erträgt oder unter einem geisteskontrollierenden Effekt knechtet (z.B. *Geas/Auftrag*, *Person beherrschen* oder *Person bezaubern*), hat zwar nicht die Qualen erlitten, welche den Grauen Jungfern während der ausgiebigen und brutalen Indoktrinierung widerfahren sind, allerdings genügen sein Leiden und sein Interesse an den Zielen einer Fraktion der Grauen Jungfern, um ihm Zugang zu den Optionen in diesem Kapitel zu eröffnen. Alternativ ist jeder automatisch mit den Grauen Jungfern im Bunde, der das Talent Initiatin der Grauen Jungfern (siehe unten) wählt.

AUSRÜSTUNG

Die Grauen Jungfern nutzen üblicherweise die folgenden Gegenstände:

JUNGFERNRITTERRÜSTUNG

PREIS 1.500 GM

GEWICHT 50 Pfd.

Eine Graue Jungfer kann man am ehesten an ihrer Rüstung identifizieren. Regeltechnisch handelt es sich um eine Ritterrüstung, so dass alle Effekte, die bei Ritterrüstungen funktionieren, auch bei Jungfernritterrüstungen funktionieren. Bestimmte Graue Jungfern-Optionen funktionieren nur, wenn der fragliche Charakter eine Jungfernritterrüstung trägt.

NARBENSALBE

PREIS 10 GM

GEWICHT 1 Pfd.

Diese alchemistische Substanz wurde ursprünglich von Anhängern Zon-Kuthons entwickelt, welche die Zeichen ihres Glaubens verbergen wollten. Mittlerweile wird sie aber auch gern von ehemaligen Grauen Jungfern genutzt. Wird die Salbe auf vernarbte Hautflächen aufgetragen, lässt sie die Narben für 1 Tag verblassen. Sollte der Anwender Vorteile aufgrund sichtbarer Narben erlangen, so verliert er sie für die Wirkungsdauer des Effektes der Salbe, erlangt zugleich derweil aber auch einen Alchemistischen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Verkleiden.

TALENTE

Die Graue Jungfern und ihre Bündnispartner nutzen oft die folgenden Talente:

Behände Jungfer [Kampf]

Die Signaturrüstung der Grauen Jungfern behindert dich weniger als andere.

Voraussetzungen: ST 13; GE 13; Ausdauer oder Klassenmerkmal Rüstungstraining; Umgang mit Schwerer Rüstung

Vorteil: Hinsichtlich Klassenmerkmalen (wie z.B. dem Kampfstil eines Waldläufers, der Schnellen Bewegung eines Barbaren oder der Zauberei eines Kampfmagus) behandelst du eine Jungfernritterrüstung wie eine Mittelschwere oder eine Schwere Rüstung in Abhängigkeit davon, was dir die größeren Vorteile dabei verschafft. Dies wirkt sich nicht auf die Spielwerte der Rüstung aus; hinsichtlich aller anderen Zwecke ist sie immer noch eine Schwere Rüstung.

Blutrosentreue

Durch die Bande der Schwesternschaft kannst du deine Verbündeten zum Überwinden furchtbarer Gefahren inspirieren.

Voraussetzungen: Kampfflexe, Leibwächter^{EXP}, Auftreten (Redekunst) 3 Ränge, gute Gesinnung

Vorteil: Wenn ein maximal 9 m entfernter Verbündeter einen Rettungswurf ablegt, kannst du als Augenblickliche Aktion einen Fertigkeitwurf für Auftreten (Redekunst) gegen SG 10 ausführen. Bei Erfolg erhält der Verbündete einen Moralbonus von +2 auf seinen Rettungswurf. Er muss dich hierzu aber hören und verstehen können.

Drachenzahnkronenmassaker

Mit deiner Treue zu einer gestürzten Königin kann du deine Verbündeten zu brutalen Taten inspirieren.

Voraussetzungen: Kampfflexe, Leibwächter^{EXP}, Auftreten (Redekunde) 3 Ränge, böse Gesinnung

Vorteil: Wenn ein maximal 9 m entfernter Verbündeter einen Angriff ausführt, kannst du als Augenblickliche Aktion einen Fertigkeitwurf für Auftreten (Redekunst) gegen SG 10 ablegen. Bei Erfolg erhält der Verbündete einen Moralbonus von +2 auf seinen Angriffswurf. Sollte der Angriff normalerweise Nichttödlichen Schaden verursachen, verursacht er stattdessen Tödlichen Schaden. Diese Fähigkeit hat nur dann Effekt, wenn dein Verbündeter auch deine Worte hören und verstehen kann.

Initiatin der Grauen Jungfern

Du wurdest als Rekrut der Grauen Jungfern ausgewählt und teilweise der Konditionierung und Entstellung unterzogen, allerdings wurde Königin Ileosa besiegt, ehe du völlig in ihre Dienste treten konntest. Du trägst dieselben körperlichen und seelischen Narben wie deine Schwestern. Und obwohl du niemals die Befehle der Königin ausführen musstest, fühlst du dich den anderen Grauen Jungfern eng verbunden.

Voraussetzungen: Weiblich, muss mit der 1. Charakterstufe gewählt werden

Vorteil: Du bist mit den Grauen Jungfern im Bunde. Wähle ferner zwei der folgenden Vorteile aus, um deine Ausbildung und Indoktrinierung zu repräsentieren:

Adeptin der Grauen Jungfern: Ehe du rekrutiert wurdest, verfügst du über magisches Können und hast gelernt, trotz der einschränkenden Rüstung, die zu tragen du gezwungen wurdest, Zauber zu wirken. Die Arkane Patzerchance einer von dir getragenen Jungfernritterrüstung sinkt um 5%.

Ausdauer der Grauen Jungfern: Du hast im Rahmen der brutalen Ausbildung und Initiation zur Grauen Jungfer gelernt, mehr Schmerzen zu ertragen als andere. Du erlangst 2 Trefferpunkt und kannst in einer Jungfernritterrüstung schlafen, ohne den Zustand Erschöpft zu erlangen.

Gesichtslose Jungfer: Du kannst das beunruhigende Äußere der Rüstung der Grauen Jungfern zu deinem Vorteil nutzen.

Während du eine Jungferniterrüstung trägst, erlangst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern.

Gezähmt und gebrochen: Du erreichst dein volles Potential nur unter magischem Zwang. Wenn du unter den Effekten eines feindlichen Zwangseffektes stehst, erlangst du eine Anzahl Temporärer Trefferpunkte in Höhe des Zaubergades, welche so lange währen wie die Wirkungsdauer des Zaubereffektes.

Rächende Ritterin: Wie die Königinnen der Nacht gierst du nach Rache an allen, die dir Unrecht getan haben. Du erlangst einen Bonus von +1 auf Schadenswürfe gegen jede Kreatur, die dir in der vorangegangenen Runde Schaden zugefügt hat.

Reintegriert: Mit Hilfe der Blutrosen wurdest du erfolgreich in die Gesellschaft Korvosas reintegriert. Du erlangst einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Wissen (Lokales), ferner ist eine dieser Fertigkeiten nach deiner Wahl für dich eine Klassenfertigkeit.

Entstellt: Dein Gesicht wurde während der Initiation entsetzlich entstellt und deine Schönheit zerstört. Du erleidest einen Malus von -1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Verkleiden, erlangst aber einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern und auf Rettungswürfe gegen Schmerzeffekte^{ABR}.

Tiefgehende Indoktrinierung: Die mentale Konditionierung stärkt deinen Verstand gegen magische Kontrolle. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Willenswürfe außer gegen Bezauberungs- und Zwangseffekte, die von Rechtschaffenen Bösen Kreaturen ausgehen; gegen solche Effekte erhältst du stattdessen einen Malus von -2 auf Willenswürfe.

Speziell: Dieses Talent ist frei zugänglich und erfordert kein Bündnis mit den Grauen Jungfern.

Schwesterschaft-Schildwall [Kampf]

Der Schildwall war das Herz der Militärstrategie der Grauen Jungfern. Kombiniert mit präziser taktischer Koordination waren die Reihen der Grauen Jungfern nahezu unzerbrechlich. Die Jungfern hinter der Schildlinie griffen dann mit Stangenwaffen oder Langbögen an und eliminierten ihre Ziele ohne Probleme.

Voraussetzungen: CH 13, Schildfokus, Schildwall^{EXP}, Schwesterschaft-Stil[†], Waffenfokus (Langschwert), GAB +4

Vorteil: Während du den Schwesterschaft-Stil nutzt, erhalten du und angrenzende Verbündete einen zusätzlichen Bonus von +1 auf den durch Schildwall verliehenen Schildbonus. Ferner addiert jeder seinen Schildbonus (ohne Verbesserungsboni) auf die RK auf seine KMV gegen Kampfmanöver für Ansturm. Letztendlich bieten du und angrenzende Verbündete keine Weiche Deckung gegen Angriffe von Verbündeten.

Schwesterschaft-Stil [Kampf, Kampfkunst]

Die Grauen Jungfern sind mehr als nur Soldaten – sie trainieren unnachgiebig den Kampf als Gruppe und um sich an Körper und Geist zu schützen. Eine Graue Jungfer, welche den Schwesterschaft-Stil nutzt, kann ihre Taktik leicht mit anderen Frauen koordinieren.

Voraussetzungen: CH 13, Schildfokus, Waffenfokus (Langschwert), GAB +2

Vorteil: Wenn du diesen Stil nutzt und dabei ein Langschwert und einen Leichten oder Schweren Schild führst, erlangst du einen Bonus von +1 auf Reflex- und Willenswürfe. Ferner kannst du bei Einnahme

dieser Haltung eines deiner Gemeinschaftstalente wählen; du kannst dieses Talent als Schnelle Aktion einem maximal 3 m entfernten Verbündeten bis zum Beginn deines nächsten Zuges verleihen.

Schwesterschaft-Treue [Kampf]

Die Bande der Grauen Jungfern untereinander gehen viel weiter als nur reine Kampfkoordination. Eine Eliteangehörige der Schwesterschaft ist eine Inspiration für die anderen Frauen und kann zugleich ihre Herzen stärken und ihre Taktiken koordinieren.

Voraussetzungen: CH 13, Schildfokus, Schildwall^{EXP}, Schwesterschaft-Schildwall[†], Schwesterschaft-Stil[†], Waffenfokus (Langschwert), GAB +6



Vorteil: Während du den Schwesternschaft-Stil nutzt und ein Langschwert und einen Leichten oder Schweren Schild führst, steigt der Bonus auf Rettungswürfe durch Schwesternschaft-Stil auf +2 und du verleihest die Hälfte dieses Bonus allen Verbündeten innerhalb von 6 m Entfernung. Ferner kannst du bei Einnahme des Schwesternschaft-Stils zwei deiner Gemeinschaftstalente wählen. Du kannst als Schnelle Aktion eines dieser Talente zwei Verbündeten oder beide Talente einem Verbündeten innerhalb von 6 m bis zum Beginn deines nächsten Zuges verleihen.

Unbeugsam [Kampf]

Als erfahrene Graue Jungfer erträgst du eine atemberaubende Menge an Verletzungen.

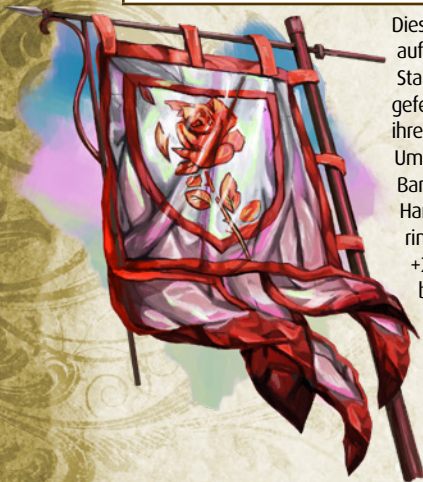
Voraussetzungen: KO 13, Abhärtung, Ausdauer, Kämpferstufe 4

Vorteil: Wenn Kämpfer deine bevorzugte Klasse ist und du beim Stufenaufstieg als Bevorzugte-Klassenoption 1 zusätzlichen Trefferpunkt wählst, erlangst du 1 weiteren Trefferpunkt hinzu. Behandle ferner deinen effektiven Konstitutionswert als um 4 höher hinsichtlich der Frage, wann du aufgrund von Trefferpunktschaden stirbst. Diese Vorteile sind retroaktiv.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die folgenden magischen Gegenstände werden seit Königin Ileosas Sturz von den Grauen Jungfern umfangreich verwendet:

BANNER DER BLUTROSEN		PREIS
		18.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS	GEWICHT 3 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verzauberungsmagie		



Diese Flagge zeigt eine rote Rose auf silbernen Feld und wird für die Standortträgerinnen der Blutrosen gefertigt, um diese zu schützen und ihre Verbündeten zu inspirieren. Um Vorteile zu verleihen, muss das Banner von einer Frau fest in der Hand gehalten werden. Die Trägerin erlangt einen Schildbonus von +2 auf ihre RK und einen Glücksbonus von +4 auf ihre KMV. Das Banner zählt als Schwerer Schild hinsichtlich aller Talente und Klassenmerkmale, welche vom Benutzer das Führen eines Schildes verlangen (z.B. Schwesternschaft-Stil^{EXP} oder Schildwall^{EXP}). Wenn

die Bannerträgerin eine Klassenfähigkeit nutzt, welche einen Kompetenzbonus verleiht (z.B. die Bardenfähigkeit Lied des Mutes oder die Ritterordensfähigkeit Löwengebrüll), steigt der Kompetenzbonus der Verbündeten um 1. Dieser Vorteil betrifft keine Zauber, welche Kompetenzboni verleihen, und ist auch nicht mit Effekten anderer Gegenstände kumulativ, welche Kompetenzboni verleihen. Letztendlich erhalten Verbündete innerhalb von 9 m Entfernung (die Bannerträgerin eingeschlossen) einen Resistenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 9.000 GM
-----------------------------	-----------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Feste Hoffnung, Resistenz, Schild*

DRACHENZAHNKRONENHELM

PREIS
12.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	ZS 9	GEWICHT 3 Pfd.
-----------------------	------	----------------

AURA Durchschnittliche Verzauberungsmagie

Dieser im Stil der Grauen Jungfern gefertigte Helm trägt ein kronenartiges Schmuckmuster auf der Stirn. Die ersten dieser Helme wurden in den letzten Tagen von Königin Ileosas Herrschaft für die Kommandantinnen der Organisation gefertigt. Die Loyalisten haben seitdem Ileosa zu Ehren zusätzliche Ausfertigungen hergestellt, so dass nun viele Angehörige der Erinyenkompanie heute diese Helme stolz tragen.

Ein *Drachenzahnkronenhelm* erlaubt seinem Träger, ein Mal am Tag als Standard-Aktion *Heldenmut* auf sich selbst zu wirken. Gegenüber Teufeln, Teufelsgebundenen Kreaturen^{MHB IV} und Kreaturen mit der Infernalischen Blutlinie werden die Boni des Zaubers allerdings zu Mali auf Angriffs-, Fertigungs- und Rettungswürfen. Nach der Aktivierung währen die Effekte 3 Stunden lang, sofern der Helm nicht vorher abgelegt wird.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.000 GM
-----------------------------	-----------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen, *Heldenmut*

JUNGFERNHELM

PREIS
3.500 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	ZS 6	GEWICHT 3 Pfd.
-----------------------	------	----------------

AURA Durchschnittliche Verzauberungsmagie

Ein *Jungfernhelm* entspricht dem typischen, federbuchbesetzten Plattenhelm der Grauen Jungfern. Er verleiht der Stimme seines Trägers Kraft und Tiefe in Form eines Kompetenzbonus von +5 auf Fertigungswürfe für Einschüchtern. Der Träger kann ferner drei Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit *Befehl* nutzen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.750 GM
-----------------------------	-----------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Befehl, Furcht auslösen*



JUNGFERNPANZER

PREIS
30.650 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Rüstung	ZS 11	GEWICHT 50 Pfd.
--------------------------	-------	-----------------

AURA Durchschnittliche Bannmagie und Erkenntnismagie

Diese *Jungfernritterrüstung* +3 erschafft eine mentale Verbindung zwischen dem Träger und seinen Verbündeten. Der Träger kann mit Verbündeten über 9 m hinweg (einseitig) telepathisch kommunizieren (außer die Verbündeten verfügen über Telepathie). Sollte ein Verbündeter innerhalb von 9 m Entfernung um eine Bedrohung wissen, so tut dies auch der Träger der Rüstung; der Rüstungsträger ist niemals auf dem Falschen Fuß angetroffen, solange nicht alle Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung ebenfalls auf dem Falschen Fuß betroffen sind. Sollte der Rüstungsträger zudem einen *Jungfernschild* nutzen, kann er die Schildfähigkeit aktivieren, ohne den Verbesserungsbonus des Schildes zu reduzieren, während der verliehene Bonus zugleich auf +2 steigt.



HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 16.150 GM
------------------------------------	-------------------------

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gedanken wahrnehmen, Telepathie*

JUNGFERNSCILD		PREIS 9.170 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Schild	ZS 6	GEWICHT 15 Pfd.
AURA Durchschnittliche Bannmagie		



Diese *Schweren Stahlschilde* +2 wurden oft an Truppführer der Grauen Jungfer ausgegeben und viele nutzen sie noch heute. Der Träger eines *Jungfernschildes* kann ein Mal am Tag als *Schnelle Aktion* den Verbesserungsbonus des Schildes auf +1 reduzieren, um im Gegenzug bis zu vier anderen Schilden innerhalb eines 9 m-Radius einen Verbesserungsbonus von +1 zu verleihen. Dieser Effekt währt 10 Minuten lang, endet aber vorzeitig bei jedem Schild, der sich weiter als 9 m vom effektverleihenden *Jungfernschild* entfernt.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.670 GM
------------------------------------	------------------------

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Magisches Schutzgewand*

JUNGFERNTREUE		PREIS 500 GM (PAAR)
AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	ZS 3	GEWICHT —
AURA Schwache Erkenntnismagie		

Jedes Paar dieser Medaillons wird aus einem Schmuckstück aus der Schatzkammer von Schloss Korvosa gefertigt, welches in zwei Teile geteilt wurde. Jedes Teil wird sodann zu einer Halskette verarbeitet. Werden die Medaillons von zwei Individuen getragen, verstärkt ihre Magie die Treue der Träger zueinander. Viele ehemalige Graue Jungfern klammern sich regelrecht an diese, während der letzten Tage von Königin Ileosas Herrschaft unter den Truppen verteilten Medaillons als Symbol ihrer Schwesterschaft.

Wenn die Träger der miteinander verbundenen Medaillons nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sind, erhält jeder einen Moralbonus von +1 auf Willenswürfe gegen Effekte, welche seine Loyalität zum anderen Träger in Frage stellen würden. Sollte ein Träger den Zustand *Hilflos* erhalten, erlangt der andere einen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Kreaturen, welche den hilflosen Träger bedrohen. Sollte ein Träger sterben, muss der andere einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, leidet er für 1 Minute unter *Tiefer Verzweiflung*.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 250 GM (Paar)
------------------------------------	-----------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Resistenz, Zustand*

KLINGE DER ROSENITTERIN

PREIS
28.015 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 10	GEWICHT 2 Pfd.
--------------------------------	--------------	-----------------------

AURA Durchschnittliche Bannmagie

Dieses elegante Mithralschwert trägt an der Parierstange eine blühende Rose, während sich Ranken um den Knauf winden. Filarina Grantsliem erlangte während ihrer kurzen Abenteuerkarriere die Klinge als Belohnung, nachdem sie einen Azata aus einem uralten magischen Gefängnis befreit hatte. Vertreter der Blutrosen konnten seitdem erfolgreich Kopien der Klinge anfertigen, so man sie zunehmend bei Angehörigen der Grauen Jungfern und ihren Verbündeten sehen kann.

Eine *Klinge der Rosenritterin* ist ein *Wohllollendes*^{ARK} *Mithrallangschwert* +1. Neben der besonderen Waffeneigenschaft *Wohllollend* kann dieses Schwert zudem helfen, indem es auf metaphorische Weise schwächende Effekte zerschneidet. Der Träger des Schwertes kann drei Mal am Tag einen neuen Rettungswurf gegen eine der folgenden, auf ihn einwirkenden Effekte ablegen: Benommen, Betäubt, Erschüttert, Gelähmt, Panisch, Übelkeit, Verängstigt, Wankend – allerdings nur, wenn der Zustand durch einen geistesbeeinflussenden Effekt hervorgerufen wird.

Alternativ kann der Träger eine der täglichen Anwendungen aufwenden und mit der Klinge als Standard-Aktion eine angrenzende Kreatur berühren, um einen dieser geistesbeeinflussenden Zustände von einem Verbündeten zu entfernen.



HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 15.015 GM
------------------------------------	-------------------------

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Beistand, Verzauberung brechen*

UMHANG DER ERINNYENKOMPANIE

PREIS
22.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Schultern	ZS 10	GEWICHT 3 Pfd.
-----------------------------------	--------------	-----------------------

AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie

Dieser blutrote Umhang ist mit den Federn von Erinnyenteufeln besetzt. Auf Befehl hin kann der Umhang sich drei Mal am Tag in ein Paar schwarzgefiederter Flügel verwandeln, welche dem Träger eine Bewegungsrate für Fliegen von 9 m (durchschnittlich) für 10 Minuten verleiht. Sollte der Träger eine Jungferniterrüstung tragen, wird deren Rüstungsmalus nicht auf die Fertigkeitwürfe des Trägers für Fliegen angerechnet. Ferner erhält der Träger einen Resistenzbonus von +2 auf alle Rettungswürfe.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 11.000 GM
------------------------------------	-------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Fliegen, Resistenz*



DIE HÄUSER DER VOLLKOMMENHEIT

HÄUSER DER VOLLKOMMENHEIT

Drei Mystische Eliteklöster, welche von den Elementen inspiriert sind

Reichweite National

Gesinnung RN

Hauptquartier Niswan (Jalmeray)

Werte Die Elemente als Ausdruck der Perfektion der Natur, Verbesserung durch Wettstreit, Streben nach Perfektion (selbst wenn man sie vielleicht nie erreichen kann)

Ziele Verteidige die Insel Jalmeray, entwickle neue Methoden zum Reinigen und Stärken von Körper und Geist mittels Studium der vier Elemente, überwinde die Schwächen von Körper und Geist, bilde die besten Kampfkünstler der Region der Inneren See aus

Verbündete Anhänger der zahlreichen Götter Vudras; Elementargeister; Iriorgläubige; Nethysgläubige; Sucher nach Erleuchtung und Vollkommenheit von Körper und Geist

Feinde Asuras, Hohe Gebieter von Nex, Rakschasas

Rivalen Keine

Nachdem die Rajahs von Vudra vor nahezu 2.000 Jahren die Insel Jalmeray von den gierigen Magiern zurückgefordert hatten, welche auch als die Hohen Gebieter von Nex bekannt sind, gründeten sie dort zahllose Klöster, die der Verbesserung von Körper und Geist gewidmet waren. Mit der Zeit erlangten drei dieser Stätten große Berühmtheit, sie werden heute von vielen als die besten Schulen der Kampfkünste in der ganzen Region der Inneren See betrachtet. Kollektiv sind diese Klöster als die Häuser der Vollkommenheit bekannt und lehren Schüler aus der ganzen Welt die martialischen und mystischen Praktiken der vudrischen Tradition. Um Zutritt zu diesen Eliteschulen zu erhalten, müssen Bewerber sich jedoch zuerst beweisen, indem sie scheinbar Unmögliches vollbringen.

Alle drei Klöster liegen am Stadtrand von Niswan, der Hauptstadt der Inselnation Jalmeray. In der Stadt zu Besuch weilende Abenteurer könnten sich – ggf. auf Einladung hin – den zahlreichen anstrengenden Prüfungen stellen, die erforderlich sind, um diesen prestigeträchtigen Klöstern beizutreten. Mönche aus den Häusern der Vollkommenheit fungieren zuweilen als Fürsprecher jener, die außergewöhnliches Potential beweisen, insbesondere wenn ihnen diese im Rahmen ihrer Abenteuer auf Jalmeray aufgefallen sind.

In der Regel verbringen die Mönche abwechselnd 3 Jahre mit Training und 3 Jahre mit Umherreisen, während

dieser Zeit wenden sie ihr Können und Wissen außerhalb der Klostermauern an. Diese reisenden Mönche gehören zu den Methoden, mit denen Jalmeray sich über den Rest der Welt informiert hält.

Kloster der Steten Flamme: Die Mönche der Steten Flamme orientieren sich bei ihrem Stil am Element des Feuers. Feuer kann schon bei kleinstem Kontakt Verbrennungen verursachen, ignoriert körperliche Angriffe jedoch. Wie ein Rätsel kann es erleuchten oder blenden. Der Stil der Steten Flamme legt Wert auf schnelle und täuschende Bewegungen, wobei er eine starke Verteidigung und einen endgültigen Abschlussschlag bevorzugt. Um dem Kloster der Steten Flamme beizutreten, muss ein Anwärter einen Ifrit austricksen.

Kloster des Festen Eisens: Die Mönche des Festen Eisens verehren die Elemente der Erde und des Metalls. Rohes Metall ist schwer und starr, kann aber zu Legierungen verarbeitet und zu Werkzeugen geformt werden. Entsprechend

streben die Mönche des Festen Eisens danach, sich zu stärkeren und zäheren Versionen ihrer selbst zu verbessern. Sie verzichten auf komplexe Verteidigungen und verlassen sich auf ihre Widerstandsfähigkeit, um gegnerische Angriffe auszusitzen. Um dem Kloster des Festen Eisens beizutreten, muss ein Anwärter einen Schaitan niederringen.

Kloster des Frischen Windes: Die Mönche des Frischen Windes orientieren sich am Element der Luft. Luft kann vollkommen stillstehen oder äußerst kräftig wehen und dies zudem von einem Moment zum anderen. Der Stil des Frischen Windes betont ein Gleichgewicht zwischen Stillstand und fließenden Bewegungen. Die Anwender sind bewegliche Kämpfer, welche das Gelände zu ihrem Vorteil nutzen. Viele ziehen Fernkampfwaffen – insbesondere Wurfaffen – dem Nahkampf vor. Um dem Kloster des Frischen Windes beizutreten, muss ein Anwärter einen Dschinn bei einem Wettrennen besiegen.



Anandala (RN Ehrwürdige menschliche Mönchin 6/Mentalistin^{ABR VII} 8/Schülerin der Vollkommenheit† 4): Gerüchteweise hat Anandala in jungen Jahren ihre Familie entehrt und wurde damals zur Strafe aus Vudra in diese ferne Kolonie geschickt. Wird sie zu solchen Dingen gefragt, lächelt Anandala nur wehmütig und wechselt das Thema. Ihr Können auf dem Gebiet der Kampfkünste und die in ihrem vorherigen Leben erlangten Fertigkeiten verschafften ihr jedoch den Zugang zum Kloster der Steten Flamme. Sie stieg dort rasch auf und wurde schließlich zur Großmeisterin der Steten Flamme. Auch wenn Anandala recht jung wirkt, führt sie das Kloster seit Jahrzehnten, ohne scheinbar zu altern. Es gibt keine Anzeichen dafür, dass sie plant, ihre Position in naher Zukunft aufzugeben.



Rajni Ayasa (RN Menschliche Mönchin 11): Die Großmeisterin des Festen Eisens stammt von den ersten Siedlern auf Jalmeray ab und drängt ihre Schüler, wie die Insel zu Bastionen der Stabilität und Größe in einem Meer aus Chaos zu werden. Großmeisterin Ayasa widmet den Gutteil ihrer Zeit der Ausbildung von Mönchen für den Wettstreit der Himmel – eines alle zehn Jahre stattfindenden Wettstreits der drei Häuser der Vollkommenheit. Das Kloster des Festen Eisens hat die letzten beiden Wettkämpfe gewonnen und Ayasa hofft sehr auf einen dritten Sieg. Bislang konnte kein Kloster drei Mal in Folge siegen. Manche interpretieren diesen wachsenden Stolz als Charakterschwäche, allerdings mäßigt sie ihr Ego stets mit Selbsterkenntnis und – wenn nötig – Bescheidenheit.



Sadif Hadaranvayu (RG Sylphischer^{MHB II} Mönch 10): Der Großmeister des Frischen Windes ist eine eindrucksvolle Gestalt mit seinem wehenden, nebelartigen Haar und seiner blassblauen Haut. Großmeister Hadaranvayu nutzt seine Gabe der Windkontrolle und seine Ähnlichkeit mit bestimmten vudrischen Göttern, um dieses Mysterium noch zu untermalen. Er mag zwar kein Geschwätz und keine Gerüchte, geht aber auch nicht gegen die zirkulierenden Geschichten vor, dass er mit uralten und machtvollen Elementarkräften verwandt sei. Das Kloster des Frischen Windes hat unter seiner Leitung noch keinen Wettstreit der Himmel gewonnen und er würde sich gern als seinen Vorgängern gleichwertig beweisen. Und so lässt er seine Leute die Region der Inneren See nach würdigen Kandidaten absuchen, welche dem Kloster beitreten könnten.

SCHÜLER DER VOLLKOMMENHEIT (PRESTIGEKLASSE)

Selbst die Meister der Häuser der Vollkommenheit betrachten sich als Schüler, da unvollkommene Wesen nie aufhören sollten zu lernen. Aufgrund ihres ständigen Trainings entwickeln sie für ihre jeweiligen Klöster einzigartige Kräfte.

Trefferwürfel: W10.

Voraussetzungen

Um Stufen in dieser Prestigeklasse wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Gesinnung: Jede Rechtschaffene.

Talente: Vollkommener Kampfstil, Verbesserter Waffenloser Schlag.

Fertigkeiten: 5 Ränge in Akrobatik, Entfesselungskunst, Heimlichkeit, Klettern oder Schwimmen; 5 Ränge in Auftreten, Handwerk, Motiv erkennen, Wahrnehmung oder Wissen (ein beliebiges).

Speziell: Muss einem der Häuser der Vollkommenheit angehören.

Klassenfertigkeiten

Der Schüler der Vollkommenheit hat die folgenden Klassenfertigkeiten: Akrobatik (GE), Auftreten (CH), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Handwerk (IN), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Motiv erkennen (WE), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Wahrnehmung (WE), Wissen (Die Ebenen) (IN), Wissen (Geschichte) (IN), Wissen (Religion) (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator + 4.

Klassenmerkmale

Der Schüler der Vollkommenheit erhält im Rahmen seiner Studienprogression die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen: Schüler der Vollkommenheit sind im Umgang mit allen Mönchswaffen geübt.

Kampfkünstler (AF): Sollte ein Schüler der Vollkommenheit bereits über die Klassenmerkmale Betäubender Schlag, Raufboldschlaghagel, Schlaghagel, Schnelle Bewegung und/oder Waffenloser Schlag verfügen, so sind seine Klassenstufen in dieser Prestigeklasse mit den Stufen in der Klasse oder den Klassen, die ihm diese Merkmale verleiht oder verleihen, zwecks Bestimmung ihrer Effekte kumulativ. Andernfalls erlangt ein Schüler der Vollkommenheit die Mönchsfähigkeiten Schlaghagel und Waffenloser Schlag mit einer effektiven Mönchstufe in Höhe seiner Stufe in dieser Prestigeklasse. Ferner dient seine Stufe in dieser Prestigeklasse als effektive Mönchsstufe hinsichtlich Talenten wie Betäubender Schlag.

Ki-Vorrat (ÜF): Besitzt ein Schüler der Vollkommenheit Stufen in einer Klasse, die einen Ki-Vorrat verleiht, so sind diese Stufen mit den Stufen in dieser Prestigeklasse kumulativ bei der Bestimmung seiner Gesamtpunkte. Sollte der Schüler dank des Talents Vollkommener Kampfstil einen Ki-Vorrat erhalten, addiert er seinen Weisheitsmodifikator auf diesen Vorrat. Er erhält ferner Ki-Schlag mit einer effektiven Mönchstufe in Höhe seiner Klassenstufe. Dies ist mit eventuell vorhandenen Stufen als Mönch kumulativ.

RK-Bonus (AF): Mit der 1. Stufe erhält ein Schüler der Vollkommenheit einen Ausweichenbonus von +1 auf RK und KMV, solange er eine Leichte Rüstung oder keine Rüstung trägt. Dieser Bonus steigt mit der 5. und der 9. Stufe jeweils um 1. Er verliert diese Boni, wenn er bewegungsunfähig sein oder den Zustand Hilflos haben sollte oder wenn er eine

Mittelschwere oder Schwere Rüstung oder eine wenigstens Mittlere Last tragen sollte.

Ki-Kräfte (ÜF): Mit der 2. Stufe und dann jeder geraden Klassenstufe kann ein Schüler der Vollkommenheit eine Ki-Kraft von der folgenden Liste für Entfesselte Mönche^{ATR} oder den im Folgenden präsentierten neuen Ki-Kräften wählen. Die Ki-Kraft muss dabei entweder allen Schülern der Vollkommenheit oder speziell Angehörigen der gewählten Schule offenstehen. Sollte hinter dem Namen einer Ki-Kraft aus den *Alternativregeln* eine Stufe angegeben sein, so verwende diese als Minimumcharakterstufe anstelle der in den *Alternativregeln* angegebenen Stufe. Alle anderen Voraussetzungen müssen erfüllt werden. Sofern nicht anders angegeben, kann ein Schüler der Vollkommenheit jede Ki-Kraft nur ein Mal wählen.

Jeder Schüler der Vollkommenheit kann Elementarexplosion (10.), Elementarzorn oder Elementargeistklinge (siehe unten) wählen.

Ein Angehöriger des Klosters der Steten Flamme kann ferner Ki-Wirbel (4.), Spurt, Zornige Verteidigung oder die folgenden, für sein Kloster genannten Kräfte wählen.

Ein Angehöriger des Klosters des Festen Eisens kann ferner Diamanthärte (6.), Diamantkörper, Diamantseele (6.) oder die folgenden, für sein Kloster genannten Kräfte wählen.

Ein Angehöriger des Klosters des Frischen Windes kann ferner Fliegender Sprung, Hochsprung, Ki-Reichweite oder die folgenden, für sein Kloster genannten Kräfte wählen.

Eins in Körper und Geist (AF; Frischer Wind): Der Schüler der Vollkommenheit kann als Schnelle Aktion 1 Ki-Punkt aufwenden, um seinen Weisheitsmodifikator als Bonus auf einen stärke- oder geschicklichkeitsbasierenden Fertigkeitswurf zu addieren.

Eisenkettenschlag (AF; Festes Eisen): Gelingt dem Schüler der Vollkommenheit ein Kampfmanöverwurf, kann er als Schnelle Aktion 1 Ki-Punkt aufwenden, um einen Ringkampf aufrechtzuerhalten und dabei Schaden zu verursachen, zudem addiert er seinen doppelten Stärkebonus auf den Schadenswurf.

Eisenkettenwürger (AF; Festes Eisen): Nutzt der Schüler der Vollkommenheit seine Fähigkeit Eisenkettenschlag, so muss ein von ihm in den Ringkampf verwickelter Gegner einen Reflexwurf gegen SG 10 + Klassenstufe + Stärkemodifikator des Schülers ablegen. Misslingt ihm dieser Rettungswurf, kann er für 1 Runde nicht sprechen oder Zauber mit verbalen Komponenten wirken. Um diese Ki-Kraft wählen zu können, muss der Schüler über die Ki-Kraft Eisenkettenschlag verfügen.

Elementargeistklinge (ÜF; jedes): Der Schüler der Vollkommenheit ist im Umgang mit Krummsäbel, Krumschwert und Kukri geübt und behandelt diese Waffen, als besäßen sie die besondere Eigenschaft Mönch. Er kann 1 Ki-Punkt als Schnelle Aktion aufwenden, um einem von ihm geführten Krummsäbel, Krumschwert oder Kukri die besondere Eigenschaft *Ki-Schlag* zu verleihen und die Waffe den Schaden seiner Waffenlosen Schläge verursachen zu lassen (sofern dieser größer ist als der Grundschaden der Waffe). Der Schüler der Vollkommenheit addiert auf die Schadenswürfe dieser Angriffe seinen vollen Stärkemodifikator. Diese Effekte währen 1 Runde.

Inneses Feuer (ÜF; Stete Flamme): Während der Schüler der Vollkommenheit unter den Effekten von Elementarzorn (Feuer) steht, erleidet eine Kreatur, die ihn erfolgreich in den Ringkampf verwickelt, 1W6 Punkte Feuerschaden. Der

SCHÜLER DER VOLLKOMMENHEIT (SDV)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1.	+1	+1	+0	+1	Kampfkünstler, Ki-Vorrat, RK-Bonus +1
2.	+2	+1	+1	+1	Ki-Kraft
3.	+3	+2	+1	+2	Bonustalent
4.	+4	+2	+1	+2	Ki-Kraft
5.	+5	+3	+2	+3	RK-Bonus +2
6.	+6	+3	+2	+3	Ki-Kraft
7.	+7	+4	+2	+4	Bonustalent
8.	+8	+4	+3	+4	Ki-Kraft
9.	+9	+5	+3	+5	RK-Bonus +3
10.	+10	+5	+3	+5	Ki-Kraft, Vollkommenheit

Schaden steigt um 1W6 jede Runde, die der Ringkampf aufrechterhalten wird (maximale Anzahl an Schadenswürfeln gleich Stufe in dieser Prestigeklasse). Um diese Ki-Kraft wählen zu können, muss der Schüler über die Ki-Kraft Elementarzorn verfügen.

Ki-Geschoss (ÜF; Frischer Wind): Der Schüler der Vollkommenheit kann als Schnelle Aktion 1 Ki-Punkt aufwenden, um einer Wurf-Waffe in seinen Händen die Vorteile von Ki-Schlag zu verleihen und sie Schaden in Höhe seines Waffenschlags verursachen zu lassen, sofern dieser größer ist als ihr Grundscha-den. Diese Effekte währen 1 Runde.

Luft beschwichtigen (ZF; Frischer Wind): Der Schüler der Vollkommenheit kann 1 Ki-Punkt aufwenden, um Gefühle besänftigen zu wirken. Seine effektive Zauberstufe entspricht seiner Klassenstufe; der SG des Rettungswurfes ist 10 + seine Klassenstufe + sein Weisheitsmodifikator. Er kann als Augenblickliche Aktion 3 Ki-Punkte aufwenden, um diesen Effekt auf sich selbst anzuwenden, sollte er von einem Furcht-, Gefühls^{ABR}- oder Verwirrungseffekt betroffen sein.

Metall verwandeln (ÜF; Festes Eisen): Der Schüler der Vollkommenheit kann 1 Ki-Punkt aufwenden und eine Metallwaffe (oder 50 Einheiten metallischer Munition) berühren und ihr die Vorteile seines Ki-Schlages verleihen. Dieser Effekt währt für eine Anzahl von Minuten in Höhe seiner Klassenstufe.

Rätselmeister (ZF; Stete Flamme): Bluffen wird für den Schüler der Vollkommenheit zur Klassenfertigkeit. Hat er im Rahmen eines konkurrierenden Fertigkeitwurfes für Bluffen Erfolg, kann er als Standard-Aktion 1 Ki-Punkt aufwenden, um dem Ziel eine *Einflüsterung* zu verleihen; seine effektive Zauberstufe entspricht seiner Klassenstufe, der SG des Rettungswurfes ist 10 + seine Klassenstufe + sein Weisheitsmodifikator.

Verfehlung strafen (AF; Stete Flamme): Führt der Schüler der Vollkommenheit einen Gelegenheitsangriff aus, kann er als Augenblickliche Aktion 1 Ki-Punkt aufwenden, um einen weiteren Angriff gegen das Ziel auszuführen, welches den Angriff provoziert hat.

Bonustalent: Mit der 3. Stufe erlangt ein Schüler der Vollkommenheit abhängig von seinem Kloster eines der folgenden Talente (siehe Seite {90-91}): Finte der Steten Flamme, Schlag des Frischen Windes oder Kraft des Festen Eisens. Mit der 7. Stufe erhält er entweder Ansturm des Frischen

Windes, Faust der Steten Flamme oder Haut des Festen Eisens. Er muss dabei nicht die Voraussetzungen dieser Talente erfüllen. Sollte der Schüler über Stufen in einer Klasse verfügen, welche Bonustalente verleiht, so kann er alternativ eines dieser Bonustalente wählen und dabei seine Stufe in dieser Prestigeklasse auf die fragliche Klassenstufe addieren, um zu bestimmen, welche Talente für ihn verfügbar sind.

Vollkommenheit (AF): Mit der 10. Stufe erhöht ein Schüler der Vollkommenheit einen Attributswert seiner Wahl um 2.



BRONZESCHÜLER (MÖNCHS-ARCHETYP)

Von den drei Klöstern ist das Kloster der Steten Flamme am erfolgreichsten in der Entwicklung eines besonderen und einzigartigen Kampfstils, in dem sich seine Mönche von anderen unterscheiden. Um im Kloster der Steten Flamme aufgenommen und zu einem der Schüler zu werden, muss der Anwärter seinen Wert beweisen, indem er einen Ifrit überlistet. Wem dies gelingt, der wird oft zu einem als Bronzeschüler bezeichneten Mönch.

Bronzeschüler glauben, dass man sich auf diese Prüfung am besten vorbereitet, indem man die verräterischen



Methoden der Ifriti nachahmt. Indem sie Elementargeistverträge studieren, lernen sie, Schlupflöcher zu finden und zu nutzen. Indem sie über Rätseln brüten, lernen sie, die Wahrheit zu verschleiern. Sie nutzen Täuschung im Kampf und viele greifen zudem auf gewöhnliche und magische Flammen und Rauch zurück. Die meisten dieser Mönche streben an, den Häusern der Vollkommenheit beizutreten. Manche sind aber auch derart von den Ifriti fasziniert, dass sie stattdessen lieber diesen dienen.

Klassenfertigkeiten: Ein Bronzeschüler erhält Bluffen (CH), Verkleiden (CH) und Wissen (Die Ebenen) (IN) als Klassenfertigkeiten, streicht dafür aber Reiten, Schwimmen und Wissen (Religion).

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Mönchs.

Schlaghagelfinte (AF): Nutzt ein Bronzeschüler Schlaghagel für Nahkampfangriffe, kann er auf seinen ersten Angriff verzichten und stattdessen einen Fertigkeitswurf für Bluffen zum Fintieren ablegen. Mit der 6. Stufe wird im Falle einer erfolgreichen Finte seinem Gegner der GE-Bonus auf die RK bis zum Ende des Zuges des Mönchs verwehrt.

Dies ersetzt die Bonustalente, welche ein Mönch mit der 1. und der 6. Stufe erhalten würde.

Bonustalent: Mit der 2., 10., 14. und 18. Stufe wählt ein Bronzeschüler ein Bonustalent von der folgenden Liste, ohne die Talentvoraussetzungen erfüllen zu müssen: Ausweichen, Elementarfaust^{EXP}, Improvisierter Nahkampf, Kampfflexe, Täuscher und Verbesserte Initiative. Mit der 6. Stufe kann er ferner aus den folgenden Talenten wählen: Beweglichkeit, Ifritstil^{ABR II}, Verbesserter Schmutziger Trick^{EXP}, Verbessertes Entreißen^{EXP}, Verbessertes Entwaffnen und Verbessertes Zu-Fall-bringen. Mit der 10. Stufe kann er ferner aus den folgenden Talenten wählen: Ifritflamme^{ABR II}, Ifrithaltung^{ABR II}, Tänzelder Angriff und Verbesserter Kritischer Treffer.

Dies modifiziert die Bonustalente des Mönchs.

Ifritschläue (AF): Mit der 3. Stufe kann ein Bronzeschüler anstelle seines Charismamodifikators seinen Weisheitsmodifikator auf Fertigkeitwürfe für Bluffen und Verkleiden addieren.

Dies ersetzt Ruhiger Geist.

Verwirrendes Koan (ZF): Mit der 12. Stufe kann ein Bronzeschüler als Standard-Aktion 2 Ki-Punkte aufwenden, um ein maximal 9 m entferntes Ziel mit einem Rätsel oder Paradoxon zu verwirren. Dies funktioniert wie eine sprachabhängige Version von *Verwirrung*; der SG des Rettungswurfes ist 10 + halbe Mönchsstufe + Weisheitsmodifikator, die effektive Zauberstufe entspricht der Mönchsstufe.

Dies ersetzt Weiter Schritt (im Falle eines Entfesselten Mönchs^{ATR} ersetzt dies die Ki-Fähigkeit, welche der Mönch mit der 12. Stufe erhalten würde).

Elementargeistwerdung: Mit der 20. Stufe wird ein Bronzeschüler hinsichtlich Zauber und magischer Effekte als Einheimischer Externar mit der Unterart Feuer behandelt statt als Humanoider (oder welcher Kreaturenart auch immer er bisher angehört hat). Er erlangt Immunität gegen Feuer und Empfindlichkeit gegen Kälte. Er kann ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit einem Nichttexternar einen *Begrenzten Wunsch* gewähren (ZS 20).

Dies ersetzt Perfektes Selbst.

ABTRÜNNIGER DES GEWUNDENEN PFADES (RAUFBOLD-ARCHETYP)

In seinem Heiligen Text *Über das Lösen der Fesseln* lehrt Irori, dass der Pfad zur Transzendenz sowohl gerade als auch krumm und gewunden verlaufen kann. Wer dem geraden Pfad folgt, hält sich an die Traditionen und Techniken, welche andere perfektioniert haben, die vor ihm diesen Pfad beschritten haben. Wer dagegen dem gewundenen Pfad folgt, wendet sich von der Tradition ab und folgt seinem eigenen, einzigartigen Weg zur Selbstvervollkommnung. Beide Pfade können an dasselbe Ziel führen, doch wer dem gewundenen Pfad folgt, muss achtgeben, das Ziel nicht aus den Augen zu verlieren und vom Pfad abzukommen. Abtrünnige des Gewundenen Pfades verkörpern jene, die den gewundenen Pfad wählen. Diese Raufbolde haben einst in den Häusern der Vollkommenheit auf Jalmeray studiert. Dort haben sie zwar die mechanischen Aspekte der gelehrten Formen verinnerlicht, es fehlte ihnen aber an der mentalen Disziplin, die die Lehrmeister der Schule ihren Schülern abverlangen. Daher haben sie sich aus der Schule zurückgezogen – einige einvernehmlich, andere weniger friedlich – um ihren eigenen Weg zu finden.

Klosterausbildung (AF): Mit der 2. Stufe erhält der Abtrünnige des Gewundenen Pfades die Vorteile des Mysteriums, welches in seinem ehemaligen Kloster gelehrt wurde, da er die Trainingsmethoden des Klosters verinnerlicht hat und weiter durchführt. Während seiner weiteren Karriere erarbeitet sich der Abtrünnige des Gewundenen Pfades einen tieferen Einblick in die Mysterien seines Klosters und erhält neue Fähigkeiten.

Mysterium des Festen Eisens (ÜF): Mit der 2. Stufe werden alle Waffen und Rüstungen aus Metall, die der Abtrünnige des Gewundenen Pfades mit sich führt, behandelt, als wären es Meisterarbeiten, es sei denn, sie erhalten den Zustand Beschädigt. Mit der 8. Stufe erhält der Abtrünnige einen Bonus in Höhe seiner halben Raufboldstufe auf Fertigkeitswürfe für Handwerk, wenn es um Metall geht. Zudem erhält er die Vorteile der Talente Meisterhandwerker und Magische Waffen und Rüstungen herstellen, wenn er Gegenstände aus Metall herstellen will. Mit der 14. Stufe zählen alle Waffen, die der Abtrünnige des Gewundenen Pfades benutzt, als wären sie aus Adamant gefertigt.

Mysterium des Frischen Windes (ÜF): Mit der 2. Stufe addiert der Abtrünnige des Gewundenen Pfades 3 m zur Grundreichweite aller Fernkampfwaffen, die er benutzt. Zusätzlich erhält er das Bonustalent Geschosse abwehren. Mit der 8. Stufe kann er sich die Kräfte des Windes zu Nutze machen, um gewaltige Sprünge zu vollführen. Er kann als Bewegungsaktion springen, ohne einen Fertigkeitswurf für Akrobatik ablegen zu müssen. Dabei kann er Entfernungen bis zu seiner Bewegungsrate überwinden (Bewegungen nach oben zählen wie beim Fliegen doppelt). Er kann diese Fähigkeit pro Raufboldstufe ein Mal am Tag anwenden. Mit der 14. Stufe kann der Abtrünnige mit dem Talent Geschosse abwehren oder ein Geschoss auf seinen Angreifer zurücklenken. Dabei benutzt er die Ergebnisse des ursprünglichen Angriffs- und Schadenswurfes. Falls der ursprüngliche Angriff mehrere Geschosse enthielt (wie beispielsweise beim



MÖNCHSAKROBATIK

Mönchsfähigkeit	Verfügbar ab Stufe
Entrinnen	4
Schnelle Bewegung	4
Sturz abbremsen	4
Hochsprung	5
Verbessertes Entrinnen	9

Mehrfachschuss), kann der Abtrünnige des Gewundenen Pfades nur ein Geschoss zurücklenken. Der Rest wird wie gewöhnlich abgewehrt.

Mysterium der Steten Flamme (ÜF): Mit der 2. Stufe erhöht der Abtrünnige des Gewundenen Pfades seine Bewegungsrate am Boden um 3 m (dies wird als Verbesserungsbonus behandelt). Wenn er Mönchsakrobatik einsetzt, um das Klassenmerkmal Schnelle Bewegung zu erhalten, wirken beide Fähigkeiten kumulativ. Mit der 8. Stufe kann der Abtrünnige, wenn er seinen Zug im Zustand Ringend beginnt, allen anderen mit ihm im Ringkampf verbundenen Kreaturen als Freie Aktion 2W6 Feuerschaden zufügen. Mit der 14. Stufe wird der Abtrünnige des Gewundenen Pfades so schwer fassbar wie eine Flamme. Ein Mal am Tag kann er sich als Volle Aktion in eine flüssige Flamme verwandeln, wodurch er sofort allen Fesseln entkommt, als ob er unter dem Einfluss des Zaubers *Bewegungsfreiheit* stünde; zudem kann er im Rahmen dieser Vollen Aktion seine volle Bewegungsrate ausnutzen. Wenn er sich im Rahmen dieser Fähigkeit bewegt, kann sich der Abtrünnige frei durch die Angriffsfläche anderer Kreaturen bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Er verursacht an jeder Kreatur, deren Feld er im Rahmen dieser Bewegung betritt, 10W6 Feuerschaden (REF, SG 10 + halbe Raufboldstufe + Geschicklichkeitsbonus, halbiert).

Dies ersetzt die Bonustalente, welche ein Raufbold mit der 2., 4. und 14. Stufe erhalten würde.

Mönchsakrobatik (AF): Mit der 4. Stufe kann der Abtrünnige des Gewundenen Pfades seine Fähigkeit Kriegerische Anpassungsfähigkeit anwenden, um Kampftalente sowie bestimmte Klassenmerkmale des Mönchs zu erhalten. Jedes Klassenmerkmal zählt dabei im Rahmen der Mönchsakrobatik wie ein Kampftalent, und die Raufboldstufe des Abtrünnigen wird zur Berechnung der Effekte der Fähigkeit herangezogen. Die untenstehende Tabelle listet die Klassenmerkmale des Mönchs auf, welche der Abtrünnige ab der angegebenen Stufe erhalten kann. Der Abtrünnige des Gewundenen Pfades erhält keinen Ki-Vorrat, und kann keine Fähigkeiten erhalten, die Ki benötigen. Der Abtrünnige darf

maximal eine Leichte Rüstung tragen, um diese Fähigkeit anwenden zu können.

Dies ersetzt RK-Bonus.

DIE HÄUSER DER VOLLKOMMENHEIT IM SPIEL

Im Bestreben, ihr Vermächtnis auf der ganzen Welt zu verbreiten, und im Geiste des üblicherweise (wenn auch nicht immer) freundschaftlichen Wettkampfes zwischen den Klöstern, gehen die Häuser der Vollkommenheit recht schnell und einfach Bündnisse ein.

Kontaktaufnahme: Um ein Bündnis mit den Häusern der Vollkommenheit einzugehen, ist jedoch mehr erforderlich, als nur ihre Techniken zu studieren. Die Häuser suchen eher nach Potential statt nach etabliertem Können und sind eher weniger mittels Kraftdemonstrationen zu beeindrucken – vielmehr gilt es, sie mittels Leidenschaft fürs Lernen zu überzeugen. Ein Charakter, welcher wenigstens eine Stufe als Mönch, Raufbold oder einer der sechs Klassen der *Ausbauregeln VII: Okkultes* besitzt und nach Jalmeray reist oder einen Repräsentanten eines der Häuser aufsucht, wird in der Regel automatisch als Verbündeter akzeptiert, während andere Charaktere erst Eindruck schinden müssen, indem sie spezifische Aufträge (nach Maßgabe des SL) erfüllen.

TALENTE

Schüler der Häuser der Vollkommenheit können diese Talente meistern:

Ansturm des Frischen Windes [Kampf]

Wurfaffen verlassen wie vom Sturmwind getragen deine Hände und deine Bewegungen erzeugen Windstöße.

Voraussetzungen: GE 13; WE 13; Ausweichen, Beweglichkeit, Schlag des Frischen Windes, Schnelle Waffenbereitschaft, Vollkommener Kampfstil; GAB +13 oder Mönchsstufe 13.

Vorteil: Während du Vollkommener Kampfstil nutzt und Wurfaffen führst, kannst du einen Vollen Angriff mit einer Bewegungsaktion verbinden. Du musst dabei auf den Angriff mit dem höchsten Bonus verzichten, kannst die übrigen Angriffe aber normal an einem beliebigen Punkt deiner Fortbewegung ausführen. Du kannst als Schnelle Aktion 1 Ki-Punkt aufwenden, um dabei auf durchquerten Feldern einen Windschwall zu erzeugen, der für 1 Runde wie *Windwall* funktioniert; dieser Effekt beeinflusst deine eigenen Fernkampfangriffe nicht.

Faust der Steten Flamme [Kampf]

Du kannst die Schwachstellen in der gegnerischen Verteidigung ausnutzen wie eine Flamme auf der Suche nach Brennstoff.

Voraussetzungen: IN 13, WE 13; Betäubender Schlag, Defensive Kampfweise, Finte der Steten Flamme, Vollkommener Kampfstil; GAB +13 oder Mönchsstufe 13.

Vorteil: Während du Vollkommener Kampfstil nutzt, steigt der SG des Rettungswurfs gegen deinen Betäubenden Schlag um 2 bei Zielen, die auf dem Falschen Fuß betroffen sind. Wenn du 1 Ki-Punkt aufwendest, um für 1 Runde die Vorteile von Verbesserte Finte zu erlangen, kannst du eine Finte als Teil deiner Fortbewegung im Rahmen eines Sturmangriffs ausführen.

Finte der Steten Flamme [Kampf]

Du bewegst dich schnell und unvorhersehbar wie eine flackende Flamme.

Voraussetzungen: IN 13, WE 13; Defensive Kampfweise, Vollkommener Kampfstil; GAB +9 oder Mönchsstufe 9.

Vorteil: Während du Vollkommener Kampfstil nutzt, kannst du deinen Weisheitsmodifikator anstelle deines

Charismamodifikators bei Fertigkeitwürfen für Bluffen zum Fintieren nutzen. Du kannst als Schnelle Aktion 1 Ki-Punkt aufwenden, um für 1 Runde die Vorteile von Verbesserte Finte zu erlangen.

Haut des Festen Eisens [Kampf]

Dank deines Trainings kann dein Leib Schlägen widerstehen, als bestünde er aus geschmiedetem Eisen.

Voraussetzungen: ST 15, WE 13; Abhärtung, Kraft des Festen Eisens, Vollkommener Kampfstil; GAB +13 oder Mönchsstufe 13.

Vorteil: Während du Vollkommener Kampfstil nutzt, erlangst du SR/Adamant in Höhe von 1/3 deiner Charakterstufe (maximal 6). Wenn du einen Gegenstand mit Härte 10 oder mehr zerbrichst, erlangst du SR 1/- für eine Anzahl von Runden in Höhe der Hälfte der Trefferpunkte des Gegenstandes (maximal 10 Runden); diese Schadensreduzierung steigt um 1 pro 5 Punkte an Härte des fraglichen Gegenstandes über Härte 10. Du kannst als Schnelle Aktion 1 Ki-Punkt aufwenden, um eine der über dieses Talent erlangten Schadensreduzierungen für 1 Runde zu verdoppeln.

Kraft des Festen Eisens [Kampf]

Du bist ein Meister im Zerschlagen selbst der widerstandsfähigsten Gegenstände.

Voraussetzungen: ST 15; WE 13; Vollkommener Kampfstil; GAB +9 oder Mönchsstufe 9.

Vorteil: Während du Vollkommener Kampfstil nutzt, ignorieren deine Angriffe Härte in Höhe deiner Charakterstufe. Du erhältst zudem einen Bonus von +4 auf Stärkewürfe, um Gegenstände zu zerbrechen. Wenn du als Schnelle Aktion 1 Ki-Punkt aufwendest, erlangst du zudem die Vorteile von Verbessertes Gegenstand zerschmettern für 1 Runde.

Schlag des Frischen Windes [Kampf]

Die Winde lenken deine Wurfaffen ans Ziel oder zurück in deine Hand.

Voraussetzungen: GE 13; WE 13; Schnelle Waffenbereitschaft, Vollkommener Kampfstil; GAB +9 oder Mönchsstufe 9.

Vorteil: Während du Vollkommener Kampfstil nutzt, verdoppelst du die Grundreichweite der von dir geführten Wurfaffen. Du kannst als Schnelle Aktion 1 Ki-Punkt aufwenden, um einer Anzahl an Wurfaffen in Höhe deines Weisheitsbonus für 1 Runde die besondere Waffeneigenschaft *Rückkehr* oder *Suchen* zu verleihen.

Vollkommener Kampfstil [Kampf, Kampfstil]

Du hast in einem der Häuser der Vollkommenheit trainiert.

Voraussetzungen: WE 13; GAB +5 oder Mönchsstufe 5.

Vorteil: Wenn du dieses Talent wählst, wähle eines der Häuser der Vollkommenheit; diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden. Während du diesen Kampfstil nutzt, erhältst du Energieresistenz passend zu deiner Wahl. Ein Schüler des Klosters des Festen Eisens erlangt Säureresistenz 5. Ein Schüler des Klosters der Steten Flamme erlangt Feuerresistenz 5. Ein Schüler des Klosters des Frischen Windes erlangt Elektrizitätsresistenz 5. Solltest du bereits dank eines Volksmerkmals oder Klassenmerkmals über passende Energieresistenz verfügen, so ist diese kumulativ.

Du erhältst ferner einen Ki-Vorrat, mit dem du die Fähigkeiten des Stiles deines Hauses der Vollkommenheit aktivieren kannst. Dein Vorrat enthält 2 Ki-Punkte; der Vorrat steigt mit der 9. Stufe und dann alle weiteren 4 Stufen um jeweils 1 Punkt. Solltest du

über einen *Ki*-Vorrat aus einer anderen Quelle verfügen, erlangst du durch dieses Talent keine weiteren *Ki*-Punkte.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen, musst ihm aber jedes Mal ein anderes Haus der Vollkommenheit zuweisen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Beauftragte der Häuser verwenden häufig die folgenden Gegenstände:

DHOTI DER KAMPFSTILMEISTERSCHAFT		PREIS 5.400 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Körper	ZS 3	GEWICHT 1Pfd.
AURA Schwache Nekromantie		

Wenn der Träger die Haltung eines Kampfstiltalents annimmt, erlangt er 1W8+3 Temporäre Trefferpunkte plus weitere 1W8 Temporäre Trefferpunkte pro Talent, das er besitzt, welches das fragliche Kampfstiltalent als Voraussetzung nennt (maximal 3W8+3 Temporäre Trefferpunkte). Diese Temporären Trefferpunkte währen, solange der Träger die Haltung aufrechterhält, verschwinden aber mit Ende des Kampfes, sofern sie nicht vorher verbraucht werden. Der Träger kann diesen Vorteil nur ein Mal am Tag erlangen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.700 GM
------------------------------------	------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, ein Kampfstiltalent, *Falsches Leben*

GÜRTEL DES BERGFÖRMERS		PREIS 25.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Gürtel	ZS 8	GEWICHT 1Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		

Dieser breite Gürtel verleiht seinem Träger einen Verbesserungsbonus von +4 auf Stärke. Ferner kann der Träger 1 *Ki*-Punkt aufwenden, um *Stein formen* zu wirken. Wenn er diese Fähigkeit nutzt, kann er alternativ Metall formen (er kann dann aber nur ein Zehntel der Menge an Material betreffen). Um eine verwendbare Waffe aus Metall oder Stein zu formen, muss der Träger einen Fertigkeitwurf für Handwerk (Waffen) ablegen; er kann auf diese Weise keine Meisterarbeiten erschaffen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 12.500 GM
------------------------------------	-------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausdauer des Bären*, *Stein formen*

HANDSCHUHE DES FRISCHEN WINDES		PREIS 10.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Hände	ZS 3	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Schwache Hervorrufungsmagie		

Diese weißen, fingerlosen Handschuhe sind auf dem Handrücken jeweils mit einer Spirale geschmückt. Hinsichtlich starker Windeffekte wird der Träger als um eine Größenkategorie größer behandelt und zählen seine Wurfaffen als Belagerungswaffen. Ferner kann er 1 *Ki*-Punkt aufwenden, um einen *Windstoß* zu erzeugen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 5.000 GM
------------------------------------	------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Windstoß*

IFRITHÖRNER

PREIS 24.000 GM	
AUSRÜSTUNGSPLATZ Stirn	ZS 8
GEWICHT 1Pfd.	
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie	

Der Träger erhält einen Verbesserungsbonus von +4 auf Weisheit. Ferner kann er als Volle Aktion 1 *Ki*-Punkt aufwenden, um die Effekte von *Person vergrößern* oder *Person verkleinern* (jeweils nur selbst) für 1 Minute zu erlangen. Diese Effekte wirken unabhängig von der Kreaturenart des Trägers.



HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 12.000 GM
------------------------------------	-------------------------

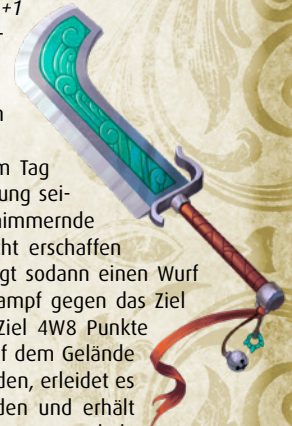
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Person vergrößern*, *Person verkleinern*, *Weisheit der Eule*

KLOSTERHÜTER

PREIS 23.530 GM	
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 8
GEWICHT 3 Pfd.	
AURA Durchschnittliche Hervorrufungs- und Verwandlungsmagie	

Dieses *Tempelschwert*^{ABK} des *Ki-Fokus +1* wird häufig auserwählten Schülern verliehen. Ein Charakter, der mit dieser Klinge angreift, kann als Schnelle Aktion 1 *Ki*-Punkt aufwenden, um dabei den Schildbonus seines Zieles zu ignorieren.

Der Träger kann ferner drei Mal am Tag einen Schwerthieb in die Luft in Richtung seines Zieles ausführen und so eine schimmernde Kopie des Schwertes aus weißem Licht erschaffen und auf das Ziel zurasen lassen. Er legt sodann einen Wurf für einen Berührungsangriff im Fernkampf gegen das Ziel ab; trifft dieser Angriff, erleidet das Ziel 4W8 Punkte Energieschaden. Sollte das Ziel sich auf dem Gelände einer dem Träger heiligen Stätte befinden, erleidet es stattdessen 8W6 Punkte Energieschaden und erhält für 1 Runde den Zustand Benommen (WIL, SG 14, halbiert und vereitelt die Benommenheit).



HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 11.930 GM
------------------------------------	-------------------------

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Pfeil der Ordnung*^{ABR}

TURBAN DES REISENDEN MEISTERS

PREIS 4.000 GM	
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	ZS 3
GEWICHT 1 Pfd.	
AURA Schwache Verwandlungsmagie	

Dieser Turban besteht aus 9 m Stoff und wird mittels einer Brosche zusammengehalten. Der Träger kann ihm als Bewegungsaktion befehlen, sich aufzulösen oder zu binden. Wird der Turban auf dem Kopf getragen, erhält der Träger die Vorteile von *Elementen trotzen*. Ist der Turban dagegen gelöst, kann der Besitzer ein Mal am Tag mit ihm einen *Seiltrick* durchführen. Der Besitzer kann ferner als Schnelle Aktion 1 *Ki*-Punkt aufwenden, um *Seil beleben* zu wirken.



HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 2.000 GM
------------------------------------	------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Elementen trotzen*, *Seil beleben*, *Seiltrick*



DIE HÖLLENRITTER

HÖLLENRITTER

Gnadenlose Vollstrecker der Gesetzesordnung

Reichweite Regional (Avistan)

Gesinnung Variiert nach Orden (meist RN)

Hauptquartier Variiert nach Orden

Werte Vollstrecke die Gesetze der Hölleneritter; ordensspezifische Schwerpunkte (der Orden der Geißel bekämpft Korruption und Verbrechen, der Orden der Gottklaue schätzt religiösen Gehorsam, der Orden der Kette kerkert Kriminelle und flüchtige Straftäter ein, der Orden des Nagels bringt gewaltsam den Barbaren die Zivilisation, der Orden des Scheiterhaufens jagt Ketzer und Ungläubige, der Orden des Tores will Chaos mit arkanen Mitteln vereiteln)

Ziele Zermalme das Chaos und die Unordnung; verbreite die Ideale der Hölleneritter

Verbündete Abadargläubige; Asmodeaner; Anhänger anderer rechtschaffener Religionen; rechtschaffene Regierungen

Feinde Gesetzesbrecher und Rebellen; Variiert nach Orden

Rivalen Variiert nach Orden

Die furchterweckenden Hölleneritter gehören zu den berühmtesten Söldnerorden der Region der Inneren See. Die grimmigen, schwergerüsteten Ritter haben ihre Wurzeln in Cheliaz, reisen aber im Namen der Ordnung in alle Winkel der Welt auf der Jagd nach ihren Zielen. Für die Hölleneritter sind Gnade und Freundlichkeit ein Luxus, den sich eine vom Chaos belagerte Welt nicht erlauben kann. Entsprechend können ihre Feinde nichts Derartiges von ihnen erwarten, egal ob es sich um Anarchisten, Freiheitskämpfer oder Räuber handelt.

Zahlreiche Missverständnisse existieren hinsichtlich der Hölleneritter. Sie sind weder Diener noch Verbündete der Hölle – in Wahrheit gab es sie und ihren Ethos bereits, ehe in Cheliaz mit der Machtergreifung des finsternen Hauses Throne der Diabolismus aufkam. Vielmehr greifen die Hölleneritter auf den einschüchternden Ruf der Hölle als Ort der Qual und unübertroffenen Ordnung zurück. Jeder Hölleneritter unterzieht sich einer Prüfung, bei welcher er gegen die Diener der Hölle antritt und die ihn zu einem unbeugsamen und unbeirraren Vollstrecker der Ordnung macht.

Hölleneritter sind Sinnbilder der Ordnung, aber keine Vollstrecker lokaler Gesetze. Für sie haben ihre Ordensregeln Priorität, die nicht von korrupten Beamten befleckt oder durch demokratische Kompromisse geschwächt werden. Zuweilen kontaktieren vom Chaos bedrängte Regierungen

einen Höllenritterorden, um ihn als Söldner anzuheuern; dies füllt zugleich die Schatzkammern der grimmigen Ritter und ermöglicht es ihnen, ihr Gesetz ungehindert durchzusetzen. Wo die Mission eines Höllenritters zu Konflikten mit den lokalen Autoritäten führt, hält er sich so gut es geht an die örtlichen Gesetze, geht aber hinsichtlich des Missionszieles keine Kompromisse ein.

Neben diesen allgemeingültigen Aspekten der Höllenritterphilosophie hat jeder Orden zudem seine eigenen Ideale und geht gegen eine eigene Form der Unordnung vor. Die wichtigsten Orden und ihre Interessen wären die Folgenden:

Orden der Geißel: Die Höllenritter der Geißel stellen sich der Kleinkriminalität wie der organisierten Kriminalität entgegen und behalten die Autoritäten nach Zeichen für Korruption im Auge.

Orden der Gottklaue: Dieser vom Glauben angetriebene Orden glaubt an ein Pantheon rechtschaffener Gottheiten aus Abadar, Asmodeus, Iomedae, Irori und Torag.

Orden der Kette: Diese Kopfgeldjäger jagen entflozene Häftlinge und andere Flüchtlinge vor dem Gesetz und dienen oft als Kerkermeister für politische Häftlinge.

Orden des Nagels: Von Varisia aus ziehen die Höllenritter des Nagels auf den Kreuzzug gegen die „Barbaren“, egal ob es gegen die Orks von Belkzen oder einheimische Schoanti und Varisische Wanderer geht.

Orden des Scheiterhaufens: Dieser Orden jagt mit zeltotischem Eifer Hexen, Schamanen, Anwender des Okkulten und Gläubige weniger etablierter Religionen.

Orden der Streckbank: Die Höllenritter der Streckbank zerstören gefährliches Wissen und revolutionäre Philosophien, zudem zerschmettern sie voller Eifer Rebellenaktivitäten in Cheliox.

Orden des Tors: In diesem Orden kommen auf einen Höllenritter drei zauberkundige Signiferi, welche infernalische Magie nutzen, um von katastrophalen Verbrechen zu erfahren, ehe sie eintreten.



Liktorin Darcyne Wrens (RN Menschliche Hexenmeisterin 10/Hölleneritterin† 1): Darcyne Wrens' kürzliche Beförderung zur Liktorin des Ordens der Streckbank weckt nicht bei allen Ordensangehörigen Begeisterung, da normalerweise Zauberkundige diese Position nicht einnehmen. Darcyne ist unermüdlich dabei, Zweifel an ihrer Eignung zu beseitigen. Dabei ist aber stets ihre Verachtung für Zauberkundige offensichtlich, denen die Magie nicht angeboren ist, und ihr fehlender Respekt für Magier und andere sogenannte „arkane Diebe“ macht sie nicht beliebter. Trotz der Unstimmigkeiten lässt sie ihren Orden aber mit neuem Elan an die Arbeit gehen – über den Türmen des Hauptquartiers des Ordens, der Zitadelle Rivad, steigt nun ständig der Rauch verbrannter „gefährlicher“ Schriften auf.



Liktor Severs „Knochenklaue“ DiViri (RB Menschlicher Kämpfer 4/Schurke 2/Hölleneritter† 4): DiViri ist allein der Sache der Höllenritter treu und konzentriert sich nur auf diese. Verhandlungsgeschick, Taktik und Kriegskunst liegen ihm praktisch im Blut. Er spricht zwar niemals offen über seine persönlichen Ansichten, jedoch verachtet er die Grenzregion Varisia, wo der Orden des Nagels seit Jahrzehnten sein Hauptquartier hat. Er arbeitet seinen Frust in Form zahlreicher verheerender Überfälle und Massaker an den Schoantistämmen der Aschländer ab. Diese Angriffe sind nicht nötig, um die chelischen Siedler in Südvarisia zu schützen, sondern sind vielmehr Racheakte für den Schoantifluch, welcher die Hand des Liktors in eine Skelettklaue verwandelt hat.



Liktor Toulon Vidoc (RN Menschlicher Kämpfer 4/Schurke 2/Hölleneritter† 10): Der charmante und urbane Liktor des Ordens der Geißel wandelt in den gefährlichen Hallen des Königshofes von Cheliox. Er hasst zwar die Politik mit ihren Winkelzügen, tritt aber immer wieder vor den Hof, um Höllenritter aller Orden zu verteidigen und für sie zu sprechen. Liktor Vidoc verteidigt die Unabhängigkeit der Höllenritter und widersteht kunstvoll den vergifteten Versprechungen der Höflinge und der Krone. Vor kurzem erhielt er beunruhigende Informationen über ein Wiedererstarken des Rates der Diebe. Da er selbst zu beschäftigt ist, um solchen Gerüchten nachgehen zu können, lässt er diskret nach unabhängigen Ermittlern suchen, die für ihn tätig werden, während er im Herzen der chelioxianischen Regierung präsent bleibt.

HÖLLENRITTER (PRESTIGEKLASSE)

Nicht jeder, der als Armiger-Neuzugang einem Orden der Höllenritter beitrifft, besitzt die Begabungen, um ein wahrer Höllenritter zu werden. Jene aber, die darüber verfügen, erhalten ein umfangreiches Arsenal an Fähigkeiten, wenn sie mehr Macht erlangen. Die Fähigkeiten und die Ausrichtung des einzelnen Höllenritters variiert nach seiner Ordenszugehörigkeit. Alle aber werden in den Regionen gefürchtet und respektiert, wo sie eine Präsenz unterhalten. Die meisten Höllenritter sind Rechtschaffene Neutral und meiden voller Stolz solche „befleckenden“ Ablenkungen wie eine Neigung zum Guten oder zum Bösen. Einige, die in der Rangordnung aufsteigen, werden jedoch auch zu grausamen Tyrannen.

Trefferwürfel: W10

Voraussetzungen

Um Stufe in dieser Prestigeklasse wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Gesinnung: Jede Rechtschaffene

Umgang mit Rüstungen: Muss den Umgang mit Schweren Rüstungen beherrschen.

Grundangriffsbonus: +5

Fertigkeiten: Einschüchtern 5 Ränge, Wissen (Die Ebenen) 2 Ränge

Speziell: Muss einen Teufel töten, dessen Anzahl an Trefferwürfeln größer als seine Charakterstufe ist. Dieser Sieg muss von einem Höllenritter bezeugt werden.

Klassenfertigkeiten

Ein Höllenritter erhält die folgenden Klassenfertigkeiten: Einschüchtern (CH), Motiv erkennen (WE), Reiten (GE), Wahrnehmung (WE) und Wissen (Lokales; IN)

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator + 2

Klassenmerkmale

Ein Höllenritter erlangt im Rahmen seiner Stufenprogression die folgenden Klassenmerkmale:

Aura der Ordnung (AF): Die Macht der Aura der Ordnung eines Höllenritters (siehe *Rechtschaffenes entdecken*) entspricht einer effektiven Klerikerstufe in Höhe seiner Charakterstufe.

Chaotisches entdecken (ZF): Diese Fähigkeit funktioniert wie die Paladinfähigkeit Böses entdecken, nimmt aber stattdessen nur Chaotische Gesinnungen und Auren wahr (wie *Chaotisches entdecken*).

Chaotisches niederstrecken (ÜF): Diese Fähigkeit funktioniert wie die Paladinfähigkeit Böses niederstrecken, aber nur gegen Kreaturen von chaotischer Gesinnung. Diese Fähigkeit ist doppelt effektiv gegen Externare der Unterart Chaotisch und gegen Aberrationen und Feenwesen mit chaotischer Gesinnung.

Orden: Mit der 1. Stufe muss ein Charakter einem Höllenritterorden beitreten (siehe dieses Kapitel). Die Wahl des Ordens bestimmt die Disziplinen, zu denen der Charakter Zugang erhält.

Lügen erkennen (ZF): Mit der 2. Stufe kann ein Höllenritter täglich *Lügen erkennen* als Zauberähnliche Fähigkeit in Höhe seines CH-Modifikators +3 Mal einsetzen. Seine effektive Zauberstufe entspricht seiner Charakterstufe.

Höllennitter-Rüstung (AF): Mit der 2. Stufe erlangt ein Höllenritter das Recht, eine Höllennitterrüstung zu tragen (siehe dieses Kapitel). Wenn er diese Rüstung trägt, wird sein Rüstungsmalus um 1 reduziert und der Maximale GE-Bonus um +1 erhöht. Er kann sich ferner mit seiner

vollen Bewegungsrate fortbewegen (d.h. die Rüstung senkt seine Bewegungsrate nicht). Mit der 5. Stufe steigen diese Anpassungen auf 2, mit der 8. Stufe auf 3.

Disziplinen: Mit der 3. Stufe erhält ein Höllenritter Zugang zu seiner ersten Disziplin. Diese wählt er aus der Liste der Disziplinen, die mit seinem Orden verbunden sind. Mit der 6. Stufe erhält er Zugang zu einer zweiten Disziplin, welche aus der Liste jener stammen muss, die allen Orden offenstehen. Mit der 9. Stufe erhält er Zugang zu einer dritten Disziplin, wobei er mit Ausnahme von Fünffacher Glaube jede Disziplin wählen kann. Der SG des Rettungswurfes gegen die Effekte einer Disziplin entspricht 10 + Stufe als Höllenritter + CH-Modifikator.

Der Höllenritter kann jede Disziplin so oft am Tag nutzen, wie er Zugang zu Disziplinen besitzt – mit der 3. Stufe hat er nur Zugang zu einer Disziplin und kann diese daher nur ein Mal täglich einsetzen; mit der 6. Stufe kann er beide Disziplinen zwei Mal täglich und mit der 9. Stufe alle drei Disziplinen jeweils drei Mal täglich nutzen.

Aufmerksamkeit (ÜF; Orden der Geißel): Der Höllenritter erhält Dämmersicht (dauerhafter Effekt). Ferner kann er mit einer Vollen Aktion durch bis zu 1,50 m Holz, Stein oder ähnliche Barrieren sehen, als würden diese gar nicht existieren. Metall oder dichtere Barrieren blockieren jedoch diesen Effekt. Jede Nutzung dieser Fähigkeit hält so lange an, wie der Höllenritter sich konzentriert (maximale Anzahl an Runden in Höhe der Stufe des Höllenritters).

Brandzeichen (ZF; Orden des Scheiterhaufens): Der Höllenritter kann *Mal der Gerechtigkeit* als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen.

Eisenketten (ÜF; Orden der Kette): Wenn der Höllenritter Chaotisches niederstrecken gegen eine Kreatur einsetzt, kann er auch ihre Beweglichkeit einschränken. Die Kreatur kann diesen Effekt mit einem Willenswurf aufheben, andernfalls ist sie für 1W4 Runden wie von dem Zauber *Verlangsamten* betroffen.

Fünffacher Glaube (AF; nur Orden der Gottklaue): Diese Fähigkeit gestattet dem Höllenritter, eine der folgenden Domänen auszuwählen: Adel, Handwerk, Herrlichkeit, Krieg, Magie, Ordnung, Runen, Reisen, Schutz, Stärke oder Wissen. Der Höllenritter erlangt alle Domänenfähigkeiten, aber keine Domänenzauber dieser Domäne. Seine Stufe als Höllenritter entspricht seiner effektiven Klerikerstufe, um zu bestimmen, auf welche Domänenfähigkeiten er Zugriff hat.

Fürchterliche Ausstrahlung (AF; jeder Orden): Ein Höllenritter kann mittels Einschüchtern eine Kreatur innerhalb von 3 m den Zustand Verängstigt statt nur Erschüttert verleihen.

Niederwalzen (ÜF; Orden des Nagels): Ein Höllenritter kann mit einer Freien Aktion ein Mal am Tag seine Bewegungsrate um 3 m erhöhen und erhält zudem für 1 Runde einen Bonus von +4 auf seinen Stärkewert. Im Falle eines berittenen Höllenritters, gelten diese Boni auch für sein Reittier.

Jagdkreatur (ZF; jeder Orden): Der Höllenritter kann eine Kreatur herbeizaubern, um ihm im Kampf oder bei der Suche nach einem Feind zu helfen, als würde er *Monster herbeizaubern*-Zauber einsetzen; mit dem Unterschied, dass die herbeigezauberte Kreatur für 1 Stunde verbleibt, ehe sie wieder verschwindet. Ein Höllenritter der 6. Stufe kann einen Adler, einen Leopard, einen Reithund oder einen Wolf herbeizaubern. Ein Höllenritter der 9. Stufe kann stattdessen alternativ einen Höllenhund oder einen Schreckenswolf herbeizaubern.

HÖLLENRITTER (HÖR)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1.	+1	+0	+0	+1	Aura der Ordnung, Chaotisches entdecken, Chaotisches niederstrecken 1/Tag, Orden
2.	+2	+1	+1	+1	Höllennitter-Rüstung 1, Lügen erkennen
3.	+3	+1	+1	+2	1. Disziplin, Willenskraft 1
4.	+4	+1	+1	+2	Chaotisches niederstrecken 2/Tag
5.	+5	+2	+2	+3	Höllennitter-Rüstung 2
6.	+6	+2	+2	+3	2. Disziplin, Willenskraft 2
7.	+7	+2	+2	+4	Chaotisches niederstrecken 3/Tag, Gesetzesbringer
8.	+8	+3	+3	+4	Höllennitter-Rüstung 3
9.	+9	+3	+3	+5	3. Disziplin, Infernalische Rüstung, Willenskraft 3
10.	+10	+3	+3	+5	Chaotisches niederstrecken 4/Tag, Ritter der Hölle

Qual (ÜF; jeder Orden): Der Höllennitter kann als Standard-Aktion einen Berührungsangriff ausführen und die Zielkreatur dieses Angriffes unvorstellbare Schmerzen erleiden lassen. Die berührte Kreatur erleidet 1W6 + CH-Modifikator des Höllennitters Schadenspunkte und muss zudem einen Willenswurf bestehen, um nicht für 1W4 Runden den Zustand Wankend zu erlangen.

Teufel herbeizaubern (ZF; Orden des Tores): Der Höllennitter kann *Monster herbeizaubern V* als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen, um 1 Bartteufel herbeizaubern. Mit der 6. Stufe wird diese Zauberähnliche Fähigkeit durch *Monster herbeizaubern VI* ersetzt und ermöglicht es ihm, 1W3 Bartteufel oder 1 Erinye herbeizaubern. Mit der 9. Stufe wird diese Zauberähnliche Fähigkeit durch *Monster herbeizaubern VII* ersetzt und ermöglicht es ihm, 1W4+1 Bartteufel, 1W3 Erinyen oder 1 Knochenteufel herbeizaubern.

Zensor (ÜF; Orden der Streckbank): Wenn der Höllennitter Chaotisches niederstrecken gegen eine Kreatur einsetzt, kann er die Kreatur zusätzlich für 1W4 Runden verstummen lassen, sofern ihr kein Willenswurf gelingt. Eine stumme Kreatur kann nicht sprechen, keine Zauber mit verbalen Komponenten wirken und auch keine sprachabhängigen Effekte nutzen.

Willenskraft (AF): Mit der 3. Stufe wählt ein Höllennitter eine der folgenden Kategorien aus: Bezauberung, Einbildung, Fehlgefühl, Furcht, Muster, Phantome oder Zwang. Er erlangt einen Bonus von +2 auf seine Willenswürfe gegen Zauber der fraglichen Kategorie. Mit der 6. Stufe wählt er eine weitere Unterschule oder Kategorie, gegen welche er einen Bonus von +2 auf seine Willenswürfe erhält, während der Bonus gegen seine erste Wahl auf +4 steigt. Mit der 9. Stufe trifft er eine dritte Wahl und die anderen Boni steigen erneut um jeweils +2, so dass er Boni von +6, +4 und +2 gegen die drei verschiedenen Effekte besitzt.

Gesetzesbringer (AF): Mit der 7. Stufe werden die Angriffe eines Höllennitters hinsichtlich Schadensreduzierung als Rechtsschaffen behandelt.

Infernalische Rüstung (ÜF): So lange ein Höllennitter der 9. Stufe seine Höllennitter-Rüstung trägt, erhält er einen Bonus von +2 auf alle charismabasierenden Würfe bei der Interaktion mit nichtguten, rechtsschaffenden Kreaturen. Außerdem erhält er die Fähigkeit, perfekt in Dunkelheit jeder Art sehen zu können sowie Resistenz Feuer 30, Resistenz Kälte 10 und Resistenz gegen Säure 10.

Ritter der Hölle (ÜF): Mit der 10. Stufe kann ein Höllennitter einer von ihm geführten oder berührten Waffe die Waffeneigenschaft *Flammeninferno*, *Grundsatz* oder *Unheilig* verleihen. Diese Waffe behält diese neue Eigenschaft bei, solange der Höllennitter sich nicht mehr

als 30 m von ihr entfernt. Ein Höllennitter kann immer nur eine einzelne Waffeneigenschaft aufrechterhalten. Der Höllennitter wird ferner immun gegen Feuer, während er eine Höllennitter-Rüstung trägt.



HÖLLENRITTER-SIGNIFER (PRESTIGEKLASSE)

Hölleneritter-Signiferi bilden den zaubernden Arm der Hölleneritterorden. Sie sind die gesichtslosen Vollstrecker des Gesetzes und nutzen ihre magischen Kräfte, um Kriminelle aufzuspüren und gemäß den unbarmherzigen Buchstaben des Gesetzes zu bestrafen. Die Signiferi tragen Masken, welche oft keine Gesichtszüge oder Erkennungsmerkmale aufweisen, um sich als vorurteilsfreie Vertreter der Ordnung auszuweisen. Sie lassen sich weder von Empathie noch Gefühlen ablenken und bringen ihren unparteiischen Richtspruch über alle Gesetzesbrecher. Ihre Masken sind ein Symbol ihrer Treue für die Gebote der Ordnung und das Ausüben der Gerechtigkeit. Ferner dienen sie ihnen hinsichtlich diverser Kräfte als Fokus. Traditionell sind Signiferi arkane oder göttliche Zauberkundige. Da ein Signifer eine Rechtschaffene Gesinnung besitzen muss, verehren Kleriker, die diese Prestigeklasse wählen, in der Regel auch rechtschaffene Gottheiten und dabei meistens Abadar oder Asmodeus. Trotz eines gewissen Trends hin zum Diabolismus werden die Ansichten eines Signifers zu Gut und Böse primär durch seinen Orden festgelegt. Ein mentalmagischer Zaubermagier könnte den Weg des Signifers beschreiten, allerdings ist derartige bisher nur sehr selten vorgekommen. Da sich aber die Kunde

von der Mentalmagie verbreitet und sie zunehmend Akzeptanz findet, könnte es bald auch mehr mentalmagische Signiferi geben.

Trefferwürfel: W8

Voraussetzungen

Um Stufe in dieser Prestigeklasse wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Gesinnung: Jede Rechtschaffene

Umgang mit Rüstungen: Geübt im Umgang mit Mittelschweren Rüstungen.

Talente: Arkanes Rüstungstraining oder Kriegspriester^{ABR.11}

Fertigkeiten: Einschüchtern 2 Ränge, Wissen (Die Ebenen) 5 Ränge, Zauberkunde 5 Ränge

Zauber: Muss imstande sein, Zauber des 3. Grades zu wirken.

Speziell: Muss einen Teufel töten, der über mehr TW verfügt als der Charakter. Dieser Sieg muss von einem Hölleneritter bezugt werden.

Klassenfertigkeiten

Ein Hölleneritter-Signifer besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Beruf (WE), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Motiv erkennen (WE), Sprachenkunde (IN), Wissen (alle; IN), Zauberkunde (IN)

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator + 2

Klassenmerkmale

Ein Hölleneritter-Signifer besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Signifer ist geübt im Umgang mit Schwerer Rüstung und der bevorzugten Waffe seines Ordens.

Aura der Ordnung (AF): Die Stärke der Aura der Ordnung eines Hölleneritter-Signifers (siehe *Rechtschaffenes entdecken*) entspricht einer effektiven Klerikerstufe in Höhe seiner Charakterstufe.

Katechese (AF): Sollte ein Hölleneritter-Signifer über das Talent Kriegspriester verfügen, sind seine Stufen als Hölleneritter mit Stufe in anderen Klassen als göttlicher Zauberkundiger kumulativ hinsichtlich der Bestimmung der Effekte seiner Domänenkräfte, Inquisitionen und Mysterien. Dies verleiht ihm aber keine neuen Kräfte oder Fähigkeiten. Zudem erhält ein Signifer mit dem Talent Kriegspriester das Bonustalent Gesinnung fokussieren (Chaos); hinsichtlich des bei chaotischen Externaren



HÖLLENRITTER-SIGNIFER (HÖS)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1.	+0	+0	+1	+0	Aura der Ordnung, Katechese, Orden, Signifermaske	Zauberkundige Basisklasse +1
2.	+1	+1	+1	+1	Arkane Rüstmeisterschaft	Zauberkundige Basisklasse +1
3.	+2	+1	+2	+1	Signifer-Rüstungstraining 1	Zauberkundige Basisklasse +1
4.	+3	+1	+2	+1	Beharrlicher Blick	Zauberkundige Basisklasse +1
5.	+3	+2	+3	+2	Arkane Rüstmeisterschaft (Augenblickliche Aktion)	Zauberkundige Basisklasse +1
6.	+4	+2	+3	+2	<i>Lügen erkennen</i>	Zauberkundige Basisklasse +1
7.	+5	+2	+4	+2	Beharrlicher Blick	Zauberkundige Basisklasse +1
8.	+6	+3	+4	+3	Signifer-Rüstungstraining 2	Zauberkundige Basisklasse +1
9.	+6	+3	+5	+3	Infernale Widerstandskraft	Zauberkundige Basisklasse +1
10.	+7	+3	+5	+3	Diabolischer Sendbote	Zauberkundige Basisklasse +1

geheilten oder verursachten Schadens und der Bestimmung des SG der Rettungswürfe zum Halbieren des Schadens werden seine Stufen als Höllenritter-Signifer auf seine effektive Klerikerstufe addiert.

Orden: Mit der 1. Stufe schließt sich ein Höllenritter-Signifer einem Höllenritterorden an. Die verbreitetsten Höllenritterorden und ihre bevorzugten Waffen sind: Geißel (Schwerer Streitkolben oder Peitsche), Gottklaue (Morgenstern), Kette (Flegel), Nagel (Lanze oder Hellebarde), Scheiterhaufen (Langschwert oder Peitsche) und Tor (Dolch).

Signifermaske (ÜF): Bei seiner Initiation erhält ein Höllenritter-Signifer eine Maske, welche oft weder Augenlöcher, noch persönliche Erkennungsmerkmale aufweist. Diese Maske stört seine Sichtwahrnehmung nicht. Wenn er sie trägt, erhält er einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen und auf Rettungswürfe gegen Zauber und Fähigkeiten, welche auf visuellen Effekten basieren. Ein Höllenritter-Signifer mit dem Klassenmerkmal Arkane Bindung (Gebundener Fokusgegenstand) kann ein spezielles Ritual aufwenden, welches 8 Stunden dauert und 500 GM kostet, um die Maske zu seinem neuen gebundenen Gegenstand zu machen. Die Maske belegt den Ausrüstungsplatz Kopf. Stufen als Höllenritter-Signifer sind kumulativ mit Stufen in der Klasse, welche ihm das Klassenmerkmal Arkane Bindung verschafft hat, um zu bestimmen, welche zusätzlichen magischen Fähigkeiten der gebundene Gegenstand erhalten kann.

Arkane Rüstmeisterschaft: Mit der 2. Stufe erhält ein Höllenritter-Signifer, der über das Talent Arkane Rüstungstraining verfügt, das Bonustalent Arkane Rüstungsmeisterschaft. Mit der 5. Stufe kann er dieses Talent mit einer Augenblicklichen Aktion anstelle einer Schnellen Aktion einsetzen.

Signifer-Rüstungstraining: Mit der 3. Stufe und der 8. Stufe reduziert ein Höllenritter-Signifer, welcher Rüstung trägt, den Rüstungsmalus jeweils um 1 (Minimum 0) und die Arkane Patzerchance jeweils um 5%. Mit der 8. Stufe wird ferner eine Reduzierung der Bewegungsrate in Mittlerer oder Schwerer Rüstung um 1,50 m gesenkt.

Beharrlicher Blick: Mit der 4. Stufe und der 7. Stufe erhält ein Höllenritter-Signifer eine Fähigkeit von der unten folgenden Liste. Er kann jede dieser Fähigkeiten, über die er verfügt, täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner 1/2 Klassenstufe einsetzen; diese Runden müssen nicht zusammenhängend sein. Ein Höllenritter-Signifer kann eine Beharrlicher-Blick-Fähigkeit als Schnelle Aktion aktivieren, um eine Kreatur, einen Gegenstand oder ein Feld von 1,50 m

x 1,50 m innerhalb von 9 m Entfernung zu untersuchen. Er muss dabei seine Maske tragen. Seine Zauberstufe entspricht dabei seiner Charakterstufe.

Aufklärung (ÜF): Jeden auf dem Ziel aktiven Zauber inklusive Zaubereffekt und Zauberstufe bestimmen.

Aufmerksamkeit (ÜF): Blick durch bis zu 1,50 m Stein, Holz oder ähnliche Barrieren, als würden sie nicht existieren. Dieser Effekt kann keine Metalle durchdringen.

Aufrichtigkeit (ZF): Beobachte das Ziel, als würdest du *Wahrer Blick* einsetzen. Der Höllenritter-Signifer muss die 7. Stufe erreicht haben, ehe er diese Fähigkeit wählen kann.

Moral (ZF): Bestimme, ob das Ziel böse, chaotisch, gut oder rechtschaffen ist, sowie die Stärke seiner Aura, als hättest du sie 3 Runden lang mittels *Böses entdecken*, *Chaotisches entdecken*, *Gutes entdecken* und *Rechtschaffenes Entdecken* studiert.

Prüfung (ÜF): Bestimme, ob das Ziel über Zauberähnliche Fähigkeiten oder die Gabe zu zaubern verfügt, ob es ein arkaner oder göttlicher Zauberkundiger ist und die Stärke (siehe *Magie entdecken*) des mächtigsten Zaubers oder der mächtigsten Zauberähnlichen Fähigkeit, welche das Ziel gegenwärtig verfügbar hat.

Lügen erkennen (ZF): Mit der 6. Stufe kann ein Höllenritter *Lügen erkennen* als Zauberähnliche Fähigkeit täglich in Höhe seines CH-Modifikator +3 Runden lang einsetzen. Diese Runden müssen nicht fortdauernd sein. Seine effektive Zauberstufe entspricht seiner Charakterstufe.

Infernale Widerstandskraft (AF): Mit der 9. Stufe erhält ein Höllenritter-Signifer SR 5/Chaotisches und wird immun gegen Gift.

Diabolischer Sendbote (ÜF): Mit der 10. Stufe erhält ein Höllenritter-Signifer, solange er seine Maske trägt, Telepathie mit Reichweite 30 m und kann perfekt in magischer und gewöhnlicher Dunkelheit sehen. Wenn er seine Signifer-Maske trägt, ist er immun gegen Blindheit und Blendeffekte und erhält einen Bonus von +2 auf alle charisma-bezogenen Würfe, wenn er mit rechtschaffenen Kreaturen interagiert. Dieser Bonus steigt gegenüber rechtschaffenen Externaren auf +4.

ARMIGER (KÄMPFER-ARCHETYP)

Bis ein Möchtegern-Höllenritter den Test ablegt, jenen Zweikampf mit einem beschworenen Teufel, den er entweder siegreich überlebt oder bei dem er stirbt, gehört er zu den Armigern. Dies ist einerseits ein allgemeiner Begriff für alle in der Ausbildung befindlichen Höllenritter (auch jene eingeschlossen, die in der Ausbildung zum Signifer stehen), betrifft aber auch Kämpfer, welche ihr Training auf eine Karriere als Höllenritter ausrichten. Obwohl sie keinen offiziellen Rang besitzen, sind Armiger fähige und hochgefährliche Krieger. Die meisten leben und trainieren in der Zitadelle ihres Ordens und arbeiten auf den Tag hin, an dem sie zu vollwertigen Höllenrittern werden. Diese Armiger folgen einer ebenso brutalen wie strengen Routine und verbringen den Tag mit stundenlangem Kampfttraining, Studien in den Bibliotheken der Zitadelle und dem Memorieren der Philosophie der Höllenritter, die auch als Maß und Fessel bezeichnet wird. Zu regulären Intervallen brechen Armigertrupps von den Zitadellen aus auf, um nahe Orte oder Grenzlande zu patrouillieren und das Gesetz und die Gebote ihrer Orden durchzusetzen.

Zuweilen legen manche Armiger weitere Reisen zurück, um jene zu suchen, welche das Gesetz verhöhnen, und sie um jeden Preis der Gerechtigkeit zuzuführen. Ein paar fungieren als Knappen vollwertiger Höllenritter, andere ziehen allein aus oder schließen sich Abenteurergruppen an. Da das Abenteurerleben weniger aus Regeln und Routine besteht und ihre Begleiter sie zu Kompromissen zwingt, wird von ihnen erwartet, sich regelmäßig selbst zu strafen – manche geißeln sich, andere trinken kochendes Wasser, um diszipliniert und auf die Regeln des Maßes und der Kette fokussiert zu bleiben.

Bonustalente: Wenn der Armiger Kämpferbonustalente wählt, kann er auch Talente mit „Höllenritter“ im Namen wählen (z.B. jene im *Almanach der Höllenritter*).

Dies modifiziert die Bonustalente des Kämpfers.

Gelehrsamer Knappe: Ein Armiger erlangt pro Stufe 2 zusätzliche Fertigkeitseränge, welche er in Einschüchtern und Wissen (Die Ebenen) investieren muss (es gilt die übliche Regel, dass er in keiner Fertigkeit mehr Ränge als seine Charakterstufe besitzen darf). Wissen (Die Ebenen) und Wissen (Lokales) sind zudem für ihn Klassenfertigkeiten.

Die modifiziert die Klassenfertigkeiten und Anzahl der Fertigkeitseränge pro Stufe des Kämpfers und ersetzt die Bonustalente, die ein Kämpfer mit der 1. und 10. Stufe erhalten würde.

DEN HÖLLENRITTERN BEITRETEN

Viele Kämpfer, welche den Höllenrittern beitreten wollen, wählen den Archetyp des Armigers, allerdings können Charaktere rechtschaffener Gesinnung jeder Klasse sich bei den Höllenrittern um Aufnahme bewerben. Ein Bewerber benötigt aber entweder einen Höllenritter als Fürsprecher oder muss bei einer Zitadelle der Höllenritter vorsprechen. Dies ist dann der Anfang einer umfassenden Umerziehung und einer körperlichen Ausbildung, deren Länge der Ausbilder bestimmt. Die Grundausbildung dauert im Schnitt drei Jahre. Am Ende dieses Zeitraumes muss der Armiger den Höllenrittertest ablegen – siehe Kasten auf der nächsten Seite. Besonders mutige oder dumme Armiger können stets beantragen, sich dem Test vor Beendigung ihrer Ausbildung zu unterziehen, doch letztendlich führt dies meistens nur zu ihrem vorzeitigen Ableben.

Höllenritterorden: Mit der 1. Stufe muss ein Armiger wählen, welchem Höllenritterorden er später beitreten will. Sollte er später Stufen in einer Höllenritter-Prestigeklasse wählen (z.B. in einer der beiden Prestigeklassen in diesem Kapitel), muss er denselben Orden wählen.

Überzeugt (ÜF): Armiger sind schwer von ihren Ansichten abzubringen. Mit der 2. Stufe erhält er einen Bonus von +1 auf Willenswürfe gegen Bezauberungseffekte. Dieser Bonus steigt alle weiteren 4 Kämpferstufen jenseits der 2. Stufe jeweils um 1. Sollte der Armiger unter dem Einfluss eines Bezauberungs- oder Zwangseffektes zu einer Handlung gezwungen werden, die diametral zu den Ansichten und Werten seines Ordens im Widerspruch steht, kann er ein Mal am Tag einen Willenswurf gegen den SG des Effektes ablegen, um dem Befehl zu widerstehen. Ein Erfolg hebt keine bestehenden Bezauberungs- oder Zwangseffekte auf, ermöglicht dem Armiger aber, einem Verrat an seinen Ansichten zu widerstehen.

Dies ersetzt Tapferkeit.



TEUFELSBINDER (ENTFESSELTEN PAKTMAGER-ARCHETYP)

Viele glauben, dass Höllenritter Anhänger oder Sendboten der Teufel seien – oder im günstigsten Fall Marionetten der Hölle. Die meisten Höllenritter betrachten die Hölle und die in ihr lebenden Teufel allerdings als Herausforderung, die es zu überwinden gilt. Wenn jemand diese Geschöpfe der reinen, wenn auch grausamen Ordnung beherrschen kann, dann gehört ihm rechtmäßig die Macht des Gesetzes. Der Test, welchen Anwärter sich unterziehen, um zu vollwertigen Höllenrittern zu werden, ist nur eine Methode, welche diese Macht bringen kann. Der Teufelsbinder treibt diese Philosophie einen Schritt weiter und zwingt einen Teufel in seine Dienste.

Im Gegensatz zu den meisten Paktmagiern dient ihm sein Eidolon nicht freiwillig, weil man einer gemeinsamen Philosophie anhängt. Manche Teufelsbinder, insbesondere jene, die der Hölle dienen, streben zwar freundschaftlichere Beziehungen zu diesen infernalischen Dienern an, doch andere behandeln sie nur als Werkzeuge und weisen sie bedenkenlos an, für sie in den Kampf zu ziehen. Das Wesen der magischen Bindung zwischen Paktmagier und Eidolon wird auf unabänderbare Weise durch seinen Stil der Beschwörung verändert. Ein Teufelsbinder borgt sich extraplanare Quintessenz von seinem Eidolon, welche ihm selbst fremdartige Fähigkeiten verschafft und die magischen Kräfte des Eidolons verbessert.

Gesinnung: Die infernalischen Pakte und Rituale hinterlassen eine unauslöschbare Befleckung auf der Seele des Teufelsbinders. Ein Teufelsbinder muss eine Rechtschaffen Böse oder Rechtschaffen Neutrale Gesinnung besitzen.

Infernales Eidolon (AF): Ein Teufelsbinder muss ein Eidolon der Unterart Teufel wählen. Die maximale Anzahl der Angriffe des Eidolons verändert sich niemals. Sein Grundangriffsbonus entspricht stets der Hälfte seiner Trefferwürfel. Alle 4 Stufen steigt der Charismawert des Eidolons um 2.

Dies modifiziert das Eidolon des Paktmagiers.

Infernale Geheimnisse (ZF): Mit der 1. Stufe und dann jeder weiteren ungeraden Paktmagierstufe erlangt das Eidolon des Teufelsbinders die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: *Schutz vor Chaos* (1.), *Sengender Strahl* (3.), *Einflüsterung* (5.), *Monster bezaubern* (7.), *Person beherrschen* (9.), *Bindender Ruf* (nur Teufel) (11.), *Mächtiges Teleportieren* (13.), *Wort der Macht: Betäubung* (15.), *Meteoritenschwarm* (17.). Das Eidolon kann jede dieser zauberähnlichen Fähigkeiten ein Mal am Tag mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe der Paktmagierstufe des Teufelsbinders einsetzen. Mit der 19. Stufe kann es jede dieser zauberähnlichen Fähigkeiten drei Mal am Tag nutzen.

Dies ersetzt *Monster herbeizaubern*.

Infernales Blut (AF, ÜF oder ZF): Ein Teufelsbinder ringt seinem Eidolon die Macht der Hölle ab. Dies verleiht ihm die Blutlinienfähigkeiten der Teufelischen Blutlinie wie im Falle eines Hexenmeisters: *Verderbende Berührung* (4.), *Höllensistenz* (8.), *Höllengeist* (12.), *Auf dunklen Schwingen* (16.) und *Höllensmacht* (20.). Der Teufelsbinder nutzt hinsichtlich der Bestimmung der Effekte eine effektive Hexenmeisterstufe in Höhe seiner Paktmagierstufe.

DER TEST

Um zu einem wahren Höllenritter zu werden, muss ein Armiger den Test bestehen. Die Einzelheiten des Tests variieren nach Orden, doch bei allen ist es ein ernster, prozessartiger Ritus, welcher zwei Mal im Jahr zum Sonnenaufgang durchgeführt wird und bei dem der Armiger einen Teufel im Kampf gegenübersteht. Scheitert der Armiger bei dieser Prüfung, stirbt er. Bei Erfolg wird er zu einem Mitglied des fraglichen Ordens – siehe auch *Almanach der Höllenritter*.

Dies ersetzt *Sinnesband*, *Verbündeten schützen*, *Platztausch*, *Mächtiges Verbündeten schützen*, *Verschmelzen* und *Zwillingseidolon*.

Chaotisches niederstrecken (ÜF): Mit der 6. Stufe erlangt das Eidolon des Paktmagiers die Fähigkeit *Chaotisches niederstrecken* wie ein Angehöriger der Prestigeklasse des Höllenritters (siehe dieses Kapitel). Seine effektive Stufe entspricht der Anzahl seiner Trefferwürfel. Diese Fähigkeit kann ein Mal am Tag und jeweils ein weiteres Mal am Tag mit der 10., 14. und 18. Stufe genutzt werden.

Dies ersetzt *Ruf des Schöpfers* und die *Eidolonfähigkeit* *Hingabe*.



DIE HÖLLENRITTER IM SPIEL

Die Höllenritter haben zwar sehr strenge Anforderungen und Regeln, an die sich alle Mitglieder zu halten haben, verbünden sich aber auch durchaus mit gleichgesonnenen Spezialisten, die über Fähigkeiten und Gaben verfügen, welche unter den Ordensrittern und Anwärtern eher selten sind. Zudem halten sie stets nach potentiellen Mitgliedern Ausschau und sind durchaus bereit, Geheimnisse und Trainingsmethoden mit jenen zu teilen, zu anfänglich nicht am Beitritt zu einem Orden interessiert sind. In beiden Fällen sind die Höllenritter zu Bündnissen bereit. Wer sich aber im Chaos suhlt, mit seiner Gesetzlosigkeit angibt oder anderweitig danach strebt, Regierungen zu unterminieren oder die bestehende Ordnung zu stören, dem wird nicht nur ein Bündnis verweigert – auf ihn wird oft zudem zur aktiven Jagd befohlen, um einen solchen Übeltäter aus der Welt zu schaffen!

Kontaktaufnahme: Wie jene, die zu Höllenrittern oder Signiferi aufsteigen wollen, den Test bestehen und vor den Augen eines anderen Höllenritters einen mächtigen Teufel besiegen müssen, muss auch jemand, welcher ein Bündnis mit einem Höllenritterorden anstrebt, eine ähnliche Prüfung ablegen. Allerdings genügt es nicht, einen Teufel mit mehr Trefferwürfel zu besiegen, als man selbst besitzt, um als Außenstehender den Respekt eines Höllenritterordens zu erlangen – der Kandidat muss zudem seine Treue gegenüber den Tugenden dieses Ordens demonstrieren. In der Regel genügt es dazu, einen Kriminellen oder Gesetzesbrecher zu übergeben, dessen Taten zu den Dingen gehören, die vom fraglichen Orden bestraft werden. Die meisten Höllenritterorden verfügen über umfangreiche Sammlungen von Steckbriefen, so dass man von ihnen recht einfach erfahren kann, welche gesuchten Kriminellen man zur Strecke bringen sollte.

AUSRÜSTUNG

Hölleneritter verwenden häufig die folgenden Ausrüstungsgegenstände in ihrem Krieg gegen das Chaos. Diese Dinge können im Besitz jedes Höllenritters gefunden werden, wobei manche Gegenstände von einigen Orden stärker genutzt werden könnten als von anderen. Der Orden des Nagels verfügt z.B. über viele berittene Streiter, welche Höllenritter-Pferdeharnische verwenden, während dem Orden des Tores viele Signiferi angehören, welche Signifermasken verwenden.

BRANDEISEN		PREIS VARIERT
Gewöhnlich	PREIS 2 GM	GEWICHT 5 Pfd.
Speziell angepasst	PREIS 10 GM	GEWICHT 5 Pfd.

Dieses Stück blanken Metalls hat eine Länge von 0,60 bis 1,20 m. Ein Ende dient als Griff, der andere bildet eine einfache Form, z. B. einen Kreis oder ein Quadrat. Brandeisen, die in einer Form aus komplexen Symbolen enden, wie das eines Höllenritter-Ordens, sind wesentlich teurer.

Ein Brandeisen wird glühend heiß, wenn man es 10 Minuten oder länger in eine offene Flamme hält. Wird es danach gegen Holz, Leder, Haut oder eine andere brennbare Oberfläche gedrückt, verursacht es 1 Punkt Feuerschaden und hinterlässt ein Brandmal, das zu einer gewöhnlichen Narbe mit dem Symbol des Brandeisens verheilt. Man kann bereitwillige oder hilflose Kreaturen mit einem glühenden Brandeisen markieren. Setzt man es als improvisierte Waffe im Kampf ein, verursacht es Schaden und hinterlässt sein Symbol auf jeder Kreatur, die man

mit ihm trifft. Der Anwender erhält einen Malus von -4 auf Angriffswürfe, wenn er versucht, eine bestimmte Stelle am Körper des Gegners zu treffen (zusätzlich zu Mali durch den Kampf mit einer improvisierten Waffe). Kreaturen mit Immunität oder Resistenz gegen Feuerschaden können nicht mit einem Brandeisen gezeichnet werden. Ein glühendes Brandeisen verliert rasch seine Temperatur. Man kann innerhalb von 5 Minuten, nachdem man es aus dem Feuer geholt hat, nur eine Kreatur mit ihm markieren, bevor man es neu erhitzt muss.

HÖLLENRITTER-LEDERRÜSTUNG	PREIS 30 GM
	GEWICHT 25 Pfd.

Es kann vorkommen, dass das Tragen einer vollen Höllenritter-Rüstung das Leben eines Höllenritters aufs Spiel setzt. Eine Höllenritter-Lederrüstung wird meist von Seeleuten der Höllenritter getragen und enthält schwere Handschuhe sowie einen Helm aus geformtem Leder, der aussieht wie der Schädel eines Menschen oder einer aquatischen Kreatur. Die Spielwerte einer Höllenritter-Lederrüstung entsprechen denen einer beschlagenen Lederrüstung, mit der Ausnahme, dass sie 5 GM mehr kostet und 5 Pfd. schwerer ist.

HÖLLENRITTER-PFERDEHARNISCH	PREIS Variiert
	GEWICHT Variiert

Hölleneritter statten ihre Reittiere häufig mit Rüstungen aus, die den ihren ähneln. Der durchschnittliche Harnisch für Höllenritter-Reittiere trägt Stacheln (ausschließlich als Verzierung). Die Harnische sind so entworfen, dass sie der Rüstung des Reiters gleichen. Andere erinnern an Skelette, Scheusale oder Nachtmahre. Höllenritter-Pferdeharnische können aus Höllenritter-Lederrüstungen, Höllenritter-Rüstungen oder Höllenritter-Plattenpanzern hergestellt werden. Sie kosten vier Mal so viel und wiegen das Doppelte wie diese Rüstungen. Höllenritter-Pferdeharnische aus Leder verlangsamen das Reittier von 12 auf 9 m, von 15 auf 10,5 m oder von 18 auf 12 m pro Runde. Höllenritter-Pferdeharnische aus Höllenritter-Rüstungen oder -Plattenpanzern verlangsamen ein Reittier ebenfalls. Ein Tier, welches einen Höllenritter-Pferdeharnisch trägt, kann sich lediglich um das Dreifache anstatt das Vierfache seiner gewohnten Bewegungsrate bewegen, wenn es rennt.

HÖLLENRITTER-PLATTENPANZER	PREIS 850 GM
	GEWICHT 50 Pfd.

Die Rüstung eines Signifers der Höllenritter besteht aus einem Gewand aus Metallplatten, Kette und dunklem Stoff. Sie funktioniert wie ein Plattenpanzer, kann aber an- und abgelegt werden, als wäre sie eine mittelschwere Rüstung. Jeder Zauberkundige, der sie trägt, wird hinsichtlich von Talenten und Effekten so behandelt, welche das Tragen von Höllenritter-Rüstung voraussetzen, als trüge er Höllenritter-Rüstung. Zu dieser Rüstung gehört eine Signifermaske, welche aber auch separat erstanden werden kann.



HÖLLENRITTER-RÜSTUNG

PREIS 2.000 GM

GEWICHT 50 Pfd.

Diese auffälligen Rüstungen sind besondere Ritterrüstungen von Meisterarbeitsqualität, welche zusätzliche Effekte verleihen, wenn der Träger über Stufen in der Höllenritter-Prestigeklasse verfügt. Die Rüstungen jedes Höllenritterordens haben ihr eigenes Design. Eine Höllenritter-Rüstung funktioniert wie eine Ritterrüstung [Meisterarbeit].

SIGNIFERMASKE

PREIS 75 GM

GEWICHT 2 Pfd.

Die bedrohliche, augenlose Maske der Höllenritter-Signiferi wurde vom Orden des Tores erschaffen und ist von innen halb transparent. Die alchemistische Behandlung des Materials verhüllt das Gesicht des Trägers wie ein Vollhelm, gestattet ihm aber, wie durch Rauchglas zu sehen. Der Träger wird stets behandelt, als würde er bei Blickangriffen den Blick abwenden; er erhält zudem einen Situationsbonus von +8 auf Rettungswürfe gegen sichtbasierende Effekte. Zugleich erleidet der Träger einen Malus von -4 auf sichtbasierende Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung aufgrund der verhüllenden Natur der Maske, und alle seine Gegner werden behandelt, als besäßen sie Tarnung (20% Chance eines Fehlschlages).

Ein Charakter mit Stufen in der Prestigeklasse des Höllenritter-Signifers kann uneingeschränkt durch die Maske blicken, ist aber auch in der Lage, die Maske als Standard-Aktion so einzustellen, dass sie wie eine Rauchglasbrille funktioniert. Signifermasken sind oft so verzaubert, dass sie Varianten von Gegenständen bilden, welche den **AUSRÜSTUNGSPLATZ** Kopf belegen. Wenn der Träger Stufen in der Prestigeklasse des Höllenritter-Signifers erlangt, gewährt die Maske ihm außerdem die Vorteile und Fähigkeiten der übernatürlichen Fähigkeit Signifermaske (siehe dieses Kapitel).

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Hölleneritter haben eine breite Auswahl von magischen Gegenständen geschaffen, viele von ihnen sind Versionen allgemein bekannter Gegenstände im barocken Stil. Besondere und gewöhnliche Gegenstände wie die nachfolgend aufgeführten befinden sich unter den wertvollsten Besitztümern von Höllenrittern und ihren Orden.

GELUGONPLATTEN-RÜSTUNG

PREIS
60.950 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Rüstung **ZS** 7 **GEWICHT** 50 Pfd.

AURA Durchschnittliche Beschwörungs- und Verwandlungsmagie



Diese mitternachtsblaue *Hölleneritter-Rüstung* +3 fühlt sich kalt an. Die infernalischen Gesichter, welche auf den Platten herumwirbeln, stoßen eisige Nebelschwaden aus. Der Träger der Rüstung erhält Kälteresistenz 10. Jeder Kreatur, deren Bewegung innerhalb von

1,50 m Entfernung zum Träger endet, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 bestehen; bei Misslingen erhält sie dank der betäubenden Kälte für 1 Runde den Zustand Wankend. Gelingt der Rettungswurf, ist die Kreatur für 24 Stunden

gegen die Effekte dieser Rüstung immun. Der Rüstungsträger kann diesen Effekt als Standard-Aktion deaktivieren und reaktivieren. Ein Höllenritter oder ein Höllenritter-Signifer mit Umgang mit Schweren Rüstungen kann bis zu drei Mal am Tag *Eiswand* wirken, während er die Rüstung trägt.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN

KOSTEN 31.550 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Eiswand*, *Verlangsamten*

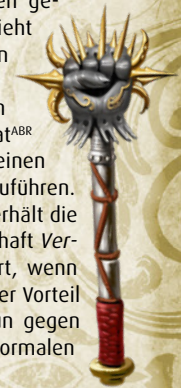
SIGNIFERFAUST

PREIS
10.305 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner **ZS** 5 **GEWICHT** 2 Pfd.

AURA Schwache Beschwörungs- und Verwandlungsmagie

Dieser *Leichte Streitkolben* +1 ist aus Gusseisen geschmiedet, und hat als Kopf etwas, das aussieht wie eine geballte Faust, zwischen deren Fingern Stacheln herausragen. Als Standard-Aktion kann der Träger der Waffe 1 Punkt aus seinem Arkanen Reservoir^{ABR VI}, 1 Punkt aus seinem Arkanen Vorrat^{ABR} oder eine Anwendung Eifer^{ABR VI} aufwenden, um einen einzelnen Angriff mit der *Signiferfaust* durchzuführen. Wenn der Angriff einer Kreatur Schaden zufügt, erhält die *Signiferfaust* für 1 Minute die besondere Eigenschaft *Verderben* gegen die Art der Kreatur (oder Unterart, wenn die Kreatur humanoid oder ein Externar ist). Dieser Vorteil kommt nicht zum Tragen, wenn das Ziel immun gegen Blutung ist, wobei der Angriff dann immer noch normalen Schaden verursacht.



HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN

KOSTEN 5.305 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Hast*, *Monster herbeizaubern I*

ZAUBER

Hölleneritter-Signiferi nutzen die folgenden Zauber am häufigsten. Viele wurden von Signiferi des Ordens des Tores entwickelt oder entspringen den Notizen von Zauberkundigen dieses Ordens.

BRANDZEICHEN DER FÜGSAMKEIT

Schule Verwandlungsmagie [Fluch^{ABR}]; **Grad** INQ 1

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, GF

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur

Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe

Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber ätzt das Symbol eines Landes, einer Organisation oder eines Ordens in das Ziel und verursacht 1 Punkt Schaden. Das Mal wird auf einem beliebigen, freiliegenden Körperteil des Ziels platziert, meist auf Kopf oder Unterarm. Das Ziel kann danach die Sprache seines Volks bzw. die seines Heimatlandes oder Herkunftskultur (sollten diese sich unterscheiden) weder sprechen noch verstehen. Zum Beispiel verlöre ein Elf, der unter Schoantis aufgewachsen ist, sowohl das Verständnis für Elfish und Schoanti (wenn er beide Sprachen sprechen kann); ein Halbling, der von Zwergen aufgezogen wurde, könnte weder Halblingisch noch Zwergisch sprechen (wenn er beide Sprachen sprechen kann). Ein Gnom, der unter Gnomen aufgewachsen ist, verlöre die gnomische Sprache, aber keine weitere. Dieser Zauber unterdrückt nie das Verständnis für die Gemeinsprache oder Finsterländisch.

Er behindert auch nicht das Wirken von Zaubern. Es kann allerdings sein, dass das Ziel gar nicht mehr imstande ist, sich zu verständigen, wenn der Zauber all seine Sprachen unterdrückt. Man kann ein Brandzeichen der Fügsamkeit unter Kleidung verstecken oder es durch Abkratzen entfernen (was 1W6 Schadenspunkte verursacht). Das Mal kehrt jedoch zurück, wenn dieser Schaden heilt. Das spracheunterdrückende Element des Brandmals wirkt allerdings in beiden Fällen weiter.

BRANDZEICHEN DER FUSSFESSEL

Schule Verwandlungsmagie [Fluch^{ABR}]; **Grad** INQ 2

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, GF

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur

Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe

Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber ätzt das Symbol von Ketten, eines bestimmten Gefängnisses oder eine Institution des Rechts in das Ziel und verursacht 1W6 Punkte Schaden. Das Mal wird auf einem beliebigen, freiliegenden Körperteil des Ziels platziert, meist auf Kopf oder Unterarm. Alle Bewegungsraten des Zieles werden dadurch um die Hälfte reduziert (abgerundet zum nächsten 1,50-m-Schritt). Man kann ein *Brandzeichen der Fußfessel* unter Kleidung verstecken oder es durch Abkratzen entfernen (was 1W6 Schadenspunkte verursacht). Das Mal kehrt jedoch zurück, wenn dieser Schaden heilt; in allen Fällen besteht seine Wirkung fort.

BRANDZEICHEN DER VERFOLGUNG

Schule Verwandlungsmagie [Fluch^{ABR}]; **Grad** INQ 4

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, GF

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur

Wirkungsdauer Permanent

Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber ätzt das Symbol eines Auges oder einer Institution des Rechts in das Ziel und verursacht 1W6 Punkte Schaden. Das Mal wird auf einem beliebigen, freiliegenden Körperteil des Ziels platziert, meist auf Kopf oder Unterarm. Du wirst dadurch in die Lage versetzt, zwei Mal am Tag zu erfahren, in welcher Richtung und Entfernung sich das Ziel aufhält, solange es sich innerhalb einer Entfernung von 1,5 km x deine Zauberstufe zu dir befindet. Bewegt sich das Ziel über diese Reichweite hinaus oder auf eine andere Ebene, erhältst du keine Informationen über seinen Aufenthaltsort mehr. Dies gilt auch, wenn das Ziel durch einen Zauber oder Effekt geschützt wird, der Erkenntnismagie aufhält (wie *Unauffindbarkeit*) oder sich in ein solches Gebiet bewegt (wie in ein *Antimagisches Feld*). Dieser Effekt funktioniert ansonsten wie der Zauber *Kreatur aufspüren* mit einer Wirkungsdauer von 1 Minute x deine Zauberstufe. Er kann durch *Ablenkung* behindert werden, aber nicht durch *Verwandlung*.

Man kann ein *Brandzeichen der Verfolgung* unter Kleidung verstecken oder es durch Abkratzen entfernen (was 1W6 Schadenspunkte verursacht). Das Mal kehrt jedoch zurück, wenn dieser Schaden heilt. Es ist unmöglich, ein *Brandzeichen der Verfolgung* zu bannen. Man kann es allerdings mit denselben Methoden entfernen, wie man ein *Mal der Gerechtigkeit* entfernen kann.

INFERNALISCHE HERAUSFORDERUNG

Schule Beschwörungsmagie (Herbeirufung) [Rechtschaffen];

siehe Text; **Grad** HXM/MAG 3, KLE 3, PKM 3

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, F/GF (eine eiserne Dienstmarke oder ein Medaillon)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Effekt Ein herbeigerufener Bartteufel und ein Kampfplatz; siehe Text

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber beschwört einen Bartteufel an dem Ort, den du festlegst. Das Gebiet in einem Radius von 15 m um den Ort herum, an dem der Teufel erscheint, wird mit einem schwelenden, roten Glühen umgeben. Dieses Gebiet ist das Prüfungsareal. Es darf sich keine andere Kreatur darin befinden als der Herausforderer des Teufels (siehe unten), wenn der Zauber gewirkt wird. In der Runde, in der der Teufel erscheint, stellt er sich vor (für gewöhnlich mit seinem Namen und einer kurzen Liste von Ehrentiteln). Dann erklärt er, dass er bereit ist, sich mit einem einzigen sterblichen Streiter im Kampf zu messen. Du oder eine Kreatur, die du beim Wirken des Zaubers bestimmst, muss sich in derselben Runde als Herausforderer erklären. Während der Wirkungsdauer versucht der Teufel sein Äußerstes, den Herausforderer zu töten. Du besitzt keine Kontrolle darüber, wie er sich im Kampf verhält. Der Teufel ist allerdings nicht imstande, das Prüfungsareal zu verlassen. Du kannst den Teufel im Gegensatz zu *Monster herbeizaubern* und ähnlichen Zaubern nicht wegschicken. Er bleibt solange, bis eines der folgenden Kriterien erfüllt wurde: Der Teufel wird getötet, der Herausforderer wird getötet, der Herausforderer verlässt das Prüfungsareal oder der Teufel erleidet Schaden, der nicht vom Herausforderer ausgeht. Der Teufel verschwindet, sobald einer dieser Fälle eintritt.

Die Beschwörung eines Teufels ist für gewöhnlich eine böse Handlung. Der Zauber erhält die Kategorie Böse, wenn du ihn zu einem anderen Zweck als zur Durchführung einer Höllenritterprüfung wirkst.

KETTEN BESCHWÖREN

Schule Beschwörungsmagie (Erschaffung); **Grad** HXM/MAG 2,

INQ 2, KLE 2, PKM 2, WLD 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Effekt Eine Satz Fesseln; siehe Text

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf REF, keine Wirkung; siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du beschwörst einen Satz aus Fesseln von Meisterarbeitsqualität der Größenkategorie Klein oder Mittelgroß. Du kannst dich entscheiden, ob diese Fesseln Handschellen oder Fußfesseln sein sollen. Du kannst außerdem den Schlüssel für die Fesseln beschwören, der an deiner Person erscheint. Der SG von Fertigkeitwürfen für Mechanismus ausschalten zum Öffnen der verschlossenen Fesseln entspricht 15 + deiner Zauberstufe + dem Modifikator deines magischen Schlüsselattributs. Die Fesseln erscheinen für gewöhnlich in deinen Händen. Du darfst aber als Teil des Wirkens dieses Zaubers versuchen, eine Kreatur mit einem Berührungsangriff im Nahkampf zu fesseln. Gelingt dieser Angriff und scheidet die Kreatur mit ihrem Reflexwurf, erscheinen die verschlossenen Fußfesseln an den Beinen der Kreatur oder die verschlossenen Handschellen binden dich und die Kreatur aneinander. Du kannst dich stattdessen dafür entscheiden, die Kreatur mit den Handschellen vorne oder hinten zu fesseln. Du bist imstande, zwei Kreaturen mit einem Berührungsangriff im Nahkampf anzugreifen, wenn du sie beide erreichen kannst und diesen Zauber mit einer Vollen Aktion wirkst. Bist du mit beiden Angriffen erfolgreich und scheitern beide Kreaturen mit ihren Reflexwürfen, kannst du sie mit Handschellen aneinanderbinden. Die Fesseln werden umso stärker, je

höher deine Stufe ist, und du erhältst mehr Kontrolle über sie.

Ab der 6. Stufe kannst du Fesseln aus Mithral beschwören oder mit der Größenkategorie Sehr

Klein oder Groß beschwören. Ab der 12. Stufe kannst du Fesseln der Größenkategorie Winzig oder Riesig beschwören. Verwendest du einen Smaragd mit einem Mindestwert von 1.000 GM als Materialkomponente für diesen Zauber, bist du imstande, ein Mal während seiner Wirkungsdauer, jede mit den Fesseln gebundene Kreatur dem Effekt von *Dimensionsanker* auszusetzen. Dieser Effekt hat eine Wirkungsdauer von 1 Minute x deine Zauberstufe. Ab der 18. Stufe kannst du einen Smaragd mit einem Mindestwert von 1.000 GM als Materialkomponente für diesen Zauber verwenden. Auf diese Weise erhöht sich die Härte der Fesseln auf 30, ihre Trefferpunkte auf 60 und man kann sie nicht mit einem Stärkewurf zerbrechen. (Der Smaragd muss einen Mindestwert von 2.000 GM besitzen, damit du zusätzlich den Effekt von *Dimensionsanker* anwenden kannst.)

Wirkt du diesen Zauber, ehe die Wirkungsdauer eines bereits bestehenden *Ketten beschwören* abgelaufen ist, kannst du einen neuen Satz Fesseln erschaffen oder die Wirkungsdauer des bestehenden Zaubers zurücksetzen. Hast du eine teure Materialkomponente beim Wirken des bestehenden Zaubers verwendet und willst den entsprechenden Effekt erneut erzeugen, muss du sie erneut benutzen, wenn du einen neuen Satz Fesseln erschaffst oder die Wirkungsdauer zurücksetzt. Du musst die bestehenden Fesseln nicht berühren, um ihre Wirkungsdauer zurückzusetzen. Du darfst dich allerdings nicht auf einer anderen Ebene als die Fesseln befinden. Die Fesseln

sowie alle aktiven, durch den Zauber geschaffenen Effekte verschwinden, wenn seine Wirkungsdauer abläuft.

KLAGELIED DER SIEGREICHEN RITTER

Schule Illusionsmagie (Schatten); **Grad** BAR 6

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, F (ein Medaillon eines toten Höllenritters oder eine Abschrift eines Chelischen Operntextes; jeweils im Wert von wenigstens 100 GM)

Reichweite 36 m

Effekt 36 m-Linie, 3 m breit

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf REF, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Im Rahmen einer Teilweisen Aufführung der Chelischen Oper *Sieg der Höllenritter* rufst du die geisterhafte Illusion einer Höllenritter-Reiterei herbei, welche deine Gegner unter den Hufen ihrer glorreichen Rösser zertrampelt. Die schattenhaften Ritter erscheinen in einem angrenzenden 3 m x 3m-Feld und reiten sodann in die von dir bestimmte Richtung, wobei sie jeder Kreatur in ihrem Weg 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 20W6) zufügen. Dieser Schaden ist zur Hälfte Kälteschaden. Die andere Hälfte resultiert direkt aus arkaner Kraft und unterliegt weder Kälteresistenz noch -immunität. Die Ritter können keine Energieeffekte oder -barrieren durchqueren, welche körperlose oder untote Kreaturen aufhalten würden.





DIE KRYPTOMAGIER

KRYPTOMAGIER

Erben uralter arkaner Traditionen

Reichweite National (Varisia)

Gesinnung N

Hauptquartier Rätselhafen (Varisia)

Werte Uralte magische Artefakte und Gegenstände, Informationen über Thassilon, Schutz Varisias vor aus Thassilons Vermächtnis resultierenden Bedrohungen, Suche nach Wissen

Ziele Entziffere und katalogisiere thassilonisches Wissen, meistere die Mysterien thassilonischer Ruinen, bereite Varisia auf die Verteidigung gegen weitere runenherrscherbezogene Gefahren vor, mittels Verstehen langvergessener Magie und Entwicklung von Schutzmaßnahmen gegen diese uralten Gefahren

Verbündete Anhänger des Himmlischen Herrschers Soralyon, Gesellschaft der Kundschafter, Nethysgläubige

Feinde Verbrecherbosse und -syndikate von Rätselhafen, Schüler der Runenherrscher, Diebe und andere, welche Schwarzmarktgeschäfte mit thassilonischen Artefakten treiben

Rivalen Keiner

Das Grenzland Varisia existiert seit 10.000 Jahren im Schatten des untergegangenen Thassilonischen Reiches. Für die Magiersekte der Kryptomagier sind nicht die fremdartigen Kreaturen und anderen gefährlichen Überreste Thassilons von großem Interesse, sondern die magischen Traditionen und mächtigen Zauber, welche die Thassilonier, insbesondere die Runenherrscher, zurückgelassen haben.

In der gesetzlosen Stadt Rätselhafen unterhalten die Kryptomagier ihr Hauptquartier, die Enigma-Loge. In dieser Kombination aus Bibliothek, Laboratorium, Forschungszentrum und Museum gehen sie den Geheimnissen Thassilons nach. Rätselhafen ist nicht nur dafür bekannt, dass Piraten den Ort als sichere Zuflucht nutzen, sondern auch für das Enigma-Tor – ein hochaufragender Steinbogen mit fremdartigen, thassilonischen Runen.

Auch wenn die Kryptomagier ein gemeinsames Interesse an der thassilonischen Kultur haben, geht jeder seinen eigenen Studien nach. Vor kurzem hat die Gruppe damit begonnen, kleine Stützpunkte anderswo in Varisia anzulegen, sei es in großen Städten wie Magnimar, kleineren Orten wie Galduria oder ländlichen Regionen wie am Rand des Flegelwaldes und am Fuße der Marschendberge. Im Mittelpunkt der Studien der Kryptomagier steht die thassilonische Magie, welche die Schulen der Magie in sieben entgegengesetzte Kategorien

unterteilt, von denen jede mit einem Runenherrscher und einer Sünde in Zusammenhang steht. Nach den jüngsten Ereignissen, bei denen Hinterlassenschaften Thassilons zunehmend das varisische Volk bedroht haben, hatten die Anführer der Gruppierung eine Offenbarung – traditionell waren die Kryptomagier aggressiver und gnadenloser bei der Kontrolle des zu Forschungszwecken gesammelten Wissens. Nachdem sie aber gesehen hatten, wie verheerend und zerstörerisch selbst die kleinsten Nachlässe Thassilons sind, kam es zu einem Sinneswandel. Nun sehen sie sich zunehmend als die letzte Verteidigungslinie gegen den Wahnsinn der Vergangenheit und sind davon überzeugt, dass es nur eine Frage der Zeit sei, bis andere Runenherrscher oder sonstige vergessene Schrecken wieder erwachen.

Seit über zehn Jahren bemühen die Kryptomagier sich nach Kräften, die Öffentlichkeit über ihre Studien zu unterrichten. Dabei glauben sie, für das Wohl Varisias zu arbeiten. Doch zugleich kämpft die Gruppe mit ihren eigenen Traditionen und

ihrer Angewohnheit Geheimnisse zu wahren und nicht alle Mitglieder sind mit demselben Eifer dabei, sich in die neue Rolle der Gesellschaft einzufügen.

Die Kryptomagier benötigen die Dienste von Abenteurern recht oft – insbesondere, wenn Kampfkönnen, Glauben an das Göttliche oder Fertigkeitsexpertise benötigt werden. Manche Kryptomagier sind durchaus fähige Entdecker und verfügen über kämpferisches Können, doch den meisten dieser arkanen Gelehrten fehlen jegliche praktische Abenteurerfähigkeiten. Letztere benötigen des Öfteren Hilfe von außen, um an Gegenstände zu gelangen oder Regionen zu erkunden, in denen ihrer Ansicht nach uraltes Wissen verborgen sein könnte. Mutigere Mitglieder könnten Abenteurer als ortskundige Führer oder Söldner anheuern, damit sie sie auf archäologische Expeditionen begleiten oder ihnen dabei helfen, seltene Artefakte und Antiquitäten zu transportieren oder zu bewachen.



Eilwyn Summitor (N Halb-Elfische Schurkin 5/Magierin 5/Kryptomagierin† 3): Eilwyn interessierte sich erstmals für thassilonische Kultur nach einer öffentlichen Ausstellung mehrerer konservierter Abschnitte Menschenhaut, die allesamt kunstvoll mit uralten Runen tätowiert waren. Die grauenhaften Relikte widerten Eilwyn zunächst an, doch je länger sie sie studierte, umso besessener wurde sie von der Thematik. Heute gehört sie zu den besten Experten der Kryptomagier zu thassilonischen Runen – insbesondere wenn die Muster dem Träger magische Fähigkeiten verleihen sollten. Ihre mangelnde Geduld gegenüber Außenstehenden ist wohlbekannt. Sie repräsentiert jene Angehörigen des Ordens, welche Thassilons Geheimnisse für sich behalten wollen. Laut verschiedenen Gerüchten hat sie sogar damit begonnen, neue tätowierte Hautstreifen zu sammeln, die sie unwilligen Opfern abzieht.



Elias Tammerfalk (CN Menschlicher Magier (Seher) 9/Kryptomagier† 6): Bis vor kurzem noch war Elias Tammerfalk ein egozentrischer und verbitterter Mann, dessen Absicht, zum nächsten Herrscher Rätselhafens zu werden, seiner Führung der Kryptomagier eine finstere Note verlieh. Die jüngsten Ereignisse haben ihm aber die Augen geöffnet, so dass sich seine Gesinnung von Chaotisch Böse zu Chaotisch Neutral verschob. Dass er sich auf die eine Schule der Magie spezialisiert hat, welche die alten Thassilonier nicht anerkennen wollten, verleiht ihm ironischerweise einen einzigartigen Blickwinkel, von dem aus er die Stärken und Schwächen der thassilonischen Magie erkunden und interpretieren kann. Dies hat ihm in den letzten paar Jahren einige überraschend schnelle Erfolge bei seinen kryptomagischen Studien ermöglicht.



Fiaro Belagrossi (NG Alter Menschlicher Magier 8/Kryptomagier† 4): Als älterer Kryptomagier von beachtlicher Macht behauptet Fiaro, seine Abstammung bis zu den ersten Bewohnern Varisias zurückverfolgen zu können. Gegenwärtig operiert er von einer erst jüngst eingerichteten Basis im südlich von Rätselhafen gelegenen Magnimar aus, wo er im Verborgenen daran arbeitet, dem Schwarzmarkt Handel mit thassilonischen Artefakten und Runen auf die Spur zu kommen. Seine Agenten spüren Händler und Käufer auf, die über potentiell gefährliche thassilonische Magie verfügen. Fiaro unterhält freundliche Beziehungen zum Untergrundnetzwerk der reichen Sammler von Magnimar, welche ähnliche Ziele verfolgen und die ihm zuweilen Informationen und finanzielle Unterstützung zukommen lassen.

KRYPTOMAGIER (PRESTIGEKLASSE)

Die in der Piratenstadt Rätselhaften ansässigen Kryptomagier sind Studenten der uralten Geschichte und Runenkunde. Sie konzentrieren sich besonders auf die Monumente und die Magie des alten Thassilon. Kryptomagier werden für ihr umfangreiches Wissen über die Regionalgeschichte respektiert, allerdings betrachten manche sie als gefährlich stur wegen ihrer Suche nach Geheimnissen, welche besser vergessen bleiben sollten, oder ihrer schon grenzwertigen Besessenheit mit allen Bruchstücken bearbeiteten Steins. Wie beim legendären

Enigma-Tor selbst, dem runenbedeckte Bogen, welcher die Hafenzufahrt von Rätselhaften überspannt, scheinen die Kryptomagier ihre Zeit größtenteils damit zu verschwenden, nach verborgenen Hinweisen und unterschwelliger Bedeutung zu suchen, die es vielleicht gar nicht gibt. Dennoch sind Kryptomagier verbissen bei ihrer Suche nach Wissen und oft nicht nur gegenüber Außenstehenden geheimnistuerisch, sondern auch untereinander. Jeder von ihnen

strebt danach, vergessene Bruchstücke von Wissen wiederzufinden, ein wunderbares Stück thassilonischer Architektur wiederzuentdecken oder seinen Kryptomagier-Kollegen oder Akademikern am anderen Ende der Welt eine triumphale Dissertation vorzulegen.

Trefferwürfel: W6

Voraussetzungen

Um Stufe in dieser Prestigeklasse wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Talente: Kryptomagie†, Schriftrolle anfertigen

Sprachen: Kenntnis zweier Sprachen, die mit Thassilon oder Varisia assoziiert sind (z.B. die tote Sprache Thassilonisch oder regionale Sprachen wie Varisisch oder Schoanisch oder uralte Sprachen wie Aklo, Drakonisch oder Riesisch)

Fertigkeiten: Sprachenkunde 5 Ränge, Wissen (Arkane) 5 Ränge, Wissen (Geschichte) 5 Ränge

Zauber: Muss arkane Zauber wirken können

Klassenfertigkeiten

Der Kryptomagier besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Fliegen (GE), Klettern (ST), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Mechanismus ausschalten (GE), Schätzen (IN), Sprachenkunde (IN), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE), Wissen (jede; IN), Zauberkunde (IN)

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator + 4

Klassenmerkmale

Ein Kryptomagier erhält im Verlauf seiner Stufenprogression die folgenden Klassenmerkmale:

Kryptokunde: Wenn ein Kryptomagier neue Stufen erlangt, beginnt er damit, geschriebene Magie wie Schriftrollen, Glyphen und Symbole zu meistern. Er beginnt ferner uralte thassilonische Magie zu entdecken, welche seine Kräfte stärkt. Diese Entdeckungen sind kollektiv als Kryptokunde bekannt. Mit jeder Stufe (außer mit der 10. Stufe) erlernt der Kryptomagier eine neue Methode zur Verbesserung seiner Magie, welche er von der folgenden Liste wählt:

Ausgedehnte Schriftrolle (ÜF): Als Schnelle Aktion kann ein Kryptomagier die Wirkungsdauer eines Zaubers, den er von einer Schriftrolle abliest, verdoppeln, als wäre der Zauber mittels Zauber ausdehnen modifiziert. Er kann diese Fähigkeit täglich in Höhe eines Drittels seiner Kryptomagierstufe Mal einsetzen (Minimum 1).

Defensiver Schriftrolleneinsatz (ÜF): Ein Kryptomagier erhält einen Bonus von +4 auf seine Konzentrationswürfe, um Zauber defensiv von Schriftrollen zu wirken.

Glyphenfinder (AF): Ein Kryptomagier kann *Glyphen der Abwehr*, Symbole und ähnliche magische Zauberfallen, die Schriftzeichen nutzen, wie ein Schurke finden. Er kann Wahrnehmung oder Wissen (Arkane) nutzen, um solche Fallen zu bemerken und sie mittels Mechanismus ausschalten oder Zauberkunde entschärfen.

Meister der Riesen (AF): Der Kryptomagier hat mehrere der thassilonischen Methoden zur Kontrolle von



KRYPTOMAGIER (KRM)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber
1.	+0	+0	+1	+0	Kryptokunde	Arkane Zauber wie Basisklasse +1
2.	+1	+1	+1	+1	Kryptokunde	Arkane Zauber wie Basisklasse +1
3.	+1	+1	+2	+1	Kryptokunde	Arkane Zauber wie Basisklasse +1
4.	+2	+1	+2	+1	Kryptokunde	Arkane Zauber wie Basisklasse +1
5.	+2	+2	+3	+2	Kryptokunde	Arkane Zauber wie Basisklasse +1
6.	+3	+2	+3	+2	Kryptokunde	Arkane Zauber wie Basisklasse +1
7.	+3	+2	+4	+2	Kryptokunde	Arkane Zauber wie Basisklasse +1
8.	+4	+3	+4	+3	Kryptokunde	Arkane Zauber wie Basisklasse +1
9.	+4	+3	+5	+3	Kryptokunde	Arkane Zauber wie Basisklasse +1
10.	+5	+3	+5	+3	Kryptomeister	Arkane Zauber wie Basisklasse +1

Riesen entschlüsselt. Als Schnelle Aktion kann er den SG des Rettungswurfes gegen einen seiner Zauber um 2 erhöhen, wenn er einen geistesbeeinflussenden Zauber oder Effekt auf einen Humanoiden der Unterart Riese wirkt. Der Kryptomagier muss die 6. Stufe erreicht haben, um diese Kunde wählen zu können.

Runenfalle (AF): Wenn der Runenmagier einen Zauber wirkt, welcher eine Falle erschafft, die magische Schriftzeichen verwendet (z.B. *Explosive Runen*, *Illusionsschrift*, *Tintenschlange* oder ein Symbol), kann er als Schnelle Aktion Thassilonische Runen den Zeichen hinzufügen. Der SG von Fertigkeitwürfen für Wahrnehmung zum Entdecken, Mechanismus ausschalten zum Entschärfen und von Würfeln auf die Zauberstufe zum Bannen steigt jeweils um +4. Der Kryptomagier muss wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, um diese Kunde wählen zu können.

Schneller Schreiber (AF): Der Kryptomagier kann bis zu zwei Schriftrollen am Tag anfertigen, so lange der Marktpreis der niedergeschriebenen Schriftrollen nicht 1.000 GM überschreitet. Der Kryptomagier reduziert ferner den Zeitaufwand beim Wirken von *Symbol*-Zauber auf 1 Minute.

Schnelle Schriftrollenbereitschaft (AF): Der Kryptomagier provoziert keine Gelegenheitsangriffe beim Hervorholen einer vertrauten Schriftrolle. Sofern er sich mindestens 3 m weit bewegt, kann er eine Schriftrolle als Freie Aktion als Teil der Bewegung hervorholen.

Schriftrolle analysieren (ÜF): Als Freie Aktion kann ein Kryptomagier automatisch den Inhalt einer magischen Schriftrolle erkennen, als würde er *Magie lesen* nutzen. Er erhält einen Verständnisbonus in Höhe seiner Kryptomagierstufe auf Fertigkeitwürfe für Magischen Gegenstand benutzen, um Zauber von Schriftrollen zu wirken.

Schriftrolle verbessern (ÜF): Als Schnelle Aktion kann ein Kryptomagier einen Zauber, den er von einer Schriftrolle abliest, auf seiner Zauberstufe statt auf der Zauberstufe der Schriftrolle funktionieren lassen. Er kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl entsprechend eines Drittels seiner Kryptomagierstufe einsetzen (Minimum 1).

Schriftrollenverständnis (ÜF): Ein Kryptomagier kann mit einer Schnellen Aktion einen Zauber, welchen er von einer Schriftrolle wirkt, so verändern, dass er den Modifikator seines eigenen magischen Schlüsselattributs (IN bei Magiern usw.) und relevante Talente nutzt, um den SG des Zaubers zu bestimmen. Er kann diese Fähigkeit täglich in Höhe eines Drittels seiner Kryptomagierstufe Mal einsetzen (Minimum 1).

Symbol umgehen (ÜF): Wenn ein Kryptomagier einen Rettungswurf gegen eine magische Glyphe, ein Symbol, Siegel oder ähnliche Fallen in Schriftform ablegt, kann er als Augenblickliche Aktion einen Fertigkeitwurf für Zauberkunde gegen denselben SG ablegen, um die Effekte der Falle für 1W6 Runden zu verzögern. Nach Ablauf der Verzögerung setzen die normalen Effekte der Falle ein. Der Kryptomagier muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Kunde wählen zu können.

Thassilonische Anrufung (ÜF): Der Kryptomagier entdeckt eine Möglichkeit, sprachabhängige Zauber zu stärken, indem er Thassilonisch spricht. Wenn er dies tut, steigt der SG der Rettungswürfe gegen seinen Zauber um 1, allerdings muss das Ziel ebenfalls Thassilonisch verstehen, um überhaupt betroffen zu sein. Sollte der Kryptomagier ferner über die Kunde Runenfalle verfügen, kann er Thassilonische Runen bei allen Zaubern verwenden, welche magische Schriften erzeugen (z.B. ein *Symbol*-Zauber oder *Explosive Runen*). Dies verdoppelt den Zeitaufwand des Zaubers, allerdings manifestiert sich der Zaubereffekt mit einem Bonus von +1 auf seine effektive Zauberstufe.

Thassilonische Herbeizauberung (AF): Der Kryptomagier erlernt, fremdartige Kreaturen zu Hilfe zu rufen, wenn er bestimmte *Monster herbeizaubern*-Zauber wirkt. Er erweitert die Liste der Kreaturen, die er mittels *Monster herbeizaubern III* herbeizaubern kann, um *Sündenbrut*^{MHB}, mittels *Monster herbeizaubern VI* um *Lamia* und mittels *Monster herbeizaubern IX* um *Leuchtendes Kind*^{MHB} 11. Der Kryptomagier muss wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, um diese Kunde wählen zu können.

Thassilonischer Fokus (AF): Der Kryptomagier wählt eine der sieben Schulen der Thassilonischen Magie aus (siehe Seite {113}); sollte er ein Thassilonischer Spezialist sein (siehe Seite {113}), muss er seinem Fokus dieselbe Schule zuweisen, in der er sich spezialisiert hat. Er erlangt einen Verständnisbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten dieser Schule der Magie.

Kryptomeister (ÜF): Mit der 10. Stufe erhält ein Kryptomagier einen Verständnisbonus von +5 auf Rettungswürfe gegen die Effekte magischer Symbole, Glyphen, Siegel und ähnlicher, auf Schriftzeichen basierender Zauber und Fallen. Er wählt ferner eine seiner Kryptokundefähigkeiten aus, welche er bislang mit einer Schnellen Aktion aktivieren muss; er kann diese Fähigkeit fortan als Freie Aktion einsetzen.

RUNENWEISER (MAGIER-ARCHETYP)

Runenweise nutzen die mystischen Energien des untergegangenen Thassilons. Manchmal experimentieren sie zwar mit denselben entsetzlichen Techniken, die schon die Runenherrscher verwendet haben, mäßigen sich dabei aber, indem sie bescheiden und empathisch vorgehen und kleine Edelsteine als Fokus ihres Zauberns nutzen, um das Gleichgewicht zu wahren. Runenweise sind Experten im Identifizieren von Zaubereffekten, die mit thassilonischer Magie in Verbindung



stehen. Da die meisten thassilonischen Geheimnisse aber immer noch vergraben liegen, sind Runenweise stets neugierig und suchen immer nach neuen Orten, welche geheime Verstecke thassilonischer Magie beherbergen könnten.

Thassilonischer Fokus (ÜF): Ein Runenweiser kann sein Wissen über Runen nutzen, um einen Thassilonischen Fokus zu erschaffen, einen kleinen Halbedelstein, welcher mit Thassilonischen Runen graviert ist. Diesen nutzt er, um seine magischen Kräfte zu verändern. Ein Thassilonischer Fokus verhält sich wie ein *Ionenstein*. Um ihn zu aktivieren, muss der Runenweise während der Vorbereitung seiner Zauber den Fokus in seine Meditation einbeziehen. Im Anschluss wirft er ihn in die Luft und der Edelstein kreist sodann um seinen Kopf, bis er seine Zauber das nächste Mal vorbereitet. Ein Thassilonischer Fokus fungiert automatisch als der Fokus des Runenweisen.

Einem Runenweisen ist es nicht möglich, sich auf eine Arkane Schule zu spezialisieren – alle Runenweisen müssen Universalisten sein. Wenn ein Runenweiser allerdings einen Thassilonischen Fokus erschafft, muss er eine Thassilonische Schule der Magie wählen (siehe Seite {113}). Wenn er seine Zauber vorbereitet, wird er als Thassilonischer Spezialist der entsprechenden Schule behandelt hinsichtlich der Zauber, die er vorbereiten kann. Zudem erhält er pro Zaubergrad zwei zusätzliche Zauberplätze, in denen er Zauber seiner Schule vorbereiten kann, und kann keine Zauber seiner beiden Ausgeschlossenen Schule vorbereiten. Er erlangt allerdings nicht die entsprechenden Schulenfähigkeiten und wird in dieser Hinsicht stets wie ein Universalist behandelt.

Ein Thassilonischen Fokus gestattet dem Runenweisen, die Zauber jener Arkanen Schule zu verbessern, auf welche der Thassilonischen Fokus eingestimmt ist. Solange der Thassilonischen Fokus aktiviert ist, benötigt der Runenweise keine Materialkomponenten für Zauber der entsprechenden Schule, sofern die Kosten der Komponenten nicht seine zehnfache Zauberstufe in Goldmünzen übersteigen. Sollten die Komponenten mehr als dies kosten, so muss der Runenweise sie zur Hand haben.

Ein Thassilonischen Fokus hat RK 24, 10 TP und Härte 5 (wie ein *Ionenstein*). Seinen ersten Thassilonischen Fokus erschafft ein Runenweiser stets ohne dabei entstehende Kosten, während ein Ersatz denselben Regeln unterfällt wie der Fokus eines Magiers. Wenn ein Runenweiser einen neuen Thassilonischen Fokus erschafft, kann er ihn auf eine andere Schule einstimmen, solange diese nicht zuletzt zu seinen Ausgeschlossenen Schulen gehört hat. *Beispiel:* Ein Runenweiser, dessen Thassilonischer Fokus auf Nekromantie eingestimmt ist, könnte diesen Fokus durch einen neuen ersetzen, solange er ihn nicht auf Bann- oder Verzauberungsmagie einstimmen will, da diese beiden Schulen für einen Thassilonischen Nekromanten Ausgeschlossene Schulen sind.

Dies modifiziert Arkane Verbindung und ersetzt Arkane Schule.

SIGILUS (KAMPFMAGUS-ARCHETYP)

Die Kryptomagier mögen traditionell den körperlichen Kampf wenig und ziehen es vor, zum Lösen von Problemen und Besiegen ihrer Gegner auf Magie zurückzugreifen. Viele Traditionalisten innerhalb der Organisation haben Vorurteile gegenüber jenen, die allein auf kämpferisches Können zurückgreifen, und diese Vorurteile lassen natürlich auch nicht jene Zauberkundigen aus, die Magie und Kampfkunst verbinden, wie z.B. Mystische Ritter und Kampfmagi. Angesichts der jüngsten Veränderungen in der Denkweise der Gruppierung stehen ihre Angehörigen solchen Traditionen aber mittlerweile weitaus weniger ablehnend gegenüber und haben eine einzigartige Methodik entwickelt, um ihr Wissen und Können – vor allem auf dem Gebiet der Magie – zu integrieren.

Wenn ein Magus sich den Kryptomagiern anschließt, kann er die Kunst erlernen, wie er seinen Arkanen Vorrat mit den Geheimnissen der uralten Thassilonischen Magie auflädt. Ein solches Individuum wird zu einem Sigilus. Während die Mysterien des untergegangenen Thassilons seine Magie antreiben, bemüht er sich kaum, die akademischen und philosophischen Aspekte der Runen zu verstehen. Stattdessen konzentriert er sich fast ausschließlich auf ihre praktische Anwendung.

Ein Sigilus manipuliert die Entdeckungen von Magiern und anderen, weitaus gelehrteren Kryptomagiern, um besondere Siegel zu erschaffen, die es ihm gestatten, um späteren Gebrauch Zaubereffekte in unterschiedliche Gegenstände zu transferieren. Seine Kunst basiert dabei auf Traditionen der Runenherrscher, die diesen ermöglichte, ihre eigenen Körper mit Magie zu erfüllen – allerdings lädt er stattdessen eine Waffe derart auf. Da Sigili mehr an der Erkundung thassilonischer Ruinen als an akademischen Forschungen interessiert sind, dienen sie den Kryptomagiern als Feldforscher und indem sie Artefakte bergen. Dabei arbeiten sie Seite an Seite mit den gelehrsameren Kryptomagiern. Zuweilen fungieren sie als Leibwächter, zuweilen auch als Regulatoren, die dafür sorgen, dass kein Mitglied durch das Erlangen machtvoller thassilonischer Geheimnisse zu viel Macht erlangt.

Runenklinge (ÜF): Mit der 2. Stufe erlernt ein Sigilus, magisch eine Waffe mit einer Thassilonischen Rune zu beschriften. Die fragliche Rune muss aus den sieben Runen gewählt werden, welche die sieben Schulen der Thassilonischen Magie symbolisieren (siehe Seite {113}). Beachte, dass aufgrund der Natur der Kampfmaguszauber manche Runen (und

damit bestimmte Schulen der Magie) sich mehr hierfür eignen als andere – die besten Wahloptionen sind die Runen für Beschwörungs-, Hervorrufungs-, Illusions- und Verwandlungsmagie, während jene für Bannmagie, Nekromantie und Verzauberungsmagie weniger ansprechend sind. Zum Niederschreiben einer Rune sind 10 Minuten erforderlich.

Sowie eine Waffe mit einer Rune aufgeladen wurde, wird der Sigilus fähiger darin, seine Fähigkeit Kampfzauberei mit Zaubern der zur fraglichen Rune gehörenden Schule anzuwenden. Sein Malus auf Angriffswürfe im Rahmen von Kampfzauberei wird um 1 reduziert (auf -1), wenn er Zauber dieser Schule wirkt, steigt aber um 2 (auf -4), wenn er Kampfzauberei mit Zaubern anderer Schulen einsetzt. Solange er über eine Waffe mit einer derartigen Rune verfügt, kann er Zauber aus den entsprechenden Ausgeschlossenen Schulen gar nicht einsetzen.

Der Sigilus kann stets nur über eine Waffe mit einer Rune verfügen, sollte er eine neue Rune auf eine niederschreiben, so verblasst die vorherige Rune.

Dies ersetzt Zauberschlag.

Sihedronrüstung (ÜF): Mit der 7. Stufe erlernt ein Sigilus, die Sihedronrune (den siebenzackigen Stern, welcher alle sieben Schulen der Thassilonischen Magie symbolisiert) auf eine von ihm getragene Leichte Rüstung niederzuschreiben. Dies lädt seine Rüstung mit defensiver Magie auf, welche ihm Energie-resistenz 5 gegen zwei Energiearten (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall) verleiht und den Rüstungsbonus der Rüstung um 1 anhebt (beachte, dass dies mit einem eventuellen Verbesserungsbonus der Rüstung kumulativ ist).

Dieses Niederschreiben der Sihedronrune erfolgt im Rahmen der Zaubervorbereitungen des Sigilus und kann daher ein Mal am Tag genutzt werden. Beim Niederschreiben kann der Sigilus die beiden Arten von Energie-resistenz abändern, so er dies wünscht. Mit der 13. Stufe verleiht die Sihedronrune Energieresistenz 10 gegen eine Energieart und Energieresistenz 5 gegen zwei andere Energiearten, während der Rüstungsbonus um einen weiteren Punkt ansteigt (insgesamt 2).

Eine Sihedronrune kann nur auf eine Leichte Rüstung geschrieben werden, nicht aber auf eine Mittelschwere oder Schwere Rüstung, selbst wenn der Kampfmagus später den Umgang mit Mittelschwerer und/oder Schwere Rüstung erlernen sollte.

Dies ersetzt Umgang mit Mittelschwerer und Schwere Rüstung.



DIE KRYPTOMAGIER IM SPIEL

Obwohl die Kryptomagier früher ihre Geheimnisse eifersüchtig gehütet und dabei auch vor Gewalt nicht haltgemacht haben, haben die jüngsten Ereignisse eine Wendung herbeigeführt hinsichtlich ihrer Haltung zu den Geheimnissen, die sie aus thassilonischen Monumenten und Ruinen bergen. Sie halten zwar weiterhin nach möglichen Gefahren und denen, die solche Gefahren reaktivieren könnten, Ausschau, teilen ihr Wissen aber zunehmend mit anderen. Viele der von ihnen gemeisterten Talente und Zauber verbreiten sich mittlerweile über die Welt und die Geheimnisse der Thassilonischen Spezialisierung stehen allen Magiern offen, die diesen Traditionen folgen wollen.

Kontaktaufnahme: Aufgrund der wachsenden Zugänglichkeit der Kryptomagier, muss man nur eine ihrer Enigma-Logen aufsuchen oder eines ihrer Mitglieder kontaktieren, um sich mit der Gruppe zu verbünden. Ob die Kryptomagier an einem Bündnis interessiert sind, hängt von der Art der Anfrage ab – sollten sie den Eindruck haben, dass ein Kandidat mehr daran interessiert ist, einen schlummernden Runenherrscher zu erwecken, statt derartigem vorzubeugen, ist es recht unwahrscheinlich, dass sie ihm Zugang zu ihren Geheimnissen gewähren!

TALENTE (FREI ZUGÄNGLICH)

Die folgenden Talente werden von vielen Mitgliedern und Verbündeten der Kryptomagier genutzt, sind aber nicht länger geheim und können auch von denen gewählt werden, die nicht mit den Kryptomagiern im Bunde stehen. Wer sich den Kryptomagiern aber anschließen oder mit ihnen verbünden will, sollte eines oder beide der folgenden Talente wählen – die Gruppierung reagiert meistens mit Wohlwollen, wenn man sich die Zeit nimmt, ihre Traditionen zu erlernen und sich mit ihrem Hintergrund zu befassen.

Kryptomagie

Deine Vertrautheit mit Runen und uralten arkanen Geheimnissen hat dich geheime Methoden gelehrt, aus magischen Schriften größere Macht zu ziehen. Diese ungewöhnlichen Methoden wurden von den Kryptomagiern aus Rätselhafen entwickelt und haben sich mittlerweile über die ganze Region der Inneren See verbreitet.

Voraussetzungen: IN 15, Schriftrolle anfertigen.

Vorteil: Du wirkst Zauber von Schriftrollen mit einer effektiv um 1 höheren Zauberstufe als die ZS der Schriftrolle. Dieser Vorteil betrifft auch von dir erschaffene Schriftrollen. Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Würfe auf die Zauberstufe, um eine Schriftrolle einzusetzen, deren Zauberstufe höher ist als deine eigene.

Kryptoschrift

Nachdem du langwierig uralte, arkane Schriften erforscht hast, konntest du eine viel effizientere Methode zum Niederschreiben von Zaubern entdecken. Wie Kryptomagie wurde auch die Kryptoschrift ursprünglich von den Kryptomagiern aus Rätselhafen entwickelt und hat sich inzwischen über die ganze Region der Inneren See verbreitet.

Voraussetzungen: Sprachenkunde 1 Rang, Wissen (Arkane) 1 Rang, Zauberkunde 1 Rang, Klassenmerkmal Zauberbuch

Vorteil: Jeder Zauber, den du in dein Zauberbuch schreibst, erfordert nur die Hälfte der Kosten und nimmt nur den halben Platz ein (abgerundet). Pro Grad des Zaubers benötigst du nur 10 Minuten, um einen Zauber in dein Zauberbuch niederzuschreiben (5 Minuten für Zaubertricks).

ZAUBER

Im Rahmen ihrer Erkundungen thassilonischer Ruinen konnten die Kryptomagier so manche vergessenen Zauber neuentdecken. Zugleich haben sie eigene mächtige, neue Zauber entwickelt. Verschiedene davon, wie z.B. Arkanowelsch^{ABR VIII}, werden auch außerhalb der Organisation weitverbreitet genutzt, während andere immer noch von den Kryptomagiern kontrolliert und generell nur ihren Angehörigen und Verbündeten verfügbar gemacht werden.



RUNE ABSORBIEREN I**Schule** Bannmagie; **Grad** BAR 4, HSM/MAG 4, KAM 4, KLE 4, OKK 4**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion**Komponenten** V, G, M (ein weißer Seidenhandschuh im Wert von 25 GM)**Reichweite** Berührung**Ziel** Ein Zaubereffekt**Wirkungsdauer** Augenblicklich plus 1 Minute/Stufe (siehe Text)**Rettungswurf** WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Dieser Zauber gestattet dir, deine Hand auf eine magische Glyph, ein Symbol oder anderen magischen Zaubereffekt (in der Zauberschreibung als „Rune“ bezeichnet) zu legen und zu versuchen, die Essenz des Effektes zu absorbieren. Hierzu musst du von der Existenz der Rune wissen (aber nicht die Details des Effektes kennen) und einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 10 + Zauberstufe des absorbierten Effektes ablegen, während du die fragliche Rune berührst. Misslingt dir dieser Wurf auf die Zauberstufe, wird die magische Rune nicht ausgelöst, sollte dir der Wurf um 5 oder mehr scheitern wird sie aber ausgelöst.

Bei Erfolg wird die Rune dagegen von der Oberfläche entfernt, auf welcher sie ursprünglich platziert wurde, und erscheint auf dem Stoff des von dir getragenen Seidenhandschuhs. Die Rune ist für bis zu 1 Minute pro Zauberstufe inaktiv. Du kannst während dieser Zeit zu jedem Zeitpunkt mit einer Standard-Aktion die Rune auf eine ähnliche Oberfläche transferieren wie die, von der du sie entfernt hast; dabei nimmt sie entweder ihre Funktion wieder auf oder löst sich harmlos auf, als wäre sie erfolgreich gebannt worden, so du dies wünschst. Letzteres tritt auch ein, wenn die Wirkungsdauer der Rune abläuft, ehe du sie auf einer neuen Oberfläche platzierst.

Dieser Zauber betrifft nur Runen, deren Effekte einem Zauber des maximal 3. Grades entsprechen. Sollte *Rune absorbieren I* auf einen mächtigeren Effekt gewirkt werden, löst deine Berührung die Rune automatisch aus.

RUNE ABSORBIEREN II**Schule** Bannmagie; **Grad** BAR 6, HXM/MAG 6, KAM 6, KLE 6, OKK 6

Dieser Zauber funktioniert wie *Rune absorbieren I*, wirkt aber auf Runen, welche maximal einem Zauber des 5. Grades entsprechen.

RUNE ABSORBIEREN III**Schule** Bannmagie; **Grad** BAR 9, HXM/MAG 9, KLE 9

Dieser Zauber funktioniert wie *Rune absorbieren I*, wirkt aber auf Runen, welche maximal einem Zauber des 8. Grades entsprechen.

RUNENLESEN**Schule** Erkenntnismagie; **Grad** BAR 1, HXM/MAG 1, KLE 1, MEN 1, OKK 1**Zeitaufwand** 1 Minute**Komponenten** V, G, M (eine Fingerspitze zerstoßene Edelsteine im Wert von 25 GM)**Reichweite** Berührung**Ziel** Berührte Rune**Wirkungsdauer** Augenblicklich**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Indem du dich völlig den Einzelheiten einer eingeritzten oder niedergeschriebenen Rune widmest, kannst du die Elemente ihrer Natur analysieren. Du musst dabei die Rune, die Glyph, das Symbol oder andere Markierung (im Weiteren nur die „Rune“) mit deinen Fingern nachziehen. Dies löst keine Effekte aus, welche durch die Berührung der Rune normalerweise ausgelöst werden würden. Runen, Symbole und andere Effekte, welche ausgelöst werden, wenn man sie liest, lösen normal aus – dieser Zauber erfordert allerdings nicht, dass du die anvisierte Rune betrachtest und liest. Wenn du den Zauber gewirkt hast, erlangst du augenblicklich Geistesblitze zur Natur der Rune, ihre Geschichte und ihren Zweck samt den folgenden Informationen:

Alter: Du erfährst, ob die Rune innerhalb der letzten 24 Stunden platziert wurde, im letzten Monat, Jahr, Jahrzehnt, Jahrhundert oder früher.

Sprache: Du erfährst, welcher Sprache und welchem Alphabet die Rune entstammt oder ob es sich um ein einzigartiges Abbild handelt, das auf keiner Sprache basiert.

Verständnis: Im Falle einer magischen Rune erlangst du einen Bonus von +5 auf Fertigkeitss- und sonstige Würfe zum Bannen, Entschärfen oder anderweitigem Arbeiten mit der Rune.

Zweck: Du erfährst den allgemeinen Zweck der Rune (z.B. ob es sich um eine Information, Schmuckwerk, eine Warnung oder auch eine magische Verteidigung handelt).

RUNE DER HERRSCHAFT**Schule** Verwandlungsmagie; **Grad** BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2, OKK 2**Zeitaufwand** 1 Minute**Komponenten** V, G, M (eine Phiole mit Farbe im Wert von 25 GM)**Reichweite** Nah (7,5 m + 1,50 m/2 Stufen)**Ziel** Eine lebende Kreatur**Wirkungsdauer** 1 Tag oder bis zur Aktivierung (siehe Beschreibung)**Rettungswurf** WIL (harmlos);**Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Ihre Untersuchungen der uralten und mysteriösen Traditionen der Sieben Tugenden der Herrschaft des untergegangenen menschlichen Imperiums von Azlant, welche später von den Runenherrschern zu den weitaus bekannteren Sieben Todsünden korrumpiert wurden, inspirierten die Kryptomagier dazu, die Runen der Herrschaft zu entwickeln. Dieser Zauber gestattet dir, eine Rune auf einer anderen Kreatur zu platzieren, welche dann später zur



Unterstützung genutzt werden kann. Du bestimmst den Zaubereffekt, während du den Zauber wirkst, indem du mit einer Anwendung einer speziell vorbereiteten Farbe im Wert von 25 GM eine bestimmte Rune auf den Körper des Empfängers zeichnest. Sofern nicht anders vermerkt, kann die Zielkreatur als Schnelle Aktion die Rune aktivieren. Sollte dies nicht geschehen, verschwindet die Rune wieder und der Effekt verblasst. Du kannst diesen Zauber nicht auf dich selbst wirken, die Rune muss auf einer anderen Kreatur platziert werden. Die Sieben Runen der Herrschaft und die besonderen Effekte, die bei Aktivierung eintreten, sind im Folgenden aufgeführt. Eine Kreatur kann stets nur eine dieser Runen tragen.

Bescheidenheit: Aktiviert eine Kreatur die Rune der Bescheidenheit, provoziert er für 1 Runde keine Gelegenheitsangriffe.

Eifer: Aktiviert eine Kreatur die Rune des Eifers, erhält sie einen Bonus von +3 auf Willenswürfe und der SG aller Rettungswürfe steigt gegen von der Kreatur ausgehende sprachabhängige Effekte; diese Effekte währen 1 Runde lang.

Großzügigkeit: Der Träger der Rune der Großzügigkeit kann diese als Augenblickliche Aktion aktivieren, wenn eine andere Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung einen magischen Verbrauchsgegenstand wie eine Schriftrolle oder einen Zauberspruch aktiviert, den er innerhalb der letzten 24 Stunden vom Träger der Rune erhalten hat. Wird die Rune aktiviert, wirken die Effekte des magischen Verbrauchsgegenstandes auf einer um 2 erhöhten effektiven Zauberstufe.

Güte: Eine Kreatur muss die Handlung jemand anderem helfen oder einen Heilzauber nutzen, um eine Rune der Güte zu aktivieren. Sollte er die Rune aktivieren, während er jemand anderem hilft, steigt der verliehene Bonus bei Erfolg auf +5. Sollte er die Rune aktivieren, während er einen Heilzauber wirkt, steigt die effektive Zauberstufe des Zaubers um 2.

Liebe: Aktiviert eine Kreatur die Rune der Liebe, während er einen Zauber der Kategorie Bezauberung wirkt, steigt der SG des Rettungswurfes gegen diesen Zauber um 1. Alternativ kann eine Kreatur diese Rune aktivieren, nachdem sie den Schaden für einen Waffen- oder Zaubersangriff ausgewürfelt hat, um den Schaden in Nichttödlichen Schaden umzuwandeln.

Mäßigung: Der Träger der Rune der Mäßigung kann sie als Augenblickliche Aktion aktivieren, nachdem ihm ein Rettungswurf gegen ein Gift, eine Krankheit, eine Droge oder einen ähnlichen Effekt gescheitert ist. Dies erlaubt ihm augenblicklich einen zweiten Rettungswurf gegen den Effekt, dessen Ergebnis er dann als das wirkliche Resultat nutzen kann.

Wohltätigkeit: Der Träger dieser Rune erhält einen Verständnisbonus von +5 auf einen Angriffs- oder Fertigkeitwurf, den er auf Bitten einer anderen Kreatur ablegt. Der Träger darf durch das Ablegen des Wurfs keinen sofortigen Vorteil erlangen oder dafür eine Belohnung erhalten.

SKLAVE DER SÜNDE

Schule Verzauberung (Zwang) [Gefühl^{ABR}, Geistesbeeinflussung];

Grad BAR 2, HEX 3, HXM/MAG 3, INQ 3, KLE 3, MES 2, PAL 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M/GF (ein Fetzen Papier mit der Sphedronrune)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel Eine lebende Kreatur

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf WIL, keine Wirkung (siehe unten);

Zauberresistenz Ja

Dieser Zauber gestattet dir, in den Verstand einer bösen Kreatur zu greifen, um zu erkennen, für welche der sogenannten Sieben Todsünden sie am empfänglichsten ist, und dies auszunutzen. Die Zielkreatur muss einen Willenswurf ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, wird sie völlig unfähig, dem Drang zu widerstehen, sich jener Sünde hinzugeben, welche am besten zu ihrer Persönlichkeit passt. Zudem erscheint auf dem Körper der Kreatur – meistens auf der Stirn – eine leuchtende Rune, welche diese Sünde identifiziert.

Das Ziel muss jede Runde zu Beginn seines Zuges einen neuen Willenswurf gegen den SG des Zaubers ablegen, um der Versklavung durch die fragliche Sünde zu widerstehen. Bei Erfolg erhält es für diese Runde sodann den Zustand Kränkelnd aufgrund seiner Ablenkung durch die Sünde. Misslingt der Rettungswurf erhält es die Zustände Kränkelnd und Wankend, da es sich teilweise in seiner Sünde suhlt (ein zorniges Opfer könnte z.B. seine Zeit damit verschwenden, Drohungen und Flüche auszustoßen, während ein träges Opfer vielleicht nur langsam und zögerlich ist und ein lusternes Opfer wertvolle Zeit damit verbringt, etwas Schönes anzustarren und anzusabbern).

VERBORGENES WISSEN

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** BAR 2, HXM/MAG 2, MED 2, MEN 2, MES 2, OKK 2

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, M (ein Tintentropfen)

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer Bis zu 1 Tag/Stufe (siehe Text)

Dieser subtile, aber nützliche Zauber gestattet dir, wichtiges Wissen zu schützen – sogar vor dir selbst. Während du diesen Zauber wirkst, rezitierst du eine maximal 50 Worte umfassende Information. Bei Vollendung des Zaubers transferierst du dieses Wissen aus deinem Verstand auf deine Haut in Form einer komplexen Tätowierung an einer Körperstelle deiner Wahl. Das Wissen verschwindet derweil völlig aus deinem Verstand und du erkennst eventuell nicht einmal, dass du etwas vergessen hast. Die Magie des Zaubers schließt Lücken in deinem Gedächtnis mit anderen Erinnerungen. Bis zum Ende der Wirkungsdauer des Zaubers ist das Wissen für dich verloren. Du bestimmst die Wirkungsdauer beim Wirken des Zaubers (maximal 1 Tag pro Stufe). Viele Kryptomagier lassen sich mit nichtmagischen Tätowierungen ausstatten, um die Effekte dieses Zaubers zu verbergen. Mittels *Magie entdecken* oder einem Fertigkeitwurf für Sprachkunde oder Zauberkunde gegen SG 20 + deinen Intelligenzmodifikator kann eine verzauberte Tätowierung enthüllt werden, aber nicht deren Inhalt. Die Effekte von *Verborgenes Wissen* können normal gebannt werden, allerdings ist das Wissen in diesem Fall völlig verloren.

THASSILONISCHE MAGIE (FREI ZUGÄNGLICH)

Das Konzept spezialisierter Magier mitsamt den allgemein anerkannten Schulen der Magie reicht zurück bis in die Zeit Azlants und vielleicht noch weiter in eine Zeit vor Entstehung der Menschheit. Es waren allerdings die Runenherrscher Thassilons, welche diese Spezialisierungen vollends ausarbeiteten.

Sie fokussierten ihre Forschungen auf die Entdeckung, dass jeder Schule der Magie zwei spezifische andere Schulen gegenüberstanden, und entwickelten auf dieser Basis Methoden, ihre erwählten arkanen Spezialisierungen weiter zu meistern. Essentiell definierten sie diese sieben Schulen durch das, was sie konnten und was sie nicht konnten. Indem sie ihre jeweiligen ausgeschlossenen Schulen zu Fixpunkten machten, um „Unreinheiten“ auszubrennen, tauschten sie arkane Vielseitigkeit gegen größere Macht auf ihren erwählten Gebieten. Die sieben Schulen der Thassilonischen Magie werden im Folgenden vorgestellt:

Gier (Verwandlung): Die magische Verwandlung von Dingen in Gegenstände von höherem Wert oder Nutzbarkeit, sowie die Verbesserung des Körpers. *Ausgeschlossene Schulen:* Illusion, Verzauberung.

Hochmut (Illusion): Die Perfektion der eigenen Erscheinung und des Machtbereiches durch Tricks und Illusionen. *Ausgeschlossene Schulen:* Beschwörung, Verwandlung.

Neid (Bannmagie): Die Kunst, fremde Magie zu unterdrücken. *Ausgeschlossene Schulen:* Hervorrufung, Nekromantie.

Trägheit (Beschwörung): Das Herbeirufen von Dienern, die für einen handeln, sowie das Erschaffen benötigter Dinge. *Ausgeschlossene Schulen:* Hervorrufung, Illusion.

Völlerei (Nekromantie): Magie, welche den Körper manipuliert, um den nie endenden Hunger nach Leben zu besänftigen. *Ausgeschlossene Schulen:* Bannmagie, Verzauberung.

Wollust (Verzauberung): Magische Kontrolle und Beherrschung anderer Kreaturen, um die eigenen Gelüste zu befriedigen, sowie die Manipulation des Verstands, der Gefühle und des Willens anderer. *Ausgeschlossene Schulen:* Nekromantie, Verwandlung.

Zorn (Hervorrufung): Meisterschaft der rohen, zerstörerischen Macht der Magie und der Einsatz dieser vernichtenden Kräfte. *Ausgeschlossene Schulen:* Bannmagie, Beschwörung.

Thassilonische Spezialisten

Nur Magier können den uralten Philosophien der thassilonischen Runenherrscher in vollem Umfang folgen, da nur Magier sich auf eine Schule der Magie spezialisieren können.

Die Entscheidung, sich auf eine thassilonische Schule der Magie zu spezialisieren, muss getroffen werden, wenn ein Charakter seine 1. Stufe als Magier wählt. Sobald diese Wahl getroffen wurde, kann sie nicht mehr geändert werden.



Vorteile: Ein Magier einer thassilonischen Spezialisierung erhält zwei zusätzliche Zauberplätze jedes ihm zugänglichen Zaubergrades. Mit diesen Zauberplätzen muss er denselben Zauber seiner Schulspezialisierung vorbereiten, so dass er ihn zwei Mal wirken kann (da er ihn zwei Mal vorbereitet hat). Der Magier kann diese Zauberplätze nicht nutzen, um zwei verschiedene Zauber vorzubereiten, selbst wenn es Zauber seiner Spezialisierung sind.

Einschränkungen: Ein Thassilonischer Spezialist kann sich seine verbotenen Schulen nicht aussuchen, diese Wahl wird für ihn getroffen, wenn er sich für seine Spezialisierung entscheidet. Diese Einschränkungen sind schwerwiegender als bei den meisten anderen Spezialisten und als Ausgeschlossene Schulen bekannt. Im Gegensatz zu den normalen verbotenen Schulen eines Spezialisten, bei denen der Magier nur Zauberplätze höheren Grades aufwenden muss, um Zauber vorzubereiten, kann ein Thassilonischer Magier niemals einen Zauber einer seiner Ausgeschlossenen Schulen vorbereiten und behandelt diese Zauber zudem, als befänden sie sich nicht auf der Magierzauberliste. Sollte er einen zauberauslösenden oder –vervollständigenden Gegenstand verwenden, der einen Zauber aus einer seiner Ausgeschlossenen Schulen wirkt, muss er dabei auf die Fertigkeit Magischen Gegenstand benutzen zurückgreifen.



DIE LICHTTRÄGER

LICHTTRÄGER

Ein Licht gegen die kommende Finsternis

Reichweite Regional

Gesinnung NG

Hauptquartier Iadara (Kyonin)

Werte Nähre die Schönheit und pflege jene, welche Errettung suchen, stelle dich gegen Verschwörungen und enthülle destruktive Geheimnisse, bleibe reinen Herzens, enthülle und bekämpfe die Verderbnis

Ziele Dränge die Dunkelheit zurück (egal ob wortwörtlich oder metaphorisch) und erhelle Verbündeten den Weg, errete verderbte Elfen (und biete Drow einen sicheren Fluchtweg aus ihrer Gesellschaft, welche nach Erlösung streben)

Verbündete Anhänger elfischer Gottheiten und Neutral Guter Himmlischer Herrscher, Volk und Regierung von Kyonin, Sareniten, Schelyngläubige.

Feinde Kulte des Rovagug und von Dämonenherrschern, Dämonen, Drow, Lamaschtugläubige

Rivalen Keine

Ursprünglich wurden die Lichtträger vor Jahrhunderten gegründet, um die Pläne der Drow zu bekämpfen und dabei zu helfen, die Existenz der Dungelelfen vor der restlichen Welt zu verbergen. Viele Jahre lang wurden ihre Taten und Missionen von einer geheimen Gruppe geleitet, welche als der Winterrat bekannt ist und dessen Mitglieder eifrig daran arbeiteten, dass keine Nichtelfen von den Drow erfuhren. Die Lichtträger wussten aber nicht, dass der Winterrat sie in Wahrheit zudem dahingehend manipulierte, dass sie bestimmte Aspekte der elfischen Gesellschaft lenkten, und außerdem als Marionetten bei seinen Intrigen nutzte. Die Lichtträger glaubten, für das Allgemeinwohl zu arbeiten und dass die Geheimhaltung ein wichtiger Bestandteil dieser Arbeit sei, während sie in Wahrheit nur den Griff des zunehmend korrupten Winterrates stärkte.

Es war nie ein Geheimnis, dass sich Elfen mit der Zeit körperlich ihrer Umgebung anpassten und diese vom Wesen her reflektierten. Die Lichtträger sorgten aber dafür, dass die Allgemeinheit über Jahrhunderte hinweg nicht erfuhr, dass diese Eigenschaft zusammen mit schwerwiegenden bösen Taten und der Verehrung von Dämonen oder anderen chaotisch bösen Wesen die plötzliche Verwandlung eines Elfen in einen Drow ermöglichte. Diese Verwandlung wird von den Lichtträgern als das Dunkle Schicksal bezeichnet. Sie trat selten genug ein, dass diese recht kleine Gruppe die

Geschehnisse verbergen konnte, doch nachdem nunmehr eine Angehörige des Winterrates selbst dem Dunklen Schicksal zum Opfer gefallen ist und beinahe ein zweites Zeitalter der Finsternis ausgelöst hat, streben die Lichtträger umso mehr nach dem Guten und der Reinheit. Nur das rechtzeitige Eingreifen einer Heldengruppe hatte die Katastrophe vereiteln können, so dass die Lichtträger im Nachhinein erkannten, welches Risiko ihre umfassende Geheimhaltung in Wahrheit bedeutete.

Der Winterrat existiert mittlerweile nicht mehr und die Lichtträger agieren öffentlich. Auch ihre Ziele haben sich stark verändert – waren sie in der Vergangenheit darauf vorbereitet, Gefahren mit Gewalt zu bekämpfen, sind sie nun zu Diplomatie und dem Angebot zu spiritueller Errettung bereit. Natürlich gehören sie aber auch zu den ersten, welche eingestehen, dass viele nicht errettet werden können oder gar nicht errettet werden wollen und dass dann schnelle Gerechtigkeit die beste Antwort darstellt. Da dies den

Lehren und Werten der Sarenraekirche stark ähnelt, unterstützt diese die Lichtträger dabei, sich von einer elfischen Geheimorganisation zu einer regionalen Verteidigung gegen die Verderbnis zu wandeln, egal ob sie von innen oder von außen droht.

Angesichts der wachsenden Unterstützung der Kirche der Sarenrae und dem Umstand, dass die Existenz der Drow an der Oberfläche nicht länger ein Geheimnis ist, haben die Lichtträger erstmals damit begonnen, Nichtelfen in ihre Ränge aufzunehmen. Darunter sind viele Veteranen der diversen Mendevischen Kreuzzüge gegen die dämonenbefallene Weltwunde, aber auch Anhänger von Kirchen der Gottheiten des Guten. Sollte ein Rekrut eine finstere Vergangenheit aufweisen, aus welcher er errettet werden konnte, wird er zunächst umfassend beobachtet, ehe er eine Einladung erhält, um sicherzustellen, dass neue Mitglieder reinen Herzens sind. Dennoch schwanken manche von ihnen auf dem Weg zur Erlösung.



Perelir (CG Elfische Klerikerin der Calistria 13): Diese frühere Angehörige des Winterrates bezweifelte den Nutzen ihrer Organisation schon vor ihrem Niedergang. Als der Winterrat sich – u.a. dank Perelirs Hilfe – auflöste, musste die Priesterin mitansehen, wie zwei ihrer Verbündeten dem Dunklen Schicksal zum Opfer fielen. So bat sie Königin Telandia, sich den Lichtträgern anschließen zu dürfen, um Buße zu tun, was ihr gestattet wurde. Gemäß der Lehren ihrer Göttin ermutigt Perelir die anderen Lichtträger, Freude und Schönheit zu erfahren, da sie in der Unterdrückung solcher Wünsche einen Weg zur Selbstzerstörung sieht. Da ihre Gesinnung von Chaotisch Neutral zu Chaotisch Gut gewechselt ist, erzeugt dies zwar einige Reibung bei anderen Angehörigen ihres Glaubens, dennoch ist Perelir nun den Lichtträgern gegenüber ebenso loyal wie gegenüber ihrer Göttin.



Teessel Neirenar (CG Drow-Waldläuferin 9): Teessel verstarb vor einiger Zeit während eines Scharmützels mit razmirischen Kämpfern. Ein wohlmeinender Druiden reinkarnierte die elfische Späherin, doch ein grausames Schicksal ließ sie im Körper einer Dunkelelfe ins Leben zurückkehren, obwohl ihre Seele völlig unbefleckt war. In schwierigen Tagen, die folgten, hielt nur ihr treues Einhornross Teessel vom Selbstmord ab. Als die Lichtträger von ihrem Schicksal erfuhren, suchten sie sie auf. Nun unterstützt Teessel die Organisation und hilft erretteten Drow dabei, sich an das Leben an der Oberfläche anzupassen. Ihre ungewöhnliche Hintergrundgeschichte fasziniert so manche in der Führungsspitze der Lichtträger. Viele glauben angesichts ihrer Reinkarnation als Drow, dass diese nicht von Natur aus böse seien und unter den richtigen Umständen und bei Nutzung der korrekten Möglichkeiten gerettet werden könnten.



Zarineth (NG Elfischer Magier 15): Bis vor kurzem waren die Anführer der Lichtträger von Geheimnissen unwittert. Ein maskierter Magier namens Schwalbenschwanz gab sich als Missionsanführer aus, ohne mehr über sich zu verraten. Angesichts der Neuorientierung der Gruppe und dem Wegfall der Geheimhaltung legte Schwalbenschwanz aber die Maske ab und gab sich als ein elfischer Magier namens Zarineth zu erkennen. Die „wahren Anführer“ von denen man zuvor nur geflüstert hatte, waren in Wahrheit die Elfen des Winterrates gewesen. Nach Wegfall dieser korrupten Organisation konnte Zarineth das Kommando über die Lichtträger übernehmen. Gegenwärtig konzentriert er sich darauf, den Ruf der Gruppe wiederherzustellen und dabei zu helfen, ihre Bemühungen nun auf die spirituelle Erlösung auszurichten.

LICHTTRÄGER (PRESTIGEKLASSE)

Ursprünglich konnten nur Elfen den Lichtträgern beitreten, doch mit der Zerstörung des Winterrates und der Neuorientierung der Gruppe fiel diese Einschränkung. Natürlich stellen immer noch Elfen die Mehrheit der Lichtträger und befindet sich die Operationsbasis der Gruppe immer noch in Kyonin. Doch wer die Ziele der Machtgruppe fördern will, ist willkommen ihr beizutreten. Dasselbe gilt für jene, die leidenschaftlich dämonische oder finsterländische Bedrohungen bekämpfen. Diese entschlossenen Soldaten und Erlöser nennen sich Lichtträger nach der Gruppe, welcher sie entsprungen sind, und bilden so das Rückgrat dieser Organisation.

Ihre Missionen führen die meisten Lichtträger in die Finsterlande und in den Kampf gegen die Pläne der Drow, allerdings richten sie ihr Augenmerk auch zunehmend auf jene Oberflächenregionen, in denen dämonische Verderbnis ausgebrochen ist, wie sie auch die Gesellschaft der Drow erfüllt. Ihr Hauptfokus liegt dabei praktisch vor der eigenen Haustür im Süden Kyonins, wo im sumpfigen Dornenwird der Werdende Dämonenherrscher Baumschnitter herrscht. Ebenso sind einige Lichtträger in die Weltenwunde gezogen, um sich dort dem Kreuzzug anzuschließen. Man trifft Vertreter dieser Gruppierung mittlerweile aber in der ganzen Region der Inneren See an, da die Mächtschaften der Drow und ihre Einflüsse auf die Interessen der Oberfläche immer deutlicher zutage treten.

Trefferwürfel: W10.

Voraussetzungen

Um Stufen in dieser Prestigeklasse wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Gesinnung: Jede Gute.

Grundangriffsbonus: +5.

Fertigkeiten: Überlebenskunst 5 Ränge, Wissen (Gewölbe) 5 Ränge, Wissen (Natur) 2 Ränge.

Umgang mit Waffen: Muss geübt im Umgang mit dem Langbogen (oder dem Kompositlangbogen) und einer Nahkampfkriegswaffe sein.

Klassenfertigkeiten

Ein Lichtträger besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Heilkunde (WE), Heimlichkeit (GE), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE), Wissen (Die Ebenen; IN), Wissen (Gewölbe; IN) und Wissen (Natur; IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator + 4.

Klassenmerkmale

Ein Lichtträger besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Lichtkraft (ÜF): Wenn ein Lichtträger Zauber einer anderen Klasse wirkt oder zauberähnliche Lichtträger-Geheimnisse-Fähigkeiten einsetzt, addiert er seine Klassenstufe auf Würfe auf die Zauberstufe, um Zauberresistenz zu überwinden.

Lichtträger-Geheimnisse (ZF): Ein Lichtträger erhält eine Reihe Zauberähnlicher Fähigkeiten. Die Zauberstufe dieser Effekte entspricht seiner Charakterstufe. Der SG der Rettungswürfe beträgt 10 + Zaubergrad + IN-Modifikator. Um einen Zauber zu nutzen, muss der Lichtträger einen Intelligenzwert von 10 + Zaubergrad der Zauberähnlichen Fähigkeit als Minimum besitzen.



LICHTTRÄGER (LIT)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1.	+1	+1	+0	+1	Lichtkraft, Lichtträger-Geheimnisse
2.	+2	+1	+1	+1	1. Erzfeind, Peinigende Waffen
3.	+3	+2	+1	+2	Lichtträger-Geheimnisse, Überlegene Einsicht
4.	+4	+2	+1	+2	Unbeschränkter Schritt
5.	+5	+3	+2	+3	Erwiesene Waffenvertrautheit, Lichtträger-Geheimnisse
6.	+6	+3	+2	+3	Celestische Waffen
7.	+7	+4	+2	+4	Aus der Sicht verschwinden, Lichtträger-Geheimnisse
8.	+8	+4	+3	+4	2. Erzfeind
9.	+9	+5	+3	+5	Aiudara-Einstimmung
10.	+10	+5	+3	+5	Lichtbringer

Ein Lichtträger erhält weitere Fähigkeit im Rahmen seiner Stufenaufstiege. Ein Lichtträger kann eine Reihe von Fähigkeiten ein Mal am Tag einsetzen. Er erhält pro weitere zwei Stufen in dieser Prestigeklasse eine weitere tägliche Anwendung jeder Fähigkeit in dieser Gruppe. So kann er mit der 1. Stufe die mit der 1. Stufe erlangten Fähigkeiten jeweils ein Mal am Tag einsetzen, mit der 3. Stufe aber zwei Mal am Tag und die mit der 3. Stufe erlangten Fähigkeiten ein Mal am Tag usw. (Beispiel: Mit der 3. Stufe kann ein Lichtträger jeweils ein Mal am Tag *Dunkelsicht*, *Gift verzögern* und *Unsichtbares sehen* einsetzen und jeweils zwei Mal am Tag *Feenfeuer*, *Schutz vor Bösem* und *Spurloser Schritt*.)

Beliebig oft: *Funken*^{EXP}, *Licht* und *Tanzende Lichter*.

1. Stufe: *Feenfeuer*, *Schutz vor Bösem* und *Spurloser Schritt*.

3. Stufe: *Dunkelsicht* (nur selbst), *Gift verzögern* (nur selbst) und *Unsichtbares sehen*.

5. Stufe: *Dauerhafte Flamme* (Zauber des 3. Grades, hält 10 Minute pro Stufe an, ein maximal 6 m weit entfernter Lichtträger kann eine von ihm so erschaffene Dauerhafte Flamme auslöschen, um *Gleißendes Licht* zu wirken), *Magie bannen* und *Schutzkreis gegen Böses* (nur selbst).

7. Stufe: *Bewegungsfreiheit* (nur selbst), *Dimensionsanker*, erhöhtes *Tageslicht* (zu einem Zauber des 4. Grades erhöht).

Peinigende Waffen (ÜF): Mit der 2. Stufe werden die Metallwaffen eines Lichtträgers hinsichtlich des Überwindens von Schadensreduzierung behandelt, als bestünden sie aus Kaltem Eisen neben sonstigen Materialeigenschaften. Diese Waffen und abgefeuerte Munition behalten diese Eigenschaft für 1 Runde, nachdem sie die Hände des Lichtträgers verlassen haben.

Erzfeind (AF): Mit der 2. Stufe wählt ein Lichtträger eine der folgenden Kreaturenarten zu seinem Erzfeind: Aberration, Externar (Böse), Feenwesen, Humanoider (Elf), Pflanze oder Tier. Dieses Klassenmerkmal entspricht ansonsten dem gleichnamigen Klassenmerkmal des Waldläufers; Stufen als Lichtträger sind kumulativ mit Stufen in anderen Klassen, welche das Klassenmerkmal Erzfeind verleihen. Mit der 8. Stufe kann ein Lichtträger einen weiteren Erzfeind von der oben aufgeführten Liste auswählen. Der Bonus gegen einen seiner Erzfeinde (dies kann auch der gerade ausgewählte sein) steigt um +2.

Überlegene Einsicht (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Lichtträger eines der folgenden Bonustalente, selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt: *Adleraugen*^{EXP}, *Elfische Zielgenauigkeit*^{EXP} oder *Scharfe Sinne*^{EXP}.

Unbeschränkter Schritt (ÜF): Mit der 4. Stufe kann ein Lichtträger sich als Schnelle Aktion gegen Effekte

immunisieren, welche seine Bewegungen behindern würden, wie z.B. Dickicht, Spinnennetze, Fester Nebel oder andere magische Effekte, die die Bewegungsrate senken oder den Zustand Verstrickt hervorrufen. Dieses Klassenmerkmal entspricht im Grund dem Klassenmerkmal Unterholz durchqueren des Druiden, betrifft aber auch magische Effekte. Der Lichtträger muss den Einsatz dieses Klassenmerkmals ankündigen, ehe er es nutzt. Er nimmt keinen Schaden durch Dornen, Stacheln oder Dornenwände, wohl aber durch schädliche Gase und andere schädliche Effekte wie Feuerschaden einer *Flammenden Wolke*. Ein Lichtträger kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Klassenstufe einsetzen, diese Runden müssen aber nicht zusammenhängend sein.

Erwiesene Waffenvertrautheit (AF): Mit der 5. Stufe erhält ein Lichtträger einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit Kurzschertern, Langschertern, Kurzbögen, Langbögen, Kompositbögen (Kurz- und Lang-), sowie allen Waffen mit „Elfisch“ im Namen.

Celestische Waffen (ÜF): Mit der 6. Stufe werden die Angriffe eines Lichtträgers hinsichtlich des Überwindens von Schadensreduzierung als von guter Gesinnung behandelt.

Aus der Sicht verschwinden (ÜF): Mit der 7. Stufe kann ein Lichtträger die Fertigkeit Heimlichkeit nutzen, ohne sich hinter etwas verstecken zu müssen. Er kann dies sogar tun, während er beobachtet wird. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Schnelle Aktion. Er kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Klassenstufe nutzen; diese Runden müssen nicht zusammenhängend genutzt werden.

Aiudara-Einstimmung (ÜF): Mit der 9. Stufe kann ein Lichtträger ein Mal am Tag als Volle Aktion die Macht des Aiudara-Netzwerkes (einer Reihe magischer Portale, welche auch zuweilen als „Elfentore“ bezeichnet werden) nutzen, um sich plus 50 Pfund an Gegenständen zu einem von ihm sorgfältig studierten Elfentor zu teleportieren (wie *Teleportieren*), dies funktioniert wie *Rückruf*. Ferner kann er zwei Mal am Tag als Schnelle Aktion *Dimensionstür* mit einer Reichweite von 15 m einsetzen. Er kann dabei keine anderen Kreaturen mitnehmen.

Lichtbringer (ZF): Mit der 10. Stufe kann ein Lichtträger sich ein Mal am Tag in strahlend helles Licht hüllen. Dies funktioniert wie der Zauber *Heilige Aura* und verwendet die Berechnungsformeln der Lichtträger-Geheimnisse für ZS und SG des Rettungswurfes.

LÄUTERNDEN LICHT (KLERIKER-ARCHETYP)

Manche Kleriker gehen bei der Suche nach Reinheit und Licht wahre Extreme ein. Man kennt sie als Läuternde Lichter, welche auf Waffen und Rüstungen verzichten und ihre Herzen dem reinen Guten öffnen. Viele lieben den Frieden oder sind sogar Pazifisten und nahezu alle ziehen die Erlösung dem gerechten Zorn vor.

Läuternde Lichter findet man hauptsächlich unter den Lichtträgern, da ihre Kräfte einen großen Vorteil gegen die Feinde der Organisation bieten. Allerdings haben ihre Fähigkeiten keine elfischen Wurzeln. Den Legenden nach war Sarenrae voller Schrecken ob der Konsequenzen der Zerstörung von Gormuz und wandte sich an eine der Überlebenden dieser Stadt. Sie verlieh der verängstigten Frau göttliche Macht, damit sie die anderen Überlebenden anleiten konnte auf dem Weg zu Sicherheit und Güte, und bat sie im Gegenzug lediglich, die Botschaft von Vergebung und Erlösung zu verbreiten. Niemand weiß mehr, wie diese Priesterin hieß, doch die von der Dämmerblume verliehene Weisheit ging nicht im Dunkeln der Zeit verloren.

Angesichts der wachsenden Allianz zwischen den Lichtträgern und dem Sarenraeglauben haben die Traditionen des Erblühenden Lichts den perfekten Platz zum Gedeihen gefunden. Diese Kleriker bilden zunehmend die Vorhut bei den Bemühungen der Organisation, um die Gefallenen zu läutern, insbesondere im Fall von Dunkel-elfen, welche den Geboten ihrer Gesellschaft entkommen wollen.

Gottvertrauen: Ein Läuterndes Licht schwört, auf den Schutz seiner Gottheit zu vertrauen statt auf Waffen und Rüstungen. Es ist nicht geübt im Umgang mit Rüstungen oder Schilden. Es kann keine seiner Klassenmerkmale nutzen oder von solchen profitieren, während sie eine Rüstung und/oder einen Schild trägt plus 1 Minute darüber hinaus; dies schließt das Wirken von Zaubern ein.

Dies modifiziert die Rüstungen, mit denen ein Kleriker umzugehen geübt ist.

Reines Herz: Ein Läuterndes Licht muss von reinem Herzen sein. Es muss eine gute Gesinnung besitzen und darf keine böse Gottheit verehren. Sollte das Läuternde Licht vorsätzlich eine böse Tat begehen, verliert es alle Klassenmerkmale (Zauberwirken eingeschlossen), bis es Buße tut.

Dies modifiziert die Gesinnung des Klerikers.

Quell des Lichts (ÜF): Ein Läuterndes Licht verzichtet auf die tieferen Mysterien seiner Gottheit, um sich auf Güte und Heilung zu konzentrieren und Licht in die Dunkelheit zu bringen. Ein Läuterndes Licht wählt noch immer Domänen und erlangt Zugang zu Domänenfähigkeiten, aber keine Domänenzauberplätze.

Läuternde Lichter sind Leuchtfeuer des Guten, welche andere dazu anleiten, ihren besten Wesenszügen zu folgen. Ein Läuterndes Licht addiert seine ½ Stufe auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie gegenüber guten Kreaturen oder um eine böse Kreatur dazu zu bringen, gegen ihr böses Wesen zu handeln.

Das Läuternde Licht kann Energie fokussieren am Tag entsprechend seines Charismamodifikators + 5 Mal einsetzen. Mit der 2. Stufe und dann jeder weiteren geraden Klerikerstufe erhält das Läuternde Licht eine weitere tägliche Anwendung von Energie fokussieren am Tag. Mit der 3. Stufe

kann ein Läuterndes Licht, welches Energie fokussieren nutzt, um Untote zu schädigen, dabei auch Chaotisch Böse Externare, Anhänger böser Gottheiten und böse Kreaturen mit Lichtempfindlichkeit oder Blindheit im Licht schädigen, als wären es Untote. Mit der 7. Stufe kann ein Läuterndes Licht beim Energie fokussieren eine zusätzliche Anwendung nutzen, um den Wirkungsbereich für eine Anzahl an Runden gleich seiner Klerikerstufe mit hellem Licht zu erfüllen (wie *Tageslicht*). Mit der 10. Stufe kann ein Erblühendes Licht ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit *Buße* einsetzen, um anderen Erlösung anzubieten (wie der Zauber); dabei benötigt es keinen Fokus oder Materialkomponenten.

Dies modifiziert Energie fokussieren und die Domänen des Klerikers.

GELÄUTERTE DROW

In den jüngsten Jahren haben die Lichtträger damit begonnen, ernsthaft die Ideale der Läuterung von Dunkel-elfen zu verfolgen, auch wenn manche Angehörige der Organisation damit nicht ganz glücklich sind. Zwar gibt es nur wenige Gelegenheiten, diese edlen Ziele zu verfolgen, jedoch helfen die Lichtträger gegenwärtig mehreren vielversprechenden Kandidaten, den Weg zum Guten zu beschreiten. Da die Gruppe nun ihre Ressourcen nutzt, um Drow zu unterstützen, welche sich ein neues Leben aufbauen wollen, statt die Existenz der Dunkel-elfen zu verschleiern, geht es sogar rasch voran.

Drow, welche in Gesellschaften außerhalb der traditionellen, grausamen Dämonenverehrung in den Finsterlanden aufwachsen, behalten alle typischen Drowfähigkeiten (womit sie mächtigere Charaktere darstellen, die sich nur mit Genehmigung des SL als SC eignen). Der Umstand, dass sie ihre Fähigkeiten auch im Falle eines Gesinnungswechsels nicht verlieren, ist der von den Lichtträgern benötigte Beweis, dass ein gebürtiger Drow nicht böse sein muss und für alle Erlösung möglich ist.



LICHTBOTE (WALDLÄUFER-ARCHETYP)

Lichtboten waren ursprünglich damit beauftragt, insgeheim die Drow auszulöschen und alles Wissen um ihre Existenz zu beseitigen, doch in der neuen Ära der Lichtboten richten sie ihre Bemühungen darauf, Gefangene der Drow zu befreien oder sogar einzelnen Drow dabei zu helfen, aus der Grausamkeit ihrer Gesellschaft zu entfliehen und an der Oberfläche Errettung zu finden. Diese Flucht ist aber nur der Anfang eines langen und steinigen Weges zur Läuterung und selbst der freundlichste oder bußfertigste Drow wird in der Regel mit den Vorurteilen jener konfrontiert, die um ihre Herkunft wissen. Neben ihren Rettungsbemühungen fungieren Lichtboten oft als Fürsprecher von Flüchtlingen und bemühen sich, Winkel der Zivilisation zu schaffen, in denen geläuterte Drow relativ in Frieden und Sicherheit leben können, indem sie Oberflächenbewohner ermutigen, die lauernden Schatten von Vorurteilen und Furcht zu vergessen.

Die meisten Lichtboten sind Elfen aus Kyonin, allerdings haben sich auch schon einige nichtelfische Mitglieder als vertrauenswürdig und hinreichend entschlossen erwiesen, um ihnen beizutreten. Da sie sich aber auch bemühen, das Licht in andere Regionen jenseits der kyonischen Grenzen zu tragen, stoßen mittlerweile auch Angehörige anderer Völker insbesondere dort zu den Lichtboten, wo die Bewohner vom Regime unterdrückt werden.

Tageslicht: Ein Lichtbote fügt *Tageslicht* als Zauber des 3. Grades seiner Waldläuferzauberliste hinzu.

Dies modifiziert die Zauber des Waldläufers.

Verbesserte Sicht (AF): Ein Lichtbote schärft seine Sinne, um den unterirdisch lebenden Feind besser bekämpfen zu können. Er erlangt Dämmerlicht. Sollte er bereits über Dämmerlicht verfügen, so kann er bei Dämmerlicht drei Mal so weit sehen wie ein Mensch.

Dies ersetzt Tierempathie.

Bevorzugtes Gelände (AF): Mit der 3. Stufe wählt ein Lichtbote ein Bevorzugtes Gelände. Der verliehene Fertigkeitbonus und der Initiativebonus in diesem Gelände steigen mit der 8. Stufe und dann alle weiteren 5 Waldläuferstufen jeweils um 2.

Dies modifiziert Bevorzugtes Gelände.

Giftresistenz (AF): Mit der 3. Stufe erlangt ein Lichtbote einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift. Dies ersetzt Ausdauer.

Höhlen durchqueren (AF): Mit der 7. Stufe wird die Fortbewegung eines Lichtboten in nichtmagischem schwierigem unterirdischem Gelände und in nichtmagischen Spinnennetzen nicht behindert.

Dies ersetzt Unterholz durchqueren.

Dunkelsicht (AF): Mit der 8. Stufe passen sich die Sinne eines Lichtboten vollständig der Dunkelheit an; dies verleiht ihm Dunkelsicht 18 m. Sollte er bereits über Dunkelsicht verfügen, steigt deren Reichweite um 9 m.

Dies ersetzt das Bevorzugte Gelände, welches ein Waldläufer mit der 8. Stufe erlangt.

Giftimmunität (AF): Mit der 12. Stufe wird ein Lichtbote gegen Gift immun.

Dies ersetzt Tarnung.

Betäubendes Licht (ÜF): Mit der 13. Stufe erlernt ein Lichtbote, die Effektivität von hellem Licht gegenüber Kreaturen

mit Blindheit durch Licht zu verstärken. Von ihm gewirktes *Tageslicht* und andere Quellen hellen Lichts verleihen Kreaturen mit der Schwäche Blindheit durch Licht im Wirkungsbereich neben dem Zustand Blind für 1 Runde den Zustand Betäubt.

Dies ersetzt das Bevorzugte Gelände, welches ein Waldläufer mit der 13. Stufe erlangt.

Tarnung (AF): Mit der 17. Stufe erhält ein Lichtbote Tarnung.

Dies ersetzt Meisterliches Verstecken.

Lähmendes Licht (ÜF): Mit der 18. Stufe kann ein Lichtbote Gegner mit der Schwäche Blindheit durch Licht erstarren lassen, was ihm oft im Kampf große Vorteile verschafft. Von ihm gewirktes *Tageslicht* und andere Quellen hellen Lichts verleihen Kreaturen mit der Schwäche Blindheit durch Licht im Wirkungsbereich neben den Zuständen Betäubt und Blind zusätzlich für 1 Runde den Zustand Gelähmt.

Dies ersetzt das Bevorzugte Gelände, welches ein Waldläufer mit der 18. Stufe erlangt.



DIE LICHTTRÄGER IM SPIEL

Früher unterlag die Mitgliedschaft bei den Lichtboten strengen Kontrollen, allerdings liegen diese Tage nun in der Vergangenheit. Angesichts des nun offenen Auftretens der Lichtträger gibt es völlig neue Möglichkeiten, ein Bündnis mit der Gruppe zu schmieden. Dies bedeutet aber nicht, dass die Anforderungen gesenkt wurden. Die Lichtträger haben kaum Geduld für Egoisten oder böse Leute und trennen rasch alle Kontakte zu jenen, die ihre Sache durch Zurschaustellung solcher Wesenszüge verraten.

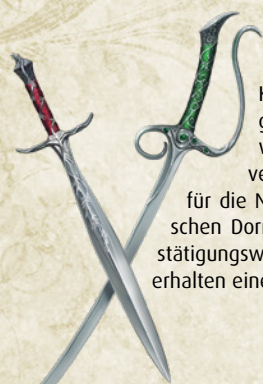
Kontaktaufnahme: Ein Charakter, welcher ein Bündnis mit den Lichtträgern anstrebt, muss zunächst einen ihrer Vertreter kontaktieren. In Kyonin genügt ein Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 20 zum Informationensammeln, um einen solchen Vertreter aufzuspüren. Anderswo könnte der SG des Wurfes höher oder der Wurf nach Maßgabe des SL einfach unmöglich sein. Nachdem der Kontakt zustande gekommen ist, muss der Kandidat sich zu einer Befragung mit den Lichtträgern treffen. Diese Befragung ist eher kurz und die gestellten Fragen sollen die Persönlichkeit und den Hintergrund des Bewerbers offenlegen. Alle Bewerber müssen einwilligen, dass die Befragung unter *Böses entdecken* und *Zone der Wahrheit* erfolgt. Solange sie aber wirklich willens sind, die Lichtträger zu unterstützen, kommt es in der Regel zu einem Bündnis. Ein solches Bündnis endet aber ebenso rasch, sollte bekannt werden, dass man grausam handelt, die Ideale der Lichtträger verrät oder sich freiwillig mit Dämonen einlässt.

AUSRÜSTUNG (FREI ZUGÄNGLICH)

Die Agenten der Lichtträger ziehen es vor, sich mit der besten verfügbaren elfischen Ausrüstung zu versehen, darunter auch Dinge, welche man nur selten außerhalb der Elfenlande erblickt:

ELFISCHE BLATTKLINGE		PREIS 40 GM
ART Leichte Exotische Nahkampfwaffe	GEWICHT 3 Pfd.	
SCHADEN (K) 1W3 / (M) 1W4	KRITISCH 18-20/×2	
ART H/S		

Elfen meiden aus Tradition längere Waffen und nutzen stattdessen lieber leichtere Waffen, bei denen sie ihre Beweglichkeit und Eleganz einbringen können. Das Elfische Krummschwert ist die wohl am besten bekannte Waffe in dieser Kategorie, aber die Blattklinge, welche oft zusammen mit der deutlich längeren Dornklinge geführt wird, ist für solche Kampfstile noch besser geeignet. Die Klinge dieses Kurzschwertes erinnert an ein langes, schmales Blatt und kann für weite Hiebe und gezielte Stöße verwendet werden. Diese Waffe ist für die Nutzung zusammen mit einer Elfischen Dornklinge vorgesehen. Kritische Bestätigungswürfe mit einer Elfischen Blattklinge erhalten einen Bonus von +2.



ELFISCHE DORNKLINGE

PREIS
60 GM

ART Einhändige Exotische Nahkampfwaffe	GEWICHT 4 Pfd.	
SCHADEN (K) 1W4 / (M) 1W6	KRITISCH 18-20/×2	
ART H/S		

Diese Klinge eignet sich zum Stoßen und Parieren und kann tiefe Wunden schlagen. Verfügt der Nutzer über das Talent Waffenfinesse, kann er seinen Geschlichkeitsmodifikator anstelle seines Stärkemodifikators bei Angriffswürfen mit einer Elfischen Dornklinge nutzen. Eine Elfische Dornklinge bietet bei beidhändiger Führung keine weiteren Vorteile. Kritische Bestätigungswürfe mit einer Elfischen Dornklinge erhalten einen Bonus von +2.

LATERNENHONIG

PREIS 150 GM

GEWICHT —

Dieser alchemistisch veredelte Honig wird üblicherweise in kleinen, laternenförmigen Behältern transportiert, welche jeweils bis zu 3 Anwendungen fassen. Eine einzelne Anwendung funktioniert wie ein normales Gegengift und verleiht ferner für 1 Stunde ab Verzehr Immunität gegen Drowgift.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Im Verlauf ihres Kreuzzuges gegen die dunkelelfische Bedrohung und dämonische Verderbnis haben die Lichtträger viele machtvolle Gegenstände angefertigt:

ELFENRACHE

PREIS
16.150 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Rüstung	ZS 12	GEWICHT 20 Pfd.
AURA Starke Bannmagie		

Dieser *Elfische Kettenpanzer* +2 verleiht seinem Träger einen Resistenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Zauber, zauberähnliche Fähigkeiten und andere Effekte, die von Anhängern und Dienern eines bestimmten Dämonenherrschers ausgeht (dieser wird bei Erschaffung der Rüstung gewählt). Gegen solche Gegner steigt der Verbesserungsbonus der Rüstung ferner auf +4. Die erste Rüstung dieser Art wurde erst unlängst von Perelir für ihren Freund Malindil geschaffen, damit dieser Waldläufer seinen Feldzug gegen Abraxas gerüstet fortführen konnte. Inzwischen gibt es aber einige Kopien, die gegen andere mächtige Dämonen, insbesondere den Werdenden Dämonenherrscher Baumschneider, ausgelegt sind.



HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 10.650 GM
-----------------------------	------------------

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Böses entdecken*, *Resistenz*

HEULEN DER TODESFEE

PREIS
38.480 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 7	GEWICHT 2 Pfd.
AURA Starke Nekromantie		

Dieses nachtschwarze *Rapier* +3 schluchzt leise, während es im Kampf geführt wird. Erleidet eine Kreatur durch das Rapier einen Kritischen Treffer, muss sie einen Willenswurf gegen SG

16 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf ist sie für 1 Minute von *Tiefe Verzweiflung* betroffen. Sollte sich dies während der Wirkungsdauer wiederholen, verlängert jeder weitere gescheiterte Rettungswurf gegen einen Kritischen Treffer die Wirkungsdauer des Effektes um 1 Minute.

Bei Bestätigung eines Kritischen Treffers kann der Träger als Freie Aktion die Klinge in der Wunde drehen. Als Folge entsteigt der Klinge die geisterhafte Gestalt einer Elfe, welche einen verheerenden Schrei ausstößt (wie *Wehgeschrei der Todesfee*; ZÄH, SG 23, keine Wirkung). Der Träger und seine Verbündeten sind gegen diesen Effekt nicht geschützt, während die Kreatur, welche den Kritischen Treffer erleidet, einen Malus von -4 auf den Rettungswurf gegen den Schrei erhält. Diese Fähigkeit der Waffe kann nur ein Mal genutzt werden, danach verliert sie sie; die anderen Fähigkeiten der Waffe bleiben unbeeinträchtigt und der Marktpreis der Waffe fällt auf 32.320 GM.

Die erste Waffe dieser Art wurde erst kürzlich gefertigt, allerdings existieren mittlerweile Kopien. Angeblich verwandeln sich weibliche Lichtträger im Tod spontan in solche Waffen, um weiterkämpfen zu können, allerdings ist der Wahrheitsgehalt dieser Gerüchte unklar.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 19.400 GM
------------------------------------	-------------------------

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Tiefe Verzweiflung*, *Wehgeschrei der Todesfee*

LATERNE DES VERBORGENEN LICHTS		PREIS 1.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 5	GEWICHT 2 Pfd.
AURA Schwache Hervorrufungsmagie		

Diese Laterne kann ein unbezahlbares Werkzeug für jene sein, die im Dunkeln sehen wollen, ohne sich dabei Kreaturen zu verraten, die dort hausen. Diese magische Laterne kann durch Berührung eines ihrer Kristallgläser aktiviert werden und funktioniert wie eine Abdeckbare Laterne. Das abgegebene Licht und was dieses erhellt kann aber nur derjenige sehen, welcher die Laterne in einer Hand hält. Für andere wirkt die Laterne, als wäre sie nicht entzündet, und scheint auch überhaupt kein Licht abzugeben.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 500 GM
------------------------------------	----------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Licht*

RÜCKZUGSRING		PREIS 12.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring	ZS 12	GEWICHT —
AURA Starke Beschwörungsmagie		



Jeder dieser edelsteinbesetzten Silberringe ist auf ein bestimmtes *Aiudara* eingestimmt und muss am fraglichen Elfentor hergestellt werden. Sein Edelstein entspricht dem Portalschlüssel des Tores. Ein Mal pro Woche kann der Träger das Befehlswort sprechen und sich vom Ring zu jenem *Aiudara* zurückteleportieren lassen (wie *Rückruf*). Theoretisch könnten solche Ringe auch auf bedeutungsvolle Orte wie Tempel oder Festungen eingestimmt werden, doch bislang hat man sich auf Elfentore beschränkt.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 6.000 GM
------------------------------------	------------------------

Ring schmieden, *Rückruf*

ZAUBER

Die folgenden Zauber wurden von den Lichtträgern zur Unterstützung der Erkundung der Finsterlande entwickelt, als Hilfe gegen das von den Drow geliebte Gift und um Entscheidungen zu widerstehen, welche die Seele beflecken könnten.

GIFTZAHN ZIEHEN

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** DRU 3, HEX 3, INQ 3, KLE 3, PAL 3, SHA 3, WDL 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Löwenzahnstängel)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel Eine Kreatur

Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufen

Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du nimmst einer Kreatur die Fähigkeit, andere zu vergiften, egal ob mittels vergifteter Waffen oder auf natürliche Weise. Wenn eine betroffene Kreatur mit einem Angriff, Zauber oder einer anderen Methode (z.B. Auren oder anderen ständig aktiven Mitteln) eine Vergiftung herbeiführen würde, wird dieses Gift automatisch neutralisiert. Dies verleiht dem Ziel des Zaubers keine Resistenz gegen Gift.

STRAHLENDSTES TAGESLICHT

Schule Hervorrufungsmagie [Licht]; **Grad** BAR 4, DRU 4, HXM/MAG 4, INQ 4, KAM 4, KLE 4, OKK 4, PAL 4, SHA 4, WDL 4

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)

Dieser Zauber der Lichtträger funktioniert wie *Tageslicht*, währt aber länger. Du kannst ferner als Schnelle Aktion ein Mal während der Wirkungsdauer des Zaubers mit dem Licht einen magischen Dunkelheitseffekt innerhalb von 18 m Entfernung zum Licht beenden. Lege hierzu einen Bannwurf mit 1W20 + deine Zauberstufe gegen SG 11 + Zauberstufe des Dunkelheitseffektes ab. Bei Erfolg endet der Dunkelheitseffekt. Unabhängig vom Erfolg verringert sich die Lichtstärke des Zaubers auf die Helligkeit einer Fackel für die restliche Wirkungsdauer.

WÜRDE BEWAHREN

Schule Erkenntnis magie [Gutes]; **Grad** INQ 1, KLE 2, PAL 1

Zeitaufwand 1 Minute

Komponenten V, G, F (ein silberner Handspiegel im Wert von 50 GM)

Reichweite Berührung

Ziel Eine Kreatur guter Gesinnung

Wirkungsdauer 1 Tag

Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Nein

Die Lichtträger müssen während ihrer Missionen häufig schwierige Entscheidungen fällen, z.B. was mit gefangenen Gegnern geschehen soll – soll man sie hinrichten, einkerkern, freilassen oder ihnen eine Chance geben sich zu ändern? Mit diesem Zauber verleiht du einer Kreatur die Fähigkeit, moralische Konsequenzen vorzuziehen, als würde sie eine *Gebetsrolle der Treue* tragen. Die Anleitung dieses Zaubers hat den Schutz der Schönheit zum Ziel und ermutigt zu friedlichen Lösungen und Gnade.



DIE MAGAAMBYA

MAGAAMBYA

Erben einer uralten Akademie der arkanen Künste

Reichweite Regional (Region der Inneren See)

Gesinnung NG

Hauptquartier Nantambu (Mwangibecken)

Werte Zivilisation statt Barbarei, Lernen aus der Geschichte für die Zukunft, Wissen statt Ignoranz

Ziele Sammle, schütze und gib Wissen weiter (insbesondere solches über arkane Magie, Geschichte und die Natur); Sorge für Frieden unter den Bewohnern des Mwangibeckens und anderer Regionen; stelle dich dem Bösen entgegen; berge und repariere uralte magische Relikte

Verbündete Gozreggläubige, Nethysanhänger, Gesellschaft der Kundschafter, Pharasmiten, Sturmstifter

Feinde Aspis-Konsortium, Kulte des Rovagug und von Dämonenherrschern, Reich des Gorillakönigs, Mzali, Usaro

Rivalen Keine

Der Altmagier Jatembe gründete die Magaambya vor Jahrtausenden - während des Zeitalters des Zorns -, um das Wissen und Kultur der Mwangivölker zu erhalten und der Barbarei Einhalt zu gebieten, welche auf die Apokalypse des Erdenfalls folgte. Heute ist die Magaambya eine der größten arkanen Schulen in der Region der Inneren See und ein Aufbewahrungsort des geschichtlichen und praktischen Wissens des Mwangibeckens sowie anderer Regionen.

Der arkane Stil der Magaambya enthält Elemente des Druidentums und der Naturmagie, aber die Anwender sind auch dafür bekannt, Externare herbeizurufen und mit ihnen zu sprechen, Orte aus der Ferne auszuspähen, sich in Tiere und seltsamere Bestien zu verwandeln und das Wetter sowie andere natürliche Phänomene zu kontrollieren.

Die Schüler werden von erfahreneren Studenten und alten Meistern unterwiesen und haben Zugang zu Unterlagen, die teilweise so alt sind wie die Schule selbst. Das meiste Wissen wird aber mündlich weitergegeben. Viele der ältesten Dokumente wurden diversen Lehrmeistern anvertraut, die sie mittlerweile in Nantambu und im ganzen Land als Familienerbstücke behandeln. Die Studenten der Magaambya nehmen weniger an Vorlesungen teil, bei denen ihnen das Wissen eingetrichtert wird, sondern müssen oft zu den Lehrern und Büchern reisen, deren Wissen sie suchen.

Die Magaambya lehrt, dass Wissen und Magie zum Wohl der Allgemeinheit genutzt werden sollten. Nach ihrer Ausbildung übernehmen viele der früheren Schüler Rollen als Berater, Botschafter oder Anführer. Die Zauberkundigen der Magaambya dienen als Bollwerk gegen die primitiven Diener der Barbarei, welche die Region plagen.

Die Schule selbst besteht aus vielen Stein- und Holzgebäuden innerhalb eines Ringes aus zehn Stufentürmen, von denen jeder mit einem Mosaik eines der Zehnkrieger geschmückt ist, welche die ersten Schüler von Altmagier Jatembe waren. Die Stadt Nantambu mit ihren vielen Kanälen ist um die Magaambya herum entstanden und das nicht zum Lehrkörper gehörende Personal stammt in der Regel von dort. Die Stadt hat keine Mauern und kein stehendes Heer, wurde aber dank der ständigen Wachsamkeit und des magischen Könnens der Fakultät nie erobert.

Abenteuerlustige Gelehrte reisen oft zur Magaambya, um an der prestigeträchtigen Institution zu studieren. Da ein Großteil des uralten Wissens der Mwangi in den Ruinen früherer Zivilisationen verborgen liegt, heuert die Magaambya

häufig Abenteurer an, damit sie diese Orte durchforsten und nach Relikten und Büchern suchen.

Dass die Magaambya die Region und insbesondere Nantambu verteidigen kann, beruht auf umfangreicher Spionage, die oft durch frühere Schüler oder vertrauenswürdige Verbündete erfolgt. Ebenso wendet man sich meistens an eben diese Verbündeten, wenn es gilt, Affenkrieger, Kultanhänger oder Sklavenjäger zu bekämpfen, welche die Unschuldigen bedrohen.

Wer an der Magaambya ausgebildet wird, verfügt sicherlich über eine Neigung zur Magie, wobei viele nicht zwischen den Spielarten der Magie – arkan, göttlich und oft auch Mentalmagie – unterscheiden. Diese über die kulturellen Grenzen hinausgehende Akzeptanz oft völlig unterschiedlicher magischer Ausrichtungen funktioniert zum Vorteil der Magaambya, denn es befördert neue Entdeckungen und Fortschritte in magischer Theorie, die anderen, stark auf bestimmte Interessengebilde fokussierten Schulen vielleicht niemals gelingen könnten.



Altmagier Jatembe (NG Alter Menschlicher Magier 20/Erzmagier^{ABR V} 6): Der legendäre Gründer der Magaambya, Altmagier Jatembe, war der erste Mensch, welcher nach dem Beinahe-Weltuntergang des Erdenfalls die Macht der arkanen Magie wiederentdeckte. Den Legenden nach flüsterte ihm der abgetrennte Kopf des Schlangen-Halbgottes Ydersius Geheimnisse zu, ehe Jatembe ihm wieder die Lippen zusammennähte. Auch soll der Altmagier den König der Reißmeisen getötet, die Ruinen des Wegs zum Roten Stern versiegelt und als Gleichgestellter mit Engeln und Dämonen gesprochen haben. Er beauftragte seine Schüler, die magischen Zehnkrieger, mit der Fortführung seiner Mission, ehe er Golarion verließ, um andere Reiche zu erkunden. Angeblich ist er noch immer am Leben.



Hoher Sonnenmagier Oyamba (NG Menschlicher Magier 13): Oyamba ist das aktuelle Oberhaupt der Magaambya und zudem einer der Anführer des Ordens der Sturmsonnenmagier, welche Nantambu aus der Luft verteidigen. Er verdient sich seine Stellung, indem er eine Armee von Affenkriegern aus Usaro abgewehrt. In seiner offiziellen Position trägt er eine wie ein Leopard gefleckte Maske, die seit Generationen innerhalb seiner Familie weitergegeben wird und angeblich einem der Zehnkrieger gehörte. Oyamba ist darüber frustriert, dass ihn seine Verwaltungspflichten davon abhalten, „legitime Nachforschungen“ zu betreiben (wie er den direkten Kampf gegen das Böse gern umschreibt), aber er vertraut auf das Können seiner Schüler in diesen Dingen.



Janatimo (CG Halb-Elfischer Barde 11): Janatimo wird auch als der Erzähler aller Geschichten der Welt bezeichnet und ist möglicherweise der gelehrteste Historiker der Magaambya, welche zahllose, mündlich weitergegebene Geschichten kennt. Neben dem Vermächtnis der Völker seiner Eltern - der Ekujae-Dschungel elfen und des im Mwangibecken am zahlreichsten vertretenen Menschenzweiges der Zenji - hat er im Laufe weiter Reisen auch die Geschichten anderer Kulturen gesammelt, seien es ulfische Sagas aus den eisigen Ländern der Lindwurmkönige oder romantische Gedichte aus dem südlichen Matriarchat Holomog. Er ist ein beliebter Lehrer an der Magaambya, aber auch dafür berüchtigt, eine Frage niemals direkt zu beantworten. Stattdessen erzählt er dem Schüler eine Geschichte, welche die gesuchte Antwort enthält - wenn auch zuweilen unter mehreren Schichten an Metaphern.

MAGAAMBYA-ARKANIST (PRESTIGEKLASSE)

Magaambya-Arkanisten sind Schüler magischer Traditionen, welche ursprünglich vom Altmagier Jatembe selbst entdeckt wurden. Sie nutzen diese arkanen Geheimnisse, um Jatembes Lebensaufgabe fortzusetzen, der Zivilisation Anstand und Integrität zu bringen. Dem Namen der Prestige Klasse zum Trotz dient sie nicht nur Arkanisten zur Erweiterung ihres Könnens, sondern auch allen anderen arkanen Zauberkundigen. Die meisten betrachten ihre Studien als heilige Pflicht und seit Ewigkeiten überlieferte Tradition. Während sie die tieferen in der Weisheit der Akademie verborgenen



Bedeutungen erfahren, entdecken die Magaambya-Arkanisten auch den wahren philanthropischen und zur Erleuchtung führenden Zweck der Schule.

Die wahrscheinlich ungewöhnlichste Facette der magischen Techniken der Magaambya-Arkanisten ist ihre Methode der Interpretation und Verwendung von Druidenmagie als arkane Kraft. Diese ungewöhnliche Kombination verleiht ihnen eine unglaubliche Vielseitigkeit bei ihren Studien, sind die Geheimnisse der Druiden doch normalerweise außerhalb des Zugriffs arkaner Zauberkundiger. Dabei wird die Naturmagie aber nicht einfach kopiert, sondern fungiert als Grundlage. Der Magaambya-Arkanist respektiert die Wurzeln dieser Magie, studiert sie aber zugleich auf eine Weise, die Druiden, welche ihre Magie als Ergebnis ihres Glaubens erachten, nie in den Sinn käme.

Die Konvertierung von Druiden- in arkane Zauber taxiert den Verstand recht stark und da jeder Magaambya-Arkanist seine eigenen Übertragungen anfertigen muss, ist die Schule noch weit davon entfernt, arkane Versionen von Druidenzaubern allgemein verfügbar zu machen. Tatsächlich wäre dies auch nicht im Sinn der meisten Schüler der Magaambya, da sie ihre Traditionen respektieren und nicht wollen, dass diese Geheimnisse jenen frei zur Verfügung stehen, die diesen Respekt nicht teilen.

Trefferwürfel: W6.

Voraussetzungen

Um Stufe in dieser Prestige Klasse wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Gesinnung: Jede Gute.

Talente: Gelehrter, Zaubermeisterschaft.

Fertigkeiten: Wissen (Arkane) 5 Ränge, Wissen (Natur) 5 Ränge, Zauberkunde 5 Ränge.

Zauber: Fähigkeit zum Vorbereiten arkaner Zauber des 3. Grades.

Klassenfertigkeiten

Der Magaambya-Arkanist besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Diplomatie (CH), Heilkunde (WE), Mit Tieren umgehen (CH), Reiten (GE), Überlebenskunst (WE), Wissen (alle; IN) und Zauberkunde (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator + 2.

Klassenmerkmale

Der Magaambya-Arkanist erhält die folgenden Klassenmerkmale:

Aura des Guten (AF): Die Stärke der Aura des Guten (siehe *Gutes entdecken*) eines Magaambya-Arkanisten entspricht seiner Klassenstufe als effektive Klerikerstufe.

Friedvolle Magie (ÜF): Mit jeder Klassenstufe wählt ein Magaambya-Arkanist einen Zauber von der Zauberliste des Druiden aus und behandelt ihn, als befände er sich auf der Liste einer seiner Klassen als arkaner Zauberkundiger. Dabei muss der Druidenzauber um wenigstens zwei Grade niedriger sein als der höchststufigste Zauber, den der Magaambya-Arkanist gegenwärtig wirken kann. Die Art des Zaubers wird arkan, der SG des Rettungswurfes berechnet sich entsprechend der anderen arkanen Zauber der Klasse, zu deren Liste der Arkanist ihn hinzufügt. Der Magaambya-Arkanist erlernt diesen Zauber automatisch und fügt ihn seinem Zauberbuch (oder z.B. im Falle einer Hexe ihrem Vertrauten) hinzu.

Tugendhafte Zauber (ÜF): Mit der 2. Stufe wirkt ein Magaambya-Arkanist Zauber der Kategorie Gutes

MAGAAMBYA-ARKANIST (MAA)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1.	+0	+0	+1	+0	Aura des Guten, Friedvolle Magie	Arkane zauberkundige Basisklasse +1
2.	+1	+1	+1	+1	Tugendhafte Zauber, Überlegene Zaubermeisterschaft	Arkane zauberkundige Basisklasse +1
3.	+1	+1	+2	+1	Andauernde Güte, Rasche Rückbesinnung (1 Minute)	Arkane zauberkundige Basisklasse +1
4.	+2	+1	+2	+1	Spontane Zaubermeisterschaft (1/Tag)	Arkane zauberkundige Basisklasse +1
5.	+2	+2	+3	+2	Gesegnete Schutzzauber	Arkane zauberkundige Basisklasse +1
6.	+3	+2	+3	+2	Augenblickliche Zaubermeisterschaft	Arkane zauberkundige Basisklasse +1
7.	+3	+2	+4	+2	Böses überwinden	Arkane zauberkundige Basisklasse +1
8.	+4	+3	+4	+3	Spontane Zaubermeisterschaft (2/Tag)	Arkane zauberkundige Basisklasse +1
9.	+4	+3	+5	+3	Heilige Geheimnisse, Rasche Rückbesinnung (Volle Aktion)	Arkane zauberkundige Basisklasse +1
10.	+5	+3	+5	+3	Altruistischer Wächter, Zeitloser Körper	Arkane zauberkundige Basisklasse +1

mit einem Bonus von +1 auf die Zauberstufe. Um Zauber der Kategorie Böse vorzubereiten, muss er zwei Zauberplätze des Grades dieses Zaubers aufwenden.

Überlegene Zaubermeisterschaft (AF): Mit der 2. Stufe kann ein Magaambya-Arkanist im Rahmen 24 Stunden umfassender Studien, welche maximal auf drei Tage verteilt sein dürfen, die Zauber auswechseln, die er mittels des Talents Zaubermeisterschaft gemeistert hat. Er kann eine Anzahl ihm bekannter Zauber in Höhe seines IN-Modifikators auswählen, deren kombinierte Zaubergrade seine Zauberstufe nicht übersteigen dürfen, um mit ihnen dieselbe Anzahl von Zaubern zu ersetzen, die er für sein Talent Zaubermeisterschaft ausgewählt hatte.

Andauernde Güte (ÜF): Mit der 3. Stufe werden alle Zauber des Magaambya-Arkanisten der Kategorie Gutes in ihrer Wirkungsdauer um eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Klassenstufe verlängert. Dies betrifft nicht Zauber mit einer Wirkungsdauer von Konzentration, Augenblicklich oder Permanent.

Geübte Rückbesinnung (AF): Mit der 3. Stufe kann ein Magaambya-Arkanist im Rahmen eines speziellen Rituals, das 1 Minute lang dauert, einen Zauber in einem freiem arkanen Zauberplatz vorbereiten. Dieser Zauberplatz darf an diesem Tag noch nicht genutzt worden sein, sondern muss beim Vorbereiten der Zauber an diesem Tag absichtlich unbelegt geblieben sein. Der Magaambya-Arkanist muss imstande sein, sein Zauberbuch zu lesen, oder den fraglichen Zauber mittels Zaubermeisterschaft gemeistert haben, um ihn mit dieser Fähigkeit vorbereiten zu können. Er muss sich nicht vorher 8 Stunden ausruhen; alle anderen Voraussetzungen des Vorbereitungsprozesses gelten weiterhin. Mit der 9. Stufe kann der Magaambya-Arkanist dieses Klassenmerkmal als Volle Aktion nutzen, sofern er sein Zauberbuch zur Hand oder den Zauber gemeistert hat. Die täglichen Anwendungen dieser Fähigkeit entsprechen der Höhe seines IN-Modifikators.

Spontane Zaubermeisterschaft (AF): Mit der 4. Stufe kann ein Magaambya-Arkanist jeden beliebigen vorbereiteten Zauber aufgeben, um einen mittels Zaubermeisterschaft gemeisterten Zauber desselben oder niedrigeren Grades spontan zu wirken. Er kann diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen, plus ein weiteres Mal am Tag mit der 8. Stufe.

Gesegnete Schutzzauber (ZF): Mit der 5. Stufe steht ein Magaambya-Arkanist unter einem ständigen *Schutz vor Bösem*-Effekt mit einer ZS in Höhe seiner Klassenstufe. Sollte dieser Effekt gebannt werden, kann er ihn als Schnelle Aktion reaktivieren.

Augenblickliche Zaubermeisterschaft (ZF): Mit der 6. Stufe kann ein Magaambya-Arkanist einmal am Tag einen mittels Zaubermeisterschaft gemeisterten Zauber wirken, selbst wenn er ihn an diesem Tag nicht vorbereitet hat. Dieser Zauber wird wie jeder andere seiner Zauber behandelt, kann aber nicht mittels metamagischen Talenten oder anderen Fähigkeiten modifiziert werden.

Böses überwinden (ÜF): Mit der 7. Stufe erhält ein Magaambya-Arkanist einen Bonus von +2 auf Würfe zum Überwinden der Zauberresistenz böser Kreaturen oder Gegenständen sowie auf Würfe zum Bannen von Zaubern böser Kreaturen, Zaubern der Kategorie Böses oder böser magischer Gegenstände.

Heilige Geheimnisse (AF): Mit der 9. Stufe addiert ein Magaambya-Arkanist alle Bonuszauber der Klerikerdomäne des Guten zur Zauberliste einer seiner Klassen als arkanen zauberkundiger. Diese Zauber werden zur arkanen Zaubern und die SG ihrer Rettungswürfe werden wie andere arkane Zauber dieser Klasse berechnet.

Altruistischer Wächter (ÜF): Mit der 10. Stufe kann ein Magaambya-Arkanist ein Mal am Tag als Augenblickliche Aktion einen von Zauberresistenz betroffenen Zauber oder übernatürlichen Effekt auf sich selbst umlenken, der Verbündete des Arkanisten zum Ziel hat oder in dessen Wirkungsbereich sich diese befinden. Er kann auf diese Weise eine Anzahl von Verbündeten in Höhe seines IN-Modifikators schützen, sofern diese nicht weiter als 9 m von ihm entfernt sind. Der Magaambya-Arkanist muss alle anfallenden Rettungswürfe für jeden Verbündeten ablegen, d. h. er muss möglicherweise mehrere Rettungswürfe gegen denselben Zauber oder Effekt ablegen. Er erleidet den Schaden sowie die Zustände und anderen Effekte, welche seine Verbündeten erlitten hätten, und dies möglicherweise mehrfach. Dies schützt Verbündete nur vor dem Schaden und den Zuständen, die sie erleiden würden, wenn der Magaambya-Arkanist seine Augenblickliche Aktion aufwendet, und nicht vor solchen, die sie durch einen länger andauernden Zauber oder Effekt erhalten würden.

Zeitloser Körper (AF): Mit der 10. Stufe erleidet ein Magaambya-Arkanist keine Mali mehr aufgrund von Alterung. Dies entspricht dem gleichnamigen Klassenmerkmal des Druiden.

MAGAAMBYA-INITIAT (ARKANISTEN-ARCHETYP)

Ehrgeizige Studenten der Magaambya verbringen nicht selten Jahrzehnte damit, arkane Magie zu erforschen, während sie lernen, in die Fußstapfen von Altmagier Jatembe zu treten, dem Gründer ihrer Akademie. Schüler, die sich in der Kunst des Wirkens von Zaubern als besonders begabt erweisen, werden häufig privat in traditionellen, esoterischen und rechtschaffenen Zaubermethoden unterrichtet. Man hofft, dass dieses Wissen ihnen den Weg zum vollwertigen Mitglied der Schule und Status als Magaambya-Arkanisten bahnt (siehe oben).

Viele Magaambya-Initiaten fühlen sich von den extensiven Aufzeichnungen von bösen Dingen und Taten in der Welt überwältigt und manche von ihnen verlassen die Magaambya vor ihrer Aufnahme, um das Böse zu bekämpfen. Dabei nutzen sie viele Techniken und Philosophien der Magaambya, gelten aber nicht als Absolventen der Schule. Sie werden dennoch respektiert und geschätzt, da die Fakultät bestens weiß, dass ihre Lehren und der scholastische, oft einsiedlerische Lebensstil, der zum Meistern der Techniken erforderlich ist, nicht nach jedermanns Geschmack ist. In den Augen der Lehrer scheitern nur jene Schüler, welche sich von der Philosophie der Schule ab und dem Lockruf der Grausamkeit und des Bösen zuwenden.

Da Initiaten die Interessen der Schule verfolgen, aber nicht dadurch gehindert werden, dass sie vor Ort bleiben müssen, um zu studieren oder als Lehrer und Assistenten zu dienen, fungieren sie oft als wichtige Verbündete jenseits der normalen Reichweite der Schule. Zudem können sie gegen die Mächte des Bösen aktiv werden, ohne zuerst auf einen offiziellen Auftrag warten zu müssen.

Gesinnung: Ein Magaambya-Initiat muss eine gute Gesinnung besitzen.

Aura des Guten (AF): Die Macht der Aura des Guten eines Magaambya-Initiaten entspricht seiner Klassenstufe als effektiver Klerikerstufe (siehe *Gutes entdecken*).

Alkyonisches Zauberwissen (ÜF): Die Studien eines Magaambya-Initiaten der philanthropischen Doktrin des Altmagiers Jatembe erlaubt es ihm, eine begrenzte Anzahl von Zaubern zu wirken, die über jene hinausgeht, welche er jeden Tag vorbereitet. Mit jeder Klassenstufe wählt der Initiat einen Zauber von der Zauberliste des Druiden oder einen Zauber der Kategorie Gutes von der Zauberliste des Klerikers aus. Dieser Zauber muss einen Grad besitzen, den der Initiat wirken kann, und er darf sich nicht bereits auf der

Zauberliste des Arkanisten befinden. Mit der 1. Stufe kann ein Magaambya-Initiat den so ausgewählten Zauber wirken, indem er eine Anzahl von Punkten aus seinem Arkanen Reservoir verbraucht, welche Hälfte des Grads des ausgewählten Zaubers entspricht (mindestens 1). Damit verbraucht er einen Zauberplatz von diesem Zaubergrad, um den Zauber zu wirken, als befände er sich auf seiner Zauberliste und er hätte ihn vorbereitet. Mit der 4. Stufe und jeder weiteren geraden Arkanistenstufe kann der Magaambya-Initiat sich dafür entscheiden, einen mit dieser Fähigkeit ausgewählten Zauber zu verlieren, um stattdessen einen neuen Zauber mit denselben Voraussetzungen und Zaubergrad des alten zu wählen.

Dies ersetzt die Arkanistentricks, welche ein Arkannist mit den Stufen 1, 9 und 17 erhalten würde.

Zaubermeisterschaft: Mit der 5. Stufe erhält ein Magaambya-Initiat das Bonustalent Zaubermeisterschaft. Seine effektive Magierstufe entspricht seiner Arkanistenstufe hinsichtlich der Voraussetzungen für Zaubermeisterschaft, sowohl für die Auswahl dieses Bonustalents als auch für die Auswahl von Talenten auf höheren Stufen. Verwendet der Initiat seine Arkanistenstufe als Voraussetzung für Zaubermeisterschaft, kann er die Zauber, die er mit diesem Talent ausgewählt hat, ohne Zuhilfenahme eines Zauberbuchs vorbereiten, allerdings nicht als Magierzauber. Der Initiat darf Zaubermeisterschaft auf höheren Stufen – und damit auch mehrmals – auswählen, wenn er durch den Stufenaufstieg Talente erhält.

Steigt der Magaambya-Initiat als Magaambya-Arkanist (siehe oben) auf, sind die Stufen dieser Prestigeklassen mit seinen Arkanistenstufen kumulativ, was Punkte in seinem Arkanen Reservoir betrifft (aber nicht beim Bestimmen der Effektivität seiner Arkanistentricks, wenn diese auf seiner Klassenstufe basieren). Ein Magaambya-Initiat, der als Magaambya-Arkanist aufsteigt und das Klassenmerkmal Spontane Zaubermeisterschaft erhält, kann jene Fähigkeit dazu verwenden, anstelle ihrer gewohnten Anwendung augenblicklich einen seiner vorbereiteten Zauber aufzugeben und gleich darauf einen anderen Arkanistenzauber des gleichen oder niedrigeren Grads vorzubereiten, den er mit Zaubermeisterschaft gemeistert hat. Die Benutzung dieser Fähigkeit unterliegt den gleichen Einschränkungen hinsichtlich täglicher Anwendung wie Spontane Zaubermeisterschaft.

Dies ersetzt den Arkanistentrick, den ein Arkanist mit der 5. Stufe erhalten würde.



ERLEUCHTETER BLUTWÜTER (BLUTWÜTER-ARCHETYP)

Blutwüter reisen schon seit Generationen zur Magaambya, wenn sie von ihrem Zorn überwältigt werden und ihre mystische Kräfte nicht verstehen. Dort suchen sie nach dem Frieden und der Erleuchtung, welche die Studenten des Altmagiers Jatembe versprechen. Viele sterben oder fallen ihrer Blutlust anheim, lange bevor sie die Schule erreichen. Jene, welche die Reise überleben und Jatembes Weisheiten verinnerlichen, lernen irgendwann, ihre Wut zu kontrollieren und die schlimmsten Einflüsse ihrer Blutlinien zu unterdrücken.

Sobald ein Blutwüter die Lehren der Magaambya in Herz und Geist verinnerlicht hat, erlangt er eine einzigartige Methode, seine brutalen, von Wut befeuerten Zauber zu wirken. Entsprechend sieht die Magie eines Erleuchteten Blutwüters anders aus als die „normaler“ Blutwüter und funktioniert auch anders. Begegnen sich Erleuchtete Blutwüter und anderen Blutwüter, sind sie daher oft nervös und von Misstrauen erfüllt. Der Erleuchtete Blutwüter weiß nur zu gut, wie sehr sein Gegenüber von seiner Wut zu Gewalt gedrängt wird, während der andere von der Ruhe und dem vernünftigen Auftreten des Erleuchteten Blutwüters oft entnervt ist. Viele Blutwüter fühlen sich dadurch sogar beleidigt und betrachten den Erleuchteten Blutwüter als Marionette von Intellektuellen oder als die Ahnen oder Traditionen entehrend, weil er sich von Gefühlen und Zorn abgewendet habe. Daher ergeben sich aus derartigen Begegnungen nur selten langwährende Freundschaften.

Erleuchtetes Zaubern: Die fortschrittliche Einstellung eines Erleuchteten Blutwüters verleiht ihm die Gabe, ein erweitertes Spektrum an Zaubern zu wirken. Er kennt und wirkt Zauber des Grades 0 wie andere Zauber, nur verbrauchen sie wie bei Zauberticks üblich keine Zauberplätze. Mit der 4. Stufe erlangt er eine Anzahl bekannter Zauber des Grades 0 wie ein Barde mit einer effektiven Bardenstufe in Höhe seiner Blutwüterstufe -3. Er wählt dabei die Zauber des Grades 0 von der Zauberliste des Druiden aus. Mit der 4. Stufe erlangt er einen Druidenzauber des 1. Grades als ihm bekannten Bonuszauber hinzu, mit der 7. Stufe einen Druidenzauber des 2. Grades, mit der 10. Stufe einen Druidenzauber des 3. Grades und mit der 13. Stufe einen Druidenzauber des 4. Grades.

Der Blutwüter behandelt alle über diese Fähigkeit erlangten Druidenzauber als Blutwüterzauber hinsichtlich seiner anderen Fähigkeiten und fügt sie seiner Blutwüterzauberliste hinzu. Mit der 8. Stufe und dann jeweils alle 3 weiteren Blutwüterstufen kann er diese Zauber nach den normalen Regeln gegen andere austauschen. Sollte er einen seiner Bonusdruidenzauber auf diese Weise austauschen, muss er als Ersatz einen anderen Druidenzauber desselben Grades wählen. Auf diese Weise ausgetauschte Druidenzauber werden wieder von seiner Blutwüterzauberliste gestrichen.

Dies modifiziert die Zauberei des Blutwüters und ersetzt die Blutlinienfähigkeit, welche ein Blutwüter normalerweise mit der 1. Stufe erlangen würde sowie alle Bonuszauber seiner Blutlinie.

Erleuchtete Blutwut (ÜF): Mit der 4. Stufe kann der Erleuchtete Blutwüter in Blutwut weiterhin Fertigkeiten verwenden, die auf Intelligenz, Geschicklichkeit oder Charisma basieren. Er kann zudem Fähigkeiten einsetzen, die Geduld oder Konzentration verlangen.

Dies modifiziert Blutwut und ersetzt die Blutlinienfähigkeit, die ein Blutwüter mit der 4. Stufe erhalten würde.

Blutlinientalent: Mit der 6. Stufe fügt der Erleuchtete Blutwüter Erweitertes Zauberkwissen^{EXP}, Wesen ohne Namen, sowie alle Talente, die Wesen ohne Namen als Voraussetzung aufführen, seiner Liste von Talenten hinzu, die er als Talent des Blutes auswählen kann.

Dies ersetzt die Schadensreduzierung, welche der Blutwüter mit den Stufen 7, 13 und 19 erhält; der Blutwüter erhält SR 1/- mit der 10. Stufe und den Anstieg auf SR 2/- mit der 16. Stufe.

Blutlinienfähigkeiten: Mit der 8. Stufe erhält der Erleuchtete Blutwüter die Blutlinienfähigkeit, die er für gewöhnlich mit der 1. Stufe erhalten würde. Mit Stufe 12 erhält er die Blutlinienfähigkeit eines Blutwüters der 4. Stufe. Mit Stufe 16 erhält er die Blutlinienfähigkeit eines Blutwüters der 8. Stufe. Mit Stufe 20 erhält er die Blutlinienfähigkeit eines Blutwüters der 12. Stufe. Hinsichtlich stufenbasierten Berechnungen verwendet er bei seinen Blutlinienfähigkeiten aber stets seine volle Blutwüterstufe.

Dies modifiziert Macht des Blutes.



ALKYONISCHER DRUIDE (DRUIDEN-ARCHETYP)

Druiden des Alkyonischen Zirkels nutzen die Lehren des Altmagiers Jatembe und verbinden sie mit traditionellen Druidenpraktiken. Auch wenn sie die Natur verehren, konzentrieren sie sich weniger darauf, ihre Bewohner nachzunehmen. Wie Altmagier Jatembe verhandeln sie stattdessen mit den Wesen der Äußerer Sphären. Als Zeichen ihrer Bündnisse tragen diese Druiden fantastische Masken, die Celestische, Scheusale und – am häufigsten – die tierartigen Agathionen darstellen.

Alkyonische Druiden sind Bewahrer des Friedens, die zwischen der Natur und den Menschen (und anderen Völkern), Menschen und der Geisterwelt, sowie zwischen unterschiedlichen Volksgruppen, Stämmen und Völkern vermitteln. Wenn nötig bekämpfen sie Feinde des Friedens mit ihrer Magie, insbesondere Dämonen und Dämonenanbeter.

Die meisten dieser Druiden dienen Nantambu und den umliegenden Dörfern, indem sie die ungeschriebenen Pakte zwischen ihnen aushandeln, sich einprägen und auslegen. Manche treibt es aber auch in die Ferne. Vielleicht wollen sie neue Beziehungen zwischen Dörfern und Stämmen schmieden, die Botschaft des Friedens verbreiten oder dämonische Umtriebe bekämpfen.

Bund mit der Maske (ÜF): Ein Alkyonischer Druiden geht eine machtvolle Bindung mit einer Maske ein. Diese funktioniert wie der Fokusgegenstand eines Magiers, kann aber verwendet werden, um anstelle von Magierzaubern Druidenzauber zu wirken (einschließlich solche, die über Klassenfähigkeiten erlangt werden). Die Gebundene Maske muss getragen werden und belegt den Ausrüstungsplatz Kopf. Ein Alkyonischer Druiden kann seine Maske mit Eigenschaften passend zu einem Kopf-Gegenstand versehen und kann einen bestehenden Gegenstand für den Ausrüstungsplatz Kopf als Fokus wählen, sofern dieser sein Gesicht bedeckt.

Dies ersetzt Bund mit der Natur.

Magaambya-Ausbildung (AF): Ein Alkyonischer Druiden fügt Diplomatie und alle Wissensfertigkeiten der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

Dies ersetzt Naturgespür und modifiziert die Klassenfertigkeiten des Druiden.

Friedenshüter (AF): Ein Alkyonischer Druiden adiiert seine ½ Klassenstufe (Minimum 1) auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie und Wissen (Lokales).

Dies ersetzt Tierempathie.

Spontanes Zaubern: Ein Alkyonischer Druiden fügt alle Zauber der Klerikerdomäne des Guten seiner Druidenzauberliste hinzu. Er kann

gespeicherte Zauberenergie nutzen, um Zauber von der Domäne des Guten zu wirken, die er nicht vorbereitet hat. Er kann einen vorbereiteten Zauber aufgeben, um einen Zauber desselben oder niedrigeren Grades von der Domäne des Guten zu wirken. Er kann keine vorbereiteten Zauber aufgeben, um eine Version von *Verbündeter der Natur herbeizaubern* zu wirken.

Dies modifiziert Spontanes Zaubern.

Arkane Geheimnis (ÜF): Mit der 4. Stufe und jeder weiteren geraden Druidenstufe wählt ein Alkyonischer Druiden zwei Zauber von der Zauberliste des Hexenmeisters/Magiers und fügt sie seiner Druidenzauberliste hinzu. Die gewählten Zauber dürfen nicht dem höchsten, dem Druiden gegenwärtig möglichen Zaubergrad angehören. Mit der 20. Stufe fällt die Gradbegrenzung weg.

Dies ersetzt Tiergestalt.

Finsteren Einflüssen widerstehen (AF): Mit der 4. Stufe erlangt ein Alkyonischer Druiden einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen die Übernatürlichen und Zauberähnlichen Fähigkeiten von Externaren der Unterart Böse und Zaubern der Kategorie Böses.

Dies ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Maske verkörpern (ZF): Mit der 13. Stufe kann ein Alkyonischer Druiden, der seine Gebundene Maske trägt, den von der Maske dargestellten Geist verkörpern. Dabei kann es sich um einen Agathionen, Archonten, Azata oder Engel der Größenkategorie Sehr klein bis Groß handeln. Diese Fähigkeit wird als Standard-Aktion aktiviert und funktioniert wie *Bestiengestalt IV*

(verwende die Anpassungen für Magische Bestien). Füge aber die folgenden Fähigkeiten hinzu, sofern die angenommene Gestalt über sie verfügt: Aura der Bedrohung, Mit Tieren sprechen, Schützende Aura, Telepathie und Wahre Sprache. Sollte die angenommene Gestalt über Immunität gegen einen Zustand verfügen, erhält der Druiden einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die diesen Zustand verursachen würden. Ein Alkyonischer Druiden kann diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl von Minuten in seiner Druidenstufe nutzen. Die Wirkungsdauer muss nicht am Stück genutzt werden, wird aber in Zeiteinheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet.

Dies ersetzt Eintausend Gesichter.



KangSib

MAGISCHER KRIEGER (KAMPFMAGUS-ARCHETYP)

Magische Krieger werden in einer Tradition ausgebildet, welche sich bis zu den Magischen Zehnkriegern des Altmagiers Jatembe zurück erstreckt. Sie geben ihre Identitäten auf, um magische Macht zu meistern und als Streiter der Kultur und Gelehrsamkeit im Mwangibecken sowie jenseits seiner Grenzen zu dienen. Die ursprünglichen Zehnkrieger dienten Jatembe als Leibwächter, Freunde, Verbündete und Beschützer. Die Geschichten über ihre Taten werden heute noch in der Magaambya erzählt und auch wenn sie längst tot sind, leben die den Geschichten entstammenden Traditionen weiter.

Während die Zehnkrieger Meister ungewöhnlicher Gaben waren, die verschiedenen arkanen zauberkundigen Klassen entsprangen, oft in Verbindung mit kämpferischen Klassen oder sogar Prestigeklassen, wurde die Tradition im Laufe der Jahrhunderte zu einem Archetypen standardisiert, der sich nur für Kampfmagi eignet. Dennoch ist es nicht ungewöhnlich, dass ein Magischer Krieger einige Stufen in einer kriegerischen Klasse wählt oder zu einem Mystischen Ritter wird, um sein Können im Kampf zu verbessern. Für die Kampfmagi der Magischen Krieger gibt es keinen kanonisch vorgegebenen Weg, schätzen sie doch ihre Vielseitigkeit und suchen untereinander stets nach Inspirationen, um die Magaambya und die Bewohner des Mwangibeckens vor den endlosen Gefahren der Welt zu verteidigen.

Klassenfertigkeiten: Ein Magischer Krieger fügt Wissen (Geschichte) und Wissen (Natur) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu, streicht dafür aber Wissen (Die Ebenen) und Wissen (Gewölbe).

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Kampfmagus

Maske des Namenlosen (AF): Ein Magischer Krieger gewinnt Kraft, indem er seine Identität hinter einer Tiermaske verbirgt, erleidet dadurch aber auch Nachteile. Während er seine Maske trägt, erhält er einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Erkenntniseffekte der Unterschule der Ausspähung, NSC, welche mit der Tradition der Magischen Krieger nicht vertraut sind oder von dieser eine schlechte Meinung haben, haben zugleich eine Grundeinstellung von Unfreundlich. Sollte das Einflussssystem^{ABR VIII} genutzt werden, ist ein zusätzlicher Erfolg nötig, um den Einfluss über einen solchen NSC zu verbessern.

Der Magische Krieger darf seinen Namen niemandem verraten,

den er nicht kennt oder dem er nicht vertraut. Ebenso darf er vor einer solchen Person seine Maske nicht ablegen. Sollte er dieses Tabu verletzen, muss er seine Maske fortwerfen sowie eine neue herstellen oder erwerben und schließlich aussetzen, ehe er wieder Vorteile aus dem Tragen seiner Maske erlangen kann.

Aspekt des Magischen Kriegers (ÜF): Mit der 3. Stufe kann ein Magischer Krieger einen Tierspekt wählen. Das Tier muss dabei der Maske des Magischen Kriegers entsprechen und kann sich ändern, sollte er eine neue Maske erschaffen oder erwerben müssen. Der Magische Krieger erhält als Standard-Aktion eine Fähigkeit von der Liste des Zaubers *Bestiengestalt I* (er kann seine Größekategorie nicht verändern).

Diese Fähigkeit währt 1 Minute pro Kampfmagusstufe.

Dies ersetzt das Kampfmagus-Arkanum, welches ein Kampfmagus mit der 3. Stufe erhalten würde.

Anonymität des Namenlosen (ÜF): Mit der 8. Stufe schützt die Maske des Namenlosen einen Magischen Krieger vor Erkenntnismagie. Solange er seine Maske trägt, kann er mit seiner Kampfmagusstufe als effektive Zauberstufe *Unauffindbarkeit* wirken.

Dies ersetzt Verbesserte Kampfzauberei.

Verbesserte Kampfzauberei (AF): Mit der 14. Stufe erhält ein Magischer Krieger Verbesserte Kampfzauberei.

Dies ersetzt Mächtige Kampfzauberei

Magaambya-Magie (ÜF): Mit der 19. Stufe erlernt ein Magischer Krieger uralte Geheimnisse über Naturmagie. Er erlernt sieben Zauber von der Zauberliste des Druiden und notiert sie mit dem entsprechenden Zaubergrad als Kampfmaguszauber in seinem Zauberbuch. Dabei handelt es sich um jeweils einen Zauber des Grades 0-6, welcher zudem nicht ebenfalls auf der Zauberliste des Kampfmagus auftaucht. Er kann die Göttliche Fokuskomponente dieser Zauber ignorieren.

Dies ersetzt Mächtiger Zugang zu Zaubern.

Kampfmagus-Arkana: Die folgenden Arkana passen zum Archetypen des Magischen Kriegers: Arkane Genauigkeit^{ABR}, Arkane Klinge^{ABR II}, Arkaner Umhang^{ABR II}, Exakter Schlag^{ABR II}, Gesinnungsklinge^{ABR II}, Gestenlose Magie^{ABR}, Lautlose Magie^{ABR}, Maximierte Magie^{ABR}, Schnelle Magie^{ABR}, Verderbensklänge^{ABR II}, Verstärkte Magie^{ABR} und Zaubersforschung^{ABR}.



DIE MAGAAMBYA IM SPIEL

Die Magaambya ist stolz auf ihre Traditionen und hütet ihre Geheimnisse, dennoch wird vieles, was ihre Zauberkundigen entwickeln, Teil des allgemeinen Wissens über Magie.

Kontaktaufnahme: Die Magaambya schätzt Güte, Respekt für die Natur und das Ehren von Traditionen. Wer diese Eigenschaften besitzt, kann mit ihr zusammenarbeiten. Im Gegensatz zum Erlangen der vollen Mitgliedschaft in der Schule ist es recht einfach, sich mit der Magaambya zu verbünden.

TALENTE

Die folgenden Talente haben starke Bezüge zur Magaambya.

Fokusmaske

Du kannst deine Maske als zusätzlichen Fokus für deine arkanen Zauber verwenden und damit ihre Macht vergrößern.

Voraussetzungen: Wesen ohne Namen†, Zauber ausdehnen, Fähigkeit zum Wirken von arkanen Zaubern des 3. Grads.

Vorteil: Wenn du unter dem Effekt des Talents Wesen ohne Namen stehst (siehe unten), genügt die für jenes Talent getragene Maske als Fokuskomponente für alle deine Zauber, die eine Maske zum Wirken erfordern (z. B. *Verhüllende Maske*). Außerdem kannst du ein Mal am Tag mit deiner Maske als Fokuskomponente das metamagische Talent Zauber ausdehnen auf einen arkanen Zauber anwenden, ohne dessen Zaubergang erhöhen zu müssen. Wenn du Zauber ausdehnen auf diese Weise anwendest, wirkt die ausgedehnte Wirkungsdauer nur auf Effekte, die dich betreffen. Für andere Kreaturen gilt die gewohnte Wirkungsdauer. Zum Beispiel halten die Effekte von *Hast* für dich doppelt so lang an als für alle anderen Wesen, welche du für diesen Zauber als Ziel zuweist.

Gelehrter

Du bist ein Abgänger einer der vielen Schulen oder Universitäten, welche über die Region der Inneren See verteilt sind.

Vorteil: Wähle zwei Wissensfertigkeiten. Du erlangst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für diese beiden Fertigkeiten. Solltest du über 10 oder mehr Ränge in einer dieser Fertigkeiten verfügen, so steigt der entsprechende Bonus auf +4.

Speziell: Dieses Talent ist frei zugänglich und erfordert kein Bündnis mit der Magaambya.

Maske der Furcht

Du verkörperst alle deine Ängste, wenn du deine Maske trägst, sodass du keinen Zweifel an dich heranlässt.

Voraussetzungen: Wesen ohne Namen†; Grundrettungsbonus für Willen +6 oder Klassenmerkmal Tapferkeit.

Vorteil: Du bist in der Lage, deine Furcht komplett abzustreifen, indem du eine Maske trägst, in welche deine größten Ängste geritzt wurden, und du deine Identität zugunsten eines Titels ablegst, der dafür steht, was du am meisten fürchtest. Wenn du unter dem Effekt des Talents Wesen ohne Namen stehst und währenddessen unter den Zuständen Kauernd, Verängstigt oder In Panik leidest, wirken diese Zustände lediglich wie der Zustand Erschüttert. Zusätzlich erhältst du einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe (meistens für Einschüchtern) zum Demoralisieren von Gegnern.

Maskierte Absichten

Deine Maske macht es nahezu unmöglich, deine Intentionen einzuschätzen.

Voraussetzung: Wesen ohne Namen†.

Vorteil: Wenn du unter dem Effekt des Talents Wesen ohne Namen stehst, kann man deine Absichten besonders schlecht erkennen. Du erhältst einen Situationsbonus von +4 auf konkurrierende Fertigkeitwürfe für Bluffen und erhöhst den SG von Fertigkeitwürfen um 4, die dazu dienen sollen, mittels Diplomatie Informationen über dich zu sammeln, mittels Wissens Fragen über dich oder deine Fähigkeiten und Schwächen zu beantworten oder mittels Zauberkunde deine Zauber bzw. zauberähnlichen Fähigkeiten zu identifizieren. Besitzt du 10 oder mehr Ränge in diesen Fertigkeiten, steigt der Bonus für diese Fertigkeit sowie für den SG auf +8.

Ritueller Maske

Du kannst die mystische Natur deiner Maske verwenden, um deine okkulten Kräfte zu stärken.

Voraussetzungen: Wesen ohne Namen†, die Fähigkeit zum Wirken eines oder mehrerer okkulten Rituale^{ABR VII}.

Vorteil: Wenn du unter dem Effekt des Talents Wesen ohne Namen stehst, verleiht dir deine maskierte Identität eine größere spirituelle Verbindung, wenn du als Ritualeiter für ein dir bekanntes okkultes Ritual fungierst. Für ein solches Ritual kannst du alle dafür benötigten Fertigkeitwürfe durchführen, selbst wenn diese ungeübt sein sollten. Solltest du in einer dieser Fertigkeiten geübt sein, erhältst du einen Bonus von +3 auf den entsprechenden Wurf.

Besitzt du das Klassenmerkmal Geist aufnehmen^{ABR VII} oder Totem^{ABR VI} (z.B. durch die Klassen Medium^{ABR 7} oder Schamane^{ABR 6}), kannst du den rituellen Fokus durch dieses Talent nutzen, um deine Verbindung mit allen Geistern oder Totems zu kräftigen, mit denen du Umgang hast. Du kannst ein Mal am Tag deine effektive Klassenstufe um 1 erhöhen, wenn du eine übernatürliche Fähigkeit benutzt, die dir von einem Geist oder Totem verliehen wurde (z. B. Schamanenhexereien, Totemfähigkeiten oder Geisterfähigkeiten des Mediums), um deren Effekte zu bestimmen.

Wesen ohne Namen

Du gibst deine alte Identität vollständig auf. Niemand kann sich an deinen Namen erinnern, geschweige denn dich aufspüren.

Vorteil: Ein Charakter mit diesem Talent legt sämtliche seiner bisherigen Identitäten ab; selbst sein Name kann nicht durch die Methoden Sterblicher herausgefunden werden. Du führst ein Ritual durch, welches 8 Stunden dauert und für das du 200 GM für seltene Öle, Weihrauch und die Herstellung einer speziellen Maske aufwenden musst. Nach Abschluss dieses Rituals verlierst du für alle Zeit alle Namen und Identitäten, die vorher an deine Person geknüpft waren (einschließlich aller Identitäten, die du durch Klassenmerkmale erhalten hast). Anstelle eines neuen Namens nimmst du einen kurzen, anschaulichen Titel an. Dieser Titel darf keinen Bezug zu den Namen von Personen oder Orten besitzen. (Du könntest z. B. die Titel „Blauer Fuchs“ oder „Nachtjäger“ annehmen, aber nicht „Rächer von Cheliah“ oder „Geist des Mwangi“.)

Am Ende des Rituals musst du die für diesen Zweck angefertigte Maske aufsetzen, deren Aussehen an deinen Titel erinnern muss. Während du diese Maske trägst, scheidest alle Versuche, deine aufgegebenen Identitäten magisch auszuspähen oder diese auf eine andere Weise zu finden bzw. dich mit ihnen in Verbindung zu bringen. Das Resultat ist stets Dunkelheit, als wärst du ein ungültiges Ziel oder existierst

nicht. Erfolgreiche Wissenswürfe, um dich zu identifizieren, geben nur deinen neuen Titel preis und nicht eine deiner alten Identitäten. Sie können aber deine Stärken und Schwächen wie gewohnt aufdecken.

Solange du die rituelle Maske trägst und nicht selber deine Verbindungen mit einer deiner alten Identitäten verrätst, erfordern alle Versuche, dich in Verbindung mit deinen alten Identitäten magisch auszuspähen, einen erfolgreichen Zauberstufenwurf gegen SG 10 + Anzahl deiner TW. Du bist außerdem immun gegen Effekte, die deinen Namen benötigen, um zu funktionieren, wie der Zauber *Benannte Kugel*^{ABR II}. Wenn du unter dem Effekt dieses Talents stehst, bist du nicht imstande, magische Gegenstände im Ausrüstungsplatz Kopf zu tragen, da er von der rituellen Maske eingenommen wird (der Effekt des Talents gilt aber für Magiebannen und ähnliche Effekte als nicht-magisch). Des Weiteren darfst du keine andere, spezifische Person auf irgendeine Weise – magisch oder nicht-magisch – imitieren. Verrätst oder bestätigst du jemals, dass eine deiner alten Identitäten die deine gewesen ist, verlierst du augenblicklich die Vorteile dieses Talents und erhältst 1W4 permanente Negative Stufen, während die Verbindung zu deinen alten Identitäten wiederhergestellt wird. Du kannst die Vorteile dieses Talents nicht wiedererlangen oder die Negativen Stufen entfernen, bis du Buße tust (wie durch *Buße* zum Wiedererlangen eines Klassenmerkmals).

ZUSÄTZLICHE SPONTANE ZAUBERMEISTERSCHAFT

Du kannst von dir gemeisterte Zauber öfter als andere Zauberkundige mit vergleichbarer Macht spontan wirken.

Voraussetzungen: Magaambya-Arkanist† Klassenmerkmal Spontane Zaubermeisterschaft

Vorteil: Du erhältst 1 zusätzliche tägliche Anwendung deiner Spontanen Zaubermeisterschaft.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach auswählen.

ZAUBER

Die Zauberkundigen der Magaambya betrachten die folgenden Schöpfungen als Schätze des arkanen Wissens:

ANTWORT AUS DEN EBENEN

Schule Beschwörung (Herbeirufung); **Grad** DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3, INQ 3, KLE 3, PKM 3, SHA 3

Komponenten V, G, M (Opfergaben im Wert von 100 GM pro TW der herbeigerufenen Kreatur)

Effekt Ein herbeigerufener Externar, der Fragen beantwortet

Wirkungsdauer Augenblicklich; siehe Text

Auch wenn Jatembe nicht der erste Sterbliche war, der sich mit seinen Fragen an die Äußeren Ebenen wandte, so sind seine Verhandlungen mit Externaren zum Sammeln von Wissen legendär. In der Magaambya glaubt man, dass der Altmagier zu diesem Zweck diesen Zauber erschuf. Beim Wirken ruft Antwort aus den Ebenen eine Kreatur von einer anderen Ebene zu deiner exakten Position; er funktioniert damit wie Schwächerer *Bindender Ruf*, mit Ausnahme der genannten Änderungen. Wenn du eine Kreatur rufst, kannst du diese lediglich bitten, Fragen zu beantworten oder Informationen über ein bestimmtes Thema (eine Person, einen Ort oder einen Gegenstand) zu sammeln. Nachdem die Kreatur dein Ansuchen gehört hat und sofern sie eine passende

Wissensfertigkeit besitzt, kann sie einen entsprechenden Wurf durchführen, um die ihr zur Verfügung stehenden Details weiterzugeben. Besitzt die Kreatur keine passende Wissensfertigkeit, verlässt sie dich 1W4 Stunden lang, um nach den gewünschten Informationen zu suchen.

Wenn sie zurückkehrt, würfle 1W20 plus deine Zauberstufe und verwende das Ergebnis zur Bestimmung, welche Informationen die Kreatur über das Thema gesammelt hat (wie bei der Verwendung von Diplomatie). Die herbeigerufene Kreatur bleibt bis zu 10 Minuten vor Ort, während sie dir ihr Wissen vermittelt. Danach kehrt sie auf ihre Heimatebene zurück. Wird die Kreatur während der Wirkungsdauer dieses Zaubers angegriffen oder erleidet sie Schaden, kehrt sie augenblicklich auf die Ebene zurück, von der du sie gerufen hast. Wenn du Antwort aus den Ebenen wirkst, kannst du dich dafür entscheiden, eine spezielle Art von Externar zu rufen oder sogar eine bestimmte Kreatur bei ihrem Namen. Die Art des Externaren verändert die Effekte dieses Zaubers nicht. Rufst du allerdings eine Kreatur einer Gesinnungs- oder elementaren Unterart herbei, gehört der Zauber automatisch zur entsprechenden Kategorie. Du kannst keine Externare rufen, deren Trefferwürfel deine Zauberstufe übersteigen

(maximal 18 TW). Du bist außerdem nicht in der Lage, mit diesem Zauber einen einzigartigen Externar (z. B. den Herold einer Gottheit) oder einen Externar mit Legendengrad zu kontaktieren.

VERHÜLLENDE MASKE

Schule Erkenntniszauber; **Grad** ALC 5, BLU 4, HEX 5, HXM/MAG 5, KAM 5, SHA 5

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, F (eine augenlose Maske), M (Diamantstaub im Wert von 200 GM)

Reichweite Berührung

Effekt Eine berührte Kreatur

Wirkungsdauer 24 Stunden

Rettungswurf WIL, keine Wirkung (Gegenstand, harmlos);

Zauberresistenz Ja (Gegenstand, harmlos)

Platziere als Teil des Wirkens dieses Zaubers die als Fokus verwendete Maske auf dem Gesicht des Ziels. Während der Wirkungsdauer klebt die Maske dort fest und kann durch körperliche Gewaltwirkung nicht entfernt werden. Die Maske behindert die Sicht des Trägers nicht, obwohl sie keine Augenlöcher besitzt. Dieser Zauber funktioniert wie *Unauffindbarkeit*, mit der Ausnahme, dass er außerdem Erkenntniszauber blockiert, welche Informationen über das Ziel sammeln sollen (auch wenn sie das Ziel von Verhüllender Maske gar nicht direkt zum Ziel haben). Im Fall von Erkenntniszaubern, welche die Anwesenheit des Ziels enthüllen würden (wie *Unsichtbares sehen*), ist das Ziel dieses Zaubers nicht auffindbar, wenn der Wirker des Erkenntniszaubers mit seinem Zauberstufenwurf scheitert. Der Erkenntniszauber hat aber sonst seinen normalen Effekt. Ähnliches gilt für Versuche magischer Ausspähung, welche das Ziel dieses Zaubers direkt aufspüren sollen: Dem Zauberwirker muss ein Zauberstufenwurf gelingen, damit die Ausspähung funktionieren soll. Zusätzlich steigen alle SGs für Fertigkeitwürfe um 4, mit denen man etwas über das Ziel dieses Zaubers erfahren oder gar dessen Identität herausfinden will – einschließlich Würfeln für Diplomatie zum Sammeln von Informationen, Würfeln für Wissen sowie konkurrierende Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung gegen die Würfe des Ziels für Verkleiden.

Die Maske kann während der Wirkungsdauer von Verhüllender Maske nicht vom Gesicht des Ziels entfernt werden und man kann auf keinen Fall verbergen, dass das Ziel eine Maske trägt.



DIE MAMMUTHERREN

MAMMUTHERREN

Bestienreiter-Barbarenstämme

Reichweite Regional (Reich der Mammutherren)

Gesinnung N

Hauptquartier Reich der Mammutherren (kein formelles Hauptquartier)

Werte Familie, Stammesstolz, Tradition und Einheit; Verehrung der Ahnen und Naturgeister

Ziele Gründe und schütze individuelle Stämme und Gefolgschaften; kümmere dich um ihr Wachstum; erhalte Stammestraktionen und -kultur angesichts der stetig näherkommenden modernen Zivilisation

Verbündete Naturgeister, Urzeittiere, Versklavte Riesen, einheimische Stämme und Gefolgschaften

Feinde Aggressive Kolonisten, Dämonen aus der Weltenwunde, Orks aus Belkzen, Riesen, überzivilisierte Ausländer, welche die Mammutherren als primitiv oder zurückgeblieben betrachten

Rivalen Keine

Die an den Gletschern sowie in der dichten Taiga und auf der weiten, eisigen Steppe lebenden Kellidenstämme Zentral-Nordavistans haben sich kaum verändert, seit ihre Ahnen in grauer Vorzeit in die Region einwanderten. Sie sind noch immer losgelöst von der Zivilisation und kümmern sich nicht um Konzepte wie Landbesitz, Ackerbau und moderne Industrie. Die Mammutherren bestehen aus hunderten nomadischen Stämmen, welche sich zu größeren Gruppen zusammenschließen, die als Gefolgschaften bezeichnet werden. Das Oberhaupt einer Gefolgschaft ist der sogenannte Hirte, bei dem es sich in der Regel um den verehrtesten Angehörigen des herrschenden Stammes handelt und der die Unterstützung einer großen, mächtigen Familie genießt. Die größte dieser Gruppen ist die Bärenpelzgefolgschaft, welche von einem wilden Kriegsherrn angeführt wird, den man als den Mächtigen Kuldor kennt.

Einzelne Stämme können aus einer Handvoll bis zu mehreren Dutzend Familien bestehen. Unabhängig von der Stammesgröße hat jedes Stammesmitglied eine spezifische Aufgabe, sei es als Koch, Jäger, Sammler, Späher, Amme, Hersteller von Medizin, Wissensbewahrer oder Hüter des Feuers. Die meisten wichtigen Entscheidungen werden von den Stammesältesten getroffen, deren hochgeschätzte Weisheit aus ihrer Lebenserfahrung und dem Kontakt mit den Ahnengeistern entspringt. Das Stammesleben wird von Traditionen

dominiert, und obwohl die moderne Welt ihnen immer näherkommt, schaffen es die Mammutherren irgendwie, ihren einfachen Lebensstil zu bewahren.

Ein wachsender Stamm sucht sich Verbündete im Rahmen verbindender Zeremonien wie z. B. Eheschließungen, um irgendwann zu einem größeren Stamm aus Dutzenden von Familien zu werden. Schließlich wird er so groß, dass er um den Schutz einer Gefolgschaft bitten muss. Durch das Reich der Mammutherren ziehen etwa 30 unterschiedliche Gefolgschaften, wobei die Zahl aufgrund von Krieg, Hunger und Krankheit fluktuiert. Eine Gefolgschaft kann über 500 Mitglieder aufweisen und die fünf größten bestehenden aus tausenden Angehörigen. Unabhängig von der Rolle oder dem Status des Individuums in den diversen Stämmen und Gefolgschaften sind alle als Mammutherren bekannt. Sie bilden die gesamte Bevölkerung der Region.

Mammutherren sind meistens in Bewegung. Größere Gefolgschaften können sich einfach nicht über längere Zeit von den Ressourcen eines einzelnen Ortes ernähren. Stattdessen

folgen sie bekannten Pfaden; denselben Pfaden, die schon ihre Ahnen beschritten haben. Manchmal kreuzen sich die Wege verschiedener Gefolgschaften. In diesem Fall errichten sie für ein paar Wochen ein Lager für eine große Feier, in deren Rahmen sie Ideen und Reisegeschichten austauschen. Einzelne Mitglieder messen sich in Wettkämpfen, suchen nach Partnern und treiben Handel. Wechsel von Individuen oder sogar ganzen Stämmen von einer Gefolgschaft zur anderen passieren, sind aber eher selten.

Auch wenn die Mammutherren Städten und der Zivilisation aus dem Weg gehen, wecken Begegnungen mit Abenteurern ihre Neugier. Die mit Kriegern gut bestückten Stämme sehen in kleinen Gruppen von Fremden nur selten eine Bedrohung. Die erfahreneren Stammesältesten wollen von ihnen Neuigkeiten aus dem Rest der Welt erfahren und freien Handel mit Ideen, Kleidung, Nahrung, Werkzeugen sowie anderen Ressourcen treiben. Zum Dank adoptieren sie zuweilen Gäste und erlauben ihnen, mit dem Stamm zu reisen.



Der Mächtige Kuldor (CN Menschlicher Barbar 14): Der Mächtige Kuldor herrscht nicht über das ganze Reich der Mammutherren, wird aber in der Regel als der mächtigste Anführer der verschiedenen Stämme anerkannt. Kuldor ist nicht nur aufgrund seines alten und übelläunigen Wollnashorn-Reitieres und der Dutzenden versklavten Riesen, welche ihm als Leibwächter und Vollstrecker dienen, bekannt, sondern auch für sein legendäres Temperament und seine schnellen Urteile. Er tritt einschüchternd auf und zeigt überraschend beachtliche Einsichten in die politischen Verhältnisse innerhalb und zwischen Stämmen. Seine Persönlichkeit ist ebenso groß wie seine Kraft und seine Gabe, den Charakter anderer einzuschätzen. Stärke und Brutalität sind notwendige Eigenschaften, um einen Stamm der Mammutherren zu kontrollieren, doch um diese Kontrolle überhaupt erst zu erlangen, sind eiserner Wille und rasches Denken erforderlich.



Urif Flammenblut (NB Menschlicher Waldläufer 10): Urif ist der Hirte der kleinen, aber rasch wachsenden Flammenblutgefolgschaft, welche durch die nordwestlichen Ebenen und Gletschern rund um Eistritt zieht. Die Akzeptanz von modernen Ideen durch den jungen Anführer und seine subversive politische Beziehung zu Po La dem Bürokraten werden kontrovers diskutiert. Urif heißt Ausgestoßene aus anderen Stämmen offen willkommen, wobei er ihnen Macht und Wohlstand verspricht. Die Flammenblutgefolgschaft ist mit dem Transport exotischer Waffen und anderer Güter für Po La durch die gnadenlose Landschaft der Region zu Käufern in Nachbarländern recht reich geworden. Urif wird wohl große Veränderungen über die Mammutherren bringen, was ihre traditionelle Abstandhaltung zur Zivilisation betrifft – allerdings nicht im Guten ...



Urmutter Omak (CN Alte Menschliche Schamanin^{ABR VI} 15): Urmutter Omak war früher die Große Matrone der Sechsbärengefolgschaft und man sah aufgrund ihrer Kenntnisse zu Themen, die von Alltäglichen bis ins Spirituelle reichten, zu ihr auf. Nachdem ihr Sohn Marok aber vom Schwarzwundfluch gestürzt war und seine Gefolgschaft sich aufgelöst hatte, zog sie trauernd umher und erreichte schließlich eine Höhle nahe der Quelle des Kleinen Hauers. Der Stammesaberglaube der Sechsbären sieht sie nun als von den Toten befleckt an, dennoch suchen viele ihre Hilfe als Amakor – als eine Art heilige Frau, welche als Vermittlerin zwischen den Sterblichen und den Geistern der Ahnen dient. Sie besitzt keine Zunge und spricht nur in Zeichensprache, kann aber allein mit ihrer Berührung feststellen, ob eine Person würdig oder schuldig, ein Ketzer oder zu Größe bestimmt ist.

MAMMUTREITER (PRESTIGEKLASSE)

Der mächtige Mammutreiter stammt aus der ungastlichen arktischen Öde des hohen Nordens. Er ist ein furchterregender Krieger, der eine der großen Bestien trainiert hat, welche die eisige Wildnis durchstreifen, und die ihm nun als treues Reittier dient. Mammutreiter sind aufgrund ihrer gnadenlosen Umwelt abgehärtet und zähmen ihre Umgebung mit zäher Entschlossenheit und nackter Willenskraft. Sie kämpfen an der Seite ihrer Tierbegleiter gegen riesige Beutetiere und schaffen sich so ihren Lebensraum im kalten Norden.

Trefferwürfel: W12.

Voraussetzungen

Um Stufe in dieser Prestigeklasse wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Grundangriffsbonus: +6.

Fertigkeiten: Mit Tieren umgehen 9 Ränge, Reiten 9 Ränge, Überlebenskunst 5 Ränge.

Speziell: Tiergefährte oder ein Reittier (durch ein Klassenmerkmal), welches wie ein Tiergefährte aufsteigt, mit mindestens 6 Trefferwürfeln.

Klassenfertigkeiten

Ein Mammutreiter besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Einschüchtern (CH), Heilkunde (WE), Mit Tieren umgehen (CH), Reiten (GE) und Überlebenskunst (WE).

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator + 4.

Klassenmerkmale

Ein Mammutreiter besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Gigantisches Reittier (AF): Das Reittier eines Mammutreiters wächst zur Größenkategorie Riesig an. Die Kreatur erhält einen Malus von -1 auf Angriffswürfe und ihre RK, sowie einen Malus von -2 auf Geschicklichkeit (Minimum 1); der Basisschaden steigt um eine Größenkategorie und die Reichweite steigt auf 3 m. Es erhält ferner einen Größenbonus von +2 auf Stärke und Konstitution. Mit der 3. Stufe und dann mit jeder weiteren ungeraden Stufe als Mammutreiter wächst der ST-Bonus um weitere 2 an. Der KO-Bonus wächst mit der 5. Stufe und der 9. Stufe um jeweils 2 an.

Reittier (AF): Ein Mammutreiter kann sich sein Reittier unter folgenden Tiergefährten aussuchen: Amargasaurus^{MHBVI}, Arsinotherium^{MHBII}, Aurochse, Baluchitherium^{MHBIII}, Brontotherium^{MHBVI}, Deinotherium^{MHBVI}, Elasmotherium^{MHBVI}, Elch^{MHBIII}, Kamel, Katze (groß), Kentrosaurus^{MHBVI}, Pferd, Mastodon, Megaloceros^{MHBII}, Moa^{MHBV}, Nashorn, Schreckenseisbär^{MHBV}, Styracosaurus^{MHBIV}, Triceratops, Uintatherium^{MHBV}, Wolf, Wollmammut (Werte wie Mastodon) oder Wollnashorn. Der SL kann dieser Liste weitere mögliche Reittiere hinzufügen. Dieses Reittier funktioniert wie der Tiergefährte eines Druiden und ersetzt andere Tiergefährten oder Reittiere, die der Mammutreiter



MAMMUTREITER (MAR)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1.	+1	+0	+0	+1	Gigantisches Reittier (+2 ST, +2 KO), Reittier, Wilde Überzeugungskraft
2.	+2	+1	+1	+1	Geborener Überlebenskünstler, Kolossjäger +1
3.	+3	+1	+1	+2	Gigantisches Reittier (+4 ST), Schnelles Aufsteigen, Robustes Reittier +1
4.	+4	+1	+1	+2	Magie misstrauen, Unverzagt
5.	+5	+2	+2	+3	Gigantisches Reittier (+6 ST, +4 KO), Robustes Reittier +2, Standhafte Treue
6.	+6	+2	+2	+3	Geborener Überlebenskünstler, Jagdinstinkt
7.	+7	+2	+2	+5	Gigantisches Reittier (+8 ST), Reichweite des Reittiers, Robustes Reittier +3
8.	+8	+3	+3	+4	Kolossjäger +2, Vereinte Stärke
9.	+9	+3	+3	+5	Gigantisches Reittier (+10 ST, +6 KO), Robustes Reittier +4, Vernichtender Angriff
10.	+10	+3	+3	+5	Mammutherr

aufgrund anderer Klassenmerkmale erhalten hat. Die Stufe als Mammutreiter ist hinsichtlich der Bestimmung der effektiven Druidenstufe mit den Stufen in anderen Klassen kumulativ, welche Tiergefährten verleihen.

Wilde Überzeugungskraft (AF): Ein Mammutreiter erhält die Fähigkeit Tierempathie (siehe das gleichnamige Klassenmerkmal des Druiden). Seine Stufe als Mammutreiter ist mit Stufen in Klassen kumulativ, welche das Klassenmerkmal Tierempathie verleihen, um den Bonus zu bestimmen. Ein Mammutreiter kann Tierempathie zudem einsetzen, um ein Tier oder eine magische Bestie zu demoralisieren oder zu zwingen, ihm gegenüber freundlich zu sein, als würde er Einschüchtern anstelle von Diplomatie einsetzen. Zusätzlich zu seinem CH-Modifikator addiert er seinen ST-Modifikator auf diese Fertigkeitswürfe.

Geborener Überlebenskünstler: Mit der 2. Stufe und der 6. Stufe erhält ein Mammutreiter jeweils ein Bonustalent von der folgenden Liste: Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Große Zähigkeit, Verbesserter Eiserner Wille. Er muss die Voraussetzungen des gewählten Talents erfüllen.

Kolossjäger (AF): Mit der 2. Stufe erhält ein Mammutreiter einen Bonus von +1 auf Waffenangriffs- und -schadenswürfe gegen Kreaturen der Größenkategorien Groß und Riesig sowie einen Bonus von +2 auf Waffenangriffs- und -schadenswürfe gegen Kreaturen der Größenkategorien Gigantisch und Kolossal.

Schnelles Aufsteigen (AF): Mit der 3. Stufe kann ein Mammutreiter Fertigkeitswürfe für Reiten ablegen, um sein Reittier schnell zu besteigen oder schnell abzusteigen, selbst wenn es mehr als eine Größenkategorie größer ist als er selbst. Er muss in dieser Runde allerdings eine Bewegungsaktion zur Verfügung haben.

Robustes Reittier (AF): Mit der 3. Stufe und dann mit jeder ungeraden Stufe als Mammutreiter steigt der natürliche Rüstungsbonus des Reittiers des Mammutreiters um 1.

Magie misstrauen (AF): Mit der 4. Stufe erhält ein Mammutreiter einen Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen arkane Zauber, solange er keine Stufen in einer Klasse besitzt, welche die Fähigkeit verleiht, arkane Zauber zu wirken. Er erhält einen Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen göttliche Zauber, solange er keine Stufen in einer Klasse besitzt, welche die Fähigkeit verleiht, göttliche Zauber zu wirken. Er erhält einen Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen mentale Zauber, solange er keine Stufen in einer Klasse besitzt, welche die Fähigkeit verleiht, mentale Zauber zu wirken.

Unverzagt (AF): Mit der 4. Stufe addiert ein Mammutreiter seinen ST-Bonus auf den SG von Fertigkeitswürfen für Einschüchtern ihm gegenüber. Ferner erhalten Kreaturen, die den Mammutreiter einzuschüchtern versuchen, keinen Bonus mehr, wenn sie größer als er sind.

Standhafte Treue (AF): Mit der 5. Stufe erhält das Reittier eines Mammutreiters einen Moralbonus von +4 gegen Bezauberungs-, Furcht- und Zwangseffekte.

Jagdinstinkt (AF): Mit der 6. Stufe erhält ein Mammutreiter das Klassenmerkmal des Waldläufer Beute. Sollte er bereits über dieses verfügen, erhält er stattdessen das Klassenmerkmal Verbesserte Beute. Ein Mammutreiter kann diese Fähigkeiten bei jeder Kreatur nutzen, nicht nur bei Erzfeinden.

Reichweite des Reittiers (AF): Mit der 7. Stufe steigt die Reichweite des Reittiers des Mammutreiters auf 4,50 m.

Vereinte Stärke (AF): Mit der 8. Stufe schlägt ein Mammutreiter mit seiner eigenen Kraft und der seines Reittiers zu. Einmal pro Runde kann der Mammutreiter bei einem Nahkampftreffer während eines Sturmangriffs zusätzlich zu seinem eigenen ST-Modifikator auch den ½ ST-Modifikator seines Reittiers auf den Schadenswurf addieren. Dies setzt voraus, dass das Reittier zu diesem Zeitpunkt imstande ist, eine Freie Aktion auszuführen.

Vernichtender Angriff (AF): Wenn ein Mammutreiter der 9. Stufe sein Reittier reitet und es zu einem Mächtigen Sturmangriff, Trampeln- oder Würgenangriff anleitet, muss das Ziel des ersten Schadens, welchen das Reittier in einer Runde mit einer dieser Angriffsarten verursacht, einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ TW des Reittiers + ST-Modifikator des Reittiers ablegen. Misslingt dieser Rettungswurf, erhält das Ziel für 1W4 Runden den Zustand Wankend.

Mammutherr (AF): Mit der 10. Stufe wird ein Mammutreiter immun gegen die Zustände Benommen, Betäubt, Erschöpft, Erschüttert, Kränkelnd und Wankend. Gelingt ihm ein Willens- oder Zähigkeitswurf gegen einen Angriff, dessen Effekt durch einen Rettungswurf vermindert wird, entgeht er dem Effekt stattdessen vollkommen. Sollten der Mammutreiter und sein Reittier im selben Zug einen Gegner treffen, muss dem Gegner ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ TW des Reittiers + ST-Modifikator des Reittiers gelingen. Scheitert der Gegner bei diesem Rettungswurf, erhält er für 1 Runde den Zustand Betäubt. Unabhängig vom Erfolg des Rettungswurfs ist das Ziel für die nächsten 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun.

RIESENPIRSCHER (BARBAREN-ARCHETYP)

Von all den gefährlichen Kreaturen, welche über die grimmen Gipfel und durch die eisigen Steppen streifen, gehören Riesen zu den gefürchtetsten. Sie sind listig, launenhaft und ihre Befähigung zur Herstellung von Waffen und Koordination von Angriffen macht sie zu einer ständigen Bedrohung für die Nomadenstämme in der Region. In der von Riesen bejagten Wildnis ist Schläue nicht das einzige, was die Mammutherren zum Überleben benötigen – man muss furchtlos sein, um sich einer Herausforderung zu stellen, egal wie groß sie ist.

Die Stammesältesten wählen die Kinder der zähsten Barbaren für die Ehre aus, zu Riesenporschern zu werden. Durch intensives Training erlernen diese Kinder, Riesen anhand ihrer verräterischen Spuren und anderer, subtilerer Hinweise – wie z. B. dem Geruch – zu entdecken und zu verfolgen. Sie erlernen Sprache und Kultur der Riesen, studieren ihre Traditionen sowie ihre Brutalität und – am wichtigsten – nähren ihren Hass auf diese übergroßen Gegner.

Wenn Gefolgschaften der Mammutherren wandern, eilen Riesenporschere als Späher voraus, um für sichere Passage durch von Riesen bevölkertes Gebiet zu sorgen. Sie beseitigen Jagdtrupps sowie Hinterhalte der Riesen und markieren die Pfade mit furchtbaren Trophäen. Manchmal ziehen diese Riesenjäger sogar selbst in die Berge, um junge Riesen einzufangen, da die meisten Gefolgschaften sich Riesensklaven als Statussymbole halten.

Riesen niederbrüllen (AF): Im Kampfbrauch kann ein Riesenporschere Riesisch sprechen. Sollte er bereits Riesisch beherrschen, erhält er einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern, wenn er im Kampfbrauch Riesisch spricht. Dies modifiziert Kampfbrauch.

Riesen riechen (AF): Mit der 2. Stufe erhält ein Riesenporschere hinsichtlich Humanoiden der Unterart Riese die besondere Fähigkeit Geruchssinn.

Dies ersetzt Reflexbewegung.

Riesen ködern (ÜF): Mit der 3. Stufe kann ein Riesenporschere im Kampfbrauch eine Bewegungsaktion nutzen, um einen Riesen innerhalb von 18 m auf brutale oder vulgäre Weise herauszufordern. Diese Darstellung enthält geheime magische Traditionen, die auf die uralte Feindschaft der Mammutherren gegenüber Riesen zurückgehen. Der betroffene Riese muss



einen Willenswurf gegen SG 10 + 1/2 Barbarenstufe des Riesenporschere + Konstitutionsmodifikator ablegen. Misslingt ihm dieser Rettungswurf, ist der Riese gezwungen, seine Angriffe auf den Riesenporschere zu konzentrieren. Diese Fähigkeit kann auch gegen Nichtriesen der Größenkategorie Groß oder größer genutzt werden, allerdings erhält eine solche Kreatur einen Bonus von +4 auf Willenswürfe gegen den Effekt. Dieser Zwang endet, wenn der Riesenporschere vom Riesen nicht mehr gesehen wird oder von dessen Angriffen nicht erreicht werden kann. Ein derart geköderter Riese ist durch die Beleidigungen abgelenkt und erzürnt – ein Riesenporschere erhält einen Ausweichenbonus von +1 auf seine RK gegenüber von ihm erfolgreich geköderten Riesen. Der Ködereffekt währt für eine Anzahl von Runden in Höhe des Konstitutionsmodifikators des Riesenporschere, sofern dieser seinen Kampfbrauch nicht vorher beendet. Sollte der Riesenporschere einen neuen Riesen ködern, endet der Effekt beim zuvor geköderten Riesen. Ein Riese, dessen Rettungswurf gelingt, wird für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit dieses Riesenporschere immun.

Dies ist ein sprachenabhängiger, geistesbeeinflussender Effekt. Mit der 6. Stufe kann ein Riesenporschere zwei Riesen gleichzeitig ködern und sein RK-Bonus gegenüber geköderten Riesen steigt

auf +2. Mit der 9.

Stufe kann er

diese Fähigkeit

als Schnelle Ak-

tion nutzen und der RK-Bo-

nus gegenüber geköderten

Riesen steigt auf +3. Mit der 12. Stufe kann

er bis zu drei Riesen zugleich ködern und der

RK-Bonus gegenüber geköderten Riesen steigt auf +4. Mit

der 15. Stufe kann er diese Fähigkeit als Freie Aktion nutzen

und sein RK-Bonus gegenüber geköderten Riesen steigt auf +5.

Mit der 18. Stufe kann ein Riesenporschere eine Anzahl an Rie-

sen in Höhe seines Konstitutionsmodifikators + 3 ködern und

sein RK-Bonus gegenüber geköderten Riesen steigt auf +6.

Dies ersetzt Fallengespur.

Riesenporschere Kampfbrauchkräfte: Ein Riesenporschere erlangt Zugang zu den folgenden Kampfbrauchkräften: gains access to

Durch die Beine (AF): Im Kampfbrauch kann der Riesenporschere versuchen, die Angriffsfläche eines Riesen zu betreten, sofern er wenigstens eine Größenkategorie kleiner ist als der Riese. Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe und erfordert einen Kampfmanöverwurf gegen die KMV des Riesen. Bei Erfolg betritt der Riesenporschere mit einer Bewegungsaktion ein Feld der Angriffsfläche des Riesen. Sollte er einen Angriff gegen den Riesen innerhalb dessen Angriffsfläche durchführen, wird dieser dabei als auf dem falschen Fuß betroffen behandelt. Am Ende seines Zuges verlässt der Riesenporschere die Angriffsfläche des Riesen auf ein an diese Angriffsfläche angrenzendes Feld.

Riesenporschere Verteidigung (AF): Im Kampfbrauch erhält ein Riesenporschere gegen von Riesen ausgehende Angriffe keinen Malus auf seine Rüstungsklasse.

Riesen zu Fall bringen (AF): Im Kampfbrauch provoziert der Riesenporschere keine Gelegenheitsangriffe, wenn er Kampfmanöverwürfe für Zu-Fall-bringen gegen Riesen einsetzt. Ferner kann er versuchen, einen Riesen zu Fall zu bringen, welcher bis zu zwei Größenkategorien größer ist als er.

TOTEMGEBUNDENER (JÄGER-ARCHETYP)

Die Mammutherren leben in Koexistenz mit den großen Urzeittieren, welche durch ihre Lande streifen, und überleben mithilfe des Fleisches, der Knochen, der Felle, der Häute, der Milch und anderer Ressourcen, die diese Tiere liefern. Diese furchteinflößenden und wundersamen Tiere sind längst Teil der keltidischen Kultur und Tradition. Stämme werden nach diesen Kreaturen benannt. Rüstungen, Kleidungsstücke, Waffen und Schmuck werden entweder aus Knochen, Häuten, Fellen oder Zähnen dieser Kreaturen hergestellt oder zu ihren Abbildern geformt, um ihre Gestalt und Stärke heraufzubeschwören. Sie werden sogar eingefangen und als Wächter, Jäger oder – meistens – Reittiere ausgebildet. Allerdings werden sie nur selten gezähmt, da die Mammutherren ihre Wildheit schätzen. Den Anblick eines Mammutherren auf einem elefantenartigen Reittier wird kaum jemand rasch vergessen.

Manche Mammutherren gehen bei ihrer Bewunderung und ihrem Respekt für die Urzeittiere, mit denen sie sich das Land teilen, noch einen Schritt weiter: Druiden, Mystiker^{EXP}, Schamanen^{ABR VI} und andere verehren diese Tiere als Urzeitgeister der Welt und ziehen aus ihrem Glauben Kraft. Andere, wie Barbaren und Waldläufer, sind nicht weniger gläubig, konzentrieren sich aber mehr auf den körperlichen Kampf als die Zauberei. Zu den gläubigsten Anhängern zählen die sogenannten Totemgebundenen – Jäger, die eine wahre spirituelle Bindung zu den mächtvollen Tieren eingehen können, welche die Wildnis beherrschen. Ein solcher Jäger wählt eines der Urzeittiere seiner Heimatregion als eine Art Geistführer aus und zieht schließlich eine mächtige Bestie an, die ihn bei seinen Reisen begleitet und dabei unterstützt, Eindringlinge aus seinem Revier fernzuhalten. Auf diese Weise wird ein Totemgebundener zu mehr als nur einem Ernährer und Beschützer seines Stammes – er wird zu einer Manifestation des Glaubens des Stammes an die Macht des Landes.

Urzeitgefährte (AF): Der Totemgebundene adoptiert ein mächtvolles Tier, welches in der Region einheimisch ist. Meistens lebt es in der kalten Tundra. Wähle von der folgenden Liste: Auerochse, Bär, Dachs^{MHB II}, Elch^{MHB III}, Katze (groß), Riesenrabe^{MHB VI}, Mastodon, Nashorn, Walross^{MHB IV}, Wolf oder ein Urzeittier. Der SL kann auch die Wahl eines anderen Tiergefährten gestatten. Mit der 7. Stufe wächst der Urzeitgefährte; sollte seine normale Größenkategorie Groß sein, er aber mit der 7. Stufe nur als Tiergefährte der Kategorie Mittelgroß verfügbar sein (z. B. im Falle eines Bären), kann der Totemgebundene ihn wachsen lassen. Nutze die folgenden Modifikationen, um die Spielwerte zu bestimmen: **Größe** Groß; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Attributswerte** ST +4, GE –2, KO +2. Der Schaden der Natürlichen Angriffe steigt um jeweils einen Schritt.

Dies modifiziert Tiergefährte.

Gemeinsame Stärke (ÜF): Mit der 1. Stufe gestattet die Verbindung zwischen dem Totemgebundenen und seinem Tiergefährten

beiden, auf die Stärke des jeweils anderen zurückzugreifen. Der Totemgebundene kann diese Fähigkeit als Schnelle Aktion aktivieren und für eine Anzahl an Minuten in Höhe seiner Stufe am Tag nutzen. Er muss die Wirkungsdauer nicht am Stück nutzen, aber sie wird in Einheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet. Der Effekt endet augenblicklich, sollte der Tiergefährte jemals weiter als 30 m vom Totemgebundenen entfernt sein. Solange diese Fähigkeit aktiv ist, manifestiert der Totemgebundene einen der folgenden Aspekte seines Tiergefährten von der folgenden Liste: Bewegungsrate für Klettern 9 m, Bewegungsrate für Schwimmen 12 m, Bonus von +1 auf Natürliche Rüstung, Bonus von +3 m auf Bewegungsrate, Dämmerlicht, Geruchssinn oder Natürlicher Angriff (2 Klauen [1W4], Bissangriff [1W6], Durchbohrangriff [1W6] oder Hiebangriff [1W6]). Die Natürlichen Angriffe sind allesamt Primärangriffe und der aufgeführte Schaden ist der einer Mittelgroßen Kreatur. Der Totemgebundene kann nur eine Bewegungsrate oder einen Natürlichen Angriff wählen, über den sein Tiergefährte auch selbst verfügt.

Ferner kann ein Aspekt seine Bewegungsrate oder Größenkategorie nicht über die des Tiergefährten hinaus vergrößern. Mit der 8. Stufe manifestiert der Totemgebundene zwei Aspekte seines Tiergefährten und erweitert die Liste an Optionen wie folgt: Bewegungsrate für Fliegen 15 m (durchschnittlich), Bonus von +6 m auf Bewegungsrate, Erhöhte Größe (wie *Person vergrößern*) und Mächtiger Sturmangriff (verdoppelt die Anzahl der Schadenswürfel des verliehenen Durchbohr- oder Hiebangriffs). Mit der 15. Stufe steigt der Schadenswürfel aller Natürlichen Angriffe, die der Jäger über die Fähigkeit erlangt, um zwei Schritte.

Auch der Tiergefährte des Totemgebundenen profitiert von dieser Fähigkeit, während sie aktiv ist: Er versteht alle Sprachen, die dem Totemgebundenen bekannt sind, und kann als Freie Aktion zu einem ihm un vertrauten Trick angetrieben werden. Mit der 8. Stufe erhält der Tiergefährte einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe und einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für alle Fertigkeiten, in denen er über wenigstens einen Rang verfügt. Mit der 15. Stufe steigen die Boni des Tiergefährten auf Rettungs- und Fertigkeitwürfe auf +2 bzw. +4.

Dies ersetzt Tierspekt.



DIE MAMMUTHERREN IM SPIEL

Die Gemeinschaften der Mammutherren sind eng verschworen und halten zusammen, weshalb sie Besucher aus anderen Ländern oft mit Misstrauen beäugen. Aufgrund der ständigen Bedrohung durch Einmischungen von selbsternannten „zivilisierten Leuten“ reagieren manche Gefolgschaften auf Fremde sogar sofort mit Gewalt. Die Mammutherren respektieren allerdings Tapferkeit und Loyalität, wenn sie sie sehen – sie rechnen nur in der Regel nicht damit, dass Ausländer derartige Eigenschaften an den Tag legen.

Kontaktaufnahme: Der beste Weg, die Mammutherren als Verbündete zu gewinnen, besteht natürlich darin, als einer von ihnen geboren oder von einem Stamm adoptiert zu werden. Bewohner ferner Länder können den Respekt der Stämme erlangen, indem sie ihren Wert beweisen. Man kann eine Audienz bei den Ältesten oder dem Stammesoberhaupt erlangen, wenn man sich mit einer Trophäe nähert, die aus einem Dämon, Drachen, Riesen oder einer anderen, offensichtlich gefährlichen Kreatur gewonnen wurde, sofern der HG des Monsters wenigstens um 2 höher war als die Stufe des Charakters, welche die Trophäe präsentiert. Der Stamm muss aber zunächst davon überzeugt werden, dass die Trophäe legitim erlangt wurde. Dazu ist ein konkurrierender Fertigkeitswurf für Diplomatie (sofern der Charakter die Kreatur besiegt und dann die Trophäe erlangt hat) oder für Bluffen (sofern der Charakter die Trophäe von einer toten Kreatur erlangt oder sie gestohlen hat, ohne die Kreatur selbst besiegt zu haben) gegen 2W4 Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen der erfahrensten Stammesangehörigen erforderlich. Lege alle Würfe für Motiv erkennen gleichzeitig ab, um das höchste Ergebnis und damit den SG des Fertigkeitwurfes für Bluffen oder Diplomatie zu bestimmen (solltest du keine Spielwerte parat haben, so geh davon aus, dass die fraglichen Mammutherren alle einen Bonus auf ihre Würfe in Höhe der Durchschnittsgruppenstufe +5 besitzen). Bei Erfolg erlangen die Charaktere ein Bündnis mit den Mammutherren. Ein Misserfolg muss nicht in einem Kampf gipfeln, allerdings könnten die Mammutherren verlangen, dass die SC eine weitere Trophäe desselben oder höheren Wertes bringen, wobei sie von einigen der Barbaren als Zeugen der Tat eskortiert werden.

KLASSENOPTIONEN (SCHAMANE)

Shamanen^{ABR VI} der Mammutherren wählen häufig das folgende neue Totem:

Mammuttotem

Ein Schamane, welcher das Mammut als sein Totem wählt, trägt dichtes Zottelhaar und ist abnormal groß und wuchtig. Wenn er eine der besonderen Fähigkeiten des Totems nutzt, spannen sich seine Muskeln an und pumpen sich auf, wodurch er noch größer wirkt. Insbesondere wenn er die mächtigsten ihm verfügbaren Fähigkeiten nutzt, könnte sich zuweilen das geisterhafte Abbild eines Mammutts um ihn herum als sichtbare Aura der Kraft des Geistes manifestieren.

Totemmagiezauber: *Person vergrößern* (1.), *Bärenstärke* (2.), *Wut* (3.), *Steinhaut* (4.), *Bestiengestalt III* (5.), *Teerlache*^{ABR II} (6.), *Verbündeten der Natur herbeizaubern VII* (7.), *Furchteinfößende Erscheinung*^{ABR II} (8.), *Polarnacht*^{ABR} (9.).

Hexereien: Ein Schamane, der das Mammuttotem wählt, kann aus den folgenden Hexereien wählen:

Donnerschritt (AF): Der Körper des Schamanen wird wuchtiger und muskulöser. Für die Berechnung seines KMB und

KMV hinsichtlich des Kampfmanövers Überrennen verwendet der Schamane seine Klassenstufe als Grundangriffsbonus. Mit der 7. Stufe erhält der Schamane das Bonustalent Verbessertes Überrennen. Mit der 11. Stufe erhält der Schamane das Bonustalent Mächtiges Überrennen. Der Schamane muss nicht die Voraussetzungen dieser Talente erfüllen.

Fluch der Last (ÜF): Diese Fähigkeit funktioniert wie die gleichnamige Hexerei des Totems der Steine.

Mammutfell (ÜF): Der Schamane kann einen bereitwilligen Verbündeten berühren, dessen Haut sich dann verdickt und von dichtem, zotteligem Fell bedeckt wird. Das Ziel erhält für 10 Minuten einen Verbesserungsbonus von +2 auf seine Natürliche Rüstung sowie Kälteresistenz 5. Mit der 9. Stufe steigt der Verbesserungsbonus auf +3 und die Kälteresistenz auf 10. Mit der 15. Stufe steigt der Verbesserungsbonus auf +4 und die Kälteresistenz auf 15. Der Schamane kann diese Fähigkeit am Tag in Höhe seines Charismamodifikators + 3 Mal einsetzen.

Mit Urzeitwesen sprechen (AF): Der Schamane kann mit Mammuts und allen anderen Urzeittieren oder elefantenartigen Wesen sprechen, als stünde er unter dem Effekt des Zaubers *Mit Tieren sprechen*. Mit der 5. Stufe erhält der Schamane einen Bonus auf Fertigkeitwürfe für *Mit Tieren umgehen* in Höhe seiner halben Klassenstufe. Mit der 10. Stufe kann der Schamane eines dieser Tiere beeinflussen, als hätte er auf es den Zauber *Tier bezaubern* (WIL, keine Wirkung) gewirkt. Ein erfolgreicher Willenswurf lässt die Kreatur dem Effekt widerstehen. Unabhängig vom Erfolg des Rettungswurfes ist das Ziel im Anschluss für 24 Stunden gegen diese Hexerei immun.

Phantomstampede (ÜF): Der Schamane ruft eine Schar geisterhafter Herdentiere herbei, die eine einzelne Kreatur niedertrampeln. Die geisterhaften Tiere wirken nur auf das Ziel der Hexerei, das hin- und hergeworfen wird. Die Kreatur nimmt durch diese Fähigkeit keinen Schaden, erleidet aber einen Malus von -4 auf seinen KMB gegen die Kampfmanöver Ansturm, Überrennen und Zu-Fall bringen. Zauberkundige erleiden zusätzlich einen Malus von -4 auf Konzentrationswürfe. Das Ziel erhält keinen Rettungswurf, um den Effekten zu widerstehen. Die Effekte halten für eine Anzahl von Runden in Höhe der Charakterstufe des Schamanen an. Die Kreatur kann für die nächsten 24 Stunden nicht mehr Ziel dieser Hexerei werden.

Totemtier: Das Totemtier des Schamanen erscheint rauer und urzeitlicher als normale Vertreter seiner Rasse. Es erhält einen Innwohnenden Bonus von +2 auf seine Stärke. Das Totemtier verliert diesen Bonus, wenn es sich als Urzeittiergefährte über die Wahre Totemfähigkeit manifestiert.

Totemfähigkeit: Ein Schamane, der den Mammutgeist als Totemtier oder Zeitweiliges Totem auswählt, erhält die folgende Fähigkeit:

Benommenmachender Hieb (AF): Als Standard-Aktion kann der Schamane einen Waffenlosen Angriff ausführen, als besäße er das Talent Verbesserter Waffenloser Schlag. Wenn der Schamane eine Kreatur mit einem solchen Angriff trifft, muss die Kreatur einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Klassenstufe des Schamanen + seinen Charismamodifikator ablegen. Misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie den Zustand Benommen. Der Schamane kann diese Fähigkeit täglich im Höheren seines Charismamodifikators + 3 Mal einsetzen.

Mächtige Totemfähigkeit: Ein Schamane, der den Mammutgeist als Totemtier oder Zeitweiliges Totem auswählt, erhält die folgende Fähigkeit:

Stärke der Bestie (AF): Der Schamane erhält einen Verbesserungsbonus von +2 auf seinen Stärkewert. Dieser Bonus erhöht sich alle weitere 6 Stufen um +2 (mit der 14. und 20. Stufe für das Totem und mit der 18. Stufe für das Zeitweilige Totem).

Wahre Totemfähigkeit: Ein Schamane, der den Mammutgeist für die Klassenfähigkeiten Wahres Totem oder Wahres Zeitweiliges Totem auswählt, erhält die folgende Fähigkeit:

Urzeitiergefährte (ÜF): Das Totemtier des Schamanen verwandelt sich in einen Urzeitiergefährten, wobei die effektive Druidenstufe des Mammutchamanen seiner Schamanenstufe entspricht. Der Schamane kann ein Arsinoitherium^{MHB II}, Baluchitherium^{MHB III}, Brontotherium^{MHB VI}, Chalicotherium^{MHB V}, Deinotherium^{MHB VI}, Elasmotherium^{MHB VI}, Glyptodon^{MHB II}, Mastodon, Megaloceros^{MHB II}, Megatherium^{MHB II}, Uintatherium^{MHB V} oder andere urzeitliche Säugetiere wählen, für die Werte als Tiergefährten aufgeführt sind (dies schließt die meisten Schreckenstiere ein). Der Tiergefährte behält seinen Intelligenzwert und die besonderen Fähigkeiten, die er über die Fähigkeit Totemtier erhält. Darüber hinaus bekommt er alle Werte und Fähigkeiten eines Tiergefährten. Wenn der Tiergefährte fortgeschickt wird, verloren geht oder stirbt, kann er auf dieselbe Art ersetzt werden, wie ein normales Totemtier.

Manifestation: Mit der 20. Stufe kann sich der Schamane in jedes Tier verwandeln, dessen Überschrift das Wort Urzeitier oder Elefant enthält. Die Fähigkeit funktioniert wie der Zauber *Bestiengestalt IV*, wobei der Schamane die Fähigkeit beliebig oft aktivieren und aufheben kann. Die Wirkungsdauer der Verwandlung ist permanent.

TALENTE

Wer mit den Mammutherren im Bunde ist, wählt oft die folgenden Talente:

Kalte Schnelligkeit

Du bist ein Kind des eisigen Norden und ziehst Kraft aus der beißenden Kälte und gnadenlosen Umgebung.

Voraussetzungen: Ausdauer.

Vorteil: Hältst du dich innerhalb von Großer Kälte auf (unter -17° C), erhältst du einen Bonus von +2 auf Initiativwürfe und einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe. Ferner erhältst du den Bonus auf Angriffswürfe für 1 Runde folgend auf jede Runde, in welcher du Kälteschaden erleidest.

Robuster Nordländer

Du kennst das harte Leben in kalten Regionen und hast schon derart viele brutale Winter überstanden, so dass du daraus gestärkt hervorgegangen bist.

Voraussetzungen: KO 13, Überlebenskunst 1 Rang.

Vorteil: Du behandelst Extreme Kälte (GRW, S. 442) als Große Kälte und Große Kälte als normale Kälte. Normales Kaltes Wetter betrifft dich nicht. Du erlangst zudem nicht aufgrund von Erfrierungen oder Unterkühlung den Zustand Erschöpft.

Speziell: Dieses Talent ist nicht an eine Gruppenzugehörigkeit gebunden und kann auch von Charakteren gewählt werden, welche nicht mit den Mammutherren verbündet sind.

Stammesjäger [Gemeinschaft, Kampf]

Du wurdest ausgebildet, als Teil einer Gruppe auch große Beute zur Strecke zu bringen.

Voraussetzungen: Verbundenheit mit Tieren.

Vorteil: Halten du und ein Verbündeter, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, euch angrenzend zu einem Gegner auf, welcher größer als einer von euch ist, so werdet ihr als ihn in die Zange nehmend behandelt, solange ihr zu ihm angrenzend bleibt.

Normal: Du musst dich gegenüber eines Verbündeten positionieren, um einen Gegner in die Zange nehmen zu können.

Stammesnarben

Du hast die grausigen Übergangsrituale deines Stammes oder deiner Gefolgschaft zum Erwachsenen ausgestanden und trägst stolz die Narben, welche dir den Segen deiner Stammesahnen oder des Stammestotems verleihen.

Vorteil: Abhängig von der Mammutherren-Gefolgschaft, welcher du angehörst, erlangst einen der folgenden Vorteile (der SL kann sich weitere Optionen für andere Stämme ausdenken):

Bärenpelz: Du erlangst einen Bonus von +1 auf Zähigkeitswürfe und einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern.

Großhauer: Du erlangst einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe für Ansturm und Überrennen und einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Reiten.

Eisschlucht: Du erlangst einen Bonus von +1 auf Reflexwürfe und einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Klettern.

Nachtjagd: Du erlangst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst und Wahrnehmung.

Raptorschuppen: Deine Bewegungsrate am Boden steigt um 1,50 m und du erlangst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik.

Faultierklauen: Du erlangst einen Bonus von +1 auf Willenswürfe und einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Mit Tieren umgehen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die Mammutherren verwenden die folgenden magischen Gegenstände:

MAMMUTFELLRÜSTUNG		PREIS
		14.665 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Rüstung	ZS 11
		GEWICHT 25 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		

Diese *Fellrüstung +3* besteht aus ausgefranztem Mammutfell und -knochen. Sie ähnelt einer *Nashornlederrüstung*, ist aber für die lebensfeindliche Region des Reiches der Mammutherren gefertigt und verwendet das Fell von dort vorkommenden Tieren. Sie verleiht einen Verbesserungsbonus von +3 auf die RK, hat einen Rüstungsmalus von -1 und lässt den Träger mit seinem ersten Sturmangriff in einer Runde zusätzliche 4W6 Schadenspunkte verursachen (dies gilt auch für berittene Sturmangriffe).

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 7.415 GM
-----------------------------	-----------------

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bärenstärke*

MAMMUTLANZE

		PREIS 32.310 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 9	GEWICHT 10 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		



Diese *Lanze* +2 besteht aus weißem Fichtenholz mit einem Griff, der aus dem Elfenbein eines Mammutstoßzahns geschnitzt wurde. Der Schaft ist mit Darstellungen heranstürmender Mammutts oder rennender Wölfe geschmückt. Wenn diese Lanze geführt wird, während ihr Träger auf einer Kreatur der Kategorie Tier reitet, nutzt die Lanze bei Schadenswürfen den Stärkemodifikator des Reittieres anstelle dem des Reiters.

Sollte der Träger nicht beritten sein oder er reitet auf einer Kreatur, die nicht der Kategorie Tier angehört, dann funktioniert die Mammutlanze wie eine *Lanze* +2.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 16.310 GM
------------------------------------	-------------------------

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bärenstärke*, *Tierwachstum*

TIERFETISCHE

		PREIS 7.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 5	GEWICHT —
AURA Schwache Verzauberungsmagie		



Diese ursprünglich von den kellidischen Stammeschamanen des Reiches der Mammutherren entwickelten Fetische findet man mittlerweile in der ganzen Region der Inneren See. Sie sind überall dort sehr gefragt, wo gefährliche Tiere hausen. Jeder sieht anders aus, besteht im Grunde aber aus Knochen, Ästen, Gras sowie Zwirn und hat die Form eines Tieres, sei es eines Säugetiers, eines Vogels, eines Reptils, einer Amphibie oder eines Fisches.

Solange man den *Tierfetisch* bei sich trägt, genießt man einen gewissen Schutz vor Angriffen durch Tiere in Form eines Verständnisbonus von +1 auf die RK gegen alle Tiere. Zudem erhält man einen Verständnisbonus von +4 auf Tierempathiewürfe. Letztendlich kann der Träger ein Mal am Tag den Fetisch einem Tier präsentieren, nach dessen grober Form er gefertigt wurde (Amphibie, Fisch, Reptil, Säuger oder Vogel) und *Tier beherrschen* wirken.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.750 GM
------------------------------------	------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tier beherrschen*, *Vor Tieren verstecken*

TOPFHELM DES MAMMUTHERRN

		PREIS 24.700 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	ZS 9	GEWICHT 5 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		

Dieser Fellhelm ist eine mächtige Variante des weiterverbreiteten *Helms des Mammutherrn*^{ARK}. Wie die schwächere Variante ist er mit runengravierten Elfenbeinplättchen bedeckt. Seitlich des Gesichts angebrachte, nach unten gekrümmte Hauer

dienen als Wangenschutz. Die Hauer verleihen dem Träger einen Durchbohrnangriff (1W8 Schaden bei einem Mittelgroßen Träger, 1W6 Schaden bei einem Kleinen Träger) und zählen hinsichtlich Schadensreduzierung als Kälte und Magisch.

Der Topfhelm schützt den Träger zudem vor kalter Umgebung (wie *Elementen trotzen*). Er verleiht einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Mit Tieren umgehen und Reiten sowie auf Tierempathiewürfe bei Elefanten, Mammutts, Mastodonten und anderen elefantenartigen Kreaturen. Der Träger kann ein Befehlswort äußern und sodann *Mit Tieren sprechen* oder *Tiere* oder *Pflanzen entdecken* einsetzen, wobei er aber jeweils auf elefantenartige Kreaturen beschränkt ist. Schließlich kann der Träger sich ein Mal am Tag in ein Mammut verwandeln (Spielwerte wie Mastodon; wie *Bestiengestalt III*).



HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 12.350 GM
------------------------------------	-------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt III*, *Elementen trotzen*, *Mit Tieren sprechen*, *Tier bezaubern*, *Tiere* oder *Pflanzen entdecken*, Erschaffer muss über wenigstens 5 Fertigkeitsschritte in Mit Tieren umgehen und Reiten verfügen

ZAUBER

Zauberkundige in den Reihen der Mammutherren setzen oft die folgenden Zauber ein:

FROSTMAMMUT

Schule Beschwörungsmagie (Erschaffung) [Kälte]; **Grad** DRU 7, HXM/MAG 7, KLE 7, PKM 6, SHA 7

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, M (ein Stück Mammutstoßzahn)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Effekt Ein Frostmammut

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Eine Schneexplosion füllt plötzlich einen Bereich mit einer Fläche von 4,50 m-Seitenlänge – dieser Schnee nimmt sofort die Form eines Wollmammutts an, das aus Schnee zu bestehen scheint. Die Stoßzähne bestehen aus solidem Eis. Das Mammut nutzt die Werte eines Mastodonts (*MHB*, S. 95), abgesehen davon, dass es die Unterart Kälte hat und daher Immunität gegen Kälte und Empfindlichkeit gegen Feuer besitzt. Das Frostmammut gehorcht deinen telepathischen Befehlen. Es erlaubt dir oder jedem, den du dazu bestimmst, auf ihm zu reiten. Zudem wird es behandelt, als ob es für den Kampf trainiert wäre. Mit der 17. Stufe verursacht ein von dir beschworenes Frostmammut bei jedem physischen Angriff zusätzliche 1W6 Punkte Kälteschaden.

URZEITTIERGESTALT

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** DRU 5

Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du musst diesen Zauber wirken, wenn du Tiergestalt aktivierst, um die Gestalt eines Tieres der Größenkategorie Groß oder größer anzunehmen. Die Tiergestalt nimmt viele urzeitliche Charakteristi-

ka der wilden, prähistorischen Kreaturen an, welche im Reich der Mammutherren leben. Mit Ende der Wirkungsdauer des Zaubers nimmst du automatisch wieder deine natürliche Gestalt an – effektiv verkürzt sich die Wirkungsdauer der genutzten Anwendung von Tiergestalt auf die Dauer des Zaubers.

Neben den normalen Effekten von Tiergestalt erhältst du zudem einen Größenbonus von +4 auf deinen Konstitutionswert und erhöhst den erlangten Natürlichen Rüstungsbonus um 2 (d. h. wenn du die Gestalt eines Großen Tieres wie mittels *Bestiengestalt II* annimmst, hast du einen Natürlichen Rüstungsbonus von +6 statt von +4). Ferner erlangst du eine der folgenden zusätzlichen Fähigkeiten in deiner verbesserten Tiergestalt. Mit Zauberstufe 13 erhältst du zwei der folgenden Fähigkeiten und mit Zauberstufe 17 drei der folgenden Fähigkeiten:

Kälteresistenz: Dein neuer Körper ist von dicken Fell- und isolierenden Fettschichten bedeckt. Du erlangst Kälteresistenz 30.

Mächtiger Sturmangriff: Wähle einen der Natürlichen Angriff deiner Tiergestalt. Wenn du einen Sturmangriff ausführst, verursacht du mit diesem Natürlichen Angriff neben den normalen Effekten eines Sturmangriffs zusätzliche 2W6 Schadenspunkte. Dieser Schaden betrifft nur den ersten Angriff, den du im Rahmen deines Sturmangriffs ausführst.

Riesentöter: Deine neue Gestalt ist besonders gut für den Kampf gegen Riesen geeignet. Du erlangst einen Verständnisbonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit den Natürlichen Angriffen deiner Tiergestalt gegen Kreaturen der Unterart Riese.

Schnell: Die Bewegungsrate deiner Tiergestalt am Boden

steigt um 6 m.

Trampeln: Als Volle Aktion kannst du Kreaturen Überrennen, die wenigstens eine Größenkategorie kleiner sind als du. Dies funktioniert wie ein Kampfmanöver für Überrennen, erfordert aber keinen Manöverwurf – du musst dich nur über deine Gegner hinwegbewegen. Die Ziele erleiden durch dein Trampeln 2W6 + deinen eineinhalbfachen ST-Modifikator Schadenspunkte und können mit einem Malus von -4 gegen dich Gelegenheitsangriffe ausführen. Sollte ein Ziel auf diesen Gelegenheitsangriff verzichten, kann es einen Reflexwurf gegen SG 10 + deine ½ Zauberstufe + deinen Stärkewifikator ablegen. Gelingt ihm dieser Rettungswurf, erleidet es nur den halben Schaden. Du kannst pro Runde einer Kreatur nur ein Mal Trampelschaden zufügen, egal wie oft du dich über sie hinwegbewegst.

Wildheit: Du bleibst bei Bewusstsein und kampffähig, selbst wenn deine Trefferpunkte in den negativen Bereich fallen. Du erhältst dabei aber immer noch den Zustand Wankend, verlierst pro Runde 1 Trefferpunkt und stirbst, wenn die Anzahl deiner negativen Trefferpunkte deinem Konstitutionswert entspricht.

Zerreißen: Wenn du dasselbe Ziel in derselben Runde mit zwei oder mehr Natürlichen Angriffen triffst, zerreißt du es und fügst ihm zusätzliche 2W6 Schadenspunkte zu.

Zu-Fall-bringen: Wähle einen der Natürlichen Angriffe deiner Tiergestalt. Du kannst ein Mal pro Runde als Freie Aktion ein Kampfmanöver für Zu-Fall-bringen gegen einen Gegner ausführen, wenn du ihn mit dem fraglichen Angriff triffst. Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Sollte dir das Manöver misslingen, wirst du nicht selbst zu Fall gebracht.





DER RAT DER DIEBE

RAT DER DIEBE

Herrscher einer kriminellen Unterwelt

Reichweite National (Cheliox)

Gesinnung CN

Hauptquartier Westkrone (Cheliox)

Werte Absorbierere oder eliminiere rivalisierende Banden, begehe stilvolle Verbrechen, töte nur im Ausnahmefall

Ziele Kontrolliere Regierungsbeamte, dominiere die kriminellen Aktivitäten in Cheliox und außer Landes, mach Gewinn, erforsche und verstehe die eigene okkulte Geschichte

Verbündete Chelioxianische Adelshäuser und -familien, Adlerritter (Zwielichtklauen), Aufständische und Rebellen, Silberbaben

Feinde Abadargläubige, Dottari (Chelioxianische Stadtwachen), Höllenritter (Orden der Geißel, des Scheiterhaufens und der Streckbank), Händler, Norgorbergläubige

Rivalen Höllenritter (insbesondere die Orden der Geißel, des Scheiterhaufens und der Streckbank – die anderen Höllenritterorden gehören ebenfalls zu den Rivalen des Rates der Diebe, der Hauptkonflikt betrifft aber die drei aufgeführten)

Die Verbrechergilde, welche als der Rat der Diebe bekannt ist, herrschte jahrhundertlang über die Unterwelt der Stadt Westkrone. Nachdem sich aber der Rat aufgrund der Intrigen eines Erzteufels selbst gespalten und eine Gruppe Helden gegen die selbstzerstörerischen Anführer des Syndikats zu Felde gezogen war, glaubten viele die Gilde zerstört. Doch nun erhebt sich der Rat der Diebe wieder aus der Asche, um sich seine frühere Macht zurückzuholen und seinen Einfluss über die Region der Inneren See auszudehnen.

Im Gegensatz zur letzten Inkarnation wird der neue Rat der Diebe nicht länger hauptsächlich aus Angehörigen bekannter chelioxianischer Adelsfamilien gebildet, sondern ist eine vielseitige Organisation, die Mitglieder aus allen Gesellschaftsschichten aufnimmt. Jene drei, welche den Rat wiederbelebt und edle Traditionen mit okkultem Wissen vermengt haben, sind auch für seine neue Ausrichtung verantwortlich. Die Angehörigen des Rates sind voller Ambitionen und intrigieren auch untereinander, allerdings hat bislang niemand die drei gegenwärtigen Anführer stürzen können. Dies liegt hauptsächlich daran, dass sie einander stark loyal sind und sich in einer polyromantischen Beziehung befinden. Jeder Untergebene, der gegen einen der drei handelt, würde damit den Zorn aller drei auf sich ziehen.

Trotz seines kriminellen und oft chaotischen Wesens besitzt der Rat der Diebe einen starken ethischen Kodex, der von Furcht und Traditionen untermauert und aufrechterhalten wird. Die Mitglieder des Rates erachten einen Mord als schlampige Lösung eines Problems und im Rat kursiert das Sprichwort, dass man die Toten nur ein Mal berauben könne, welches sogar die gewaltbereiteten Angehörigen verstehen. Wenn nicht dem Rat angehörende Diebe innerhalb der Einflussphäre des Rates aktiv werden, versucht die Gilde zuerst, sie zu rekrutieren, dann greift sie auf Drohungen zurück und tötet nur als letztes Mittel.

Der Rat der Diebe vertritt eine starke Haltung gegen das Haus Thrune, da Königin Abrogail II. tyrannische Herrschaft im Widerspruch zum Freigeist der Organisation steht. Dies erweckt wiederum das Interesse des westkroner Adelshauses Grulios, welches in dem Verbrechersyndikat einen potentiellen Verbündeten sieht. Der Rat nutzt dieses Interesse, um Bündnisse mit den Siberraben von Kintargo und sogar den Zwielichtklauen der Adlerritter zu schmieden, wenn auch mit begrenztem Erfolg. Dass der Rat vorsätzlich – und

möglicherweise auch überraschend – mit der Norgorberkirche gebrochen hat, hilft durchaus, weitere Zusammenarbeit mit den zuvor genannten Gruppen zu ermöglichen, sorgt aber auch für Spannungen zwischen dem Rat und Norgorbergläubigen, insbesondere in der im Nordwesten von Cheliox gelegenen Stadt Vaia.

Westkrones Flussdelta war früher eine heilige Stätte für die Gründer der Arodenkirche, so dass es in der Stadt zahlreiche Tempel des vor gut einhundert Jahren verstorbenen Gottes nebst Schreinen für einen oder mehrere seiner Heiligen gibt. Am besten davon erhalten ist eine Kathedrale namens Sanqatada Cinqarda, in dessen weitläufigen, gutenhaltenen und teils bestens verborgenen Untergeschossen das Hauptquartier des Rates der Diebe liegt. Seit seiner Wiedererstehung hat der Rat Ableger in diversen Städten in Cheliox gegründet und vorsichtig die Fühler in Nachbarländer wie Nidal, Isgar und sogar Andoran ausgestreckt. Der Rat hofft, mit der Zeit seine Macht ausweiten und zu einer regionalen Macht werden zu können.



Aspexia Wintrish (N Wechselbalg^{MHB IV}-Medium^{ABR VII} 15): Von Kindheit an war Aspexia von Westkrones legendären Gründern fasziniert – und diese Faszination wurde zu regelrechter, überwältigender Besessenheit. Sie hegt kein religiöses, sondern ein okkultes Interesse an den Arodenheiligen; ihre Gespräche mit den Geistern der Stadt verhelfen dem Rat zu besserer Kontrolle über Westkronen und geben den Beauftragten des Rates okkulte Tricks zur Hand. Ähnlich wie ihr königlicher Namensvetter, der alte chelaxianische Monarch Aspex der Glatzzüngige besitzt das beredsame Wechselbalg eine Gabe, Rivalen zu Bündnissen zu verleiten und so die Wiedergeburt des Rates weiter voranzutreiben. Kürzlich hat Aspexia erkannt, dass sie die Tochter der finsternen Mutter der Fliegen ist, einer mächtigen, ortsansässigen Vettel. Ihr Ekel angesichts dieser Enthüllung treibt jedoch den in ihr wachsenden Zwang an, die Vettel aufzusuchen.



Marcellano Jhaltero (CN Menschlicher Schurke 10/Wiscraniteufel† 5): Marcellano ist zugleich ein Draufgänger und ein Verbrecherfürst. Er ist ein wahrer Kavalier und zugleich ein teuflisch gutaussehender Gauner, welcher es liebt, waghalsige Beutezüge zu planen und komplexe, aber schlaue Pläne auszuführen, um die Schatztruhen des Rates zu füllen. Zugleich nutzt er seine Kontakte innerhalb des Informationsnetzwerkes seiner Familie, damit der Rat der Stadtwache, dem Haus Thrune und der wachsenden Zahl der Feinde der Gilde gegenüber stets einen Schritt voraus bleibt. Dabei führt er insbesondere gegen die Norgorberkirche eine persönliche Vendetta, deren Gründe er aber bisher für sich behält. Er fordert die Ratsmitglieder und seine Beauftragten auf, keine Bürger zu verletzen, da er der Ansicht ist, aufgrund seiner adeligen Abstammung die „niedergeborenen“ Bewohner von Cheliox beschützen zu müssen (sie auszurauben ist natürlich etwas gänzlich anderes).



Sabriune Misraria (CN Drow-Draufgängerin^{ABR VI} 10/Schurkin 5): Sabriunes ketzerische Ansichten zur Dämonenherrscherin Noctacula führten beinahe dazu, dass sie von ihrer eigenen Mutter hingerichtet worden wäre, wäre sie nicht aus ihrer finsterländischen Heimat geflohen. Nach mehreren Jahren in den Schatten der fremdartigen Oberflächenwelt fand sie beim Rat der Diebe ein neues Zuhause. Die abtrünnige Dunkelelfe nutzt umfassend Verkleidungen und Mittelsmänner, so dass nur ein paar Auserwählte ihre wahre Identität kennen. Als Kunstliebhaberin wäscht sie die Beute des Rates im Rahmen ehrenamtlicher Tätigkeiten und Unterstützung von Künstlern – und ihre Beauftragten verbreiten zugleich die Gerüchte über die guten Werke des Rates, um die öffentliche Meinung für die Organisation einzunehmen.

WISCRANITEUFEL (PRESTIGEKLASSE)

Die wichtigsten Agenten des Rates der Diebe – sogenannte „Teufel“ als ironische Verneigung vor Cheliox' infernalischen Herrschern – sind Kundige der Mysterien und der Kenntnisse über Westkrone, der Heimatstadt des Rates.

Trefferwürfel: W8

Voraussetzungen

Um Stufen in dieser Prestigeklasse wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Gesinnung: Jene Nichtrechtschaffene

Talente: Waffenfinesse plus eines der folgenden: Athlet, Beredsamkeit, Geschickte Hände, Neigung zur Magie, Täuscher, Verstoßenheit oder Wachsamkeit

Religion: Darf nicht Norgorber verehren.

Fertigkeiten: Wissen (Lokales) 5 Ränge, 5 Fertigeränge jeweils in drei der folgenden Fertigkeiten: Akrobatik, Bluffen, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, Klettern, Magischen Gegenstand benutzen, Mechanismus ausschalten, Motiv erkennen, Wissen (Adel) oder Wissen (Geschichte)

Klassenfertigkeiten

Ein Wiscraniteufel besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Akrobatik (GE), Auftreten (CH), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Fingerfertigkeit (GE), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Mechanismus ausschalten (GE), Motiv erkennen (WE), Schätzen (IN), Schwimmen (ST), Sprachenkunde (IN), Verkleiden (CH), Wahrnehmung (WE), Wissen (Adel; IN), Wissen (Arkanes; IN), Wissen (Geschichte; IN), Wissen (Lokales; IN) und Zauberkunde (IN).

Fertigeränge pro Stufe: IN-Modifikator + 6

Klassenmerkmale

Ein Wiscraniteufel erlangt im Rahmen seiner Stufenprogression die folgenden Klassenmerkmale:

Klassische Kampfausbildung (AF): Es war lange vorhergesagt, dass der Gott Arodens nach Westkrone zurückkehren würde – doch stattdessen starb er und Prophezeiungen wurden unzuverlässig. Die Bürger Westkrones mussten sich anpassen. Heute ehrt die Stadt Arodens Vermächtnis mit Statuen, Kathedralen und anderen Andenken. Der Rat der Diebe tut das seine, indem er seine Mitglieder im Gebrauch des Langschwertes ausbildet, der bevorzugten Waffe des Gottes, mit welcher er Großes schaffte, indem er Finesse und Waffenkunst statt Kraft einsetzte. Ein Wiscraniteufel kann Waffenfinesse in Verbindung mit einem von ihm einhändig geführten, auf seine Größe ausgelegten Langschwert nutzen, auch wenn es keine Leichte Waffe ist.

Gunst der Gründer (ÜF): Die Schutzherren von Westkrone sind eine als Arodens Gründer bekannte Gruppe. Die Traditionen dieser Gruppe haben einen derartigen Eindruck in der Stadt hinterlassen, dass selbst der Umstand, dass Cheliox seit einiger Zeit dem Fürsten der Finsternis geweiht ist, diesen Eindruck auf der Stadt des Zwilichts nicht mindern konnte. Ein Wiscraniteufel lernt, die spirituelle Macht der Gründer zu nutzen und genießt so eine Meisterschaft über die Stadt wie kaum ein anderer.

Mit der 1. Stufe erhält ein Wiscraniteufel einen Vorrat an Gunstpunkten in Höhe seiner Klassenstufe + seines Intelligenz-, Weisheits- oder Charismamodifikators (wähle den höchsten der drei Attributmodifikatoren). Neben von

bestimmten Gründern inspirierten Kräften (siehe unten) kann der Wiscraniteufel einen Gunstpunkt aufwenden, um einen Bonus in Höhe seiner halben Klassenstufe (Minimum +1) auf einen Fertigkeitwurf zu erhalten, ohne dafür eine Aktion aufwenden zu müssen. Der Wiscraniteufel muss diese Fähigkeit nutzen, ehe er weiß, ob der Fertigkeitwurf ein Erfolg war oder nicht, und kann diesen zusätzlichen Bonus nur ein Mal pro Fertigkeitwurf anwenden. Sein Vorrat an Gunstpunkten erneuert sich jeden Morgen nach 8 Stunden Ruhe.

Wenn der Wiscraniteufel Stufen erlangt, lernt er, Kräfte zu nutzen, welche von bestimmten Gründern inspiriert werden. Die Zauberstufe dieser Zauberähnlichen Fähigkeiten entspricht der Klassenstufe des Charakters. Soweit Effekte einen Rettungswurf gestatten, ist der SG 10 + Klassenstufe des Wiscraniteufels + höchster mentaler Attributmodifikator (IN-, WE- oder CH-Modifikator).

Auge des Vadrus (ÜF): Der Patron der Glasbläser erlaubt dem Wiscraniteufel, Wände in Glas zu verwandeln. Mit der 1. Stufe kann der Wiscraniteufel als Volle Aktion 1 Gunstpunkt aufwenden und dabei die inneren Mechanismen eines Schlosses, einer Falle oder eines ähnlichen, von ihm berührten Mechanismus sehen. Er erlangt einen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Mechanismus ausschalten zum Entschärfen, Knacken oder sonstigen Ausschalten des Mechanismus. Mit der 4. Stufe kann er Auge des Vadrus nutzen, um durch einen angrenzenden, von ihm berührten, maximal 1,50 m x 1,50 m messenden Abschnitt einer Wand oder einer Tür zu sehen, als wäre dieser transparent. Dieser Effekt wirkt nur bei Wänden und Türen von maximal 15 cm Dicke und währt 1 Runde pro Klassenstufe.

Crucials Anleitung (ÜF): Der Patron der Navigation leitet den Wiscraniteufel an und behindert zugleich eventuelle Verfolger. Mit der 3. Stufe kann der Wiscraniteufel in einer städtischen Umgebung als Schnelle Aktion 1 Gunstpunkt aufwenden, um für 1 Minute einen Verbesserungsbonus von +3 m auf seiner Bewegungsrate am Boden und einen Verständnisbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik und Heimlichkeit zu erhalten. Sollte der Wiscraniteufel im Rahmen einer Verfolgung^{SLHB} oder Verfolgungsjagd^{ABR VIII} Gunstpunkte aufwenden, um einen Fertigkeitwurf zu verbessern, so addiert er 2W6 statt 1W6 auf seinen Wurf.

Adels Handwerkskunst (ZF): Der Patron der Holzbearbeitung verleiht Meisterschaft über solche Werke. Mit der 5. Stufe kann der Wiscraniteufel als Standard-Aktion 1 Gunstpunkt aufwenden, um *Holz krümmen* oder *Mit Holz verschmelzen* (wie *Mit Stein verschmelzen*, aber mit Holz beliebiger Größe oder Dimension) zu wirken. Mit der 8. Stufe kann der Wiscraniteufel diese Fähigkeit als *Wände passieren* (nur hölzerne Barrieren) oder *Statue* (Form einer Holzstatue mit Härte 5) nutzen.

Rixanas Respiration (ZF): Der Wiscraniteufel kann den Patron der Früchte der Meerestiefen um sichere Passage durch Unterwasserregionen bitten. Mit der 7. Stufe kann er als Augenblickliche Aktion 1 Gunstpunkt aufwenden, um für 24 Stunden die Vorteile von *Wasser atmen* zu erlangen. Bei Aktivierung dieser Fähigkeit, kann er den Effekt weiteren Kreaturen verleihen, welche er berührt, wenn er dabei pro zusätzlicher Kreatur 1 weiteren Gunstpunkt aufwendet.

Palmors Erholung (ZF): Der Patron der Erneuerung und Erholung verleiht Zugang zu mächtiger Heilung. Mit der 8. Stufe kann ein Wiscraniteufel als Standard-Aktion 1 Gunstpunkt aufwenden, um *Schwere Wunden heilen* oder *Teilweise Genesung* zu wirken. Er kann im Rahmen eines 1-minütigen Rituals 3 Gunstpunkte aufwenden, um *Genesung* oder

WISCRAITEUFEL (WKT)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1.	+0	+1	+0	+0	Gunst der Gründer (Auge des Vadrus [Gerätschaften]), Klassische Kampfausbildung
2.	+1	+1	+1	+1	Ratsgeheimnis
3.	+2	+2	+1	+1	Gunst der Gründer (Crucials Anleitung), Hinterhältiger Angriff +1W6
4.	+3	+2	+1	+1	Gunst der Gründer (Auge des Vadrus [Barrieren]), Ratsgeheimnis
5.	+3	+3	+2	+2	Gunst der Gründer (Adels Handwerkskunst)
6.	+4	+3	+2	+2	Hinterhältiger Angriff +2W6, Ratsgeheimnis
7.	+5	+4	+2	+2	Gunst der Gründer (Rixanas Respiration)
8.	+6	+4	+3	+3	Gunst der Gründer (Adels Handwerkskunst, Palmors Erholung), Ratsgeheimnis
9.	+6	+5	+3	+3	Gunst der Gründer (Dotaras Schleier), Hinterhältiger Angriff +3W6
10.	+7	+5	+3	+3	Gunst der Gründer (Arodenamas Avatar), Ratsgeheimnis

Verzauberung brechen zu wirken (er muss ggf. erforderliche, teure Materialkomponenten einbringen).

Dotaras Schleier (ÜF): Erfahrene Wiscraniteufel erlangen die Gunst des Patrons der Dottari (Stadtwachen). Mit der 9. Stufe erlangt der Wiscraniteufel einen Verständnisbonus von +5 auf alle Fertigkeitwürfe, die mit Würfeln von Stadtwachen konkurrieren oder Stadtwachen zum Ziel haben, einen Ausweichenbonus von +2 auf seine RK gegen Angriffe von Stadtwachen und einen Verständnisbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen von Stadtwachen erzeugte Effekte. Diese Fähigkeit ist stets aktiv, greift aber nur, während der Wiscraniteufel über wenigstens 1 Gunstpunkt verfügt.

Arodenamas Avatar (ÜF oder ZF): Westkrones größtes Monument, die Arodenama, symbolisiert den toten Gott der Menschheit. Der Wiscraniteufel kann aus dieser gewaltigen Statue Inspiration erlangen, um auf Arodens Autorität oder Meisterschaft mit der Klinge zurückzugreifen. Mit der 10. Stufe kann der Wiscraniteufel Gunstpunkte nutzen, um Angriffswürfe mit Langschwertern zu verbessern, als wären es Fertigkeitwürfe. Als Volle Aktion kann der Wiscraniteufel zudem 2 Gunstpunkte aufwenden, um *Einflüsterung* zu wirken, oder 5 Gunstpunkte, um *Massen-Einflüsterung* zu wirken; dies funktioniert wie die gleichnamigen Zauber, kann aber nur Menschen betreffen.

Ratsgeheimnis: Mit der 2. Stufe und jeder weiteren geraden Stufe erlangt ein Wiscraniteufel einen Schurkentrick. Hinsichtlich Effekten und Voraussetzungen von Schurkentricks nutzt er seine Charakterstufe als effektive Schurkenstufe. Mit der 6. Stufe kann er alternativ anstelle eines Schurkentricks einen Verbesserten Schurkentrick wählen.

Alternativ kann der Wiscraniteufel sich auf okkulte Studien konzentrieren. Sollte er sich für diese Option entscheiden, erlangt er statt eines Schurkentricks eine Verbesserung seiner Zauberfähigkeiten in einer mentalmagischen Klasse um 1 Stufe; der Wiscraniteufel kann diese Option ein Mal wählen plus ein weiteres Mal jeweils mit der 6. und 10. Stufe.

Hinterhältiger Angriff (AF): Mit der 3. Stufe erlangt ein Wiscraniteufel das Schurkenklassenmerkmal Hinterhältiger Angriff. Mit der 3. Stufe beträgt der zusätzliche Schaden 1W6, mit der 6. Stufe 2W6 und mit der 9. Stufe 3W6.



DREISTER SCHWINDLER (BARDEN-ARCHETYP)

Wo andere Diebe Heimlichkeit oder Einschüchtern zum Erreichen ihrer Ziele nutzen, greift der Dreiste Schwindler auf Lügen zurück. Der Rat der Diebe entsendet Dreiste Schwindler oft, um Erpressungsmaterial zu sammeln, die Freilassung eingesperrter Agenten zu arrangieren oder die Ereignisse anderweitig zugunsten des Rates zu manipulieren.

Während der Reformation des Rates erlangten Sabriune und Aspexia die Fragmente eines uralten Buches, des *Totemrix*, welches dem lange toten Dämonenherrscher der Schatten, Vyriavaxus gehörte. Dies faszinierte insbesondere Sabriune, hatte doch ihre dämonische Schutzherrin, Nocticula, einst Vyriavaxus getötet. Die Anführer des Rates griffen auf Sabriunes ketzerischen Glauben, Aspexias Meisterschaft der Psychometrie und Westkrones nachhallendes psychisches Trauma aus einem finsternen Schattenfluch zurück, der die Stadt jahrelang Nacht für Nacht geplagt hatte, und konnten so



auf Reste der Macht des zerstörten Artefakts zurückgreifen. Alle Dreisten Schwindler erhalten während ihrer Initiation ein Bruchstück dieser Macht – nicht genug, um ihre Seelen zu verdammen oder ihre Gesinnungen zu beeinflussen, wohl aber genug, um ihnen Zugang aus die zum Täuschen erforderlichen dunklen Energien zu verleihen.

Trügerische Erzählung (ÜF): Ein Dreister Schwindler erlernt den Bardenauftritt Trügerische Erzählung. Dieser ermöglicht es ihm, seine Lügen mit Magie zu verweben und selbst den fantastischsten Behauptungen den Anschein der Wahrheit zu verleihen. Während der Dreiste Schwindler diesen Auftritt aufrechterhält, erleidet er nur den halben normalen Malus auf Fertigkeitwürfe für Bluffen für unwahrscheinliche Lügen (abgerundet auf -2). Mit der 5. Stufe gilt dieser Effekt ebenfalls bei weithergeholten Lügen und mit der 11. Stufe bei unmöglichen Lügen. Dieser Bardenauftritt erfordert hörbare Komponenten.

Dies ersetzt die Bardenauftritte Ablenken und Bannlied.

Schamloser Gauner (AF): Ein Dreister Schwindler addiert seine halbe Stufe (Minimum +1) auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, Heimlichkeit und Verkleiden.

Dies ersetzt Bardewissen.

Offenkundige Subtilität (AF): Mit der 2. Stufe meistert ein Dreister Schwindler die Kunst, Magie unbemerkt zu wirken. Er erlangt das Bonustalent Zaubersong^{ABR}. Beobachter können seinen Bardenauftritt nicht automatisch von gewöhnlicher Sprache oder einer Darbietung unterscheiden. Wer speziell nach unnormalen Effekten Ausschau hält, muss einen Fertigkeitwurf für Motiv erkennen gegen SG 10 + seine halbe Bardenstufe + seinen Charismamodifikator ablegen, um seine Auftritte zu entdecken.

Dies ersetzt Bewandert.

Anrufung des Vyriavaxus (AF): Westkrona litt viele Jahre unter dem Schattenfluch. In der Seele eines Dreisten Schwindlers steckt ein winziges Stück dieser Dunkelheit; mit wachsendem Können erlernt er, diese schattige Macht zu lenken. Er fügt die folgenden Zauber zu den fraglichen Graden der Liste der ihm bekannten Bardenzauber hinzu. Mit der 2. Stufe fügt er *Ausbluten* und *Erschöpfende Berührung* als Zauber des Grades 0 hinzu. Mit der 6. Stufe fügt er *Dunkelheit* und *Dunkelsicht* als Zauber des 2. Grades hinzu. Mit der 10. Stufe fügt er *Schattenbeschwörung* und *Schattengang*^{ABR} als Zauber des 4. Grades hinzu. Mit der 14. Stufe fügt er *Schattenhervorrufung* und *Schattenreise* als Zauber des 5. Grades hinzu. Mit der 18. Stufe schließlich fügt er der Liste der ihm bekannten Bardenzauber *Mächtige Schattenbeschwörung* und *Mächtige Schattenhervorrufung* als Zauber des 6. Grades hinzu.

Dies ersetzt Vielseitiger Auftritt.

Teufelszunge (AF): Mit der 5. Stufe täuscht ein Dreister Schwindler andere mit atemberaubendem Können. Dies funktioniert wie die Fähigkeit Gelehrter, wobei die Effekte aber Fertigkeitwürfe für Bluffen statt für Wissen betreffen.

Dies ersetzt Gelehrter.

FESCHER DIEB (DRAUFGÄNGER-ARCHETYP)

Der Fesche Dieb verlässt sich auf eine flinke Klinge, betörenden Charme und seinen Mut, um unerhörte Diebesakte zu vollbringen. Ein anderer Dieb bricht vielleicht nachts in das Haus eines Adligen ein und hinterlässt keine Spuren, doch der Freche Dieb schwingt sich durch ein Fenster, betört eine Dienerin, ihm den Schmuck zu übergeben, und kämpft sich sodann den Weg frei. Der Rat der Diebe nutzt bei Beutezügen oft wenigstens einen Feschen Dieb, da dessen um Aufmerksamkeit heischendes Auftreten als Ablenkung für subtilere Beauftragte dienen kann, während ihr Kampfkönnen im Notfall Leben retten kann. Die meisten Feschen Diebe des Rates werden persönlich von Sabriune Misraria ausgebildet – angesichts der von Lust angetriebenen Intrigen ihrer früheren Familie und ihren zahlreichen versklavten Sukkuben hat die dunkelelfische Ketzlerin zahlreiche Quellen für die Tricks, welche sie ihren Leuten beibringt.

Mutiger Dieb (AF): Ein Fescher Dieb verfolgt die diebischen Ziele des Rates mit Stil. Seine Draufgängertricks Heldentat und Draufgängerinitiative finden Anwendung bei Fertigkeitswürfen für Fingerfertigkeit und Mechanismus ausschalten, nicht aber bei Fliegen und Reiten. Er fügt Mechanismus ausschalten der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu, streicht dafür aber Fliegen und Reiten.

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Draufgängers und die Draufgängertricks Heldentat und Draufgängerinitiative.

Selbstbewusster Dieb (AF): Der Elan eines Feschen Diebes resultiert aus mutigen Diebereien. Nutzt ein Fescher Dieb ein Kampfmanöver für Entreißen^{EXP}, um einen Gegenstand von wenigstens 100 GM x Klassenstufe von einem Gegner zu stehlen, erlangt er 1 Elanpunkt zurück. Er kann auf diese Weise maximal 1 Elanpunkt pro Gegner am Tag zurückerlangen.

Dies modifiziert Elan und ersetzt die Fähigkeit des Draufgängers, Elan zurückzuerlangen, indem er Gegner tötet.

Schurkentricks: Die Ausbildung durch den Rat verschafft einem Feschen Dieb zahlreiche Möglichkeiten, um Geheimnisse von anderen Gaunern zu erlernen. Mit der 4. Stufe und jeweils alle weiteren 4 Stufen erlangt er einen Schurkentrick und nutzt seine Klassenstufe als effektive Schurkenstufe bei der Bestimmung der Effekte. Mit der 12. Stufe kann der Freche Dieb alternativ Verbesserte Schurkentricks wählen.

Dies ersetzt die Bonustalente des Draufgängers.

Benommenmachender Charme (AF): Ein Fescher Dieb macht seine Gegner mit Hilfe seiner Forschheit sprachlos und schockiert sie so lang genug, um an ihnen vorbei zu gelangen oder einen Fluchtweg zu öffnen. Mit der 3. Stufe kann er als Freie Aktion nach einer erfolgreichen Finte gegenüber einem Gegner 1 Elanpunkt aufwenden, um den Gegner rasch zu küssen (oder eine ähnliche Geste durchzuführen). Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen SG 10 + halbe Draufgängerstufe + Charismamodifikator zu; misslingt ihm dieser Rettungswurf, erhält es für 1 Runde den Zustand Benommen. Im Anschluss ist die Kreatur für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun. Letztendlich muss aber der SL entscheiden, ob eine Kreatur von dieser Fähigkeit betroffen werden kann oder nicht. Als

Daumenregel funktioniert diese Fähigkeit bei Kreaturen derselben Kreaturenart oder Kreaturen, welche dem Feschen Dieb deutlich ähneln (ein Fescher Dieb könnte seinen Benommenmachenden Charme z.B. bei jedem Humanoiden nutzen, aber möglicherweise auch bei Kreaturen wie Dryaden, Tieflingen oder sogar Sphingen und Zentauren.

Dies ersetzt Bedrohliche Waffenkunst.

Bezaubernder Charme (ÜF): Ein Fescher Dieb wird letztendlich wirklich unwiderstehlich. Mit der 15. Stufe kann er, wenn er erfolgreich Benommenmachender Charme nutzt, um einer Kreatur den Zustand Benommen zu verleihen, stattdessen das Ziel für 1 Tag bezaubern (wie *Monster bezaubern*). Er kann stets nur eine Kreatur auf diese Weise bezaubern; sollte er während des laufenden Tages eine weitere Kreatur so bezaubern, endet der Effekt bei der letzten Kreatur augenblicklich.

Dies ersetzt Verteidigungswirbel.



DER RAT DER DIEBE IM SPIEL

Der Rat der Diebe befindet sich an einem ungewöhnlichen Punkt seines Werdeganges. Erst wurde der Rat vor einiger Zeit besiegt, erlebte dann aber eine Wiedergeburt in den Trümmern seiner letzten Inkarnation. Früher interessierte er sich nur für Westkrone, hat das Augenmerk nun aber auch auf andere Städte gerichtet, die zum Teil außerhalb von Chelixa liegen. Früher hat man auf destruktive Methoden zurückgegriffen, doch der neue Rat will wenig mit brutalen Verbrechen zu tun haben und konzentriert sich lieber auf die Schwarzmärkte, Einbrüche und ähnliche Schurkereien – Mord und Meuchelmord sind dagegen das letzte Mittel. Die Anführer des Rates wissen, dass ihnen nur eine gedeihende Stadt als Versteck dienen kann, daher streben sie eine symbiotische Beziehung zur Gesellschaft an anstelle einer parasitären.

Kontaktaufnahme: Wie bei vielen Diebesgilden kann man auch die Aufmerksamkeit des Rates der Diebe erlangen, indem man in seinem Revier auf Beutezug geht. Um den richtigen Ort dafür zu bestimmen, könnten einige Tage an Nachforschungen erforderlich sein, andererseits ist das traditionelle Interesse des Rates an Westkrone ebenso wohlbekannt wie der Umstand, dass die Gruppe in den nun nicht mehr so übernatürlichen Schatten dieser Stadt wiedergeboren wurde. Das angestrebte Verbrechen sollte frech und offenkundig sein, es sollte aber kein Blut fließen oder gar jemand zu Tode kommen. Derartiges durchzuziehen und zugleich nicht gefangenommen zu werden, könnte eine besondere Herausforderung darstellen, doch selbst wenn ein Charakter im Kerker landet, dürfte er dem Rat auffallen – und vielleicht bietet er dem Charakter dann ein Bündnis an, wenn dieser seine Zeit abgesehen hat (oder im Rahmen einer waghalsigen Flucht entkommen konnte). Als Faustregel sollte wenigstens ein Gegenstand im Wert von 100 GM x Stufe des Charakters gestohlen werden. Im Falle einer Erpressung oder dergleichen sollte der HG des Zieles wenigstens der Stufe des Charakters +2 entsprechen.

Ein Charakter, der einfach nach dem Rat der Diebe herumfragt, zeigt damit nur, dass er die Subtilitäten der Mitgliedschaft in einer verbrecherischen Organisation nicht versteht. Auf diese Weise wird er keine Einladung erhalten, dem Rat beizutreten, sondern möglicherweise die völlig falschen Leute auf sich aufmerksam machen. Der Rat selbst wird zwar niemals einen Meuchelmord begehen, um jemanden auszuschlagen, der zu viel Aufmerksamkeit auf die Organisation lenkt, jedoch kann man nicht automatisch dasselbe von denjenigen sagen, die er vielleicht damit beauftragt, sich um die Sache zu kümmern.

Wenn ein Charakter aber subtil die Kunde verbreitet, dass er nach einem Bündnis mit dem Rat sucht (z.B. im Rahmen erfolgreicher täglicher Fertigkeitswürfe für Bluffen über mehrere Wochen hinweg in einer Region, in welcher der Rat aktiv ist), könnte der Rat sich durchaus an den fraglichen Charakter wenden. Um so die Aufmerksamkeit des Rates zu erlangen, müssen wenigstens 12 Fertigkeitswürfe für Bluffen gegen SG 20 im Lauf von 3 Wochen gelingen (1 Wurf pro Tag; die Erfolge müssen nicht zusammenhängend sein). Binnen 24 Stunden nach dem zwölften erfolgreichen Wurf nimmt ein Beauftragter des Rates zum SC Kontakt auf, um ihm eine Aufgabe anzubieten – es gilt ein eher unbedeutendes Problem für den Rat zu lösen, hierbei kann der SC sein Können beweisen. In der Regel soll der SC auf gewaltfreie Weise einen Narren zum Schweigen bringen, welcher die Interessen des

Rates bedroht – es könnte sich um einen fehlgeleiteten Lebemann handeln, der sich lautstark nach dem Rat umzuhören versucht, weil er ihm beitreten will, ein früheres Mitglied, welches Mittel des Rates unterschlagen hat, einen ohne Erlaubnis der Gilde in der Stadt operierenden Dieb oder eine rangniedrige Wache, einen unbedeutenden Händler oder kleinen Priester, deren gegen den Rat gerichtete Rhetorik langsam nervtötend und unerträglich wird. Ein Mord ist dabei nahezu niemals eine angemessene Lösung – ansonsten ist fast jeder Weg denkbar, um den fraglichen NSC von seinem Weg abzubringen, ihn aus der Stadt zu vertreiben oder ihn auf andere Weise ruhigzustellen. Gelingt dies zufriedenstellen, wird der Rat der Diebe sich wahrscheinlich mit einem umsichtig vorgehenden SC verbünden.

KLASSENOPTIONEN

Angehörige und Verbündete des Rates der Diebe nutzen oft die folgenden Klassenoptionen für Medien und Schurken.

Legendärer Geist für Medien

Medien des Rates rufen seit kurzem den Geist Eccardian Drovenges herbei, jenes Mannes, dessen Versuch, die Kontrolle über den Rat der Diebe zu übernehmen, die klare Niederlage der Machtgruppe herbeiführte – mehr zu Legendären Geistern findest du in den *Ausbauregeln IX: Horror*.

DER ZWEIFACH-VERDAMMTE PRINZ (TRICKSTER)

Eccardian Drovenga, Sohn des Mammon, wurde auf der Spitze der Arodennama getötet, als er nach der Macht über Westkrone griff – dem Kampf folgte der Zusammenbruch des Rates der Diebe. Als Aspenxia unlängst zufällig im Rahmen einer Seance an dem Bauwerk mit dem Geist in Kontakt kam, inspirierte sie sich zum Wiederaufbau des Rates der Diebe in seiner gegenwärtigen Inkarnation.

Gunst erlangen: Um die Gunst des Prinzen zu erlangen, musst du die 27 m hohe Arodennama in Westkrone erklimmen. Dort musst du Öl die Wangen der Statue herabgießen und sodann in Brand stecken. Du musst schwören, nach politischen Einfluss zu streben und dann einen Charismawurf gegen SG 10 + deine halbe Mediumstufe ablegen; Tieflinge erhalten einen Bonus von +5 auf diesen Wurf.

Bevorzugte Orte: Adelsvillen, Denkmäler, Diebesverstecke, überall in Westkrone

Tabu: Eccardians Stolz verlangte, dass seine Opfer wussten, durch wessen Hand sie starben. Wenn du ein Tabu annimmst, während du den Prinzen in dir aufgenommen hast, darfst du keine Gegner angreifen, die nichts von deiner Anwesenheit wissen.

Meisterduellant (mächtige, ÜF): Während du eine Leichte oder Einhändige Stichwaffe führst, erlangst du einen Ausweichenbonus von +3 auf deine RK gegen Nahkampf-Angriffe. Der Schaden deines Überraschungsschlages kommt auch gegen Kreaturen zur Anwendung, die du in die Zange nimmst.

Schurkentricks

Diese Schurkentricks werden insbesondere für Schurken entwickelt, welche für den Rat der Diebe als Vollmitglieder oder Verbündete tätig sind. Mit einem Sternchen (*) markierte Tricks fügen dem Hinterhältigen Angriff eines Schurken einen Effekt hinzu. Bei einem einzelnen Angriff kann nur ein solcher Trick Anwendung finden; die Entscheidung, welcher Trick genutzt wird, muss vor dem Angriffswurf erfolgen.

Aspexias Sensibilität (AF): Der Schurke wird in kleineren okkulten Techniken unterwiesen. Er erlangt das Bonustalent Okkulte Sensibilität^{ABR VII}.

Drowgift herstellen (AF): Sabriune lehrt das Geheimnis, wie man schnell Drowgift herstellen kann. Der Schurke kann ein Mal am Tag 1 oder mehrere Anwendungen Drowgift herstellen, indem er 25 GM pro Anwendung investiert; dies erfordert 30 Minuten Arbeit, egal wie viele Anwendungen der Schurke herstellt. Er kann maximal 1 Anwendung pro 3 Schurkenstufen herstellen (Minimum 1 Anwendung). Er muss dabei keinen Fertigkeitwurf ablegen, das Gift ist aber nur 24 Stunden lang haltbar. (Sollte der Schurke das Gift ahnungslosen Händlern dazwischen verkaufen, könnte dies zu unerwünschten Folgen führen.)

Haarnadeltrick (AF): Der Schurke kann alles verwenden, was er findet. Er erleidet keinen Malus auf Fertigkeitwürfe für Mechanismus ausschalten, wenn er Improvisierte Werkzeuge verwendet, und kann sogar solche Würfe ohne Werkzeuge ablegen, dann aber mit einem Malus von -4. Er behandelt nichtimprovisiertes Diebeswerkzeug als Meisterarbeit und verdoppelt den Bonus, den Diebeswerkzeug [Meisterarbeit] verleiht, von +2 auf +4.

Sorgfältiger Stich (AF): Wenn ein Schurke mit diesem Trick eine Kreatur mittels Präzisionsschaden unter 0 TP reduziert, kann er wählen, diese Kreatur bei -1 TP und im Zustand Stabilisiert zu lassen.

Stummmachender Schlag* (ÜF): Mittels von den Höllenrittern gestohlener Magie können Beauftragte des Gegners zum Verstummen bringen. Fügt der Schurke einer Kreatur Hinterhältigen Schaden zu, muss die Kreatur einen Willenswurf gegen SG 10 + halbe Schurkenstufe + Charismamodifikator des Schurken ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie auf magische Weise für 1 Runde den Zustand Stumm. Dieser Schurkentrick kann am Tag in Höhe der halben Schurkenstufe Mal genutzt werden.

Verbesserte Schurkentricks

Diese Talente können nur gewählt werden, wenn ein mit dem Rat der Diebe im Bund stehender Charakter die hierfür erforderliche Mindeststufe erreicht hat (Stufe 10 bei Schurken).

Gründersegen (ÜF): Der Schurke kann auf das mystische Vermächtnis des Rates zurückgreifen. Er kann ein Mal am Tag eine Fertigkeit wählen, in welche er keine Ränge investiert hat. Nach 10minütigem Gespräch mit diesen mystischen Geistern verleihen diese ihm einen Glücksbonus in Höhe seiner Schurkenstufe für diese Fertigkeit und er kann Fertigkeitwürfe für diese Fertigkeit ablegen, als wäre er in ihr geübt. Die Effekte dieses Schurkentricks währen 8 Stunden lang.

Rückzugspunkt (ZF): Die Beauftragten des Rates können die mystischen Pfade zwischen Westkrones Schreinen beschreiten. Ein Schurke mit diesem Verbesserten Trick kann seinen eigenen Schrein erschaffen, indem er eine städtische Region mit einer einzigartigen Markierung oder Rune auf dem Boden oder an einer Wand versieht. Diese Markierung ist nicht magisch – sollte sie entsteht oder weggewischt werden, kann der Schurke sie nicht länger nutzen (die

Markierung kann aber versteckt werden, ohne ihren Nutzen zu zerstören, u.a. indem man sie übermalt). Der Schurke kann sodann ein Mal am Tag *Rückruf* nutzen, um zu dieser Markierung zurückzukehren. Sollte er eine neue Örtlichkeit markieren, verliert die vorherige Markierung ihre okkulte Kraft.





DIE RIVETHUN

RIVETHUN

Animisten, welche persönliche Krisen zum spirituellen Wachstum nutzen

Reichweite Regional

Gesinnung RN

Hauptquartier Der Hof der Eintausend, Larrad (Fünfkönigsberge)

Werte Akzeptiere andere, wie sie sind; Basiere Verhandlungen auf gegenseitigem Respekt; Persönliche Einsichten und Wachstum; Erhaltung von Wissen

Ziele Erforsche spirituelles Wissen, nähre das Gleichgewicht zwischen sterblichen Bedürfnissen und spirituellen Nöten, versorge andere mit Ermutigungen, Informationen und Ressourcen, damit sie persönlich wachsen können

Verbündete Adlerritter, Anhänger von Arschea und anderen Himmlischen Herrschern, Desnagläubige, Glockenblumennetzwerk, Gottheiten des Zwergenpantheons, Höllenritter (nur der Orden der Sturzflut), Irorigläubige

Feinde Duergars

Rivalen Keiner

Golarions Zwerge haben sich im Laufe der Zeitalter zahllosen Bedrohungen ihrer Existenz gegenübergesehen, aber keiner nachgegeben. Manchmal haben sie neue Traditionen und Methoden übernommen, manchmal haben sie sich mit aller Kraft an den alten festgeklammert. In jenem Chaos, welches aus Arodens Tod resultierte, fanden viele Zwerge ihren Frieden in der Geister- und Ahnenverehrung, wie sie schon von ihren Vorvätern praktiziert worden war, ehe die Suche nach dem Himmel sie mit der Oberfläche und den Menschen in Kontakt gebracht hatte. Der größte dieser alten, animistischen Kulte sind die Rivethun, welche seit über 10.000 Jahren bestehen. Sie suchen den Kontakt mit unterschiedlichen Geistern – den Seelen der Verstorbenen, Elementen, Externaren, Feenwesen und auch Untoten. Mit diesen feilschen und verhandeln sie um Wissen und Gefallen und dienen oft als Mittelsmänner zwischen der Zwergenzivilisation und den normalerweise gefährlichen, „wilden“ Mächten der Welt. Die Rivethun sind weniger unterwürfige Speichellecker als vielmehr Archivare, Diplomaten und Unternehmer. Die meisten Zwerge erachten sie als wertvoll aufgrund der Macht, des Wissens und der Gefallen, die sie ansammeln, aber aufgrund ihrer geteilten Loyalitäten zwischen den Interessen der Sterblichen und der Geisterwelt auch als potentiell vertrauensunwürdig.

So wie eine blutig geschundene Hand die Maserung einer steinernen Oberfläche schmerzhaft genau wahrnimmt, ist

auch eine geschundene Seele offener für die Subtilitäten der Geisterwelt. Diese Sensibilität hilft dabei, einen inneren Kraftquell zu kultivieren, auf den man zurückgreifen kann – manchmal in Form von Magie, in anderen Fällen in Form des Kampfrausches oder von Ki. Die Rivethun lehren die Anhänger ihrer Philosophie, aus ihren schwierigsten und härtesten Erfahrungen Kraft zu ziehen. Die eifrigsten und ehrlichsten Anhänger der Sekte hatten oft von Kindesbeinen an chronische Schwierigkeiten. Dies gilt traditionell z.B. besonders für jene, die sich nicht ihrem physischen Geschlecht zugehörig fühlen, so dass sie eine große Gruppe innerhalb der Rivethun bilden und der Begriff „Rivethun“ in manchen Zwergenstädten eine informelle Bezeichnung für sie geworden ist. Die Rivethun geben eine Reihe von Rezepten, Ritualen und alchemistischen Formeln weiter, um den Wechsel des Geschlechts zu erleichtern, und ermutigen sogar Mitglieder ohne innere Nöte, einen solchen Wechsel vorübergehend zu unternehmen, um einen neuen Blickwinkel zu erhalten. Auf diese Weise ähnelt die Tradition der Rivethun dem Kult des Himmlischen Herrschers Arschea.

Die Rivethun ist keine vollwertige Religion, kennt aber eine Hierarchie der spirituellen Wesenheiten, an deren Spitze das Zwergenpantheon steht. Bei diesem wiederum findet man Torag ganz oben, welcher aber nicht als Gott, sondern als mächtigster und einflussreichster Geist der zwergischen Kultur verehrt wird. Manche Rivethun sind in modernen Tempeln aktiv, die meisten operieren aber allein oder in kleinen Gruppen. In einigen wenigen Zwergenstädten wie Hochhelm, Janderhoff und Tar-Kazmukh gibt es uralte Höfe der Rivethun, die im Grunde als Klöster und Archive fungieren, wo Neuzugänge in Magie, Wissen und Sprachen unterwiesen werden. Doch nur in Larrad und der osirischen Stadt Erekrus kann man auf das Bestehen der dortigen Höfe bis zur Ankunft der Zwerge an der Oberfläche zurückblicken. Ebenso viele Rivethun erlernen zudem ihre Künste von unsterblichen Geistern, welche sich noch an jene Tage erinnern, in denen die Zwerge mit ihnen als Gleichberechtigte gesprochen haben. Auch wenn die Rivethun ihre Wurzeln in der zwergischen Geschichte haben, halten sie nichts davon, sich der Tradition wegen an die Tradition zu halten. Entsprechend gibt es Rivethun mittlerweile auch unter den Menschen, Halblingen und insbesondere Halb-Orks.



Dritter Riss im Basalt (RN geschlechtsunspezifischer Schaitan-Barde 5): Dritter Riss ist einer der wenigen Elementargeister, welche auf der Materiellen Ebene geboren wurden. Entsprechend ist es ein einheimisches Externar, welches diese ungewöhnlichen Umstände selbst nicht zur Gänze versteht. Nach Tar Taargadths Untergang wurden viele Rivethun-Anhänger über die Wildnis verstreut und von diesen Exilanten erfuhr Dritter Riss von ihrer Philosophie. Seitdem reist es zwischen diversen Zwergensiedlungen und natürlichen Wundern umher und bringt die Kunde von den alten Traditionen und Namen mit sich. Als Geist geboren, doch unter Sterblichen aufgewachsen betrachtet Dritter Riss die komplexen Lehren der Rivethun als natürliche Erweiterung der eigenen Lebenserfahrungen und lehrt sie geduldig denen, die ihm begeben.



Nenakari Ougor (RN Ehrwürdige zwergische Schamanin^{ABR VI}/Rivethun-Gesandte† 8): Die alte Ougor spricht nicht über ihr Alter, sie steht dem Schwelenden Hof – dem in Hochhelm gelegenen Kloster der Rivethun, wo es zu hoher Geisteraktivität kommt – schon derart lange vor, dass niemand sich mehr an ihren Vorgänger erinnern kann. Ihr Körper trägt die zahllosen Narben eines Abenteuererlebens in ihren jüngeren Jahren. Die Rivethun verzichten zwar normalerweise auf eine formelle Rangordnung und messen einander anhand der Geheimnisse und Gefallen, über die der einzelne verfügt, doch im Grunde ist Ougor die Hohepriesterin des Glaubens und verfügt über Kontakte und Verbündete innerhalb der Fünfkönigsberge und jenseits der Einflussphäre des Zwergenvolkes. Da sie bereits derart lange mit unsterblichen und wirren Geistern zu tun hat, ist sie oft nicht imstande, ihr Wissen und ihren Rat auf einfache oder direkt verständliche Weise weiterzugeben.



Xomar Glavit (RG Zwergischer Mystiker^{EXP 8}): Der hübsche, charmante und aufbrausende Xomar hatte seinen ersten Kontakt mit der Philosophie der Rivethun als junges Mädchen in Rolgrimmur. Die Lehren der Gruppe halfen Xomar, viele tumultuarische Jahre zu überleben, bis er schließlich einen Platz in einer Welt fand, in die er als Frau nie ganz hineingepasst hatte. So wurde Xomar zum Mann. Voller Wanderlust verbrachte er Jahre in den Finsterlanden auf der Suche nach verlorenem Wissen seines Volkes. Mehrere Enklaven der Rivethun finanzierten seine Expeditionen im Gegenzug für das gewonnene Wissen und gefundene Karten. Ein großer Teil des im Verlauf des letzten Jahrhunderts wiedererlangten Wissens geht auf Xomars Bemühungen zurück, den Weg seines Volkes während der Himmelsqueste zurückzuverfolgen und mit den verschiedenen Wesenheiten in Kontakt zu treten, mit denen die Zwerge der alten Zeit auf ihrem Weg zur Oberfläche Verhandlungen geführt hatten.

RIVETHUN-GESANDTER (PRESTIGEKLASSE)

Die Lehren der Rivethun kultivieren Stärke und Empathie durch Wissen, Selbstkontrolle und Willenskraft. Sie gipfeln in der Fähigkeit, einem Geistergefährten Schmerz und Uneinigkeit zu verleihen und dafür einen Teil seiner Bürde auf sich zu nehmen. Dieser Prozess erschafft eine machtvolle Bindung zu den Geisterreichen und gestattet dem Rivethun-Gesandten, außerweltliche Kreaturen zu spüren und zu besänftigen. Zudem kann er mächtige Externare in den Körper seines Totemtieres einfahren lassen und einen machtvollen Hybriden schaffen. Dieser Animus leitet, schützt und berät ihn. Rivethun-Gesandte entwickeln sich ähnlich wie Schamanen, ihre mächtige Bindung zu einem einzelnen Geistführer beschränkt aber seine Gabe, mit anderen Geistern eine Bindung einzugehen, die ihm begegnen.

In den Fünfkönigsbergen gibt es nur noch eine Handvoll

Rivethun-Gesandte. Viele Zwerge betrachten die Kunst, die sterbliche Seele mit externarer Quintessenz zu vermengen als Abscheulichkeit. Die meisten erlernen sie aus uralten, beiseite geworfenen Schriften oder von ebenso uralten und mächtigen Wesen, welche einstige heilige Stätten tief unter der Oberfläche heimsuchen.

Trefferwürfel: W8.

Voraussetzungen

Um Stufen in dieser Prestigeklasse wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Talente: Eiserner Wille, Leuchtfener für Geister†.

Fertigkeiten: Diplomatie 5 Ränge, Wissen (Religion) 5 Ränge.

Speziell: Muss über ein Totemtier oder einen Vertrauten verfügen.

Klassenfertigkeiten

Der Rivethun-Gesandte besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Heilkunde (WE), Mit Tieren umgehen (CH), Motiverkennen (WE), Überlebenskunst (WE), Wissen (Die Ebenen; IN), Wissen (Natur; IN), Wissen (Religion; IN) und Zauberkunde (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator +4.

Klassenmerkmale

Der Rivethun-Gesandte erlangt im Rahmen seiner Stufenprogression die folgenden

Klassenmerkmale:

Totemtier (AF): Ein Rivethun-Gesandter stärkt seine Bindung zur Geisterwelt, indem er zusätzliche göttliche Macht durch seinen Vertrauten oder sein Totemtier fokussiert. Sollte er vor Erhalt der 1. Stufe als Rivethun-Gesandter über einen Nichttotemtier-Vertrauten verfügt haben, kann er ein Schamanentotem^{ABR VI} wählen und erhält sein Vertrauter die Totemtierfähigkeit, die mit diesem Totemgeist assoziiert wird. Sollte er dagegen bereits über das Klassenmerkmal Totemtier verfügen, so wird sein Totemtier mächtiger und beginnt, unnatürliche Merkmale zu manifestieren. Das Totemtier erhält 2 Evolutionspunkte, als wäre es ein Eidolon^{EXP} und kann damit Evolutionen von der folgenden Liste erwerben: Fliegen^{EXP}, Geschult^{EXP}, Grundlagenmagie^{ABR}, Kiemen^{EXP}, Klettern^{EXP}, Magische Angriffe^{EXP}, Niedere Magie^{ABR}, Schwanz^{EXP}, Schwimmen^{EXP}, Unnatürliche Aura^{ABR} und Verbesserte Natürliche Rüstung^{EXP}.

Mit der 5. Stufe erlangt das Totemtier einen weiteren Evolutionspunkt. Mit diesem kann es eine weitere Evolution erwerben oder es kann alternativ seine Evolutionspunkte neuverteilen. Die Liste verfügbarer Evolutionen wächst um Graben^{EXP}, Höhere Magie^{ABR} und Schadensreduzierung^{EXP}.

Totembund (ÜF): Die Ausbildung eines Rivethun-Gesandten verleiht ihm eine machtvolle Bindung mit einem bestimmten Geist. Seine Stufen in dieser Prestigeklasse sind mit seinen Schamanenstufen zwecks Bestimmung der Effekte seiner Klassenfähigkeiten Totem, Totemmagie, welche Hexereien er wählen kann oder wie stufenabhängige Effekte von Hexereien berechnet werden kumulativ. Sollte der Rivethun-Gesandte weder über das Klassenmerkmal Totem verfügen noch ein Totemtier besitzen, kann er mit Erlangen der 1. Stufe in dieser Prestigeklasse ein Schamanentotem wählen,



RIVETHUN-GESANDTER (RIG)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1.	+0	+0	+1	+0	Sechster Sinn (Untote), Totembund, Totemtier	–
2.	+1	+1	+1	+1	Animus (<i>Monster herbeizaubern IV</i>), Sechster Sinn (Feen)	Zauberwirkende Basisklasse +1 Stufe
3.	+2	+1	+2	+1	Manifestation der Willenskraft, Sechster Sinn (Externare)	Zauberwirkende Basisklasse +1 Stufe
4.	+3	+1	+2	+1	Animus (<i>Monster herbeizaubern V</i> , 2/Tag)	Zauberwirkende Basisklasse +1 Stufe
5.	+3	+2	+3	+2	Besänftigen, Totemmacht (Verstärkt)	–
6.	+4	+2	+3	+2	Animus (<i>Monster herbeizaubern VI</i>), Manifestation der Willenskraft	Zauberwirkende Basisklasse +1 Stufe
7.	+5	+2	+4	+2	Totemmacht (<i>Rückruf</i>)	Zauberwirkende Basisklasse +1 Stufe
8.	+6	+3	+4	+3	Animus (<i>Monster herbeizaubern VII</i> , 3/Tag)	Zauberwirkende Basisklasse +1 Stufe
9.	+6	+3	+5	+3	Manifestation der Willenskraft	–
10.	+7	+3	+5	+3	Animus (<i>Monster herbeizaubern VIII</i>), Totemmacht (<i>Heiliges Gespräch</i>)	Zauberwirkende Basisklasse +1 Stufe

dessen Totemfähigkeit er erlangt. Mit der 8. Stufe erlangt er zudem die Mächtige Totemfähigkeit dieses Totems. Totembund wirkt sich nicht auf die Schamanenfähigkeit Zeitweiliges Totem aus.

Sechster Sinn (ZF): Ein Rivethun-Gesandter erhält die Zauberähnliche Fähigkeit *Untote entdecken*. Er kann sie am Tag für eine Anzahl entsprechend der Höhe seiner Klassenstufe einsetzen.

Mit der 2. Stufe kann er mit dieser Zauberähnlichen Fähigkeit auch Wesen der Kreaturenart Feenwesen wahrnehmen. Er muss sich jedoch konzentrieren, um den Unterschied zwischen Untoten und Feen zu erkennen – er erlangt dieses Wissen neben den ansonsten üblichen Informationen zu Auren in der dritten Runde, die er sich konzentriert. Mit der 3. Stufe kann er ferner auf diese Weise Externare wahrnehmen; dies erfordert denselben Umfang an Konzentration.

Animus (ZF): Mit der 2. Stufe lernt ein Rivethun-Gesandter, mächtigere Geisterdiener herbeizurufen. Hierbei nutzt er sein Totemtier als Fokuspunkt, um einen Animus zu erschaffen, eine Hybridkreatur. Dies funktioniert wie *Monster herbeizaubern IV*, nur dass der Rivethun-Gesandte stets nur eine Kreatur wählen kann (er kann aber jedes Mal eine andere Kreatur wählen und sich zudem entscheiden, eine Kreatur von einer Liste niedrigeren Grades herbeizuzaubern). Diese herbeigezauberte Kreatur erscheint auf der Position des Totemtieres und ersetzt es für die Wirkungsdauer des Zaubers, dabei erlangt es die Fähigkeit Totemtier und gehorcht dem Rivethun-Gesandten, als wäre es sein Totemtier. In der Regel besitzt ein Animus einige oberflächliche Merkmale des fraglichen Totemtieres; er erlangt aber keine Vertrauensfähigkeiten wie z.B. Zauber teilen oder Evolutionspunkte. Der Rivethun-Gesandte darf nicht weiter als 9 m von seinem Totemtier entfernt sein, um diese Fähigkeit einzusetzen.

Der Animus verweilt für 1 Runde pro Zauberstufe; nach Ablauf dieser Wirkungsdauer verschwindet er. Sollte er vorher auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert werden, endet die Wirkungsdauer vorzeitig. Anstelle des Animus erscheint das Totemtier, dieses erleidet nicht den Schaden, die Statuseffekte oder auf den Animus beim Zeitpunkt seines Verschwindens einwirkende Zauber.

Während der Rivethun-Gesandte an Macht und Einfluss gewinnt, steigt der Grad des *Monster herbeizaubern*-Zaubers, mit dem er seinen Animus beschwört – siehe die Progressionstabelle.

Der Rivethun-Gesandte kann diese Fähigkeit ein Mal am Tag einsetzen und jeweils ein weiteres Mal am Tag mit der 4. und der 8. Stufe.

Manifestation der Willenskraft (ÜF): Mit der 3. Stufe fließt spirituelle Energie in den Rivethun-Gesandten hinein und wieder hervor, so dass er Kraft seines Willens die Einschränkungen seines Körpers überwinden kann. Er wählt entweder Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution. Als Augenblickliche Aktion kann er bei einem Angriffs-, Attributs-, Fertigungs- oder Rettungswurf den fraglichen Attributsmodifikator durch seinen Weisheitsmodifikator ersetzen. Er kann diese Fähigkeit am Tag in Höhe seiner halben Klassenstufe plus seines Charismamodifikators Mal einsetzen.

Mit der 6. Stufe und der 9. Stufe kann er diese Fähigkeit jeweils einem weiteren körperlichen Attribut zuweisen.

Besänftigen (ZF): Mit der 5. Stufe erlangt ein Rivethun-Gesandter die Fähigkeit, drei Mal am Tag *Geist besänftigen*^{ABR VII} als Zauberähnliche Fähigkeit mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe seiner Charakterstufe zu wirken. Mit der 6. Stufe kann er diese Zauberähnliche Fähigkeit auch gegen körperliche Untote und Kreaturen der Kategorie Externare nutzen. Mit der 7. Stufe kann er ferner damit auch Feenwesen besänftigen.

Totemmacht (ÜF): Mit der 5. Stufe gewinnt die Bindung eines Rivethun-Gesandten zu seinem Animus deutlich an Stärke. Ein von ihm herbeigezauberter Animus wird behandelt, als besäße der Rivethun-Gesandte das Talent Verstärkte Herbeizauberung, und erhält so einen Verbesserungsbonus von +4 auf Stärke und Konstitution.

Mit der 7. Stufe kann der Rivethun-Gesandte beim Verschwinden des Animus sein Totemtier auf einem freien, zu ihm angrenzenden Feld erscheinen lassen statt am Standort des Animus.

Mit der 10. Stufe ermöglicht die Bindung dem Animus, beim Verschwinden dem Rivethun-Gesandten Einsichten zu verleihen, indem er diesem eine einzelne Frage mit Ja oder Nein beantwortet (wie *Heiliges Gespräch*).

TOTEMBARBAR (BARBAREN-ARCHETYP)

Totembarbaren sind Barbaren, welche die Traditionen der Rivethun nutzen, um Totemgeister in ihre Körper einzuladen. Diese Geister helfen ihnen dabei, die Einschränkungen des Fleisches zu überwinden – sie können Schmerzen ignorieren und sogar den Tod. Diese Asketen bilden den Großteil der kämpferischen Rivethun.

Nachdenklich (AF): Ein Totembarbar fügt Sprachkunde, Wissen (Geschichte) und Wissen (Religion) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu. Im Gegensatz zu den meisten Barbaren kann er von rechtschaffener Gesinnung sein, muss aber ein neutrales Gesinnungselement besitzen. Sollte er dieses neutrale Element verlieren, kann er seine Fähigkeit Trance nicht länger aktivieren.

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten und die Gesinnung des Barbaren.

Trance (AF): Als Freie Aktion kann ein Totembarbar sich in Trance versetzen und die physischen Einschränkungen seines Körpers ignorieren. Diese Fähigkeit funktioniert ähnlich wie der Kampfrausch des Barbaren, sieht man von den nachfolgenden Änderungen ab. Talente, Zauber und Fähigkeiten, welche den Kampfrausch des Barbaren betreffen (z.B. das Talent Zusätzlicher Kampfrausch), betreffen auch diese Trance. Ein Totembarbar erlangt Kampfrauschkräfte wie

ein normaler Barbar, kann aber dabei keine Totemkampfrauschkräfte^{EXP} wählen. Anstelle der normalen Kampfrauschboni und -mali erlangt ein Totembarbar in Trance einen Moralbonus von +4 auf seine Konstitution, einen Moralbonus von +2 auf Reflex- und Willenswürfe, erhält keine Mali auf seine RK, kann immer noch geschicklichkeits-, intelligenz- und charismabasierende Fertigkeiten nutzen und erlangt das Bonustalent Unverwundlich. Sowie er Stärkerer Kampfrausch erlangt, steigt der Bonus auf Konstitution auf +6 und auf die genannten Rettungswürfe auf +3. Wenn er Mächtiger Kampfrausch erlangt, steigt der Bonus auf Konstitution auf +8 und auf die genannten Rettungswürfe auf +4.

Dies modifiziert Kampfrausch.

Spuk aufnehmen (ÜF): Mit der 3. Stufe erlangt ein Totembarbar die Kraft, nachhaltige spirituelle Energie zu spüren und zu absorbieren. Dies funktioniert identisch wie die gleichnamige Mediumfähigkeit^{ABR VII}; der Totembarbar fügt Spukerscheinungen allerdings 1W6 Schadenspunkte pro 3 Barbarenstufen zu.

Dies ersetzt Fallengespür.

Totemkraft (ÜF): Mit der 4. Stufe kann ein Totembarbar einen Totemgeist in seinen Körper einladen, wenn er in Trance verfällt. Er erlangt eine Schwächere Totemkampfrauschkraft bei Verfallen in Trance, der SL kann aber bestimmen, dass manche Totems an verschiedenen Orten nicht verfügbar sind (z.B. ein celestisches Totem im Tempel eines bösen Gottes). Sollte der Totembarbar ein Totem anrufen, welches im Widerspruch zu seiner Gesinnung steht (z.B. ein Neutral Guter Charakter, welcher ein Scheusaltotem anruft), muss er jede Runde einen Charismawurf gegen SG 12 ablegen, um den Totemgeist seinem Willen zu unterwerfen. Bei einem Fehlschlag entkommt der Geist, wodurch die Trance augenblicklich beendet wird.

Mit der 8. Stufe erlangt der Totembarbar eine zweite Totemkampfrauschkraft, welche die mit der 4. Stufe gewählte Schwächere Totemkampfrauschkraft als Voraussetzung haben muss. Mit der 12. Stufe erhält er die passende Mächtige Totemkampfrauschkraft.

Dies ersetzt die Kampfrauschkräfte, welche ein Barbar mit der 4., 8. und 12. Stufe erhalten würde.



SEELENZWILLING (SPIRITISTEN-ARCHETYP)

Die Rivethun lehren ihre Anhänger, einen Quell ihrer Stärke zu kultivieren und sich für die Geisterwelt zu öffnen. In manchen Fällen – insbesondere bei Neuzugängen, die erst später im Leben dem Kult beitreten – überlappen sich diese Prozesse aber, so dass der Akolyth sein spirituelles Reservoir in einen Aspekt seiner Umwelt investiert. Statt wie die meisten Rivethun mit einem bestehenden Geist eine Bindung einzugehen, erschafft er einen Geist aus einem Splitter seiner eigenen Seele. Die entstehende Bindung ist tiefgreifend und erzeugt einen seinem Schöpfer gegenüber absolut treuen Diener. Zugleich beschneidet sie aber auch seinen weitergehenden Zugriff auf die größere Geisterwelt.

Göttliche Zauberei: Ein Seelenzwilling ist ein göttlicher Zauberkrieger. Seine Zauber nutzen verbale Komponenten statt Gedankenkomponenten und Gestik statt Emotionaler Komponenten. Das Geisterphantom eines Seelenzwillings ist seine Verbindung zum Göttlichen und dient ihm als Göttlicher Fokus; um Zauber wirken zu können, welche einen Göttlichen Fokus erfordern, darf der Seelenzwilling maximal 1,50 m von seinem Geisterphantom entfernt sein oder muss es in seinem Bewusstsein aufgenommen haben.

Dies modifiziert die Zauberei des Spiritisten.

Geisterphantom: Das Phantom eines Seelenzwillings manifestiert sich aus seiner Psyche und formt sich aus dem Geistermaterial seiner Umgebung. Anstelle eines Emotionalen Fokus wählt der Seelenzwilling ein Schamanentotem^{ABR} VI. Ein Geisterphantom hat stets gute Reflex- und Zähigkeitswürfe und erlangt eine Anzahl an Fertigkeiten in Höhe des Trefferwürfels des Phantoms in zwei Fertigkeiten abhängig vom repräsentierten Totem – siehe auch die folgende Tabelle.

Totem	Assoziierte Fertigkeiten
Firmament	Akrobatik und Fliegen
Flammen	Akrobatik und Einschüchtern
Gebeine	Heimlichkeit und Heilkunde
Leben	Diplomatie und Heilkunde
Natur	Überlebenskunst und Wissen (Natur)
Schlacht	Einschüchtern und Motiv erkennen
Steine	Schätzen und Wissen (Baukunst)
Wellen	Diplomatie und Schwimmen
Wind	Bluffen und Motiv erkennen
Wissen	Sprachkunde und Wissen (Arkanes)

Bei voller Manifestation erhält das Geisterphantom des Seelenzwillings die besondere Fähigkeit des Totemtiers eines Schamanen. Das Geisterphantom erhält zudem eine Hexerei von der Liste dieses Totems. Mit der 7., 12. und 17. Stufe erlangt das Geisterphantom eine zusätzliche Hexerei von dieser Liste.

Dies modifiziert Phantom und ersetzt Emotionaler Fokus samt den dazugehörigen Fähigkeiten.

Geistermanifestation (ÜF): Mit der 3. Stufe kann ein Seelenzwilling, der seine Fähigkeit Manifestationsverbindung nutzt, stattdessen die besondere Fähigkeit Totemtier seines Geisterphantoms und dessen Hexereien nutzen, als wären es seine eigenen. Während dieser Manifestation genutzte Hexereien zählen gegen eventuelle tägliche Obergrenzen.

Dies modifiziert Manifestationsverbindung.

Geisterwahrnehmung (ZF): Mit der 5. Stufe erlangt ein Seelenzwilling großes Verständnis für den spirituellen Einfluss, den Sterbliche auf ihre Umwelt abgeben. Er kann *Psychometrischen Gegenstand entdecken*^{ABR} VII beliebig oft als Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen und *Aura analysieren*^{ABR} VII ein Mal am Tag; die Zauberstufe entspricht dabei jeweils seiner Charakterstufe.

Dies ersetzt *Untote entdecken*.

Poltergeist (ZF): Mit der 11. Stufe erlangt ein Seelenzwilling die Fähigkeit, die latente spirituelle Energie in unbelebten Gegenständen zu erwecken. Er kann ein Mal am Tag *Gegenstand beleben* als Zauberähnliche Fähigkeit mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe seiner Charakterstufe wirken. Mit der 15. Stufe und der 19. Stufe erhält er jeweils eine weitere tägliche Anwendung dieser Fähigkeit.

Dies ersetzt die zusätzlichen Anwendungen von Geist beseitigen, welche ein Spiritist mit der 11., 15. und 17. Stufe erhalten würde.



DIE RIVETHUN IM SPIEL

Die Lehren der Rivethun sind toleranter als die meisten zwergischen Traditionen. Ihre Anhänger sind zwar hauptsächlich Zwerge, allerdings findet man auch Angehörige anderer Völker unter den Gläubigen und denen, die mit der Philosophie im Bunde stehen.

Kontaktaufnahme: Wer bereits mit der Geisterwelt in Kontakt steht, kann leicht ein Bündnis mit den Rivethun aufbauen. Insbesondere Schamanen und Spiritisten müssen nur einen Beauftragten der Rivethun kontaktieren und diesen von ihrem ernsthaften Interesse an den Lehren und dem Glauben der Gruppe überzeugen. Hierzu ist ein Fertigkeitwurf für Diplomatie oder Wissen (Religion) gegen SG 15 erforderlich. Anderen Charakteren ist dies ebenfalls möglich, allerdings steigt der SG für sie auf 20.

KLASSENOPTIONEN

Anhänger der Rivethun-Philosophie haben die folgende, einzigartige Mentalmagiedisziplin entwickelt:

Rivethun (Mentalmagiedisziplin)

Du hast jene Aspekte deines Körpers akzeptiert, welche dir Schmerzen bereiten, und respektierst die Perspektive, die sie dir verleihen, wenn auch nicht zwangsweise die Rolle zu der sie dich im Leben vielleicht verdammen.

Mentalmagievorratattribut: Charisma.

Bonuszauber: Erhöhte Aufmerksamkeit^{ABR VI} (1.), Ausdauer des Ochsens (4.), Gesinnungsblick^{ABR VI} (6.), Anhaltende Lebenskraft^{ABR VI} (8.), Wahrer Blick (10.), Gedankenschild^{V ABR VII} (12.), Gedankenleere (14.), Eiserner Körper (16.), Akasha-Vorlage^{ABR VII} (18.).

Disziplinfähigkeiten: Deine Kräfte stehen mit deiner Selbstdisziplin und deiner Meisterschaft des Geistes über die Materie in Verbindung.

Lebhafte Mentalmagievorrat (ÜF): Wenn du nicht mittels Metamorphose eine veränderte Gestalt unterhältst (und dich auch nicht innerhalb der 24 Stunden befindest, die normalerweise zum Annehmen einer neuen Gestalt erforderlich sind), steigt die maximale Anzahl der Punkte in deinem Mentalmagievorrat um 1.

Metamorphose (ÜF): Indem du 1 Stunde lang meditierst, kannst du eine langsame, körperliche Metamorphose auslösen, welche nach 24 Stunden abgeschlossen ist. Bis zum Abschluss erhältst du keinerlei Vorteile dieser neuen Gestalt. Diese Fähigkeit kann deine Kreaturenart oder -unterart nicht verändern, verleiht dir keine neuen Fähigkeiten oder Natürlichen Waffen und verändert auch nicht deine Größenkategorie, ermöglicht dir ansonsten aber, dich in alles Mögliche an Kreaturen innerhalb deiner Kreaturenart und -unterart zu verwandeln. Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +1 auf einen körperlichen Attributswert deiner Wahl (Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution) in dieser veränderten Gestalt. Dieser Bonus steigt um 1 pro 5 Mentalistenstufen. Deine Gestalt und der Attributbonus währen, bis du eine neue Gestalt annimmst oder deine gegenwärtig veränderte Gestalt endet. Wenn du meditierst, um deine Metamorphose zu beginnen, kannst du 1 Punkt deines Mentalmagievorrats aufwenden, um deine Größenkategorie zu Klein oder Mittelform zu verändern oder eine neue Fähigkeit aus der Liste von Gestalt verändern zu erlangen. In diesem Fall währt deine veränderte Gestalt nur 1 Stunde pro Stufe.

Totem aufnehmen (ÜF): Du stimmst dich zunehmend auf die Geisterwelt um dich herum ein. Mit der 5. Stufe kannst du als Teil der Meditation zum Einleiten der Metamorphose einen umherstreifenden Totemgeist einladen, sich deinen Leib mit dir zu teilen, als wärest du ein Schamane^{ABR VI}. Du erlangst die entsprechende Totemfähigkeit der 1. Stufe, während du deine veränderte Gestalt aufrechterhältst. Diese zeigt zudem einen Aspekt des Totems, z.B. feuerrotes Haar im Falle eines Flammentotems oder Ausgezeichnetheit im Falle eines Totemgeistes der Gebeine.

Mächtiges Totem aufnehmen (ÜF): Mit der 13. Stufe erlangst du die Mächtige Totemfähigkeit eines aufgenommenen Totems, während du deine veränderte Gestalt aufrechterhältst.

AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

Die Rivethun nutzen die folgenden alchemistischen Heilmittel in verschiedenen Ritualen, allerdings haben andere Völker auch eigene Versionen entwickelt.

ANDEROS-SALBE UND MULIBROS-TINKTUR

PREIS 5 GM

GEWICHT —

Anderos-Salbe und Mulibros-Tinktur sind zwei sehr unterschiedliche alchemistische Mixturen mit entgegengesetzten und doch ähnlichen Zielen: Sie sollen den sterblichen Leib verbessern und mentalen Stress besänftigen. Anderos-Salbe ist eine graue Paste, welche auf Arme oder Brust aufgetragen wird und die Kraft der Jugend zurückgibt, während Mulibros-Tinktur ein bitterer, minziger Tee ist, der Schmerzen besänftigt und die Haut weich macht. Sollte eine Anwendung Anderos-Salbe über mehrere Monate hinweg wenigstens zwei Mal pro Woche aufgetragen werden, verschwinden sekundäre feminine Geschlechtsmerkmale des Anwenders langsam, während sich maskuline ausformen. Mulibros-Tinktur bewirkt genau das Gegenteil. Werden beide Mixturen zusammen eingenommen, verschwinden stattdessen alle sekundären Geschlechtsmerkmale und nimmt der Anwender ein androgynes Äußeres an. Nach 6 Monaten ist die Verwandlung permanent und müssen keine weiteren Anwendungen mehr eingenommen werden.

Diese alchemistischen Lösungen sorgen zwar nicht für derart schnelle oder umfassende Veränderungen, wie sie mittels Magie möglich wären, sind dafür aber preiswerter. Die Rivethun lehren ihre Schüler die Herstellungsmethoden.

PHANTOM-ASCHE

PREIS 10 GM

GEWICHT —

Viele Rivethun, welche die alten Wege studieren, um besser mit einer traumatischen Verletzung zurechtzukommen, nutzen diese Mischung. Trotz des Namens hat Phantom-Asche nichts mit Geistern zu tun. Wird sie trocken aufgetragen oder mit Flüssigkeit vermengt als Salbe verwendet, verursacht der schwarze Staub ein Gefühl der Wärme und unterdrückt anhaltende Schmerzen oder ablenkende Eindrücke, welche mit chronischen Verletzungen zusammenhängen, z.B. verlorenen oder gelähmten Gliedmaßen. Nach dem Auftragen erhält der Empfänger für 1 Stunde einen alchemistischen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorie Phantome und Effekte, die Schmerzen verursachen.

TALENTE

Wer mit den Rivethun im Bunde ist, kann aus deren Lehren große Einsichten gewinnen.

Das Zweite Gesicht

Du öffnest deinen Verstand vollständig der Geisterwelt und lernst das Verborgene wahrzunehmen.

Voraussetzungen: WE 15, Eiserner Wille, Leuchtfeuer für Geister†.

Vorteil: Unsichtbare Kreaturen der Kategorie Externar, Feenwesen oder Untoter erhalten dir gegenüber nur Tarnung statt Vollständige Tarnung (sie können immer noch Vollständige Tarnung durch Deckung oder die Fertigkeit Heimlichkeit erhalten). Solche Kreaturen erhalten dir gegenüber nicht den üblichen Bonus auf Angriffswürfe aufgrund von Unsichtbarkeit und ignorieren auch nicht deinen Geschicklichkeitsbonus auf deine RK.

Geister strafen

Dein Verständnis und deine Willenskraft können gefährliche Geister zähmen.

Voraussetzungen: WE 17; Eiserner Wille; Leuchtfeuer für Geister†; Diplomatie 5 Ränge oder Einschüchtern 5 Ränge.

Vorteil: Wähle zwischen Externaren, Feen und Untoten. Du kannst ein Mal am Tag als Standard-Aktion Geister der gewählten Art mit solcher Willenskraft verdammen, dass du sie aus Wirtskörpern heraustreibst, ihre Magie auflöst oder ihnen körperlichen Schaden zufügst. Diese Fähigkeit richtet sich gegen einen Geist innerhalb von 9 m Entfernung, welchen du sehen kannst oder der von einer Kreatur Besitz ergriffen hat, welche du sehen kannst. Diese Fähigkeit funktioniert entweder wie ein gezieltes *Magie bannen* oder fokussiert schädigende Energie direkt auf die Kreatur, ähnlich wie die Klerikerfähigkeit Energie fokussieren. Um die Magie eines Geistes zu bannen, legst du einen Bannwurf gegen SG 11 + Zaubergrad ab, nutze dabei deine Charakterstufe als effektive Zauberstufe; bei Erfolg wird der Effekt gebannt. Du kannst nur Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten bannen, welche den Geist selbst oder die von ihm besessene Kreatur betreffen. Solltest du diesen Banneffekt nutzen, um die Inbesitznahme einer Kreatur oder eines Gegenstandes durch einen Geist zu beenden, erlangst du einen Bonus von +2 auf diesen Fertigungswurf. Energie fokussieren fügt dem Geist stattdessen 1W6 Schadenspunkte pro 2 Charakterstufen zu (WIL; SG 10 + deine halbe Charakterstufe + dein Charismamodifikator; halbiert).

Speziell: Du kannst dieses Talent bis zu drei Mal wählen, musst es aber jedes Mal einer anderen der drei Kreaturenkategorien zuordnen; mit jeder weiteren Wahl kannst du dieses Talent ein weiteres Mal am Tag einsetzen.

Leuchtfeuer für Geister

Du bist der übernatürlichen Mächte gewahr, welche die Welt beeinflussen, und wirst daher auch umgekehrt leichter von ihnen bemerkt.

Voraussetzungen: WE 15, Eiserner Wille.

Vorteil: Wähle zwischen Externaren, Feen oder Untoten (dies schließt Spukerscheinungen ein). Du erlangst einen Bonus von +1 auf Fertigungswürfe für Motiv erkennen und Wahrnehmung gegenüber solchen Kreaturen. Solltest du über 10 oder mehr Fertigungsstufen in einer dieser Fertigkeiten verfügen, steigt der entsprechende Bonus auf +2.

Du erlangst ferner einen Ausweichenbonus von +1 auf deine Rüstungsklasse gegenüber Kreaturen der gewählten Art und einen Verständnisbonus von +1 auf Willenswürfe gegen Zauber, Zauberähnliche Fähigkeiten und Übernatürliche Fähigkeiten von Kreaturen der gewählten Art. Jeder Zustand, der dich deinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK verlieren lässt, lässt dich auch die Boni auf RK und Rettungswürfe aus diesem Talent verlieren.

Speziell: Für Geisteraugen erstrahlst du wie ein Licht. Externare, Feenwesen und Untote erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigungswürfe für Wahrnehmung, um dich zu bemerken. Du kannst dieses Talent bis zu drei Mal wählen, musst es aber jeweils einer anderen der drei Kreaturenarten zuweisen.





DIE ROTE MANTIS

ROTE MANTIS

Berüchtigter Kult extrem gefährlicher Assassinen

Reichweite Global

Gesinnung RB

Hauptquartier Ilizmagorti (öffentlich) und Blutrote Zitadelle (verborgen) (Insel Mediogalti)

Werte Diskretion, Loyalität, Professionalismus, reine Konzentration, Respekt für die Herrschaft rechtmäßiger Monarchien, tödliche Effizienz

Ziele Tretet als professionelle Assassinen – und nur als Assassinen – für jeden Klienten auf, der den rechten Preis für einen Kontrakt zu zahlen bereit ist, ehrt den Mantisgott Achaek durch den heiligen Ritus des Meuchelmordes, versagt bei keinem Mordauftrag

Verbündete Asmodeaner, Besmaraner, Calstrianer, Graue Gärtner, Nethysianer, Piraten, rechtmäßige Monarchen

Feinde Adlerritter, Caydeniten, Desnagläubige, Gesellschaft der Kundschafter, Iomedaner, die meisten Höllenritterorden, Norgorbergläubige, Rahadom, Sareniten, Schelyniten, Versammlung der Ausgestoßenen (Flusskönigreiche)

Rivalen Keine

Außerhalb der Roten Mantis weiß niemand, wann die gefürchtetste und berüchtigste Attentätergilde der Region der Inneren See gegründet wurde. Wahrscheinlich hat sie viele Jahre, wenn nicht Jahrhunderte, lang im Verborgenen in den Schatten der rahadomischen Stadt Azir operiert. Dort verehrte die Rote Mantis Achaek den Mantisgott im Rahmen gnadenloser Auftragsmorde zu Ehren des göttlichen Assassinen. Vor über 2.100 Jahren endeten die blutigen Schwurkriege in Rahadom und es wurden die Gesetze der Menschen ausgerufen, welche die Verehrung aller Götter untersagten. Mehrere Jahrhunderte lang hörte man nichts von der Roten Mantis, so dass man bereits davon ausging, dass sie ausgelöscht worden war. In Wahrheit waren die Assassinen aber auf die tropische Insel Mediogalti entkommen, wo sie in der Stille der Jahrhunderte ihre geheime Festung errichteten, die Blutrote Zitadelle. Ebenso unterstützten sie insgeheim das Wachstum der von Piraten bevorzugten Hafenstadt Ilizmagorti. Erst 13 Jahrhunderte nach der Flucht aus Rahadom kehrte die Rote Mantis auf dramatische Weise auf die Bühne des Geschehens zurück: Beauftragte der Roten Mantis ermordeten die Dichterin Merivesta Olinchi während der Premiere ihres Meisterwerkes *Die Konzeptionsexzeption* und präsentierten erstmals ihre Signaturrüstungen und ihren Kampfstil mit dem Zahnsäbel.

Auch heute dient die Rote Mantis noch Achaek. Die Assassinen kennen keine Einschränkungen hinsichtlich

Volkszugehörigkeit, Religion und Region. Sie lehnen eine Art von Kontrakt aber stets ab, verbietet es ihnen ihr Glauben doch, gegen rechtmäßige Monarchen vorzugehen. Ebenso nimmt die Rote Mantis keine Aufträge an, welche über das Ermorden anderer hinausgehen, schließlich besteht sie aus spezialisierten Attentätern und nicht aus Saboteuren, Informanten oder Dieben. Sie lässt sich aber als Berater oder Helfer bei Attentatsplänen anheuern – nur in solchen Fällen können angehende Königsmörder ihre Dienste in Anspruch nehmen.

Der Preis, den die Assassinen für ihre Dienste von Klienten verlangen, variiert ebenso wie ihre Opfer. Manchmal kostet ein Mord nur eine Handvoll Münzen, manchmal das ganze Vermögen eines Handelsherrn. Oder vielleicht ist der Preis ein Gefallen, den die Rote Mantis eines Tages einfordern wird. Die Gründe der Assassinen dafür sind ebenso rätselhaft wie ihre Methoden.

Die Rote Mantis ist viele Dinge für viele Leute. Für einen verzweifelten Händler ist sie ein Weg, um einen

monopolisierenden Rivalen aus dem Weg zu räumen. Für einen trauernden Vater ist sie ein Rachewerkzeug an den Mördern seiner Familie. Und für einen chancenlosen und einsamen Waisen ist der Roten Mantis beizutreten eine Möglichkeit sich zu beweisen und wahre Macht zu erlangen, auf dass niemand mehr ihm schaden kann.

Erweist sich ein Ziel als zu schwer zu meucheln, zahlt die Rote Mantis manchmal die Gebühr zurück und lässt das Ziel ziehen. In den seltenen Fällen, in denen einer der ihren abtrünnig wird, wird von seinen direkten Vorgesetzten erwartet, dass sie ihn aufspüren und entweder beseitigen oder wieder in die Organisation zurückführen. Sollte der Abtrünnige dies überleben und seine früheren Vorgesetzten besiegen, wird ihm Gnade gewährt, so dass er sein Leben nach seiner Fassung führen kann – sofern er niemals wieder den Weg der Roten Mantis kreuzt oder ihren Zielen im Weg steht.



Blutige Gebieterin Jakalyn (RB Menschliche Klerikerin des Achaekes 9/Assassinin der Roten Mantis† 10/Tricksterin^{ABR V 3}): Als Oberhaupt der Roten Mantis herrscht Jakalyn über die ganze Insel Mediogalti und hat technisch betrachtet das letzte Wort bei allen Aktivitäten der Assassinen. Sie allein hat Zugang zur Sarzari-Bibliothek der Blutroten Zitadelle, bei der es sich angeblich um eines der umfassendsten Lager an uraltem und esoterischem Wissen handelt. Obwohl sie bereits seit Jahrzehnten an der Macht ist, erscheint sie immer noch als ernste und atemberaubende Frau Mitte Dreißig. Es gibt viele Spekulationen hinsichtlich der Natur ihrer anhaltenden Jugend. Die populärste davon besagt, dass sie eine geheime Methode kennt, wie sie die Jugend ihrer Opfer absorbieren kann.



Hohepriesterin Saviya (RB Elfische Klerikerin der Achaekes 15): Diese einstige Freibeuterin und Anhängerin der Piratengöttin Besmara war früher mit einer besonders übellaunigen Mannschaft unterwegs, bis sie ihren Kapitän dabei erappte, wie er Beauftragten der Nation Rahadom Informationen über die Verteidigungen der Insel Mediogalti verkaufte. Erzürnt über diesen Verrat, informierte sie die Rote Mantis und bettelte regelrecht darum, an dem Meuchelmord teilnehmen zu dürfen. Ihrer Bitte wurde stattgegeben und nach der Ermordung des Kapitäns konvertierte sie die gesamte Besatzung zur Verehrung Achaekes und schloss sich den Assassinen an. Seitdem gedeiht sie innerhalb der strikten Hierarchie der Organisation und lernt, immer mächtigere Diener herbeizuzaubern und zu kontrollieren, die sich selbst auf die Kunst des Mordens spezialisieren.



Verehrter Mörder Dorel (RB Doppelgänger-Mönch 9/Assassine der Roten Mantis† 3): Dorel ist ein Meister der Verkleidung, welcher die Ausbildung von Assassinen in vielen Formen der Täuschung überwacht. In Wahrheit ist Dorel nur eine Identität unter vielen, welche dieser Doppelgänger innerhalb der Organisation und anderswo annimmt. Die bevorzugte Persona des Doppelgängers ist die eines kahlköpfigen Mwangimannes, welcher dem enigmatischen Bürgermeister von Ilizmagorti dient. Wenn er mit der Öffentlichkeit interagiert, achtet er darauf, niemals als dieselbe Person zwei Mal aufzutreten. Oft gibt er sich als rangniedriger Verwaltungsbeamter, Diplomat, Adelige oder zu Besuch weilender Pirat aus. Zudem hat er seine eigenen verkleideten Agenten, welche andere Rollen ausfüllen – diese Taktik hat ihm bereits wiederholt das Leben gerettet, wenn ein Doppelgänger einer ihm zugeordneten Klinge zum Opfer gefallen ist.

ASSASSINE DER ROTEN MANTIS (PRESTIGEKLASSE)

Die Initiaten der Roten Mantis beginnen ihre Ausbildung als Schurken, Kämpfer/Schurken oder Waldläufer/Schurken. Sowohl leises Vorgehen als auch Kampffähigkeiten gehören zu den Voraussetzungen, um dem Orden beizutreten.

Trefferwürfel: W8.

Voraussetzungen

Um Stufen in dieser Prestigeklasse wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Gesinnung: Rechtschaffen Böse.

Talente: Kampf mit zwei Waffen, Umgang mit Exotischen Waffen (Zahnsäbel), Wachsamkeit, Waffenfokus (Zahnsäbel).

Fertigkeiten: Einschüchtern 5 Ränge, Heimlichkeit 5 Ränge, Wahrnehmung 5 Ränge.

Klassenfertigkeiten

Der Assassine der Roten Mantis besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Akrobatik (GE), Bluffen (CH), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Heilkunde (WE), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Motiv erkennen (WE), Schätzen (IN), Verkleiden (CH), Wahrnehmung (WE), Wissen (Adel; IN), Wissen (Lokales; IN), Wissen (Natur; IN) und Wissen (Religion; IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator + 6.

Klassenmerkmale

Der Assassine der Roten Mantis erhält im Verlauf seiner Stufenprogression die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen:

Ein Assassine der Roten Mantis ist geübt im Umgang mit allen Einfachen Waffen und allen Leichten Kriegswaffen. Er ist geübt im Umgang mit Leichten Rüstungen, nicht aber im Umgang mit Schilden. Ein Assassine der Roten Mantis kann, während er eine Leichte Rüstung trägt, Assassinenzauber wirken, ohne für Arkane Zauberpatzer würfeln zu müssen.

Zauber: Ein Assassine der Roten Mantis wirkt arkane Zauber von der Zauberliste für Hexenmeister/Magier, er kann allerdings nur Illusions- und Verwandlungsauber anwenden. Er kann jeden ihm bekannten Zauber anwenden, ohne ihn vorzubereiten zu müssen. Um einen Zauber wirken zu können, muss der Assassine der Roten Mantis einen Charismawert von 10 + Zaubergrad besitzen. Die Bonuszauber hängen ebenfalls vom Charismawert ab. Rettungswürfe gegen die Zauber von Assassinen der Roten Mantis haben einen SG von 10 + Zaubergrad + CH-Modifikator. Die Auswahl an Zaubern des Assassinen der Roten Mantis ist sehr begrenzt. Er erhält pro Stufe einen oder mehr neue Zauber, wie in der Progressionstabelle angegeben. Mit der 4., 6., 8. und 10. Stufe kann er sich entscheiden, einen neuen Zauber anstelle eines ihm bereits bekannten zu erlernen, sofern dieser neue Zauber denselben Grad besitzt wie der Zauber, den er ersetzt. Zu jeder geraden Klassenstufe wird eine kleine Anzahl von Zaubern seiner Zauberliste hinzugefügt, die nicht seinen sonstigen Einschränkungen unterliegen. Er erlernt diese Zauber nicht automatisch, sobald sie ihm zur Verfügung stehen, sondern muss sie im Rahmen seiner Gesamtauswahl bekannter Zauber auswählen. Mit der 2. Stufe fügt er *Verhüllender Nebel* und *Zielsicherer Schlag* seiner Zauberliste hinzu. Mit der 4. Stufe fügt er *Dunkelheit* und *Schwarm herbeizaubern* hinzu. Mit der 6. Stufe fügt er *Nebelwolke* und *Unsichtbarkeit* hinzu. Mit der 8. Stufe fügt er *Hellhören/Hellsehen* und *Person festhalten* hinzu, sowie mit der 10. Stufe *Dimensionstür* und *Erinnerung verändern*.

DEM ASSASSINEN BEKANNTE ZAUBER

Stufe	1.	2.	3.	4.
1.	2	—	—	—
2.	3	—	—	—
3.	4	—	—	—
4.	4	2	—	—
5.	4	3	—	—
6.	4	4	—	—
7.	5	4	2	—
8.	5	4	3	—
9.	5	4	4	—
10.	5	5	4	2

Hinterhältiger Angriff (AF): Diese Fähigkeit funktioniert wie die Schurkenfähigkeit desselben Namens. Der zusätzliche Schaden ist +1W6 mit der 1. Stufe und steigt um 1W6 pro weitere 3 Stufen. Er ist kumulativ mit Hinterhältigem Bonuschaden, den der Charakter aus anderen Quellen erhält.

Säbelkampf (AF): Mit der 1. Stufe erhält der Assassine der Roten Mantis das Bonustalent Waffenspezialisierung (Zahnsäbel). Er behandelt den Zahnsäbel als Leichte Waffe und kann ihn z.B. zusammen mit Waffenfinesse nutzen. Mit der 5. Stufe erhält er das Bonustalent Mächtiger Waffenfokus (Zahnsäbel) und mit der 7. Stufe das Bonustalent Mächtige Waffenspezialisierung (Zahnsäbel) als Bonustalent. Er benötigt keine Kämpferstufe, um sich für diese Talente zu qualifizieren.

Gebetsangriff (ÜF): Mit der 2. Stufe erlernt der Assassine der Roten Mantis seine Mordtechnik mit einer persönlichen Note zu versehen. Um einen Gebetsangriff zu beginnen, muss er seinen Zahnsäbel (oder seine Zahnsäbel) mit der Spitze nach unten vor sich halten und ihn dann im Kreis in der Luft bewegen. Er muss sich dabei innerhalb von 9 m Entfernung zu seinem Opfer befinden und für dieses sichtbar sein. Die Einleitung eines Gebetsangriffes ist eine Standard-Aktion und fügt dem Opfer den Zustand Fasziniert zu (WIL, SG 10 + Klassenstufe des Assassinen der Roten Mantis + CH-Modifikator; keine Wirkung; sollte der Assassine der Roten Mantis zwei Zahnsäbel führen, steigt der SG um zusätzliche +2). Solange der Assassine der Roten Mantis sich konzentriert, kann er die Faszination aufrechterhalten und nach 3 Runden einen Coup de Grace ausführen, sofern das Opfer immer noch fasziniert ist. Dem Opfer steht jedes Mal ein neuer Rettungswurf zu, wenn sich ihm eine potentielle Gefahr nähert (der Assassine der Roten Mantis zählt dabei nicht). Die Einleitung eines Gebetsangriffes und das Konzentrieren auf seine Wirkung provozieren keine Gelegenheitsangriffe.

Roter Schleier (ÜF): Mit der 3. Stufe erhält der Assassine der Roten Mantis die Fähigkeit, als Bewegungsaktion einen Schleier aus rotem Nebel zu erschaffen. Er kann diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl entsprechend der Höhe seines Konstitutionsbonus einsetzen (Minimum 1/Tag). Der Rote Schleier währt für 1 Runde pro Klassenstufe und verleiht einen Ausweichbonus von +1 auf die RK und Schnelle Heilung in Höhe des Konstitutionsmodifikators des Assassinen der Roten Mantis (Minimum Schnelle Heilung 1). Der Nebel kann nicht durch Wind aufgelöst werden. Wird ein Assassine der Roten Mantis getötet, während diese Fähigkeit aktiv ist, kann er sich im Moment seines Todes entscheiden, entweder in seiner körperlichen Gestalt zu verbleiben oder sich in roten Nebel aufzulösen. Sollte er sich für Letzteres entscheiden, bleiben nur seine Ausrüstungsgegenstände und keine sterblichen Überreste zurück.

ASSASSINE DER ROTEN MANTIS (ASR)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag			
						1.	2.	3.	4.
1.	+0	+1	+1	+0	Hinterhältiger Angriff +1W6, Säbelkampf 1	1	-	-	-
2.	+1	+1	+1	+1	Gebetsangriff	2	-	-	-
3.	+2	+2	+2	+1	Roter Schleier	3	-	-	-
4.	+3	+2	+2	+1	Hinterhältiger Angriff +2W6, Mantis herbeirufen	3	1	-	-
5.	+3	+3	+3	+2	Gespür für Wiederbelebung, Säbelkampf 2	4	2	-	-
6.	+4	+3	+3	+2	Mantisgestalt	4	3	-	-
7.	+5	+4	+4	+2	Hinterhältiger Angriff +3W6, Säbelkampf 3	4	3	1	-
8.	+6	+4	+4	+3	Blutmantisgestalt, Verblassen	4	4	2	-
9.	+6	+5	+5	+3	Mantisverderben	5	4	3	-
10.	+7	+5	+5	+3	Hinterhältiger Angriff +4W6, Todesmantisgestalt	5	4	3	1

Mantis herbeizaubern (ZF): Mit der 4. Stufe kann ein Assassine der Roten Mantis ein Mal am Tag eine Verbesserte Infernalische Riesenmantis, 1W3 Infernalische Riesenmantiden oder 1W4+1 Riesenmantiden herbeizaubern (wie *Monster herbeizaubern V*). Er kann die Handlungen dieses herbeigezauberten Ungeziefers mit einer Freien Aktion mental dirigieren. Alle mittels dieser Zauberähnlichen Fähigkeit herbeigezauberten Mantiden sind blutrot und erhalten dementsprechend keinen Volksbonus auf ihre Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit in Wäldern.

Gespür für Wiederbelebung (ÜF): Mit der 5. Stufe kann ein Assassine der Roten Mantis spüren, ob eines der Opfer, die er innerhalb des letzten Jahres getötet hat, wieder zum Leben erweckt wurde, solange sich beide auf derselben Existenzebene befinden.

Mantisgestalt (ÜF): Mit der 6. Stufe kann sich ein Assassine der Roten Mantis ein Mal am Tag als Standard-Aktion in eine blutrote Riesenmantis verwandeln (wie *Ungeziefergestalt II^{ABR}* mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe seiner Klassenstufe als Assassine der Roten Mantis). Neben den normalen Anpassungen seiner Stärke, Geschicklichkeit und Natürlichen Rüstung erhält er zudem Dunkelsicht 18 m und die Außergewöhnlichen Fähigkeiten Ausfallschritt, Ergreifen, Mandibeln und Plötzlicher Schlag. Er wird aber nicht immun gegen geistesbeeinflussende Effekte und erhält auch keinen Volksmodifikator auf seine Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit und Wahrnehmung. Sollte er bei der Verwandlung einen magischen Zahnsäbel in der Hand halten, gelten die magischen Verbesserungen dieser Waffe auch für seinen Klauenangriff – sollte er zwei Zahnsäbel

in den Händen halten, gelten die magischen Verbesserungen jeder Waffe für einen anderen Klauenangriff. Im Verlauf seiner Stufenprogression erlangt seine Mantisgestalt weitere Kräfte:

Blutmantisgestalt: Mit der 8. Stufe verursachen die Klauenangriffe bei einem Treffer zusätzlich 1W6 Punkte Blutungsschaden. Ferner erhält der Assassine der Roten Mantis in dieser Gestalt Schadensreduzierung 5/Gutes.

Todesmantisgestalt: Mit der 10. Stufe fügt der Assassine der Roten Mantis in dieser Gestalt bei einem erfolgreichen Angriff mit seinen Mandibeln eine Negative Stufe zu. Pro auf diese Weise zugefügter Negativer Stufe gewinnt er für eine Stunde 5 Temporäre Trefferpunkte. Der SG zum Entfernen dieser Negativen Stufen entspricht dem KO-Modifikator des Assassinen der Roten Mantis + 20. Ferner steigt die Schadensreduzierung in dieser Gestalt auf 10/Gutes.

Verblassen (ÜF): Mit der 8. Stufe kann ein Assassine der Roten Mantis als Augenblickliche Aktion ätherisch werden, sobald er mit einer Waffe angegriffen wird oder einen Reflexwurf ausführen muss. Er muss sich zur Anwendung dieser Fähigkeit entscheiden, ehe das Ergebnis des Angriffswurfes oder des Effektes feststeht, der ihn zum Reflexwurf veranlasst. Der Charakter kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines KO-Modifikators Mal einsetzen (Minimum 1/Tag). Dadurch erhält der Assassine der Roten Mantis eine Wahrscheinlichkeit von 50 %, dem Schaden durch den Angriff oder Effekt zu entgehen.

Mantisverderben (ZF): Mit der 9. Stufe kann ein Assassine der Roten Mantis drei Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit *Kriechender Tod* wirken. Diese Version des Zaubers zaubert Schwärme giftiger Gottesanbeterinnen herbei; alle anderen Effekte bleiben gleich.



MEUCHLER DER UNTOTEN (PRESTIGEKLASSE)

Seit ihrer Gründung befolgt die Rote Mantis die von Achaekek festgelegten göttlichen Gesetze und heiligen Rituale des Mordes, darunter auch das Gesetz der Wirklichkeit, dass ein jedes Ding zu seiner Zeit sterben muss - oder wenn ein Vertrag sein Schicksal besiegelt. Selbst die Götter müssen dem Tod begegnen, wie der Tod Arodens vor einhundert Jahren belegt. Kreaturen, welche dem Tod mit allen verfügbaren Mitteln zu entgehen versuchen, verhöhnern die Ordnung, welcher sich alle Lebenden unterwerfen müssen, und verhöhnern

folglich auch den heiligen Akt des Meuchelmordes. Für manche Angehörige der Roten Mantis stellen Untote einen Affront sondergleichen dar, daher werden Meuchler der Untoten als Spezialagenten für Missionen ausgebildet, deren Ziele Untote sind. Ebenso kommen sie zum Einsatz, sollte ein gemeucheltes Ziel sich als Untoter wieder erheben.

Doch ebenso wie die Assassinen der Roten Mantis nicht wahllos die Lebenden abschlachten, gehen Meuchler der Untoten nicht auf heilige Kreuzzüge gegen die Untoten. Sie konzentrieren sich stattdessen auf jene Ziele, auf welche sie angesetzt werden, und verspüren besondere Befriedigung, sollte es sich dabei um Untote handeln, die bereits zu Lebzeiten von ihren Kollegen getötet wurden. Ein Meuchler der Untoten könnte sogar von einem Untoten den Auftrag annehmen, einen anderen Untoten auszulöschen, z.B. im Falle zweier Vampire, die sich um ein Jagdrevier mit stetig abnehmender menschlicher Beute streiten.

Für Meuchler der Untoten gilt zudem eine besondere Ausnahme hinsichtlich Mordanschlägen auf Monarchen – sollte ein rechtmäßiger Monarch zu einem Untoten werden (egal ob vorsätzlich, um seine Herrschaft zu verlängern, oder aufgrund eines Fluches oder anderer Dinge), so beendet dies das göttliche Mandat des Monarchen und zählt er für die Rote Mantis nicht mehr als rechtmäßiger Herrscher. Zugleich ist die reine Rückkehr als Untoter nichts, was einem solchen Monarchen die Feindschaft der Roten Mantis einbrächte; hier ist immer noch ein Dritter von Nöten, welcher die Assassinen anheuert, den untoten Herrscher aus dem Weg zu schaffen.

Die meisten Meuchler der Untoten verehrten Achaekek, allerdings können Anhänger jeder Gottheit der Prestigeklasse des Meuchlers der Untoten angehören, solange sie mit der Roten Mantis zumindest im Bunde stehen. Gute oder chaotische Meuchler der Untoten sind zwar unglaublich selten, aber dennoch nicht unmöglich. Und auch wenn die meisten Meuchler der Untoten einst als Kleriker begonnen haben, können zumindest in der Theorie Angehörige jeder Klasse, die göttliche Zauber gewährt, sich für diese Prestigeklasse qualifizieren.

Trefferwürfel: W8.

Voraussetzungen

Um Stufen in dieser Prestigeklasse wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Talente: Große Zähigkeit, Umgang mit Exotischen Waffen (Zahnsäbel), Waffenfokus (Zahnsäbel).

Fertigkeiten: Heimlichkeit 5 Ränge, Wahrnehmung 5 Ränge, Wissen (Religion) 5 Ränge

Zauber: Fähigkeit zum Wirken von göttlichen Zaubern des 3. Grades.

Klassenfertigkeiten

Ein Meuchler der Untoten besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Entfesselungskunst (GE), Heilkunde (WE), Heimlichkeit (GE), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Motiv erkennen (WE), Verkleiden (CH), Wahrnehmung (WE), Wissen (Adel; IN), Wissen (Arkane; IN), Wissen (Lokales; IN), Wissen (Religion; IN) und Zauberkunde (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator + 4.

Klassenmerkmale

Die Prestigeklasse des Meuchlers der Untoten verfügt über die folgenden Klassenmerkmale:



MEUCHLER DER UNTOTEN (MDU)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1.	+0	+0	+1	+1	Energie fokussieren 1W6, Fokussiertes Niederstrecken, <i>Totenwache</i>	—
2.	+1	+1	+1	+1	Bonustalent, Erzfeind +2	Zauberwirkende Basisklasse +1 Stufe
3.	+2	+1	+2	+2	Energie fokussieren 2W6, Schnelles Niederstrecken	Zauberwirkende Basisklasse +1 Stufe
4.	+3	+1	+2	+2	Zahnsäbel aufladen 1/Tag	Zauberwirkende Basisklasse +1 Stufe
5.	+3	+2	+3	+3	Bonustalent, Energie fokussieren 3W6	Zauberwirkende Basisklasse +1 Stufe
6.	+4	+2	+3	+3	Erzfeind +4, Tödliche Überzeugung	—
7.	+5	+2	+4	+4	Energie fokussieren 4W6, Zahnsäbel aufladen 2/Tag	Zauberwirkende Basisklasse +1 Stufe
8.	+6	+3	+4	+4	Bonustalent, Untotenverderben	Zauberwirkende Basisklasse +1 Stufe
9.	+6	+3	+5	+5	Energie fokussieren 5W6	Zauberwirkende Basisklasse +1 Stufe
10.	+7	+3	+5	+5	Aura des Lebens, Zahnsäbel aufladen 3/Tag	Zauberwirkende Basisklasse +1 Stufe

Energie fokussieren (ÜF): Mit der 1. Stufe erhält ein Meuchler der Untoten die Fähigkeit, Untote mit Positiver Energie zu verletzen. Dies funktioniert wie die gleichnamige Klerikerfähigkeit, fügt aber nur Untoten mittels Positiver Energie Schaden zu und heilt keine lebenden Kreaturen. Diese Fähigkeit zählt als Energie fokussieren hinsichtlich der Voraussetzungen von Talenten oder anderen Effekten, welche Energie fokussieren nutzen. Ein Meuchler der Untoten besitzt hinsichtlich Energie fokussieren eine effektive Klerikerstufe in Höhe seiner Klassenstufe. Er kann diese Fähigkeit am Tag in Höhe seines Charismamodifikators + 3 Mal einsetzen. Mit der 1. Stufe fügt er 1W6 Punkte Positiven Energieschaden hinzu, dieser Schaden steigt mit jeder weiteren ungeraden Klassenstufe um 1W6 (maximal 5W6 mit der 9. Stufe). Sollte der Meuchler der Untoten über Stufen in anderen Klassen verfügen, welche Energie fokussieren verleihen, so sind diese Stufen hinsichtlich der Bestimmung der Anzahl an Schadenswürfeln kumulativ, die Untoten zugefügt werden. Die Würfel, welche der Meuchler der Untoten durch diese Prestige Klasse erhält, können allerdings nur genutzt werden, um Untoten zu schaden. Eine untote Kreatur, welche durch diese Fähigkeit Schaden erleidet, kann einen Willenswurf gegen SG 10 + Klassenstufe des Meuchlers + Charismamodifikator ablegen, um den Schaden zu halbieren. Der Meuchler der Untoten muss zur Nutzung dieser Fähigkeit sein Heiliges Symbol oder einen Zahnsäbel präsentieren.

Fokussiertes Niederstrecken: Ein Meuchler der Untoten erlangt das Bonustalent Fokussiertes Niederstrecken. Sollte er bereits über dieses Talent verfügen, erhält er stattdessen ein anderes Bonustalent von der Liste, aus der er normalerweise mit der 2. Stufe wählen kann (siehe unten).

Totenwache (ÜF): Ein Meuchler der Untoten besitzt zu jeder Zeit die Vorteile von *Totenwache*.

Bonustalente: Mit der 2. Stufe und dann alle weiteren 3 Stufen erlangt der Meuchler der Untoten ein Bonustalent aus der folgenden Liste, dessen Voraussetzungen er erfüllen muss: Faszination des Lebens^{ABR}, Geführte Hand^{ABR II}, Kontrolle zerschmettern^{ABR IX}, Mächtiges Fokussiertes Niederstrecken^{ABR II}, Schnelles Energie fokussieren^{ABR}, Thanatopischer Zauber^{ABR}, Threnodischer Zauber^{ABR}, Untote vertreiben, Verbessertes Fokussieren oder Zusätzliches Fokussieren.

Erzfeind (AF): Mit der 2. Stufe erhält ein Meuchler der Untoten das Waldläuferklassenmerkmal Erzfeind mit der Zuordnung Untote. Die Boni dieser Fähigkeit sind kumulativ mit ähnlichen Boni aus anderen Klassen. Allerdings erhöht

diese Fähigkeit keine existierenden Erzfeindboni gegenüber anderen Kreaturenarten. Mit der 6. Stufe steigt der Erzfeindbonus gegenüber Untoten auf +4.

Schnelles Niederstrecken (ÜF): Mit der 3. Stufe kann ein Meuchler der Untoten sein Talent Fokussiertes Niederstrecken am Tag zusätzlich oft in Höhe seiner Klassenstufe nutzen, ohne dafür eine Anwendung von Energie fokussieren aufwenden zu müssen. Er kann diese zusätzlichen Anwendungen von Fokussiertes Niederstrecken nicht auf herkömmliche Weise für Energie fokussieren nutzen. Wenn er Fokussiertes Niederstrecken einsetzt, kann er diese Fähigkeit als Augenblickliche Aktion nutzen, nachdem er einen Nahkampfgriffswurf abgelegt hat, aber ehe das Ergebnis enthüllt wurde.

Zahnsäbel aufladen (ÜF): Mit der 4. Stufe kann ein Meuchler der Untoten ein Mal am Tag einen von ihm geführten Zahnsäbel als Schnelle Aktion mit Positiver Energie aufladen. Diese Aufladung währt 3 Runden. Während der Meuchler einen aufgeladenen Zahnsäbel führt, steigt der Positive Energieschaden seiner Fähigkeit Energie fokussieren um +50% und erleiden Untote einen Malus von -2 auf alle Rettungswürfe gegen seine fokussierte Energie und die von ihm gewirkten Zauber. Mit der 7. Stufe kann er einen Zahnsäbel zwei Mal am Tag aufladen und mit der 10. Stufe drei Mal am Tag. Er kann stets nur über einen derart aufgeladenen Zahnsäbel verfügen.

Tödliche Überzeugung (ÜF): Mit der 6. Stufe erlangt ein Meuchler der Untoten einen Moralbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Effekte, die von untoten Kreaturen ausgehen. Er kann ein Mal am Tag 1 Negative Stufe ignorieren, welche ihn ansonsten betreffen würde.

Untotenverderben: Mit der 8. Stufe funktioniert ein Zahnsäbel in Händen des Meuchlers der Untoten als *Waffe des Verderbens* (Untote).

Aura des Lebens (ÜF): Mit der 10. Stufe kann ein Meuchler der Untoten als Schnelle Aktion eine 3 m-Aura Positiver Energie ausstrahlen, welche Untote schwächt. Dies erzeugt einen schwach blutroten Glanz um ihn herum. Jede untote Kreatur, welche sich zu Beginn ihres Zuges innerhalb dieser Aura aufhält, erleidet 4W6 Punkte Positiven Energieschaden. Während diese Aura aktiv ist, besitzt der Meuchler Schnelle Heilung 10. Er kann diese Aura für bis zu 10 Runden am Tag aktivieren; diese Wirkungsdauer muss nicht am Stück genutzt werden. Er kann die Aura als Freie Aktion deaktivieren.

BLUTROTER CHYMIST (ALCHEMISTEN-ARCHETYP)

Beauftragte der Roten Mantis können leicht anhand der für sie typischen Ausrüstung identifiziert werden. Manche Assassinen glauben aber auch, dass man Achaekek durchaus im Rahmen noch subtilerer Meuchelmethoden ehren könne. Diese Blutroten Chymisten wenden sich den alchemistischen Künsten zu und erfüllen ihre Körper mit der mutagenen Essenz des Mantisgottes.

Blutrote Entdeckungen (ÜF): Ein Blutroter Chymist erlangt Zugang zu einigen einzigartigen Alchemistischen Entdeckungen.

Dies modifiziert Entdeckung.

Achaekeks Arme: Die kleinen Stacheln, welche auf den Armen des Blutroten Chymisten wachsen, sowie er sein Mantismutagen trinkt, wachsen deutlich und verleihen ihm zwei Klauenangriffe als Natürliche Waffen. Diese Klauenangriffe verursachen den zu seiner Größenkategorie passenden Schaden (1W4 im Falle eines Mittelgroßen Alchemisten) und funktionieren wie Sekundärangriffe. Die



Klauen ersetzen nicht die Hände des Chymisten, so dass er immer noch seine Hände nutzen kann, um Waffen zu führen, anzugreifen, Gegenstände festzuhalten usw., Er kann aber weder eine Rüstung noch Gegenstände im Ausrüstungsplatz Handgelenke tragen – sollte er eine magische Rüstung oder magische Gegenstände im Ausrüstungsplatz Handgelenke tragen, so schrumpfen seine Klauen solange wieder zu rein kosmetischen Stacheln, die nicht im Kampf eingesetzt werden können. Ein Blutroter Chymist muss wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, ehe er diese Entdeckung wählen kann.

Blutsicht: Während der Blutrote Chymist unter den Effekten seines Mantismutagens steht, verwandeln sich seine Augen zu roten Facettenaugen. Dies verleiht ihm Dunkelsicht 18 m und die Effekte von *Totenwache* für die Wirkungsdauer seines Mutagens. Sollte er aufgrund seiner Volkszugehörigkeit bereits über Dunkelsicht verfügen, steigt die Reichweite um 9 m, wenn er sein Mantismutagen einnimmt.

Gift schlucken: Als Standard-Aktion kann ein Blutroter Chymist ein Mal am Tag als Standard-Aktion eine Anwendung eines Giftes zu sich nehmen, ohne sich Schaden zuzufügen. Wenn er das nächste Mal sein Mutagen einnimmt und seine Entdeckung Achaekeks Arme nutzt, werden beide Klauen mit einer Anwendung des eingenommenen Giftes vergiftet. Das eingenommene Gift verbleibt 24 Stunden lang im System des Alchemisten, sofern er vorher nicht seine Entdeckung Achaekeks Arme aktiviert. Weitere innerhalb dieser Zeit eingenommene Anwendungen von Giften betreffen den Alchemisten normal. Ein Blutroter Chymist muss über die Entdeckung Achaekeks Arme verfügen, ehe er diese Entdeckung wählen kann.

Verbesserte Achaekeks Arme: Die von Achaekeks Armen verliehenen Klauen funktionieren nun als Primärwaffen, wenn der Blutrote Chymist keine Angriffe mit hergestellten Waffen ausführt, und ansonsten als Sekundärwaffen. Der Schadenswürfel der Klauen steigt um einen Schritt (bei einem Mittelgroßen Blutroten Chymisten auf 1W6), zudem verursachen erfolgreiche Angriffe 1W4 Punkte Blutungsschaden. Ein Blutroter Chymist muss wenigstens die 10. Stufe erreicht haben und über die Entdeckung Achaekeks Arme verfügen, ehe er diese Entdeckung wählen kann.

Mantismutagen (ÜF):

Mit der 1. Stufe entdeckt ein Blutroter Chymist, wie er ein spezialisiertes

Mutagen herstellen kann, das ihm Aspekte einer Gottesanbeterin verleiht. Ein Mantismutagen funktioniert wie das Mutagen eines Alchemisten, verbessert aber immer Geschicklichkeit und verleiht immer einen Malus auf Charisma. Nach der Einnahme wachsen dem Chymisten rote Chitinplatten auf dem Leib als Natürliche Rüstung und sprießt eine Reihe kleiner, kosmetischer, hakenförmiger Stacheln entlang seiner Arme.

Dies modifiziert Mutagen.

MANTISFANATIKER (KRIEGSPRIESTER-ARCHETYP)

Unter den Angehörigen der Roten Mantis, welche Achaek verehren, besitzen manche einen derart mächtigen Glauben an ihren Assassinengott, dass sie göttliche Macht erlangen. Sie schmieden sich selbst zu perfekten Mördern, um Ihn, der durch Blut wadet, zu ehren. Diese Kriegspriester sind eher Neuzugänge im Arsenal der Roten Mantis, haben sich aber rasch den Ruf aufgebaut, besonders fanatische Gläubige des Mantisgottes zu sein. Sie neigen dazu, die heiligen Schriften wörtlich zu nehmen und mit überwältigender und oft zerstörerischer Kraft vorzugehen, was ihnen in Fragen der Loyalität gegenüber Achaek zugutekommt und beim Aufsetzen von Mordaufträgen hilft, welche der Organisation finanzielle oder taktische Vorteile bringen. Andererseits sind sie kaum imstande, die Regeln zu beugen, so dass sie sich nicht für Missionen eignen, bei denen diplomatisches Geschick gefragt ist. Außerdem neigen sie dazu, andere Achaekgläubige laut und unverhohlen zunehmend der Ketzerei und Blasphemie zu bezichtigen, was bereits zu internen Beschuldigungen, Verbannungen und sogar Attentaten geführt hat, so dass selbst andere Angehörige der Organisation sie zunehmend fürchten und ihnen misstrauen. Ob nun aber eine dramatische Veränderung in der Hierarchie und Methodik der Roten Mantis bevorsteht oder ob sich die Fraktion letztendlich im Feuer des eigenen Eifers selbst auslöschen wird, bleibt abzuwarten.

Achaek-Geweihter (AF): Ein Mantisfanatiker muss Achaek als seine Gottheit wählen und von Rechtschaffen Böser Gesinnung sein. Sollte er jemals die Gottheit wechseln, verliert er diesen Archetypen und wird zu einem normalen Kriegspriester.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Mantisfanatiker sind im Umgang mit allen Einfachen und allen Kriegswaffen, sowie mit dem Zahnsäbel^{ABR} und Leichten Rüstungen geübt, nicht aber mit Schilden.

Dies ersetzt die Waffen und Rüstungen, mit denen umzugehen ein Kriegspriester geübt ist.

Hinterhältiger Angriff (AF): Mit der 4. Stufe kann ein Mantisfanatiker Hinterhältige Angriffe führen wie ein Schurke mit einem Hinterhältigen Schaden von +1W6. Dieser Schaden steigt alle weiteren 4 Kriegspriesterstufen um weitere 1W6 (+5W6 mit der 20. Stufe). Sollte er aus anderen Quellen ebenfalls die Fähigkeit erhalten, Hinterhältige Angriffe zu führen, so sind die Boni kumulativ.

Dies ersetzt Geweihte Waffe.

Geweihte Reflexe (ÜF): Mit der 7. Stufe kann ein Mantisfanatiker Achaeks Eleganz nachahmen und sich mit übernatürlicher Geschmeidigkeit fortbewegen. Solange er nur Leichte Rüstung oder keine Rüstung trägt, kann er auf das Schurkenklassenmerkmal Reflexbewegung zurückgreifen und diese Fähigkeit am Tag für eine Anzahl von Minuten in Höhe seiner Kriegspriesterstufe einsetzen. Dabei muss er

diese Wirkungsdauer nicht am Stück nutzen, sie wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet. Sollte er bereits über Reflexbewegung aus einer anderen Quelle verfügen, erhält er stattdessen Verbesserte Reflexbewegung, während diese Fähigkeit aktiv ist. Mit der 10. Stufe erhält er im Rahmen dieser Fähigkeit zudem das Mönchsklassenmerkmal Entrinnen (oder Verbessertes Entrinnen, sollte er Entrinnen bereits über eine andere Quelle erlangen). Mit der 13. Stufe erhält er Verbesserte Reflexbewegung anstatt Reflexbewegung. Mit der 16. Stufe kann er diese Fähigkeit als Teil eines Initiativwurfes aktivieren, ehe er den Würfel rollt. Mit der 19. Stufe erhält er Verbessertes Entrinnen anstatt Entrinnen.

Dies ersetzt Geweihte Rüstung.

Mantisaspekt (ÜF): Mit der 20. Stufe kann sich ein Mantisfanatiker im Rahmen von Aspekt des Krieges nicht unabhängig von seiner Rüstung und Last mit voller Bewegungsrate fortbewegen. Stattdessen verursacht er mit jedem Angriff Blutungsschaden in Höhe seines Geschicklichkeitsmodifikators.

Dies modifiziert Aspekt des Krieges.



DIE ROTE MANTIS IM SPIEL

Die Rote Mantis ist eine verschwiegene Gesellschaft, welche eine sehr öffentliche Präsenz unterhält. Dieses Paradoxon fasst im Grunde die Komplexität von Golarions berüchtigster Attentätergilde zusammen. Sie verlangt Neuzugängen Schwüre und absolute Loyalität ab, hat aber dennoch kaum Probleme damit, wenn Nichtmitglieder für sie typische Ausrüstungsgegenstände, magische Gegenstände und Zauber einsetzen, da dies nur der Verbreitung ihres Rufes dienlich ist.

Achaek ist eine rechtschaffene böse Gottheit der Göttlichen Bestrafung, des Meuchelmordes und der Roten Mantis selbst. Er verleiht Zugang zu den Domänen des Bösen, des Krieges, der Ordnung, des Todes und der Tricks und zu den Unterdomänen des Blutes, des Diebstahls, des Mordes, der Taktik, der Täuschung und der Teufel. Seine bevorzugte Waffe ist der Zahnsäbel und sein Symbol sind zwei gekreuzte Mantisarme.

Kontaktaufnahme: Man muss ein Mitglied der Gruppe aufsuchen und sich um ein Bündnis bewerben. Die Rote Mantis akzeptiert alle solchen Anfragen, sofern der Antragsteller bereit ist, den Preis zu bezahlen. Dieser Preis fällt in eine von zwei Kategorien: Weitverbreitet ist das Versprechen künftiger Hilfe nach dem Können und der gesellschaftlichen Stellung des Bewerbers. Dies könnte z.B. den Bau eines magischen Gegenstandes für einen Assassinen umfassen, die Übergabe bedeutsamer politischer Geheimnisse an einen Agenten des Kultes oder sogar das Begleiten einer Gruppe der Assassinen der Roten Mantis auf eine Mission. Alternativ könnte der Bewerber auch einen in *Öl der Zeitlosigkeit* konservierten Körperteil zur Verfügung stellen müssen (natürlich muss er das Öl selbst bezahlen); dabei kann es sich um einen Fingernagel oder eine Haarsträhne handeln, die meisten Agenten der Roten Mantis verlangen aber stattdessen eine Fingerkuppe, ein Ohrläppchen, einen Zahn oder anderen kleineren, aber schmerzhaft in Erinnerung verbleibenden Teil des Bewerbers als grausiges Zeichen seiner aufrichtigen Absichten gegenüber der Roten Mantis. Diese Körperteile werden sodann in der Blutroten Zitadelle eingelagert – die dortige Sammlung wächst stetig und kann zu unterschiedlichen Zwecken genutzt werden, sei es als Komponenten für Zauber wie *Klon* oder *Simulakrum* oder mystischere oder finstere Dinge. Manchmal stirbt der nun Verbündete, ehe das Körperteil verwendet wird, doch in allen Fällen hält sich die Rote Mantis hinsichtlich der Verwendung des dargebotenen Fleisches alle Optionen offen.

AUSRÜSTUNG

Die Rote Mantis nutzt u.a. folgende Ausrüstungsgegenstände:

ODEM DES MANTISGOTTES		PREIS 1.500 GM
GEWICHT —	ART Eingatmet; RW ZÄH, SG 21	
FREQUENZ 1/Minute für 6 Minuten		
EFFEKT 1W4 Blutung; siehe Text;		
SEKUNDÄRER Effekt 1W3 KO-Schaden		HEILUNG 2 Rettungswürfe

Die Rote Mantis existiert in einer Welt voller heilender Magie und allen möglichen übernatürlichen Methoden, dem Tod ein Schnippchen zu schlagen. Da ihr Ruf aber auf ihrem Können beruht, jedem den Tod zu bringen, den auszuschalten sie beauftragt wird, sind freundliche Kleriker oder reiche Verwandte, die dafür bezahlen, ein Opfer ins Leben zurückzuholen, mehr als hinderlich. Aus professionellem Stolz und religiösem Eifer unternehmen die Assassinen der Roten Mantis große Anstrengungen,

damit ihre Opfer auch tot bleiben. Ein dazu entwickeltes Werkzeug ist der Odem des Mantisgottes.

Dieses rote Toxin wird nur von Assassinen der Roten Mantis hergestellt, welche den Tod eines Zieles sicherstellen wollen. Initianten werden oft beauftragt, es Opfern auf kreative Weise zu verabreichen, ehe sie sie meucheln. Sobald einer betroffenen Kreatur der Rettungswurf gegen den Primäreffekt misslingt und sie stirbt, ehe das Gift geheilt wurde oder seine Wirkung beendet hat, muss jedem Zauberkundigen, der versucht, die Kreatur ins Leben zurückzuholen, zuerst ein Konzentrationswurf gegen SG 10 + Anzahl der TW der toten Kreatur gelingen. Misslingt dieser Konzentrationswurf, scheitert der Zauber.

ZAHNSÄBEL		PREIS 35 GM
ART Einhändige Exotische Nahkampfwaffe		GEWICHT 2 Pfd.
SCHADEN 1W6 Schaden (M) 1W8	KRITISCH 19–20/×2	
SCHADENSART Hieb		

Zahnsäbel sollen an die gezackten Krallen des Mantisgottes persönlich erinnern. Ein Zahnsäbel kann als Kriegswaffe wie ein Langschwert eingesetzt werden. Solltest du jedoch das Talent Umgang mit Exotischen Waffen (Zahnsäbel) besitzen, kannst du die Waffe hinsichtlich des Kampfes mit zwei Waffen als Leichte Waffe behandeln. Bezüglich aller anderen Zwecke bleibt der Zahnsäbel aber eine Einhändige Nahkampfwaffe.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die Rote Mantis nutzt eine breite Vielfalt extra für sie gefertigter magischer Gegenstände.

AUGE DER MANTIS		PREIS 2.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 9	GEWICHT —
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		

Diese 2,5 cm große Figur aus rotem Marmor zeigt eine sehr kleine Gottesanbeterin. Wenn das Befehlswort gegeben wird, wird die Gottesanbeterin lebendig und bewegt sich nach Befehl ihres Besitzers, als wäre sie ein Sensorauge (wie *Ausspähende Augen*). Die Gottesanbeterin bleibt bis zu 9 Stunden belebt oder bis sie zu ihrem Träger zurückkehrt und wiedergibt, was sie gesehen hat; dann verwandelt sie sich für einen Tag in eine Figur zurück. Sollte sie im belebten Zustand zerstört werden, nimmt sie ihre Statuengestalt an.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.000 GM
-----------------------------	-----------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausspähende Augen*

BLUTROTER TÄUSCHER		PREIS 65.575 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 11	GEWICHT 2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Illusionsmagie		

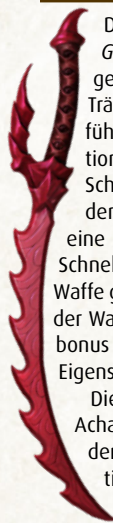
Dieser *Zahnsäbel der Geschwindigkeit*^{ARK} +2 ist gänzlich aus schwarzem Metall gefertigt und zeigt lediglich am Griff eine schwach rote Färbung. Der Träger kann ein Mal am Tag als Standard-Aktion ein Gebet an Achaek sprechen, um 1W4+3 illusionäre Assassinen der Roten Mantis zu erschaffen, welche 1 Stunde lang bestehen. Diese Illusionen sollen die Feinde des Trägers verwirren, damit dieser einen Gegner mit einem passend positionierten Trugbild in die Zange nehmen kann. Der Träger kann die Bewegung aller Trugbilder als Schnelle Aktion lenken und jedes

um bis zu 9 m bewegen. Jede Kreatur, welche mit einer Illusion interagiert oder von ihr in die Zange genommen wird, kann einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen, um den Effekt anzuzweifeln. Sollte ein illusionärer Assasine von einem Angriff getroffen werden, verschwindet er (eine Illusion hat dieselbe RK wie der Träger der Waffe). Der Träger kann drei Mal am Tag, wenn er das Ziel eines feindlichen Nahkampfangriffs wird, mit einem angrenzenden illusionären Assasinen die Position tauschen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 32.955 GM
------------------------------------	-------------------------

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss ein Kleriker Achaekes der 11. Stufe oder dazu imstande sein, *Hast*, *Irreführung* und *Spiegelbilder* zu wirken.

MANTISKLINGE		NORMALES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 2 Pfd.
AURA Starke Hervorrufungsmagie		
GESINNUNG RB	EGO 16	
SINNE 18 m, Dunkelsicht		
INTELLIGENZ 10	WEISHEIT 12	CHARISMA 14
KOMMUNIKATION Telepathie		
BESONDERER ZWECK Alle töten		
ZAUBERÄHNLICHE Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +22) 3/Tag – <i>Dunkelheit</i> , <i>Gestalt verändern</i> , <i>Spinnenklettern</i> , <i>Zielsicherer Schlag</i> 1/Tag – <i>Dimensionstür</i> , <i>Hellhören/Hellsehen</i> , <i>Mächtige Unsichtbarkeit</i> , <i>Tiefere Dunkelheit</i>		



Die Mantisklinge ist ein intelligenter *Zahnsäbel des Grundsatzes +2*, der aus rotem Chitin gefertigt ist und eine geschwungene, gezackte Klinge besitzt. Sie gewährt ihrem Träger die Fähigkeit, einen Hinterhältigen Angriff auszuführen, der 1W6 Schaden verursacht. Diese Fähigkeit funktioniert exakt wie die gleichnamige Schurkenfähigkeit, der Schaden ist kumulativ mit Hinterhältigem Bonusschaden, den der Träger der Waffe aus anderen Quellen erlangt. Wird eine Kreatur durch die Klinge verwundet, kann der Träger als Schnelle Aktion ein Mal am Tag die Eigenschaft *Verderben* der Waffe gegen jene Kategorie von Kreatur aktivieren. Dies verleiht der Waffe gegen Kreaturen derselben Art einen Verbesserungsbonus von +2 und +2W6 Schadenspunkte. Die Effekte dieser Eigenschaft *Verderben* währen 10 Minuten.

Die Mantisklinge ist eine heilige Reliquie des Mantisgottes Achaekes und gewährt einem Assasinen der Roten Mantis, der sie führt, zusätzliche Boni. Ein Assasine der Roten Mantis, der die Mantisklinge führt, erhält einen Bonus von +2 auf den SG seines Gebetsangriffes und erlangt jeweils eine zusätzliche tägliche Anwendung der Fähigkeiten *Roter Schleier* und *Verblassen*.

Gegenwärtig weiß man nur um die Existenz einer solchen Waffe, die aus einer vergessenen Stadt im Mwangibecken geborgen wurde, uralte Texte legen aber nahe, dass weitere ihrer Entdeckung harren.

VERNICHTUNG

Wird die Mantisklinge von ein und derselben Person neun Mal eingesetzt, um rechtmäßig herrschende Monarchen zu töten, kann die Waffe mit einem erfolgreichen Kampfmanöver für Gegenstand zerschmettern vernichtet werden.

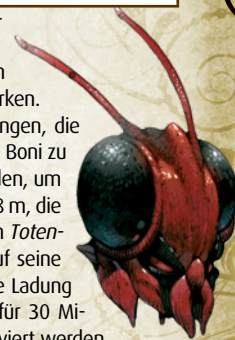
MASKE DER MANTIS

PREIS
6.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf **ZS** 3 **GEWICHT** 1 Pfd.

AURA Schwache Erkenntnismagie

Eine *Maske der Mantis* ist der traditionelle Kopfschmuck eines Assasinen der Roten Mantis. Sie soll zugleich die Identität ihres Trägers verhüllen und seine furchteinflößende Erscheinung verstärken. Eine *Maske der Mantis* verfügt über drei Ladungen, die pro Tag genutzt werden können, um zusätzliche Boni zu erhalten. Der Träger kann eine Ladung aufwenden, um folgende Fähigkeiten zu erhalten: *Dunkelsicht* 18 m, die Effekte von *Unsichtbares sehen*, die Effekte von *Totenwache* oder einen Kompetenzbonus von +5 auf seine Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung. Sobald eine Ladung verbraucht wurde, währt der aktivierte Effekt für 30 Minuten. Mehrere Effekte können gleichzeitig aktiviert werden, jeder Effekt verbraucht aber eine Ladung. Die Ladungen erneuern sich automatisch nach 24 Stunden.



HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dunkelsicht*, *Totenwache*, *Unsichtbares sehen*

RÜSTUNG DES ROTEN PIRSCHERS

PREIS
3.035 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Rüstung **ZS** 3 **GEWICHT** 15 Pfd.

AURA Schwache Verzauberungsmagie

Diese dunkelrote *Lederrüstung +1* orientiert sich an den Rüstungen der Blutwachen in der Heimatstadt der Assasinen der Roten Mantis. Sie ist gut belüftet und leicht, sodass man sie in dichten Dschungeln, feuchten Regenwäldern und anderen anstrengenden Umgebungen tragen kann. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, um Finten auszuführen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 1.598 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss über wenigstens 5 Fertigkeitstränge in Bluffen verfügen

UMARMUNG DER MANTIS

PREIS
50.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Hände **ZS** 13 **GEWICHT** 1 Pfd.

AURA Starke Hervorrufungsmagie und Nekromantie

Diese modischen roten Handschuhe werden oft von Beauftragten der Roten Mantis für heimliche Meuchelmorde genutzt. Gelingt es dem Träger, einen Gegner mit einem Kampfmanöver für Ringkampf in den Haltegriff zu nehmen, kann er in der nächsten Runde mit den Handschuhen einen besonderen *Coup-de-Grace* vornehmen. Hierbei behandelt er sie im Rahmen des Angriffs sodann, als wären sie *Zahnsäbel* (1W8 Hiebsschaden, Kritischer Bedrohungsbereich 19-20). Sollte der Träger seinen Gegner mit diesem Angriff töten, so zerplatzt der Kopf des Zieles in einer Blutfontäne. Dies vereitelt spätere Zauber, welche das Opfer ins Leben zurückholen könnten, aber dafür eine intakte Leiche benötigen. Sollte das Opfer diesen *Coup-de-Grace*-Angriff überleben, ist es für 24 Stunden gegen weitere solche Versuche mittels derartiger Handschuhe immun.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN **KOSTEN** 25.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ersticken^{EXP}*, *Schädel sprengen^{ABR VII}*

ZAUBER

Im Laufe der Jahrhunderte haben die Assassinen der Roten Mantis zahlreiche magische Methoden entwickelt, um ihre todbringende Verehrung Achaekes auszuführen. Hierzu gehören auch die folgenden Zauber. Mit Ausnahme des zu hochgradigen *Blick in die Sarzari-Bibliothek* können all diese Zauber von Angehörigen der Prestigeklasse des Assassinen der Roten Mantis gewählt werden, da es sich um Illusions- oder Verwandlungszauber handelt, die von Hexenmeistern und Magiern gewirkt werden können.

BLICK IN DIE SARZARI-BIBLIOTHEK

Schule Erkenntnis magie; **Grad** BAR 6, HEX 6, HXM/MAG 6, INQ 6, KLE 6, MEN 6

Zeitaufwand 1 Stunde

Komponenten V, G, M (ein nach dem Erscheinungsbild deines Opfers gefertigtes Kunstwerk im Wert von wenigstens 1.500 GM)

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Monat

Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Nein (harmlos)

Während du diesen Zauber wirkst, zerstört du langsam das Kunstwerk, welches das Bild deines Opfers trägt, und bittest Achaekes um Zugang zum Wissen im Allerheiligsten der Blutroten Zitadelle, der Sarzari-Bibliothek. Dies verleiht dir Informationen, die dir beim Ermorden des Zieles hilfreich sind. Dabei musst du Informationen aus einer der folgenden Kategorien wählen: Charakter, Hintertüren oder Schwächen.

„Charakter“ teilt dir ein kompromittierendes Detail aus dem Privatleben des Zieles mit; dies verleiht dir einen Bonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern, wenn du Informationen über dein Ziel bei anderen zu sammeln versuchst. Dein Ziel erleidet einen Malus von -2 auf alle Rettungswürfe gegen von dir ausgehende geistesbeeinflussende Effekte, ferner erlangst du einen Bonus von +4 auf Würfe auf die Zauberstufe, um die Zauberresistenz des Zieles zu überwinden.

„Hintertüren“ informiert dich über Geheimgänge und dergleichen im Zuhause deines Zieles. Im Heim deines Zieles erlangst du einen Verständnisbonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und zudem ständig die Vorteile von *Fallen finden* und *Geheimtüren finden*. Du durchschaust dort ferner automatisch alle Illusionswände.

„Schwächen“ verleiht dir Wissen um körperliche Nachteile und Verwundbarkeiten deines Zieles, sowie Informationen zu seinen Schadensreduzierungen, Immunitäten und anderen Verteidigungsfähigkeiten. Ebenso erfährst du von Änderungen an diesen, sollten sie während der Wirkungsdauer des Zaubers erfolgen. Du bestätigst automatisch alle Kritischen Treffer, die du beim Ziel landest.

Die Informationen stehen dir einen Monat lang zur Verfügung, sofern dein Opfer nicht vorher getötet wird. Einige Erinnerungen verbleiben dir zwar, nicht aber die Boni und sonstigen Vorteile, die dir der Zauber verliehen hat. Du kannst diesen Zauber stets nur hinsichtlich eines Opfers wirken, solltest du ihn erneut wirken, so ersetzen die neuen Effekte die der vorherigen Version.

BLUTMAL

Schule Verwandlungsmagie [Fluch^{ABR}]; **Grad** BLU 2, HEX 2, HXM/MAG 2, INQ 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Tropfen deines Blutes)

Reichweite Berührung

Ziel Eine berührte Waffe

Wirkungsdauer 1 Minute und Permanent (siehe Text)

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du lässt einen Tropfen deines Blutes auf eine Waffe fallen und lädst ihn mit Magie, wodurch du einen kleinen Teil deiner Lebenskraft auf das nächste Lebewesen überträgst, das du mit dieser Waffe schlägst. Hinterher kannst du eine Bewegungsaktion aufwenden, um zu erkennen, in welcher Richtung sich die Kreatur aufhält und wie weit sie ungefähr weg ist. Du musst eine Kreatur innerhalb von 1 Minute nach Wirken dieses Zaubers schlagen, sonst ist die Magie verschwendet. Sowie der Zaubereffekt aber greift, ist er permanent, bis er mittels *Fluch brechen* gebannt oder aufgehoben wird.

BLUTROTER ODEM

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** ALC 4, DRU 4, HEX 4, HXM/MAG 4, KLE 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten G

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel Eine Kreatur

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein

Wenn du diesen Zauber wirkst, verwandeln sich deine Speicheldrüsen und füllen sich augenblicklich mit einem hochwirksamen Gift. Führe einen Berührungsangriff im Fernkampf gegen ein Ziel innerhalb der Reichweite aus; triffst du, so wird das Ziel von einer Anwendung Odem des Mantisgottes (siehe Seite {166}) betroffen. Der SG des Zähigkeitswurfes gegen dieses Gift entspreche dem SG des Rettungswurfes gegen diesen Zauber, nicht dem üblichen SG des Rettungswurfes gegen das Gift.

KNOCHENWUCHERUNG

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** BLU 2, DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3, INQ 3, KAM 3, KLE 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten M/F (ein Knochensplitter einer humanoiden Kreatur)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel Eine lebende Kreatur

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Wähle eine Kreatur, welche du sehen kannst. Wird diese Kreatur von einer Waffe in Händen eines Angehörigen der Roten Mantis, einem Zahnsäbel oder der Klaue einer Riesenmantis getroffen, so sprießen dem der Wunde nächsten Knochen kantige, messerscharfe Sporne, welche Muskeln und Fleisch von innen heraus zerfetzen. Dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf zu; misslingt ihm dieser, so erleidet es 1W6 Punkte Stichschaden pro Zauberstufe. Im Anschluss normalisiert sich der Knochen zwar wieder, das Ziel erleidet aber 1W4 Punkte Blutungsschaden für 1 Runde pro 2 Zauberstufen. Während der Wirkungsdauer der Blutung erhält das Opfer den Zustand Kränkelnd. Ein Opfer ohne Knochen ist gegen diesen Zauber immun.

MANTISSPIEGELBILD

Schule Illusionsmagie (Phantome) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 1, HXM/MAG 1, KLE 1, MEN 1, MES 1, OKK 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten G, F (ein mit einem getrockneten Blutstropfen befleckter Handspiegel)

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Ziel Eine lebende Kreatur

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Wenn das Ziel dieses Zaubers in einen Spiegel oder eine andere reflektierende Oberfläche blickt, in welcher es sein eigenes Gesicht klar sehen könnte, erblickt es stattdessen einen Assassinen der Roten Mantis in voller Rüstung samt einer Maske der Mantis. Das Spiegelbild ist harmlos und ahmt die Bewegungen des Zieles perfekt nach, wobei ansonsten niemand diese Illusion sehen kann. Wenn das Ziel erstmals dieses Spiegelbild erblickt, muss es einen Willenswurf ablegen; misslingt der Rettungswurf, erhält das Ziel den Zustand Erschüttert und einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte, solange es das veränderte Spiegelbild sehen kann plus für weitere 3 Runden. Wenn die Kreatur während der Wirkungsdauer des Zaubers erneut dieses Spiegelbild erblickt, muss sie einen weiteren Rettungswurf ablegen. Gelingt ein Rettungswurf, wird die Kreatur für 24 Stunden gegen diesen Zauber dieses Zauberkundigen immun, erblickt aber weiterhin bis Ende der Wirkungsdauer das Mantisspiegelbild.

ZAHNSÄBELACKER

Schule Verwandlungsmagie [Erde]; **Grad** DRU 5, HEX 5, HXM/MAG 5, KLE 5

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, GF

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Effekt Ein Feld mit 3 m Seitenlänge wird zu gefährlichem Schwierigem Gelände

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf REF, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber wirkt auf einen Bereich aus Erde, Holz, Metall oder Stein und lässt an zufälligen Punkten im Wirkungsbereich lange, gezackte Klingen hervorschießen. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss sodann einen Reflexwurf ablegen; eine Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, erleidet 3W8 Punkte Stichschaden durch die Klingen und weitere 2W6 Punkte Blutungsschaden. Ferner wird ihre Bewegungsrate für 24 Stunden halbiert; dieser Effekt kann vorzeitig beendet werden, wenn das Opfer Ziel eines *Wunden heilen*-Zaubers wird oder eine andere Kreatur sie erfolgreich als Standard-Aktion mit einem Fertigkeitwurf für Heilkunde gegen den SG des Rettungswurfes gegen diesen Zauber behandelt.

Die umherpeitschenden Klingen bleiben für die restliche Wirkungsdauer im Wirkungsbereich aktiv. Der Wirkungsbereich wird solange zu Schwierigem Gelände und Kreaturen, die ihn betreten oder sich hindurchbewegen, erleiden 1W8 Punkte Stichschaden. Der Wirkungsbereich kann jede sichtbare Oberfläche innerhalb der Reichweite sein, Böden, Wände, Decken, Türen und andere generell flache Oberflächen eingeschlossen.





DIE SILBERRABEN

SILBERRABEN

Rebellen gegen ein unterdrückendes Regime

Reichweite Regional (Westliches Avistan)

Gesinnung CG

Hauptquartier Kintargo (Cheliox)

Werte Künstlerische Integrität und Kreativität, Gleichheit zwischen den Völkern, Freier Handel, Religionsfreiheit, Redefreiheit, kleine Regierung

Ziele Verteidige Kintargo und das Erzherzogtum Ravounel gegen chelaxianische Unterdrückung, unterstütze Regionen, welche von Despoten und Tyrannen unterdrückt werden, mittels Beistand und Training

Verbündete Adlerritter, Caydengläubige, Glockenblumennetzwerk, Graue Jungfern (Blutrose), Rat der Diebe, Sareniten, Schelyniten

Feinde Asmodeaner, Anhänger der Erzteufel, Graue Jungfern (Erinnyenkompanie), Haus Thrune, Höllenritter (hauptsächlich der Orden der Streckbank), Norgorberanhänger, Sklavenhändler, -halter und -jäger

Rivalen Keiner

Im Laufe der Geschichte des Landes Cheliox haben bereits zwei Gruppen von Freiheitskämpfern den Namen „Silberraben“ verwendet. Die erste war eine vor etwas über einhundert Jahren von der elfischen Volksheldin „Dohle“ gegründete Abenteurergruppe. Diese fünf Patrioten aus Kintargo verteidigten ihre Stadt angesichts Naturkatastrophen, streuender Monster und der Verheerungen des Chelaxianischen Bürgerkrieges in den Jahren nach Arodens Tod. Ihre Taten machten sie rasch zu beliebten Volkshelden, so dass sie zu Ikonen der kintargischen Öffentlichkeit wurden, als die Bürger verzweifelt Helden als Inspirationen benötigten.

Zu dieser tumultreichen Zeit entwickelten zwei Angehörige der Silberraben – eine talentierte Bardin namens Kyda und ein gläubiger Kleriker namens Amyreid – die stärkste Waffe der Silberraben in ihrem Kampf gegen das Böse: die „Silberkantate“. Diese magische Darbietung erlaubte es den Silberraben, insgesamt vier Angriffe des Hauses Thrune abzuwehren, auch wenn sie letztendlich die Stadt nicht vor den tyrannischen Eroberern bewahren konnten. Während der letzten Schlacht um die Kontrolle über Kintargo wurden mehrere Silberraben getötet. Die Anführerin, Dohle, ergab sich den Truppen des Hauses Thrune, um der Stadt weitere Gewalt zu ersparen. Nicht zuletzt aufgrund der aggressiven Geschichtsumschreibung und „Korrektur“ historischer Dokumente durch die Sieger verblasste die Kunde von den

Silberraben mit der Zeit. Binnen weniger Jahrzehnte war nahezu alles Wissen über die Silberraben ebenso ausgelöscht wie ihr einstiger Ruf als Helden des Volkes.

Jahrzehnte verstrichen, ehe die Silberraben sich wieder aus der Asche erhoben. Als der machthungrige Barzillai Thrune die Kontrolle über Kintargo an sich riss, waren die sogenannten Silberraben aber nur eine unorganisierte, chaotische Truppe, welche kurz davor stand, in Anarchie zu verfallen. Doch eine neue Heldengruppe stellte sich tapfer Barzillai Thrune entgegen und stieß dabei auf die Reste des Vermächtnisses der Silberraben. Sie begründeten die Gruppe neu, retteten Dohle nach einem Jahrhundert aus dem Kerker und stürzten Barzillai Thrune. Dabei konnten sie nicht nur Kintargo die Freiheit sichern, sondern Ravounel zudem als unabhängigen Staat etablieren.

Nachdem der Kampf um Kintargo vorbei ist, richten die modernen Silberraben ihre Aufmerksamkeit gen Cheliox.

Auch wenn Kintargo nach außen hin einen Friedens- und Bündnisakt mit Cheliox hat, sehnen sich die Silberraben nach Freiheit und Gerechtigkeit für alle, die unter tyrannischer Herrschaft leiden. Die Organisation nährt und unterstützt daher Rebellionen in den anderen chelaxianischen Erzherzogtümern in der Hoffnung, dass auch ihre Nachbarn im Osten und im Süden die Kraft finden, sich von der infernalischen Herrschaft zu lösen und ihre eigenen Schicksale zu schmieden.

Dabei betrachten die Silberraben Cheliox nicht als ihren einzigen Feind – alle Unterdrücker des Volkes sind Feinde der Silberraben und ihre Agenten bereisen alle Lande der Region der Inneren See. Insbesondere gilt ihr Interesse der Stadt Korvosa im Norden und dem Land Rahadom im Süden, wo Minderheiten weiterhin unterdrückt werden, egal ob es sich um Schoanti oder um Gläubige handelt.



Dohle (CG Elfische Draufgängerin^{ABR VI} 11 mittleren Alters): Dohle hat vor über einhundert Jahren die erste Inkarnation der Silberraben gegründet, indem sie ihre Mitabenteurer Amyreid, Ba, Brakisi und Kyda für die Verteidigung Kintargos während des Chelaxianischen Bürgerkrieges rekrutierte. Sie ist die letzte Überlebende dieser Gruppe und hat ein Jahrhundert in der Kintargofeste als Gefangene des Hauses Thrune verbracht. Nachdem sie von Beauftragten der neuen Silberraben gerettet wurde, schloss sie sich dieser Organisation an und half, Barzillai Thrune zu stürzen. Dohle ist zwar nicht mehr die Jüngste, verfügt aber über mehr Erfahrungen in der Bekämpfung des Herrscherhauses als die anderen Silberraben. Dies macht sie zu einer extrem wertvollen Ressource der Organisation.



Rexus Victocora (NG Menschlicher Adelige 2/Hexenmeister 9): Als einer der jüngsten Anführer der Silberraben kommt Rexus Victocora den älteren problemlos in seinem Eifer für die Freiheit des Ausdrucks, die künstlerische Integrität und die Treue zum eigenen Wesen gleich. Er hatte tatkräftigen Anteil daran, eine neue Heldengruppe gegen Barzillai Thrune aufzustellen und Hinweise aufzuspüren, die zur Wiederbelebung der Silberraben als Freiheitskämpfer geführt haben. Nach Barzillais Fall arbeitet er nun an seiner persönlichen Stärke als Hexenmeister und ist dabei zu einem der bekanntesten Zauberwirker Kintargos zu werden. Zugleich ist er mit dem Wiederaufbau des Sitzes seiner Familie beschäftigt, welcher während Barzillais Herrschaft niedergebrannt ist.



Schensen (CG Halb-Elfische Bardin 8/Kämpferin 4): Schensen kämpft seit langem gegen die Umtriebe des Hauses Thrune und die Kirche des Asmodeus. Nachdem sie von Helden aus den Fängen Barzillai Thrunes während seiner Besetzung Kintargos gerettet worden war, wurde sie zur Anführerin der Silberraben und schloss sich damit einer größeren Sache an. Seitdem nutzt sie ihre Zeit und Ressourcen, um neue Rebellionen in Cheliox und anderswo zu organisieren, die Sarenraekirche in Kintargo wiederaufzubauen und zu unterstützen und den Ruf der Stadt als Bollwerk der Kunst und Musik zu untermauern. Dennoch verspürt sie immer noch Abenteuerlust und neigt zu Trickserei und Unfug, so dass sie sich häufig auf kurze, zuweilen skandalöse Missionen begibt, mit denen sie sich selbst beauftragt.

SILBERNER DRAMATURG (PRESTIGEKLASSE)

Kintargo ist seit langem eine stolze Stadt der Künste, insbesondere des Theaters und der Oper. Die Faszination für die Oper ist in ganz Cheliox weitverbreitet, allerdings mischen sich in Kintargo weder die Regierung noch die Kirche des Asmodeus in den Spielplan ein – dieser Luxus resultiert aus der Entfernung zwischen der Stadt und den chelaxianischen Kernlanden. So können die Künstler in Kintargo ihre Werke mit Anti-Throne-Metaphern und Themen zu Freiheit und Individualität spicken, welche sie anderswo in Cheliox rasch in den Kerker oder sogar zum Richtblock führen würden.

Aus diesen Traditionen sind mächtige magische Auftritte erwachsen, von denen der bekannteste heute die „Silberkantate“ ist. Die Macht dieses Liedes hat manche Silberraben dazu inspiriert, tiefer in die Geheimnisse und Hintergründe magischer Auftritte einzutauchen. Diese talentierten Künstler studieren nicht nur die Geschichte der unter Barden beliebten Lieder und Theaterstücke, sondern auch die ihnen zugrundeliegenden Strukturen und Themen, welche diesen Auftritten ihr magisches Potential verleihen. Mit diesem Wissen verändern diese Silberdramaturgen subtil ihre Bardenauftritte, um sie effektiver gegen die Mächte des Hauses Throne und des Landes Cheliox zu machen.

Trefferwürfel: W6.

Voraussetzungen

Um Stufen in dieser Prestigeklasse wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Talent: Fertigkeitssfokus (Auftreten).

Fertigkeiten: Auftreten (Gesang) 6 Ränge, Wissen (Arkane) 2 Ränge, Wissen (Geschichte) 2 Ränge, Zauberkunde 6 Ränge.

Zauber: Befähigung, wenigstens einen Zauber des 2. Grades der Kategorie Schall oder Sprachabhängig zu wirken.

Klassenfertigkeiten

Ein Silberner Dramaturg erhält die folgenden Klassenfertigkeiten: Auftreten (alle; CH), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Fliegen (GE), Heilkunde (WE), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Motiv erkennen (WE), Sprachenkunde (IN), Wahrnehmung (WE), Wissen (alle; IN) und Zauberkunde (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator +4

Klassenmerkmale

Die Prestigeklasse des Silbernen Dramaturgen hat die folgenden Klassenmerkmale:

Silberauftritt: Ein Silberner Dramaturg kann Auftreten (Gesang) nutzen, um besondere magische Effekte zu erzeugen, welche Externare behindern (insbesondere solche, die von Silber betroffen sind, wie z.B. Teufel). Dies funktioniert wie das Bardenklassenmerkmal Bardenauftritt. Der Silberne Dramaturg kann diese Fähigkeit am Tag für 2 Runden pro Stufe in dieser Prestigeklasse nutzen. Er kann ferner Runden an Bardenauftritt hierfür verwenden, die er durch Bardenstufen erlangt hat, und umgekehrt. Um einen Silberauftritt zu beginnen, muss er eine Bewegungsaktion aufwenden, zur Aufrechterhaltung dann jede Runde eine Freie Aktion.

Ein Silberauftritt kann nicht unterbrochen werden, endet aber augenblicklich, wenn der Silberne Dramaturg den Zustand Betäubt, Bewusstlos, Gelähmt oder Tot erhält oder anderweitig außerstande ist, eine Freie Aktion zur Aufrechterhaltung aufzuwenden. Ein Silberauftritt zählt als Bardenauftritt hinsichtlich der Frage, wie viele Auftritte der Silberne Dramaturg zugleich aktiv haben kann. Ein Silberauftritt hat hörbare Komponenten, aber keine sichtbaren. Der SG des Rettungswurfes gegen einen Auftritt des Silberdramaturgen ist 10 + Silberdramaturgenstufe + sein Charismamodifikator. Mit der 13. Stufe kann ein Silberner Dramaturg einen Silberauftritt als Schnelle Aktion beginnen. Der Silberne Dramaturg erhält die folgenden Auftritte:

Das Silberlied (ÜF): Den verlorenen Text und die Melodie der berühmten „Silberkantate“ wiederzufinden, half den Silberraben auf unermessliche Weise in ihrem Kampf gegen den chelaxianischen Tyrannen Barzillai Throne. Die wahre „Silberkantate“ muss im Opernhaus von Kintargo von einem fähigen Künstler aufgeführt werden. Silberdramaturgen kennen eine schwächere Version der Silberkantate, welche an jedem Ort aufgeführt werden kann.

Wenn der Silberne Dramaturg mittels seines Silberauftritts das „Silberlied“ erschafft, werden alle hergestellten und alle natürlichen Waffen innerhalb eines Radius von 9 m um ihn herum hinsichtlich Schadensreduzierung als aus Silber bestehend behandelt. Ferner wird eine Anzahl von Zielen in Höhe des Charismamodifikators des Silberdramaturgen (Minimum 1 Ziel) gegen Furchteffekte immun und erhalten einen Heiligen Bonus von +4



SILBERNER DRAMATURG (SID)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1.	+0	+1	+1	+0	Silberauftritt („Das Silberlied“)	Basisklasse +1 Stufe
2.	+1	+1	+1	+1	Dramatischer Auftritt	Basisklasse +1 Stufe
3.	+1	+2	+2	+1	Silberauftritt (Verankernde Arie)	Basisklasse +1 Stufe
4.	+2	+2	+2	+1	Dramatischer Auftritt	Basisklasse +1 Stufe
5.	+2	+3	+3	+2	Silberauftritt (18 m-Radius, <i>Lebensatem</i>)	Basisklasse +1 Stufe
6.	+3	+3	+3	+2	Dramatischer Auftritt	Basisklasse +1 Stufe
7.	+3	+4	+4	+2	Silberauftritt (Schnelle Aktion)	Basisklasse +1 Stufe
8.	+4	+4	+4	+3	Dramatischer Auftritt	Basisklasse +1 Stufe
9.	+4	+5	+5	+3	Silberauftritt (Gerechter Akkord)	Basisklasse +1 Stufe
10.	+5	+5	+5	+3	Dramatischer Auftritt	Basisklasse +1 Stufe

auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorien Bezauberung und Zwang.

Mit der 5. Stufe kann ein Silberner Dramaturg ein Mal am Tag als Augenblickliche Aktion einem einzelnen Verbündeten, welcher gegenwärtig vom Rettungswurfbonus des „Silberliedes“ profitiert, die Effekte von *Lebensatem* (ZS = Charakterstufe des Silberdramaturgen) zukommen lassen. Dies beendet augenblicklich den „Silberlied“-Auftritt; der Silberne Dramaturg muss sodann 3 Runden warten, ehe er ein neues „Silberlied“ beginnen kann (er kann aber einen anderen Barden- oder Silberauftritt in der Zwischenzeit aktivieren).

Mit der 5. Stufe betrifft das „Silberlied“ einen Bereich von 18 m Radius um den Silberdramaturgen.

Verankernde Arie (ÜF): Mit der 3. Stufe kann der Silberne Dramaturg sein Wissen um die magischen Melodien des Silberliedes nutzen, um die Dimensionsreisen von Scheusalen zu blockieren. Solange er die Arie aufrechterhält, müssen böse Externare innerhalb eines Radius von 9 m bei Zaubern oder Zauberähnlichen Fähigkeiten der Unterschule der Teleportation einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 11 + Charakterstufe des Silberdramaturgen ablegen; misslingt dieser Wurf, scheitert der Zauber bzw. die Zauberähnliche Fähigkeit. Ein böser Externar, welcher mittels eines Teleportationseffektes innerhalb des 9 m-Radius-Wirkungsbereiches erscheinen will, oder dorthin herbeigezaubert wird, muss einen Willenswurf ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, erhält er für 1 Runde den Zustand Wankend. Mit der 5. Stufe wächst der Wirkungsbereich auf 18 m Radius um den Silberdramaturgen.

Gerechter Akkord (ZF): Mit der 9. Stufe kann der Silberne Dramaturg als Standard-Aktion, welche ihn zudem 2 Runden an Barden- oder Silberauftritt kostet, auf einen einzelnen bösen Externaren innerhalb von 18 m Entfernung *Verbannung* mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe seiner Charakterstufe wirken. Als Freie Aktion kann der Silberne Dramaturg einen Fertigkeitwurf für Auftreten gegen SG 10 + TW des Externaren ablegen; bei Erfolg wird er hinsichtlich *Verbannung* behandelt, als hätte er dem Externaren einen Gegenstand oder eine Substanz präsentiert, welche dieser hasst oder fürchtet. Das Aktivieren dieses Silberauftritts beendet keinen gegenwärtig aktiven Barden- oder Silberauftritt.

Dramatischer Auftritt (ÜF): Mit der 2. Stufe und dann mit jeder weiteren geraden Klassenstufe wählt der Silberne

Dramaturg eine Option von der folgenden Liste, die sich ihm aufgrund seiner Studien der Geschichte und der Struktur von Erzählungen eröffnet. Sofern nicht anders vermerkt, kann ein Silberner Dramaturg einen Dramatischen Auftritt nur jeweils ein Mal wählen.

Meisterstück: Der Silberne Dramaturg erlangt ein Bardemeisterstück^{ABR}, ohne dafür ein Talent oder einen bekannten Zauber opfern zu müssen. Er muss aber immer noch die Voraussetzungen des Meisterstücks erfüllen. Ein Silberner Dramaturg kann diesen Dramatischen Auftritt mehrfach wählen, muss ihm aber jedes Mal ein neues Meisterstück zuweisen.

Plötzliches Lied des Erfolges: Ein Silberner Dramaturg kann seinen Bardenauftritt Lied des Erfolges als Augenblickliche Aktion aktivieren, indem er 2 Runden an Bardenauftritt aufwendet. Er kann diese sogar einsetzen, nachdem einem Verbündeten ein Fertigkeitwurf misslungen ist. Wäre der Fertigkeitwurf mit dem Bonus des Bardenauftritts erfolgreich gewesen, so zählt er nachträglich als gelungen. Ein Silberner Dramaturg muss über den Bardenauftritt Lied des Erfolges verfügen, um diesen Dramatischen Auftritt wählen zu können.

Reaktiver Auftritt: Der Silberne Dramaturg kann seinen Bardenauftritt Ablenkung oder Bannlied als Augenblickliche Aktion aktivieren, muss dabei aber 2 Runden Bardenauftritt aufwenden statt 1 Runde. Um diesen Dramatischen Auftritt wählen zu können, muss er über die Bardenauftritte Ablenkung und Bannlied verfügen.

Stärkendes Bannlied: Das Bannlied eines Silberdramaturgen funktioniert gegen geistesbeeinflussende Effekte, welche negative Gefühle nutzen (zB. *Tiefe Verzweiflung*, *Wut* oder *Furchteffekte*), sowie gegen schall- und sprachenabhängige Effekte. Ein Silberner Dramaturg muss über den Bardenauftritt Bannlied verfügen, um diesen Dramatischen Auftritt wählen zu können.

Ultimatives Lied des Mutes: Verbündete unter der Wirkung des Bardenauftritts Lied des Mutes des Silberdramaturgen erhalten auf Rettungswürfe gegen Bezauberungs- und Furchteffekte den doppelten Moralbonus. Ein Silberner Dramaturg muss über den Bardenauftritt Lied des Mutes verfügen, um diesen Dramatischen Auftritt wählen zu können.

SILBERSTIMME (BARDEN-ARCHETYP)

Die Silberraben sind ebenso Freiheitskämpfer wie Mäzene der Künste. Möglicherweise liegt es an den starken Banden zwischen der Führungsspitze der Organisation und dem Kintargo-Opernhaus, dass die Silberraben besonders innerhalb der Theatergemeinde aktiv sind und viele von Chelixa' besten Sängern zu ihren Rekruten zählen. Zum Teil ist dies auch recht gerissen, werden Schauspieler und andere Darbieter doch oft in die Häuser der Reichen und Mächtigen eingeladen, wo eine Rebellion den meisten Schaden anrichten kann.

Die Silberraben rekrutieren noch aus einem anderen Grund chelische Opernsänger: Sie benötigen talentierte Stimmen für ihre machtvollste Verteidigung Kintargos – die „Silberkantate“. Während speziell ausgebildete Silberdramaturgen schwächere Versionen dieses Liedes schaffen können, muss die wahre „Silberkantate“ nämlich in Kintargo aufgeführt werden. Jene unter den Silberraben, welche sich dem Studium dieses magischen Auftritts widmen, werden als Silberstimmen bezeichnet. Dank Übung und Praxis sind diese Barden in der Lage, ihre eigene Gabe des Bardenauftritts so zu modulieren, dass sie einen Bruchteil der Macht des „Silberliedes“ nutzen können. Aus diesem Grund gehören die Silberstimmen zu den respektiertesten und geschätztesten Angehörigen der Silberraben.

Manche Silberstimmen bereisen die Region der Inneren See, um gegen Tyrannei und Unterdrückung zu kämpfen, während andere in Kintargo verbleiben, um die städtischen Verteidigungen zu aktivieren, sollte es nötig werden. Jene Silberstimmen, welche sich weiter in die Magie und Macht des „Silberliedes“ vertiefen wollen, richten ihr Training meistens so aus, dass sie sich letztendlich für die Prestigeklasse des Silberdramaturgen (siehe Seite {172}) qualifizieren.

Bardenauftritt: Eine Silberstimme erlangt die folgenden Bardenauftritte; sie muss Auftreten (Gesang) für diese Auftritte nutzen:

Einrahmende Verse (ÜF): Mit der 1. Stufe kann die Silberstimme ein Lied anstimmen, welches Scheusale in einer silbernen Lichtaura aufglühen lässt. Externare der Unterart Böse innerhalb von 3 m Entfernung zur Silberstimme werden wie von Feenfeuer betroffen. Mit der 4. Stufe und dann alle weiteren 4 Klassenstufen steigt die Reichweite dieser Fähigkeit jeweils um 3 m (maximal 18 m mit der 20. Stufe).

Jede Verteidigung, welche die Wahrnehmung von Gesinnung oder Bösem vereitelt, verhindert auch den Effekt dieses Auftritts.

Dies ersetzt Faszinieren.

Bannendes Crescendo (ZF): Mit der 6. Stufe lernt die Silberstimme, mit Frequenzen zu singen, welche magische Effekte zerschmettern können. Als Volle Aktion kann eine Silberstimme 2 Runden Bardenauftritt nutzen, um einen Zauber der Kategorie Böse oder einen Zauber der Kategorie Verzauberung zu bannen, welcher von einer bösen Kreatur gewirkt wurde. Dies funktioniert wie *Magie bannen* mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe der Bardenstufe. Mit der 18. Stufe kann diese Fähigkeit auch gegen Effekte eingesetzt werden, welche mittels *Verzauberung brechen* entfernt werden können.

Dies ersetzt Einflüsterung und Massen-Einflüsterung.

Teufelsfluchrefrain (ÜF): Mit der 8. Stufe erlernt die Silberstimme, mit ihrem Auftritt Aspekte des magischen „Silberliedes“ nachzuahmen, um die Fähigkeiten ihrer Verbündeten im Kampf gegen Teufel und ähnliche Scheusale zu stärken. Eine Kreatur muss hierzu imstande sein, den Gesang der Silberstimme zu hören, und darf nicht weiter als 9 m von ihr entfernt sein. Hergestellte und Natürliche Waffen der betroffenen Verbündeten werden hinsichtlich Schadensreduzierung als aus Silber gefertigt behandelt. Mit der 14. Stufe erhalten die hergestellten und Natürlichen Waffen der Verbündeten die Vorteile der besonderen Waffeneigenschaft *Verderben (Böse Externare)*.

Dies ersetzt Klage lied und Lied der Furcht.

Machtvoller Auftritt (AF): Eine Silberstimme kann auf ihre Ausbildung als chelische Opernsängerin zurückgreifen, um ihre Gegner zu beeinflussen. Mit der 2. Stufe muss eine Silberstimme Auftreten (Gesang) ihrer Fähigkeit Vielseitiger Auftritt zuordnen. Mit der 6. Stufe erlangt die Silberstimme einen Bonus auf Fertigkeitwürfe für Auftreten (Gesang) im Rahmen eines Vielseitigen Auftritts in Höhe der Anzahl an zusätzlichen Auftreten-Fertigkeiten, in welchen sie die für ihre Stufe maximal mögliche Anzahl an Fertigkeitenrängen besitzt. Mit der 10. Stufe steigt dieser Bonus um 1 pro weitere maximierte Auftreten-Fertigkeit und dann alle weiteren 4 Stufen jeweils um 1 (maximal +4 pro maximierte Auftreten-Fertigkeit außer Auftreten [Gesang] mit der 18. Stufe).

Dies modifiziert Vielseitiger Auftritt.



RABENMEISTER (WALDLÄUFER-ARCHETYP)

Auch wenn die Silberraben ihren Namen zur Ehrung der Abenteurergruppe angenommen haben, welche Kintargo während des Chelaxianischen Bürgerkrieges verteidigt hat, gehen manche Silberraben noch weiter und züchten und trainieren echte Raben als lebende Symbole der Organisation und als furchtbare Waffen gegen das Haus Thrune und seine diabolischen Diener. Diese als Rabenmeister bekannten Waldläufer wenden sich von den üblichen Banden eines Waldläufers zur Natur ab, um eine mystische Bindung zu ihren Vögeln einzugehen. Diese verleiht Tier und Meister eine Reihe besonderer Fähigkeiten. Mit der Zeit nehmen die Federn ihrer Rabengefährten einen silbernen Glanz an, der sie jenen Vögeln ähneln lässt, die mittels *Zauberstatuetten* hervorgebracht werden und von denen die ursprünglichen Silberraben ihren Namen hatten.

Rabenmeister dienen den Silberraben als Boten und Spione und nutzen ihre Raben, um das Grenzland zwischen Ravounel und Cheliox auszuspionieren und über verdächtige Truppenbewegungen des Hauses Thrune zu berichten. Außerhalb von Cheliox hocken die Rabengefährten auf Dächern und den Fenstersimsen von Palästen und Burgen, um Tyrannen und Diktatoren zu belauschen; diese wertvollen Geheimnisse geben sie sodann an den Rabenmeister weiter, damit dieser effizienter Rebellionen aufbauen und organisieren kann.

Klassenfertigkeiten: Ein Rabenmeister fügt Bluffen, Fingerfertigkeit und Verkleiden der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu. Er streicht im Gegenzug Einschüchtern, Heilkunde, Klettern, Reiten und Schwimmen von dieser Liste.

Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Waldläufers.

Vogelempathie (AF): Die Tierempathie des Rabenmeisters wirkt nur bei Vögeln.

Dies modifiziert Tierempathie.

Rabentiergefährte (AF): Mit der 4. Stufe erlangt ein Rabenmeister das Vertrauen und die Begleitung eines besonders großen, mächtigen und intelligenten Raben. Diese Fähigkeit funktioniert wie die Druidenfähigkeit Tiergefährte, nur dass die effektive Druidenstufe des Rabenmeisters seiner Waldläuferstufe -3 entspricht. Der Rabenmeister muss einen Vogel als seinen Tiergefährten wählen. Dieser Rabengefährte beginnt mit einem Intelligenzwert von 3 und kann eine der dem Rabenmeister bekannten Sprachen sprechen. Neben den normalen Fähigkeiten eines Tiergefährten erhält der Rabengefährte im Rahmen der Stufenprogression des Rabenmeisters die folgenden Fähigkeiten.

Dies modifiziert Bund des Jägers und die im Weiteren aufgeführten Waldläuferfähigkeiten.

Silberstreiter (AF): Mit der 7. Stufe erlangt der Rabengefährte eine silberne, metallische Erscheinung. Er behandelt all seine natürlichen Angriffe hinsichtlich Schadensreduzierung als Magisch und Silber.

Dies ersetzt Unterholz durchqueren.

Zauberstatuette nachahmen (ÜF): Mit der 8. Stufe kann der Rabenmeister ein Mal am Tag als Standard-Aktion seinen Rabengefährten in einen Gegenstand ähnlich

einer *Zauberstatuette* verwandeln. Vom Raben getragene Ausrüstungsgegenstände verschmelzen bei dieser Verwandlung mit seinem Körper, nicht aber von ihm in den Krallen oder im Schnabel gehaltene Gegenstände. Der Rabe kann auf unbegrenzte Zeit in dieser Form verbleiben oder bis der Rabenmeister eine Standard-Aktion aufwendet, um die Statuette wie eine *Zauberstatuette* zu aktivieren.

Dies ersetzt Schneller Verfolger.

Dem Tod entrinnen (ZF): Mit der 12. Stufe kann ein Rabengefährte ein Mal pro Woche sich als Augenblickliche Aktion mittels seiner Fähigkeit *Zauberstatuette* nachahmen in eine *Zauberstatuette* verwandeln, wenn er andernfalls durch einen Angriff, Zauber oder Effekt getötet werden würde. Der Rabengefährte kann sich dann erst wieder in einen Raben zurückverwandeln, wenn der Rabenmeister das nächste Mal seine Zauber vorbereitet.

Dies ersetzt Tarnung.

Silbermagie: Ein Rabenmeister wirkt Zauber wie die meisten Waldläufer, hat im Vergleich aber eine erweiterte Zauberliste: Dank seiner Kontakte zu Bardern und anderen talentierten Darbietern unter den Silberraben fügt er eine begrenzte Anzahl an Bardenzaubern seiner Zauberliste hinzu. Diese Zauber funktionieren als göttliche Zauber und werden von ihm wie seine übrigen Waldläuferzauber vorbereitet und gewirkt.

Mit der 6. Stufe wählt der Rabenmeister einen Bardenzauber des 1. Grades aus und fügt ihn seiner Waldläuferliste als Zauber des 1. Grades hinzu. Mit der 9. Stufe tut er dasselbe mit einem Bardenzauber des 2. Grades, mit der 12. Stufe mit einem Bardenzauber des 3. Grades und mit der 15. Stufe mit einem Bardenzauber des 4. Grades.

Dies modifiziert die Zauberei des Waldläufers.



DIE SILBERRABEN IM SPIEL

Die Silberraben zögern, Fremde in ihre Reihen einzuladen, da ihre Feinde trickreich und hinterlistig sind. Wenn sie aber potentielle Verbündete identifizieren können, heißen sie sie rasch und bereitwillig willkommen, insbesondere wenn diese Verbündeten Unterstützung und Rat suchen, wie sie eine Revolution beginnen oder die Sache der Freiheit in fernen Ländern verteidigen können, welche unter grausamen Herrschern leiden.

Kontaktaufnahme: Um das Vertrauen der Silberraben zu erlangen, muss man zunächst ein Treffen mit einem Vertreter dieser halbgeheimen Gruppe arrangieren. Dies erfordert einen Fertigkeitwurf für Bluffen gegen SG 20, um eine geheime Botschaft in einen Bereich zu schicken, wo die Silberraben aktiv sind. Dieser Fertigkeitwurf erfordert 1 Stunde Zeitaufwand und muss in der Öffentlichkeit erfolgen. Bei Erfolg senden die Silberraben binnen 24 Stunden einen Vertreter, um den Bewerber zu befragen; der Bewerber muss dabei zustimmen, ein *Elixier der Wahrheit* zu sich zu nehmen. Der Beauftragte der Silberraben nutzt diese Gelegenheit, um die wahren Interessen und Gründe des Bewerbers für sein Hilfeersuchen herauszufinden und sicherzugehen, dass der Bewerber nicht in Wahrheit für eine feindliche Gruppe arbeitet wie etwa die Kirche des Asmodeus oder des Norgorber oder eine andere gegnerische Fraktion. Nach einer solchen Befragung akzeptieren die Silberraben in der Regel alle als Verbündete, welche keine offenkundigen Feinde sind.

TALENTE

Die Silberraben haben die folgenden Talente entwickelt, um bei der Verteidigung ihrer Heimat zu helfen:

Diva-Schlag [Kampf]

Wer von deinem Auftritt abgelenkt wird, ist heftigen Angriffen gegenüber wehrlos.

Voraussetzungen: CH 15; Defensive Kampfweise; Diva-Stil†; Verbesserte Finte; Grundangriffsbonus +7 oder Bardenstufe 7.

Vorteil: Während du den Diva-Stil nutzt und eine Kreatur, der ihr Geschicklichkeitsmodifikator dir gegenüber verwehrt wird, erstmals in einer Runde mit einer Nahkampfwaffe triffst, fügst du ihr zusätzlichen Schaden in Höhe deines Charisma-modifikators zu. Dieser Schaden ist Präzisionsschaden und wird bei einem Kritischen Treffer nicht multipliziert.

Diva-Schritt [Kampf]

Du marschierst voller Selbstvertrauen voran und vertraust darauf, dass dein Auftritt dich ebenso schützt wie deine Rüstung und deine Waffen.

Voraussetzungen: CH 17, Defensive Kampfweise, Diva-Schlag†, Diva-Stil†, Verbesserte Finte, Grundangriffsbonus +11 oder Bardenstufe 11.

Vorteil: Während du den Diva-Stil nutzt, provozierst du keine Gelegenheitsangriffe von Kreaturen, gegen die du erfolgreich eine Finte ausgeführt hast. Ferner kannst du mittels Diva-Stil Finten über bis zu 9 m Entfernung durchführen.



Diva-Stil [Kampf, Kampfkunst]

Du nutzt Gesang, Tanz oder andere Arten von Auftritt, um deine Gegner vom laufenden Kampf abzulenken.

Voraussetzungen: CH 13; Grundangriffsbonus +1 oder Bardenstufe 1.

Vorteil: Wenn du diesen Stil einsetzt, kannst du anstelle von Bluffen einen Fertigkeitwurf für Auftreten einsetzen, um im Kampf eine Finte auszuführen. Du kannst einen Fertigkeitwurf für Auftreten als Bewegungsaktion nutzen, wenn du einen Bardenauftritt beginnst, um eine Finte auszuführen.

Teufelsgespür

Du spürst instinktiv die Präsenz von Scheusalen.

Voraussetzungen: WE 13, Fähigkeit zum Wirken von *Böses entdecken* als Zauber oder Zauberähnliche Fähigkeit.

Vorteil: Zu Beginn deines Zuges in jeder Runde spürst du instinktiv die

Nähe von etwas Unheiligem, solltest du nicht weiter als 18 m von einem Externaren der Unterart Böse entfernt sein.

Du könntest dies als unangenehmen Geruch oder Geschmack (z.B. Schwefel) wahr-

nehmen, als Gänsehaut auf Armen oder

Nacken oder als ungenaues Gefühl des Schreckens. Dies teilt dir nicht mit, in welcher Richtung sich der Externar befindet. Alles, was *Böses entdecken* vereiteln oder in die Irre führen kann, kann ebenso dieses Gespür blockieren.

ZAUBER

Zauberkundige Angehörige der Silberraben nutzen oft die folgenden Zauber:

PORTRÄT ERSCHAFFEN

Schule Beschwörungsmagie (Erschaffung); **Grad** BAR 1, HEX 1, HXM/MAG 1, INQ 1, KLE 1, MEN 1, MES 1, OKK 1, PKM 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Effekt Eine monochromatische Illustration von bis zu 0,30 m x 0,30 m

Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du berührst eine Oberfläche und erzeugst ein Porträt deiner selbst oder einer anderen Kreatur, welche du sehen kannst, ohne dafür einen Fertigkeitwurf für Handwerk (Malerei) ablegen zu müssen. Die betroffene Oberfläche muss relativ flach sein wie z.B. ein Stück Papier oder eine Wand. Das Bild kann eine Farbe deiner Wahl besitzen, ist aber stets einfarbig. Seine Qualität ist zu schlecht, um es zu verkaufen, die Ähnlichkeit genügt aber, um die dargestellte Kreatur zu erkennen oder als Ziel von *Blick durch eigene Augen* zu dienen. Das Porträt reflektiert dabei deine Wahrnehmung der dargestellten Kreatur, magische oder gewöhnliche Verkleidungen eingeschlossen, welche sie zum Zeitpunkt der Erschaffung des Gemäldes trägt. Das Porträt währt nur solange wie normale Farbe und kann mit nichtmagischen Mitteln entfernt werden.

SILBERWAND

Schule Bannmagie [Gutes]; **Grad** BAR 5, HXM/MAG 6, INQ 5, KLE 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Effekt Durchsichtige Mauer von 6 m Höhe und bis zu 6 m/Stufe Länge

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Du erschaffst eine durchscheinende Wand aus silberner Energie, welche bei der leichtesten Berührung summt und vibriert. Gegenstände und nichtböse Kreaturen können diese Wand problemlos durchqueren. Zauber und Effekte der Kategorie Böse behandeln diese Barriere dagegen als *Energiewand*, welche die Schusslinie blockiert.

Böse Kreaturen, welche die Wand durchqueren, erleiden 3W6 Schadenspunkte + 1 Punkt pro Zauberstufe (maximal 3W6+20) und für 1 Runde den Zustand Blind. Kreaturen jedweder Gesinnung, welche besonders empfindlich gegenüber Silber sind (z.B. weil ihre Schadensreduzierung von Silber umgangen wird, wie im Fall von Lykanthropen und Teufeln) erleiden stattdessen 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 15W6) und erhalten für 1 Runde den Zustand Wankend und permanent den Zustand Blind. Einer betroffenen Kreatur steht ein Willenswurf zu; bei Erfolg erleidet sie nur ½ Schaden und nicht die Zustände Blind und Wankend.

Wenn du eine *Silberwand* so erschaffst, dass sie durch die Angriffsflächen von Kreaturen verläuft, erleidet jede betroffene Kreatur Schaden, als würde sie die Wand durchqueren. Jeder betroffenen Kreatur steht ein Reflexwurf zu, um dies zu vermeiden; bei Erfolg erleidet sie keinen Schaden und landet auf der Seite ihrer Wahl.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Neben der klassischen *Zauberstatuette* (*Silberrabe*) nutzen die Silberraben bekannterweise die folgenden magischen Gegenstände:

GLÜCKSBRINGER DER DISKRETION

PREIS
3.500 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner **ZS** 10 **GEWICHT** —

AURA Durchschnittliche Illusionsmagie



Diese magischen Schmuckstücke wurden ursprünglich geschaffen, um chelaxianischen Adeligen dabei zu helfen, sich für Liebeleien mit anderen Gästen auf Bällen, Feiern und Veranstaltungen davonzuschleichen. Die Silberraben nutzen sie, um Gegner in der Öffentlichkeit zu verwirren und Kämpfe zu vermeiden. Diese Gegenstände sind oft Manschettenknöpfe, Ohrringe oder andere kleine Schmuckstücke. Aktiviert werden sie als Standard-Aktion, indem man ihre Oberfläche drückt, im Anschluss bleiben sie für bis zu 5 Minuten aktiv. Nach der Aktivierung kann der Benutzer den Glücksbringer als Freie Aktion fallen lassen, um sich unsichtbar zu machen (wie *Verschwinden*). Zugleich erschafft der fallengelassene Glücksbringer einen illusionären Doppelgänger des Benutzers in seinem Feld (wie *Vorherbestimmtes Trugbild*). Dieses Trugbild wiederholt die Aktivitäten, welche der Benutzer zwischen Aktivieren und Fallenlassen ausgeführt hat.

Im Gegensatz zu einem *Vorherbestimmten Trugbild* kann das Duplikat in begrenztem Umfang auf externe Stimuli reagieren. Wird es angesprochen, wendet es sich dem Sprecher zu und reagiert mit Nicken und Lächeln, kann aber nichts sagen, das vor dem Fallenlassen nicht aufgezeichnet wurde. Sollte zwischen Aktivieren und Fallenlassen weniger als 1 Minute verstrichen sein, erhält jeder, der mit der Illusion interagiert, einen Bonus von +5 auf Willenswürfe zum Anzweifeln.

Der illusionäre Doppelgänger währt 10 Minuten, während der *Verschwinden*-Effekt auf dem Benutzer nur 5 Runden lang anhält. Sobald die Illusion verschwindet, verliert der Glücksbringer seine Kräfte und wird zu einem wertlosen, nichtmagischen Stück Theaterschmuck.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN
-----------------------------	--------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verschwinden*^{EXP}, *Vorherbestimmtes Trugbild*

SILBERSALZ

PREIS
1.500 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner **ZS** 7 **GEWICHT** 1 Pfd.

AURA Schwache Verwandlungsmagie

Diese grobkörnigen Salzkristalle sind von Silberfäden durchzogen. Ein Zauberwirker kann dieses Salz als Materialkomponente zusätzlich verwenden, selbst wenn ein Zauber keine Materialkomponenten erfordert. Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden, welchen der entsprechend verstärkte Zauber erzeugt, wird hinsichtlich Schadensreduzierung und Unterdrücken von Regeneration als Gut und Silber behandelt. Sollte eine betroffene Kreatur von Silber nachteilig betroffen werden (z.B. im Falle eines Lykanthropen oder Teufels), so erleidet sie einen Malus von -1 auf eventuelle Rettungswürfe gegen die Effekte des Zaubers.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN
-----------------------------	--------

Wundersamen Gegenstand herstellen

TEUFELSFÄNGER

PREIS
30.320 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner **ZS** 7 **GEWICHT** 6 Pfd.

AURA Durchschnittliche Bann- und Erkenntnismagie

Dieses *Netz +1* besteht aus feinen Silberfäden statt normalem Seil. Es verhindert extradimensionale Reisen und betrifft eine vom Netz verstrickte Kreatur wie *Dimensionsanker*, solange sie im Netz verstrickt bleibt. Ferner wird jeder auf der Kreatur liegende Unsichtbarkeitseffekt für denselben Zeitraum unterdrückt. Teufel erleiden einen Malus von -4 auf Stärkewürfe und Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst, um sich selbst aus dem Netz zu befreien.



HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN
-----------------------------	--------

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Dimensionsanker*, *Unsichtbarkeit aufheben*



DIE STURMSTIFTER

STURMSTIFTER

Sturmsuchende Gozrehgläubige

Reichweite Regional (westliches Garund)

Gesinnung CN

Hauptquartier dezentralisiert; Dutzende kleiner Niederlassungen und Tempel in den Flutlanden

Werte Bewusstseinsheit, Erleuchtung, Freiheit, Furchtlosigkeit, Gozrehverehrung

Ziele Verschmelze mit dem Bewusstsein Gozrehs, verstehe und kenne das Auge von Abendego, berge verlorenes Wissen früherer Sturmstiftergenerationen

Verbündete Druiden des Grünen Glaubens, Eremiten, Gozrehgläubige, Magaambya, Vagabunden, Verrückte, Wanderer

Feinde Ketzler des Gozrehglaubens, humanoide Stämme (Schwarzfleckbrut-Boggards, Sumpfkinder-Echsenvolk), Piraten, Plünderer der Flutlande

Rivalen Keine

Die Sturmstifter sind die jüngste Generation einer locker zusammenhängenden Gemeinde fanatischer Gozrehgläubiger, welche von denselben Fragen gedrängt werden wie ihre Vorgänger. Sie verehren den ewigen Wirbelsturm, welcher als Auge von Abendego bekannt ist, als Manifestation ihres Gottes. Andere beschreiben sie oft als gefährlich impulsiv und unvorsichtig, die Sturmstifter wissen allerdings, dass der Zorn eines ihrer Mitglieder niemals impulsiver Wut entspringt – ganz wie der Weise den Sturm voraussagen kann, sollte der Aufmerksame die Wut von jenen vorausahnen können, welche den Sturm bringen. Die Handlungen eines Sturmstifters sind endgültig und entschlossen. Diese Einstellung wurzelt im Grundsatz der Organisation, dass alles Wissen dem Sturm entspringe und mit diesem weiterziehe – man kann den Zorn nicht von der Stille trennen oder den Wind von den Wellen.

Die Sturmstifter entstanden kurz nach Entstehen des Auges von Abendego zu Beginn des Zeitalters der Verlorenen Omen. Diese erste Generation der Sturmstifter war impulsiv, leidenschaftlich und tollkühn. Sie nutzte die Macht des Auges, gewann rasch an Macht und unterschätzte doch die Wildheit des Sturmes. Und so wurden sie ausgelöscht und hinterließen nur Bruchstücken an Wissen und zahlreiche magische Goz-Masken (siehe dieses Kapitel). Im Laufe der nächsten Jahrzehnte versuchten neue Generationen der

Sturmstifter Macht zu erlangen, scheiterten aber wieder und wieder – bis vor kurzem.

Die jüngste Inkarnation der Sturmstifter ist die bislang erfolgreichste. Die gegenwärtige Gruppe nutzt das Wissen, welches aus den Misserfolgen ihrer Vorgänger gewonnen wurde, und zeigt Potential, längerfristig in den sumpfigen Flutlanden präsent zu sein. Sie gehen vorsichtiger und umsichtiger beim Studium des Auges von Abendego vor, werden von denen, die ihre Methoden nicht verstehen, aber immer noch als waghalsig und wahnsinnig betrachtet.

Als Gozrehgläubige sehen die Sturmstifter im Auge von Abendego eines der großen Mysterien ihrer Religion. Sie behandeln seine ungestüme Macht mit größerer Vorsicht als ihre Vorgänger, deren dumme Hybris zu ihrem Fall geführt hat. Die Gruppierung besitzt keine formellen Regeln oder Ziele und kommt stattdessen zusammen, um einander auf den aktuellen Stand in Glaubensfragen zu bringen. Die Mitglieder betrachten sich in erster Linie als Individuen,

deren persönlicher Weg zur Erleuchtung sich unweigerlich mit dem anderer kreuzt, welche ähnliche Dinge erleben, um Macht zu erlangen – ganz wie ein anrollender Sturm. Jeder muss selbst den Weg zu Gozreh finden. Das kryptische Heulen jedes Sturms ist einzigartig und soll nur von jenen Individuen interpretiert werden, für welche der jeweilige Sturm gedacht ist.

Sturmstifter verbringen den Großteil ihres Lebens auf der Wanderschaft. Sie unterhalten aber auch einige sturmgepeitschte heilige Stätten entlang der Küste. Der Gezeitenwechsel und das Wetter zieht sie zu ähnlichen Zeiten an diese Orte, wo sie dann zu formlosen Versammlungen zusammenkommen, um an Gruppenzeremonien teilzunehmen. Dieses Umherziehen bringt sie oft mit anderen Bewohnern der Flutlande in Konflikt, allerdings verbreitet jeder größere Kampf und jeder Sieg der Sturmstifter die Kunde von ihrer Macht in der Region.



Joba (CN Menschlicher Druiden 6/Sturmstifter† 10): Joba ist zwar noch recht jung, aber dennoch aus gutem Grund der vielleicht einflussreichste Angehörige der gegenwärtigen Inkarnation der Sturmstifter. Den Gerüchten nach überlebte er allein als Kind einen heftigen Wirbelsturm, welcher sein kleines Fischerdorf ausradierte. Am nächsten Tag fanden ihn Sturmstifter zwischen den durchnässten Trümmern in einem tranceartigen Zustand. Er berichtete später, in der Nacht vor dem Sturm von diesem geträumt zu haben. Während seiner Jugendjahre hatte Joba ähnliche Träume und Vorahnungen. Er behauptete, seine Träume seien göttliche Visionen Gozrehs, und hat mittlerweile begonnen, andere Sturmstifter zu unterweisen.



Myra Schandkreuz (CG Menschliche Waldläuferin 10/Sturmstifterin† 2): Diese einstige Freibeuterin floh aus dem Piratenreich der Fesselinseln nach einer gescheiterten Meuterei und nachdem Kapitän Ras Blutbart ihren Geliebten hatte kielholen lassen beim Versuch, ihre Gunst auf diese Weise zu gewinnen. Sie überlebte die einmonatige Reise mit einem Ruderboot nach Norden dank Gozrehs leitender Hand, welche sie Stürme meiden und Nahrung und Wasser finden ließ. Myra ist eine nahezu furchtlose Kapitänin mit umfassendem Wissen über die Gewässer, Winde und Strömungen rund um das Auge. Seitdem sie den Sturmstiftern beigetreten ist, ist sie mit wundersamem Können ein Dutzend Mal in die Tiefen des Auges vorgestoßen. Allerdings kann sie Blutbarts finstere Tat nicht vergessen und hofft, sich eines Tages zehnfach rächen zu können.



Vazith Sturmklänge (CN Menschlicher Barbar 3/Druiden 6/Sturmstifter† 4): Vaziths Herkunft ist selbst für seine engsten Freunde ein Geheimnis. Er behauptet, von einem Volk abzustammen, welches jenseits des Ozeans lebt, verrät aber keine weiteren Dinge über seine Leute oder sein mysteriöses Heimatland. Mehrere seiner seltsamen Angewohnheiten und dass er scheinbar nicht altert verwundern die anderen Sturmstifter. Zweifelsohne ist er etwas verrückt, glaubt er doch, er könne die Macht des Auges von Abendego absorbieren, die er sodann im Kampf freisetzt. Im Kampfrausch verfällt er in einen Trancezustand, in dem er völlig unberechenbar und gefährlich wird, unterscheidet seine umherwirbelnde Axt doch nicht länger zwischen Freund und Feind.

STURMSTIFTER (PRESTIGEKLASSE)

Wer seine Studien auf das Auge von Abendego konzentriert, kann auf machtvolle Techniken zugreifen und diese meistern, um seine bereits eindrucksvolle Gewalt über Sturm und Wind zu stärken. Für diese Kinder des Wirbelsturms ist die Bezeichnung Sturmstifter mehr als nur der Name ihrer Organisation – sie suchen nicht nur nach der Macht, die Stürme zu manipulieren, sondern auch nach Wegen, die Stürme in ihren eigenen Körpern zu erwecken und sich selbst in Wirbel der Zerstörung zu verwandeln.

Die ersten, welche diese Geheimnisse erlernten, gehörten zu den ursprünglichen Mitgliedern der Organisation, die vor einhundert Jahren sich dem Auge von Abendego gestellt haben. Für Generationen waren die Methoden zum Erwecken des Sturmes verloren, bis die aktuelle Inkarnation

der Organisation diese Geheimnisse wiederfand. Das Wissen ist mittlerweile weitverbreitet – viele, die den Sturmstiftern beitreten, suchen die Macht der vorliegenden Prestige Klasse.

Manche Angehörige dieser Prestige Klasse erklären sich arrogant zum wahren Herzen der Organisation, doch die meisten betrachten sich eher als Verkörperung des Geists des Sturmes. Da sie wissen, dass keine zwei Stürme identisch sind, müssen auch die Mitglieder nicht dieselben Ansichten vertreten oder über dieselben Kräfte verfügen. Sie vertreten aufgeschlossene Denkansätze und sind bereit, mit verschiedenen Gruppen zusammenzuarbeiten. Dies frustriert die Traditionalisten innerhalb der Organisation und macht ihnen Sorgen. Eine mächtige, aber lautstarke Minderheit droht zunehmend, die Organisation zu spalten.

Trefferwürfel: W8.

Voraussetzungen

Um Stufen in dieser Prestige Klasse wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Gesinnung: Jede Neutrale.

Gottheit: Muss Gozreh verehren.

Talent: Windgepeitscht (siehe dieses Kapitel).

Fertigkeiten: Fliegen 3 Ränge, Schwimmen 3 Ränge, Wissen (Geschichte) 6 Ränge, Wissen (Natur) 6 Ränge.

Zauber: Fähigkeit zum Wirken von Zaubern des 2. Grades.

Klassenfertigkeiten

Ein Sturmstifter besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Fliegen (GE), Schwimmen (ST), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE), Wissen (Geschichte; IN), Wissen (Natur; IN) und Wissen (Religion; IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: IN-Modifikator + 4.

Klassenmerkmale

Ein Sturmstifter erhält im Verlauf seiner Stufenprogression die folgenden Klassenmerkmale:

Meeresgeist (ÜF): Ein Sturmstifter erhält einen Bonus in Höhe seiner Klassenstufe auf Fertigkeitwürfe für Fliegen und Schwimmen. Aufgrund natürlicher Wetterverhältnisse muss er niemals Konzentrationswürfe ablegen. Er erhält Resistenz Elektrizität 5 und Schall 5. Mit der 5. Stufe steigen diese Resistenzen auf 10 und mit der 9. Stufe auf 20.

Meeresicht (ÜF): Mit der 2. Stufe kann ein Sturmstifter durch Nebel, Rauch und andere störende Dämpfe blicken, als würden sie gar nicht existieren. Diese Fähigkeit funktioniert auch unter Wasser, so dass er durch aufgewirbelten dichten Sand und andere aquatische Blickhinderungen sehen kann.

Sturmgestalt (ÜF): Mit der 2. Stufe wird ein Sturmstifter zur Verkörperung des Zornes des Sturms. Als Standard-Aktion kann er sich für eine Anzahl von Minuten in Höhe seiner Klassenstufe am Tag in einen Wirbelwind (MHB, S. 305) verwandeln. Diese Zeit muss nicht zusammenhängend sein, wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet.

Als Schnelle Aktion kann der Sturmstifter die Größe seines Wirbelwindes zwischen 3 m und 6



STURMSTIFTER (STS)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1.	+0	+0	+1	+1	Meeresgeist	—
2.	+1	+1	+1	+1	Meeressicht, Sturmgestalt (6 m, Klein)	Zauberkundige Basisklasse +1
3.	+2	+1	+2	+2	Aura der Ruhe (1,50 m)	Zauberkundige Basisklasse +1
4.	+3	+1	+2	+2	Sturmgestalt (9 m, Mittelgroß), Wellenbrecher	Zauberkundige Basisklasse +1
5.	+3	+2	+3	+3	Aura der Ruhe (3 m), Donnergewohnt	—
6.	+4	+2	+3	+3	Sturmgestalt (12 m, Groß), Zorn des Wetters 3W6	Zauberkundige Basisklasse +1
7.	+5	+2	+4	+4	Auge des Sturms, Aura der Ruhe (4,50 m)	Zauberkundige Basisklasse +1
8.	+6	+3	+4	+4	Sturmgestalt (15 m, Riesig), Windschild, Zorn des Wetters 4W6	Zauberkundige Basisklasse +1
9.	+6	+3	+5	+5	Aura der Ruhe (6 m), Widerhallender Donner	—
10.	+7	+3	+5	+5	Sturmgestalt (18 m, Riesig), Sturmmeisterschaft, Zorn des Wetters 5W6	Zauberkundige Basisklasse +1

m variieren. Mit der 4. Stufe und dann jeder geraden Klassenstufe steigt die Maximalgröße des Wirbelwindes um 3 m an (Maximum 18 m mit der 10. Stufe). Sollte er diese Fähigkeit unter Wasser einsetzen, verwandelt er sich stattdessen in einen Wasserwirbel (dies funktioniert wie die Fähigkeit Wirbelwind, kann aber nur unter Wasser entstehen und das Wasser auch nicht verlassen). In der Wasserwirbelgestalt ist der Sturmstifter in der Lage, Wasser zu atmen. Sollte er über keine Bewegungsrate: Fliegen oder Schwimmen verfügen, erhält er eine entsprechend seiner neuen Gestalt in Höhe seiner Bewegungsrate an Land, wenn er diese Gestalt annimmt. Verfügt er über eine Bewegungsrate: Fliegen, ist seine Manövrierfähigkeit Durchschnittlich.

Der Sturmstifter kann Kreaturen der Größenkategorie Klein oder kleiner in seinem Wirbel einfangen und ihnen Schaden zufügen. Dabei handelt es sich um tödlichen Schaden entsprechend seines waffenlosen Hiebsschadens, sofern einem Ziel ein Reflexwurf gegen $SG\ 10 + \text{Klassenstufe} + \text{ST-Modifikator des Sturmstifters}$ misslingt. Sollte ein zweiter Rettungswurf misslingen, hebt er ein Ziel in die Luft. Mit der 4. Stufe und dann mit jeder weiteren geraden Stufe als Sturmstifter steigt die Größenkategorie, welche der Sturmstifter mit dieser Fähigkeit betreffen kann, um einen Schritt (Maximum Riesig mit der 8. Stufe).

Aura der Ruhe (ÜF): Mit der 3. Stufe werden Verbündete innerhalb von 1,50 m Entfernung zum Sturmstifter (dieser eingeschlossen) als eine Größenkategorie größer hinsichtlich Windefekten behandelt (dies ist mit dem Bonus aus dem Talent Windgepeitscht

kumulativ). Sie erhalten zudem einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Rettungswürfe, um Zaubern und Effekten der Kategorien Luft und Wasser zu widerstehen. Mit der 5. Stufe und dann jeder ungeraden Stufe als Sturmstifter wächst die Aura der Ruhe um 1,50 m (Maximum 6 m mit der 9. Stufe). Mit der 7. Stufe werden die Verbündeten des Sturmstifters innerhalb der Aura hinsichtlich Windefekten als um zwei Größenkategorien größer behandelt und wird der Bonus auf ihre Rettungswürfe auf +4 verdoppelt.

Wellenbrecher (ÜF): Mit der 4. Stufe erhält ein Sturmstifter eine Bewegungsrate: Schwimmen in Höhe seiner doppelten Grundbewegungsrate: Land. Er kann für eine Anzahl von Stunden in Höhe seiner Klassenstufe Wasser atmen. Diese Zeit muss nicht zusammenhängend sein, wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Stunde abgerechnet

Donnergewohnt (ÜF): Mit der 5. Stufe wird ein Sturmstifter immun gegen den Zustand Taub.

Zorn des Wetters (ÜF): Mit der 6. Stufe kann ein Sturmstifter in seiner Sturmgestalt zusätzlichen Schaden verursachen: Neben seinem waffenlosen Hiebsschaden verursacht er 3W6 Punkte Elektrizitätsschaden (in Wirbelwindgestalt) oder Kälteschaden (in Wasserwirbelgestalt) bei Kreaturen, deren Reflexwurf misslingt. Dieser Schaden steigt mit der 8. Stufe auf 4W6 und mit der 10. Stufe auf 5W6.

Auge des Sturms (ÜF): Mit der 7. Stufe wird ein Sturmstifter immun gegen negative Effekte und Schaden durch nichtmagischen Wind und Wellen. Er erhält einen Verständnisbonus von +4 auf Rettungswürfe und seine RK gegen Zauber und Effekte der Kategorien Luft und Wasser.

Windschild (ZF): Mit der 8. Stufe kann ein Sturmstifter die Winde zu seiner Verteidigung herbeirufen, auf dass sie ihn für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe am Tag schützen wie der Zauber *Windschild*^{EXP}. Diese Runden müssen nicht zusammenhängend sein.

Widerhallender Donner (ÜF): Mit der 9. Stufe kann ein Sturmstifter, welcher dank seines Klassenmerkmals Meeresgeist Elektrizitäts- oder Schallschaden widersteht, eine Augenblickliche Aktion aufwenden, um den widerstandenen Schaden auf eine andere, maximal 9 m weit entfernte Kreatur umzuleiten. Der Kreatur muss ein Reflexwurf gegen $SG\ 10 + \text{Klassenstufe des Sturmstifters} + \text{WE-Modifikator}$ gelingen, um nicht Elektrizitäts- oder Schallschaden in Höhe des widerstandenen Schadens zu erleiden.

Sturmmeisterschaft (ÜF): Mit der 10. Stufe wird ein Sturmstifter eins mit dem Sturm und kann seine Fähigkeit Sturmgestalt nach Belieben einsetzen. Ferner erhält er eine Bewegungsrate: Fliegen in Höhe des Doppelten seiner Bewegungsrate am Boden, die Unterart Aquatisch und die Besondere Eigenschaft Amphibie. Er erleidet bei Unterwasserkämpfen niemals Mali auf seine Angriffs- oder Schadenswürfe.

GEWITTERSTURMDRUIDE (DRUIDEN-ARCHETYP)

Viele Druiden, die unter den Sturmstiftern trainieren, konzentrieren sich auf andere Bereiche der Natur als jene, die normalerweise von ihresgleichen verehrt werden. Diese sogenannten Gewittersturmdruiden sehen allein im Zürnen des Sturmes die Personifikation der Natur und wenden sich daher auch zu einem gewissen Grad von der Verehrung des Tier- und Pflanzenlebens ab. Entsprechend verändern sich ihre Kräfte. Sie wissen immer noch um den Platz der Tiere und Pflanzen in der natürlichen Ordnung, erachten sie aber – wie alle anderen Lebensformen – als den Stürmen untergeordnet, welche die Welt umherpeitschen.

Gesinnung: Die Ansichten der Gewittersturmdruiden sind von Natur aus chaotischer als die der meisten Druiden. Entsprechend müssen sie von Chaotisch Neutraler Gesinnung sein.

Dies modifiziert die Gesinnung des Druiden.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Gewittersturmdruide ist neben den Waffen und Rüstungen, mit denen ein normaler Druide geübt ist, geübt im Umgang mit dem Dreizack.

Spontane Domänenzauberei: Ein Gewittersturmdruide kann seine Zauberenergie zum Wirken von nicht vorbereiteten Domänenzaubern einsetzen.



Er kann einen vorbereiteten Zauber „aufgeben“, um einen Domänenzauber desselben oder niedrigeren Grades zu wirken. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Fähigkeit des Druiden, spontan *Verbündeten der Natur herbeizaubern*-Zauber wirken zu können.

Bund mit der Natur (AF): Als Resultat seiner Ansichten hat ein Gewittersturmdruide kaum Verbindungen zur Spiritualität der Tiere oder Pflanzen. Er kann keinen Tierverbündeten wählen, sondern muss eine Domäne auswählen. Ihm stehen die Aquatische Domäne^{ABR}, die Domäne der Luft, die Domäne des Wetters oder die Unterdomäne des Sturmes^{EXP}, des Sumpfes^{ABR}, des Windes^{EXP} oder der Wolken^{EXP} zur Wahl.

Dies modifiziert Bund mit der Natur.

Sumpflandgespür (AF): Ein Gewittersturmdruide erhält einen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst und Wissen (Natur) in Küsten- und Sumpfgeländen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Naturgespür.

Elektrizitätsresistenz (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Gewittersturmdruide Elektrizitätsresistenz 5. Als Standard-Aktion kann er diese Resistenz für 1 Stunde auf eine andere Kreatur übertragen. Nach dieser Zeit kehrt die Resistenz zu ihm zurück.

Dies ersetzt Spurloser Schritt.

Augen des Sturms (AF): Mit der 4. Stufe kann ein Gewittersturmdruide ungehindert durch 3 m magischen Nebel, normalen Nebel, Gase, Winde, Regen und ähnliche hinderliche Wetterbedingungen hindurchsehen und ignoriert durch diese begründete Tarnung. Die Reichweite steigt pro weitere 4 Stufen (mit der 8., der 12. usw. Stufe) um 1,50 m.

Dies ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Blitze umlenken (ÜF): Mit der 9. Stufe kann ein Gewittersturmdruide nahe elektrische Angriffe umlenken. Als Augenblickliche Aktion kann der Druide das Ziel oder Zielgebiet eines Elektrizitätsangriffes um 1,50 m in eine beliebige Richtung verschieben. Sollte der Angriff einen Bereich betreffen, wählt der Druide eines der eigentlich betroffenen Felder und ein benachbartes Feld aus; das eigentlich betroffene Feld ist nicht mehr von dem Angriff betroffen, wohl aber das zuvor nicht betroffene. Sollte das nun betroffene Feld sich bereits im Wirkungsbereich befinden, tritt dort keine zusätzliche Wirkung ein. Sollte die Elektrizität ein Ziel betreffen, wählt der Druide ein benachbartes Ziel aus. Der Druide kann keinen Elektrizitätsschaden umlenken, den er durch körperlichen Kontakt mit einem Gegenstand oder einer Kreatur erleidet (z.B. infolge von *Schockgriff* oder einer Waffe mit der Eigenschaft *Blitz*). Er kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines Weisheitsbonus Mal einsetzen.

Sollte er sich beispielsweise in der Linie eines von einem Magier gewirkten *Blitzes* aufhalten, kann er den Zauber sein Feld überspringen und stattdessen auf ein benachbartes Feld springen lassen, selbst wenn der Zauber dadurch keine durchgehende Linie mehr bildet. Sollte ein anderer Druide ihn mit *Blitze herbeirufen* angreifen, könnte er den gezielten Blitz auf ein benachbartes Feld umlenken und sogar eine dort befindliche Kreatur treffen.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gifte.

STURMTRÄUMER (MEDIUM-ARCHETYP)

Sturmträumer dienen den Sturmstiftern, indem sie mit den Geistern früherer Sturmstifter kommunizieren. Sie dienen als spirituelle Berater der Organisation und werden aufgrund des Wissens und der Weisheit geschätzt, welche sie während ihrer Trancen erlangen. Im Rahmen einer solchen Trance kann ein Sturmträumer mit Leichtigkeit einen Tempel beschützen und verteidigen – oder zumindest als bedrohlicher Verteidiger auftreten.

Medien, die diesen Archetyp wählen, wählen ihre Geister normal aus, es handelt sich dabei aber um übernatürliche Rückstände der ersten Sturmstifter – jener waghalsigen Entdecker, welche die Tradition begründet haben, aber der eigenen Arroganz zum Opfer gefallen sind und vom Auge von Abendego verschlungen wurden. Manche Sturmträumer verlieren sich aber in den unberechenbaren Naturgewalten und verlieren ihre Persönlichkeit und Weltanschauung. Solche Medien werden von den anderen als „vom Sturm verflucht“ bezeichnet und mit einer Mischung aus Mitleid und Schrecken betrachtet. Die Sturmverfluchten unterhalten keine Bindungen zu den Sturmstiftern und verlassen die Organisation oft im Rahmen gewaltsamer und zerstörerischer Auseinandersetzungen. Die Sturmstifter betrachten sie nicht als Ketzler am Gozrehglauben, aber auch nicht als potentielle Verbündete. Stattdessen behandeln sie die Sturmverfluchten als gefährliche und unberechenbare Diener des Sturmes und lassen sie in Frieden in den fernen Winkeln leben, in die sie sich zurückziehen. Die Sturmträumer debattieren heftig über die Ursachen dieses Zustandes, da er völlig zufällig einzutreten scheint. Manche glauben, diese Sturmträumer wären dem „schlummern den Geist“ des Auges von Abendego zu nahe gekommen, während andere annehmen, dass die halbwahnsinnigen Fragmente, mit denen sie in ihrer Trance sprechen, die Seelen der Medien verdrängen würden. Möglicherweise wird die Wahrheit niemals ans Licht kommen.



Gozrehs Domäne (ÜF): Alle Sturmträumer sind tiefreligiös und wählen eine der Domänen, welche Gozreh verleiht: Luft, Pflanzen, Tiere, Wasser oder Wetter. Der Sturmträumer erhält die Domänenfähigkeit der 1. Stufe, aber niemals weitere, höherstufige Fähigkeiten. Zur Effektbestimmung nutzt der Sturmträumer eine effektive Klerikerstufe in Höhe seiner Mediumstufe. Die Domänenbonuszauber der Grade 1-6 werden der Zauberliste des Sturmträumers hinzugefügt. Trotz seines Glaubens wirkt er diese Zauber als mentalmagische Zauber.

Dies ersetzt Geisterkraftschub.

Sturmtrance (ÜF): Mit der 3. Stufe kann ein Sturmträumer sich als Volle Aktion in eine meditative Trance begeben und mental eins mit dem großen Sturm werden. Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Sowie der Sturmträumer in Trance verfallen ist, kann er diese als Freie Aktion für eine Anzahl von Minuten am Tag in Höhe seiner Mediumstufe + seines Charismamodifikators aufrechterhalten. Diese Zeit muss nicht am Stück genutzt werden, wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet. In Sturmtrance erhält der Sturmträumer Energieresistenz 5 gegen Elektrizität und Kälte, behandelt Wind als um 1 Schritt weniger schwerwiegend und erlangt einen Bonus in Höhe seines Charismamodifikators auf alle Rettungswürfe gegen Windeffekte, Zauber der Kategorie Elektrizität oder Luft und Effekte, welche Elektrizitätsschaden verursachen.

Dies ersetzt Spuk aufnehmen.

Sturmtraum (ZF): Mit der 5. Stufe können die Gedanken eines Sturmträumers magische Wettereffekte manifestieren. In Sturmtrance kann er als Zauberähnliche Fähigkeiten *Blitze herbeirufen*, *Schneesturm* und *Windwall* mit einer Zauberstufe in Höhe seiner Charakterstufe wirken. Wenn er eine dieser Zauberähnlichen Fähigkeiten nutzt, reduziert dies seine tägliche Restzeit an Sturmtrance um 1 Minute; entsprechend kann er keine dieser Zauberähnlichen Fähigkeiten mehr nutzen, sollte ihm weniger als 1 Minute an Sturmtrance für den Tag verbleiben.

Dies ersetzt Örtliche Seance.

Sturmseher (ÜF): Mit der 7. Stufe erlangt ein Sturmträumer eine übernatürliche Verbindung zum Wetter und kann seine Umgebung klar wahrnehmen. In Sturmtrance erhält er Blindgespür 3 m und kann nicht in die Zange genommen werden. Bei stürmischen Wetterbedingungen erhält er Blindsight 9 m.

Dies ersetzt Kontaktseance.

DIE STURMSTIFTER IM SPIEL

Die Sturmstifter wissen bestens, dass ihrer Gruppe ein zerstörerischer Ruch anhaftet. Sie wählen ihre Verbündeten mit Bedacht, doch wem sie ihre Geheimnisse anvertrauen, der wird zu einem geschätzten Beauftragten, da sie durch diese Verbündeten hauptsächlich ihre Lehren außerhalb der Flutlande verbreiten.

Kontaktaufnahme: Es kann schwierig sein, mit den Sturmstiftern ein Bündnis einzugehen. In der Regel muss man zunächst seinen Glauben an den Sturm beweisen, indem man sich mehrere Tage lang dem Auge von Abendego stellt. Hierfür benötigt man ein Wasserfahrzeug, bekommt es mit mörderischen Winden und Blitzen zu tun und begegnet möglicherweise Seemonstern und anderen Gefahren. Entsprechend sind nur wenige Seeleute zu solchen Reisen bereit, so dass man letztendlich auf gläubige und vielleicht tollkühne Seefahrer angewiesen ist. Spieltechnisch gilt es, 1W4+2 Tage in sturmgepeitschten Gewässern zu verbringen und dabei wenigstens drei Begegnungen mit gefährlichen Meereskreaturen zu überstehen, deren HG jeweils um 1-3 über der Durchschnittsgruppenstufe liegt.

TALENT (FREI ZUGÄNGLICH)

Viele Sturmstifter nutzen das folgende Talent – man kann es aber wählen, ohne mit der Gruppe im Bunde zu sein:

Windgepeitscht

Du hast dein Leben lang Stürme und Winde ertragen und deinen Körper gegenüber den Elementen abgehärtet.

Vorteil: Du kannst die Effekte heftiger Windbedingungen zu guten Teilen ignorieren. Bei Regen wird deine Sichtweite nur um ein Viertel reduziert statt halbiert und erleidest du nur einen Malus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung. Du wirst hinsichtlich Windeffekten als um eine Größenkategorie größer behandelt und halbiert alle Mali auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, die aus hoher Windgeschwindigkeit resultieren. Letztendlich erhältst du einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte der Kategorie Elektrizität und solche, die Elektrizitätsschaden verursachen.

ZAUBER

Der folgende Zauber ist ein Art Signatur zauberkundiger Sturmstifter:

STURMSICHT

Schule Erkenntnismagie (Ausspähung); **Grad** DRU 2, HEX 2, HXM/MAG 2, KLE 2, SHA 2

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, F (ein natürlicher oder magischer Sturm)

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du trittst in einen magischen oder natürlichen Sturm hinaus und kommunizierst direkt mit der Macht des Windes und des Regens. Dieser Zauber ermöglicht dem Sturm, dich auszufüllen und dir Wissen und Einsichten zu verleihen, was anderswo in seinem Wirkungsbereich geschieht. Solange du im Sturm verbleibst, kannst du dich 1 Minute lang auf ihn konzentrieren, um zu bestimmen, ob noch andere lebende Kreaturen mit einem Intelligenzwert von 3 oder höher sich innerhalb von 120 m Entfernung im Sturm befinden. Aufgrund der Eigenheiten des Zaubers

musst du keine Konzentrationswürfe gegen heftige Winde oder Stürme ablegen, wenn du den Zauber wirkst – andere Elemente, welche Zauberei stören, könnten dagegen die üblichen Würfe erfordern. Während der Zauber wirkt, musst du nicht länger aufgrund von Windverhältnissen oder Stürmen Konzentrationswürfe für Zauber ablegen, welche du wirkst oder auf die du dich konzentrierst.

Sobald du nach 1 Minute Konzentration Kreaturen mit diesem Zauber aufgespürt hast, kannst du dich weiter konzentrieren, um mehr in Erfahrung zu bringen. Nach 1 weiteren Runde der Konzentration enthüllt der Zauber dir mittels Winden und Regen die Präsenz aller lebenden Kreaturen der Größenkategorie Klein oder größer mit einem Intelligenzwert von 3 oder mehr innerhalb von 120 m Entfernung zu dir. Nach 2 aufeinanderfolgenden Runden der Konzentration erfährst du grob die Entfernung zwischen dir und diesen Lebewesen. Nach 3 Runden der Konzentration kannst du auch die grobe Richtung zu diesen Lebewesen bestimmen. Sobald du dich 3 Runden lang auf diese Weise konzentriert hast, erlangst du einen Bonus in Höhe deiner ½ Zauberstufe auf deinen nächsten Initiativewurf während der Wirkungsdauer des Zaubers.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Viele von den Sturmstiftern geschätzte magische Gegenstände wurden erstmals von ihren Vorgängern erschaffen. Erkunder der Flutlande können zuweilen über diese Gegenstände in den Verstecken und Bauten von Kreaturen oder auch in uralten Ruinen stolpern, allerdings betrachten die Sturmstifter es als persönliche Beleidigung, wenn jemand diese Dinge in Besitz nimmt, der nicht wenigstens mit ihnen im Bunde ist.

BLITZGEFÄSS		PREIS 800 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 5	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Schwache Hervorrufungsmagie		

Dieses klare Glasgefäß verfügt über einen Deckel aus Stein, der mittels eines ledernen Siegelrings an einer mit einem Gelenk versehenen Metallklemme befestigt wird. Im Gefäß schießt eine murmelgroße Kugel aus knisternder Elektrizität umher. Dieser Gegenstand kann nur auf zwei Arten aktiviert werden: Man kann ihn werfen oder öffnen. In beiden Fällen wird er dabei verbraucht.



Wird das Gefäß geworfen, verhält es sich wie ein Wurfgerät mit Flächenschaden, welche bei einem direkten Treffer 5W6 Punkte Elektrizitätsschaden und bei angrenzenden Zielen als Flächenschaden 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden verursacht.

Wird das Gefäß lediglich geöffnet, schwebt die gefangene Blitzkugel heraus und verharrt schwebend im selben Feld. Betreten eine Kreatur oder ein Metallgegenstand dieses Feld, explodiert die Kugel. Sollte die Kugel in der ersten Runde nach ihrer Freisetzung detonieren, fügt sie der auslösenden Kreatur oder dem auslösenden Metallgegenstand 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden zu. Dieser Schaden steigt um 2W6 Punkte pro weiterer Runde, die zwischen Freisetzen und Auslösen der Explosion vergeht (maximal 10W6 Punkte Elektrizitätsschaden nach 5 Runden). Kreaturen auf angrenzenden Feldern erleiden den halben Schaden. Sollte die Blitzkugel am Ende der fünften Runde nicht explodiert sein, verblasst sie harmlos. Einer betroffenen Kreatur steht ein Reflexwurf

gegen SG 15 zu, um den Schaden zu halbieren. Es genügt, einen Pfeil in oder durch das Feld mit der schwebenden Blitzkugel zu schießen, um diese zur Explosion zu bringen.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 400 GM
------------------------------------	----------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Blitz* oder *Blitze herbeirufen*

GOZ-MASKE		PREIS 8.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	ZS 8	GEWICHT 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		



Kurz nach Entstehung des Auges von Abendego erschufen die Sturmstifter verzauberte Masken als Navigationshilfen in den häufig sturmgepeitschten Sümpfen. Es gibt auch heute noch viele dieser auffälligen Masken, die nun von humanoiden Häuptlingen und Hexendoktoren der Koboto getragen werden. Die Masken sind oft verunstaltet und zeigen nun monströse oder dämonische Visagen. Ihre neuen Besitzer bezeichnen sie als *Goz-Masken*.

Eine solche Maske erlaubt ihrem Träger, durch Nebel, Rauch und andere verhüllende Dämpfe zu blicken, als wären sie gar nicht da. Ebenso kann er durch aufgewirbelten, dichten Sand und andere aquatische Sichthindernisse blicken. Ferner wird der Träger als um eine Größenkategorie größer behandelt und erlangt einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Windeffekte.

Eine *Goz-Maske* gestattet dem Träger, 60 Minuten am Tag Wasser zu atmen; diese Zeit muss nicht am Stück genutzt werden, wird aber in Einheiten zu jeweils 10 Minuten abgerechnet.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.000 GM
------------------------------------	------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wasser atmen*, *Windkontrolle*

STURMAMULETT		PREIS 36.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	ZS 11	GEWICHT —
AURA Durchschnittliche Bannmagie		



Dieses kleine, aus einem Stück rötlicher Koralle geschnittene Amulett hat die Form einer gegen den Uhrzeigersinn wirbelnden Spirale hinter einem Blatt. Design und Entwicklung dieser Amulette werden den ersten Sturmstiftern zugeschrieben und man findet sie nur selten außerhalb Garunds.

Das Amulett verleiht seinem Träger Energieresistenz 5 gegen Elektrizität und Kälte. Sollte der Träger ein Gozrehanhänger sein, steigen diese Resistenzen jeweils auf 10. Der Träger identifiziert in seiner Gegenwart gewirkte Zauber der Kategorien Elektrizität, Luft oder Wasser automatisch, als wäre ihm der entsprechende Fertigkeitswurf für Zauberkunde gelungen.

Der Träger kann ein Mal am Tag als Augenblickliche Aktion versuchen, einen Zauber der Kategorie Elektrizität, Luft oder Wasser zu bannen, als würde er *Magie bannen* einsetzen. Bei Erfolg wirft er die magische Energie in Form von Blitzen auf die Quelle zurück; dies verursacht der Quelle 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden x Grad des gebannten Zaubers (REF, SG 18, halbiert).

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 18.000 GM
------------------------------------	-------------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magie bannen*, *Schutz vor Energien*, Hersteller muss ein Gozrehanhänger sein

ZEPTER DER STURMSTIFTER		NORMALES ARTEFAKT
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	ZS 20	GEWICHT 4 Pfd.
AURA Starke Hervorrufungsmagie		

Diese mächtvollen Zepter gehören zu diversen Gegenständen, welche die ersten Sturmstifter angefertigt haben. Nur sehr wenige konnten bislang geborgen werden und die heutigen Sturmstifter befürchten, dass sehr viele für immer verloren gegangen sein könnten, da sie in Händen von Organisationsfremden recht zerbrechlich sind.

Die gegenwärtige Generation der Sturmstifter konnte bislang nicht herausfinden, wie ihre Vorgänger diese Zepter gefertigt haben, weshalb es sehr wichtig für die Gruppierung ist, weitere *Zepter der Sturmstifter* aufzufinden.

Ein *Zepter der Sturmstifter* verhält sich wie ein *Zauberspeicher-Knüppel des Blitzinfernos +4*, kann aber nur Druidenzauber speichern. Wird es in einer Hand gehalten, verleiht es dem Träger Immunität gegen Elektrizität und Kälte. Das Zepter verfügt über folgende weitere Kräfte:

- **Blitzelementar herbeizaubern:** Als Standard-Aktion kann der Träger ein Mal am Tag einen Älteren Blitzelementar^{MHBI}, 1W3 Mächtige Blitzelementare oder 1W4+1 Riesige Blitzelementare herbeizaubern (wie *Monster herbeizaubern VIII* mit Zeitaufwand Standard-Aktion).
- **Blitzschläge herabrufen:** Der Träger kann als Schnelle Aktion bis zu drei Mal am Tag einen Blitz vom Himmel herabrufen (wie *Flammenschlag*, der Schaden ist aber zur Hälfte Elektrizitätsschaden und zur Hälfte göttlicher Schaden).
- **Sturm entfesseln:** Der Träger kann ein Mal am Tag einen verheerenden Sturm herbeirufen (wie *Sturm der Vergeltung*, der Sturm erzeugt aber in der zweiten Runde Eisregen, der Kälte statt Säureschaden verursacht).

ZERSTÖRUNG

Ein *Zepter der Sturmstifter* kann wie ein gewöhnlicher *Zauberspeicher-Knüppel des Blitzinfernos +4* zerstört werden, nachdem er 24 Stunden von jemandem mit sich geführt wurde, der nicht den Sturmstiftern angehört und auch nicht mit ihnen im Bunde ist.

REGELINDEXE

Die folgenden Regelindexe enthalten alle neuen Regel-elemente und Spieleroptionen, die in diesem Band enthalten sind. Einige davon sind nach spezifischen Charakteren, Organi-sationen und Örtlichkeiten der Pathfinder-Hintergrund-welt benannt. In diesen Fällen findest du in Klammern jeweils einen hintergrundneutralen Alternativnamen. Sollte deine Kampagne nicht auf Golarion spielen, kannst du auf diese Alternativen zurückgreifen, um Golarionbezüge zu vermeiden.

ARCHETYPEN

Name	Klasse	Seite
Abtrünniger des		
Gewundenen Pfades (<i>Ki</i> -Renegat)	Raufbold	89
Aldori-Schwertherr (Schwert-Duellant)	Kämpfer	26
Alkyonischer Druid	Druid	128
Armiger	Kämpfer	98
Aspis-Aufseher	Barde	46
Blutroter Chymist Alchemist	164	
Bronzeschüler	Mönch	88
Dreister Schwindler	Barde	146
Erleuchteter Blutwüter	Blutwüter	127
Fescher Dieb	Draufgänger	147
Gewittersturmdruid	Druid	182
Giftklaue	Schurke	19
Glockenblumen-Gärtner		
(Freiheitsgärtner)	Schurke	70
Glockenblumen-Sammler		
(Freiheitssammler)	Vigilant	71
Kurator	Okkultist	47
Läuterndes Licht	Kleriker	118
Lichtbote	Waldläufer	119
Magaambya-Initiat		
(Initiat der Ersten Magie)	Arkanist	126
Magischer Krieger		
(Krieger der Ersten Magie)	Kampfmagus	129
Mantisfanatiker		
(Fanatischer Assassine)	Kriegspriester	165
Maskierte Jungfer	Vigilant	78
Namenshüter	Schamane	61
Qadirischer Pferdeherr		
(Wüstenpferdeherr)	Ritter	36
Rabenmeister	Waldläufer	175
Riesenpirscher	Barbar	136
Rostländischer Draufgänger		
(Draufgängerischer Duellant)	Draufgänger	27
Runenweiser	Magier	108
Seelenzwillig	Spiritist	155
Sigilus	Kampfmagus	109
Silberstimme	Barde	174
Sonnenreiter	Druid	37
Spross des Talmandor	Paladin	18

Sturmträumer	Medium	182
Teufelsbinder	Enfesselter Paktmagier	99
Totembarbar	Barbar	154
Totemgebundener	Jäger	137
Waffenschwester	Ritter	79
Wissenswächter	Kämpfer	60

KLASSENOPTIONEN

Regeloption	Assoziierte Klasse	Seite
Kundschaftertricks (neue Ermittlertricks)	Ermittler	62
Legendengeist Zweifach-Verdammt		
Prinz (Legendengeist Teufelsspross)	Medium	148
Mammutotem	Schamane	138
Natternorden	Ritter	48
Ratstricks (neue Schurkentricks)	Schurke	148
Rivethun-Disziplin (Introspektion-Disziplin)	Mentalist	156
Schule der Täuschung (Arkane Unterschule)	Magier	48

AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

Gegenstand	Seite
Aldori-Duellschwert	28
Anderos-Salbe und Mulibros-Tinktur	
(Verwandelnde Salbe und Tinktur)	156
Apfelbäckchen	72
Brandeisen	100
Chroniken der Kundschafter (Chroniken der Abenteurer)	63
Elfische Blattklinge	120
Elfische Dornklinge	120
Ernterharz	72
Funkenrauch	72
Gewürze	38
Höllennitter-Lederrüstung	
(Lederrüstung des Infernalischen Ritters)	100
Höllennitter-Pferdeharnisch	
(Pferdeharnisch des Infernalischen Ritters)	100
Höllennitter-Plattenpanzer	
(Plattenpanzer des Infernalischen Ritters)	100
Höllennitter-Rüstung (Rüstung des Infernalischen Ritters)	101
Jungfernritterrüstung (Ritterrüstung der Narbensoldatin)	80
Kochpulver	73
Laternenhonig	120
Mithralhufeisen	38
Narbensalbe	80
Nostalgieöl	63
Odem des Mantisgottes (Odem des Assassinen)	166
Phantomasche	156
Schabracke	38
Signifermaske (Maske des Infernalischen Ritters)	101
Sonnenschutzkajal	39
Verbergende Farbe	73
Zahnsäbel	166

TALENTE

Talent	Voraussetzungen	Vorteil	Seite
Aldori-Duellant* (Duellant)	Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert), Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellsschwert)	Erhalte Boni auf Würfe für Einschüchtern	28
Donnerfall-Duellant*	Aldori-Duellant, Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert), Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellsschwert), GAB +5)	Addiere GE-Bonus auf Schadenswürfe gegen verängstigte Gegner	29
Wasserfallwagnis*	Aldori-Duellant, Donnerfall-Duell, Schleiersee-Duellant, Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert), Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellsschwert), GAB +8	Erhöhe die Kritische Bedrohungsreichweite des Aldori-Duellsschwertes gegenüber Opfern deiner Finten	29
Schleiersee-Duellant*	Aldori-Duellant, Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert), Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellsschwert), GAB +5)	Erhalte Boni auf KMB und MKV bei bestimmten Manöver	30
Aldori-Duellmeister* (Duellmeister)Schnelle Waffenbereitschaft,	Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert), Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellsschwert)	Erhalte Boni auf Initiative und Verteidigung, wenn du ein Aldori-Duellsschwert führst	28
Aldori-Kampfkunst* (Duellanten-Kampfkunst)	Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert), Waffenfinesse, GAB +2	Erhalte einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwurf bei Verwendung eines Aldori-Duellsschwertes	28
Aspis-Partner (Konsortiumspartner)	—	Erlange Zugang zu weiteren Ressourcen beim Einkaufen	49
Behände Jungfer*	ST 13, GE 13, Ausdauer oder Klassenmerkmal Rüstungstraining, Geübt im Umgang mit Schwerer Rüstung	Behandle Jungfernritterrüstung hinsichtlich Klassenmerkmalen als Mittelschwere oder Schwere Rüstung	80
Berittener Doppelschlag	Angriff im Vorbeireiten, Berittener Kampf, Reiten 3 Ränge	Greife einen angrenzenden Gegner im Vorbeireiten an	39
Berittenes Niederrennen	Berittener Kampf, Trampeln, Reiten 5 Ränge	Reite mehrere Kreaturen nieder	39
Blutrosentreue (Narbensoldaten-Treue)	Kampfflexe, Leibwächter, Auftreten (Redekunst) 3 Ränge, gute Gesinnung	Verleihe einem weiblichen Verbündeten einen Bonus von +2 auf einen Rettungswurf durch einen Wurf für Redekunst gegen SG 10	80
Brennendes Fokussieren	CH 15, Gezieltes Fokussieren, Klassenmerkmal Energie fokussieren	Verbrenne einen Gegner, wenn du Verbündete heilst	39
Drachenzahnkronenmassaker	Kampfflexe, Leibwächter, Auftreten (Redekunst) 3 Ränge, böse Gesinnung	Verleihe einem weiblichem Verbündeten einen Bonus von +2 auf einen Angriffswurf mit einem Wurf für Auftreten (Redekunst) gegen SG 10	80
Enterexperte	Bündnis mit den Grauen Korsaren	Erhalte Boni auf Würfe für Akrobatik und Klettern	20
Entschlossenheit des Adlers	Eiserner Wille	Erhalte Boni gegen geistesbeeinflussende Effekte	20
Garens Disziplin* (Duellanten-Disziplin)	Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert), Wachsamkeit, Waffenfokus (Aldori-Duellsschwert), GAB +4	Erhalte einen Bonus auf Rettungswürfe, wenn du defensiv kämpfst	29
Gelehrter	—	+2 auf Würfe für zwei Wissensfertigkeiten	130
Initiatin der Grauen Jungfern (Narbensoldat-Initiatin)	Weiblich, muss mit der 1. Stufe gewählt werden	Werde Verbündete der Grauen Jungfern und erhalte zwei Vorteile deiner Wahl	80
Inspiration des Legionärs	Bündnis mit der Goldenen Legion	Verleihe Verbündeten einen Moralbonus von +1 auf die RK	20
Kalte Schnelligkeit	Ausdauer	+2 auf Initiative und +1 auf Angriffswürfe in der Kälte	139
Kraftumverteilung*	KO 13 oder WE 13, Eiserner Wille, Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert), GAB +4	Nutze Boni auf deine ST stattdessen für deine GE	29
Kryptomagie	IN 15, Schriftrolle anfertigen	Wirkt Zauber von Schriftrollen mit +1 auf die Zauberstufe	110
Kryptoschrift	Sprachenkunde 1 Rang, Wissen (Arkanes) 1 Rang, Zauberkunde 1 Rang, Klassenmerkmal Zauberbuch	Schreibe Zauber kostengünstiger und schneller in dein Zauberbuch	110

Leuchtfener für Geister	WE 15, Eiserner Wille	Erhalte Boni gegen eine Kategorie von Geistern	157
Das Zweite Gesicht	WE 15, Eiserner Wille, Leuchtfener für Geister	Entdecke leichter unsichtbare Geister	157
Geister strafen	WE 17, Eiserner Wille, Leuchtfener für Geister, Diplomatie oder Einschüchtern 5 Ränge	Banne magische Geistereffekte oder füge Geistern Schaden zu	157
Panzerreiter	Berittener Kampf, Reiten 3 Ränge	Ignoriere beim Reiten den Rüstungsmalus	39
Pferdeflüsterer	—	+2 auf Würfe für Mit Tieren umgehen und Reiten mit Pferden	39
Verbesserter Pferdeflüsterer	Pferdeflüsterer, Mit Tieren umgehen 5 Ränge, Reiten 5 Ränge	Kann mit Pferden sprechen	39
Robuster Nordländer	KO 13, Überlebenskunst 1 Rang	Kälte schadet dir weniger	139
Ruf des Falken	CH 13, Bündnis mit den Stahlfalken	Erhöhe die Fluchtchancen deiner Verbündeten	20
Sirians Meisterschlag*	Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert), (Duellanten-Meisterschlag)	Füge nach einer Finte dem Gegner Präzisionsschaden zu	30
Stammesnarben	Waffenfokus (Aldori-Duellsschwert), GAB +6	—	—
Teufelsgespür	WE 13, Fähigkeit zum Wirken von <i>Böses entdecken</i>	Erhalte einen Vorteil in Verbindung mit deiner Stammeszugehörigkeit	139
Unbeugsam*	KO 13, Ausdauer, KÄM 4	Spüre die Präsenz von bösen Externaren	176
Übler Leumund	CH 13, Einschüchtern 5 Ränge, Beredsamkeit oder Gesellschaftstrick Bekanntheit	Erhalte zusätzliche TP durch Bevorzugte Klassen	82
Verbesserter Berittener Fernkampf	Berittener Fernkampf, Berittener Kampf, Reiten 1 Rang	Erlange in einer Ortschaft einen furchterregenden Ruf	49
Wesen ohne Namen	—	Werde ein besserer berittener Schütze	39
Fokusmaske	Wesen ohne Namen, Zauber ausdehnen, Fähigkeit zum Wirken arkaner Zauber des 3. Grades	Gib Identität auf, um Schutz zu erhalten	130
Maske der Furcht	Wesen ohne Namen, WIL +6 oder Klassenmerkmal Tapferkeit	Verwende deine Maske als Fokuskomponente oder um Zauber auszudehnen	130
Maskierte Absichten	Wesen ohne Namen	Furchteffekte sind gegen dich weniger effektiv	130
Rituelle Maske	Wesen ohne Namen, Fähigkeit zum Durchführen wenigstens eines Okkulten Rituals	Deine Absichten sind schwerer einzuschätzen	130
Windgepeitscht	—	Klassenmerkmal Totem und Rituale werden gestärkt	—
Zwielichttätowierung	WE 13, Bündnis mit den Zwielichtklauen	Erleide durch schlechtes Wetter weniger Mali	184
Zusätzliche Bündnisplätze	—	Erhalte eine magische Tätowierung, welche Vorteile verleiht	20
Zusätzliche Spontane Zaubermeisterschaft	Klassenmerkmal Spontane Zaubermeisterschaft	Erhalte zwei weitere Bündnisplätze	6
		Erhalte eine weitere Anwendung von Spontane Zaubermeisterschaft	131
Tiergefährtenantalent	Voraussetzungen	Vorteil	Seite
Al-Zabriti-Streitross (Von Nomaden ausgebildetes Pferd)	Pferd	Erlern Bonustricks, kann leichter ausgebildet werden	39
Energischer Sturmangriff	Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, Tiergefährte	Verbinde Sturmangriff mit Ansturm	40
Verbesserter Energischer Sturmangriff	Energischer Sturmangriff, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, Tiergefährte	Verbinde Sturmangriff, Ansturm und eventuell Zu-Fall-bringen	40
Kampfstilalent	Voraussetzungen	Vorteil	Seite
Aldori-Stil* (Duellanten-Stil)	Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert), Wachsamkeit, Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellsschwert)	Erhalte +2 auf Schadenswürfe, wenn du defensiv kämpfst oder Defensive Kampfweise nutzt	29
Aldori-Aegis* (Duellanten-Aegis)	Aldori-Stil, Kampfflexe, Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert), Wachsamkeit, Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellsschwert)	Pariere einen Angriff eines ausgewählten Zieles	28
Aldori-Rache* (Duellanten-Rache)	Aldori-Stil, Aldori-Aegis, Umgang mit Exotischen Waffen (Aldori-Duellsschwert), Wachsamkeit, Waffenfinesse, Waffenfokus (Aldori-Duellsschwert)	Erleide keine Mali auf Angriffswürfe, wenn du mit Aldori-Aegis einen Angriff parierst	29

Diva-Stil	CH 13, GAB +1 oder BAR 1	Nutze Auftreten statt Bluffen für Finten	176
Diva-Schlag	CH 15, Defensive Kampfweise, Diva-Stil, Verbesserte Finte, GAB +7 oder BAR 7	Füge einem Ziel zusätzlichen Schaden, dem der GE-Bonus auf die RK verwehrt wird	176
Diva-Schritt	CH 17, Defensive Kampfweise, Diva-Schlag, Diva-Stil, Verbesserte Finte, GAB +11 oder BAR 11	Du provozierst keine Gelegenheitsangriffe durch Gegner, gegen die du fintiert hast	176
Schwesterschaft-Stil*	CH 13, Schildfokus, Waffenfokus (Langschwert), GAB +2	+1 auf REF und WIL, Gemeinschaftstalente können leichter genutzt werden	81
Schwesterschaft-Schildwall*	CH 13, Schildfokus, Schildwall, Schwesterschaft-Stil, Waffenfokus (Langschwert), GAB +4	Verleihe angrenzenden weiblichen Verbündeten größeren Schutz durch Schildwall	81
Schwesterschaft-Treue*	CH 13, Schildfokus, Schildwall, Schwesterschaft-Schildwall, Schwesterschaft-Stil, Waffenfokus (Langschwert), GAB +6	Boni aus Schwesterschaft-Stil steigen, Gemeinschaftstalente können leichter eingesetzt werden	81
Vollkommener Kampfstil*	WE 13, GAB +5 oder Mönch 5	Erhalte Energieresistenz 5	90
Finte der Steten Flamme* (Flammen-Finte)	IN 13, WE 13, Defensive Kampfweise, Vollkommener Kampfstil, GAB +9 oder Mönch 9	Nutzt WE statt CH für Finten	90
Faust der Steten Flamme* (Flammen-Faust)	IN 13, WE 13, Betäubender Schlag, Defensive Kampfweise, Finte der Steten Flamme, Vollkommener Kampfstil, GAB +13 oder Mönch 13	Der SG von Betäubender Schlag steigt um +2, wenn Gegner auf dem Falschen Fuß betroffen	90
Kraft des Festen Eisens* (Eisenkraft)	ST 15, WE 13, Vollkommener Kampfstil, GAB +9 oder Mönch 9	Ignoriere einen Teil der Härte des Zieles	90
Haut des Festen Eisens* (Eisenhaut)	ST 15, WE 13, Abhärtung, Kraft des Festens Eisens, GAB +13 oder Mönch 13	Erhalte SR/Adamant und erlange SR/- beim Zerschmettern bestimmter Gegenstände	90
Schlag des Frischen Windes* (Windschlag)	GE 13, WE 13, Schnelle Waffenbereitschaft, Vollkommener Kampfstil, GAB +9 oder Mönch 9	Verdopple die Grundreichweite deiner Wurfaffen	90
Ansturm des Frischen Windes* (Windansturm)	GE 13, WE 13, Ausweichen, Beweglichkeit, Schnelle Waffenbereitschaft, Vollkommener Kampfstil, GAB +13 oder Mönch 13	Bewege dich und führe einen Vollen Angriff mit Wurfaffen aus	90
Gemeinschaftstalent	Voraussetzungen	Vorteil	Seite
Gemeinschaftliches Verhör	Bereitsamkeit oder Einschüchternde Kraft, Diplomatie 1 Rang, Einschüchtern 1 Rang	Arbeite mit einem Verbündeten zusammen, um die Einstellung des Zieles anzupassen	49
Stammesjäger*	Verbundenheit mit Tieren	Nimm größere Gegner mit deinen Verbündeten in die Zange	139

* Dies ist ein Kampftalent und kann als Kämpferbonustalent gewählt werden.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Gegenstand	Seite		Seite
<i>Aspis-Abzeichen des Letzten Mittels (Abzeichen des Letzten Mittels)</i>	50	<i>Flüstermuschel</i>	73
<i>Auge der Mantis</i>	166	<i>Gelugonplattenrüstung</i>	101
<i>Bänder der Unzerbrechlichen Kameradschaft</i>	63	<i>Glücksbringer der Diskretion</i>	177
<i>Banner der Blutrosen (Banner der Narbenritter)</i>	82	<i>Goz-Maske (Sturmmaske)</i>	185
<i>Befreierschlüssel</i>	73	<i>Gürtel des Bergformers</i>	91
<i>Blitzgefäß</i>	184	<i>Handschuhe des Frischen Windes</i>	91
<i>Blutroter Täuscher</i>	166	<i>Heulen der Todesfee</i>	120
<i>Dhoti der Kampfstilemeisterschaft</i>	91	<i>Ifrithörner</i>	91
<i>Drachenzahnkronenhelm</i>	82	<i>Ionensteinräuber</i>	50
<i>Eisenbandring</i>	50	<i>Jungfernhelm</i>	82
<i>Elfenrache</i>	120	<i>Jungfernpanser</i>	82
<i>Erteranhänger</i>	73	<i>Jungfernschild</i>	83
<i>Fluchverbergender Staub</i>	50	<i>Jungferntreue</i>	83

<i>Klinge der Rosenritterin (Ritterklinge)</i>	83
<i>Klosterhüter</i>	91
<i>Krallenschlagschwert</i>	20
<i>Laterne des Verborgenen Lichts</i>	121
<i>Mammutfellrüstung</i>	139
<i>Mammutlanze</i>	139
<i>Mantisklinge</i>	167
<i>Maske der Mantis</i>	167
<i>Notfall-Handschuhe</i>	63
<i>Paradeuniform des Adlerritters (Paradeuniform des Ritters)</i>	21
<i>Resistenzschabracke</i>	40
<i>Rostlandklinge (Duellantenklinge)</i>	30
<i>Rückzugsring</i>	120
<i>Rüstung des Roten Pirschers</i>	167
<i>Schulterstücke des Goldenen Adlers</i>	21
<i>Schwertjunkerumhang (Duellantenumhang)</i>	30
<i>Signiferfaust (Faust des Infernalischen Ritters)</i>	101
<i>Silbersalz</i>	177
<i>Sturmamulett</i>	185
<i>Subtile Schuhe</i>	73
<i>Teufelsfänger</i>	177
<i>Tierfetsch</i>	140
<i>Topfhelm des Mammutherrn (Mammuthelm)</i>	140
<i>Turban des Reisenden Meisters</i>	91
<i>Umarmung der Mantis</i>	167
<i>Umhang der Erinnyenkompanie (Erinnyenumhang)</i>	83
<i>Umhang des Himmlischen Feuers</i>	40
<i>Wegweiser (Magischer Kompass)</i>	65
<i>Wegweiser der Verborgenen Stärke (Kompass der Verborgenen Stärke)</i>	64
<i>Wegweiser, Ebenholz- (Kompass, Ebenholz-)</i>	65
<i>Wegweiser, Leuchtender (Kompass, Leuchtender)</i>	65
<i>Wegweiser, Verschwindender (Kompass, Verschwindender)</i>	65
<i>Zepher der Sturmstifter (Sturmzepter)</i>	185

PRESTIGEKLASSEN

Prestigeklasse	Seite
Aldori-Schwertmeister (Schwertmeister)	24
Asavir (Reiternomade)	34
Aspis-Agent (Konsortiumsagent)	44
Assassine der Roten Mantis (Blutroter Assassine)	160
Blutengel (Vernarbte Soldatin)	76
Kyptomagier (Schriftzeichenmagier)	106
Glockenblumenernter (Freiheitsernter)	68
Goldener Legionär (Goldener Ritter)	10
Grauer Korsar (Grauer Ritter)	12
Höllennitter (Infernalischer Ritter)	94
Höllennittersignifer (Infernalischer Rittersignifer)	96
Kriegsgelehrter	54
Kundschafter-Forscher (Abenteuerlustiger Forscher)	56
Kundschafter-Gelehrter (Abenteuerlustiger Gelehrter)	58
Lichtträger (Elfischer Wächter)	116
Magaambya-Arkanist (Arkanist der Ersten Magie)	124

Mammutreiter	134
Meuchler der Untoten	162
Rivethun-Gesandter (Introspektiver Gesandter)	152
Schüler der Vollkommenheit	86
Silberner Dramaturg	172
Stahlfalke (Stahlritter)	14
Sturmstifter (Sturmwerker)	180
Wiscraniteufel (Teuflischer Dieb)	144
Zwielichtklaue (Zwielichritter)	16

ZAUBER

Die im Folgenden aufgeführten Zauber sind nach Klasse und Zaubergrad organisiert. Nach dem Namen des Zaubers folgt ggf. ein hintergrundneutraler Alternativname, solltest du nicht den Pathfinder-Hintergrund verwenden. Den Abschluss jedes Eintrages bildet die Seitenzahl, auf der du den fraglichen Zauber findest.

ALCHEMISTENZAUBER

Zauber des 2. Grades: *Aldori-Beinarbeit* [Duellantenbeinarbeit] (31).
Zauber des 4. Grades: *Blutroter Odem* (168).
Zauber des 5. Grades: *Verhüllende Maske* (131).

ANTIPALADINZAUBER

Zauber des 1. Grades: *Heimsuchende Erinnerung* (51).

BARDENZAUBER

Zauber des 1. Grades: *Bezauberung entdecken* (21), *Deivons Parade* [Duellantenparade] (31), *Mantisspiegelbild* (168), *Porträt erschaffen* (176), *Runenlesen* (111).
Zauber des 2. Grades: *Aldori-Beinarbeit* [Duellantenbeinarbeit] (31), *Bezauberung und Zwang unterdrücken* (21), *Heimsuchende Erinnerung* (51), *Rune der Herrschaft* (111), *Sklave der Sünde* (112), *Sympathetische Aura* (51), *Tieldlaras Finte* [Duellantenfinte] (31), *Verborgenes Wissen* (112), *Verschleierte Schrift* (51), *Wettstreit des Könnens* (31).
Zauber des 3. Grades: *Sonnenpirschers* (41).
Zauber des 4. Grades: *Rune absorbieren I* (111), *Strahlendstes Tageslicht* (121).
Zauber des 5. Grades: *Silberwand* (177), *Täuschende Redundanz* (51).
Zauber des 6. Grades: *Blick in die Sarzari-Bibliothek* [Blick in die Verborgene Bibliothek] (168), *Klagelied der Siegreichen Ritter* (103), *Rune absorbieren II* (111).

BLUTWÜTERZAUBER

Zauber des 2. Grades: *Blutmal* (168), *Knochenwucherung* (168), *Verachtung der Sonne* (41).
Zauber des 4. Grades: *Adlerschar herbeizaubern* (21), *Verhüllende Maske* (131).
Zauber des 5. Grades: *Massen-Verachtung der Sonne* (41).

DRUIDENZAUBER

Zauber des 1. Grades: *Brennender Sand* (40).
Zauber des 2. Grades: *Sturmsicht* (184).
Zauber des 3. Grades: *Antwort aus den Ebenen* (131), *Gifzahn ziehen* (121), *Knochenwucherung* (168).
Zauber des 4. Grades: *Blutroter Odem* (168), *Strahlendstes Tageslicht* (121).
Zauber des 5. Grades: *Urzeittiergestalt* (140), *Zahnsäbelacker* (169).
Zauber des 6. Grades: *Adlerschar herbeizaubern* (21).
Zauber des 7. Grades: *Frostmammut* (140).

HEXENZAUBER

- Zauber des 1. Grades:** Bezauberung entdecken (21), Brennender Sand (40), Porträt erschaffen (176).
Zauber des 2. Grades: Blutmal (168), Rune der Herrschaft (112), Sturmsicht (184), Verachtung der Sonne (41).
Zauber des 3. Grades: Antwort aus den Ebenen (131), Giftzahn ziehen (121), Knochenwucherung (168), Sklave der Sünde (112).
Zauber des 4. Grades: Blutroter Odem (168).
Zauber des 5. Grades: Massen-Verachtung der Sonne (41), Verhüllende Maske (131), Zahnsäbelacker (169).
Zauber des 6. Grades: Adlerschar herbeizaubern (21), Blick in die Sarzari-Bibliothek [Blick in die Verborgene Bibliothek] (168).

HEXENMEISTER-/MAGIERZAUBER

- Zauber des 1. Grades:** Bezauberung entdecken (21), Brennender Sand (40), Mantisspiegelbild (168), Porträt erschaffen (176), Runenlesen (111).
Zauber des 2. Grades: Bezauberung und Zwang unterdrücken (21), Blutmal (168), Heimsuchende Erinnerung (51), Ketten beschwören (102), Rune der Herrschaft (112), Sturmsicht (184), Sympathetische Aura (51), Verachtung der Sonne (41), Verborgenes Wissen (111), Verschleierte Schrift (51).
Zauber des 3. Grades: Antwort aus den Ebenen (131), Infernalische Herausforderung (102), Knochenwucherung (168), Sklave der Sünde (112), Sonnenpirscher (41).
Zauber des 4. Grades: Blutroter Odem (168), Rune absorbieren I (111), Strahlendstes Tageslicht (121).
Zauber des 5. Grades: Massen-Verachtung der Sonne (41), Täuschende Redundanz (51), Verhüllende Maske (131), Zahnsäbelacker (169).
Zauber des 6. Grades: Adlerschar herbeizaubern (21), Blick in die Sarzari-Bibliothek [Blick in die Verborgene Bibliothek] (168), Rune absorbieren II (111), Silberwand (177).
Zauber des 7. Grades: Frostmammut (140).
Zauber des 9. Grades: Rune absorbieren III (111).

INQUISITORENZAUBER

- Zauber des 1. Grades:** Bezauberung entdecken (21), Brandzeichen der Fügsamkeit (101), Porträt erschaffen (176), Würde bewahren (121).
Zauber des 2. Grades: Blutmal (168), Brandzeichen der Fußfessel (102), Heimsuchende Erinnerung (51), Ketten beschwören (102), Verachtung der Sonne (41).
Zauber des 3. Grades: Antwort aus den Ebenen (131), Giftzahn ziehen (121), Knochenwucherung (168), Sklave der Sünde (112).
Zauber des 4. Grades: Brandzeichen der Verfolgung (102), Feuer der Reinigung (41), Lichtklinge (40), Strahlendstes Tageslicht (121).
Zauber des 5. Grades: Massen-Verachtung der Sonne (41), Silberwand (177).
Zauber des 6. Grades: Blick in die Sarzari-Bibliothek [Blick in die Verborgene Bibliothek] (168).

KAMPFMAGUSZAUBER

- Zauber des 1. Grades:** Deivons Parade [Duellantenparade] (31).
Zauber des 2. Grades: Aldori-Beinarbeit [Duellantenbeinarbeit] (31), Wettstreit des Könnens (31).
Zauber des 3. Grades: Knochenwucherung (168), Taktische Anpassung (31).
Zauber des 4. Grades: Rune absorbieren I (111), Strahlendstes Tageslicht (121).
Zauber des 5. Grades: Verhüllende Maske (131).
Zauber des 6. Grades: Rune absorbieren II (111).

KLERIKERZAUBER

- Zauber des 1. Grades:** Bezauberung entdecken (21), Mantisspiegelbild (168), Porträt erschaffen (176), Runenlesen (111).
Zauber des 2. Grades: Bezauberung und Zwang unterdrücken (21), Ketten beschwören (102), Sturmsicht (184), Verachtung der Sonne (41), Würde bewahren (121).
Zauber des 3. Grades: Antwort aus den Ebenen (131), Giftzahn ziehen (121), Infernalische Herausforderung (102), Knochenwucherung (168), Sklave der Sünde (112), Sonnenpirscher (41), Wettstreit des Könnens (31).
Zauber des 4. Grades: Blutroter Odem (168), Lichtklinge (40), Rune absorbieren I (111), Strahlendstes Tageslicht (121).
Zauber des 5. Grades: Feuer der Reinigung (41), Massen-Verachtung der Sonne (41), Zahnsäbelacker (169).
Zauber des 6. Grades: Blick in die Sarzari-Bibliothek [Blick in die Verborgene Bibliothek] (168), Rune absorbieren II (111), Silberwand (177).
Zauber des 7. Grades: Frostmammut (140).
Zauber des 9. Grades: Rune absorbieren III (111).

MEDIUMZAUBER

- Zauber des 1. Grades:** Bezauberung entdecken (21).
Zauber des 2. Grades: Verborgenes Wissen (111).

MENTALISTENZAUBER

- Zauber des 1. Grades:** Bezauberung entdecken (21), Mantisspiegelbild (168), Porträt erschaffen (176), Runenlesen (111).
Zauber des 2. Grades: Bezauberung und Zwang unterdrücken (21), Heimsuchende Erinnerung (51), Sympathetische Aura (51), Verborgenes Wissen (111), Verschleierte Schrift (51).
Zauber des 5. Grades: Täuschende Redundanz (51).
Zauber des 6. Grades: Blick in die Sarzari-Bibliothek [Blick in die Verborgene Bibliothek] (168).

MESMERISTENZAUBER

- Zauber des 1. Grades:** Bezauberung entdecken (21), Mantisspiegelbild (168), Porträt erschaffen (176).
Zauber des 2. Grades: Bezauberung und Zwang unterdrücken (21), Heimsuchende Erinnerung (51), Sklave der Sünde (112), Sympathetische Aura (51), Verborgenes Wissen (111), Verschleierte Schrift (51).
Zauber des 5. Grades: Täuschende Redundanz (51).

OKKULTISTENZAUBER

- Zauber des 1. Grades:** Bezauberung entdecken (21), Porträt erschaffen (176), Mantisspiegelbild (168), Runenlesen (111).
Zauber des 2. Grades: Rune der Herrschaft (112), Sympathetische Aura (51), Verborgenes Wissen (111), Verschleierte Schrift (51).
Zauber des 4. Grades: Rune absorbieren I (111), Strahlendstes Tageslicht (121).
Zauber des 6. Grades: Rune absorbieren II (111).

PAKTMAGIERZAUBER

- Zauber des 1. Grades:** Porträt erschaffen (176).
Zauber des 2. Grades: Ketten beschwören (102).
Zauber des 3. Grades: Antwort aus den Ebenen (131), Infernalische Herausforderung (102).
Zauber des 6. Grades: Adlerschar herbeizaubern (21), Frostmammut (140).

PALADINZAUBER

Zauber des 1. Grades: *Bezauberung entdecken (21), Würde bewahren (121).*

Zauber des 2. Grades: *Bezauberung und Zwang unterdrücken (21), Sklave der Sünde (112), Wettstreit des Könnens (31).*

Zauber des 3. Grades: *Giftzahn ziehen (121).*

Zauber des 4. Grades: *Feuer der Reinigung (41), Lichtklinge (40), Strahlendstes Tageslicht (121).*

SCHAMANENZAUBER

Zauber des 1. Grades: *Bezauberung entdecken (21), Brennender Sand (40).*

Zauber des 2. Grades: *Bezauberung und Zwang unterdrücken (21), Sturmsicht (184), Verachtung der Sonne (41).*

Zauber des 3. Grades: *Antwort aus den Ebenen (131), Giftzahn ziehen (121).*

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and

Zauber des 4. Grades: *Strahlendstes Tageslicht (121).*

Zauber des 5. Grades: *Massen-Verachtung der Sonne (41), Verhüllende Maske (131).*

Zauber des 6. Grades: *Adlerschar herbeizaubern (21).*

Zauber des 7. Grades: *Frostmammut (140).*

SPIRITISTENZAUBER

Zauber des 1. Grades: *Bezauberung entdecken (21).*

WALDLÄUFERZAUBER

Zauber des 1. Grades: *Brennender Sand (40).*

Zauber des 2. Grades: *Giftzahn ziehen (121), Ketten beschwören (102).*

Zauber des 4. Grades: *Adlerschar herbeizaubern (21), Strahlendstes Tageslicht (121).*

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.

Genie, Marid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

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 Adventurer's Guide © 2017, Paizo Inc.; Authors: Benjamin Bruck, John Compton, Crystal Frasier, Tim Hitchcock, Jenny Jarzabski, Isabelle Lee, Joe Pasini, Jessica Preis, David Schwartz, and Josh Vogt.

Deutsche Ausgabe **Pathfinder Abenteuer-Kompendium** © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



SCHLIEß DICH UNS AN!

Das Abenteuerdasein ist gefährlich, jedoch ist der Lohn das Risiko wert. Die klügsten Abenteurer ziehen niemals alleine los – sie nehmen nicht nur Verbündete mit, wenn sie die gefährlichen Winkel der Welt erkunden, sondern suchen auch die Unterstützung mächtiger Organisationen in Form von Hilfe, Ressourcen und Geheimnissen. Mit der Anleitung einer solchen Gruppe steigen die Erfolgsaussichten einer Abenteurergruppe in ungeahnte Höhen!

Dieser Band stellt mehrere solcher Organisationen vor, samt den Vorteilen, die ein Bündnis mit ihnen bringen kann. Er nutzt die reichhaltige Pathfinder-Hintergrundwelt, um Abenteurern eine Fülle an neuen Charakteroptionen zu eröffnen:

- ▶ Details zu 18 verschiedenen Organisationen, mittels denen Abenteurer ihren Zielen näherkommen können, darunter die Ordnung durchsetzenden Höllenritter, die finsternen Assassinen der Roten Mantis und natürlich die weltberühmte Gesellschaft der Kundschafter.
- ▶ Viele neue Spieleroptionen wie Talente, Zauber, magische Gegenstände, Prestigeklassen, Archetypen und neue Fähigkeiten und Kräfte für alle möglichen Klassen.
- ▶ Regeln und Tipps, wie du die neuen Optionen in diesem Band in deine Kampagne integrieren kannst, egal ob diese auf der offiziellen Pathfinder-Hintergrundwelt spielt oder nicht.
- ▶ Bemerkungen zu den Mächtigen der jeweiligen Organisation – Nichtspielercharaktere, welche durchaus als Verbündete und Berater der Spielercharaktere in Erscheinung treten könnten.
- ▶ Und VIEL, VIEL MEHR!



ULISSES
SPIELE



PATHFINDER
ROLLENSPIEL

3.5 • OGL
COMPATIBLE

Artikelnummer: US50037

www.ulisses-spiele.de

www.pathfinder-rpg.de